

**YAYASAN LEMBAGA PENDIDIKAN ISLAM RIAU
UNIVERSITAS ISLAM RIAU
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK**

**DAMPAK JUDI ONLINE TERHADAP PRESTASI AKEDEMIK MAHASISWA
(Studi Kasus Mahasiswa A, B, C, D, E, F, G, H, I)**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Penyusunan Skripsi
Program Studi Kriminologi
Pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Islam Riau



Oleh :

**BERNANDI DWI NUGRAHA
NPM : 167510697**

**PROGRAM STUDI KRIMINOLOGI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS ISLAM RIAU
PEKANBARU**

2022

UNIVERSITAS ISLAM RIAU
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK


PERSETUJUAN TIM PEMBIMBING

Nama : Bernandi Dwi Nugraha
NPM : 167510697
Prodi : Kriminologi
Program Studi : Ilmu Kriminologi
Jenjang Pendidikan : Strata Satu (S.1)
Judul Skripsi : Dampak Judi Online Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa (Studi Kasus Mahasiswa A, B, C, D, E, F, G, H, I)

Pekanbaru, 29 Agustus 2022

Turut Menyetujui,
Ketua Program Studi Kriminologi

Pembimbing


Fakhri Usmita, S.Sos., M.Krim


Dr. Syahrul Akmal Latief, M.Si

UNIVERSITAS ISLAM RIAU
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

LEMBAR PERSETUJUAN TIM PENGUJI SKRIPSI

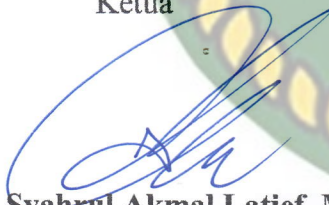
Nama : **Bernandi Dwi Nugraha**
NPM : **167510697**
Prodi : **Kriminologi**
Program Studi : **Ilmu Kriminologi**
Jenjang Pendidikan : **Strata Satu (S.1)**
Judul Skripsi : **Dampak Judi Online Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa (Studi Kasus Mahasiswa A, B, C, D, E, F, G, H, I)**

Naskah skripsi ini secara keseluruhan dinilai, relatif telah memenuhi ketentuan ketentuan normatif dan kriteria metode ilmiah oleh karena itu Tim Penguji Ujian Kompherensif Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik dapat menyetujui dan menerimanya untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar sarjana

Pekanbaru, 29 Agustus 2022

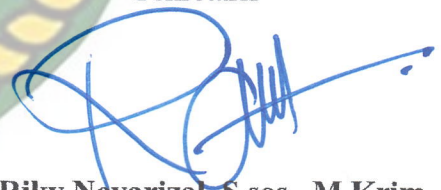
Tim Penguji

Ketua



Dr. Syahrul Akmal Latief, M.Si

Sekretaris



Riky Novarizal, S.sos., M.Krim

Mengetahui,

Wakil Dekan I

Indra Safri, S.Sos., M.Si

Anggota



Askarial, SH., MH

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FISIPOL UNIVERSITAS ISLAM RIAU
NOMOR: 725 /UIR-FS/KPTS/2022
TENTANG PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING PENULISAN SKRIPSI MAHASISWA

Menimbang : 1. Bahwa untuk mengarahkan mahasiswa dalam penulisan skripsi perlu difasilitasi oleh Dosen Pembimbing.
2. Bahwa Dosen Pembimbing dimaksud perlu ditetapkan dalam bentuk surat keputusan Dekan

Mengingat : 1. Undang - Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang - Undang Nomor 12 tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi;
3. Peraturan Pemerintah Nomor 32 tahun 2013 tentang Standar Nasional Pendidikan;
4. Peraturan Presiden Nomor 08 tahun 2012 tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia;
5. Permenristek & Dikti 50 tahun 2014 tentang Penjamin Mutu Pendidikan Tinggi;
6. Statuta Universitas Islam Riau Tahun 2019;
7. SK Rektor No. 344/UIR/ Kpts/2015 tentang Kurikulum Fisipol UIR;
8. SK Rektor No. 258/UIR/ Kpts /2020 tentang Pemberhentian dan Pengangkatan Dekan Fakultas dan Direktur Pascasarjana UIR masa bakti 2020-2024.

Memperhatikan : Rekomendasi Ketua Program Studi dan Wakil Dekan I tentang usulan Dosen Pembimbing penulisan skripsi mahasiswa:

Menetapkan : 1. Dosen yang identitasnya tertera berikut ini :

MEMUTUSKAN

Nama	: Dr. Syahrul Akmal Latif, M.Si
NIP/NPK	: 080102337
Pangkat/Jabatan	: III /c – Lektor
Kedudukan	: Pembimbing

Sebagai Pembimbing pada proses penulisan skripsi mahasiswa yang identitasnya tertera berikut ini:

Nama	: Bernandi Dwi Nugraha
NPM	: 167510697
Program Studi	: Kriminologi
Judul Skripsi	: Dampak Judi Online Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa (Studi Kasus Mahasiswa Kampus X Di Pekanbaru).

2. Pelaksanaan tugas Pembimbingan berpedoman kepada **Peraturan Akademik Universitas Islam Riau Nomor 1 Tahun 2018 Pasal 39 tentang Kualifikasi Dosen Pembimbing dan Penguji Program Diploma dan Sarjana dan Pasal 42 tentang Tugas Dan Tanggung Jawab Dosen Pembimbing.**
3. Kepada Dosen Pembimbing diberikan honorarium sesuai ketentuan yang berlaku di UIR;
4. Keputusan ini mulai berlaku selama 6 bulan terhitung dari tanggal **01 Agustus 2022 s/d 01 Februari 2023, akan ditinjau kembali apabila melebihi waktu yang telah ditetapkan.**

Kutipan : Surat Keputusan ini disampaikan Kepada Dosen bersangkutan untuk dilaksanakan secara baik dan penuh tanggung jawab.

Ditetapkan di : Pekanbaru
Pada Tanggal 01 Agustus 2022
Dekan,

Dr. Syahrul Akmal Latif, M.Si
NPK. 080102337

Tembusan, disampaikan kepada :

- 1.Yth. Bapak Rektor UIR
- 2.Yth. Ketua Prodi Kriminologi
- 3.Yth. Ka. Labor Kriminologi
- 4.A r s i p. --.(SK.Pembimbing.Kriminologi).

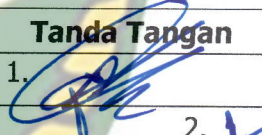
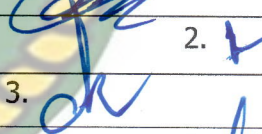
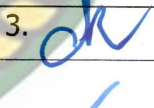

UNIVERSITAS ISLAM RIAU
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

=====

BERITA ACARA UJIAN KONPREHENSIF SKRIPSI

Berdasarkan Surat Keputusan Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Islam Riau Nomor : 809/UIR-FS/KPTS/2022 tanggal 24 Agustus 2022 maka dihadapan Tim Penguji pada ini, Kamis tanggal 25 Agustus 2022 jam 11.00 12.00 Wib, bertempat di ruang sidang Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Islam Riau Pekanbaru telah dilaksanakan ujian konprehensif skripsi atas mahasiswa:

N a m a : Bernandi Dwi Nugraha
NPM : 167510697
Program Studi : Kriminologi
Jenjang Pendidikan : Strata Satu (S.1)
Judul Skripsi : Dampak Judi Online Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa (Studi Kasus Mahasiswa A,B,C,D,E,F,G,H,I).
Nilai Ujian : Angka : " 83.7 " ; Huruf : " A- "
Keputusan Hasil Ujian : Lulus / Tidak Lulus / Ditunda
Tim Penguji :

No	Nama	Jabatan	Tanda Tangan
1.	Dr. Syahrul Akmal Latif, M.Si	Ketua	1. 
2.	Riky Novarizal, S.Sos., M.Krim	Sekretaris	2. 
3.	Askarial,SH.,MH	Anggota	3. 
4.	Rio Tutrianto. M.Krim	Notulen	4. 

Pekanbaru, 25 Agustus 2022
An. Dekan,

Indra Safri, S.Sos, M.Si
Wakil Dekan I Bid. Akademik

UNIVERSITAS ISLAM RIAU

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

PENGESAHAN SKRIPSI

Nama : Bernandi Dwi Nugraha
NPM : 167510697
Prodi : Kriminologi
Program Studi : Ilmu Kriminologi
Jenjang Pendidikan : Strata Satu (S.1)
Judul Skripsi : Dampak Judi Online Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa (Studi Kasus Mahasiswa A, B, C, D, E, F, G, H, I)

Naskah skripsi ini benar telah dilakukan perbaikan dan penyempurnaan oleh mahasiswa yang bersangkutan sesuai dengan koreksi dan masukan Tim Penguji dan dinilai memenuhi persyaratan administratif, oleh karena itu dapat disahkan sebagai sebuah Karya Ilmiah.

Pekanbaru, 29 Agustus 2022

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris


Dr. Syahrul Akmal Latief, M.Si


Riky Novarizal, S.sos., M.Krim

Turut Menyetujui,

Wakil Dekan I

Ketua Program Studi Kriminologi


Indra Safri, S.Sos., M.Si


Fakhri Usmita, S.Sos., M.Krim

LEMBAR PERSEMBAHAN



Sembah sujud serta syukur kepada Allah SWT. Taburan cinta dan kasih sayang-Mu telah memberikanku kekuatan, membekaliku dengan ilmu serta memperkenalkanku dengan cinta. Atas karunia serta kemudahan yang Engkau berikan akhirnya skripsi yang sederhana ini dapat terselasaikan. Shalawat dan salam selalu terlimpahkan keharibaan Rasulullah Muhammad SAW.

Kupersembahkan karya sederhana ini kepada orang yang sangat kukasihi dan kusayangi.

Ibunda dan Ayahanda Tercinta

Sebagai tanda bakti, hormat dan rasa terima kasih yang tiada terhingga kupersembahkan karya kecil ini kepada Ibu (Imrawati) dan Ayah (Wawan Kusmana) yang telah memberikan kasih sayang, secara dukungan, ridho, dan cinta kasih yang tiada terhingga yang tiada mungkin dapat kubalas hanya dengan selembar kertas yang bertuliskan kata persembahan. Semoga ini menjadi langkah awal untuk membuat Ibu dan Ayah bahagia karena kusadar, selama ini belum bisa berbuat lebih. Untuk Ibu dan ayah yang selalu membuatku termotivasi dan selalu menyirami kasih sayang, selalu mendoakanku, selalu menasehatiku serta selalu meridhoiku melakukan hal yang lebih baik, Terima kasih Ibu... Terima kasih Ayah...

Istri, Anak, Kakak, dan Adik-adik

Sebagai tanda terima kasih, aku persembahkan karya kecil ini untuk istri, anak, kakak dan adikku (Indah Rahma Sari, Muhamad Khafi Ar Rasyid, Rara Indriani dan Windi tri apriliandini). Terima kasih telah memberikan semangat dan inspirasi dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini. Semoga doa dan semua hal yang terbaik yang engkau berikan menjadikan ku orang yang baik pula.. Terima kasih...

Dosen Pembimbing Tugas Akhir

Bapak Dr. Syahrul Akmal Latief, M.Si selaku dosen pembimbing skripsi saya, terima kasih banyak Bapak sudah membantu selama ini, sudah dinasehati, sudah diajari, dan mengarahkan saya sampai skripsi ini selesai.

Tanpa mereka, karya ini tidak akan pernah tercipta

**DAMPAK JUDI ONLINE TERHADAP PRESTASI AKADEMIK
MAHASISWA (STUDI KASUS MAHASISWA A, B, C,D, E, F, G, H, I)**

BERNANDI DWI NUGRAHA

167510697

Abstrak

Kemajuan teknologi komunikasi dan informasi saat ini berkembang dengan sangat pesat. Hampir di seluruh penjuru dunia, teknologi menjadi sebuah kebutuhan pokok yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Kemajuan teknologi akan memudahkan berkembangnya permainan judi yang disebut juga dengan judi online. Perjudian didefinisikan sebagai membahayakan jumlah total uang atau properti dalam permainan tebak-tebakan berdasarkan kesempatan, dengan tujuan menghasilkan keuntungan yang luar biasa dari permainan. Judi online banyak diminati dari kalangan pelajar, mahasiswa dan remaja lainnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana dampak perjudian online terhadap penurunan prestasi akademik mahasiswa (studi kasus mahasiswa kampus X di Pekanbaru). Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan jumlah informan sebanyak 13 orang. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa perjudian online berdampak buruk pada prestasi akademik mahasiswa yang memainkan judi online. Prestasi akademik mereka mengalami penurunan, mereka mengabaikan perkuliahan nya demi judi online sehingga kuliah mereka tidak berjalan lancar, ada juga beberapa dari mereka yang di *drop out* dari kampus. Perjudian online juga menyebabkan interaksi pelaku dengan lingkungan sekitarnya menjadi terputus.

Kata Kunci : Judi Online, Mahasiswa, Penurunan Prestasi Akademik

**IMPACT OF ONLINE GAMBLING ON STUDENT ACADEMIC
ACHIEVEMENT
(CASE STUDY OF STUDENTS A, B, C,D, E, F, G, H, I)**

BERNANDI DWI NUGRAHA

167510697

Abstract

Advances in communication and information technology are currently developing very rapidly. In almost all corners of the world, technology has become a basic need that cannot be separated from human life. Technological advances that encourage the development of gambling games or often also now called online gambling. Gambling is defined as risking a sum of money or property in a guessing game based on chance, with the aim of making a huge profit from the game. Online gambling is more in demand by teenagers, both students, students and others. This study aims to determine how the impact of online gambling on the decline in student academic achievement (case study of Students A, B, C, D, E, F, G, H, I). This study uses a qualitative descriptive approach with a total of 13 informants The results of this study show that online gambling adversely affects the academic performance of students who play online gambling. Their academic achievement declined, they neglected their studies because of online gambling so that their studies did not run smoothly, there were also some of them who dropped out of campus. Online gambling also causes the interaction of actors with the surrounding environment to be cut off.

Keywords : *Online Gambling, Student, Decline in Academic Achievement*

UNIVERSITAS ISLAM RIAU

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Dimulai dengan *alhamdulillahirabbil'alamin*, penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah memberikan kesempatan dan kesehatan serta kemudahan kepada penulis dalam menyelesaikan karya ilmiah ini, dan dengan segala keterbatasan yang di tulis dalam bentuk usulan penelitian ini. Skripsi yang berjudul **“Dampak Judi Online Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa (Studi Kasus Mahasiswa A, B, C,D, E, F, G, H, I)”** ini penulis tulis dan diajukan ke fakultas dalam rangka memenuhi salah satu syarat penyusunan skripsi.

Penulis telah melakukan yang terbaik untuk mengedit setiap lembar untuk setiap bab dari risalah ini, dengan semua batasan pengetahuan dan pengalaman, sesuai dengan aturan penelitian ilmiah dan aturan yang ditetapkan oleh fakultas. Namun saya menyadari bahwa pada halaman-halaman tertentu dari naskah ini mungkin terdapat berbagai kesalahan dan kekurangan, dan saya mohon pengertian dan masukan pembaca untuk memperbaikinya. Penulis memahami bahwa banyak pihak yang telah membantu dalam proses penelitian dan penulisan risalah ini. Penulis

ingin mengucapkan terima kasih dalam hal ini, terutama pada lembar ini yaitu kepada :

1. Ayahanda dan Ibunda penulis tercinta yaitu Bapak Wawan Kusmana, S.K.M dan ibu Imrawati, A.Md.Keb yang selalu memberikan semangat dan dukungannya baik dalam ucapan, perbuatan, material, non materil, serta doa yang berlimpah kepada penulis selama penulis menjalani perkuliahan terutama saat penyusunan skripsi dan penelitian berlangsung.
2. Bapak Prof.Dr.H. Syafrinaldi, SH.,MCL, selaku Rektor Universitas Islam Riau yang telah menyediakan fasilitas dalam menimba ilmu pada lembaga pendidikan yang beliau pimpin.
3. Bapak Dr. Syahrul Akmal Latif, M.Si, selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Islam Riau yang telah menyediakan fasilitas dan memberikan kesempatan kepada penulis dalam menimba ilmu pada fakultas ilmu sosial dan ilmu politik dan selaku Dosen Pembimbing yang telah memfasilitasi dan memberikan ilmu pengetahuan sehingga dapat memperluas wawasan dan menyediakan waktu serta menularkan pengetahuan kepada penulis terutama selama proses pembimbingan dan penyusunan proposal ini berlangsung. Dan jajaran Dosen pada Program Studi Kriminologi yang telah memfasilitasi serta menularkan ilmu pengetahuan sehingga memperluas wawasan dan sangat membantu penulis dalam menyusun skripsi ini.
4. Bapak Fakhri Usmita, S.Sos., M.Krim, selaku ketua Program studi Kriminologi dan Selaku penasehat Akademis pada Fakultas Ilmu Sosial dan

Ilmu Politik Universitas Islam Riau yang telah banyak memberikan pengarahannya motivasi yang baik terhadap penulis untuk menyelesaikan tugas akhir ini.

