

JUDI SEPAK BOLA ONLINE DI KALANGAN MAHASISWA UNIVERSITAS RIAU

Oleh : Nuraga Sugiyarto Putra

bodakpinang@gmail.com

pembimbing : Drs. Jonyanis M.Si

Jurusan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik
Universitas Riau

Kampus Bina Widya Jl. H.R Soebrantas Km 12,5 Sim. Baru Pekanbaru 2893

Telp/Fax. 0761-63272

Abstrak

Penelitian ini dilakukan di Jalan Bina Widya , Kampus Universitas Riau Panam, Pekanbaru yang bertujuan untuk mengetahui faktor apa saja yang mempengaruhi mahasiswa untuk bermain judi sepakbola online. Penelitian ini diberi judul “**Judi Sepak Bola Online di Kalangan Mahasiswa Universitas Riau**” rumusan masalah dalam penelitian ini adalah mengetahui faktor apa saja yang mempengaruhi mahasiswa bermain judi bola online. Untuk mengetahui bagaimana dampak judi sepak bola online terhadap mahasiswa tersebut..Adapun bentuk penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif. pengumpulan data dilakukan dengan cara wawancara, observasi dan dokumentasi. Alat yang digunakan adalah pedoman wawancara.Teknik penarikan responden dalam penelitian ini adalah purposive sampling yaitu penarikan responden berdasarkan kriteria tertentu. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa faktor yang mendorong mahasiswa untuk bermain judi sepak bola online 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.

Kata kunci: Perilaku Menyimpang, Mahasiswa, Judi Sepak Bola Online

FOOTBALL GAMBLING ONLINE AMONG RIAU UNIVERSITY STUDENTS

By : Nuraga Sugiyarto Putra

bodakpinang@gmail.com

Counsellor : Drs. Jonyanis M.Si

sociology major the faculty of social science and political science

University of riau, pekanbaru

Sociology Program Faculty of Social and Political Science Riau University

Campus Bina Widya At H.R Soebrantas Street Km. 12.5 Simp. Baru Pekanbaru

28293-

Telp / Fax. 0761-63272

Abstract

This research conducted in the Bina Widya Street, Riau University's Campus, Panam, Pekanbaru City which aims to identify factors that encourage students to play online gambling . This study entitled "Online Gambling of Football Among Riau University Students" formulation of the problem in this research was to determine the factors that encourage students to play football gambling online. To find out how online football gambling impact on students. The skind of the research used in this research was descriptive qualitative research. Data collection was done by interview, observation and documentation. The tools used were interview guidelines. Mechanical for collecting respondents in this study was purposive sampling of respondents withdrawal based on certain criteria. These results indicate that the factors that encourage students to play football gambling online is the lack of control of the family, the benefits that may be obtained, situational, a willingness to try, the perception of a skills and add to the excitement in watching a match. With student participation in the game of football gambling online, they also feel the impact. These impacts include the following impact on student achievement, health impacts, the impact on the economy, as well as the impact on personality.

Keywords: Football online gambling, Unisersity Students

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada hakikatnya perjudian merupakan perbuatan yang bertentangan dengan norma agama, moral, kesusilaan maupun hukum serta dapat membawa dampak buruk bagi ekonomi. Meski demikian, saat ini semakin banyak macam dan bentuk judi yang kita temukan dalam masyarakat sehari – hari, baik yang dilakukan secara terang – terangan maupun secara sembunyi – sembunyi. Pada mulanya perjudian sepak bola *online* yang dilakukan mahasiswa berawal dari iseng – iseng mengisi kesibukan waktu senggang guna menghibur hati, menambah keseruan dalam menonton sepak bola, namun lambat laun menjadi candu untuk menghasilkan uang terus menerus. Mahasiswa bermain judi tersebut tidak hanya di warnet, tetapi juga di kosan hingga di *smartphone* mereka. Adapun model perjudian dalam permainan judi sepak bola *online* bermacam-macam seperti sistem taruhan menang-kalah-seri (*mix parlay*), tebak skor, taruhan dengan *voor*, serta sepak bola jalan (*running*). Namun dari yang peneliti temukan mahasiswa cenderung memilih untuk bermain dengan jenis taruhan *mix parlay* karena dengan bermodal sangat kecil bisa mendapat keuntungan sangat besar.

Dari fenomena di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian yang mendalam untuk lebih mengetahui faktor yang mendasari sehingga mereka terlibat dalam permainan judi online, serta dampak yang ditimbulkan setelah dengan keikutsertaan mereka dalam permainan judi online. Adapun penelitian ini mengangkat judul “ Judi Sepak bola Online di Kalangan Mahasiswa Universitas Riau “.

