

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

---

**AKTIVITAS JUDI ONLINE YANG DILAKUKAN OLEH MAHASISWA  
(STUDI UNIVERSITAS X DI PEKANBARU)**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Strata Satu  
Bidang Ilmu Kriminologi  
Pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik  
Universitas Islam Riau



**JEFRI NOPRIADI**  
**NPM: 157510106**

**PROGRAM STUDI KRIMINOLOGI  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK  
UNIVERSITAS ISLAM RIAU  
PEKANBARU  
2022**

UNIVERSITAS ISLAM RIAU

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Jefri Nopriadi  
Npm : 157510106  
Program Studi : Kriminologi  
Jenjang Pendidikan : Strata Satu (S1)  
Judul Skripsi : Fenomena Judi *Online* Dikalangan Mahasiswa (Studi Pada Universitas X di Pekanbaru)

Format sistematika dan pembahasan masing-masing materi skripsi ini telah dipelajari dan dinilai relatif telah memenuhi ketentuan-ketentuan normatif dan kriteria metode ilmiah, oleh karena itu dinilai layak serta dapat disetujui untuk memperoleh gelar sarjana.

Pekanbaru, 9 Agustus 2022

Turut Menyetujui

Program Studi Kriminologi

Ketua

  
Fakhri Usmita, S.Sos.,M.Krim

Pembimbing

  
Askarial,SH., MH

**PERSETUJUAN TIM PENGUJI**

Nama : Jefri Nopriadi  
Npm : 157510106  
Program Studi : Kriminologi  
Jenjang Pendidikan : Starata Satu (S1)  
Judul Skripsi : Fenomena Judi *Online* Dikalangan Mahasiswa (Studi Pada Universitas X di Pekanbaru)

Naskah skripsi ini secara keseluruhan dinilai relatif telah memenuhi ketentuan – ketentuan metode penelitian ilmiah, oleh karena itu tim penguji ujian komprehensif Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik dapat menyetujui dan menerimanya untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar sarjana.

Pekanbaru, 9 Agustus 2022

Ketua



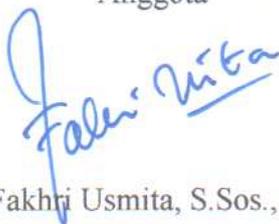
Askarial, SH., MH

Sekretaris



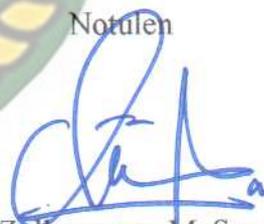
Riky Novarizal, S.Sos., M.Krim

Anggota



Fakhri Usmita, S.Sos., M.Krim

Notulen



M. Zuhherawan, M. Soc., Sc

Mengetahui

Wakil Dekan I



Indra Safri, S.Sos., M.Si

**SURAT KEPUTUSAN DEKAN FISIPOL UNIVERSITAS ISLAM RIAU**  
**NOMOR : 581/UIR-FS/KPTS/2022**  
**TENTANG TIM PENGUJI UJIAN KOMPREHENSIF SKRIPSI MAHASISWA**

**DEKAN FISIPOL UNIVERSITAS ISLAM RIAU**

- Menimbang** : 1. Bahwa untuk mengevaluasi tingkat kebenaran penerapan kaidah dan metode penelitian ilmiah dalam naskah Skripsi Mahasiswa maka dipandang perlu untuk diuji dalam forum ujian komprehensif.  
2. Bahwa Tim Penguji dimaksud perlu ditetapkan dengan Surat Keputusan Dekan.
- Mengingat** : 1. Undang-Undang Nomor: 20 Tahun 2003 Tentang Pendidikan Nasional;  
2. Undang-Undang Nomor: 12 Tahun 2012 Tentang Pendidikan Tinggi;  
3. SK. Mendiknas RI Nomor 045/U/2002 tentang Kurikulum Inti Pendidikan Tinggi;  
4. SK Rektor UIR Nomor: 344/UIR/KPTS/2015 tentang Kurikulum Fisipol UIR;  
5. SK Rektor UIR Nomor: 391/UIR/KPTS/2020, tentang Pemberhentian dan Pengangkatan Dekan Fakultas dan Direktur Pascasarjana UIR masa bakti 2020-2024.
- Memperhatikan** : Rekomendasi Ketua Jurusan/Ketua Program Studi dan Wakil Dekan Bidang Akademik (WD.I) tentang Usulan Tim Penguji Ujian Komprehensif Skripsi Mahasiswa.

**MEMUTUSKAN**

- Menetapkan** : 1. Dosen Tim Penguji Ujian Komprehensif Skripsi Mahasiswa atas nama yang tersebut dibawah ini :

Nama	: Jefri Nofriadi
N P M	: 157510106
Program Studi	: Kriminologi
Jenjang Pendidikan	: Strata Satu (S.1)
Judul Skripsi	: Aktivitas Judi Online Yang Dilakukan Oleh Mahasiswa Studi Universitas X Di Pekanbaru.

**Struktur Tim :**

1. Askarial,SH.,MH
2. Riky Novarizal, S.Sos., M.Krim
3. Fakhri Usmita, S.Sos., M.Krim
4. M. Zulherawan . M.Sc

Sebagai Ketua merangkap Penguji  
Sebagai Sekretaris merangkap Penguji  
Sebagai Anggota merangkap Penguji  
Sebagai Notulen

2. Tim Penguji melaksanakan tugas dan mengisi serta menandatangani berkas ujian sesuai dengan ketentuan yang ditetapkan Fakultas.
3. Keputusan ini mulai berlaku pada tanggal ditetapkan dengan ketentuan apabila terdapat kekeliruan segera ditinjau kembali.

Ditetapkan di : Pekanbaru  
Pada Tanggal : 07 Juli 2022  
Dekan,

**Dr. Syahrul Akmal Latif, M.Si.**  
NPK. 0802102337

Tembusan Disampaikan Kepada :

1. Yth. Bapak Rektor UIR
2. Yth. Sdr. Ka. Biro Keuangan UIR
3. Yth. Ketua Prodi Kriminologi
4. A r s i p (*sk.penguji.kri.baru*)

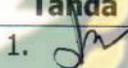
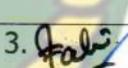
**UNIVERSITAS ISLAM RIAU**  
**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK**

=====

**BERITA ACARA UJIAN KONPREHENSIF SKRIPSI**

Berdasarkan Surat Keputusan Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Islam Riau Nomor : 581/UIR-FS/KPTS/2022 tanggal 06 Juli 2022 maka dihadapan Tim Penguji pada ini, Kamis tanggal 07 Juli 2022 jam 09.00 – 10.00 Wib, bertempat di ruang sidang Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Islam Riau Pekanbaru telah dilaksanakan ujian konprehensif skripsi atas mahasiswa:

Nama : Jefri Nofriadi  
NPM : 157510106  
Program Studi : Kriminologi  
Jenjang Pendidikan : Strata Satu (S.1)  
Judul Skripsi : Aktivitas Judi Online Yang Dilakukan Oleh Mahasiswa Studi Universitas X Di Pekanbaru.  
Nilai Ujian : Angka : " 83.9 " ; Huruf : " A - "  
Keputusan Hasil Ujian : Lulus / Tidak Lulus / Ditunda  
Tim Penguji :

No	Nama	Jabatan	Tanda Tangan
1.	Askarial,SH.,MH	Ketua	1. 
2.	Riky Novarizal, S.Sos., M.Krim	Sekretaris	2. 
3.	Fakhri Usmita, S.Sos., M.Krim	Anggota	3. 
4.	M. Zulherawan . M.Sc	Notulen	4. 

Pekanbaru, 07 Juli 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 : Jefri Nopriadi  
NPM : 157510106  
Program Studi : Kriminologi  
Judul Skripsi : Fenomena Judi *Online* di Dikalangan Mahasiswa (Studi Universitas X di Pekanbaru)

Naskah skripsi ini telah diberlakukan perbaikan dan penyempurnaan oleh mahasiswa yang bersangkutan sesuai dengan koreksi dan masukan dari tim penguji dan dinilai telah memenuhi persyaratan administratif dan akademis, oleh karena itu dapat di sahkan sebagai suatu karya ilmiah

Pekanbaru, 8 Agustus 2022

An. Tim Penguji

Ketua

Sekretaris



Askarial, SH., MH

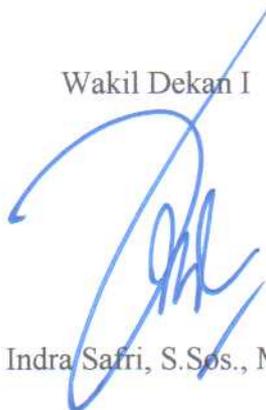


Riky Novarizal, S.Sos., M. Krim

Turut Menyetujui

Wakil Dekan I

Ketua Program Studi Kriminologi



Indra Safri, S.Sos., M.Si



Fakhri Usmita, S.Sos., M.krim

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Dengan mengucapkan puji syukur Kehadirat Allah SWT, karena dengan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul, “Fenomena Judi *Online* di Dikalangan Mahasiswa (Studi Universitas X Di Pekanbaru)”. Penyelesaian skripsi ini penulis banyak mendapatkan bantuan, dan pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. H. Syafrinaldi SH., MCL selaku Rektor Universitas Islam Riau yang telah memberikan kesempatan kepada penulis menimba ilmu ilmu pada lembaga pendidikan yang beliau pimpin.
2. Bapak Dr. Syahrul Akmal Latief, M.Si .Selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Islam Riau;
3. Bapak selaku Ketua Fakhri Usmita, S.Sos.,M.Si Program Studi Kriminologi Fakultas Ilmu Sosial Ilmu dan Ilmu Politik Universitas Islam Riau sekaligus sebagai dosen pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk dapat membimbing penulis dari awal hingga selesainya skripsi
4. Bapak Riky Novarizal, S.Sos., M.Krim selaku Sekretaris Program Studi Kriminologi Fakultas Ilmu Sosial Ilmu dan Ilmu Politik Universitas Islam Riau
5. Para Karyawan-Karyawati Tata Usaha Fakultas Fisipol Universitas Islam Riau yang telah membantu penulis khususnya dalam administrasi

6. Kedua orang tua yang tetap setia dan selalu mendoakan dan memberikan dorongan demi terselesaikannya skripsi
7. Rekan-rekan penulis yang tidak dapat disebutkan satu persatu, atas dukungannya diucapkan terima kasih banyak.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan yang disebabkan oleh kemampuan dan pengetahuan yang ada pada diri penulis, untuk itu penulis mengharapkan kritikan dan saran yang membangun demi sempurnanya skripsi ini. Atas bantuan yang diberikan para pihak, akhirnya penulis mengucapkan terima kasih, semoga Tuhan Yang Maha Esa melimpahkan rahmatNya kepada kita semua. Amin.