5. Istri tercinta yaitu Indah Rahmasari, S.H dan anak Muhammad Khafi Arrasyid tersayang, yang telah memberikan perhatian dan setia menemani penulis dalam mendengarkan semua keluhan kesah, serta memberikan semangat dan dukungan kepada penulis selama menjalani perkuliahan terutama saat penyusunan skripsi dan penelitian berlangsung.
6. Serta seluruh teman-teman mahasiswa/mahasiswi Jurusan Kriminologi kelas D angkatan 2016 yang telah memberikan rasa kebersamaan dan keakraban selama ini.

Penulis bermohon kepada Yang Maha Kuasa semoga jasa baik Beliau itu dibalas dengan dengan rahmat dan karunia yang setimpal, amin. Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat yang cukup berarti kepada setiap para pembaca.

Pekanbaru, 15 Juli 2022

Penulis,

Bernandi Dwi Nugraha

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN TIM PEMBIMBING	ii
LEMBAR PERSETUJUAN TIM PENGUJI	iii
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK INDONESIA	vi
ABSTRACT INGGRIS	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
PERNYATAAN KEASLIAN NASKAH.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah Penelitian	8
C. Tujuan Penelitian.....	8
D. Manfaat Penelitian.....	8
1. Manfaat Teoritis	9
2. Manfaat Akademis	9
3. Manfaat Praktis	9
BAB II STUDI KEPUSTAKAAN DAN KERANGKA PEMIKIRAN	10
A. Studi Kepustakaan.....	10
1. Konsep Kriminologi	10
2. Konsep Perilaku Menyimpang	12
3. Konsep Judi <i>Online</i>	13
4. Konsep Prestasi Akademik.....	15
5. Konsep Mahasiswa.....	16
B. Landasan Teori	17
1. Teori Rasional Choice.....	17
C. Kerangka Pemikiran	19
D. Konsep Operasional	21
E. Penelitian Relavan	21
BAB III METODE PENELITIAN	24
A. Tipe Penelitian.....	25
B. Metode Penelitian Kualitatif.....	26
C. Lokasi Penelitian	26
D. Subjek Penelitian.....	26
E. Jenis dan Sumber Data.....	28

F. Teknik Pengumpulan Data.....	28
1. Wawancara.....	29
2. Observasi.....	29
3. Dokumentasi	29
G. Teknik Pengolahan Data	29
H. Teknik Analisa Data.....	32
I. Jadwal dan Kegiatan Waktu Penelitian	33
J. Rencana Sistematika Laporan Penelitian	35
BAB IV DESKRIPSI LOKASI PENELITIAN	37
A. Sejarah Perkembangan Kota Pekanbaru	37
B. Keadaan Geografis Kota Pekanbaru.....	40
BAB V HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	44
A. Persiapan dan Pelaksanaan Penelitian.....	44
1. Persiapan Penelitian.....	44
2. Pelaksanaan Penelitian	45
B. Hasil Penelitian dan Pembahasan.....	46
C. Analisis	57
BAB VI PENUTUP	61
A. Kesimpulan.....	61
B. Saran	62
DAFTAR PUSTAKA	64
LAMPIRAN	66

DAFTAR TABEL

Tabel II. 2 Jenis Judi Online yang Diminati Mahasiswa.....	14
Tabel III. 1 Jumlah Informan.....	27
Tabel III. 2 Jadwal dan Waktu Penelitian.....	33
Tabel IV. 1 Jumlah Kecamatan dan Kelurahan di Pekanbaru	40



DAFTAR GAMBAR

Gambar II.1 Kerangka Pemikiran.....	20
Gambar IV.1 Peta Kota Pekanbaru.....	43



Dokumen ini adalah Arsip Milik :
Perpustakaan Universitas Islam Riau

UNIVERSITAS ISLAM RIAU
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

Nama : Bernandi Dwi Nugraha
NPM : 167510697
Program Studi : Kriminologi
Jenjang Pendidikan : Strata Satu (1)
Judul Skripsi : Dampak Judi Online Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa (Studi Kasus Mahasiswa Kampus X di Pekanbaru)

Atas naskah yang di daftarkan kepada ujian konferensihif ini beserta seluruh dokumen persyaratan yang melekat padanya dengan ini saya menyatakan :

1. Bahwa, naskah skripsi ini adalah benar hasil karya sendiri (tidak karya pelagiat) yang saya tulis sesuai dan mengaju kepada kaidah-kaidah metode penelitian ilmiah dan penulisan karya ilmiah;
2. Bahwa, keseluruhan persyaratan administratif, akademik dan keuangan yang melekat padanya bener telah saya penuhi sesuai dengan ketentuan yang ditetapkan oleh falkultas dan universitas;
3. Bahwa, apabila dikemudian hari dan terbukti secara syah bahwa saya ternyata melanggar dan atau belum memenuhi keseluruhan atas pernyataan butir 1 dan 2 tersebut diatas, maka saya menyatakan bersedia menerima saksi pembatalan hasil ujian konfeherensif yang telah saya ikuti serta sanksi lainnya sesuai dengan ketentuan Falkultas dan Universitas serta Hukum Negara RI.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanpa tekanan dari pihak mana pun juga.

Pekanbaru, 20 Juli 2022

Pelaku Pernyataan,



Bernandi Dwi Nugraha

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Negara Indonesia adalah Negara Hukum (*rechtstaat*), hal ini secara tegas dinyatakan dalam Pasal 1 ayat (3) Undang-Undang Dasar 1945. Oleh karena itu, negara hukum (rule of law nation) bukanlah negara yang berdasarkan kekuasaan. Oleh karena itu, kedudukan hukum harus didahulukan dari yang lainnya. Semua tindakan harus mematuhi aturan hukum tanpa kecuali.

Masalah kejahatan dan perilaku menyimpang dalam masyarakat merupakan realitas sosial dalam kehidupan masyarakat dari dulu hingga sekarang. Tingkat kriminalitas dan perilaku menyimpang di perkotaan dan perdesaan semakin meningkat baik kualitas maupun kuantitasnya. Hal ini disebabkan perubahan yang sangat cepat di berbagai bidang ilmu pengetahuan dan teknologi, serta pertumbuhan penduduk yang sangat penting.

Seiring dengan perkembangan zaman, kejahatan pun marak terjadi salah satunya adalah judi. Perjudian adalah salah satu permainan tertua di dunia dan hampir setiap negara mengenalnya sebagai permainan peluang. Perjudian juga merupakan masalah sosial, karena cenderung malas dalam arus pekerjaan dan uang, terutama bagi generasi muda, yang banyak berdampak negatif pada kepentingan nasional. Dalam permainan ini, dana yang semula tersedia untuk pengembangan mengalir ke dalam permainan judi.

Perjudian juga bertentangan dengan agama, moralitas dan martabat. Permainan judi juga dapat menyebabkan kecanduan dan menimbulkan kerugian yang signifikan tidak hanya bagi pemain tetapi juga bagi keluarganya. Terkait dengan dampak-dampak yang di hasilkan maka dirumuskan masalah tentang pengawasan dan penerapan sanksi yang berlaku di Indonesia.

Kemajuan teknologi komunikasi dan informasi saat ini berkembang sangat pesat. Hampir di setiap belahan dunia, teknologi telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan manusia. Setiap aspek kehidupan manusia dipengaruhi oleh kemajuan teknologi tersebut. Tidak dapat dipungkiri bahwa kemajuan teknologi akan memudahkan segala aktivitas dalam kehidupan manusia.

Keterbatasan jarak yang memisahkan satu individu dengan individu lainnya dapat diatasi dengan kemajuan teknologi. Dulu hanya surat dan telepon yang bisa digunakan, tapi sekarang dengan menggunakan video call dan whatsapp, dua orang bertatap muka dan bertukar informasi di depan layar handphone atau komputer, dan rintangan jarak jauh saya coba untuk tidak terlalu menonjol. (Nurudin:2017:5).

Berbagai kemajuan tersebut juga berdampak pada melemahnya nilai-nilai sosial yang ada di masyarakat. Hal ini menjadi salah satu penyebab berbagai masalah sosial. Oleh karena itu, tidak mudah bagi seseorang untuk beradaptasi atau menyesuaikan diri dalam kehidupan sosial yang super kompleks.

Kesulitan dalam menerapkan adaptasi dan aturan yang menyebabkan kebingungan, kecemasan, dan berbagai konflik yang menyebabkan transparansi dan penyembunyian, baik secara eksternal maupun internal. Faktanya, banyak orang mengembangkan pola perilaku yang menyimpang dari norma dan cenderung melakukan apa yang ingin mereka lakukan tanpa mengkhawatirkan orang lain. Salah satu kasus yang perlu dicermati lebih dalam adalah judi online. Dalam hal ini, perjudian tersebar luas dan berkembang pesat di kalangan masyarakat umum.

Dengan perkembangan teknologi, perjudian telah bergeser ke tempat yang sedikit lebih elit. Dengan kemajuan teknologi, perjudian tidak perlu lagi disembunyikan seperti dulu. Anda dapat memainkan game ilegal hanya dengan bersantai dan duduk di depan komputer yang terhubung ke jaringan internet. Sistem yang terkomputerisasi, mencakup seluruh aspek kehidupan, seperti sistem transfer uang, arus informasi, dan tersedianya berbagai infrastruktur yang hampir merata di seluruh dunia, memudahkan perkembangan yang disebut juga dengan permainan judi atau judi online.

Perjudian merupakan salah satu tingkat kejahatan paling tinggi salah satunya di Indonesia. Perjudian adalah pertarungan dengan sengaja yaitu mempertaruhkan satu nilai atau sesuatu yang dianggap bernilai, dengan menyadari adanya resiko dan harapan tertentu pada peristiwa-peristiwa permainan, perlombaan dan kejadian-kejadian yang tidak atau belum tentu hasilnya.

Perjudian pada hakikatnya adalah perbuatan yang bertentangan dengan norma agama, moral, kesusilaan maupun norma hukum. Menurut Pasal 303 KUHP ayat 3 main judi berarti tiap-tiap permainan yang kemungkinan akan menang pada umumnya bergantung kepada untung-untungan saja, tetapi juga adanya kemungkinan akan menang itu bertambah besar karena si pemain lebih terlatih atau lebih mahir. Di situ termasuk segala pertarungan tentang perlombaan atau permainan lain-lainnya yang tidak diadakan anlar mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala pertarungan lainnya.

Aturan tentang perjudian juga diatur didalam Al-Qur'an, yaitu terdapat di dalam QS. Al-Baqarah 2 : 219 dan QS. Al-Maidah 5 : 90-92, sehingga orang yang melakukan perjudian akan mendapatkan dosa sebagaimana yang telah diatur didalamnya. Sesuai dengan pembelajaran yang diterap kan di UIR yang menonjolkan sisi keagamaan yang mana berlandaskan Al Quran dan hadist.

- QS. Al-Baqarah 2 : 219

يَسْأَلُونَكَ عَنِ الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ قُلْ فِيهِمَا إِثْمٌ كَبِيرٌ وَمَنَافِعُ لِلنَّاسِ وَإِثْمُهُمَا أَكْبَرُ مِنْ نَفْعِهِمَا وَيَسْأَلُونَكَ مَاذَا يُنْفِقُونَ قُلِ الْعَفْوَ كَذَلِكَ يُبَيِّنُ اللَّهُ لَكُمْ الْآيَاتِ لَعَلَّكُمْ تَتَفَكَّرُونَ (٢١٩)

Artinya : "Mereka menanyakan kepadamu (Muhammad) tentang khamar dan judi.

Katakanlah, "Pada keduanya terdapat dosa besar dan beberapa manfaat bagi manusia. Tetapi dosanya lebih besar daripada manfaatnya." Dan mereka menanyakan kepadamu (tentang) apa yang (harus) mereka infakkan. Katakanlah, "Kelebihan (dari apa yang diperlukan)."

Demikianlah Allah menerangkan ayat-ayat-Nya kepadamu agar kamu memikirkan." (QS. Al-Baqarah 2: 219)

- QS. Al-Maidah 5 : 90

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْلَامُ رِجْسٌ مِنْ عَمَلِ الشَّيْطَانِ فَاجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ (٩٠)

Artinya : "Wahai orang-orang yang beriman! Sesungguhnya minuman keras, berjudi, (berkorban untuk) berhala, dan mengundi nasib dengan anak panah, adalah perbuatan keji dan termasuk perbuatan setan. Maka jauhilah (perbuatan-perbuatan) itu agar kamu beruntung." (QS. Al-Maidah 5 :90)

- QS. Al-Maidah 5 : 91

إِنَّمَا يُرِيدُ الشَّيْطَانُ أَنْ يُوقِعَ بَيْنَكُمُ الْعَدَاوَةَ وَالْبَغْضَاءَ فِي الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ وَيَصُدَّكُمْ عَنْ ذِكْرِ اللَّهِ وَعَنِ الصَّلَاةِ فَهَلْ أَنْتُمْ مُنْتَهُونَ (٩١)

Artinya : "Dengan minuman keras dan judi itu, setan hanyalah bermaksud menimbulkan permusuhan dan kebencian di antara kamu, dan menghalang-halangi kamu dari mengingat Allah dan melaksanakan sholat, maka tidakkah kamu mau berhenti ?" (QS. Al-Ma'idah 5: 91)

- QS. Al-Maidah 5 : 92

وَأَطِيعُوا اللَّهَ وَأَطِيعُوا الرَّسُولَ وَاحْذَرُوا فَإِن تَوَلَّيْتُمْ فَأَعْلَمُوا أَنَّمَا عَلَي رَسُولِنَا الْبَلَاغُ الْمُبِينُ (٩٢)

Artinya : "Dan taatlah kamu kepada Allah dan taatlah kamu kepada Rasul serta berhati-hatilah. Jika kamu berpaling, maka ketahuilah bahwa kewajiban Rasul Kami hanyalah menyampaikan (amanat) dengan jelas." (QS. Al-Ma'idah 5: 92)

Hadis Nabi yang terkait dengan larangan berjudi sebagaimana tertuang dalam salah satu hadis dari Abu Hurairah yang diriwayatkan oleh Bukhari dan Muslim yang artinya : “Barang siapa mengajak temannya bermain judi, maka hendaklah ia tebus dengan bersedekah”

Judi memiliki potensi yang besar, merusak jiwa seseorang dan menjadi orang yang tidak bermoral, sehingga harapan para pelajar dan negara sebagai orang yang terpelajar sebenarnya terlindungi dari perbuatan yang memalukan ini. Yang lebih memprihatinkan, aktivitas judi ini telah merugikan sebagian mahasiswa UIR. Persoalan ini tentu tidak sederhana, mengingat UIR adalah lembaga pendidikan berbasis Islam. Tentunya judi sangat bertentangan dengan nilai dan norma yang diajarkannya. Oleh karena itu, tindakan perjudian ini tidak hanya menghancurkan masa depan mahasiswa, tetapi juga berdampak langsung pada reputasi UIR sebagai lembaga pendidikan Islam di Riau.

Berdasarkan pengamatan awal, peneliti telah menemukan bahwa ada banyak hubungan antara perjudian online dan hasil belajar siswa. Pelajar judi online bisa menghabiskan waktu sekitar 2-3 jam per malam, padahal sebenarnya mereka menggunakannya untuk tugas belajar atau kuliah. Informan kemudian mengaku terobsesi dengan permainan sehingga mempengaruhi motivasi dan prestasi belajar, terutama di bidang akademik dan disiplin ilmu lainnya. Adapun bentuk-bentuk judi online yang sering dilakukan oleh mahasiswa yaitu : judi bola, togel, game poker, kartu slot, domino high dan ludo king.

