**FENOMENA JUDI POKER ONLINE DIKALANGAN MAHASISWA
UNIVERSITAS RIAU JURUSAN SOSIOLOGI**

Oleh: Agus Ari Apriansyah/1101121029

Email: aguaari29@gmail.com

Pembimbing: Dr. H. Yoserizal. MS

Jurusan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik

Universitas Riau

Kampus Bina Widya,H.R. Soebrantas km. 12,5 Simpang Baru

Pekanbaru 28293 telp/fax. 0761-63277

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan di kalangan Mahasiswa Universitas Riau khususnya jurusan sosiologi. Dengan tujuan untuk mengetahui judi poker online dikalangan mahasiswa jurusan sosiologi universitas Riau. Permasalahan dalam penelitian ini ialah 1. Bagaimana mekanisme judi poker online dikalangan mahasiswa jurusan sosiologi Universitas Riau. 2. Apa saja yang menjadi dampak judi poker online dikalangan mahasiswa sosiologi. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Adapun yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah Mahasiswa Universitas Riau yang melakukan dan mengetahui judi poker online. Karena jumlah mahasiswa yang melakukan judi poker online tidak diketahui, maka dalam penelitian ini penulis dalam pengambilan sampel teknik yang digunakan secara non probability yaitu teknik Snowball Sampling dengan cara menentukan satu atau dua orang informan untuk diwawancarai selanjutnya dari informan sebelumnya mendapatkan informasi informan selanjutnya. Untuk mengumpulkan data peneliti menggunakan metode observasi, Dokumentasi, dan wawancara mendalam dengan menggunakan pedoman wawancara dalam menganalisa data hasil penelitian digunakan analisis kualitatif dan dalam penulisannya diuraikan secara deskriptif. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa perilaku judi poker online dikalangan mahasiswa yaitu disebabkan oleh faktor yaitu faktor longgarnya control dari orang tua, factor keuntungan, factor keinginan dan factor teman yang mempengaruhi. Serta dampak dari perilaku judi online ini yaitu dampak kesehatan, menurunkan semangat belajar, ekonomi, kepribadian dan mengakibatkan perilaku menyimpang seperti yaitu berbohong, menggadaikan barang.

Kata kunci: Judi Poker Online, Pekanbaru

***PHENOMENON GAMBLING POKER ONLINE AMONG COLLEGE
STUDENT UNIVERSITY OF RIAU MAJORS SOCIOLOGY***

By : Agus Ari Apriansyah /1101121029

Email: aguaari29@gmail.com

supervisor: Dr. H. Yoserizal. MS

Department of Sociology Faculty of Social and Political Sciences

University Of Riau, Pekanbaru

BinaWidyacampus,H.R. Soebrantasstret km. 12,5 SimpangBaru

Pekanbaru 28293 telp/fax. 0761-63277

ABSTRACT

This research was carried out among University Students of Riau. Phenomenon gambling poker on line among college student university of Riau Majors sociology. (1).how mechanism online gambling poker among students university of riau majors sociology(2). what is the impact online gambling poker among students university of riau majors sociology. This research is qualitative descriptive research. As for the sample in this study is University of Riau students who do and know gambling online poker. Because the number of students who do online gambling poker is unknown, hen in this study the authors in the sampling technique used on probability is Snowball Sampling technique by determining one or two informants to be interviewed further from the previous informants get informed next information. To collect research data using observation method, documentation, and in-depth interview using interview guideline in analyzing data of research result used qualitative analysis and in its writing described in descriptive. Based on the results of research can be concluded that the behavior of online gambling poker among students is caused by factors that are factors of longgars control of parents, profit factors, factors desire and friend factors that affect. And the impact of this online behavior is the health impact, lowered the spirit of learning,economy, personality and result in such deviant behavior that is lying, pawning goods as well as the positive impact of poker online gambling is that as entertainment.