Pekanbaru, 30 Agustus 2022  
Penulis

Jefri Nopriadi

## DAFTAR ISI

### HALAMAN

PERSETUJUAN TIM PEMBIMBING.....	i
PERSETUJUAN TIM PENGUJI.....	ii
SK UJIAN SKRIPSI.....	iii
BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI.....	iv
PENGESAHAN SKRIPSI.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN NASKAH.....	xiv
ABSTRAK.....	xv
<i>ABSTRACT</i> .....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	6
1.3 Tujuan dan Kegunaan Penelitian.....	6
1.3.1 Tujuan Penelitian.....	6

1.3.2 Kegunaan Penelitian.....	6
<b>BAB II STUDI KEPUSTAKAAN .....</b>	<b>8</b>
2.1 Kerangka Konseptual .....	8
2.1.1 Konsep Perjudian .....	8
2.1.2 Perjudian Online.....	9
2.1.3 Perilaku Menyimpang .....	14
2.1.4 Mahasiswa.....	19
2.2 Kajian Penelitian Terdahulu.....	20
2.3 Landasan Teori.....	24
2.3.1 Kontrol Sosial.....	25
2.3.2 <i>Differential Association</i> .....	27
2.4 Kerangka Pemikiran.....	29
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>28</b>
3.1 Metode dan Tipe Penelitian .....	28
3.2 Lokasi Penelitian.....	28
3.3 Memilih dan Memanfaatkan Informan .....	29
3.4 Jenis dan Sumber Data .....	30
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	30
3.6 Teknik Analisa Data.....	31

3.7 Jadwal Penelitian.....	32
3.8 Rencana Sistematika Penulisan.....	33
<b>BAB IV LOKASI PENELITIAN.....</b>	<b>35</b>
4.1 Kota Pekanbaru.....	35
4.2 Universitas X.....	36
<b>BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>38</b>
5.1 Persiapan dan Pelaksanaan Penelitian.....	38
5.1.1 Persiapan Penelitian.....	38
5.2 Pelaksanaan Penelitian.....	39
5.3 Data Hasil Wawancara.....	40
5.4 Pembahasan.....	52
<b>BAB VI PENUTUP.....</b>	<b>56</b>
6.1 Kesimpulan.....	56
6.2 Saran.....	57
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>60</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Aktivitas Judi Online .....	4
Tabel 2.1 Kajian Penelitian Terdahulu.....	20
Tabel 3.1 <i>Key Informan</i> dan <i>informan</i> .....	29
Tabel 3.2 Jadwal Peneliti.....	37
Tabel 5.1 Pelaksanaan Penelitian Terhadap Narasumber .....	40



## DAFTAR GAMBAR

2.1 Kerangka Berpikir.....	26
----------------------------	----



Dokumen ini adalah Arsip Milik :  
**Perpustakaan Universitas Islam Riau**

## SURAT PERNYATAAN

Saya mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Islam Riau peserta ujian komferehensif yang betanda tangan dibawah ini:

Nama : Jefri Nopriadi  
NPM : 157510106  
Program Studi : Kriminologi  
Jenjang Pendidikan : Strata Satu (S1)  
Judul Skripsi : Fenomena Judi *online* Dikalangan Mahasiswa (Studi Pada Universitas X di Pekanbaru)

Atas naskah skripsi ini beserta seluruh dokumen persyaratan yang melekat padanya dengan ini saya menyatakan:

1. Bahwa naskah skripsi ini adalah benar hasil karya saya sendiri (tidak karya plagiat) yang saya tulis sesuai dan mengacu kepada kaidah-kaidah metode penelitian ilmiah dan penulisan karya ilmiah.
2. Bahwa seluruh persyaratan administratif, akademik dan keuangan yang melekat padanya benar telah saya penuhi sesuai dengan ketentuan yang ditetapkan oleh Fakultas dan Universitas.
3. Bahwa apabila di kemudian hari ditemukan dan terbukti secara sah bahwa saya melanggar dan atau belum memenuhi sebagian atau keseluruhan atas pernyataan butir 1 dan 2 tersebut di atas, maka saya menyatakan bersedia menerima sanksi pembatalan hasil ujian komferehensif yang telah saya ikuti serta sanksi lainnya sesuai dengan ketentuan Fakultas dan Universitas serta Hukum Negara RI.

Pekanbaru, 9 Agustus 2022

Pelaku Pernyataan



Jefri Nopriadi

# AKTIVITAS JUDI ONLINE YANG DILAKUKAN OLEH MAHASISWA

(STUDI UNIVERSITAS X DI PEKANBARU)

**JEFRI NOPRIADI**

## ABSTRAK

Perjudian merupakan bentuk dari pertaruhan yang melibatkan uang, dimana dalam dilakukannya permainan judi ini pihak yang mendapatkan uang adalah yang memenangkan permainan didalam taruhan atau dapat diartikan sebagai peraduan nasib, sedangkan yang dikatakan sebagai judi online adalah aktivitas perjudian yang dilakukan menggunakan media online atau elektronik dan juga melibatkan uang didalam permainannya serta akses internet berperan penting didalamnya. Penelitian ini membahas tentang aktivitas judi online yang dilakukan oleh mahasiswa dikota Pekanbaru pada universitas X, dengan menggunakan metode penelitian kualitatif serta pendekatan penelitian deskriptif bermaksud untuk menjelaskan dan menggambarkan fenomena yang terjadi dikalangan mahasiswa ini. Permasalahan fenomena ini dijelaskan serta dipecahkan menggunakan teori kontrol sosial dan *differential association*, korelasi antara kedua teori ini adalah dimana adanya kegagalan mahasiswa untuk menyesuaikan diri terhadap ruang lingkup dan adanya proses belajar tentang judi online yang menyebabkan adanya fenomena ini.

**Kata Kunci ; Judi, Mahasiswa, Online**

## **ONLINE GAMBLING ACTIVITIES CARRIED OUT BY STUDENT**

**(STUDY ON UNIVERSITY X PEKANBARU)**

**JEFRI NOPRIADI**

### **ABSTRACT**

*Gambling is a form of betting that involves money. Where in this gambling game the party who gets it is game in the bet or can be interpreted as a match of fate, while what is said to be online gambling is activity carried out using online or electronic media and also involves money in the game and internet access plays an important role in it. This study discusses online gambling activities carried out by student in Pekanbaru city at university of X, which qualitative method and descriptive mean to explain and describe the phenomenon that happened on student. The problem of this phenomenon is explained and solved using social control theory and differential association, correlation between these both theories is where the failure of students to adjust to the scope and learning process about online gambling caused this phenomenon.*

**Key word ; Gambling, Online, Student**

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Aktivitas perjudian sama dengan suatu tindak pidana, dikarenakan bertentangan terhadap norma yang mengatur kehidupan masyarakat diantaranya adalah norma kesusilaan, agama, dan hukum dikarenakan berdampak negatife kepada pelaku yang melakukannya. Akan tetapi aktivitas perjudian didalam kehidupan masyarakat masih tetap ada dan eksis. Dahulu setiap aktivitas perjudian hanyalah melibatkan orang dewasa, namun kini sudah dilakukan oleh setiap kalangan masyarakat yang tidak mengenal strata dan status sosial, jenis kelamin, dan pekerjaan

Pesatnya perkembangan internet pada saat sekarang bukanlah sesuatu hal yang aneh karena perkembangan internet berbanding lurus dengan perkembangan bisnis perjudian melalui internet (judi online). Sebenarnya hal ini tidak terlepas dari fakta-fakta semakin banyaknya situs-situs judi dan mencari berbagai macam jenis-jenis permainan untuk bermain judi di dalam situs-situs judi tersebut karena semua jenis permainan dapat dengan mudah ditemukan dan di ikuti di internet.

Aktivitas judi yang dilakukan secara online ini memiliki keterkaitan dan ketergantungan pada hal yang disebut sebagai keberuntungan, hal inilah yang menyebabkan adanya ketertarikan bagi setiap orang yang memainkannya. Jika terus berlangsung secara berkelanjutan faktor – faktor tersebutlah yang

menyebabkan tingginya minat terhadap judi online, dikarenakan aturan dan cara permainan yang mudah dan sederhana.

Berkaitan dengan penyimpangan yang terjadi pada kalangan mahasiswa yang terlibat dan memiliki andil dalam permainan judi secara online ini tidak lain dan tidak bukan karena adanya hal yang menarik. Hal tersebut adalah meliputi kemenangan yang direnteti dengan keuntungan walaupun hal tersebut masih tidak pasti dan tergolong cukup bias. Mahasiswa umumnya merupakan akar dari kaum pemikir, intelektual, dan generasi yang meneruskan harapan bangsa namun di era sekarang ini tidak sedikit dari kalangan mereka terpedaya oleh judi online yang mudah diakses pada situs – situs tertentu.

Internet, merupakan jaringan yang saat ini sudah menjadi kebutuhan pokok dan banyaknya manusia sudah ketergantungan terhadapnya. Dimana menggunakan jaringan internet ini dapat melakukan aktivitas yang meliputi interaksi, aktivitas sehari – hari, melakukan pekerjaan, bahkan sebagai tuntutan mengikuti trend kehidupan dan pergaulan yang tengah berlangsung. Namun sisi negatif dari internet ini juga ada salah satunya adalah terjadinya perilaku menyimpang, hal ini biasanya dilandasi oleh adanya rasa keingintahuan atau pebasaran yang cukup besar ada pada diri manusia itu sendiri yang mendorong untuk mencoba.

Terdapat banyak pada internet situs – situs judi online yang mudah untuk diakses juga merupakan faktor yang menyebabkan lelusanya siapapun bahkan mahasiswa untuk ikut serta meramaikan permainan judi online ini. Adapun

dilandasi oleh hasil pengamatan yang peneliti lakukan pada kalangan mahasiswa jenis permainan yang banyak dimainkan adalah permainan judi online sebagai berikut :

a. Judi Bola Online

Judi bola online merupakan suatu permainan judi yang sangat populer saat ini, judi bola yang menggunakan sistem online ini jauh lebih menguntungkan daripada taruhan bersama teman sendiri. Permainan judi yang secara online ini hampir sama seperti poker online dalam cara deposit yaitu dengan mengirim uang kerekening tertentu sebagai modal kita bermain. Tentunya sebagai pemain harus terlebih dahulu mempunyai rekening bank dan kartu Atm.

b. Poker *Online*

Poker online merupakan suatu permainan judi yang menggunakan kartu remi sebagai media bermain atau seperti aplikasi game digital yang bisa dimainkan dengan akun pribadi diwebsite judi poker *online* yang menyediakan layanan judi dengan uang yang ditransfer ke rekening tertentu dan didepositkan guna menambah *chip* disebuah akun pribadi tersebut.

c. Domino 99 (Kiu-Kiu)

Domino 99 merupakan permainan judi online yang cukup diminati oleh kalangan mahasiswa, hampir sama dengan permainan poker yaitu bermain dengan menggunakan kartu atau ubin kecil yang memiliki

titik-titik untuk menentukan nilai dari kartu tersebut. Bermain dan bertaruh untuk mendapat keuntungan dan kemenangan.

Perbuatan judi online dikategorikan sebagai kejahatan (*cybercrime*). Jika kondisi ini terjadi secara berkelanjutan maka akan berdampak pada buruknya mentalitas mahasiswa dan menjurus berperilaku yang tidak sesuai dengan nilai norma yang berlaku di masyarakat. Internet yang awal mulanya sangat membantu mahasiswa dalam mencari referensi dan informasi ilmu pengetahuan, kini mulai berubah fungsi menjadi alat kejahatan baru dikalangan mahasiswa untuk melakukan perjudian online.

Hal tersebut tersebut tertuang dalam undang – undang pasal 27 tentang uu ITE tahun 2008 yang berbunyi setiap orang yang dengan sengaja dan tidak memiliki hak mendistribusikan atau/dan mentransmisikan atau/dan membuat serta dapat diakses tentang informasi elektronik atau dokumen – dokumen elektronik yang memiliki muatan – muatan yang melanggar kesusilaan. Mekan ancaman 45(1) KUHP, yaitu pidana penjara paling lama enam tahun atau/dan denda sebesar Rp. 1.000.000.000.00 yang diatur dalam KUHP pasal 282 mengenai kejahatan.

**Tabel 1.1 Aktivitas Judi Online**

No.	Aktivitas Judi Online Yang Terjadi	Lokasi / Tahun	Sumber
1.	Empat orang perempuan di Kepri ditangkap pihak	Kepri / 2018	<a href="https://www.merdeka.com/peristiwa/jadi-admin-">https://www.merdeka.com/peristiwa/jadi-admin-</a>

	kepolisian karena menjadi admin judi online		<a href="#">judi-online-4-perempuan-di-kepri-ditangkap-polisi.html</a>
2.	Bermain judi online tiga orang pemuda di Pekanbaru dicituk oleh polisi	Pekanbaru 2020	<a href="https://www.merdeka.com/peristiwa/main-judi-online-3-pemuda-ditangkap-di-pekanbaru-dicituk-polisi.html">https://www.merdeka.com/peristiwa/main-judi-online-3-pemuda-ditangkap-di-pekanbaru-dicituk-polisi.html</a>

**Sumber : Modifikasi Penulis 2021**

Berdasarkan berita yang penulis rangkum dalam bentuk tabel diatas, menggambarkan bahwasanya aktivitas judi online sudah merambah ditengah masyarakat yang tidak mengenal siapa saja yang melakukannya dikarenakan judi obline ini menjanjikan *benefit* bagi pemainnya.

Adapun beberapa faktor yang peneliti temukan saat mewawancarai beberapa mahasiswa yang terlibat judi online tersebut yaitu sebatas untuk hiburan, pengaruh lingkungan, mudah mendapatkan uang banyak dengan modal yang sedikit, dan merasa puas ketika menang sehingga membuat mereka ketagihan.