Efek negatif lain dari kecanduan judi online setidaknya bisa dilihat dari pengalaman mahasiswa Initial R. Ia menyebutkan, Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) mengalami penurunan sejak ia terjerumus ke dalam permainan judi online. Selain itu, karena R sedang bermain judi online dengan teman-temannya, ia sering bolos kelas dan sulit memahami materi kuliah. Menurut R, perjudian online memengaruhinya dan menghabiskan banyak waktu untuk menggunakannya untuk belajar dan mengerjakan pekerjaan rumah kuliah. Karena judi online dimainkan terutama dari malam hingga pagi, R cenderung tidak fokus memahami materi selama waktu perkuliahan.

Hal senada diungkapkan M. Ia awalnya tertarik dengan judi online karena diajak oleh seorang temannya. Awalnya saya hanya ikut-ikutan. Namun seiring berjalannya waktu, M mulai ketagihan bermain judi online. Akibatnya, M lebih banyak menghabiskan waktu berjudi online di warnet daripada belajar. Setelah itu, setelah ujian akhir, skor M lebih rendah dari waktu sebelumnya. Karena nilai utamanya adalah huruf C, ia kemudian harus mengulang kursus untuk mendapatkan nilai C di semester berikutnya. Permainan judi online ini biasanya dijalankan di warnet yang ada di sekitar kampus UIR, seperti Jalan Air Dingin, Karya 1 dan lain-lain.

Masalah perjudian online merupakan salah satu yang berdampak sangat negatif terhadap pertumbuhan mahasiswa UIR dan sekaligus merusak kualitas sistem

pendidikan Liau. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengkaji lebih jauh permasalahan judi online terkait aspek prestasi akademik mahasiswa.

Berdasarkan beberapa uraian di atas, maka penelitian tertarik untuk mengambil penelitian dengan judul **“Dampak Judi Online Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa (Studi Kasus Mahasiswa A, B, C, D, E, F, G, H, I).”**

B. Rumusan Masalah

Bedasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, maka rumusan masalah yang peneliti tarik dalam penelitian ini adalah: **“Bagaimana Dampak Perjudian Online Terhadap Penurunan Prestasi Akademik Mahasiswa (Studi Kasus Mahasiswa A, B, C, D, E, F, G, H, I).”**

C. Tujuan Penelitian

Bedasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan diatas, maka tujuan penelitian dalam permasalahan yang akan diteliti adalah sebagai berikut: “Untuk memberikan pemahaman kepada mahasiswa terhadap bahaya judi online terhadap prestasi akedemik mahasiswa.

D. Manfaat Penelitian

Adapun kegunaan atau manfaat dari penelitian ini adalah :

A. Manfaat Teoritis

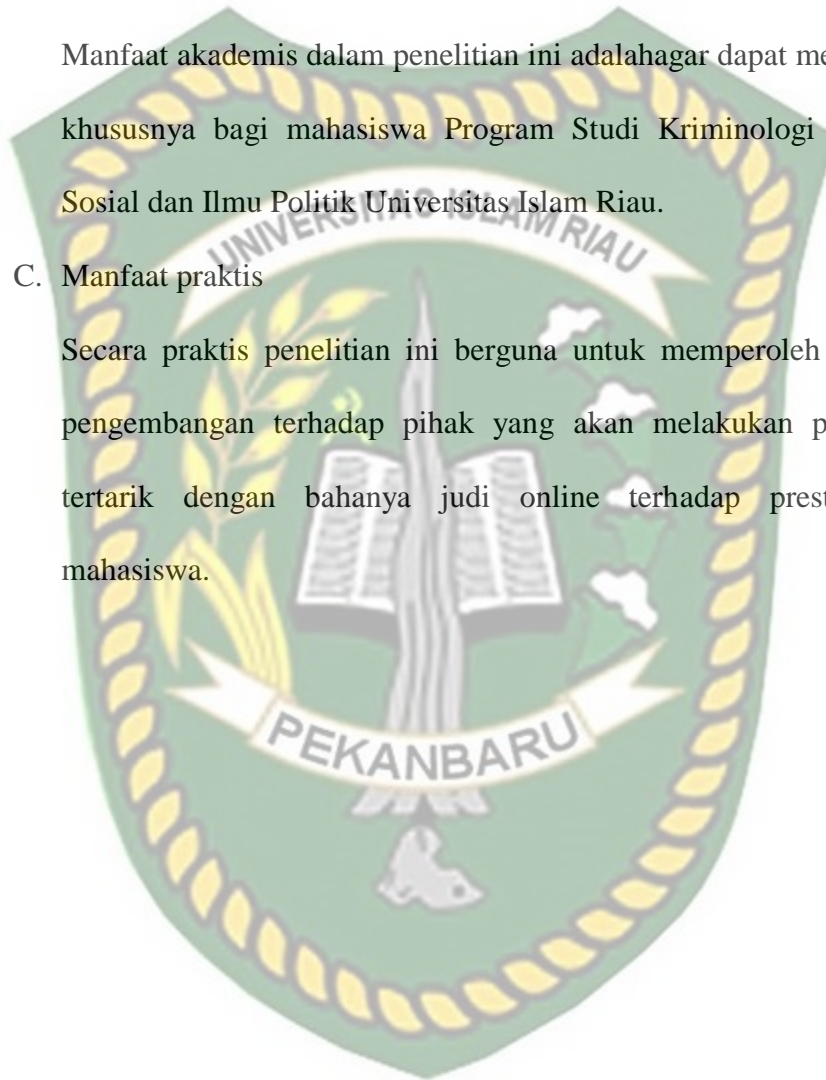
Secara teoritis, penelitian ini dapat digunakan sebagai pengembangan bagi ilmu pengetahuan khususnya dibidang kriminologi.

B. Manfaat Akademis

Manfaat akademis dalam penelitian ini adalah agar dapat menjadi referensi khususnya bagi mahasiswa Program Studi Kriminologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Islam Riau.

C. Manfaat praktis

Secara praktis penelitian ini berguna untuk memperoleh informasi dan pengembangan terhadap pihak yang akan melakukan penelitian yang tertarik dengan bahannya judi online terhadap prestasi akademik mahasiswa.



BAB II

STUDI KEPUSTAKAAN DAN KERANGKA PIKIR

2.1 Studi Kepustakaan

2.1.1 Konsep kriminologi

Secara etimologis, kata kriminologi (Zulkarnain, 2016: 39) berasal dari kata crime dan logo. Kejahatan berarti kejahatan atau kriminal, logo berarti ilmu. Oleh karena itu, kriminologi (Zulkarnain, 2016: 39) adalah ilmu yang membahas, menyelidiki, dan menyelidiki kejahatan yang baik ditinjau dari arti, bentuk, dan penyebab kejahatan.

W.A. Bonger (Zulkarnain, 2016: 39) mendefinisikan kriminologi sebagai “ilmu yang bertujuan menyelidiki gejala-gejala kejahatan seluas-luasnya”. Melalui definisi tersebut, Boger (Zulkarnain, 2016: 39) membagi kriminologi ini menjadi kriminologi murni sebagai berikut:

- a) Ilmu kriminal antropologi: ilmu manusia yang jahat. Ilmu ini memberikan jawaban atas pertanyaan tentang orang jahat.
- b) Sosiologi kejahatan: Ilmu yang mempelajari kejahatan sebagai gejala masyarakat. Yang penting adalah mengetahui dan menjawab di mana letak penyebab kejahatan dalam masyarakat.
- c) Psikologi kriminal: Ilmu yang mempelajari penjahat ditinjau dari jiwanya.
- d) Psiko dan Neuro-Criminal: Ilmu yang mempelajari penjahat yang sakit jiwa atau sakit jiwa.

e) Penology: Sebuah studi tentang pertumbuhan dan perkembangan hukuman.

Katono (2015: 142) menemukan bahwa kriminologi didukung oleh berbagai ilmu lain yang mempelajari kejahatan dan penjahat, kemunculannya, sebab dan akibat sebagai ilmu teoritis, dan berusaha untuk mencegah dan mengatasinya.

Sedangkan menurut Wilhelm Sauer (Katono; 2015: 141), kriminologi adalah ilmu tentang sifat jahat individu dan budaya bangsa, dan subjek penyelidikannya adalah kejahatan dalam kehidupan individu dan kejahatan dalam kehidupan masyarakat bangsa dan negara.

Berdasarkan penjelasan singkat di atas, dapat disimpulkan bahwa kriminologi merupakan bidang keilmuan yang sangat penting untuk dikaji. Kriminologi sebagai keseluruhan ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan kejahatan sebagai gejala masyarakat (*society*). Ilmu meliputi:

- 1) Cara proses membuat undang-undang,
- 2) Pelanggaran terhadap undang-undang dan,
- 3) Reaksi terhadap pelanggaran-pelanggaran ini, hal-hal mana merupakan 3 segi pandang (aspek) dari suatu rangkaian hubungan timbal balik yang sedikit banyak merupakan suatu kesatuan.

Dengan adanya kriminologi dapat dijadikan sebagai kontrol sosial atas kebijakan dan penegakan hukum pidana. Munculnya lembaga kriminologi di beberapa perguruan tinggi diharapkan dapat memberikan kontribusi dan gagasan

yang dapat digunakan untuk mengembangkan kriminologi sebagai ilmu untuk kesejahteraan sosial.

2.1.2 Konsep Perilaku Menyimpang

Perilaku menyimpang merupakan perilaku memalukan yang dilakukan oleh individu yang diakibatkan oleh faktor internal dan eksternal pada masa remaja. Perilaku menyimpang juga didefinisikan sebagai setiap perilaku negatif yang dapat mempengaruhi individu dengan hubungan lingkungan atau sosial.

Menurut Suyanto dan Dwi (2004: 105), perilaku menyimpang adalah perilaku yang menyimpang dari norma yang perilaku tersebut tidak disetujui atau dianggap licik dan dikenakan sanksi negatif dari masyarakat. Di sisi lain, menurut Hurlock (2004:33), perilaku menyimpang dianggap licik dan melanggar aturan dan nilai sosial.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, perilaku menyimpang dianggap licik, melanggar norma, melanggar nilai-nilai sosial akibat rangsangan negatif, dan merespon perilaku individu. . Rangsangan negatif yang terbentuk bukan karena kemampuan individu itu sendiri, melainkan pengaruh dari luar individu yang menyebabkan individu tersebut bereaksi dengan cara yang salah, yang pada akhirnya menimbulkan penyimpangan.

2.1.3 Konsep Judi Online

Perkembangan teknologi di era globalisasi ini sangat pesat khususnya dalam bidang teknologi informasi, sehingga memudahkan masyarakat untuk menerima dan memberikan informasi kepada masyarakat luas. Selain berdampak negatif, tidak hanya menawarkan manfaat teknologi informasi, tetapi juga menjadi peluang untuk dijadikan sarana melakukan *cybercrime*. *Cybercrime* adalah tindakan ilegal oleh perantara yang dilakukan melalui jaringan elektronik global. (Sunarso.2015:40).

Judhariksawan berpendapat bahwa *cybercrime* adalah kegiatan yang menggunakan komputer sebagai media yang didukung oleh sistem komunikasi yang baik, seperti sistem dial-up yang menggunakan saluran telepon atau sistem nirkabel yang menggunakan antena khusus seperti nirkabel. (Judahariksawan.2005:12-13).

Cybercrime juga dikaitkan dengan istilah dunia maya. *Cyberspace* dianggap sebagai dunia komunikasi berbasis komputer. Dunia maya juga dianggap sebagai realitas baru kehidupan sehari-hari yang dikenal dengan Internet. Sistem kerja dunia maya telah mengubah jarak dan waktu yang dulunya terbatas sekarang menjadi tidak terbatas. Penyalahgunaan dunia maya di dunia maya disebut *cybercrime*. (Maskun.2013:46)

Judi online tergolong *cybercrime* karena melakukan kejahatan. Perjudian online melakukan kejahatan perjudian melalui komputer dan Internet (Amar.2017:1). Kejahatan *cybercrime* khususnya perjudian online ini diperlukan upaya penegak hukum serta peran dari orangtua dan masyarakat untuk mencegah dan memberantas

perilaku menyimpang tersebut semakin marak dimainkan di kalangan remaja khususnya di kalangan mahasiswa.

Tabel 2.2 Jenis Judi Online Yang Diminati Mahasiswa

No	Jenis Judi Online	Key Informan
1	Slot	5
2	<i>Mix parlay</i> (judi bola)	2
3	Poker	2
Jumlah		9

Sumber : *Modifikasi Penulis, 2021*

Perjudian online sudah diatur secara khusus dalam Pasal 27 ayat 2 Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik mengatur sebagai berikut :

"Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian".

2.1.4 Konsep Prestasi Akademik

Prestasi akademik adalah kalimat yang terdiri dari dua kata, prestasi akademik dan prestasi akademik, dan memiliki arti yang berbeda antara prestasi akademik dan prestasi akademik. Prestasi berasal dari bahasa Belanda, *prestatie*, yang berarti hasil usaha. Prestasi adalah hasil yang dicapai, dilaksanakan, dan dilaksanakan oleh seseorang (Baiti, 2010:102). Kinerja setiap orang tidak selalu sama di berbagai bidang. Misalnya prestasi di bidang seni, olahraga, sastra,

kepemimpinan, ilmu pengetahuan, dan teknologi. Meskipun semua ulama terkait dengan sains.

Sawiji (2008: 76) membagi nilai menjadi nilai akademik dan non akademik. Prestasi akademik Bloom merupakan hasil dari perubahan perilaku yang meliputi bidang kognisi, emosi, dan psikomotorik, yang merupakan ukuran keberhasilan siswa (Sugiyanto, 2007: 97). Ranah kognitif adalah kemampuan yang selalu harus dikuasai siswa. Hal ini karena perolehan kemampuan pada level ini merupakan dasar perolehan ilmu (Slameto, 2008: 54).

Prestasi akademik dinyatakan sebagai pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan yang dicapai dalam mata pelajaran tertentu di sekolah dan biasanya ditentukan oleh nilai ujian (Suryabrata, Psikologi Pendidikan, 2010). Dapat disimpulkan bahwa prestasi akademik adalah jumlah penguasaan mata pelajaran yang dicapai oleh seorang siswa, yang dinyatakan dalam bentuk nilai.

Tes atau metode observasi digunakan untuk mengukur prestasi akademik seorang siswa. Tes adalah cara menilai dalam bentuk tugas atau serangkaian tugas yang harus dilakukan siswa. Tes prestasi ditujukan untuk mengukur kemampuan yang telah diperoleh siswa (Santrock, 2009: 115). Tes prestasi adalah tes yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan calon siswa dalam memperoleh materi yang menjadi dasar materi tersebut (Geiser & Studley, 2007:4).

2.1.5 Konsep Mahasiswa

Menurut Kamus Praktis Bahasa Indonesia, mahasiswa adalah mereka yang sedang menempuh pendidikan di perguruan tinggi (Taufik, 2010:113). Salim dan Salim (Spica, 2008: 87) menyatakan bahwa mahasiswa adalah orang-orang yang terdaftar di universitas dan berpendidikan. Susantoro (Siregar, 2006: 65) menyatakan bahwa penampilan siswa juga sarat dengan nuansa dinamisme dan sikap ilmiah dalam melihat sesuatu berdasarkan realitas objektif, sistematis dan rasional.

Seorang mahasiswa secara harfiah adalah orang yang belajar di universitas, lembaga penelitian, akademi, atau sebagainya. Mereka yang terdaftar sebagai mahasiswa di universitas dapat secara otomatis disebut sebagai mahasiswa (Takwin, 2008: 94). Menurut Budiman (2009:88), mahasiswa adalah orang yang menempuh pendidikan pada jenjang perguruan tinggi dan mempersiapkan keahliannya pada jenjang sarjana. Sedangkan menurut Daldiyono (2009: 111), siswa adalah mereka yang telah lulus Sekolah Menengah Atas (SLTA) dan sedang menempuh pendidikan tinggi.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa mahasiswa adalah perguruan tinggi atau orang yang mengenyam pendidikan tinggi di perguruan tinggi.

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Teori *Rasional Choice*

Menurut Elster (1989), teori pilihan rasional sering disebut sebagai teori tindakan rasional. Inti dari pilihan rasional adalah memilih jalur yang biasanya diyakini manusia akan membawa manfaat besar bagi manusia ketika dihadapkan pada beberapa jalur perilaku (lawmark.wordpress.com, 21 Maret 2016).