1.2 Rumusan Masalah

1. Apa faktor yang mendorong mahasiswa untuk bermain judi sepak bola online?
2. Bagaimana dampak judi sepak bola online terhadap mahasiswa dalam mengikuti judi sepak bola online ?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui apa saja faktor yang mempengaruhi mahasiswa untuk bermain judi sepak bola online
2. Untuk mengetahui bagaimana dampak judi sepak bola online terhadap mahasiswa yang mengikuti

1.4 Manfaat Penelitian

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna untuk menambah referensi atau informasi yang berkaitan dengan *cybercrime* khususnya permainan judi online
2. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi atau paling tidak memberikan tambahan literatur bagi penelitian-penelitian relevan lain di masa yang akan datang

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Tentang Mahasiswa

Dalam peraturan pemerintah RI No.30 tahun 1990 mahasiswa adalah peserta didik yang terdaftar dan belajar di perguruan tinggi tertentu. Selanjutnya menurut Sarwono (1978) mahasiswa adalah setiap orang yang secara resmi terdaftar untuk mengikuti pelajaran di perguruan tinggi dengan batas usia sekitar 18-30 tahun.

2.2 Tinjauan Tentang Sepak bola

Sepak bola adalah sebuah olahraga berbentuk tim,yakni ada dua tim yang masing-masing tim beranggotakan 11 orang yang setiap pemain berusaha memainkan sebuah

sepak bola. Tujuan permainan adalah memasukan sepak bola ke gawang lawan (mencetak gol) .

2.3 Tinjauan Perjudian

a. Pengertian Judi

Judi atau permainan “judi” atau “perjudian” menurut Kamus besar Bahasa Indonesia adalah “Permainan dengan memakai uang sebagai taruhan” Perjudian diartikan sebagai perbuatan dengan berjudi. Berjudi sendiri diartikan sebagai mempertaruhkan sejumlah uang atau harta dalam permainan tebakan berdasarkan kebetulan dengan tujuan mendapatkan keuntungan dari permainan tersebut

b. Pengertian Judi Sepak bola Online

Judi sepak bola online adalah judi yang mempergunakan media internet dan olahraga sepak bola untuk melakukan pertarungan, dimana dalam pertandingan tersebut salah satu penjudi harus memilih tim sepak bola yang akan bertanding, mereka membuat perjanjian tentang ketentuan permainan dan apa yang di pertaruhkan dan apabila tim nya menang dalam pertandingan, maka dia berhak mendapatkan semua yang dipertaruhkan. Judi sepak bola ini bersifat sembunyi-sembunyi, para petaruh menggunakan ATM, internet banking untuk melakukan cash deposit ke rekening agen situs - situs judi online.

2.4 Perilaku Menyimpang

Menurut Lemert (1951), Penyimpangan dibagi menjadi dua bentuk:

1. Penyimpangan Primer (*Primary Deviation*)

Penyimpangan yang dilakukan seseorang akan tetapi si pelaku masih dapat diterima masyarakat. Ciri penyimpangan ini bersifat temporer atau sementara, tidak dilakukan secara

berulang-ulang dan masih dapat ditolerir oleh masyarakat.

Contohnya:

- menunggak iuran listrik, telepon, BTN dsb.

- melanggar rambu-rambu lalu lintas.

- ngebut di jalanan.

2. Penyimpangan Sekunder (*secondary deviation*)

Penyimpangan yang berupa perbuatan yang dilakukan seseorang yang secara umum dikenal sebagai perilaku menyimpang. Pelaku didominasi oleh tindakan menyimpang tersebut, karena merupakan tindakan pengulangan dari penyimpangan sebelumnya. Penyimpangan ini tidak bisa ditolerir oleh masyarakat.

Contohnya:

- pemabuk, pengguna obat-obatan terlarang.

- pemerkosa, pelacuran.

- pembunuh, perampok, penjudi.

2.5 Faktor Perjudian

Menurut Papu Johanes (Perilaku judi: 2002) ada beberapa faktor penyebab judi marak di kalangan masyarakat, diantaranya :

1. Faktor Sosial & Ekonomi

Bagi mahasiswa dengan kantong yang pas-pasan, kadang mereka berfikir bagaimana cara memenuhi kebutuhan hidup mereka, mereka berfikir, dengan modal yang sangat kecil mereka akan mendapatkan keuntungan yang sebesar-besarnya atau mendapatkan uang yang lebih dalam sekejap tanpa usaha yang besar. Selain itu kondisi sosial masyarakat yang menerima perilaku berjudi juga berperan besar terhadap tumbuhnya perilaku tersebut dalam komunitas.

2. Faktor Situasional

Situasi yang bisa dikategorikan sebagai pemicu perilaku berjudi, diantaranya adalah tekanan dari teman-

teman atau kelompok atau lingkungan untuk berpartisipasi dalam perjudian dan metode-metode pemasaran yang dilakukan oleh pengelola perjudian. Tekanan kelompok membuat sang calon penjudi merasa tidak enak jika tidak menuruti apa yang diinginkan oleh kelompoknya. Situasi yang bisa dikategorikan sebagai pemicu perilaku perjudi, diantaranya adalah tekanan dari teman-teman sejawat atau kelompok atau lingkungan untuk berpartisipasi dalam perjudian dan metode-metode pemasaran yang dilakukan

3. Faktor Keinginan untuk mencoba

Keinginan yang muncul dalam diri seseorang datang karena adanya sesuatu yang membuatnya tertarik dan kemudian mempengaruhi pola pikir untuk melakukan apa yang ia inginkan atau paling tidak sekedar tahu dan mencoba. Faktor keinginan untuk mencoba memiliki efek yang besar terhadap perilaku perjudi, terutama menyangkut keinginan untuk terus perjudi.