Berdasarkan permasalahan diatas terlihat bahwa terdapat beberapa macam faktor yang mempengaruhi mahasiswa bermain judi online. Mahasiswa yang seharusnya menggunakan internet untuk kegiatan perkuliahan, tetapi malah digunakan untuk bermain hal-hal yang akan merugikan diri sendiri. Beberapa

kerugian dari mahasiswa yang lalai dengan judi online adalah terlambat dalam menyelesaikan tugas akhir, kesehatan tidak terjaga karena sering bergadang, urusan kuliah tidak diutamakan karena merasa senang dengan permainan judi online yang terkadang mendatangkan keuntungan.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang: **Fenomena Judi Online di Kalangan Mahasiswa (Studi Universitas X di Pekanbaru).**

## **1.2 Rumusan Masalah**

Dari penjelasan diatas maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut: Bagaimanakah fenomena judi online di Kalangan Mahasiswa Universitas X di Pekanbaru ?

## **1.3 Tujuan dan Kegunaan Penelitian**

### **1.3.1 Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah: Untuk mengetahui fenomena judi online di Kalangan Mahasiswa Universitas X di Pekanbaru.

### **1.3.2 Keegunaan Penelitian.**

#### a. Teoritis

Penelitian yang dilakukan membahas tentang aktivitas judi online yang dilakukan oleh mahasiswa diharapkan dapat meambah ilmu pengetahuan dan wawasan tentang kajian ilmu kriminologi terkait dengan *cybercrime*.

b. Akademis

Penelitian ini diharapkan sebagai bahan atau referensi terkait dengan pokok pembahasan yang sama atau berkaitan dengan aktivitas judi online

c. Praktis

Hasil Penelitian ini diharapkan pula menimal dapat dipergunakan oleh pihak Kampus sebagai bahan masukan dalam rangka membenahi perilaku-perilaku mahasiswa yang terlibat judi online.

1. Menjadi tambahan ilmu bagi pihak pihak yang membutuhkan terutama untuk peneliti sendiri.



## BAB II

### STUDI KEPUSTAKAAN

#### 2.1 Kerangka Konsep.

##### 2.1.1 Konsep Perjudian

Menurut Kartono (2001:52) permainan judi ini harus diartikan dengan arti yang luas, juga termasuk segala pertarungan tentang kalah menangnya suatu pacuan kuda atau lain-lain pertandingan, atau segala pertarungan dalam perlombaan-perlombaan itu, misalnya totalisator dan lain sebagainya.

Menurut Undang-Undang Hukum Pidana Pasal 303 ayat 3, perjudian itu dinyatakan sebagai berikut: Main judi berarti tiap-tiap permainan yang kemungkinan akan menang pada umumnya tergantung pada untung-untungan saja, juga kalau kemungkinan bertambah besar, karena pemain lebih pandai atau lebih cakap. Main judi mengandung juga segala pertarungan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain yang tidak diadakan oleh mereka yang turut berlomba atau main itu, demikian juga segala pertarungan lainnya.

Sedangkan menurut Suharto (2003:52) adalah Tiap-tiap permainan yang pengharapan untuk menang bergantung pada hal yang kebetulan, nasib, peruntungan yang tidak dapat direncanakan serta diperhitungkan.

Dari pengertian perjudian diatas, kendati berbeda-beda dalam redaksinya namun diperhatikan secara cermat atau teliti maka dapat disimpulkan adalah sebagai berikut :

- a. Adanya suatu permainan-permainan beserta taruhan-taruhan dengan sesuatu yang berharga.
- b. Dilakukan oleh dua belah pihak atau lebih.
- c. Adanya kemenangan dan kekalahan dalam permainan.
- d. Untung-untungan artinya taruhan tersebut telah dilaksanakan sebelum diketahui kalah atau menangnya para penjudi tersebut.

Jadi perjudian itu adalah suatu permainan yang dilakukan beberapa pihak yang mengharapkan secara untung-untungan dengan menggunakan taruhan sesuatu yang berharga atau pertaruhan sesuatu yang berharga yang diadakan beberapa pihak dalam suatu tempat dengan jalan menerka menang kalahnya dalam suatu perlombaan serta pertandingan.

### **2.1.2 Judi Online**

Menurut Husrianta (2018:76), Setiap perjudian yang dilakukan dengan media atau transaksi elektronik serta *network* atau internet dikatakan sebagai judi online. Adapun sejarah terjadinya perjudian online ini dimulai dengan lolosnya fakta yang menyangkut tentang perdagangan bebas pada tahun 1994 di Barbuda dan Karibia yang menyebabkan legalnya judi online, serta diberinya izin pada setiap organisasi untuk memulai bisnis judi online. Hal ini terjadi karena belum adanya regulasi atau fakta yang disepakati tentang hal yang mengatur perjudian online. *Microgaming* yang selaku pengembang *game* ini melakukan pengembangan terhadap *software* taruhan secara online yang mengamankan terhadap setiap pemainnya terjamin oleh pengembang *software* tersebut. Adapun yang menjadi perusahaan pertama kali melakukan pengembangan terhadap sistem

keamanan perjudian online ditahun 1996, Mohawk Territory of Kahnwake merupakan pendiri dari Kahnwake Gaming Commision. Penerbitan terhadap izin judi online yang mulanya meliputi kasino dan permainan poker online memiliki tujuan agar untuk memberi lisesnsi diseluruh dunia , hal ini bertujuan untuk memberikan inspirasi dan keadilan didalam menjalankan serta menjalankan bisnisnya. Semulanya hanya ada sekitar lima belas *website* yang menyajikan judi online dan sempat booming ditahun 1997, dan terjadi peningkatan menjadi dua ratus *website* ditahun 1997. Sebuah laporang yang dibuat oleh Sullivan dan Forst untung dari perputaran bisnis judi online ini ditahun 1998 hingga USS 830 Juta dan ditahun ini pula permaian poker online yang notabene basic dari judi online diperkenalkan.

Umumnya setiap perminan atau perjudian yang dimainkan baik itu secara online atau langsung adalah sama dikarenakan didalam setiap permainannya menerapkan konsep menang dan kalah serta memiliki nilai yang bisa dipertaruhkan didalamnya, adapun yang menjadi pembeda antara judi online dan perjudian yang tidak online adalah sarana dan prasarana yang digunakan atau dilibatkan didalamnya, judi online adalah perjudian yang dilakukan dengan melibatkan alat – alat elektronik, jaringan internet, dan bisa melakukan aktivitas perjudian dimanapun berada, dan tidak mengenal waktu. Didalam permainan ini untuk menyambungkan antara pemain dan penyedia maka menggunakan *website* yang telah tersedia dengan jenis permainan yang cukup beragam.

Jenis dan model dari pertaruhan didalam judi online memiliki perbedaan dengan perjudian lainnya, jika didalam judi biasa yang langsung memasang

taruhan terhadap sabung ayam, kartu, yang melibatkan sejumlah nominal uang yang telah disepakati sebelumnya yang kemudian langsung dilakukan tanpa adanya perantara atau pihak ketiga.

Sedangkan didalam permainan judi online terdapat perbedaan dimana setiap pemain yang akan melakukan permainan maka akan melakukan transaksi didepan dengan melakukan transfer sejumlah uang dengan nominal tertentu atau yang diinginkan melalui internet banking, transfer via mesin atm berdasarkan rekening yang telah terdaftar pada situs judi online tersebut. Setelah serangkaian proses tersebut berlangsung dan selesai maka pemain akan melakukan proses selanjutnya yaitu dengan login menggunakan *username* dan *login*, dimana pada akun pribadi pemain judi online ini akan mendapat sejumlah uang atau sejenisnya berdasarkan transfer yang diberikan oleh pihak penyedia judi online tersebut, hal itu berguna sebagai nominal yang digunakan untuk memasang taruhan atau melakukan permainan judi online didalam *website* tersebut.

Adapun jenis permainan judi online yang ditawarkan didalam *website* tersebut beragam dan banyak jenisnya dimulai dari taruhan berbagai jenis olahraga yang meliputi pertandingan sepakbola, basket, tenis, dan pertandingan olahraga lainnya, permainan poker, domino, dan lain – lain. Adapun pertaruhan akan dilakukan dengan sebelum dimulainya pertandingan atau permainan tersebut yang meliputi tebakan seperti menang, kalah, dan seri. Adapun model dan jenis taruhan yang diterapkan selama pertandingan berlangsung adalah meliputi sistem seperti :

1. *Voor*  $\frac{1}{4}$

Didalam jenis ini adapaun hal yang meliputi kemenangan atau keuntungan terhadap uang untuk hasil pertandingan seri kepada suatu tim yang bertanding, dengan perumpamaan uang yang dipertaruhkan sebesar Rp. 600.000 dalam pertandingan sepakbola antara tim Manchester United vs Real Madrid, setelah pertandingan tersebut selesai dengan hasil akhir seri. Apabila memasang taruhan atas tim Manchester United kita kalah  $\frac{1}{2}$  uang taruhan yaitu Rp. 300.000.

2. *Voor*  $\frac{1}{2}$

Didalam pertaruhan ini hasil dari pertandingan ini meliputi kalah, menang, ataupun seri. Uang yang akan kita peroleh berdasarkan permainan yang dicontohkan sebagai berikut pertandingan antara Itali vs German dan German diberikan voor dengan  $\frac{1}{2}$  uang taruhan Rp 100.000. Apabila Itali menang dengan skor 1-0 maka pihak yang memasang taruhan untuk Itali akan mendapatkan uang taruhan penuh yakni sebesar RP. 100.00, namun apabila Gernan mampu menahan imbang atau seri bahkan mengalahkan Itali maka pihak yang memasang taruhan untuk German akan memenangkan penuh uang taruhan sebesar Rp. 100.000.

3. *Voor*  $\frac{3}{4}$

Pada taruhan ini hasil akhir pertandingan baik menang, kalah, atau seri uang taruhan akan didapat dengan penuh, misalnya pada pertandingan

Inggris vs Jepang di mana Jepang diberikan *voor* 1/2 dengan uang taruhan sebesar *Voor*  $\frac{3}{4}$

Pada taruhan ini apabila hasil pertandingan berakhir dengan selisih 1 gol maka akan diperoleh 1/2 dari uang taruhan, misalnya uang taruhan sebesar Rp. 300.000 dalam pertandingan Italia vs Australia dengan kemenangan 1-0 untuk Italia, maka pihak yang memasang taruhan untuk Italia akan memenangkan setengah dari jumlah uang taruhan yakni sebesar Rp. 150.00, jika menang 2-0 maka akan mendapat semua uang taruhan. Sebaliknya apabila hasil pertandingan adalah seri maka pihak yang memasang taruhan untuk Australia akan mendapat kemenangan dengan uang sebesar yang dipertaruhkan yakni

Rp. 300.000

#### 4. *Voor* 1

Adalah kemenangan dengan selisih 2 gol untuk tim yang memberikan *voor*, misalnya uang taruhan Rp 200.000 pada pertandingan Perancis vs Mesir dengan hasil akhir pertandingan 1-0 untuk kemenangan Perancis maka artinya taruhan berakhir seri atau tidak ada pihak yang kalah dan menang. Tetapi apabila hasil pertandingan berakhir dengan skor 2-0 atau selisih dua gol atau lebih untuk kemenangan Perancis maka pihak yang memasang taruhan untuk Perancis akan menang penuh sebesar Rp 200.000. Sebaliknya untuk pihak yang memasang taruhan untuk

Mesir apabila hasil pertandingan berakhir seri maka ia akan mendapat uang kemenangan penuh sebesar Rp. 200.000.

Adapun setelah memasang taruhan dengan uang nominal minimum Rp. 25.000 serta apabila memenangkan pertarungan didalam judi online dengan menggunakan sistem kalah, menang, seri, ataupun tebak skor maka akan mendapatkan sejumlah uang yang sesuai dengan jumlah dari kelipatan uang yang telah dipertaruhkan sebelumnya. Uang tersebut akan masuk kedalam rekening yang telah terkonfirmasi dan terdaftar pada penyedia judi online tersebut, dapat diambil menggunakan penarikan pada mesin ATM atau transfer dengan tidak memiliki batasan waktu dalam penarikan uangnya.

### **2.1.3 Perilaku Menyimpang**

Penyimpangan merupakan kata yang dapat mendeskripsikan hal yang dilakukan oleh pelaku terkait dengan perilaku yang tidak memiliki kesesuaian terhadap norma kehidupan masyarakat. Didalam terjadinya perilaku menyimpang memiliki banyak jenisnya, karena hal ini berlaku berdasarkan ketentuan dan siapa yang menetapkan tentang perilaku tersebut dan dimana berlakunya. Ketika suatu perilaku dilakukan tidak berkesesuaian terhadap norma dan nilai yang dianut oleh kehidupan kelompok masyarakat maka hal yang berkaitan dengan segala perilaku tersebut dikatakan menyimpang, Siahaan (2009 :29).