Keywords: Gambling, poker online, pekanbaru

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pada jaman yang modern ini Perkembangan teknologi dan komunikasi saat ini berkembang dengan sangat pesat. Hampir diseluruh sektor di dunia teknologi menjadi candu yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Segala aspek kehidupan manusia terpengaruh oleh adanya perkembangan teknologi tersebut. Tidak dapat di pungkiri bahwa dengan semakin berkembang teknologi akan semakin mempermudah segala aktivitas kehidupan manusia.

Keterbatasan jarak yang memisahkan antara satu individu dengan individu lain dapat di kesampingkan dengan semakin berkembangnya teknologi, jika zaman dahulu dalam berkomunikasi hanya dapat menggunakan surat dantelepon sekarang sudah dapat menggunakan video call maupun skype yang memungkinkan dua individu untuk saling bertatap muka di depan layar handphone atau komputer untuk saling bertukar informasi sehingga kendala jarak yang jauh tidak begitu terasa.

menjadi malas, terlalu bergantung pada perkembangan teknologi yang ada,

Bertitik tolak dari pembahasan tentang judi poker online dikalangan mahasiswa pada dasarnya manusia ingin kebutuhan hidupnya dapat terpenuhi, begitu pula yang terjadi di kalangan mahasiswa. Gaya hidup yang tinggi membuat mahasiswa semakin mencari kebutuhan akan uang dan hiburan untuk mencapai kepuasan

yang dicari. Kebutuhan ini lah yang menjadi landasan mereka termotivasi untuk melakukan kegiatan mana yang mampu memenuhi kebutuhannya. Hampir semua manusia selalu ingin mendapatkan sesuatu dengan cara yang cepat dan instan meskipun harus melakukan kegiatan yang menyimpang.

Salah satu kegiatan yang menyimpang yang sedang melanda generasi muda saat ini adalah adanya perjudian poker online menjadi pilihan yang menarik apalagi jika terdapat kesamaan hobi pada pelakunya. Perjudian poker online pada umumnya dilakukan secara langsung antara dua orang atau lebih dengan mempertaruhkan barang-barang berharga yang mereka miliki secara sembunyi-sembunyi. Berdasarkan pengamatan peneliti di lapangan melalui interaksi dengan teman-teman sesama mahasiswa, peneliti menemukan sebuah fenomena bahwa terdapat mahasiswa yang terlibat dalam permainan judi poker online. Sehingga di sini peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian yang mendalam untuk lebih mengetahui hal tersebut beserta faktor yang mendasari sehingga mereka terlibat dalam permainan judi poker online, serta dampak yang ditimbulkan setelah keikutsertaan mereka dalam permainan judi poker online. Bertitik tolak pada permasalahan diatas yang dijadikan sebagai pedoman atau tumpuan untuk mengadakan penelitian, peneliti mengambil judul : **FENOMENA JUDI POKER ONLINE DIKALANGAN MAHASISWA UNIVERSITAS RIAU JURUSAN SOSIOLOGI.**

1.2 . Rumusan Masalah

1. Bagaimana Mekanisme Judi Poker Online Di Kalangan

Mahasiswa Jurusan Sosiologi Universitas Riau?

2. Bagaimana Dampak Judi Poker Online Yang Terjadi Di Kalangan Mahasiswa Jurusan Sosiologi Universitas Riau?

1.3. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui mekanisme Judi poker online di kalangan mahasiswa jurusan Sosiologi Universitas Riau
2. Untuk mengetahui apa saja yang menjadi dampak judi pokeronline yang terjadi di kalangan mahasiswa Jurusan Sosiologi Universitas Riau

1.4. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini mengangkat tema tentang Fenomena Judi poker Online di Kalangan Mahasiswa Sosiologi Universitas Riau, diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak, baik bagi penulis maupun yang membaca skripsi ini di kemudian hari.

Adapun kegunaan dan manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan mampu menambah informasi serta dapat juga sebagai bahan referensi yang berkaitan dengan judi poker onlinedikalangan mahasiswa.
- b. Penelitian ini dapat dijadikan penelitian yang relevan bagi penelitian-penelitian selanjutnya.