3. Faktor persepsi tentang peluang kemenangan

Persepsi yang dimaksudkan disini adalah persepsi pelaku dalam membuat evaluasi terhadap peluang menang yang akan diperolehnya jika ia melakukan perjudian. Para penjudi yang sulit meninggalkan perjudian biasanya cenderung memiliki persepsi yang keliru tentang kemungkinan untuk menang. Faktor persepsi terhadap keterampilan

2.6 Dampak Perjudian

antara lain :

1. Mendorong orang untuk melakukan pengelapan uang dan melakukan tindakan korupsi.
2. Energi dan jadi berkurang, karena sehari – harinya didera oleh nafsu judi dan kerakusan ingin menang dalam waktu pendek.

3. Badan menjadi lesu dan sakit – sakitan, karena kurang tidur serta selalu dalam keadaan tegang tidakimbang
4. Pikiran menjadi kacau sebab selalu digoda oleh harapan – harapan palsu
5. Pikiran jadi terlantar karena segenap mintanya tercurah pada keasyikan perjudi
6. Anak istri dan rumah tangga tidak lagi diperhatikan.
7. Hatinya sangat rapuh mudah tersinggung dan cepat marah
8. Mentalnya terganggu dan menjadi sakit dan kepribadiannya menjadi sangat labil
9. Orang selalu terdorong melakukan perbuatan kriminal
10. Ekonomi rakyat mengalami goncangan karena orang bersikap spekulatif dan untung-untungan.
11. Di seret oleh nafsu judi yang berlarut-larut.

2.7 Kajian Teori

a. Teori Belajar atau Differential Association

Segala sesuatu dalam kehidupan pasti akan melalui sebuah proses, begitu juga dengan penyimpangan. Untuk menjadi penyimpang seseorang akan melalui sebuah proses atau tahapan, seseorang tidak menjadi penyimpang hanya dengan melakukan suatu perbuatan yang menyimpang saja. Pada dasarnya setiap perilaku dapat dikatakan sebagai penyimpangan apabila perilaku tersebut melanggar norma yang dianut masyarakat pada umumnya.

Penyimpangan bukanlah sebuah perilaku yang unik, melainkan hanya sebuah perilaku yang melanggar suatu norma dalam masyarakat. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa penyimpangan memiliki sifat relatif, karena secara sederhana suatu perilaku dapat dikatakan menyimpang apabila menurut anggapan besar sebagian

masyarakat minimal di suatu kelompok masyarakat atau komunitas tertentu perilaku atau tindakan tersebut dianggap berada di luar kebiasaan, adat istiadat, aturan, nilai dan norma sosial yang berlaku.

Secara normatif, definisi perilaku menyimpang adalah tindakan atau perilaku yang menyimpang dari norma-norma, di mana tindakan-tindakan tersebut tidak disetujui atau dianggap tercela dan akan mendapatkan sanksi negatif dari masyarakat (Narwoko dan Suyanto, 2007: 106). Penyimpangan juga disebut sebagai deviasi. Deviasi atau penyimpangan diartikan sebagai tingkah laku yang menyimpang dari tendensi sentral atau ciri-ciri karakteristik rata-rata dari rakyat kebanyakan (populasi) (Kartono, 2009: 11).

Pemahaman tentang bagaimana seseorang atau sekelompok orang dapat berperilaku menyimpang dapat dipelajari dari berbagai perspektif teoritis, di mana paling tidak terdapat dua perspektif yang dapat digunakan untuk memahami perilaku menyimpang yakni melalui teori perspektif individualistik dan teori-teori sosiologi.

Teori individualistik berusaha mencari penjelasan tentang perilaku menyimpang melalui kondisi yang secara unik memengaruhi individu, sedangkan teori sosiologi berupaya menggali kondisi-kondisi sosial yang mendasari sehingga terjadi sebuah penyimpangan. Salah satu teori yang berlandaskan sosiologis adalah teori belajar atau sosialisasi yang dikemukakan oleh Edwin H. Shuterland. Teori ini menyebutkan bahwa perilaku menyimpang adalah hasil dari suatu proses belajar, menurut Shuterland penyimpangan adalah konsekuensi dari kemahiran dan penguasaan atas suatu sikap atau tindakan yang dipelajari dari norma-norma yang menyimpang

terutama dari subkultur atau dari teman-teman sebaya yang menyimpang.