Tindakan yang dilakukan dengan tidak sesuai atau melanggar nilai dan norma didalam suatu masyarakat atau sistem sosial serta dikarenakan hal tersebut menimbulkan tindakan atau usaha dari pihak atau badan yang memiliki wewenang

untuk menangani, memperbaiki, merubah dari perilaku yang menyimpang itu. Dengan kata lain perilaku menyimpang juga bisa dikatakan sebagai penyakit sosial, patologi sosial, yang terjadi didalam ruang lingkup hidup masyarakat, hal tersebut bertolak belakang dengan kehidupan masyarakat serta dianggap tidak sesuai dengan nilai dan norma seperti norma hukum, norma kesusilaan, norma agama, adat istiadat. Disebut sebagai suatu penyakit masyarakat dikarenakan keberadaanya ditengah masyarakat dan meresahkan masyarakat itu sendiri, Suseno (2009 : 152).

Penyimpangan sosial ini memiliki beberapa penjelasan yang disampaikan oleh pakar sosiologi, Rahayu (2013 : 23) :

1. James Worker Vab der Zaden

Penyimpangan merupakan perilaku yang dilakukan dan dianggap oleh mayoritas orang sebagai perbuatan tercela, buruk, dan intoleran.

2. Robert M Zaenal Lawang

Tindakan yang dilakukan dan telah menyimpang dari nilai dan norma yang berlaku didalam masyarakat dan menimbulkan adanya usaha untuk memperbaiki oleh pihak yang memiliki wewenang dapat dikatakan sebagai perilaku yang menyimpang.

3. Paul Band Horton

Penyimpangan merupakan pelanggaran terhadap norma yang berlaku dimasyarakat.

Hal yang menyebabkan terjadinya penyimpangan dibagi menjadi dua yaitu, Rahayu (2013 : 24) :

1. Subjektif, merupakan faktor dari dalam diri individu tersebut yang meliputi sifat bawaan, kepribadian, emosional.
2. Objektif, faktor eksternal atau dari luar diri orang tersebut biasanya meliputi lingkungan dimana terjadinya interaksi.

Faktor objektif meliputi hal sebagai berikut :

- a) Tidak sanggupnya untuk menerima, menyerap terhadap norma. Individu yang tidak memiliki kesanggupan untuk menerima atau menyerap norma kedalam kehidupan dan kepribadiannya maka tidak bisa membedakan antara hal yang baik dan buruk untuk dilakukan. Sebagai contoh adalah seorang anak yang tumbuh kembang didalam keluarga *broken home*. Anak tersebut akan sulit bahkan tidak bisa membedakan hal yang menjadi hak dan kewajiban dirinya serta peranannya didalam keluarga.
- b) Adanya proses pembelajaran tentang penyimpangan, hal ini berkaitan dengan individu yang seringkali mempelajari penyimpangan berdasarkan pengamatan meliputi penglihatan, bacaan terkait hal menyimpang. Sebagai contoh adalah seseorang yang melakukan tindak kejahatan dikarenakan menonton berita atau acara tentang kriminal.

- c) Terjadinya ketegangan kebudayaan dan struktur sosial, hal ini menyebabkan seseorang yang menyimpang dikarenakan untuk mencapai tujuan. Terjadi karena untuk menimbulkan adanya peluang atau mencari peluang, sebagai contoh adalah penindasan yang terjadi karena dilakukan oleh penguasa terhadap rakyatnya yang kemudian lama kelamaan rakyat tersebut melakukan pemberontakan.
- d) Ikatan sosial yang saling berlainan, pada umumnya setiap individu memiliki hubungan atau keterikatan dengan kelompok, apabila pergaulan tersebut memiliki pola perilaku yang tidak sesuai dengan ketentuan yang berlaku maka akan ada pengimitasian dari perilaku menyimpang.
- e) Proses dari sosialisasi nilai sub kebudayaan yang telah menyimpang, peranan dari media yang menyajikan, menampilkan, mengekspos tentang perilaku menyimpang atau kejahatan dapat menimbulkan ketidak sengaja atau anggapan bahwasanya hal tersebut merupakan hal yang biasa dan wajar terjadi. Hal inilah yang dapat dikatakan adanya proses pembelajaran tentang penyimpangan sosial atau kejahatan.

Berikut adalah bentuk perilaku menyimpang, Kartono (2011 : 168) :

1. Individual

Hal ini disebabkan oleh gejala personal dikarenakan faktor biologis dan psikis yang dimiliki dari bawaan lahir, penyakit, atau karena kecelakaan.

2. Situasional

Hal ini berkaitan dengan beragam atau banyak kekuatan yang bersifat situasional dari luar serta memberikan pengaruh kuat dan memaksa menyebabkan adanya pelanggaran terhadap peraturan.

3. sistematis

Dalam hal ini faktor yang menyebabkan terjadinya penyimpangan adalah keadaan subkultur ataupun tingkah laku dari organisasi yang bersifat khusus dan memiliki peraturan tersendiri dalam memberi hukuman atau menegakkan peraturan.

#### 2.1.4 Mahasiswa

Seseorang yang sedang menempuh masa pendidikan atau menimba ilmu pengetahuan serta dirinya terdaftar secara administratif di suatu perguruan tinggi baik itu politeknik, universitas, sekolah tinggi, ataupun institut, hal yang dilakukan oleh setiap manusia dalam ruang lingkup tersebut dapat dikatakan sebagai mahasiswa, Hartaji (2012 : 5).

Setiap individu baik itu berjenis kelamin laki – laki ataupun perempuan yang sedang melakukan pendidikan atau menuntut ilmu pada perguruan tinggi negeri ataupun swasta dan meliputi lembaga yang setara dan setingkat itu maka disebut sebagai mahasiswa, Siswoyo (2007 : 121).

Mahasiswa berasal dari dua kata maha yang memiliki arti besar dan siswa yang memiliki arti seseorang yang sedang belajar. Maka dari itu mahasiswa didalam PP No. 30 disebutkan bahwasanya merupakan peserta didik yang telah terdaftar dan melakukan kegiatan belajar di-perguruan tinggi, perguruan tinggi merupakan lembaga pendidikan yang memiki tujuan untuk menyiapkan individu yang merupakan peserta didiknya memiliki kompetensi dan kemampuan secara akademik, yang bisa menerapkan dan mengembangkan, bahkan menciptakan tentang teknologi dan ilmu pengetahuan. Dengan kata lain mahasiswa adalah status sosial yang dimiliki oleh seseorang dalam kehidupan masyarakat yang elit atau intelektual serta memiliki tanggung jawab terhadap ilmu yang dimiliki oleh dirinya.

## 2.2 Penelitian Terdahulu

Kajian penelitian terdahulu adalah sumber atau acuan bagi penulis dalam melakukan penulisan dan juga sebagai pedoman dalam melaksanakan penelitian ini guna menjadi sumber – sumber dan referensi karya ilmiah yang penulis rangkum dalam bentuk tabel.

**Tabel 2.1 Kajian Penelitian Terdahulu**

No	Judul Penelitian	Tahun / Penulis	Hasil
1.	Studi Kasus Tentang Perilaku Pemain Judi Online Dikalangan Mahasiswa Universitas Mulawarman	2018 / Husrianta	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mengkaji keterlibatan mahasiswa Universitas Mulawarman, karakteristik dan perilaku pemain judi bola online, faktor apa saja

			<p>yang mempengaruhi mahasiswa serta dampak yang ditimbulkan dari bermain judi bola online dikalangan mahasiswa Universitas Mulawarman.</p> <p>Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa faktor penyebab yang paling mempengaruhi adalah longgarnya kontrol dari orang tua, keuntungan yang mungkin didapatkan, situasional, keinginan untuk mencoba, persepsi akan sebuah ketrampilan, serta menambah keseruan dalam menyaksikan sebuah pertandingan. Dengan keikutsertaan mahasiswa dalam permainan judi sepak bola online, mereka juga merasakan dampak yang ditimbulkan. Dampak tersebut antara lain meliputi dampak terhadap prestasi belajar, dampak terhadap kesehatan, dampak terhadap ekonomi, serta dampak terhadap kepribadian.</p>
2.	Judi Sepak Bola Online Pada Kalangan Mahasiswa di Yogyakarta	2014 / Kurniawan	<p>Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan (1) proses mahasiswa mengenal permainan judi online, (2) faktor pendorong yang mendasari sehingga mereka tertarik untuk ikut dalam permainan tersebut, serta</p>

			<p>untuk (3) menggambarkan dampak yang diterima mahasiswa setelah keikutsertaan mereka dalam permainan judi online. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah pengamatan berperan serta, wawancara terstruktur, dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa proses awal mahasiswa mengenal akan keberadaan judi online berawal dari interaksi yang dilakukan dengan sesama mahasiswa, baik mahasiswa yang berada dalam satu kampus maupun yang berada dalam satu tempat tinggal dengan mereka yang telah lebih dulu mengetahui dan terlibat dalam permainan judi online.</p>
3.	<p>Judi Online Dikalangan Mahasiswa (Studi Kasus Pada Mahasiswa di Kota Banda Aceh)</p>	<p>Ismidar Maidil / 2016</p>	<p>Penelitian ini diberlangsungkan untuk mengetahui apa yang menjadi faktor penyebab terjadinya judi online dikalangan mahasiswa dan dampak yang diberikan oleh</p>

			adanya judi online terhadap pergaulan yang dilakukan oleh mahasiswa, penelitian ini diberlakukan menggunakan teori belajar dari sutherland.
4.	Fenomena Judi Bola Online dikalangan Mahasiswa yang (Studi Kasus Mahasiswa yang Berdomisili di jalan Emmy Saelan Kota Makassar)	Ramli / 2018	Permasalahan yang menjadi pembahasan didalam penelitian ini adalah perkembangan teknologi yang marak dipergunakan oleh para kaum terpelajar yaitu kalangan mahasiswa penelitian ini difokuskan tentan mahasiswa yang melakukan aktivitas judi online yang difokuskan kepada mahasiswa yang berdomisili di jalan Emmy Saelan kota makassar.
5.	Perilaku Judi Online Di Kalangan Mahasiswa Yogyakarta	Rasyid Zulrahman / 2017	Banyaknya situs – situs yang tersebar di internet merupakan langkah awal

		<p>         mahasiswa mengenali adanya judi online, dimulai dari interaksi yang dilakukan oleh mahasiswa dengan antar mahasiswa dan terhadap orang lain yang terlebih dahulu mengenyam permainan judi online. Penelitian ini mengkaji tentang bagaimana dan faktor apa saja yang menyebabkan mahasiswa melakukan permainan judi online dan kenapa hal tersebut sulit untuk diberhentikan.       </p>
--	---	--

**Sumber : Modifikasi Penulis 2022**

Adapun kajian penelitian terdahulu yang peneliti gunakan didalam penelitian ini adalah dengan tujuan untuk melihat antara persamaan serta perbedaan dengan penelitian yang sebelumnya telah dilakukan oleh peneliti terdahulu terkait dengan pokok pembahasan dan permasalahan penelitian yang sama.

### 2.3 Landasan Teori

Didalam hakikatnya yang berkaitan dengan kontrol sosial merupakan teori yang mencari jawaban kenapa orang, individu, atau manusia melakukan penyimpangan atau tindak kejahatan serta berorientasi atau memiliki fokus kenapa tidak semua orang melakukan pelanggaran hukum dan taat terhadap adanya hukum.

Adanya penyimpangan yang terjadi disebabkan oleh adanya hasil dari dua bentuk kontrol yaitu *outer* dan *inner*, yang dimana berdasarkan hal ini berada pada posisi yang netral, sebagian besar terjadinya penyimpangan terjadi karena adanya proses pembelajaran serta kontrol sosial yang tidak berperan efektif, Nyepada (dalam Muliana 2015 : 38).

Teori merupakan indikator yang juga disebut sebagai gagasan, skema, sistem, atau pernyataan yang telah dianggap sebagai suatu keterangan atau penjelasan berdasarkan fakta dan data – data yang dianggap sebagai pernyataan, prinsip, serta landasan hukum, dan menyangkut hal – hal yang disebabkan untuk diamati dan diketahui, Adang (2013 : 66).

Teori juga dapat dikatakan sebagai aturan yang dapat menjelaskan fenomena dan proposisi yang saling berkaitan terdiri dari :

1. Hubungan yang dapat diteliti dan diamati diantara fenomena yang terjadi yang dapat diukur
2. Struktur atau mekanisme yang dapat mendasari antara hubungan – hubungan yang demikian.