2. ManfaatPraktis

- a. Bagi Universitas Riau

Penelitian ini diharapkan mampu untuk dijadikan sarana acuan dalam meningkatkan dan menambah wawasan mengenai Fenomena Judi poker*Online* di Kalangan Mahasiswa.

- b. Bagi Peneliti

1) Penelitian ini untuk memenuhi syarat dalam rangka menyelesaikan proposal untuk memenuhi syarat Si.

2) Menambah pengetahuan dan pengalaman peneliti c. Bagi Masyarakat Umum Riau.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Definisi Mahasiswa

Definisi mahasiswa adalah orang yang belajar di perguruan tinggi, dalam peraturan pemerintah RI No. 30 tahun 1990 mahasiswa adalah peserta didik yang terdaftar dan belajar di perguruan tinggi tertentu (Wibowo, 2013: 15). Perguruan tinggi atau universitas dapat menjadi sarana atau tempat untuk serorang individu dalam mengembangkan kemampuan intelektual, kepribadian, khususnya dalam melatih keterampilan verbal dan kuantitatif, berpikir kritis dan moral. Jadi dapat disimpulkan bahwa mahasiswa adalah status yang disandang oleh seseorang karena hubungannya dengan perguruan tinggi yang diharapkan menjadi calon-calon intelektual.

2.2 Penyimpangan Sosial

Suatu prilaku disebut menyimpang apabila tidak sesuai dengan nilai - nilai dan norma - norma yang berlaku dalam masyarakat. Prilaku menyimpang termasuk pelanggaran terhadap kebiasaan atau kepantasan dalam kajian sosiologi, penyimpangan bukan sesuatu yang melekat pada bentuk prilaku tertentu melainkan di beri cirri- ciri penyimpangan melalui defenisi sosial. Banyak para pakar sosiologi yang membahas tentang penyimpangan sosial.

2.3 Teori Penyimpangan Sosial

Emilie Durkheim, menurutnya penyimpangan ternasuk kejahatan,

bersifat fungsional bagi masyarakat karena memberikan kontribusi bagi tatanan sosial. Tiga fungsi utamanya adalah

- a. Penyimpangan mengkarifikasi batas - batas moral dan menegakkan norma. Tindakan – tindakan menyimpang menentang batas norma.
- b. Penyimpangan mempromosikan persatuan sosial. Menegakkan batas moral kelompok dengan jalan menghukum penyimpangan mendorong suatu perasaan kebersamaan dikalangan para anggota kelompok.
- c. Penyimpangan mempromosikan perubahan sosial. Kelompok tidak selalu sepakat mengenai apa yang harus dilakukan terhadap orang yang melampaui batasan cara yang dapat dibenarkan. (Henslin, 2007).

Edwin M. Lamert. Beliau menamai teorinya *labelling theory*. Menurutny seseorang menjadi menyimpang Karena adanya proses *labeling* yang diberikan masyarakat kepadanya. Proses *labeling* ini membuat seseorang yang tadinya tidak memiliki kebiasaan menyimpan gmenjadi terbiasa. Bahkan kebiasaan itu menjadi gaya hidupnya, lebih lanjut *lemert*, membagi perilaku penyimpangan kedalam dua bentuk diantaranya:

- a. Penyimpangan primer, perbuatan penyimpangan yang dilakukan seseorang namun sang pelaku masih diterima secara sosial.
- b. Penyimpangan sekunder, perbuatan yang dilakukan seseorang secara umum dikenal sebagai perbuatan

atau perilaku menyimpang. (Maryati, 2007).

Robert K. Merton, berbeda dengan Durkheim dan Lemert, Marton melihat perilaku menyimpang dari sudut pandang yang luas, ia melihat dari struktur sosial. Menurutny struktur sosial tidak hanya melahirkan perilaku yang kompromitas tapi juga melahirkan perilaku yang menyimpang dari struktur sosial menghasilkan pelanggaran terhadap aturan sosial dan menekan seseorang kearah perilaku nonkompromitas. Marton mengatan bahwa perilaku - perilaku menyimpang dikarenakan tidak ada kaitan antara tujuan dengan cara yang telah ditetapkan dan dibenarkan oleh struktur sosial.