2.8 Kerangka Berfikir

Fanatisme yang berlebihan merupakan salah satu faktor penyebab mahasiswa melakukan kecenderungan berjudi sepak bola, meski probabilitas kemenangan amatlah kecil, karena berani melakukan perjudian merupakan suatu bentuk loyalitas dan kesetiaan kepada tim yang mereka bela. Faktor lingkungan juga sangat berpengaruh pada kecenderungan berjudi pada mahasiswa, kawan sepermainan dengan perilaku yang sama menyebabkan individu tergerak untuk mengikuti perbuatan temannya, hal ini diperparah dengan pola pikir mereka yang menganggap tidak ada kalah dalam perjudian, yang ada dipikiran mereka adalah mendefinisikan kalah dengan makna "*hampir menang*", itu yang menyebabkan mereka selalu terus menerus mencoba sampai rasa penasaran mereka terpenuhi.

Dalam penelitian ini dikembangkan suatu konsep atau kerangka pikir dengan tujuan untuk mempermudah peneliti dalam melakukan penelitian. Dengan adanya kerangka pikir ini maka tujuan yang akan dicapai oleh peneliti dalam penelitian akan lebih terarah karena telah terkonsep secara jelas. Kerangka pikir yang menjadi garis besar dalam penelitian ini adalah judi online pada kalangan mahasiswa. Beberapa tahun terakhir perkembangan teknologi komunikasi dan informasi berkembang dengan pesat, hampir dalam segala bidang terjamah akan perkembangan teknologi tersebut. Munculnya berbagai penemuan baru memberikan kemudahan dalam kehidupan manusia, khususnya dalam bidang komunikasi

dengan diketemukannya internet yang memberikan dampak yang cukup besar.

Dengan adanya internet bukan hanya memberikan manfaat terhadap kehidupan manusia, namun juga memunculkan dampak negatif yang tidak dapat dihindari. Salah satu dampak negatif yang muncul dari adanya internet adalah muncul website permainan judi online. Mahasiswa sebagai salah satu pengguna internet aktif, juga ikut terpengaruh dari adanya dampak negatif internet tersebut. Dampak negatif dari adanya internet yang berpengaruh terhadap mahasiswa ditunjukkan dengan adanya keterlibatan mahasiswa dalam permainan judi online.

Berdasarkan keadaan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang bagaimana proses mahasiswa mengenal permainan judi online, faktor pendorong yang menyebabkan mereka tertarik untuk ikut dalam permainan judi online, serta dampak yang dirasakan setelah keikutsertaan mereka dalam permainan judi online.

2.9 Konsep Operasional

Konsep merupakan abstraksi mengenai fenomena yang dirumuskan atas dasar generalisasi jumlah karakteristik, kejadian, keadaan kelompok atau individu tertentu (Singarimbun, 1981 :32). Dalam hal ini konsep penelitian bertujuan untuk merumuskan dan mendefinisikan istilah – istilah yang digunakan secara mendasar agar tercipta suatu persamaan persepsi dan menghindari salah pengertian yang dapat mengabur tujuan penelitian ini.

Operasional merupakan unsur penelitian yang memberitahukan bagaimana cara mengukur suatu variabel (Singarimbu, 1981 : 33).

Untuk memudahkan peneliti dalam menjalankan penelitian di lapangan maka perlu operasional dari konsep – konsep yang digunakan untuk menggambarkan gejala – gejala yang dapat diamati dengan kata – kata yang diuji dan diketahui kebenarannya oleh orang lain. Untuk lebih mengetahui pengertian mengenai konsep – konsep yang akan digunakan, maka peneliti membatasi konsep sebagai berikut :

1. Judi adalah pertaruhan dengan sengaja yaitu mempertaruhkan atau nilai yang dianggap bernilai, dengan menyadari adanya resiko dan harapan-harapan tertentu pada peristiwa-peristiwa permainan, perlombaan dan kejadian-kejadian yang tidak/belum pasti hasilnya.
2. Judi online adalah segala pertaruhan yang dilakukan secara online yang terdapat pada website – website judi online
3. Judi online sepak bola adalah jenis judi yang banyak dimainkan oleh mahasiswa UR yang bertempat tinggal di Jalan binawidya , Panam Pekanbaru.
4. Mahasiswa adalah manusia yang tercuapa untuk selalu berfikir yang saling melengkapi.
5. Faktor yang mendorong mahasiswa melakukan judi sepak bola online :
 - a. Faktor Longgarnya kontrol dari orangtua, apabila dihubungkan dengan keterlibatan mahasiswa dalam permainan judi sepak bola online, jelas terlihat bahwa orangtua mahasiswa tidak mengetahui kalau anaknya bermain udi sepak bola online.
 - b. Faktor keuntungan yang didapatkan, bagi para mahasiswa keuntungan merupakan faktor utama alasan

- mereka bermain judi sepak bola online.
- c. Faktor keinginan, keinginan yang muncul darin dalam diri seseorang datang karena adanya sesuatu yang membuatnya tertarik dan kemudian mempengaruhi pola pikir untuk melakukan apa yang ia inginkan atau paling tidak sekedar tahu dan mencoba.
 - d. Faktor sebagai hiburan, permainan judi online digunakan sebagai sarana hiburan mahasiswa dari berbagai penatnya aktivitas mahasiswa .
6. Skill adalah kemampuan mahasiswa untuk memprediksi hasil pertandingan yang akan berlangsung
 7. Pengetahuan adalah ilmu atau pemahaman yang dimiliki mahasiswa tentang dunia persepaksepak bolaan

METODE PENELITIAN

3.1 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian adalah syarat utama dalam melakukan penelitian. Dengan tidak adanya lokasi penelitian maka tidak akan terlaksana sebagaimana mestinya. Oleh sebab itu penelitian haruslah mempunyai lokasi atau tempat untuk diteliti.