Keputusan untuk melakukan kejahatan menurut *Rational Choice* teori / teori pilihan rasional dari Geri Becker (1968) adalah terletak dari perilaku kejahatan itu sendiri. Pilihan – pilihan langsung serta keputusan – keputusan yang dibuat relevan oleh para pelaku tindak pidana yang terdapat baginya. Pilihan – pilihan rasional berarti pertimbangan - pertimbangan yang rasional dalam menentukan pilihan perilaku yang kriminal atau mom kriminal, dengan kesadaran bahwa ada ancaman pidana apabila perbuatan kriminal diketahui dan dirinya diproses dalam peradilan pidana. Pelaku membuat keputusan apakah mereka harus melakukan perbuatan jahat atau tidak melakukannya

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi pemilihan pemain ketika melakukan perilaku menyimpang dalam perjudian online, yaitu :

- a. Keuntungan dari melakukan perjudian

Dalam teori pilihan rasional, kemanfaatan melakukan kejahatan adalah dominan, kuat, dan cepat, bahkan jika keseimbangan individu dan pelaku

yang melakukan kejahatan itu dihargai dan dihukum berat. Bagi yang melanggar.

b. Sarana dalam Aktifitas Ilegal

Individu didorong oleh keinginan atau tujuan dalam melakukan kejahatan mereka bertindak dengan spesifik, mengingat kondisi dan hambatan atas dasar informasi yang mereka miliki tentang kondisi dimana mereka memiliki tentang kondisi dimana mereka bertindak karena tidak mungkin bagi individu untuk mencapai semua dari berbagai hal yang mereka inginkan, mereka juga harus membuat pilihan dalam kaitannya dengan tujuan mereka dan sarana untuk mencapai tujuan-tujuan itu.

c. Kemungkinan Resiko Tertangkap dan Tuntutan

Dalam melakukan kejahatan yeori pilihan rasional memandang seseorang pelaku kejahatan mempertimbangkan banyak manfaat yang akan didapat dari kejahatan dan pada kerugian yang akan ditentukan maka pelaku akan menghindari penangkapan.

d. Pemberian Hukum

Bagi pelaku ancaman bukanlah menjadi pertimbangan mereka dalam melakukan kejahatan, namun dengan beberapa pertimbangan dalam kasus kejahatan, ancaman hukuman tidak lagi menjadi penghalang bagi pelaku untuk melakukan kejahatan, para pelaku berfikir bahwa mereka akan mendapatkan keuntungan dari kejahatan dan mereka yakin akan mendapatkan

hukuman yang lama jika tertangkap.

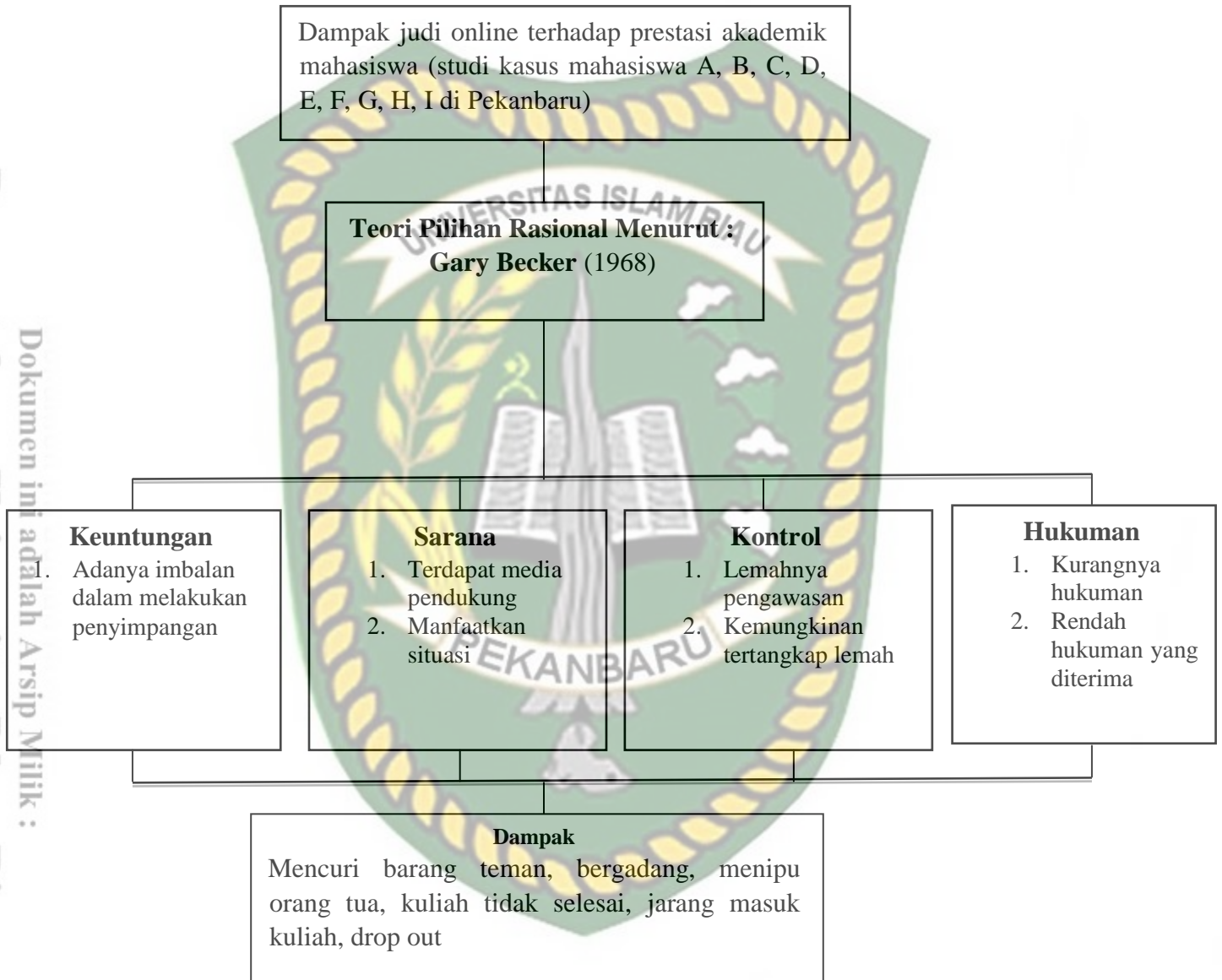
Perjudian memberikan jalan pintas untuk memungkinkan individu yang rentan mencapai tujuan mereka dengan jutaan harapan tanpa bekerja keras, sehingga mereka berpikir dengan waras dan jernih, dan yang lainnya dengan berjudi online. Tidak merugikan pihak dan tidak ada korban jiwa. Contoh: Tidak merugikan orang lain, tetapi hanya judi online untuk keuntungan pribadi.

2.4 Kerangka Pemikir

Kerangka pikir adalah penjelasan sementara dari gejala-gejala yang menjadi pokok permasalahan kita. Kerangka berpikir didasarkan pada hasil tinjauan pustaka dan penelitian terkait. Kerangka pemikiran adalah argumentasi kita dalam membuat hipotesis (Akbar dan Usman, 2001: 34). Untuk mengembangkan arah dan tujuan penelitian ini, peneliti mencoba mengembangkannya dalam kerangka pemikiran, seperti pada skema di bawah ini.

Gambar 1: “Dampak Judi Online Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa

(Studi Kasus Mahasiswa A, B, C, D, E, F, G, H, I)”



Sumber : modifikasi oleh peneliti 2022

2.3 Konsep Operasional

Konsep operasional adalah abstraksi dari suatu fenomena yang dirumuskan berdasarkan pembangkitan banyak karakteristik dari suatu peristiwa, keadaan suatu kelompok atau individu. Penggunaan konsep ini diharapkan dapat menyederhanakan pemikiran dengan menggunakan satu istilah untuk beberapa peristiwa yang terkait. Sebagaimana dijelaskan dalam kerangka di atas, peneliti telah mencoba menggunakan teori terkait turunan dan telah terlibat dalam pembuatan beberapa variabel dan indikator penelitian sebagai berikut :

- a.) Kriminologi adalah bidang ilmiah di mana penelitian sangat penting. Dengan adanya kriminologi, kriminologi dapat dijadikan sebagai kontrol sosial atas penegakan kebijakan dan hukum pidana. Munculnya lembaga kriminologi di beberapa perguruan tinggi diharapkan dapat memberikan kontribusi atau gagasan yang dapat digunakan untuk mengembangkan kriminologi sebagai ilmu untuk kesejahteraan sosial.
- b.) Perilaku menyimpang merupakan perilaku memalukan yang dilakukan oleh individu yang diakibatkan oleh faktor internal dan eksternal pada masa remaja. Perilaku menyimpang didefinisikan sebagai setiap perilaku negatif yang dapat mempengaruhi lingkungan individu atau hubungan sosial.
- c.) Judi online adalah permainan yang dijalankan oleh banyak pihak dengan harapan keuntungan yang besar, memanfaatkan berlalunya waktu dan

taruhan yang berharga, atau taruhan yang dilakukan oleh banyak pihak dengan menggunakan perkembangan teknologi yang pesat.

- d.) Prestasi akademik adalah hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan, baik secara individual maupun kelompok. Prestasi tidak akan pernah dihasilkan tanpa suatu usaha baik berupa pengetahuan maupun berupa keterampilan. Prestasi menyatakan hasil yang telah dicapai, dilakukan, dikerjakan dan sebagainya, dengan hasil yang menyenangkan hati dan diperoleh dengan jalan keuletan kerja.
- e.) Mahasiswa adalah seseorang yang sedang dalam proses menimba ilmu ataupun belajar dan terdaftar sedang menjalani pendidikan pada salah satu bentuk perguruan tinggi yang terdiri dari akademik, politeknik, sekolah tinggi, institut dan universitas.

2.4 Penelitian yang Relevan

Di bawah ini adalah beberapa penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian yang penulis teliti ini.

1. Kris Demirto Faot yang berjudul “Tinjauan Kriminologis Kejahatan Perjudian Kupon Putih di Timika Papua (Studi Kasus 2008-2012)”. Hasil ini menunjukkan bahwa latar belakang perjudian kupon putih disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain faktor ekonomi, pengangguran yang tinggi, epidemi/pencobaan, pendidikan masyarakat yang buruk, dan faktor lingkungan yang meningkat. Maraknya perjudian kupon putih hingga saat

ini disebabkan oleh beberapa kendala yang dihadapi aparat penegak hukum dalam memberantasnya. Itu lebih canggih dan hukuman yang dijatuhkan rendah. White Coupon Tidak memberikan efek jera kepada pelaku judi.

2. Nugara Sugiyarto Putra yang berjudul "*Judi Sepak Bola Online di Kalangan Mahasiswa Universitas Riau*". Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa faktor yang mendorong mahasiswa untuk bermain judi sepak bola online adanya kurangnya control dari orang tua, keuntungan yang didapatkan, situasional, keinginan untuk mencoba, persepsi akan sebuah keterampilan serta menambah keseruan dalam menyaksikan sebuah pertandingan. Dengan keikutsertaan mahasiswa dalam permainan judi sepak bola online, mereka juga merasakan dampak terhadap prestasi belajar, dampak terhadap kesehatan, dampak terhadap ekonomi serta dampak terhadap kepribadian.
3. Penelitian Ricky Anwar yang berjudul "*Analisis Kriminologi terhadap Perjudian Toto Gelap (Togel) (Studi Kasus Wilayah Hukum Polsek Lima Puluh Kota Pekanbaru)*". Hasil penelitian ini yang melihat faktor-faktor penyebab seseorang melakukan perjudian jenis toto gelap (togel) adalah dari faktor ekonomi, faktor pendidikan, faktor lingkungan, faktor pengawasan hukum dan faktor agama.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Metode penelitian didefinisikan sebagai metode ilmiah untuk memperoleh data yang memiliki tujuan dan kegunaan tertentu dalam penelitian. Secara umum diakui bahwa ada dua metode penelitian yang identik dengan ilmu-ilmu sosial: studi kualitatif dan kuantitatif (Suryana, 2010; 2.3). Secara umum, ada dua metode yang digunakan dalam ilmu-ilmu sosial: metode penelitian kualitatif dan metode penelitian kuantitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis.

Metode dan makna proses (pandangan tematik) ditekankan dalam penelitian kualitatif. Alasan digunakan sebagai pedoman untuk memastikan bahwa fokus penelitian sejalan dengan fakta di lapangan. Penelitian kuantitatif adalah studi ilmiah yang sistematis tentang bagian-bagian dan fenomena, dan hubungan mereka.

Dalam penelitian ini, data penelitian berkaitan dengan interpretasi data yang ditemukan di lapangan, sehingga peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif untuk membantu penelitian mengumpulkan data, memahami maknanya, dan memahami dari kasus tersebut. mendapatkan.

3.2 Metode Penelitian Kualitatif

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan keadaan sebenarnya dari apa yang terjadi di lokasi penelitian melalui pengumpulan, identifikasi, dan analisis data untuk mendapatkan solusi dari masalah kualitatif. Ini adalah metode penelitian kualitatif.

Metode kualitatif merupakan metode baru dibandingkan dengan metode kuantitatif karena popularitasnya belakangan ini, dan disebut metode post-hoc karena didasarkan pada filosofi post-positif. Metode ini disebut juga metode artistik karena proses penelitiannya lebih bersifat artistik, dan disebut metode interpretif karena data penelitian lebih nyaman dalam menginterpretasikan data yang ditemukan di lapangan (Suryana, 2010).

Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang didasarkan pada filosofi post-positivity dan digunakan untuk menyelidiki keadaan objek alami (bukan eksperimen). Di sini, peneliti adalah sarana utama pengambilan sampel sumber data, yang dilakukan dengan sengaja dan bola salju. Menggunakan triangulasi (kombinasi), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan temuan kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi.

3.3 Lokasi Penelitian

Untuk memperoleh data dan keterangan yang diperlukan dalam pembahasan penelitian ini, maka sebagai lokasi penelitian penulis menetapkan di Jalan Air Dingin yang terletak di kota Pekanbaru untuk mengetahui dampak judi online terhadap prestasi akademik mahasiswa disalah satu kelurahan yang terletak di Kota Pekanbaru. Dimana para mahasiswa sering mengabaikan pendidikan demi berjudi online.

3.4 Subjek Penelitian

Penelitian kualitatif tidak dimaksudkan untuk digeneralisasi atau menghasilkan hasil penelitian. Oleh karena itu, dalam penelitian kualitatif diketahui adanya populasi dan sampel penelitian yang tercermin dalam fokus penelitian, yang ditentukan secara kebetulan. Subjek penelitian ini akan menjadi informan yang akan memberikan berbagai informasi yang dibutuhkan untuk proses penelitian. Informan adalah seseorang yang benar-benar mengetahui suatu masalah atau masalah tertentu dan informasi atau data yang jelas, akurat, dan dapat diandalkan dalam bentuk pernyataan, informasi, atau data yang membantu Anda memahami masalah atau masalah yang akan diperoleh. Ada beberapa jenis informan survei (Mila, 2015: 42):

1. Informan utama atau *key informan* adalah orang yang mengetahui dan memiliki berbagai informasi dasar yang diperlukan untuk penelitian.
2. Informan utama adalah mereka yang terlibat langsung dalam interaksi sosial yang diteliti.

3. Informan tambahan adalah informan yang memberikan informasi tanpa terlibat langsung dalam interaksi sosial yang diselidiki.
 - a. Ketua RW Air Dingin
 - b. Ketua RT Air Dingin
 - c. Ketua Pemuda Air dingin
 - d. Warga sekitar
 - e. Mahasiswa yang melakukan judi online

Dalam menentukan informan sebagai nara sumber dalam penelitian ini harus sesuai dengan tujuan penelitian yang akan dilakukan, dan penulis menentukan pihak yang akan digunakan untuk penelitian seperti yang terlihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 3.I Jumlah Informan Dampak Judimonline Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa (Studi Kasus Mahasiswa A, B, C, D, E, F, G, H, I)

No	Nama	Informan	Key Informan
1	Ketua RT Air Dingin	1 orang	
2	Ketua RW Air Dingin	1 orang	
3	Ketua Pemuda Air Dingin	1 orang	
4	Warga sekitar	2 orang	
5	Mahasiswa yang melakukan judi online		9 orang
Jumlah		14 orang	

Sumber : Modifikasi Penulis, 2021

3.5 Jenis dan Sumber Data

Jenis dan sumber data yang di dapat dari hasil penelitian ini dapat dibedakan atas data primer dan data skunder yang diantara lain yaitu:

1. Data primer yaitu data data yang didapat secara langsung di lokasi penelitian yaitu jalan Air Dingin yang didapat secara langsung kepada narasumber.
2. Data sekunder yaitu data yang didapatkan secara tidak langsung dalam penelitian berupa pendapat para ahli , karya ilmiah, jurnal, internet, dan informasi-informasi yang berhubungan dengan masalah pokok penelitian sebagai data awal untuk mendukung data primer.