3. Data yang diamati berdasarkan hubungan – hubungan yang dapat disimpulkan tanpa adanya manifestasi yang bersifat empiris dalam bentuk apapun yang secara langsung.
4. Defenisi dan pengertian – pengertian tersebut memiliki keterikatan yang sangat erat dengan pemikiran sang penulisnya, Marx dan Goodson (dalam Adang 2013 : 69).

### 2.3.1 Teori Kontrol Sosial

Dalam penelitian ini penulis menggunakan teori kontrol sosial *social bon theory* yang berasumsi bahwasanya penyimpangan atau kejahatan merupakan hasil dari lemahnya ikatan yang dimiliki oleh individu dengan masyarakat atau terhambatnya proses penyesuaian unsur yang berbeda ditengah kehidupan masyarakat dan menghasilkan kehidupan baru didalam masyarakat yang serasi, Hagan (2013:236)

Terdapat beberapa penjelasan dan proposisi kenapa suatu penyimpangan atau kejahatan itu terjadi, diantaranya adalah :

1. Bahwa didalam berbagai macam bentuk pengingkaran dan pelanggaran terhadap norma atau aturan sosial yang berada ditengah masyarakat merupakan bentuk dari kegagalan dalam melakukan sosialisasi individu masyarakat yang bertindak
2. Kriminalitas dan penyimpangan adalah bentuk dari kegagalan dari kelompok sosial yang berfungsi mengikat pribadi atau individu untuk taat dan patuh pada nilai – nilai dan norma yang meliputi ruang lingkup seperti keluarga, instansi pemerintah dan sejenisnya.

3. Adapun tiap – tiap individu diharuskan belajar dalam melakukan perbuatan dan tindakan baik dalam ruang lingkup sosial agar tidak terjadinya perbuatan menyimpang.
4. Kontrol yang bersifat internal lebih dominan dalam kontrol yang bersifat eksternal, Paloma (2004 : 241).

Namun terlepas dari kontrol sosial yang menjelaskan kenapa suatu perbuatan menyimpang atau kejahatan bisa terjadi hal tersebut juga tidak terlepas dari proses belajar, atau pelaku mempelajari hal tersebut sebelum melakukan tindak penyimpangan ataupun kejahatan.

### **2.3.2 Differential Association**

Perilaku jahat, kriminalitas, penyimpangan adalah perilaku atau perbuatan yang dipelajari dalam ruang lingkup sosial yang dimana dalam hal tersebut terdapat hubungan timbal balik atau interaksi, yang artinya segala bentuk perbuatan dan tingkah laku dapat dilakukan dengan cara dipelajari dalam bentuk berbagai cara yang beragam, Sutherland (dalam Adang 2013 : 74).

Tidak ada tindak kejahatan yang berdasarkan bawaan ataupun diturunkan oleh kedua orangtuanya, akan tetapi tindak kejahatan ada dan terlahir karena hasil atau produk dari perkembangannya peradaban yang berkaitan dengan proses belajar dan interaksi atau hubungan yang sering dilakukan didalam kehidupan, Azkaditya (2022 : 23).

Dengan kata lain yang dikemukakan dalam teori ini adalah tidak ada kejahatan yang terlahir karena adanya bawaan maupun turunan dari orangtua namun kejahatan adalah produk dari peradaban dan merupakan sesuatu hal yang

dipelajari melalui interaksi dan hubungan – hubungan yang sering terjadi ataupun keakraban hal tersebut meliputi :

1. Penyimpangan atau tindak kejahatan merupakan sesuatu hal yang dapat dipelajari.
2. Berdasarkan hal yang dipelajari tersebut terjadi karena adanya proses interaksi didalamnya.
3. Berdasarkan penyimpangan atau tindak kejahatan tersebut hal yang dapat dipelajari dan hasil dari interaksi yang cukup intim.
4. Ketika hal tersebut telah dipelajari maka meliputi didalamnya terhadap cara, teknik, sikap pendukung, dorongan, dan motivasi untuk melakukannya.
5. Didalam melakukannya hal tersebut memiliki keuntungan dan dapat dilihat berdasarkan defenisi hukum.
6. Didalam diri individu yang melakukan penyimpangan atau tindak melawan hukum terdapat pemahaman bahwasanya apabila melanggar aturan atau hukum maka terdapat suatu keuntungan.
7. Didalam berlangsungnya proses tentang pembelajaran kejahatan tersebut meliputi tentang mekanisme dan pola anti terhadap kejahatan didalamnya.
8. Lembaga, perkumpulan, liga, atau asosiasi didalamnya.

## 2.4 Kerangka Pemikiran

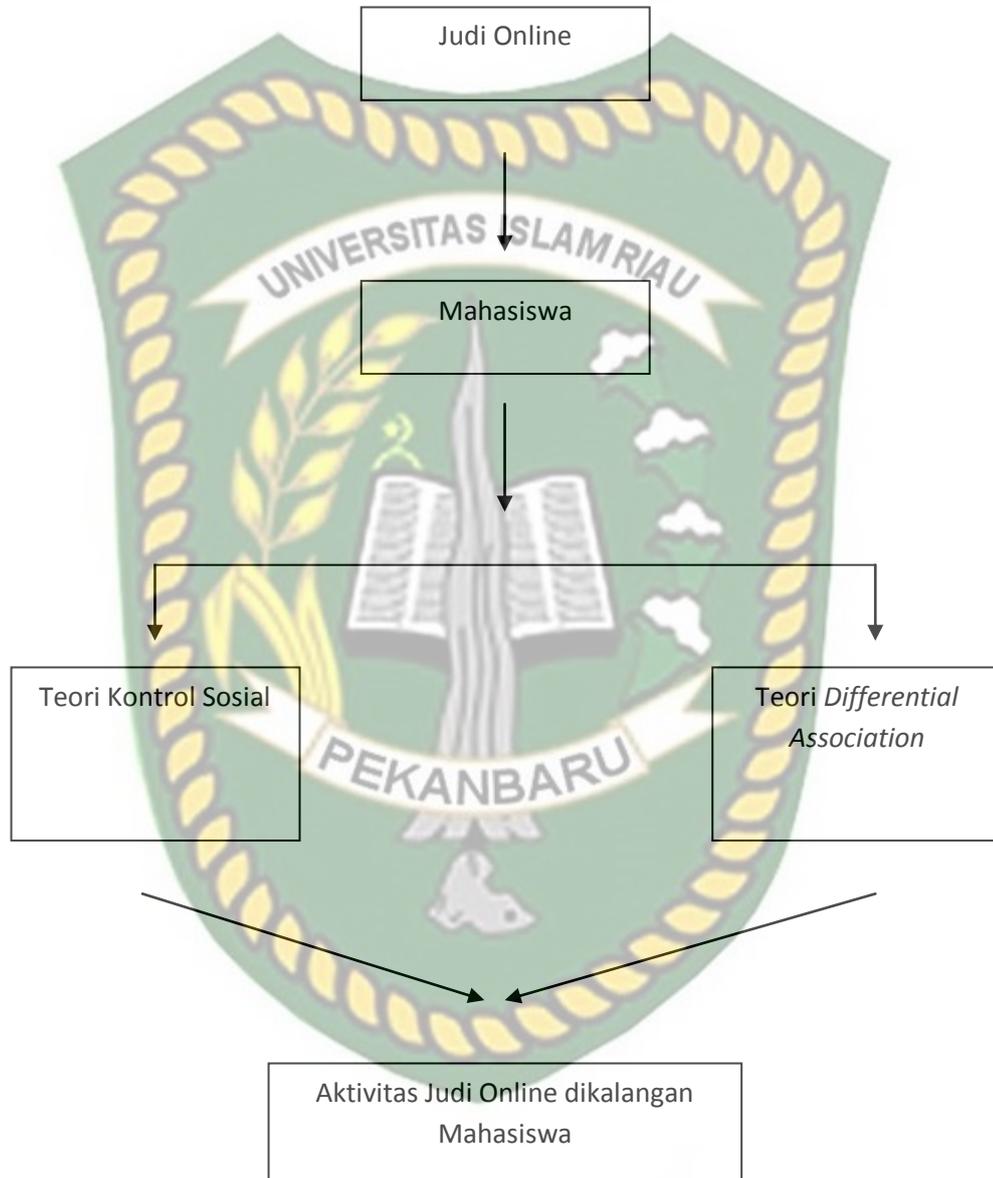
Kerangka berpikir merupakan alur sederhana yang menggambarkan tentang latar belakang permasalahan dan pokok pembahasan yang dianalisis menggunakan teori didalam penelitian, dan juga metode – metode yang digunakan dalam membahas pokok permasalahan penelitian tentang aktivitas judi online yang dilakukan oleh kalangan mahasiswa di universitas x kota pekanbaru ini.



Dokumen ini adalah Arsip Miik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir Judi Online Pada Kalangan Mahasiswa



Sumber: Modifikasi Penulis 2022

## 2.4 Konsep Operasional

### 1. Perjudian

Merupakan serangkaian kegiatan yang dilakukan dengan pertaruhan antara menang dan kalah serta melibatkan uang didalamnya.

### 2. Judi Online

Adalah permainan yang dilakukan antar pertaruhan menang dan kalah yang melibatkan uang, media elektronik dan jaringan internet didalamnya.

### 3. Mahasiswa

Mahasiswa merupakan setiap orang yang sedang menempuh pendidikan pada perguruan tinggi dan terdaftar secara administratif.

### 4. Perilaku Menyimpang

Perilaku menyimpang adalah bentuk dari perbuatan yang tidak sesuai dengan norma dan nilai yang berlaku ditengah masyarakat.



## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1 Metode dan Tipe Penelitian

Penelitian yang penulis lakukan ini adalah termasuk dalam penelitian yang memiliki tipe deskriptif. Penelitian deskriptif merupakan penelitian yang memiliki tujuan agar pokok permasalahan dideskripsikan, digambarkan, dijabarkan, lalu diuraikan sehingga data dan hasil penelitian mudah untuk dimengerti, dipahami secara rasional atau dengan mudah, Siregar (2012 : 2)

Dalam penelitian ini adapun penulis menggunakan metode penelitian kualitatif, adapun fungsi metode penelitian kualitatif dalam penelitian ini adalah diperlukannya pemahaman yang menyeluruh dan mendalam yang memiliki kaitan – kaitan atau yang berhubungan terhadap subjek dan objek penelitian yang diteliti guna merumuskan dan mendapatkan jawaban atas permasalahan dalam penelitian, dan memperoleh data yang kemudian dilakukan penganalisaan agar mendapatkan inti atau kesimpulan dari penelitian, Iskandar (2008 :17).

Fungsi dari metode penelitian kualitatif dan tipe penelitian deskriptif adalah guna menjelaskan, menggambarkan, dan data yang telah dilakukan.

#### 3.2 Lokasi Penelitian

Pemilihan lokasi penelitian yang dilakukan ini adalah berdasarkan perhitungan dan pertimbangan adanya aktivitas judi online yang dilakukan oleh mahasiswa. Yang berfokus kepada salah satu perguruan tinggi atau universitas, dimana objek penelitian yang penulis lakukan disamakan menjadi universitas X.

### 3.3 Memilih dan Memanfaatkan Informan

Agar penelitian ini akurat peneliti menggunakan kriteria dalam memilih *key informan*. Adapun kriteria *key informan* dalam penelitian ini adalah:

1. Mahasiswa universitas X di Kota Pekanbaru
2. Terlibat aktif bermain judi *online*.

Untuk memperkuat data penelitian ini, maka peneliti menambahkan *informan* dalam penelitian ini. *Informan* pada penelitian ini adalah pihak kepolisian yang mengetahui.

Untuk mengetahui jumlah *key informan* dan *informan* dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 3.1 Jumlah Key Informan dan Informan**

No	Narasumber	Key Informan	Informan
1	Mahasiswa Universitas X di Kota Pekanbaru	6 orang	-
2	Pihak Kepolisian	-	1 orang
<b>Jumlah</b>		<b>6 orang</b>	<b>1 orang</b>

Sumber: Modifikasi Penulis 2021

### 3.4 Jenis dan Sumber Data

Jenis dan sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Data Primer

Data Primer. Menurut Iskandar (2008:252) data primer data yang diperoleh dari hasil observasi dan wawancara kepada responden. Data primer dalam penelitian ini diperoleh melalui wawancara dengan responden tentang pendapatnya yang berkaitan dengan fenomena judi online di Kalangan Mahasiswa Universitas X di Pekanbaru.

b. Data Sekunder

Menurut Iskandar (2008:253), data sekunder adalah data yang diperoleh melalui pengumpulan atau pengolahan data yang bersifat studi dokumentasi berupa penelaahnya terhadap dokumen pribadi, resmi kelembagaan, referensi-referensi atau peraturan (tulisan dan lainnya yang memiliki relevansi dengan fokus permasalahan penelitian). Data sekunder dalam penelitian ini dikumpulkan dari sejumlah data yang tersedia secara tertulis yang berupa data gambaran umum Kota Pekanbaru, serta data-data yang lain menurut penulis dapat melengkapi penelitian ini nantinya.