Lokasi penelitian ini adalah mahasiswa Universitas Riau yang berada daerah RT.03/RW.03,Jalan Bina widya Kel. Simpang Baru, Kecamatan. Tampan, Pekanbaru. Hal ini didasarkan atas beberapa pertimbangan antara lain karena di daerah tersebut banyak dijumpai mahasiswa yang terlibat langsung dalam permainan judi sepak bola online

3.2 Jenis Data

Data primer merupakan data yang diperoleh langsung dari subyek penelitian dimana data tersebut diambil langsung oleh peneliti kepada sumber secara langsung melalui responden. Kata-kata dan tindakan orang-orang yang diamati atau diwawancarai merupakan sumber data utama. Sumber data utama dicatat melalui catatan tertulis atau melalui perekaman video/ audio tape, pengambilan foto dan film (Moleong, 2007: 157).

Data diperoleh melalui wawancara dan pengamatan langsung di lapangan. Sumber data primer pada penelitian ini adalah melalui pengamatan secara langsung di Jalan Bina Widya, Kel.Simpang Baru, Kec.Tampan,Panam Pekanbaru dan dengan melalui wawancara kepada mahasiswa yang melakukan judi sepakbola online. Sedangkan untuk data tambahan, peneliti mencari dan mendokumentasikan berbagai data dari sumber lain guna memperkaya data, baik itu melalui buku, foto, artikel, surat kabar, data statistik, dan lain sebagainya.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data (Sugiyono, 2012: 224). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data yang meliputi:

1. Observasi

Menurut W. Gulo (2004:116), observasi adalah metode pengumpulan data, dimana peneliti mencatat hasil informasi sebagaimana yang mereka saksikan selama penelitian. Observasi melibatkan dua komponen, yaitu si pelaku observasi atau observer, dan obyek yang diobservasi atau observe.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan observasi non partisipan dimana peneliti hanya mengamati secara langsung keadaan obyek, tetapi peneliti tidak aktif dan ikut terlibat langsung.

2. Wawancara

Moleong (2007: 186) menjelaskan bahwa wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu yang dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (interviewer) yang mengajukan pertanyaan, dan terwawancara (interviewee) yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu.

agar apa yang akan peneliti tanyakan kepada informan tidak terlalu jauh dengan pokok permasalahan. Pada waktu proses wawancara, peneliti menggunakan catatan lapangan guna mencatat informasi yang diperoleh dan alat bantu berupa perekam untuk merekam semua informasi yang disampaikan oleh informan.

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan wawancara terhadap informan yakni mahasiswa yang terlibat langsung dalam permainan judi online. Dari hasil wawancara tersebut, diharapkan data yang diperoleh benar-benar sesuai dengan tujuan penelitian. Sedangkan metode wawancara yang akan dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui proses mahasiswa mengenal permainan judi online, faktor pendorong, serta dampak yang ditimbulkan setelah keikutsertaan mereka dalam permainan judi online tersebut.

3. Dokumentasi

Dokumentasi berasal dari kata dokumen, yang memiliki arti barang-barang tertulis (Arikunto, 2002:135). Dokumentasi dilakukan dengan cara mengumpulkan dokumentasi pendukung data-data penelitian yang dibutuhkan. Dalam penelitian ini, pendukung data dalam hal tertulis atau

dokumen diambil dari berbagai arsip-arsip, serta juga melalui berbagai warta berita.

3.4 Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini analisis data yang akan dilakukan adalah teknik purposive sampling. Teknik purposive sampling ini adalah teknik mengambil informan atau narasumber dengan tujuan tertentu sesuai dengan tema penelitian karena orang tersebut dianggap memiliki informasi yang diperlukan bagi penelitian. Dalam hal ini peneliti memilih informan yang dianggap mengetahui permasalahan yang akan dikaji serta mampu memberikan informasi yang dapat dikembangkan untuk memperoleh data.

Subjek dalam penelitian ini adalah mahasiswa yang telah terlibat dalam permainan judi online. Adapun ciri-ciri informan yang dipilih dalam kegiatan penelitian ini sebagai berikut:

1. Mahasiswa yang terlibat langsung dalam permainan judi online.
2. Keterlibatan mereka tidak terbatas oleh lama waktu mereka terlibat judi online.
3. Tidak terbatas oleh jenjang semester dan tingkat pendidikan (S1/S2).
4. Tidak terbatas oleh tingkatan latar belakang ekonomi keluarga mahasiswa.