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Menurut Muhammat Mustofa, dalam penelitian kriminologi (2005: 69), teknik pengumpulan data yang biasa dilakukan untuk studi kesadaran diri terdiri dari tiga metode :

1. Observasi yaitu merupakan upaya pengumpulan data dengan pengamatan langsung ke lokasi penelitian.
2. Wawancara adalah proses tanya jawab secara lisan dengan para informan penelitian yang ditetapkan dengan berpedoman pada pertanyaan yang sudah disiapkan sebelumnya.
3. Dokumentasi yaitu menggunakan foto maupun video. Pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, gambar maupun elektronik.

Salah satu teknik pengumpulan data yang dilakukan penulis yaitu dengan wawancara langsung tidak terstruktur terhadap informan dan wawancara ditunjukkan kepada *key informan* yang dimaksud sehingga didapat data primer berupa hasil wawancara. Data primer adalah data yang diperoleh dari lapangan data tersebut secara langsung dikumpulkan sendiri oleh penulis dan biasanya di peroleh dengan cara survei atau wawancara langsung. Hal ini dilakukan agar penelitian mendapatkan data yang benar-benar akurat dan terpercaya.

3.7 Teknik Pengolahan Data

Pengolahan data merupakan bagian yang sangat penting dari metode ilmiah. Pengolahan data dapat memberikan arti dan makna data yang membantu memecahkan masalah penelitian. Data mentah yang dikumpulkan harus dikelompokkan, dikategorikan, dimanipulasi, dan diperas sehingga data tersebut memiliki makna untuk menjawab pertanyaan dan berguna untuk menguji hipotesis dan menyelidiki pertanyaan.

Memanipulasi data mentah berarti terlebih dahulu mengubah data mentah menjadi bentuk yang memudahkan untuk mengamati hubungan antar fenomena. Anda perlu melakukan beberapa tingkat aktivitas, seperti memeriksa data mentah, membuat tabel yang berguna secara manual atau dengan menggunakan komputer.

Setelah mengelompokkan data, selanjutnya juga perlu menganalisis hubungan yang terjadi, menafsirkan hubungan antara fenomena yang terjadi, dan membandingkannya dengan fenomena lain yang tidak diselidiki.

Pengolahan data secara sederhana didefinisikan sebagai proses menafsirkan data lapangan sesuai dengan sifat tujuan, desain, dan penelitian. Misalnya, dalam desain penelitian kuantitatif, angka yang diizinkan diproses dengan statistik inferensi dan deskriptif.

Lain halnya dengan rancangan penelitian kualitatif, maka pengolahan data menggunakan teknik non statistik, mengingat data-data lapangan diperoleh dalam bentuk narasi atau kata-kata, maka pengolahan datanya tidak bisa dikuantifikasi. Perbedaan ini harus dipahami oleh peneliti atau siapapun yang melakukan penelitian, sehingga penyajian data dan analisis kesimpulan penelitian relevan dengan sifat atau jenis data dan prosedur pengolahan data yang akan digunakan.

Pengolahan data diartikan sebagai proses yang memungkinkan alat pengumpul data diinterpretasikan secara kuantitatif dan kualitatif, memungkinkan untuk melakukan proses penarikan kesimpulan penelitian. Oleh karena itu, kami mengolah data dalam kaitannya dengan praktik pendidikan sebagai upaya untuk menafsirkan data atau fakta menjadi makna.

Makna penelitian yang diperoleh dengan pengolahan data tidak menjawab analisis “mengapa” dari makna yang diperoleh. Misalnya, dalam desain studi kuantitatif, angka-angka yang diperoleh melalui alat pengumpulan data harus diproses secara kuantitatif baik melalui statistik inferensi atau statistik deskriptif.

Teknik pengolahan data didalam penelitian ini dilakukan dengan cara sebagai berikut:

1. Penyusunan Data

Data yang sudah ada perlu dikumpulkan semua agar mudah untuk mengecek apakah semua data yang dibutuhkan sudah terekap semua. Kegiatan ini dimaksud untuk menguji hipotesis penelitian. Penyusunan data harus dipilih data yang ada hubungannya dengan penelitian, dan benar-benar otentik. Adapun data yang diambil melalui wawancara harus dipisahkan antara pendapat responden dan pendapat interview.

2. Klasifikasi Data

Klarifikasi data merupakan usaha menggolongkan, mengelompokan data, dan memilah data berdasarkan pada klasifikasi data yang telah dibuat dan ditentukan oleh peneliti.

3. Pengolahan Data

Pengolahan data dilakukan untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan. Hipotesis yang akan diuji harus berkaitan dan berhubungan dengan permasalahan yang akan diajukan. Semua jenis penelitian tidak harus hipotesis akan tetapi semua jenis penelitian wajib merumuskan masalahnya, sedangkan penelitian yang menggunakan hipotesis adalah metode eksperimen.

Jenis data yang akan menentukan apakah peneliti akan menggunakan teknik kualitatif atau kuantitatif. Data kualitatif diolah dengan menggunakan teknik statistik non parametrik maupun statistik parametrik. Statistik nonparametrik tidak menguji parameter populasi akan tetapi yang diuji adalah distribusi yang menggunakan asumsi bahwa data yang akan dianalisis

tidak terkait dengan adanya distribusi normal atau tidak harus berdistribusi normal dan data yang banyak digunakan statistik parametrik adalah data nominal atau data ordinal.

4. Interpretasi Hasil Pengolahan Data

Tahap ini menerangkan setelah penelitian menyelesaikan analisis datanya dengan cermat. Kemudian langkah selanjutnya peneliti menginterpretasikan hasil analisis akhir penelitian menarik suatu kesimpulan yang berisikan inti sari dari seluruh rangkaian kegiatan penelitian dan membuat rekomendasinya. Menginterpretasikan hasil akhirnya perlu diperhatikan hal-hal antara lain: interpretasi tidak melenceng dari hasil analisis, interpretasi harus masih dalam batas kerangka penelitian, dan secara etis penelitian rela mengemukakan kesulitan dan hambatan-hambatan sewaktu dalam penelitian.

3.8 Teknik Analisa Data

Analisa data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara mendalam, catatan lapangan dan bahan-bahan lain sehingga mudah dipahami dan temuan yang dapat diinformasikan kepada orang lain. (Sugioyono, 2010:334).

Setelah memperoleh data dan informasi yang dibutuhkan, kemudian dianalisis melalui pengelompokan data kualitatif. Berdasarkan data tersebut, penulis menarik kesimpulan yang bersifat induktif dimana hal-hal yang umum ditarik suatu kesimpulan yang lebih khusus untuk mendapatkan kesimpulan yang lebih akurat.

3.9 Rencana Jadwal Dan Waktu Kegiatan

Rencana waktu kegiatan adalah dimana peneliti membuat rancangan kapan waktu peneliti melakukan penelitian, untuk mengetahui jadwal dan waktu penelitian dapat dilihat pada tabel dibawah in:

Tabel 3.2 Jadwal Dan Waktu Kegiatan Penelitian

No	Jenis Kegiatan	Bulan, Minggu, Dan Tahun 2022																					
		September				Oktober				November				Desamber				Januari					
1	Persiapan dan penyusunan usulan enelitian																						
2	Seminar usulan penelitian																						
3	perbaikan usulan penelitian																						
4	penelitian																						
5	Pengolahan data dan analisis data																						
6	Konsultasi dan bimbingan skripsi																						
7	Ujian skripsi																						
8	Resivi skripsi dan pengesahan																						
9	Penyerahan skripsi																						

Sumber: Modifikasi Penulis 2021

3.10 Rencana Sistematika Laporan Penelitian

Adapun sistematika penulisan usulan penelitian dalam bentuk skripsi ini dibagi menjadi 6 Bab, dimana pembahasan pembahasan Bab mempunyai kaitan satu dengan yang lainnya, yaitu :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada BAB ini dengan latarbelakang masalah, dalam uraian berikut dibahas mengenai perumusan masalah, serta tujuan dan manfaat penelitian.

BAB II : STUDI KEPUSTAKAAN

pada BAB ini merupakan landasan teoritis untuk dapat melakukan pembahasan skripsi lebih lanjut yang mana berbagai teori yang berhubungan dengan penelitian ini, selanjutnya akan diurangkan kerangka berfikir, konsep operasional.

BAB III : METODE PENELITIAN

Pada BAB ini terdiri dari metode penelitian, lokasi penelitian, key informan dan informan, jenis dan sumber data, teknik pengumpulan data, teknik pengolahan data, teknik analisa data, jadwal dan waktu kegiatan penelitian serta sistematika penulisan.

BAB IV : DESKRIPSI LOKASI PENELITIAN

Ppada BAB ini membahas mengenai deskripsi atau penggambaran umum tentang situasi atau kondisi letak dimana peneliti melakukan penelitiannya.

BAB V : HASIL PENELELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada BAB ini terdiri dari hasil penelitianyang dilakukan oleh penulis yaitu dampak dari judi online terhadap prestasi akademik mahasiswa (studi kasus mahasiswa A, B, C, D, E, F, G, H, I).

BAB VI : PENUTUP

Pada BAB terakhir ini merupakan bab penutup, dimana penulis membagikan kedalam sub yaitu kesimpulan dan saran dimana kesimpulan adalah suatu inti dari penelitian ini dan saran yaitu suatu masukan yang diberikan penulis kepada orang, organisasi, atau lembaga untuk memperbaiki diri.



BAB IV

DESKRIPSI LOKASI PENELITIAN

A. Sejarah Perkembangan Kota Pekanbaru

Pekanbaru lahir jauh sebelum penjajahan Belanda masuk ke Indonesia. Saat itu, Pekanbaru berupa pemukiman bernama Payungsekaki di tepi Sungai Siak (berlawanan dengan pelabuhan saat ini). Saat itu, nama Payung Sekaki belum terlalu dikenal. Kemudian pada masa Kerajaan Siak sri Indrapura (meninggal tahun 1791) yang dipimpin oleh Sultan Abdul Jalil Alamdin Sha, pemukiman berkembang dan kemudian berpindah-pindah (mengelilingi pasar bawah) dan diberi nama Senapelan.

Perkembangan Senapelan erat kaitannya dengan perkembangan Kerajaan Siak sri Indrapra. Sultan Abdul Jalil Alamdin Sha menetap di Senaperan, sehingga ia membangun sebuah istana di desa perbukitan yang berdekatan dengan desa Senaperan. Istana tersebut diperkirakan berada di sekitar Masjidil Haram saat ini. Sultan Abdul Jalil Alamuddin Syah berinisiatif membuat seminggu di Sena Peran, namun tidak berkembang. Usaha yang dimulai kemudian dilanjutkan oleh putranya Raja Muda Muhammad Ali. Selain itu, diubah namanya menjadi "Pekan Baharu" pada hari Selasa 21 Rajab 1204H atau 23 Juni 1784, berdasarkan musyawarah para leluhur empat suku dari Pesisir, Lima Puluh, Tanah Datar, Kampar hingga Negeri Senapelan. Dalam rangka memperingati hari lahir kota Pekanbaru. Perubahan nama ini terjadi pada masa pemerintahan Sultan Muhammad Ali Muhammad Syah (1784-

1801). Sejak saat itu, kata Sena Peran ditinggalkan dan menjadi populer sebagai "Pekanbaru", yang dikenal sebagai Pekanbaru dalam kehidupan sehari-hari.

Pada waktu penjajahan Belanda berdasarkan *Besluit Van Indianshe Zhelf Bestur Van Siak* No.1 tahun 1991 Pekanbaru menjadi tempat kedudukan *district Hoot Van Pekanbaru* dan seterusnya menjadi tempat kedudukan Controleur (HPB) Pemerintah Belanda.

Selama posisi Jepang, Pekanbaru menjadi daerah senjata yang dipimpin oleh Guncho, dan lokasi Riau adalah Shuchukon. Saat ini terjadi pergantian kekuasaan di Pekanbaru. Ini dapat dilihat dalam urutan berikut:

1. SK kerajaan *Besluit Van Indianshe Zelf Bestur Van Siak* No.1 tanggal 10 Oktober 1919, Pekanbaru bagian dari kerajaan Siak yang disebut dengan *District*.
2. Tahun 1931 Pekanbaru masuk wilayah kampar kiri yang dikepalai oleh seorang Controleur berkedudukan di Pekanbaru.
3. Tanggal 8 Maret 1931 Pekanbaru dikepalai oleh seorang Gubernur Militer yang disebut *Gokung*, Distrik menjadi *Gun* dikepalai oleh *Gunco*.
4. Berdasarkan ketetapan Gubernur Sumatra di Medan No.103 tanggal 17 Mei tahun 1946. Pekanbaru dijadikan daerah otonomi yang disebut Hemente atau kota b dan merupakan ibu kota keprisedanan Riau.
5. Berdasarkan Undang-Undang No.22 tahun 1948, kabupaten Pekanbaru diganti dengan kabupaten kampar, Kota Pekanbaru diberi status Kota

Kecil.

6. Berdasarkan Undang-Undang No.1 tahun 1957, kota Pekanbaru diberi status Kota Praja.

B. Keadaan Geografis Kota Pekanbaru

1. Geografis Daerah

a. Letak

Kota Pekanbaru terletak di atas wilayah 446,5 km dan berada pada garis $0^{\circ} 31^{\circ}$ Lintang 101° dan 27° Bujur Timur dengan ketinggian berkisar 8 Km di atas permukaan laut. Sebelah utara Sungai Siak (wilayah Kecamatan Rumbai) keadaannya landai atau terbuka dengan ketinggian 5-20 meter di atas permukaan laut. Pada umumnya Kota Pekanbaru terletak pada dataran tinggi yang bergelombang-gelombang.

b. Luas

Berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 1987 tanggal 7 September, luas Kota Pekanbaru diperluas dari 62,96 Km² menjadi 446,50 Km², yang terdiri dari delapan kecamatan dan 45 Kelurahan atau desa. Pengukuran di lapangan oleh BPN Level 1 Riau menunjukkan bahwa Kota Pekanbaru memiliki luas 632,26 Km², dengan 12 kecamatan dan 58 kecamatan.

c. Batas-batas Wilayah

Kota Pekanbaru berbatasan dengan :

- a) Sebelah Utara : Kabupaten Siak dan Kabupaten Kampar.
 - b) Sebelah Selatan : Kabupaten Kampar dan Kabupaten Pelalawan.
 - c) Sebelah Timur : Kabupaten Siak dan Kabupaten Pelalawan.
 - d) Sebelah Barat : Kabupaten Kampar.
- d. Pemerintahan

Kota Pekanbaru di Kepala oleh seorang Walikota sebagai Kepala Pemerintahan Kota Pekanbaru untuk Kepemimpinan otonomi daerah juga bertindak untuk mewakili kepentingan pusat didaerah. Walikota selaku kepala daerah, dibantu oleh seorang Sekretaris Daerah sebagai penggerak roda pemerintahan dengan satuan kerja pelaksana teknis yang terdiri dari dinas atau instansi yang berada di daerah yaitu dinas-dinas daerah (Pekanbaru dalam angka, 2008:5).

e. Pekanbaru terdiri dari beberapa Kecamatan dan Kelurahan sebagaimana yang di uraikan pada tabel di bawah ini :