### 3.5 Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Observasi. Menurut Usman (2009:52), teknik observasi adalah pengamatan dan pencatatan yang sistematis terhadap gejala-gejala yang diteliti. Teknik ini dilakukan dengan cara datang cara pendekatan dan pengamatan langsung terkait dengan fenomena judi online di Kalangan Mahasiswa Universitas X di

Pekanbaru dan pengumpulan data melalui observasi tersebut sudah dilakukan penulis pra usulan penelitian.

- b. Wawancara. Menurut Riduwan (2009:29) “Wawancara yaitu suatu cara pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh informasi langsung dari sumbernya” Dalam penelitian ini penulis melakukan tanya-dengan *key informan* dan *informan* yang ditetapkan dalam penelitian ini, untuk memperoleh data mengenai fenomena judi online di Kalangan Mahasiswa Universitas X di Pekanbaru.
- c. Dokumentasi. Menurut Riduwan (2009:31), teknik dokumentasi adalah ditujukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi buku-buku yang relevan, peraturan-peraturan, laporan kegiatan dan data yang relevan penelitian. Teknik ini digunakan untuk mendapatkan mendapatkan konsep teori penelitian ini.

### 3.6 Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini teknik analisis data yang penulis menggunakan adalah triangulasi. Menurut Sugiyono (2010:274) triangulasi dibagi menjadi tiga:

1. Triangulasi sumber, menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber.
2. Triangulasi teknik, menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda.
3. Triangulasi waktu, menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara disesuaikan dengan kondisi narasumber.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan triangulasi sumber, dengan arti peneliti membandingkan informasi yang diperoleh dari satu sumber dengan sumber lain yang dihubungkan dengan teori-teori dari data sekunder. Hal ini dilakukan untuk mengetahui fenomena judi online di Kalangan Mahasiswa Universitas X di Pekanbaru.



### 3.7 Jadwal Pelaksanaan Kegiatan

**Tabel 3.2 Jadwal Waktu Kegiatan Penelitian Tentang Fenomena Judi Online di Kalangan Mahasiswa Universitas X di Pekanbaru.**

No	Keterangan	Bulan dan Minggu Tahun 2020 - 2021															
		September				Oktober				November				Juli			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengajuan UP																
2	Seminar UP																
3	Perbaikan UP																
4	Perbaikan Kuisisioner																
5	Pengurusan Rekomendasi Penelitian																
6	Penelitian Lapangan																
7	Penelitian dan Analisis Data																
8	Penyusunan Laporan Penelitian																
9	Konsultasi Penelitian																
10	Ujian Skripsi																
11	Revisi dan Pengesahan Skripsi																
12	Penggandaan serta Penyerahan Skripsi																

Sumber Modifikasi Penulis 2021

### 3.8 Rencana sistematika penulisan

#### **BAB I : PENDAHULUAN**

Bab ini sebagai pendahuluan yang akan menguraikan latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian.

#### **BAB II : STUDI KEPUSTAKAAN DAN KERANGKA BERPIKIR**

Didalam bab ini menjelaskan tentang konsep yang digunakan didalam penelitian, landasan teori, kajian penelitian terdahulu, kerangka berpikir.

#### **BAB III : METODOLOGI PENELITIAN**

Didalam bab ini menjelaskan tentang metode yang digunakan didalam penelitian

#### **BAB IV : DISKRIPSI LOKASI PENELITIAN**

Pada bab ini, penulis akan menjelaskan kondisi secara umum lokasi penelitian.

#### **BAB V : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Merupakan uraian tentang hasil dan pembahasan penelitian yang dilakukan.

#### **BAB VI : PENUTUP**

Bab ini merupakan bab penutup yang mengambil beberapa kesimpulan dan mencoba memberikan saran-saran sebagai sumbangan dari pemecahan masalah yang dihadapi.



Dokumen ini adalah Arsip Miik :

**Perpustakaan Universitas Islam Riau**

## BAB IV

### LOKASI PENELITIAN

#### 4.1 Kota Pekanbaru

Kota pekanbaru terletak pada tepian sungai, dan sungai tersebut adalah sungai Siak. Sejarah terbentuknya kota Pekanbaru adalah merupakan kota kecil yang mempunyai suatu pasar yang dikenal dengan sebutan senapelan atau payung sekaki. Bertepatan abad ke – 18 kota yang sekarang telah berubah nama menjadi Pekanbaru ini berada dalam kekuasaan kesultanan Siak.

Kota Pekanbaru memiliki hari jadi bertepatan dengan tanggal 23 Juni tahun 1784. Kota Pekanbaru dahulunya merupakan kota kecil tahun 1948 serta kota praja ditahun 1956, dan ditetapkan sebagai ibukota provinsi Riau bertepatan pada tahun 1959.

Adapun perekonomian yang mendukung kota Pekanbaru adalah pertambangan minyak bumi dan perdagangan. Kota Pekanbaru ini sendiri memiliki bandar udara yang bertaraf internasional berdasarkan ketetapan oleh pihak PT. Angkasa Pura II selaku pengawas dan pengelola bandar udara bagian barat wilayah Indonesia, serta juga memiliki terminal bus baik itu antar kota dan provinsi, dan juga memiliki dua pelabuhan. Kota pekanbaru yang terletak ditengah – tengah lintas timur / jalan raya lintas Sumatera. Dan populasi dari etnis yang menepati kota pekanbaru didominasi oleh beragam suku yaitu Melayu, Minang, Ocu, Batak, Jawa, Dan Tionghoa.

Kota pekanbaru didalam segi pendidikan memiliki jumlah tempat pendidikan dan stratanya sebagai berikut

**Tabel 4.1 Pendidikan Dikota Pekanbaru**

<b>Sekolah Dasar</b>	<b>325 Sekolah</b>
<b>Sekolah Menengah Pertama</b>	<b>149 Sekolah</b>
<b>Sekolah Menengah Atas</b>	<b>61 Sekolah</b>
<b>Perguruan Tinggi</b>	<b>42 Kampus</b>

**Sumber ; Data Sekolah Kita – Net 2022**

Berdasarkan data tersebut terdapatlah jumlah tempat pendidikan yang tersaji dikota Pekanbaru provinsi Riau yang terdiri dari kepemilikan swasta ataupun negeri yang salah satunya merupakan dijadikan sebagai tempat berlangsungnya penelitian ini.

#### **4.2 Universitas X**

Universitas X merupakan salah satu perguruan tinggi yang tertua berada di Provinsi Riau yang berdiri tahun 1962, pada awal mula berdirinya universitas ini hanya memiliki satu area kampus yang lokasinya terletak pada jalan. Prof. M. Yamin, SH dikota Pekanbaru dengan memiliki gedung kampus tingkat II. Universitas ini merupakan didirikan oleh beberapa tokoh yang terdiri dari delapan orang serta universitas X berada pada naungan yayasan dan lembaga pendidikan ternama yang ada dikota Pekanbaru. Universitas X ini merupakan kampus yang

memiliki fakultas sebanyak dengan jumlah sembilan fakultas dengan berbagai jenis akreditasi didalamnya.

Universitas X ini memiliki berbagai macam jumlah dan jenis prestasi dibidangnya, dan juga pada beberapa fakultas memiliki beberapa orang mahasiswa internasional atau mahasiswa asing, dan juga melaksanakan pertukaran mahasiswa, pelajar atau melakukan permagangan. Universitas ini juga memiliki mitra kerjasama dengan sejumlah akademik yang berada diluar negeri dan didalam negeri.

Bertepatan dengan tahun 1983 universitas X melakukan pengembangan baik itu secara fisik maupun infrastrukural bangunan dengan mendirikan :

1. Gedung bangunan fakultas hukum
2. Gedung bangunan fakultas agama islam
3. Gedung bangunan fakultas ilmu ekonomi
4. Gedung bangunan fkip
5. Gedung bangunan fakultas pertanian
6. Gedung bangunan fakultas ilmu sosial dan ilmu politik
7. Gedung bangunan fakultas psikologi
8. Gedung bangunan fakultas ilmu komunikasi
9. Masjid kampus
10. Gedung bangunan perpustakaan
11. Kafetaria
12. Mushala

13. Garase kendraan operasional
14. Komplek perumahan bagi dosen dan karyawan
15. Gedung bangunan pusat kegiatan mahasiswa
16. Laboratorium
17. Gedung dan lapangan olahraga tennis, volley ball, dll
18. Stadion sepakbola
19. Rusunawa



## BAB V

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### 5.1 Persiapan dan Pelaksanaan

Berikut adalah tahapan yang dilakukan oleh peneliti disaat akan diberlangsungkannya penelitian ini :

##### 5.1.1 Persiapan Penelitian

###### a. Studi Pendahuluan

Didalam tahapan ini peneliti melakukan serangkaian proses wawancara yang diberlangsungkan dengan tidak terstruktur pada subjek penelitian yang telah ditentukan sebelumnya, dimana peneliti menganggap bahwasanya subjek penelitian ini yang juga dapat disebut sebagai narasumber penelitian dapat memberikan data – data dan menjawab dari rumusan masalah penelitian ini yaitu mahasiswa dari universitas X dengan jumlah sebanyak enam orang, dan satu orang dari pihak kepolisian.

Tahapan yang peneliti lakukan selanjutnya adalah serangkaian proses pemanfaatan dokumentasi, penggunaan terhadap data – data yang diperoleh disaat penelitian diberlangsungkan, penggunaan buku – buku, karya ilmiah lainnya, dokumen yang bersifat pribadi dan lembaga yang diimplementasikan didalam sub – bab ini.

## b. Penyusunan Pedoman Wawancara

Dalam melakukan rangkaian wawancara maka dari itu peneliti melakukan terhadap narasumber penelitian yang terdiri dari *key informan* dan *informan* penelitian yang didasari oleh aturan dan pedoman serta sesuai dengan kaidah diberlangsungkannya suatu penelitian tentang karya ilmiah.

Hal ini peneliti lakukan dengan tujuan untuk mendapatkan atau memperoleh data penelitian berdasarkan serangkaian tanya jawab yang dilakukan dalam bentuk wawancara, adapun pertanyaan didalam wawancara saling berkaitan dengan pokok pembahasan yang dilakukan tentang penelitian ini yaitu aktivitas judi online yang dilakukan oleh mahasiswa.

### 5.2 Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini dimulai atau diawali dengan adanya penentuan dan pemilihan tentang objek penelitian yaitu universitas X dan subjek penelitian adalah mahasiswa universitas X yang melakukan aktivitas judi online serta satu orang pihak kepolisian, yang akan merujuk kepada jawaban – jawaban penelitian yang akan menjawab dan memecahkan rumusan masalah didalam penelitian ini.

Berikut adalah pelaksanaan yang dilakukan terhadap narasumber penelitian dan tempat diberlangsungkannya penelitian :

Tabel 5.1 Pelaksanaan Penelitian Terhadap Narasumber

No	Keterangan	Pelaksanaan
1.	PM (24 tahun)	Kantin Universitas X (17 Mei 2022)
2.	RS (22 tahun)	Kantin Universitas X (17 Mei 2022)
3.	DM (23 tahun)	Kantin Universitas X (17 Mei 2022)
4.	FU (22 tahun)	Kantin Universitas X (17 Mei 2022)
5.	JS (23 tahun)	Kantin Universitas X (17 Mei 2022)
6.	MR (24 tahun)	Kantin Universitas X (17 Mei 2022)
7.		Kantor Polresta Pekanbaru (18 Mei 2022)

Sumber : Modifikasi Penulis 2022

### 5.3 Data Hasil Wawancara

Hasil wawancara merupakan bentuk dari jawaban – jawaban penelitian yang telah peneliti lakukan terhadap narasumber penelitian yaitu *key informan* dan *informan* yang telah ditentukan berdasarkan kebutuhan dan kriteria yang peneliti anggap dapat mampu memberikan data penelitian dalam bentuk wawancara.

#### 1. PM 24 Tahun

Berikut adalah hasil waancara pertama peneliti bersama *key informan* terkait aktivitas judi online yang dilakukan mahasiswa pada ruang lingkup universitas X dikota Pekanbaru :

“... Kalau saya bermain judi online ini kenal semenjak semester III kuliah bang, itu karena saya kepo (ingin tahu) ketika teman saya bermain judi online. Setelah melihat teman saya bermain judi online jenis poker, ketertarikan untuk bermain judi online pada diri saya muncul ketika melihat dan mendengar cerita serta hasil dari teman saya yang mendapatkan untung dari bermain judi online ini yang bisa membeli unit *handphone I Phone* keluaran terbaru saat itu, dari situlah saya tertarik dan meminta teman untuk mengajari cara bermain judi online tersebut....”

Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan pertama terhadap PM, dapat disimpulkan bahwasanya dirinya memulai bermain judi online ketika setelah mendapat stimulus dalam bentuk dirinya yang belajar berdasarkan apa yang dirinya lihat dan membuat asumsi tentang permainan judi online ini. Dari hal tersebut dapat dilihat bahwasanya manusia adalah makhluk sosial yang didalam kehidupannya selalu melakukan interaksi dan belajar tentang suatu hal baru.

“... Hingga saat ini saya masih keterusan untuk bermain judi online ini bang, kenapa saya bermain judi online ? karena permainan judi ini menggunakan jaringan dari **internet** jadi gampang saja diakses. Kalau saya biasanya bermain judi online ini menggunakan *handphone* bang sangat berbeda dengan judi yang biasa dimana kita harus bertemu dengan orangnya langsung sedangkan judi online yang cuma pakai jaringan internet ini bisa dijaga privasi kita bang, nanti kan sebelum bermain kita

registrasi dulu atau buat akun nanti untuk *username* nya bisa disamakan serta foto profilnya, nanti kita pas registrasi itu kita juga menggunakan akun g-mail dan rekening bank yang akan digunakan....”

Berdasarkan hasil wawancara kedua terhadap PM dirinya menjelaskan bahwasanya hingga saat ini dirinya masih bermain judi online hingga sekarang dikarenakan bermain judi online sangatlah mudah dengan hanya bermodalkan *handphone* dan jaringan internet, serta terjaganya privasi individu yang memainkan judi online tersebut.

“.... Saya tahu bang yang namanya bermain judi ini tidak baik, apalagi didalam pandangan masyarakat dan perbuatan ini juga melanggar aturan undang – undang. Tapi saya tidak terlalu peduli karena juga tidak ada teguran dari orang lain baik itu dari tempat tinggal saya, kampus, ataupun pihak lainnya, yang saya tahu ketika saya sudah *log-in* pada situs judi online tersebut ya saya mulai bermain dan fokus untuk menang, nanti sebelum bermain biasanya saya melakukan deposit uang yang dilakukan menggunakan mesin ATM, saya biasanya deposit kecil – kecilan saja mulai dari Rp. 50.000 sampai dengan Rp. 100.000 nanti ya kalau lagi beruntung bisa mendapatkan keuntungan Rp. 300.000 lebih lah bang....”

Selanjutnya adalah berdasarkan penuturan dari PM dirinya mengetahui bahwa judi online ini tidak baik dan melanggar undang – undang akan tetapi karena asumsi

yang telah dimiliki oleh dirinya bahwasanya bisa mendapatkan keuntungan maka dirinya tidak lagi memperdulikan lingkungan disekitarnya.

## 2. RS 22 Tahun

Berikut adalah hasil wawancara peneliti bersama dengan *key informan* penelitian yang menyatakan bahwasanya :

“... Saya bermain judi online ini jenis parlay bang atau judi bola online gitu, ya saya belajar sendiri sampai akhirnya bisa bermain. Saya melihat tutorialnya di *youtube* mulai dari mencari situs – situs judi online tersebut, cara membuat akun untuk bermain judi online, cara melakukan registrasi dan demonya, cara melakukan deposit, melakukan permainannya, menghasilkan uangnya, dan cara – cara lainnya terkait dengan judi bola online ini bang, saya mulai bermain judi online ini semenjak semester IV perkuliahan. Dimana saya merasakan suntuk, termasuk saya orangnya juga tidak suka bergaul atau membaur dengan lingkungan dimana saya tinggal bang jadi ya saya main judi saja....”

RS yang berusia 22 tahun merupakan mahasiswa universitas X yang kini duduk pada bangku perkuliahan semester VI, dirinya mulai bermain judi online ini jenis judi online bola dikarenakan merasakan kesuntukan dirinya yang enggan melakukan pergaulan pada ruang lingkup tempat tinggalnya, ia belajar bermain judi bola online ini berdasarkan otodidak.

“... Saya ya bang bermain judi bola online ini ya selain karena saya hobi sepakbola ya terkadang prediksi saya itu tepat semua saat menebak hasil pertandingan sepakbola, nah berorientasikan dari hal tersebutlah saya mencoba belajar bagaimana cara bermain judi online ini. Alasan lainnya saya bermain judi bola online ini tidak ada oranglain yang tahu bahkan dirugikan kok walaupun saya salah kan uang saya juga yang hangus jadi menurut saya tidak apa – apalah. Kalau dikatakan menyalahi aturan dan undang – undang saya tidak mempermasalahkannya karena pasti setiap orang juga melakukan kesalahan dan tidak terlalu patuh terhadap hukum.....”

Berdasarkan penjelasan dari RS tersebut dirinya melakukan segala aktivitas judi online jenis sepakbola ini berdasarkan hasil belajar dirinya sendiri atau otodidak dan dirinya beranggapan dari hal yang dilakukannya tidak ada pihak – pihak lain yang dirugikan.

### 3. DM 23 Tahun

Selanjutnya peneliti melakukan wawancara terhadap mahasiswa universitas X yang memiliki inisial DM dimana peneliti melakukan serangkaian wawancara diruang lingkup kampus terkait judi online yang dilakukan oleh kalangan mahasiswa, berikut adalah hasil wawancara peneliti bersama *key informan* :

“.....Saya mulai belajar bermain judi online ini semenjak semester III bang sekarang saya sudah semester VI, awal mulanya itu saya sedang bermain *handphone* sedang melakukan *browsing* di internet kan bang sampai akhirnya saya tidak sengaja menekan atau klik link yang rupanya merupakan situs judi online. Pertama – tama saya cuek aja bang tapi lama kemudian saya mulai penasaran dan mulai bertanya – tanya kepada teman saya yang sudah lama bermain judi online ini bang dan akhirnya saya minta ajarkan dan keterusan bermain hingga sekarang....”

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan bersama DM 23 Tahun, dirinya bermain judi online karena ketidak sengajaan yang kemudian diajarkan oleh temannya hingga aktivitas itu berlangsung hingga sekarang.

“.... Saya bermain permainan judi online ini bermacam jenisnya bang karena didalam satu situs itu banyak terdapat pilihan game atau judinya, ya saya memilih judi online karena lebih praktis dan tidak terlalu ribet atau sulit gitu prosedurnya bang, kalau judi biasa kan kita harus datang dulu ke tempat bandarnya belum lagi nanti kita bertemu sama orang lain, takutnya nanti ada yang kenal. Syarat yang harus dipenuhi untuk bermain judi online ini gampang ajanyo bang pertama kita harus punya akun, akun tersebut tinggal bikin pakai e-mail disitus itu, terus punya rekening bank atau kartu atm, punya unit pc atau hp serta jaringan internet untuk melakukan aktivitas gamenya....”

Selanjutnya menurut penjelasan dari DM alasan dirinya memilih bermain judi online adalah karena kemudahan yang diberikan oleh situs penyedia judi ini maka hal tersebut menarik minat dari pemain.

“... kalau untuk melanggar atau aturan menurut saya memang judi itu dilarang tapi saya tidak terlalu peduli bang karena kan tidak cuma kita yang bermain banyak juga orang lain yang main hanya saja tidak ketahuan karena bisa saja menggunakan akun yang tidak menunjukkan keaslian dirinya bang. Menurut saya hal yang terpenting adalah kita menang dan mendapatkan uang ....”

DM menjelaskan bahwasanya dirinya tidak mempermasalahkan judi online yang dilakukan oleh mahasiswa karena tidak ada pihak – pihak yang dirugikan walaupun melanggar aturan.

#### 4. FU 22 Tahun

FU merupakan mahasiswa universitas X yang merupakan mahasiswa aktif bermain berbagai jenis dan ragam judi online, berikut merupakan hasil wawancara yang peneliti lakukan bersama FU :

“... Ya dapat dikatakan semenjak awal – awal kuliah saya memang sudah lama bermain judi online ini, dulunya saya punya saudara yang memang sudah ahli bermain judi online jadi saya diajari oleh dirinya hingga sekarang semester VI ini saya masih bermain. Terkadang anak – anak

yang ngekos atau tinggal sekitaran kost an saya ada juga yang minta ajarkan cara main sama saya, ya saya ajarkan saja kan itu sudah keputusan mereka ....”

FU menjelaskan dirinya telah lama memainkan berbagai macam judi online dan hal tersebut dipelajarinya bersama saudaranya dan kini juga FU tidak segan – segan kalau ada orang lain yan ingin belajar bersama dirinya untuk diajarkan.

“.... Alasan saya bermain judi online ini ya terutama karena kalau lagi untung bisa mendapatkan uang yang banyak dengan perputaran modal yang sedikit. Saya dikalangan mahasiswa kampus ini ya cukup dikenal lah bang untuk permainan judi online ini karena tingkat adiksi atau kecanduan yang saya miliki terhadap judi online ini bisa dikatakan tinggi, hal itu disebabkan oleh nafsu dan rasa haus akan kemenangan yang saya miliki terhadap judi online ini. Alasan lainnya saya memainkan judi online ini adalah karena termasuk judi yang bisa dirahasiakan dikatakan begitu karena yang mengetahui hanya pemain tersebut dan bandar judi yang online atau adminnya. Sebagai salah satu contoh misalkan kita sedang bermain orang lain tidak selalu curiga terhadap diri kita karena kita menggunakan benda pribadi pc atau hp.....”

FU menjelaskan kenapa dirinya bisa bermain judi online yaitu dikarenakan keuntungang atau haus akan kemenangan terhadap judi online dan setiap aktivitas tentang judi online ini hanya diketahui oleh orang tertentu saja atau bersifat rahasia.

“... untuk melakukan aktivitas permainannya atau waktunya yang saya lakukan tidak menentu sih bang terkadang saya melakukannya diwaktu senggang atau kapanpun saya ingin bermain, biasanya sebelum bermain nanti saya pergi dulu ke mesin atm untuk melakukan sejumlah deposit uang sebelum diputar dalam judi online tersebut. Dikarenakan judi online ini bersifat rahasia maka saya rasa tidak ada yang salah dan tidak merugikan orang lain dan sulit serta jarang diamankan oleh pihak kepolisian....”

Berdasarkan penjelasan yang selanjutnya disampaikan oleh FU dirinya menyatakan bahwasanya tidak ada yang salah dilakukan karena telah melakukan judi online dan waktu bermain yang dilakukan oleh dirinya tidak menentu.

#### 5. JS 23 Tahun

Selanjutnya peneliti melakukan wawancara terhadap *key informan* lainnya yang memberi hasil wawancara sebagai berikut :

“... Saya melakukan permainan judi online ini baru – baru belakangan ini saja bang itupun karena saya terbiasa melihat teman saya bermain dan membuat saya penasaran. Permainan judi online yang dimainkan oleh

teman saya beragam mulai dari poker, parlay, spinn, domino highls, dan lainnya. Lama kelamaan saya yang terbiasa melihat teman saya bermain judi online tersebut menjadi terbawa suasana dan mulai minta ajarkan serta terkadang kami bermain bersama bang....”

JS memulai debutnya dalam permainan judi online ini setelah terbiasa melihat temannya bermain dihadapan dirinya dan lama kelamaan kemudian JS merasa ingin tahu dan ingin diajarkan bermain, berdasarkan hal yang dialami dirinya maka dapat dikatakan permainan judi yang terjadi tidak lepas dari sesuatu yang dipelajari.

“ Saya beralasan hingga saat ini saya bermain judi online karena kemudahan yang diberikan oleh situs judi online itu sendiri bang, kemudahannya berupa akses, pencairan uangnya, dan banyak pilihan permainan yang disajikan. Selama saya bermain saya lebih banyak mendapat keuntungan hingga saya bisa membeli *handphone* baru. Untuk waktu yang saya luangkan bermain judi online ini ketika saya ingin bermain saja bang tidak bisa ditentukan terkadang pas lagi kuliah saya bisa saja bermain, pas lagi ngumpul sama teman – teman atau yang lain. Judi online ini memang tidak baik jika dilihat dari pandangan masyarakat umumnya bang tapi kalau mereka sudah tahu bagaimana dan merasakan uangnya pasti mereka juga akan ikut bermain dan ketagihan.....”