2.4. Tinjauan Perjudian

Berbagai macam bentuk perjudian sudah demikian merebak dalam kehidupan masyarakat sehari-hari, baik yang bersifat terang-terangan maupun sembunyi-sembunyi. Sebenarnya judi sudah mulai marak dikenal di Indonesia sejak la,a, dimana kegiatan perjudian ini disamakan oleh pemerintah sehingga terkesan bahwa itu bukan merupakan sebuah perjudian dan terlihat seperti sumbangan sosial seperti PORKAS atau SDSB (sumbangan dermawan sosial berhadiah) sehingga sebagian masyarakat sudah cenderung terbiasa dan seolah-olah memandang perjudian sebagai suatu hal yang wajar (Simanjuntak, 1981: 352-354).

2.5. Tinjauan Judi poker Online

A. Sejarah Perjudian

Menurut Cohan dalam Haryono (2013:4) perjudian sudah ada sejak jaman prasejarah perjudian bahkan sering dianggap seusia

dengan peradaban manusia itu sendiri. Dalam cerita Mahabrata dapat diketahui bahwa Pandawa menjadi kehilangan kerajaan dan dibuang ke hutan selama 13 tahun karena kalah dalam permainan judi dengan Kurawa. Di dunia batar perilaku berjudi sudah dikenal sejak jaman Romawi kuno.

2.7. Teori Belajar Atau Differential Association

Segala sesuatu dalam kehidupan pasti akan melalui sebuah proses, begitu juga dengan penyimpangan. Untuk menjadi devian, seseorang akan melalui sebuah proses atau tahapan, seseorang tidak akan menjadi devian 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 unik, melainkan hanya perilaku yang melanggar suatu norma dalam masyarakat.

2.8 Nilai Dan Norma

A. Nilai

Nilai adalah inti dari masyarakat. Nilai ini diakui dan di junjung tinggi oleh setiap manusia di dunia untuk berperilaku. Sistem nilai ini menunjukkan tata tertib hubungan timbal balik yang ada di dalam masyarakat nilai adalah suatu bagian penting dari kebudayaan. Suatu tindakan dianggap sah artinya secara moral diterima, nilai-nilai yang disepakati dan dijunjung oleh masyarakat dimana tindakan itu dilakukan.

B. Definisi Norma

Alvin L. Bertrand mendefinisikan norma sebagai suatu standar-standar tingkah laku yang

terdapat di dalam semua masyarakat. Ia mengatakan, bahwa norma sebagai suatu bagian dari kebudayaan, norma-norma tersebut merupakan aturan berbuat dan berkelakuan. Sudah barang tentu, memang benar bahwa tingkahlaku erat hubungannya dengan apa yang menurut pendapat seseorang itu benar atau baik.

2.9 Tindak Pidana Perjudian

Perjudian adalah permainan di mana pemain bertaruh untuk memilih satu pilihan di antara beberapa pilihan di mana hanya satu pilihan saja yang benar dan menjadi pemenang.. Pemain yang kalah taruhan akan memberikan taruhannya kepada si pemenang. Peraturan dan jumlah taruhan ditentukan sebelum pertandingan dimulai. Undian dapat dipandang sebagai perjudian di mana aturan mainnya adalah dengan cara menentukan suatu keputusan dengan pemilihan acak. Undian biasanya diadakan untuk menentukan pemenang suatu hadiah.