Berlatar beberapa ciri tersebut, peneliti memilih delapan (8) mahasiswa yang terlibat langsung dalam permainan judi sepak bola online sebagai bagian kegiatan penelitian ini. Dengan delapan mahasiswa untuk dijadikan informan dalam kegiatan penelitian ini yang seluruhnya merupakan mahasiswa Universitas Riau.

4.2. Sarana dan Prasarana

Sarana merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk

mencapai suatu maksud dan tujuan. Dalam permainan judi sepak bola online ini, adapun sarana yang digunakan berupa warnet, *Smartphone*.

a. Warnet

Warung internet atau warnet adalah salah satu bentuk usaha yang dikelola oleh kelompok atau individu yang memberikan pelayanan dalam bentuk jasa internet oleh penggunaanya.

b. Smartphone

Handphone merupakan alat komunikasi yang mempunyai kemampuan dasar yang sama dengan telepon konvensional saluran tetap, namun dapat dibawa ke mana-mana. Handphone merupakan salah satu teknologi yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia.

FAKTOR PENDORONG MAHASISWA BERMAIN JUDI SEPAK BOLA ONLINE

5.1 Identitas Responden

1. JS

Merupakan mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Riau, JS adalah mahasiswa yang berasal dari Medan. JS kini sedang menempuh pendidikan hingga semester 12 dan berusia 24 tahun. Ia sudah mengenal judi online selama 4 tahun semenjak dia berpindah ke kost yang baru,

2. HM

Merupakan mahasiswa Fakultas Perikanan Universitas Riau. HM berasal dari Siantar. HM kini sedang menempuh pendidikan S1 semester 12 dan telah berusia 24 tahun, ia mengenal judi online selama 3 tahun yang berawal dari teman kuliah. Karena teman kuliahnya yang memperkenalkan dan mengajarnya bagaimana aturan main dalam judi sepak bola *online* sehingga

dia tertarik dan hingga kini ia biasa bermain di kamar kos nya. bersenang-senang. Dalam hal ini tidak tentu ia menggunakan untuk apa, ketika ia menginginkan sesuatu maka uang tersebut akan ia gunakan semisal seperti menonton film di bioskop, karaoke, dan lain sebagainya.

3. SN

Merupakan mahasiswa Fakultas Perikanan Universitas Riau, SN merupakan mahasiswa yang berasal dari Bagan Batu. SN kini sedang menempuh pendidikan S1 semester 2 dan telah berusia 19 tahun. SN merupakan teman HM dan mereka tinggal di kosan yang sama. HM lah yang mengajarkan ia cara bermain judi sepakbola online.

5. FA

Merupakan mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Riau, FA merupakan mahasiswa yang berasal dari Tebing Tinggi. FA kini sedang menempuh pendidikan S1 semester 12 dan telah berusia 24 tahun, ia telah mengenal judi online sekitar 3 tahun yang berawal dari teman satu kostnya yang telah lebih dulu bermain dalam judi online kemudian mengajarnya bagaimana cara bermain dalam judi online beserta keuntungan yang didapatkan sehingga membuat FA tertarik untuk mengikutinya hingga sekarang, ia biasa bermain judi online di kost karena sudah terdapat teman satu kost yang memiliki akun judi.

6. MA

Merupakan mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Riau, MA adalah mahasiswa yang berasal dari Air Tiris. MA kini sedang menempuh pendidikan hingga semester 6 dan telah berusia 20 tahun, ia telah mengetahui judi online semenjak 2 tahun terakhir. MA biasa bermain judi online di smartphone karena sudah memiliki akun judi.

7. DIDI

Merupakan mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Riau, DIDI adalah mahasiswa yang berasal dari Medan. DIDI kini sedang menempuh pendidikan S1 semester 10 dan telah berusia 23 tahun, ia telah mengetahui dan mengenal judi online hampir sekitar 2 tahun yang berawal dari teman satu kostnya yang telah lebih dulu bermain judi online kemudian karena rasa penasaran ia mencari tahu bagaimana aturan main serta keuntungan yang didapatkan hingga ia tertarik untuk ikut serta di dalamnya.

8. DK

Merupakan mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Riau, DK merupakan mahasiswa yang berasal dari Payakumbuh. DK kini sedang menempuh pendidikan S1 semester 8 dan telah berusia 21 tahun, ia telah bermain judi online sekitar 6 tahun semenjak masih duduk di bangku SMA karena ajakan teman yang telah lebih dulu bermain judi online.