Berdasarkan hasil wawancara tersebut dapat disimpulkan yang menyebabkan adanya aktivitas judi online yang dilakukan oleh kalangan mahasiswa meliputi kegiatan yang dipelajari, keuntungan yang didapatkan, kemudahan yang diberikan oleh pihak penyedia judi online tersebut.

6. MR 23 Tahun

MR merupakan mahasiswa yang terakhir peneliti jadikan *key informan* didalam penelitian ini :

“.... Saya bermain dan kenal judi online ini semenjak semester II, ketika itu saya diajari oleh teman saya untuk bermain bang, dimulai dari cara mencari link yang menyediakan situs judi online tersebut, cara registrasi dan membuat akun, cara melakukan deposit sebelum bermain, cara memilih dan memainkan judi online tersebut, cara menarik uang dari akun judi online tersebut. Saya merasa cukup mudah untuk seseorang dari kalangan mahasiswa bermain judi online ini....”

MR menjelaskan bahwasanya dirinya menekuni permainan judi online ini diawali dengan adanya proses belajar dan teknik – teknik cara untuk melakukannya.

“.... Kalau melanggar aturan atau undang – undang judi online ini sejauh ini saya kurang peduli bang, yang saya pentingkan sejauh ini bagaimana untuk menang dalam memainkannya. Tidak ada yang dirugikan dalam permainan ini kecuali kalau kalah yaitu pelakunya sendiri, tapi sejauh ini

aman – aman aja bang, kalau untuk melakukan permainan ini terkadang saya meluangkan waktu sampai tidak mau diganggu kadang, saya kadang bermain di-*handphone* atau laptop sendiri. Kadang karna malas gabung atau berhubungan sama orang disekitar kos lah jadi ya pelariannya main judi online itu bang.....”

#### 7. Kepolisian

Didalam penelitian ini peneli juga melibatkan anggota kepolisian untuk memberikan pendapatnya terkait dengan aktivitas judi online yang dilakukan oleh kalangan mahasiswa :

“.... Kalau aktivitas judi online ini sepertinya bisa saja dilakukan oleh siapa saja bukan hanya difokuskan kepada mahasiswa saja. Kalau dilihat aktivitas judi biasa memang pernah dilakukan pengamanan dan penertiban oleh pihak kepolisian biasanya yang terjadi judi seperti menggunakan kartu gablek, kiu – kiu atau menggunakan batu domino, biasanya didalam permainan tersebut melibatkan uang, maka berdasarkan hal tersebutlah terjadi perjudian. Ya sangat disayangkan ya apabila mahasiswa yang melakukan aktivitas judi online karena sudah terlibat dengan hal yang sia sia, waktu, tenaga, pikiran, uang, tujuan awal mereka masuk universitas kan untuk menuntut ilmu mendapatkan ilmu bukan nanntinya menjadi sampah dan penyakit ditengah masyarakat. Apabila

telah terjerumus kedalam lingkaran judi ya bakal sulit untuk keluar, saya harapkan untuk adek – adek mahasiswa ini janganlah sampai bermain judi karena itu hal yang tidak baik....”

#### 5.4 Pembahasan

Berdasarkan dari hasil observasi dan wawancara yang telah peneliti lakukan terkait dengan aktivitas judi online yang dilakukan oleh kalangan mahasiswa yang terjadi pada universitas X dikota Pekanbaru ini. Bahwasanya aktivitas yang berkaitan dengan judi online yang dilakukan oleh mahasiswa tidak terlepas dari faktor kesenangan yang didapat setelah dilakukannya permainan judi online tersebut.

Judi online tersebut juga menjanjikan kemenangan dan profit yang menguntungkan bagi para pemainnya, hal tersebutlah yang menjadi daya tarik bagi mahasiswa untuk melakukan permainan judi online ini. Adapun tata cara yang dilakukan untuk melakukan permainan judi online meliputi hal sebagai berikut yaitu dengan membuat akun dengan menggunakan email, dan nomor rekening, lalu melakukan pembayaran berupa deposito menggunakan rekening tersebut yang ditujukan kepada bandar judi online, setelah serangkaian proses tersebut dilakukan maka baru bisa melakukan atau memainkan judi online tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah peneliti lakukan terhadap beberapa orang mahasiswa tersebut awal mula mereka mengenal dan memainkan permainan dari judi online adalah adanya kegagalan pada kepribadian individu tersebut untuk

melakukan penyesuaian terhadap ruang lingkup kehidupannya dalam melakukan interaksi atau kegagalan, dimana pada teori kontrol sosial disebutkan tiga preposisi yang menyebabkan terjadinya suatu tindak kejahatan atau penyimpangan, didalam fenomena judi online yang dilakukan mahasiswa ini telah mencakup tiga preposisi tersebut diantaranya ;

1. Mahasiswa tersebut telah melanggar aturan yang atau norma yang berlaku diantaranya norma hukum atau undang – undang yang mengatur tentang dilarangnya dalam bentuk perjudian apapun yang tertuang didalam undang – undang pasal 27 ayat 2 ITE Jo. Pasal 45 ayat 2 tentang pelaku judi online dan hukumannya. Serta gagalnya mahasiswa yang melakukan judi online tersebut melakukan sosialisasi dengan masyarakat atau ruang lingkup mereka tinggal.
2. Mahasiswa tersebut memiliki kegagalan untuk patuh dan taat terhadap aturan atau undang – undang yang berlaku.
3. Serta kegagalan yang dilakukan oleh mahasiswa tersebut tidak dapat melakukan pembelajaran yang baik sehingga tidak adanya kontrol atas diri mereka yang hidup ditengah ruang lingkup masyarakat.

Selanjutnya adalah setiap aktivitas judi online yang dilakukan oleh kalangan mahasiswa tersebut juga meliputi tentang hal yang dipeleajari, hal ini berkenaan dengan teori *differential association* yang penulis gunakan didalam penelitian ini serta

meliputi beberapa preposisi yang dijelaskan didalam penelitain ini diantaranya adalah ;

9. Penyimpangan atau tindak kejahatan merupakan sesuatu hal yang dapat dipelajari.
10. Berdasarkan hal yang dipelajari tersebut terjadi karena adanya proses interaksi didalamnya.
11. Berdasarkan penyimpangan atau tindak kejahatan tersebut hal yang dapat dipelajari dan hasil dari interaksi yang cukup intim.
12. Ketika hal tersebut telah dipelajari maka meliputi didalamnya terhadap cara, teknik, sikap pendukung, dorongan, dan motivasi untuk melakukannya.

Dalam hal ini pada preposisi yang pertama mahasiswa melakukan pembelajaran tentang apa itu judi online yang dikategorikan sebagai perilaku menyimpang atau tindak melawan hukum yang dipelajari didalamnya. Selanjutnya adalah didalam proses belajar tentang judi online tersebut mahasiswa tentu saja melakukan adanya interaksi baik itu secara intim ataupun tidak.

Hal tersebut didalam interaksi juga meliputi teknik dalam melakukan judi online tersebut, dimulai dengan cara ;

1. Cara membuat akun atau mendaftar (registrasi)
2. Metode yang dilakukan untuk melakukan pembayaran (deposito)

3. Cara bermain
4. Cara mengambil uang dari akun judi online tersebut.

Hal yang menjadi sikap pendukung, dorongan, dan motivasi mahasiswa untuk melakukan aktivitas judi online adalah kemudahan yang ditawarkan oleh situs judi online tersebut, serta kemenangan yang akan diterima oleh pemain atau keuntungan.



## BAB VI

### PENUTUP

#### 6.1 Kesimpulan

Penelitian ini adalah penelitian yang membahas tentang adanya fenomena atau aktivitas judi online yang dilakukan oleh mahasiswa dikota Pekanbaru yang difokuskan kepada unversitas X kepada sejumlah beberapa mahasaiswa yang telah peneliti tetapkan sebagai narasumber penelitian.

Dapat disimpulkan bahwasanya adanya keberadaan aktivitas judi online yang dilakukan oleh kalangan mahasiswa terjadi karena adanya akses atau kemudahan didalam mengakses situs yang menawarkan tentang keberadaan judi online yang beragam jenisnya, kesenangan dan kemenangan juga merupakan faktor yang menyebabkan mahasiswa tertarik untuk mengikuti permainan ini.

Penelitian ini diberlangsungkan menggunakan teori kontrol sosial dimana ditarik kesimpulan bahwasanya gagalnya penyesuaian diri yang dialami oleh mahasiswa dalam melakukan interaksi terhadap ruang lingkupnya yang menyebabkan mereka terjerumus kedalam fenomena judi online serta faktor pendorong lainnya.

Selanjutnya peneliti juga menggunakan teori *differential associaton*, dimana penulis menjelaskan dengan beberapa preposisi yang terdapat didalam teori ini kenapa mahasiswa bisa terlibat adanya aktivitas judi online, diantaranya adalah

adanya proses pembelajaran tentang judi online, teknik dan cara untuk melakukannya, serta dorongan dan motivasi yang didapatkan oleh mahasiswa sehingga melakukan aktivitas judi online.

## 6.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah peneliti lakukan terkait adanya aktivitas judi online yang dilakukan oleh kalangan mahasiswa maka dari itu penulis ingin memberikan saran terkait :

1. Didalam fenomena ini pemerintah seharusnya melakukan pembatasan akses, atau filter, bahkan melakukan pemblokiran terhadap segala bentuk perjudian yang dapat dilakukan secara online ini, karena sangat disayangkan apabila dengan adanya aktivitas judi online ini dapat merusak untuk kedepannya generasi yang dimiliki oleh bangsa.
2. Mahasiswa harus menjadi kaum yang terpelajar dan tidak terjerumus kepada hal yang dapat merusak moral dan kecerdasan bangsa serta tidak melakukan judi online.
3. Mahasiswa juga melakukan keikutsertaan terhadap kegiatan dimana ruang lingkup ia tinggal agar mampu membaaur dan berinteraksi serta melakukan kegiatan yang positif

4. Masyarakat melakukan atau membuat program yang didalamnya melibatkan mahasiswa, agar terciptanya keharmonisan hubungan antara masyarakat dan mahasiswa dan menimbulkan suatu kegiatan yang positif.



## DAFTAR PUSTAKA

### BUKU

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktek (Edisi Revisi VI)*, Jakarta : Rineka Cipta.
- Iskandar. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan dan Sosial (Kuantitatif dan Kualitatif)*. Jakarta : Gaung Persada Press.
- Kartono, Kartini. 2001. *Patologi Sosial Jilid 1*, Jakarta : RajaGrafindo Persada.
- Kartono, Kartini. 2011. *Patologi Sosial*, Jakarta : Rajawali Pers.
- Nurseno. 2009. *Sosiologi Pengantar*. Solo : PT. Tiga Serangkai Pustaka Mandiri.
- Riduwan. 2003. *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung : Alfabeta
- R.M. Suharto, R.M. 2003. *Hukum Pidana Materiil*. Jakarta : Sinar Grafika.
- Siswoyo, Dwi dkk. 2007. *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta : UNY Press Tim Dosen
- Sugiyono, 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, Bandung, Afabeta.
- Usman, Husaini. 2009. *Metodologi Penelitian Social*. Edisi Kedua. Jakarta : Bumi Aksara.

### Jurnal/Skripsi

- Agung Kurniawan (2014). *Judi Sepak Bola Online Pada Kalangan Mahasiswa di Yogyakarta*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Hartaji, Damar A. 2012. *Motivasi Berprestasi Pada Mahasiswa yang Berkuliah dengan Jurusan Pilihan Orang Tua*. Skripsi. Universitas Gunadarma : Fakultas Psikologi.
- Husrianta. 2018. *Studi Kasus Tentang Perilaku Pemain Judi Bola Online Dikalangan Mahasiswa Universitas Mulawarman*. eJournal Sosiatri-Sosiologi, Volume 6, Nomor 1, 2018: 73-87.

Rahayu, N. 2013. *Gambaran Perilaku Waria di Lingkungan Masyarakat, Keluarga dan Organisasi Waria di Daerah Purwokerto*. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Purwokerto



Dokumen ini adalah Arsip Milik :  
**Perpustakaan Universitas Islam Riau**