Tabel IV.I : Jumlah Kecamatan dan Kelurahan di Pekanbaru

No	Kecamatan	Kelurahan
1	Bukit Raya	Kelurahan/Desa Dirgantara
		Kelurahan/Desa Simpang Tiga -
		Kelurahan/Desa Tebingtinggi
		Kelurahan/Desa Tangkerang Selatan
		Kelurahan/Desa Tangkerang Utara
2	Marpoyan Damai	Kelurahan/Desa Maharatu
		Kelurahan/Desa sidomulyo timur
		Kelurahan/Desa Tangkerang Barat
		Kelurahan/Desa Tangkerang timur
		Kelurahan/Desa Wonorejo
3	Lima Puluh	Kelurahan/Desa Rintis
		Kelurahan/Desa Sekip
		Kelurahan/Desa Tanjung Rhu
4	Payung Sekaki	Kelurahan/Desa Pesisir
		Kelurahan/Desa Payung Sekaki
		Kelurahan/Desa Tampan
		Kelurahan/Desa Labuh Baru Barat
		Kelurahan/Desa Labuh Baru Timur
5	Pekanbaru Kota	Kelurahan/Desa Suka Ramai
		Kelurahan/Desa Suma Hilang
		Kelurahan/Desa Tebing Tinggi
		Kelurahan/Desa Kota Baru
		Kelurahan/Desa Tebing Tinggi
6	Rumbai	Kelurahan/Desa Simpang empat
		Kelurahan/Desa Sri Meranti
		Kelurahan/Desa Palas
		Kelurahan/Desa Umban Sari
		Kelurahan/Desa Rumbai Bukit
7	Rumbai Pesisir	Kelurahan/Desa Muara Fajar
		Kelurahan/Desa Limbungan
		Kelurahan/Desa Limbungan Baru
		Kelurahan/Desa Lembah Sari
		Kelurahan/Desa Lembah Damai
		Kelurahan/Desa Meranti Pandak
8	Sail	Kelurahan/Desa Tebing Tinggi Okura
		Kelurahan/Desa Cinta Raja
		Kelurahan/Desa Suka Mulia
9	Senapelan	Kelurahan/Desa Suka Maju
		Kelurahan/Desa Sago
		Kelurahan/Desa Kampung Dalam

No	Kecamatan	Kelurahan
		Kelurahan/Desa Kampung Bandar
		Kelurahan/Desa Padang Terubuk
		Kelurahan/Desa Padang Bulan
		Kelurahan/Desa Kampung Baru
10	Sukajadi	Kelurahan/Desa Sukajadi
		Kelurahan/Desa Harjosari
		Kelurahan/Desa Kedung Sari
		Kelurahan/Desa Kampung Melayu
		Kelurahan/Desa Jadirejo
		Kelurahan/Desa Pulau Karam
		Kelurahan/Desa Kampung Tengah
11	Tampan	Kelurahan/Desa Delima
		Kelurahan/Desa Buah Karya
		Kelurahan/Desa Sidomulyo Barat
		Kelurahan/Desa Simpang Baru
12	Tenayan Raya	Kelurahan/Desa Sail
		Kelurahan/Desa Rejosari
		Kelurahan/Desa Kulim
		Kelurahan/Desa Tangkerang Timur

Sumber : <http://www.daftar-nama-kecamatan-kelurahan-desa-di-kota-pekanbaru-riau.html>

BAB V

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Persiapan dan Pelaksanaan Penelitian

1. Persiapan Penelitian

Wawancara adalah pertanyaan dan jawaban langsung yang diajukan dengan menanyakan dua pihak terkait: pewawancara sebagai pengusul (interviewer) atau yang diwawancarai sebagai penjawab pertanyaan (nara sumber). Dalam penelitian ini, peneliti mewawancarai ketua Rt, ketua Rw, ketua pemuda Air Cold, warga setempat, dan mahasiswa judi online. Wawancara ini dilakukan untuk menjawab pertanyaan utama dan pertanyaan objektif dari survei ini.

Wawancara adalah tanya jawab langsung yang diajukan dengan menanyakan dua pihak, yaitu pewawancara sebagai pengusul (interviewer) dan yang diwawancarai sebagai responden (nara sumber). Dalam studi ini, peneliti mewawancarai kepala Rt, presiden Rw, pemimpin pemuda Air Cold, penduduk setempat, dan siswa judi online. Wawancara ini dilakukan untuk menjawab pertanyaan utama dan objektif dari survei ini (Careswell, 2010:162)

Peneliti melakukan tahap persiapan sebelum melakukan penelitian langsung lapangan, diantaranya :

a. Studi Pendahuluan

Studi pendahuluan dilakukan dengan cara melakukan peninjauan tentang kebenaran keberadaan permasalahan yang akan diteliti, seterusnya melakukan wawancara terstruktur dengan ketua Rt, Ketua Rw, ketua pemuda Air Dingin, warga sekitar

dan para mahasiswa yang melakukan judi online. Selanjutnya wawancara tidak terstruktur dilakukan dengan para mahasiswa yang melakukan judi online. Selain itu, sebagai bahan penelitian yang dikhususkan untuk Bab 5 ini, dokumen dan data dengan membaca buku, memanfaatkan sebaik-baiknya baik dokumen yang diperoleh di lapangan maupun data penulis, tergantung pada kasus yang diadopsi oleh penulis. kebanyakan dari keduanya.

b. Penyusunan Pedoman Wawancara

Sebelum melakukan wawancara, peneliti membuat pedoman wawancara berdasarkan tujuan penelitian, pertanyaan penelitian, tinjauan pustaka, dan hasil penelitian sebelumnya. Pedoman wawancara yang dibuat adalah wawancara tidak terstruktur dan wawancara terstruktur. Wawancara dimulai dengan wawancara umum seperti verifikasi identitas dan kegiatan sehari-hari. Pertanyaan ini diajukan untuk menciptakan suasana yang nyaman dan santai. Wawancara dimulai dengan materi pelajaran yang ditentukan oleh survei.

2. Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini diawali dengan mencari informasi dan menemukan para mahasiswa yang terlibat melakukan judi online pada lingkungan sekitar salah satu universitas di pekanbaru. Di dalam penelitian ini penulis langsung menemui para mahasiswa yang melakukan judi online untuk melakukan wawancara dan memperoleh informasi terkait judi online yang mereka lakukan.

Siswa judi online tidak hanya menerima wawancara dari peneliti, tetapi peneliti juga terlibat dalam wawancara tidak terstruktur dan interaksi lain di bidang ini, dan hasil wawancara ini menunjukkan bahwa peneliti adalah masalah

utama dalam penelitian ini. Anda bisa mendapatkan jawaban yang Anda inginkan.

Waktu dan tempat wawancara adalah sebagai berikut:

	Subjek Penelitian	Tanggal	Lokasi Wawancara
Key Informan	Mahasiswa yang melakukan judi online (9 Orang)	19/04/2022	Jl. Air Dingin
Informan	Ketua RW Air Dingin	21/04/2022	Jl. Air Dingin
	Ketua Pemuda Air Dingin	21/04/2022	Jl. Air Dingin
	Warga sekitar (2 Orang)	21/04/2022	Jl. Air Dingin

Sumber : Modifikasi Penulis 2022

B. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Survei dilakukan terhadap mahasiswa yang melakukan perjudian online di lingkungan sekitar Kampus X Pekanbaru selama kurang lebih tiga bulan terhitung mulai tanggal 19 April hingga 20 Juni 2022. Dampak perjudian online pada kinerja akademik siswa.

Dalam sub ini, peneliti menyajikan data dari studi yang dilakukan di lapangan pada beberapa siswa yang terlibat dalam perjudian online. Kami juga akan mempresentasikan kepada tokoh masyarakat bagaimana menghadapi mahasiswa yang bermain judi bola online di sekitar Kampus X. Mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang dampak perjudian online terhadap kinerja mahasiswa, khususnya bagi mahasiswa di sekitar Kampus X yang melakukan perjudian online.

1. Dampak Judi Online Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa (Studi Kasus Mahasiswa A, B, C, D, E, F, G, H, I)

Dengan perkembangan teknologi, perjudian telah bergeser ke tempat yang sedikit lebih elit. Dengan kemajuan teknologi, perjudian tidak harus dirahasiakan seperti dulu. Cukup bersantai dan duduk di depan komputer yang terhubung ke jaringan internet untuk bermain game ilegal. Sistem komputerisasi yang mencakup setiap aspek kehidupan, seperti sistem transfer uang, arus informasi, dan ketersediaan berbagai infrastruktur yang hampir merata di seluruh dunia, mendorong perkembangan permainan judi.

Pelajar sebagai orang yang terpelajar dan sebagai harapan masa depan negara harus dihindari dari perbuatan yang memalukan ini, karena judi dapat melukai jiwa seseorang dan menjadi orang yang tidak bermoral. Yang lebih mengkhawatirkan lagi, aktivitas judi ini telah merugikan beberapa mahasiswa di Kampus X. Kampus X adalah lembaga pendidikan yang berbasis Islam, dan tentu saja perjudian sangat bertentangan dengan nilai-nilai, sehingga masalah ini benar-benar serius. Dan norma yang diajarkannya. Oleh karena itu, tindakan perjudian ini tidak hanya menghancurkan masa depan mahasiswa, tetapi juga berdampak langsung pada reputasi Kampus X sebagai lembaga pendidikan Islam di Riau.

Dengan melihat kenyataan bahwa perjudian online tidak hanya dilakukan oleh orang dewasa tetapi juga oleh remaja akhir-akhir ini. Sangat disayangkan fenomena ini terjadi bahkan di kalangan mahasiswa. Berikut petikan wawancara dengan informan kunci AS dalam survei ini dan seorang mahasiswa yang terlibat

bermain game judi online yang diwawancarai di warung Jalan Air Dingin pada 19 April 2022 sebagai berikut :

“Awal saya main judi karena kemaren pernah waktu saya mengikuti program pkl dari kampus ke sebuah kantor proyek yang mana disitu ada satpamnya, pas saya duduk di situ saya liat lah mereka main slot atau judi online, penasaran saya kemudian saya tanya lah ke mereka, bang pernah dapat untung nggak dari judi online ni terus katanya baru-baru ini dia jackpot dapat maxwin dapat superwin terus saya tanya lagi lah itu gimana sistemnya kata mereka dijual ke konter atau ke orang-orang yang mau beli gitu dapat dia duit kalau nyebutnya per b/billion satu b itu bisa dijual seharga 60 ribu, 70 ribu kan lumayan, jadi saya makin penasaran dan akhirnya nginstal tu game rupanya kawan-kawan saya juga banyak main game itu”.

Dari kutipan wawancara tersebut dapat kita simpulkan bahwa salah satu faktor yang melatarbelakangi mahasiswa yang berjudi online di atas adalah faktor lingkungan. Faktor lingkungan dalam konteks ini adalah bahwa Amerika Serikat dipengaruhi oleh lingkungan tempat orang dan teman berjudi online. Tidak dapat dipungkiri bahwa manusia adalah makhluk sosial. Dalam kehidupannya, tentu saja mereka beradaptasi dengan individu lain. Dalam hal ini, ternyata perilaku perjudian online membangun lingkungan yang adaptif.

Selanjutnya key informan penelitian yaitu AS mengatakan tentang dampak dari bermain judi online bagi dirinya sebagaimana yang ia jelaskan berikut ini :

“yang jelas dampaknya tu kita berdosa kan main judi ni, terus miskin habis duit dibuatnya top up terus, ke orang tua bilang mau bayar uang tugas padahal depo, nipu orang tua lah jatuhnya bang, tapi mau gimana lagi kalau gain kayak ada yang kurang gitu rasanya bang, terus dampak selanjutnya begadang soalnya main nya tu kalau saya biasanya malam bang siang baru tidur”

Berdasarkan analisis penulis dari hasil wawancara dengan mahasiswa yang bermain judi online dapat disimpulkan bahwa AS selaku mahasiswa yang melakukan judi online merasakan dampak langsung dari judi online tersebut, dampak yang ia rasakan tersebut merupakan dampak yang tidak baik, ia mengatakan bahwa uang nya kerap kali habis karena selalu top up untuk judi online tersebut, karena uang nya sering kali cepat habis ia melakukan berbagai cara untuk memenuhi kebutuhan nya tersebut dengan cara yang menyimpang yaitu menipu orangtuanya.

Penipuan itu sendiri pada dasarnya selalu diawali dengan melakukan perbuatan membujuk dengan cara memakai kata-kata bohong untuk dapat dengan mudah mendapat kepercayaan dari orang yang dibujuknya. Tindakan penipuan merupakan suatu tindakan yang tidak baik dan dapat merugikan orang lain demi menguntungkan diri sendiri. Selain itu judi online juga berdampak kepada prestasi akademik AS dikarenakan ia memainkan judi online pada malam hari dan pada siang hari ia tidur akibatnya ia sering tidak mengikuti kegiatan belajar mengajar dikampus, hal itu menyebabkan ia ketinggalan pelajaran dan mengganggu nilai prestasi akademiknya.

Hasil wawancara selanjutnya dengan key informan penelitian yaitu OP dan AK yang merupakan mahasiswa kampus X. Wawancara ini dilakukan pada tanggal 19 april 2022 yang mana pada saat wawancara OP dan AK dijumpai penulis di tongkrongan mereka, berikut keterangannya :

“Saya pertama kali tau judi online karena liat kawan ditongkrongan bang, sampai sekarang dah satu tahun saya main judi online ni soalnya penasaran dan mau menang banyak jadinya pengen main terus-terusan bang”

Berdasarkan hasil wawancara dengan dua key informan dapat penulis simpulkan bahwa key informan OP dan AK ini main judi online karena terpengaruh oleh lingkungan sekitarnya, yang mana teman-teman yang ada di tongkrongannya main judi online oleh karena itu juga tertarik untuk main judi tersebut.

Kemudian hasil wawancara selanjutnya dengan key informan OP dan AK ini menjelaskan mengenai dampak yang mereka rasakan akibat judi online, berikut penuturannya :

“Dampak yang kita rasakan yang pasti bang begadang, bohong ke orangtua juga pernah bilangny ke orangtua minta uang buku padahal nggak bang, pernah juga kemaren gadai laptop kawan tanpa sepengetahuan dia bang tapi sekarang sudah dijelasin sama dia udah selesai masalah nya bang”

Dari penjelasan tersebut dapat kita ketahui dampak yang dirasakan oleh pemain judi online sangat besar dan sebenarnya merugikan diri mereka

sendiri. Informan mengaku pernah membohongi orang tua nya demi mendapatkan uang untuk top up judi online dan yang lebih parahnya ia juga sampai menggadaikan laptop milik teman nya tanpa sepengetahuan teman nya tersebut, perbuatan tersebut sudah tergolong kedalam pencurian. Hal tersebut menunjukkan bahwa judi online sebenarnya membawa pengaruh buruk bagi mahasiswa, karena menjerumuskan mahasiswa untuk berbuat kejahatan.

Selanjutnya adalah hasil wawancara dengan key informan yaitu DS dan OP yang juga merupakan mahasiswa dari kampus X, wawancara ini dilakukan pada tanggal 19 april 2022 dikos mahasiswa yang terlibat judi online tersebut, mereka mengatakan hal sebagai berikut :

“aku tau nya dari media sosial bang, kayak di facebook dan aku juga nyari di youtube bang, setelah main pernah menang banyak jadi main tertarik untuk main terus bang”

Berdasarkan hasil wawancara tersebut dapat kita ketahui bahwa awal mula informan ini mengetahui judi online di media sosial lalu ia mencari tau sendiri dan mempelajari sendiri judi online dari internet melalui berbagai macam media sosial. Kemudian ia menginstal judi online tersebut dan memainkannya dan menurutnya ia mendapatkan keuntungan yang besar lalu ia semakin tertarik untuk memainkannya. Dari situlah awal mula ia bermain judi online, ia sudah memainkan judi online kurang lebih selama dua tahun dan selama itu juga tidak terhitung jumlah kekalahan yang ia alami. Dampak yang ia rasakan akibat bermain judi online sebagai berikut :

“kalau dampak bang pastinya kuliah saya terganggu dan hancur bang, kemaren sempat alfa studi juga kan saya jarang masuk kuliah, soalnya kalau saya main judi itu biasanya dari malam sampai pagi, kalo udah pagi ya ngantuk jadi malas masuk kuliah, sama yang pastinya berbohong sama orangtua bang”

Analisis yang penulis peroleh dari wawancara tersebut adalah dampak yang inorman rasakan akibat judi online sangat besar, karena bermain judi online kuliahnya terganggu dan bahkan nyaris hancur. Karena judi online sangat berpengaruh terhadap prestasi kademik mahasiswa bagaimana tidak mahasiswa yang bermain judi online akan lupa waktu dan mereka malas untuk pergi ke kampus apalagi mengerjakan tugas, mereka hanya terfokus kepada judi online karena ingin mendapatkan keuntungan yang besar jadinya berdampak kepada kuliahnya bahkan salah satu informan yaitu DS ini sampai alfa studi akibat sibuk bermain judi online.