5.2 Faktor Pendorong Mahasiswa Untuk Bermain Judi Sepak bola Online

a. Faktor Longgarnya Kontrol Orang Tua

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

diungkapkan oleh salah satu informan, di mana orang tuanya tidak mengetahui jika dia terlibat dalam permainan judi online sebagai berikut : *“Namanya anak kost-kost’an, jauh dari orang tua bang, ya pastinya orangtua gak tau aku main judi. Yang jelas bahaya kalo orang tua sampai tau,”* (SN, Minggu: 25/09/2016). Kontrol orangtua terhadap anaknya sangat berpengaruh terhadap kepribadian anak, Longgar kontrol orangtua dapat menyebabkan seorang anak bebas melakukan apapun yang ia inginkan karena rasa penasaran terhadap sesuatu atau lainnya.

b. Faktor Keuntungan

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

c. Faktor Situasional

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

d. faktor keinginan untuk mencoba

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

mencoba. Pada proses keterlibatan mahasiswa dalam permainan judi online selain didasari karena faktor keuntungan yang didapatkan, juga didasari karena adanya rasa penasaran serta keinginan untuk mencoba yang muncul dalam diri mereka. Seperti yang diungkapkan oleh informan sebagai berikut : *“Awalnya sih cuma pengen tau aja mas terus diajak teman kost buat ikut, disitu sebenarnya kaya ada ‘lingkaran setan’ . Kadang kita yang udah ikut susah buat keluar lagi dan akhirnya main sampai sekarang deh”* (MA, Minggu: 25/09/2016).

Sangat masuk akal apabila faktor keinginan untuk mencoba memiliki pengaruh yang cukup besar terhadap keputusan mahasiswa untuk ikut dalam permainan judi online. Pada awalnya mereka hanya penasaran karena sebelumnya tidak mengetahui ada sebuah permainan judi yang memanfaatkan jaringan internet seperti judi online tersebut, kemudian karena rasa penasaran itu munculah

keinginan untuk mencoba karena adanya kesempatan. Setelah mereka mencoba dan merasakan keuntungan yang didapatkan, maka muncullah keinginan di dalam diri mereka untuk terus bermain judi dan tetap mengikuti permainan judi online dikemudian hari.

e. faktor persepsi tentang peluang kemenangan

Persepsi yang dimaksudkan disini adalah persepsi pelaku dalam membuat evaluasi terhadap peluang menang yang akan diperolehnya jika ia melakukan perjudian. Para penjudi yang sulit meninggalkan perjudian biasanya cenderung memiliki persepsi yang keliru tentang kemungkinan untuk menang. *Fanatisme* terhadap suatu tim sepak sepak bola membuat mereka merasa sangat yakin akan kemenangan

yang akan diperoleh dia dan timnya, meski pada kenyataannya kadang peluang tersebut amatlah kecil karena keyakinan yang ada hanyalah suatu ilusi yang diperoleh dari evaluasi peluang berdasarkan sesuatu situasi atau kejadian yang tidak menentu dan sangat subyektif. Dalam benak mereka selalu tertanam pikiran: "kalau sekarang belum menang pasti di kesempatan berikutnya akan menang, begitu seterusnya".

f. faktor tentang keterampilan

Penjudi yang merasa dirinya sangat trampil dalam menebak hasil sebuah pertandingan sepak bola dan akan cenderung menganggap bahwa keberhasilan/kemenangan dalam permainan judi adalah karena ketrampilan dan keberuntungan yang dimilikinya. Padahal tidak selalu keberuntungan menaunginya, bahkan kadang presentase kekalahannya lebih besar dari kemenangannya. Bagi mereka kekalahan dalam perjudian tidak pernah dihitung sebagai kekalahan tetapi dianggap sebagai "hampir menang", sehingga mereka terus memburu kemenangan yang menurut mereka pasti akan didapatkan.

g. Faktor menambah ketegangan atau keseruan

Dalam setiap kehidupan, terkadang seseorang membutuhkan sebuah dorongan agar mereka semakin bersemangat untuk melakukannya. Hal tersebut juga terjadi kepada diri para mahasiswa yang terlibat dalam permainan judi online, selain karena ketertarikan mereka terhadap keuntungan yang merupakan faktor pendorong yang paling mempengaruhi dalam proses mereka terlibat dalam permainan judi online. Ternyata juga didasari oleh faktor untuk semakin menambah keseruan dan ketegangan dalam menyaksikan sebuah pertandingan sepak bola. Seperti

yang diungkapkan oleh informan sebagai berikut : *“Kenapa yah? Ya karena buat iseng-iseng aja dari pada nonton pertandingan kurang seru gitu, kalo ikut judi online kan ada gregetnya. Kalo menang juga bisa sekalian dapet rejeki”* (DK, Minggu: 30/03/2016).

DAMPAK JUDI SEPAK BOLA ONLINE TERHADAP MAHASISWA

6.1 Dampak Terhadap Prestasi Belajar

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

6.2 Dampak Terhadap Kesehatan

berdampak terhadap kesehatan mereka, kebiasaan tidur terlalu larut malam akan berdampak terhadap penurunan fungsi hati di mana

salah satu fungsi hati adalah untuk menetralkan racun yang berada di dalam tubuh. Terlebih ditambah dengan mereka mengkonsumsi kopi yang penuh dengan kafein, meskipun kafein baik untuk kesehatan namun apabila

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

6.3. Dampak Terhadap Ekonomi

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

6.4. Dampak Terhadap Kepribadian

Mahasiswa yang mengikuti permainan judi online, kebanyakan belum memiliki pekerjaan serta masih dibiayai oleh orang tua untuk memenuhi kebutuhan kuliah dan kesehariannya. Ketika mereka mengalami kekurangan uang yang diakibatkan dari kekalahan yang mereka derita ketika memasang taruhan dalam permainan judi online,

sedangkan mereka telah diberikan uang untuk kebutuhan kuliah dan kebutuhan yang lain oleh orang tua. Membuat mahasiswa melakukan berbagai cara yang dapat dilakukan untuk menutupi kekurangan tersebut tanpa memikirkan dampak yang mungkin akan mereka terima. Berbohong kepada orang tua dan meminjam uang kepada teman demi untuk menutupi kekurangan uang yang mereka rasakan merupakan salah satu dampak dari keikutsertaan mereka dalam permainan judi online terhadap kepribadian.