2.10 Kerangka Berpikir

Sebagai yang telah dijelaskan di atas bahwa judi bukan hanya dikalangan orang – orang yang kurang berpendidikan atau kalangan anak-anak brutal saja, namun dikalangan orang – orang yang berpendidikan contohnya kalangan mahasiswa judi poker ini mampu menghipnotis atau mampu merasuki para mahasiswa untuk ikut memainkannya. Keteneran judi poker ini mampu mengajak para mahasiswa untuk ikut memainkannya, apabila seseorang sudah kecanduan judi poker susah untuk menghilangkannya, judi poker jauh lebih mudah dalam memainkannya hanya mencocokkan kartu yang di keluarkan Bandar dan pemain hanya nungguk kartu yang di keluarkan

Bandar kartu tertinggalah yang menjadi pemennangnya.

3.1 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian terkait dengan adanya Fenomena Judi poker Onlinedi Kalangan Mahasiswa sosiologi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Riau. Peneliti mengambil lokasi disepertaran kampus universitas riau, data yang di peroleh adalah kos kosan “triple f “ yang terletak tidak jauh dari kampus unri, dimana di kos kosan ini banyak mahasiswa - Mahasiswa sosiologi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Riau yang membahas dan melakukan judi poker online, dalam penelitian ini peneliti mengambil sempel sebanyak 6 orang yang akan di jadikan sempel penelitian

3.2 Bentuk Penelitian

Penelitian mengenai Fenomena Judi poker Onlinedi Kalangan Mahasiswa sosiologiFakultas Ilmu Sosial Universitas Riau ini memerlukan pendekatan penelitian yang nantinya mampu untuk menganalisis setiap kejadian, persepsi, motivasi, tindakan dan lain sebagainya untuk kemudian dijelaskan serta diuraikan dalam sebuah data berupa kalimat ataupun kata-kata. Maka dari itu, penelitian ini menggunakan pendekatan secara kualitatif deskriptif.

3.3 Sumber Data Penelitian

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan wawancara dan observasi untuk mencari dan mengumpulkan data yang kemudian akan diolah untuk mendeskripsikan tentang Fenomena Judi poker online di Kalangan Mahasiswa sosiologiFakultas Ilmu Sosial Universitas Riau dengan istilah lain yaitu menggunakan data primer.

3.4 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:

- a. Observasi
- b. Wawancara Mendalam

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen pada penelitian ini adalah peneliti sendiri (*human instrument*).Kedudukan peneliti dalam penelitian kualitatif dapat dikatakan cukup rumit karena selain sebagai perencana, pelaksana pengumpulan data, menganalisis, penafsir data, peneliti tentu juga sebagai pelapor hasil penelitiannya tersebut (Moleong, 2007: 168).Instrumen sendiri menurut Arikunto (2002: 126)

3.6 Teknik Pemilihan Informan

Penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling* untuk pengambilan sampel dengan tujuan menjangar sebanyak mungkin informasi dari berbagai macam sumber dan bangunannya (Moleong, 2007:224).

3.7 Validitas Data

Validitas data merupakan bagian penting dalam sebuah penelitian dimana dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh sang peneliti dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya. Dalam pemeriksaan keabsahan data ini, peneliti menggunakan triangulasi data.

3.8 Teknik Analisis Data

Dalam teknik analisis data, terdapat empat komponen dimana keempat komponen tersebut merupakan proses siklus dan interaktif dalam

sebuah penelitian. Keempat kompone yitu:

1. Pengumpulan Data
2. Redusi Data
3. Penyajian Data

BAB IV

GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN

4.1 Letak Geografi

Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru adalah merupakan salah satu Kecamatan yang terbentuk berdasarkan PP.No.19 Tahun 1987, tentang perubahan batas antara Kota Pekanbaru dengan Kabupaten Kampar pada tanggal 14 Mei 1988 dengan luas wilayah +199.792 KM².Terbentuknya Kecamatan Tampan ini terdiri dari beberapa Desa dan Kecamatan dari Kabupaten Kampar yaitu :

- 1.Desasimpang Baru dari Kecamatan Kampar
- 2.Desasidomulyo Barat dari Kecamatan Siak Hulu
- 3.Desalabuh Baru dari Kecamatan Siak Hulu
- 4.Desatampan dari Kecamatan Siak Hulu

4.2 lokasi penelitian

Lokasi peneliti dalam 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.02/RW.08, Jalan Naga Sakti 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 poker online.