Hasil wawancara penulis dengan *key* informan selanjutnya yaitu MR, ia merupakan seorang mahasiswa yang terlibat judi online. Wawancara dengan MR ini dilakukan pada tanggal 19 april 2022 di salah satu warung sekitar kampus tempat biasa informan nongkrong dan melakukan judi online, ia mengetahui situs judi online juga dari lingkungan sekitar yaitu teman-temannya yang sering bermain judi online tersebut sebagaimana yang ia katakan berikut ini :

“saya tau dari kawan-kawan hobi itulah bang udah setahun ini lah bang saya mainnya, bisa dibilang saya udah kecanduan lah bang”

Berdasarkan keterangan *key* informan tersebut dapat penulis simpulkan bahwa rata-rata mahasiswa yang terlibat judi online kebanyakan terpengaruh oleh lingkungan sekitar mereka, yang menjadi pengaruh paling kuat adalah teman sepermainan mahasiswa tersebut.

Kemudian hasil wawancara selanjutnya dengan *key* informan MR ini menjelaskan mengenai dampak yang ia rasakan akibat judi online, berikut keterangannya :

“kalau dampaknya paling kuliah saya gak lancar, terus nipu orang tua dan ngambil uang bayar sks”

Dari hasil wawancara penulis dengan *key* informan MR tersebut dapat penulis jelaskan bahwa judi online ini membawa pengaruh buruk terhadap mahasiswa, terutama terhadap prestasi mahasiswa. Judi online menyebabkan menurunnya prestasi akademik mahasiswa, bagaimana tidak ketika mahasiswa sudah bermain judi online ia akan lupa waktu dan kebanyakan dari mereka bermain sampai tengah malam, jadi waktu mereka untuk belajar semakin sedikit, jangankan belajar bahkan ada mahasiswa yang terlibat judi online tidak datang ke kampus, hal tersebut menyebabkan kuliah tidak lancar. *Key* informan MR ini mengaku bahwa ia juga menipu orang tuanya demi mendapatkan uang untuk judi online tersebut, ia bahkan mengambil uang yang seharusnya digunakan untuk membayar sks namun ia mempergunakan uang tersebut bermain untuk judi online.

Selanjutnya hasil wawancara dengan *key* informan yaitu AD yang mana ia merupakan mahasiswa kampus X yang terlibat judi online. Penulis melakukan

wawancara dengan key informan AD pada tanggal 20 april 2022 di salah satu warung tempat ia biasa bermain judi online, berikut keterangannya :

“awalnya saya gatau tentang judi online ni, sampai satu hari saya pergi beli rokok di warung jadi pas pula hujan saya numpang berteduh dulu di warung tu, kebetulan abang warung ni dia ada main game jadi saya tanya lah sama abang tu, katanya main judi online, pas saya disitu dia lagi maxwin menang besar dia waktu tu dapat 10 juta jadi tergiur lah saya kan jadi dikasih nya saya 100 ribu untuk modal katanya belajar dulu coba-coba gitu jadi dari situ bang saya tau game judi online ni”

Berdasarkan hasil wawancara yang sudah penulis lakukan terhadap key informan analisis yang dapat penulis jelaskan yaitu informan ini mengetahui judi online dari lingkungan sekitarnya yaitu salah satu warung ia melihat pemilik warung tersebut sedang bermain judi online dan pada saat itu pemilik warung berhasil mendapatkan untung yang cukup banyak hasil dari judi online tersebut, oleh karena itu informan menjadi tertarik untuk bermain judi online juga, bahkan pemilik warung memberikan modal kepada mahasiswa tersebut untuk bermain judi online.

Kemudian hasil wawancara selanjutnya dengan key informan AD ini juga menjelaskan mengenai dampak yang ia rasakan akibat judi online, berikut keterangannya :

“kalau dampak buruknya banyak kali ni bang, bohong ke orang tua, terus nilai kuliah sama hancur, masuk kuliah jarang, gadai laptop

kawan, waktu itu udah bingung mau cari uang kemana lagi jadi gadai laptop, untung saat itu menang bang”

Dari hasil wawancara tersebut dapat dijelaskan bahwa informan merasakan banyak dampak buruk dari judi online, ia jadi sanggup membohongi orangtuanya demi mendapatkan uang untuk bermain judi online, dan nilai kuliahnya menjadi hancur akibat judi online tersebut, dikarenakan ia jarang masuk kuliah ia lebih mementingkan judi online dari pada kuliahnya. Dan yang lebih parahya lagi ia sanggup menggadaikan laptop temannya demi mendapatkan uang untuk judi online, sebenarnya judi online ini membawa pengaruh buruk bagi mahasiswa yang awalnya baik menjadi seorang yang berperilaku menyimpang. Judi online ini dapat merugikan orang lain disekitar pelaku juga dapat merugikan diri pelaku itu sendiri, seharusnya mahasiswa fokus terhadap studi mereka bukan malah melakukan hal yang dapat merugikan diri mereka sendiri.

Hasil wawancara selanjutnya yaitu dengan key informan yaitu GD dan ES yang mana mereka merupakan mahasiswa dari kampus X yang terlibat judi online. Penulis melakukan wawancara dengan kedua key informan ini pada tanggal 20 april 2022 yang penulis jumpai di tongkrongannya, berikut keterangannya :

“saya tau judi online ini biasanya saya dapat dari iklan di internet dan dari kawan, sering liat teman-teman gitu bang”

Berdasarkan hasil wawancara dengan GD dan ES tersebut dapat disimpulkan bahwa mereka mengetahui judi online dari melihat iklan yang muncul di internet, setelah melihat iklan yang selalu tayang di internet akhirnya

penasaran dengan permainan judi online tersebut, ditambah lagi teman-teman dilingkungannya juga sudah bermain judi online, hal tersebut juga membuat mereka semakin penasaran dan tertarik untuk bermain judi online. Lingkungan dan teman-teman mempunyai pengaruh besar terhadap seorang mahasiswa, jika ia tidak pandai memilih kawan maka akan terjerumus ke hal yang tidak baik dan akan melakukan berbagai hal yang menyimpang hal yang tidak sesuai dengan nilai dan norma yang ada di masyarakat, namun begitu pula sebaliknya jika memiliki lingkungan dan teman-teman yang baik dan melakukan hal positif maka kita juga akan menjadi baik dan kemungkinan kita untuk melakukan penyimpangan itu sedikit, oleh karena itu akan terhindar dari hal yang menyimpang.

Kemudian hasil wawancara dengan GD dimana ia menjelaskan tentang dampak buruk bagi dirinya akibat judi online berikut keterangannya :

“kemaren gara-gara judi saya kena DO dari kampus, uang kuliah habis untuk main judi akhirnya kena DO”

Dari hasil wawancara diatas dapat dilihat bahwa judi online menimbulkan dampak yang negatif terhadap prestasi akademik mahasiswa yang terlibat. Dilihat dari pengakuan key informan yang penulis wawancarai tersebut ia sampai kena DO dari kampus akibat judi online hal tersebut terjadi karena ia menggunakan uang yang seharusnya dipakai untuk membayar kuliah malah ia salahgunakan untuk keperluan lain yaitu judi online. Stiap orang yang terlibat judi online pasti tergiur dan ingin mendapatkan keuntungan yang lebih besar dan tanpa berpikir

panjang mereka menghalalkan segala cara mendapatkan uang untuk top up judi online tersebut.

Hasil wawancara selanjutnya yaitu dengan key informan yaitu ibuk ED yang mana ia merupakan warga sekitar dan ia juga merupakan pemilik warung yang letaknya tidak jauh dari kampus X. Penulis melakukan wawancara dengan informan ini pada tanggal 21 april 2022 yang penulis jumpai di warung milik ibuk tersebut, berikut keterangannya :

“mereka memang sering main judi online disini tapi gimana ya...dibilang tanggapan nya, nanti kalau kita larang dianya bilang duit-duit saya buk yang main saya bukan pakai duit ibu, macam mana mau dibilangin”

Berdasarkan hasil wawancara dengan ibuk pemilik warung tersebut dapat disimpulkan bahwa para mahasiswa kampus X memang sering bermain judi online di warung milik ibuk tersebut namun ia hanya membiarkan mereka bermain judi online karena ia merasa tidak memiliki hak untuk menegur para mahasiswa yang bermain judi online di warung miliknya.

Hasil wawancara berikutnya dengan warga sekitar yaitu bapak AA yang mana ia memiliki warung dan warung nya tersebut juga merupakan tempat para mahasiswa kampus X biasa bermain judi online, wawancara dengan informan ini penulis lakukan pada tanggal 21 april 2022, berikut keterangannya :

“untuk tanggapan tentang judi online ini mungkin untuk mahasiswa nya bisa menyadarilah bahwa judi online itu gak baik untuk dia, kalau menurut

saya mungkin dari warga bisa menegurnya terlebih dahulu lah, kalau gabisa juga mungkin itu resiko mahasiswa itu sendiri lah lagi”

Berdasarkan wawancara, reaksi warga sekitar terhadap judi online yang dilakukan oleh mahasiswa tersebut, menurut mereka, hanya memperingatkan mahasiswa yang berjudi online dan menasihati mahasiswa yang terlibat dalam perjudian online sebagai berikut, artinya Anda bisa melakukannya. Perjudian hanya merugikan diri mereka sendiri. Menurutnya jika sudah diberikan teguran namun mereka masih mengerjakan hal tersebut maka jika terjadi suatu hal yang tidak diinginkan atau hal yang berdampak negatif kepada mahasiswa itu merupakan resiko yang harus ditanggung oleh mahasiswa tersebut.

Sebagai warga masyarakat ia hanya bisa memberikan solusi yaitu memberikan teguran dan memberikan masukan untuk melakukan kegiatan yang positif kepada mahasiswa yang terlibat judi online agar mereka tidak lagi mengarah dan agar mereka terhindar dari judi online, jika sudah terhindar maka dampak dari akibat judi online tidak lagi membahayakan diri mereka sendiri dan begitu juga terhadap prestasi akademik mereka tidak akan menurun, sebagai mana pernyataan singkat yang dikatakan oleh warga masyarakat berikut ini :

“saya akan menyuruh mahasiswa tersebut melakukan kegiatan yang positif yang tidak mengarah kepada judi”

Hasil wawancara penulis selanjutnya adalah dengan informan yaitu HS yang ia merupakan seorang ketua pemuda di lingkungan tersebut, wawancara ini penulis laksanakan pada tanggal 21 april 2022, berikut keterangannya :

“kalau nangkap judi online belum pernah tapi kalau judi langsung sering”

Berdasarkan keterangan dari ketua pemuda tersebut dapat kita ketahui bahwa ia masih menganggap judi online bukan sebuah masalah yang serius hal tersebut dapat dilihat dari belum adanya tindakan dari ketua pemuda dalam menangani masalah judi online tersebut, yang ia berikan tindakan hanyalah terhadap judi langsung sedangkan terhadap judi online belum ada, karena belum adanya tindakan yang serius terhadap judi online maka mahasiswa semakin bebas dalam memainkan judi online dan tidak takut akan akibat dari melakukan judi online tersebut. Dalam kesempatan wawancara tersebut ketua pemuda juga menambahkan keterangan berikut :

“iya kalau rapat kami selalu membahas itu, apalagi yang namanya judi yang berimbas nanti ke keamanan lingkungan”

Dari keterangan tersebut dapat kita ketahui bahwa memang belum ada aturan mengenai judi online di daerah tersebut, aturan mereka hanya terfokus kepada judi langsung, namun ketua pemuda mengatakan bahwa aturan untuk judi online masih dalam pembahasan mereka artinya aturan tersebut akan dibuat dan masih dalam proses.

Berikutnya yaitu hasil wawancara penulis dengan informan yaitu bapak FR selaku ketua RW di daerah lingkungan tersebut, wawancara ini penulis lakukan pada tanggal 21 april 2022, informan yang penulis wawancarai ini yaitu bapak FR penulis temui dan lakukan wawancara di rumah kediaman beliau, berikut keterangannya :

“judi online itu kan dilarang, jangankan mahasiswa remaja biasa aja sering main itu, sedangkan permainan tersebut efek nya gak baik, pertama apapun kegiatannya yang sifatnya candu itu kan gak baik, yang baik aja jika terlalu candu efek nya gak baik apalagi ini sudah jelas game nya ga baik menyebabkan candu, kalau uang udah gada lagi buat main pemain tersebut bisa mencuri”

Berdasarkan hasil wawancara tersebut dapat diketahui bahwa menurut pendapat pak RW judi online tidak baik, judi online akan menimbulkan efek yang negatif yang berdampak buruk terhadap penggunanya, pengguna judi online akan merasakan kecanduan karena mereka tergiur dengan keuntungan yang didapatkan ketika melakukan judi online, ketika mereka menang sekali maka seterusnya akan ingin main lagi karena mengharapkan kemenangan yang lebih besar lagi, karena ingin main terus-menerus para pemain judi online ini tidak akan memikirkan kalah atau ruginya mereka karena hanya terfokus kepada keuntungan.

Hasil wawancara selanjutnya dengan pak RW yaitu mengenai kejahatan oleh mahasiswa yang ditimbulkan akibat judi online. Pada kesempatan wawancara yang dilakukan bersama pak RW beliau mengatakan sebagai berikut :

“dilingkungan kita khususnya kalau yang sifatnya pidana sampai saat ini belum ada, paling yang ada tindakan asusila, tapi kalau tindakan pidana atas nama mahasiswa langsung belum ada, cuma ada kejadian

waktu itu ada oknum yang membaaur dengan mahasiswa melakukan kejahatan bukan mahasiswanya”

Berdasarkan wawancara tersebut dapat kita ketahui bahwa sejauh ini belum ada terjadi kejahatan oleh mahasiswa yang diakibatkan judi online pada lingkungan tersebut, pak RW mengatakan lingkungan tersebut masih aman-aman saja meskipun demikian jika ada kejahatan yang terjadi di lingkungan tersebut itu bukan merupakan perilaku mahasiswa namun pelakunya adalah oknum yang membaaur dengan mahasiswa.

C. Analisis

Wawancara terhadap seluruh informan dan key informan yang peneliti pilih telah selesai dilaksanakan dengan baik dan peneliti berhasil mendapatkan informasi yang sesuai dengan permasalahan yang penulis teliti dari masing-masing informan dan key informan. Peneliti mendapatkan informasi atau data yang diperlukan melalui wawancara terhadap informan pertama, hingga informan ke tigabelas, setelah dirasa informasi yang diinginkan sudah cukup peneliti lalu menyusunnya menjadi sebuah hasil wawancara. Kemudian hasil wawancara yang telah peneliti lakukan terhadap ke seluruh informan yang di pilih, selanjutnya peneliti paparkan, dalam melakukan wawancara tersebut peneliti berhasil mendapatkan informasi bagaimana dampak judi online terhadap prestasi akademik mahasiswa (studi kasus mahasiswa A, B, C, D, E, F, G, H, I)

Berdasarkan hasil wawancara dilapangan peneliti menemukan hasil bahwa akibat utama dari judi online memang berdampak kepada prestasi akademik mahasiswa namun selain itu penulis juga menemukan bahwa judi

online bukan hanya berdampak kepada presatasi akademik mahasiswa saja tetapi penulis menemukan ada beberapa dampak lain yang diakibatkan oleh judi online tersebut, nah disini penulis akan memaparkan kembali analisis tentang dampak yang disebabkan judi online terhadap mahasiswa kampus x Pekanbaru.

Permainan judi online merupakan salah satu perilaku menyimpang yang ditemukan baik di tengah-tengah masyarakat maupun di tempat-tempat tertentu. Hal ini dikarenakan kebanyakan orang beranggapan bahwa permainan judi online tidak terlalu bagus dan kemungkinan akan sangat merugikan keduanya. saya sendiri. Pelaku atau orang lain yang tidak mengikuti norma yang berlaku.