KESIMPULAN DAN SARAN

7.1 Kesimpulan

Permainan judi online yang dilakukan oleh para mahasiswa merupakan hasil dari sebuah interaksi sosial yang terjadi diantara mereka. Intensitas kebersamaan antar sesama mahasiswa yang sering bertemu membuat hubungan mereka terjalin dengan baik, hal ini membuat proses interaksi yang terjadi diantar mereka dapat berjalan dengan baik karena satu sama lain saling memberikan respon atau tanggapan terhadap apa yang mereka perbincangkan. Interaksi sosial ibaratkan sebuah mata uang yang memiliki dua sisi, apabila dalam interaksi tersebut melibatkan berbagai hal yang membawa kepada ketaatan peraturan, norma, serta nilai yang berlaku dalam masyarakat maka interaksi tersebut akan memiliki dampak yang positif. Namun, interaksi juga memiliki sisi lain yang dapat berdampak negatif, seperti yang terjadi pada para mahasiswa yang ikut dalam permainan judi online. Dalam proses interaksi yang terjadi diantara mahasiswa terdapat proses tukar-menukar informasi yang bersifat negatif, karena informasi tersebut berisikan sesuatu yang lebih bersifat terhadap bentuk penyimpangan sosial.

7.2 Saran

1. Bagi Mahasiswa

Sebagai seorang mahasiswa yang memiliki pengetahuan serta wawasan luas, sebaiknya dalam mengambil sebuah keputusan lebih dipikirkan secara matang baik dan buruknya terlebih dahulu. Jangan mudah terpengaruh akan kemungkinan-kemungkinan menarik yang mungkin didapatkan karena segala kemungkinan belum ada yang pasti terlebih terhadap sesuatu yang bersifat menyimpang serta melanggar nilai dan norma yang berlaku dalam masyarakat.

2. Bagi Orang Tua

Seyogyanya sebagai orang tua yang memiliki kewajiban untuk mengawasi anak agar dapat tumbuh menjadi manusia yang baik serta bermanfaat bagi Bangsa dan Negara, sebaiknya dalam melakukan pengawasan dan kontrol dapat lebih ditingkatkan lagi. Meskipun terkendala jarak, tetapi semua itu dapat diminimalisir dengan kemajuan teknologi. Komunikasi yang baik antara orang tua dengan anak serta nasihat yang diberikan oleh orang tua akan mempengaruhi kepribadian seorang anak. Kontrol sosial yang ketat namun tidak membuat anak merasa tertekan akan memperkecil kemungkinan seorang anak untuk melakukan sebuah penyimpangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Afilia, Amin. 1990. *Hakekat Judi*. Surabaya: FA mulia.
- Andi Hamzah. 2008. *KUHP dan KUHP-Edisi Revisi 2008*. Jakarta: Rineka Cipta.
- B. Simandjuntak. 1981. *Pengantar Krimonologi dan Patologi Sosial*.

- Bandung: Tarsito.
- Bacher, JSe. 2002. *Sepak bola*. Jakarta: Pustaka Harapan
- Bungin, Burhan. 2001. *Metodologi Penelitian Sosial, Format-Format Kuantitatif dan Kualitatif*. Surabaya: Airlangga University Press.
- Departement PenDIDikan Nasional. 1997. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Hassanah, Hetty. 2013. Tindak Pidana Perjudian Melalui Internet (Internet Gambling) Ditinjau Dari Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. *Majalah Ilmiah UNIKOM*. Volume 8 (No. 2).
- Husaini, Usman. 2009. *Metodologi Penelitian Sosial*. Jakarta: Bumi Aksara
- J. Dwi Narwoko dan Bagong Suyanto. 2010. *Perilaku Menyimpang Pendekatan Sosiologi*. Jakarta: kencana.
- J. Dwi Narwoko dan Bagong Suyanto. 2010. *Sosiologi Teks Pengantar Dan Terapan*. Jakarta: Kencana.
- Kartono, Kartini. 2009. *Patologi Sosial*. Jakarta: Rajawali Press.
- Lexy J. Moleong. 2010. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Miles dan Huberman. 2009. *Analisis Data Kualitatif*. Jakarta: Universitas Indonesia Press.
- Nugraha Dwi Saputra. 2008. Judi Sepak Bola di Turnamen Komite Nasional Pemuda Cup Kecamatan BanjarharJS, Kabupaten Brebes.