4.3 Sarana dan Prasarana

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 penggunanya. Di lokasi penelitian terdapat 2 buah warnet yang sering banyak para pemain judi poker online melakukan perjudian.

b. Smartphone

Handphone adalah sarana yang praktis digunakan untuk bermain judi dan sangat membantu para pemain judi poker, dima dengan menggunakan Handphone tidak lagi mengeluarkan uang untuk membayar jasa warnet, ditambah lagi bias sambil nyantai di dalam kos – kosan.

BAB V

HASIL DAN PEMBAHASAN

5.1 Mekanisme Judi Poker Online

Bermain judi poker online, para petaruh harus memiliki account yang nantinya digunakan untuk masuk ke dalam website judi poker online Dalam pembuatan account pihak bandar meminta kita untuk mengisi formulir pendaftaran yang berisi mengenai data pribadi dan rekening bank yang akan kita gunakan. Datadiri yang diminta adalah data diri yang sesuai dengan kartu tanda penduduk. Sedangkan, bank yang digunakan biasanya adalah bank-bank ternama yang ada diIndonesia. Setelah memberikan data diri dan rekening bank, maka akan diberikan password yang dikirim lewat email. Password inilah yang nantinya digunakan untuk masuk ke dalam website judi poker online tersebut

5.3. Faktor Yang Melatar Belakangi Mahasiswa Bermain Judi Poker Online

Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku berjudi bahwa perilaku berjudi memiliki banyak efek samping yang merugikan bagi si penjudi maupun keluarganya mungkin sudah sangat banyak disadari oleh para penjudi. Anehnya tetap saja mereka menjadi sulit untuk meninggalkan perilaku berjudi jika sudah terlanjur mencobanya. Dari berbagai hasil penelitian lintas budaya yang telah dilakukan para ahli diperoleh beberapa factor yang amat berpengaruh dalam memberikan kontribusi pada perilaku berjudi. Faktor tersebut adalah :

1. Faktor Sosial Ekonomi.
2. Faktor Situasional
3. Faktor Belajar
4. Faktor Persepsi Tentang Probabilitas Kemenangan
5. Faktor Persepsi Terhadap Ketrampilan

5.4 Dampak Judi Poker Secara Umum

Judi poker merupakan bentuk perjudian yang menggunakan internet.. Meningkatnya popularitas berbagai bentuk perjudian internet seperti online poker, bingo dan casino online sangat mempengaruhi masyarakat. Eksposur berlebihan ke situs perjudian online dapat menyebabkan kecanduan. Perjudian adalah tentang menang dan kalah. Kehilangan uang dalam jumlah besar dapat menyebabkan depresi. Taruhan dengan uang dalam jumlah besar dapat menyebabkan kebangkrutan.

5.5 Dampak Judi Bagi Mahasiswa

Adapun dampak judi poker online kepada mahasiswa sebagai berikut:

1. Dampak yang pertama adalah dampak terhadap prestasi belajar, waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar atau mengulas materi yang diberikandosen dikampus tidak dipergunakan, mereka justru sibuk dan asik melakukan Perbincangan tentang judi poker

2. Dampak yang selanjutnya adalah dampak terhadap kesehatan, Permainan dalam judi poker online waktu bermain/ berjudi poker online yang banyak dipilih oleh para mahasiswa untuk untuk bermain adalah pada waktu malam hari, sehingga mereka harus bergadang semalaman akibatnya karena kurang tidur badan akan mudah terserang penyakit.

5.6 Penyebab Mahasiswa Melakukan Judi Poker Online

A. Terpengaruh oleh kawan

Dari mahasiswa yang menjadi responden peneliti mengatakan bahwasanya mereka mengenal poker dari kawan dekatnya sebelum mereka melakukan judi poker dan kecanduan oleh judi poker.

3. B. Longgarnya pengawasan dari orangtua

Bukan hal yang aneh lagi kalau pengawasan orang tua melemah ketika anaknya jauh dari pengawasan orang tua, kebanyakan yang melakukan judi atau penyimpangan yang lain dilakukan oleh orang-orang yang kurang diawasi oleh orang tua, peran orang tua sangat penting dalam pengawasan atau pengendalian anaknya yang sedang melakukan pendidikan jauh dari orang tua.

C. Kemajuan Teknologi Memudahkan Seseorang Bermain Judi Poker Online

Tidak bisa kita pungkiri kemajuan teknologi pada saat sekarang ini memang bisa dibilang sangat pesat hampir di semua aspek bidang, rata - raa mahasiswa sekarang menggunakan gezed yang mahal dan canggih yang di belikan orang tua untuk menunjang dan memepermudah anaknya dalam berkomunikasi dalam jarak jauh, dan untuk memepermudah urusan perkuliaha.

5.7 Menyikapi Dampak Judi Online dan Pencegahan Timbulnya Perjudian

Menyikapi masalah menjamurnya situs judi poker online di atas dan dengan mempertimbangkan hal-hal:

A. Minimnya kepedulian pemerintah terhadap masalah tersebut.

B. Judi adalah merupakan salah satu bentuk penyakit sosial / masyarakat yang bersifat “adiktif” dan sangat berpotensi menciptakan tindak kejahatan lainnya.

C. Dari sisi agama, MUI (Majelis Ulama Indonesia) pun dengan tegas menyatakan bahwa judi adalah haram.

D. Arena judi sekarang ada di sekitar kita, bisa di rumah, di kantor, di warnet dan bahkan ada di Hp yang kita genggam.

5.8 Cara Mengatasi Kecanduan Judi

jika penjudi mulai merasakan bahwa diri penjudi kecanduan game judi/ poker online, berikut ini adalah 4 cara mengatasi kecanduan gambling yaitu :

1. Cari tahu dulu masalahnya.
2. Kenali pemicunya
3. Kurangi sedikit demi sedikit kebiasaan berlama-lama berjudi online
4. Ubah pola kebiasaan judi online

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 KESIMPULAN

Penyimpangan sosial memiliki dampak yang buruk bagi yang menjalankanya, dimana penyimpangan sosial selalu melanggar nilai norma, dimana pun manusia tinggal tidak akan terlepas dari penyimpangan sosial, namun penyimpangan dikategorikan , penyimpangan biasa dan penyimpangan berat, penyimpangan sosial ringan masih dapat di tolelir oleh masyarakat, namun penyimpangan sosial berat akan mendapatkan hukuman atau sanksi.

6.2 SARAN

Berdasarkan hasil temuan

1. Perlunya kebijakan yang dewasa dan pemikiran yang matang bagi mahasiswa - mahasiswa yang sudah terjebak dalam lingkaran perjudian poker online ini, Kepada para prangtua mahasiswa

Kepada pemerintah atau aparat penegak hukum

Daftar pustaka

Buku

B. simanjuntak 1981. Pengantar kriminologi dan patologi social bandung. Tarsito

Dwinarwoko J Dansuyanto, Bagong. 2010. Perilaku menyimpang pendekatan sosiologi. Jakarta kencana.

Soekanto, Soerjono. 1998. Sosiologi penyimpangan. Jakarta rajawali

Lawang.MZ.Robert,2006.Materi kuliah umum. Dasar-dasar pemikiran jurusan Sosiologi fisip Universitas Riau.Pekan Baru.

Soekanto, Soerjono. 1992. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta
Poerwa darminta.2005. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

Skripsi

Afriyenti. 2012. Dampak Kecanduan Game Poker (Permainan Kartu Online) Pada Masyarakat Kelurahan Citra Raja Kecamatan Sail Pekanbaru. Pekanbaru: Universitas Riau

Tunggul m. Bintang 2016. Konflik lahan antar Pt. Sekar bumi alam lestari(PT. SA) dengan masyarakat di desa koto garo kecamatan tapung hilir kabupaten kampar.