Keterlibatan mahasiswa khususnya mahasiswa Kampus X dalam permainan judi online pada dasarnya merasakan berbagai dampak pribadi yang mereka rasakan mulai dari perubahan gaya dan lebih dari sisi positifnya, cenderung pada sisi negatifnya. Kehidupan mereka, kesehatan, pendidikan, ekonomi, dan banyak lainnya semuanya telah berubah jauh lebih buruk daripada sebelum mereka tahu dan terlibat langsung dalam permainan judi online. Di bawah ini adalah uraian beberapa dampak negatif yang dialami oleh mahasiswa Kampus X yang terlibat dalam permainan judi online.

1. Dampak Judi Online Terhadap Penurunan Prestasi Akademik Mahasiswa

Mahasiswa merupakan kaum intelektual atau intelektual muda yang sering dianggap memiliki status sosial yang cukup tinggi di masyarakat. Siswa juga perlu berpartisipasi aktif dalam pembelajaran untuk mencapai prestasi akademik

yang baik. Kita juga perlu terlibat dalam berbagai kegiatan aktif di dalam dan di luar kampus untuk lebih mencerminkan kehidupan pribadi dan sosial kita.

Keterlibatan mahasiswa dalam permainan judi online sebagai bentuk perilaku yang melanggar norma-norma Kode Etik mengenai aspek kehidupan masyarakat dan tidak dapat dijadikan sebagai cerminan atau teladan sosial yang lebih baik. Dari segi akademis, mahasiswa yang terlibat langsung dalam perjudian online dapat secara signifikan mempengaruhi atau mengganggu aktivitas belajar mereka. Hal ini disebabkan pola kehidupan sehari-hari yang tidak teratur, seperti belajar, tugas, dan mengecek materi. Baik di dalam kampus maupun di luar kampus, sebenarnya mereka lebih sibuk dan tergelila-gila dengan judi online tanpa mengenal waktu dari malam hingga pagi.

Dari beberapa hal di atas, sangat jelas bahwa prestasi akademik yang mereka peroleh akan menurun, terutama bagi mereka yang tidak mengikuti jadwal kuliah dan terpaksa mengulang materi karena kurangnya perhatian terhadap perkuliahan. Pada semester berikutnya, mahasiswa mengalami studi alpha dan menghabiskan waktu yang lama untuk menyelesaikan perkuliahan di kampus, seperti yang dijelaskan DS:

“Kalau dampak bang pastinya kuliah saya terganggu dan hancur bang, kemaren sempat alfa studi juga kan saya jarang masuk kuliah, soalnya kalau saya main judi itu biasanya dari malam sampai pagi, kalo udah pagi ya ngantuk jadi malas masuk kuliah”

Dari salah satu pernyataan informan tersebut dapat disimpulkan mereka lebih rela memilih bergadang semalaman hanya untuk bermain judi online,

bahkan terkadang ada juga yang sadar bahwa keesokan harinya ada jadwal kuliah atau tugas yang harus dikerjakan, hal tersebut secara spontan selalu mereka abaikan dan melanjutkan kegiatan perjudian online tersebut.

Para mahasiswa bermain judi online adalah untuk mencapai suatu tujuan yaitu memperoleh keuntungan yang besar. Keuntungan ini menjadi faktor utama keterlibatan mahasiswa dalam bermain judi online. Kebanyakan dari mereka sangat ingin mendapatkan keuntungan terus menerus setiap kali bermain judi online, mereka ingin mendapatkan keuntungan yang besar melalui jalan yang mereka yakini walaupun jalan yang mereka lakukan tersebut tidak baik yaitu berdampak negatif terhadap prestasi akademik mereka di kampus, mereka memilih judi online sebagai jalan untuk mereka mendapatkan keuntungan yang besar, hal tersebut sejalan dengan teori pilihan rasional yang penulis gunakan dalam penelitian ini Menurut Elster (1989), teori pilihan rasional sering disebut sebagai teori tindakan rasional. Hakikat pilihan rasional adalah ketika dihadapkan pada beberapa jalur tindakan, manusia biasanya memilih jalur yang diyakini akan membawa manfaat besar bagi manusia. (lawmark.wordpress.com,21 Maret 2016).

Berikutnya terdapat juga diantara mereka yang dikeluarkan dari kampus atau *drop out* akibat bermain judi online tersebut ia sampai kena DO dari kampus akibat judi online hal tersebut terjadi karena ia menggunakan uang yang seharusnya dipakai untuk membayar kuliah malah ia salahgunakan untuk keperluan lain yaitu judi online setiap mahasiswa yang terlibat judi online pasti tergiur dan ingin mendapatkan keuntungan yang lebih besar dan tanpa berpikir

panjang mereka menghalalkan segala cara mendapatkan uang untuk top up judi online tersebut. seperti yang dikatakan GD berikut ini :

“kemaren gara-gara judi saya kena DO dari kampus, uang kuliah habis untuk main judi akhirnya kena DO”



BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan mengenai dampak perjudian online terhadap penurunan prestasi akademik mahasiswa maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

Judi sebenarnya sudah marak sejak lama dan secara terang-terangan maupun diam-diam merasuk dalam kehidupan masyarakat. Perjudian didefinisikan sebagai membahayakan jumlah atau properti tertentu dalam permainan tebak-tebakan berdasarkan kesempatan, dengan tujuan untuk mendapatkan keuntungan yang luar biasa dari permainan tersebut. Judi online ditujukan untuk kalangan remaja, pelajar, mahasiswa dan lain-lain. Hal ini pada dasarnya karena remaja mudah tergiur dengan penawaran diskon, bonus, dan taruhan judi online yang berlipat ganda.

Mahasiswa kampus X yang mengikuti permainan judi online memiliki proses pertukaran informasi, penawaran, godaan, bahkan ajakan, menimbulkan rasa penasaran dan penasaran tentang judi online, suatu masyarakat yang timbul diantara mereka, merupakan hasil dari interaksi tersebut. Sejak akhir sudah mulai bermain, sudah menjadi kebiasaan dalam hidup mereka dan sulit bagi mereka untuk meninggalkan atau menghentikan aktivitasnya. Dalam proses pengambilan keputusan mereka untuk mengikuti suatu permainan judi online dipengaruhi oleh faktor-faktor yang mendorong mereka, seperti apa yang dapat menarik perhatian

mereka. Salah satunya adalah faktor terpenting. Sebuah mode yang hanya mencoba untuk membuat keuntungan.

Dampak negatif dari bermain judi online adalah memburuknya perekonomian pelajar yang diakibatkan oleh seringnya mengalami kekalahan saat bermain judi online, melupakan kewajiban sebagai pelajar dan berdampak buruk pada studi anda. Pengalaman prestasi, yaitu menurun, mereka mengabaikan kuliahnya demi judi online sehingga kuliah mereka tidak berjalan lancar, ada juga beberapa dari mereka yang di *drop out* dari kampus.

Bermain judi online juga berdampak terhadap interaksi sosial para pemain judi online. Bermain judi online membuat seseorang lupa waktu serta mengabaikan orang-orang yang berada di lingkungan disekitar mereka, para pemain judi online lebih mengutamakan judi online dari pada berinteraksi dengan lingkungan sosial disekitarnya asyik dengan dunianya sendiri, bermain judi online dengan berlebihan dapat membuat interaksi sosial menghilang. Judi online berdampak pada melemahnya nilai-nilai sosial pelaku dan menyebabkan terputusnya komunikasi atau interaksi sosial antara pemain judi online dengan masyarakat di lingkungan sekitar.

B. Saran

1. Bagi Mahasiswa

Sebagai mahasiswa dengan pengetahuan dan wawasan yang luas, disarankan untuk mempertimbangkan dengan matang terlebih dahulu apakah kegiatan Anda akan lebih merugikan atau sebaliknya saat mengambil keputusan. Jangan mudah terpengaruh dengan penawaran

menarik yang mungkin Anda dapatkan. Hal ini masih memungkinkan, terutama karena tidak ada kepastian yang jelas tentang hal-hal yang menyimpang dan melanggar norma serta dapat memperburuk keadaan.

2. Bagi Orang Tua

Tentunya sebagai orang tua khususnya bagi siswa dari luar Pekanbaru yang sedang menuntut ilmu, mempunyai tugas untuk mengawasi dan selalu menasehati anaknya. Hal ini dirasa kurang, karena pada umumnya sebagian orang tua tidak yakin dengan apa yang dilakukan anaknya di luar negeri. Bagi pelajar dari kota atau luar Pekanbaru, disarankan untuk sering berkomunikasi dengan orang tua untuk meningkatkan kesadaran dan kesadaran akan sesuatu. Dan orang tua pun hendaknya membangun komunikasi antara orang tua dengan prodi fakultas untuk menanyakan perkembangan akademik anak agar senantiasa bisa mengontrol prestasi anak, agar bisa mengetahui prestasi anak meningkat maupun menurun.

3. Bagi Kampus

Kampus merupakan salah satu tempat terpenting bagi mahasiswa untuk mengenyam pendidikan, namun sangat disayangkan beberapa pengajar memberikan pendekatan dan pertanyaan kepada mahasiswanya tentang apa yang terjadi pada mahasiswa ketika studinya menurun, tidak memperhatikan dan tidak mengawasi. , Dan mahasiswa yang bermasalah dihimbau untuk mendapatkan pembinaan

khusus dari pihak kampus, khususnya bagi mahasiswa yang sebelumnya pernah berkecimpung dalam permainan judi online.



Dokumen ini adalah Arsip Milik :
Perpustakaan Universitas Islam Riau

DAFTAR PUSTAKA

A. Buku

- Akbar, Setiadi Dan Usman, Husnaini. 2009. *Metodologi Penelitian Sosial*. Jakarta: Bumi Aksara
- Akbar & Usman. (2001). *Metode Penelitian Sosial*. Jakarta: Bumi Aksara
- Andi Prastowo. 2012. *Metode Penelitian Kualitatif Dalam Perspektif Rancangan Penelitian*. Jogjakarta : Ar-ruzzmedia
- Amir, Taufik. 2010. *Inovasi Pendidikan Melalui Problema Based Learning: Bagaimana Pendidik Memberdayakan Pemelajar di Era Pengetahuan*. Jakarta: Kencana.
- Badriyah, Mila. 2015. *Manajemen Sumber daya Manusia*. Bandung : CV Pustaka Setia
- Baiti, H. N. (2010). *Pengaruh Rasa Percaya Diri Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas VIII Di MTs Miftahul Huda Muncar Banyuwangi*. 2009-2010. Malang: Fakultas Psikologi.
- Budiman, A. (2006). *Kebebasan Negara, Pembangunan*. Jakarta: Pustaka Alfabet.
- Furchan, 1992. *Pengantar Metode Penelitian Kualitatif*. Surabaya : Usaha Nasional
- Geiser, S., & Studley, R. (2002). *UC and the SAT: Predictive Validity and Differential Impact of the SAT I and SAT II at the University of California. Educational Assessment*, 1-26.
- Hurlock, E.B. (2004). *Psikologi perkembangan*. Alih bahasa oleh Istiwidayanti. Jakarta: Erlangga
- Judhariksawan, 2005, *Pengantar Hukum Telekomunikasi*, Rajawali Press, Jakarta.
- Kartono, Kartini, 2015, *Patologi II Kenakalan Remaja*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Lanka Amar, 2017, *Peranan Orang Tua Dalam Proses Persidangan Tindak Pidana Perjudian Yang Dilakukan Oleh Anak*, CV. Mandar Maju, Bandung.

- Maskun, 2013, *Kejahatan Siber (Cyber crime) Suatu Pengantar*, Jakarta: Kharisma Putra Utama, hlm. 51-54
- Narwoko, Dwi dan Suyanto, Bagong. 2004. *Sosiologi Teks Pengantar dan Terapan*. Jakarta: Kencana.
- Nurudin. 2011. *Pengantar Komunikasi Massa*. Jakarta : Raja Grafindo Persada
- Santrock, J.W. (2009). *Life-Span Development. Perkembangan Masa Hidup. Jilid 2 Edisi kelima*. Jakarta : Erlangga.
- Sawiji. (2008). *Pendamping Materi Kewarganegaraan*. Klaten: Penerbit Agung.
- Slameto, 1995. *Proses Belajar Mengajar Dalam Sistem Kredit Semester (SKS)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sumadi, Suryabrata, *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2010.
- Sugiyanto, 2007. *Model-model Pembelajaran Kooperatif*. Surakarta : Depdikbud
- Sugiyono. 1997. *Metodologi Penelitian Bisnis. Bandung : CV Alfabeta*.
- Sunarso, Siswanto, 2015, *Filsafat Hukum Pidana Konsep, Dimensi dan Aplikasi*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Surakmad, 1994. *Pengantar Penelitian Ilmiah Dasar Metode Teknik*. Tarsito. Bandung
- Takwin, Bagus. (2008). *Diri dan Pengelolaannya. Jurnal Psikologi Vol.14*. Fakultas Psikologi Universitas Indonesia.
- Zulkarnain Ridlwan. 2016. “*Payung Hukum Pembentukan BUMDes,*” *Fiat Justitia Jurnal Ilmu Hukum* Vol 7, No.3(September-Desember, 2016)

B. Jurnal

- Siregar, Ade Rahmawati. (2006). *Motivasi Berprestasi Mahasiswa Ditinjau Dari Pola Asuh*. Diakses dari <http://repository.usu.ac.id/handle/123456789/7334> pada tanggal 5 Juni 2011.
- Suyanto, Bagong dan Narwoko, Dwi. 2011. *Sosiologi Teks Pengantar dan Terapan*. Jakarta: Prenada.

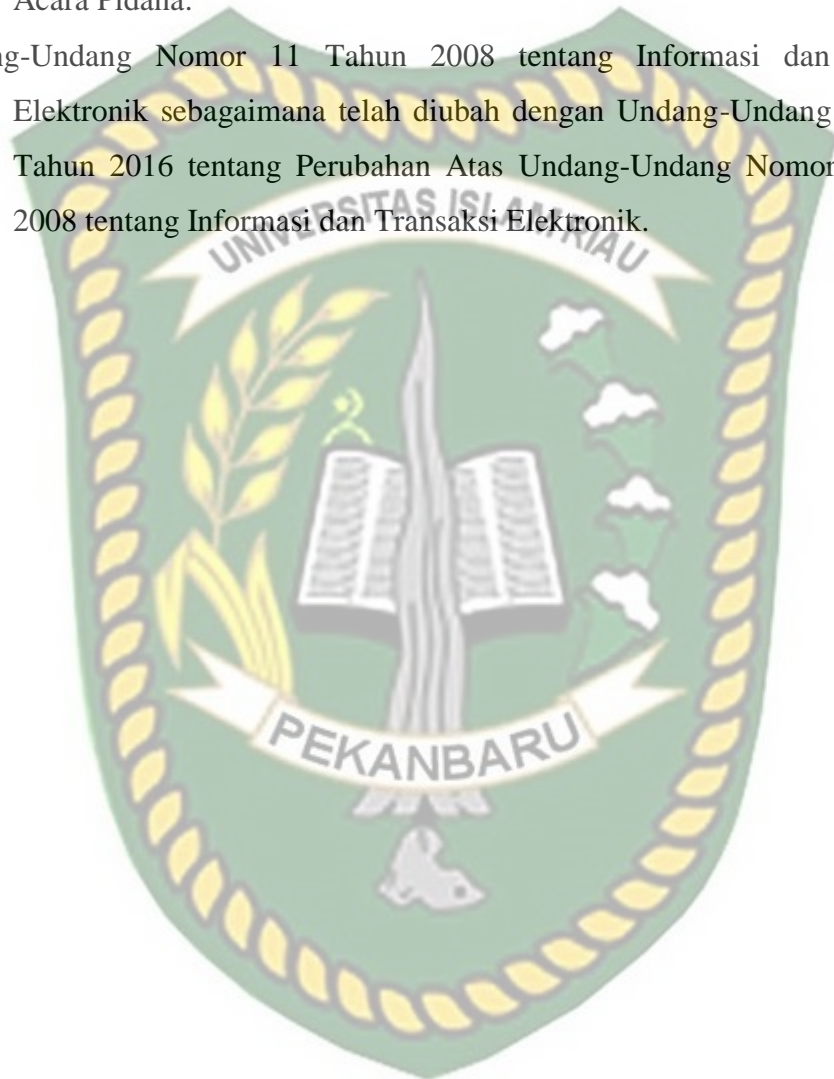
C. Peraturan Perundang-undangan

- Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945.

Undang-Undang Nomor 1 Tahun 1946 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana.

Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1981 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Acara Pidana.

Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik sebagaimana telah diubah dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.



Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau