

**KEGIATAN JUDI ONLINE
DIKALANGAN PELAJAR DAN MAHASISWA DI KOTA PEKANBARU
(Studi Tentang Judi Online Pada Lima Warnet di Kelurahan Maharatu,
Kecamatan Marpoyan Damai)**

Oleh:

Syafrul Hardiansyah

(syafrul.hardiansyah@gmail.com)

Pembimbing: Dr. Hesti Asriwandari, M.Si

Jurusan Sosiologi

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Universitas Riau

Kampus Bina Widya Jl. H.R. Soebrantas Km 12,5

Telp/Fax. 0761 – 63272

ABSTRAK

Media informasi seperti internet sangat berpengaruh pada kalangan masyarakat saat ini, berbagai macam informasi dapat ditemukan di internet. Kemudahan untuk mengakses internet membuat penggunaannya semakin bebas untuk mendapatkan informasi apapun, termasuk penyalahgunaan internet. Judi online yang merupakan contoh dari penyalahgunaan internet yang terus berkembang seiring berkembangnya zaman, kejahatan berupa perjudian tersebut sangat mudah ditemukan di internet. Semua kalangan masyarakat dapat memanfaatkan permainan yang bersifat perjudian tersebut untuk memperoleh keuntungan yang berupa uang. Kurangnya hukum yang mengatur tentang judi online ini membuat bertambahnya jumlah pemain dari berbagai kalangan termasuk pelajar dan mahasiswa. Permainan judi online merupakan perkembangan dari kemajuan zaman tentang teknologi yang mengaplikasikan judi ke media elektronik atau internet, dengan adanya judi online para pemain judi yang biasanya bermain secara langsung atau tatap muka sekarang telah beralih bermain secara online. Pemain yang biasanya bermain secara sembunyi-sembunyi sekarang bisa bermain terang-terangan secara bebas tanpa adanya rasa takut terhadap petugas hukum. Penelitian ini bertujuan untuk melihat bagaimana aktifitas pemain judi online dikalangan pelajar dan mahasiswa, serta bagaimana mereka memilih jenis permainan judi online. Permainan judi online dalam penelitian ini seperti, judi bola, judi poker, dan domino 99 (kiu-kiu).

Kata kunci : Judi Online, dikalangan pelajar, mahasiswa

**ONLINE GAMBLING ACTIVITIES
AMONG THE STUDENTS IN THE CITY OF PEKANBARU
(A study of Online gambling on five Internet kiosks in the village Maharatu,
District Marpoyan Damai)**

By:
Syafrul Hardiansyah
(syafrul.hardiansyah@gmail.com)
Supervisor: Dr. Asriwandari, Hesti M.Si

Department Of Sociology
Faculty of social and political sciences
University Of Riau
The campus of Bina Widya JL. H.R. Soebrantas Km 12.5
Tel/Fax. 0761 – 63272

ABSTRACT

Information media such as the internet are very influential among the people at present, a wide range of information can be found on the internet. The ease of accessing the internet makes users increasingly free to get whatever information, including misuse of the internet. Online gambling is a great example of the misuse of the internet continues to grow as the development of the times, crime in the form of gambling is so easily found on the internet. All people can benefit from the game are gambling that to gain an advantage in the form of money. A lack of laws regulating online gambling is about the increasing number of players making from various backgrounds including students. Gambling game online is the development of advances about technology applied to electronic media or gambling internet, as is online gambling the players that normally play in person or face-to-face has now switched to play online. Players who normally play for stealth now can play outright freely without any fear of legal officers. This research aims to look at how the online gambling player activities among students, as well as how they choose the type of offline gambling games. Gambling game online in this study such as, ball gambling, poker gambling, and dominoes 99 (ciu-ciu).

Keywords : *Online gambling, among the students*

PENDAHULUAN

Pada dasarnya perjudian merupakan tindak pidana yang bertentangan dengan norma agama, kesusilaan maupun hukum dan membawa dampak buruk bagi setiap pelakunya. Namun perjudian masih terus menunjukkan eksistensinya di kehidupan sehari-hari masyarakat, dahulunya perjudian hanya terjadi dikalangan pria dewasa namun sekarang sudah menjalar keberbagai elemen masyarakat, anak-anak, pelajar, bahkan mahasiswa dan tidak lagi memandang pria maupun wanita.

Judi menurut pandangan agama Islam merupakan tindakan yang dianggap dosa dan perbuatan yang diharamkan. Namun dengan kondisi masyarakat kita menganggap judi sebuah pekerjaan yang biasa dan wajar, bahkan sering ada anggapan bahwa judi itu boleh dilakukan. Pertentangan dalam masyarakat seringkali muncul tentang kebolehan berjudi. Tapi menurut pandangan Islam, judi merupakan perbuatan yang haram dilakukan. Sesuai Firman Allah didalam Al-Qur'an surat Al-Baqarah Ayat 219, "*mereka bertanya kepadamu tentang khamar dan judi. Katakanlah: 'pada keduanya itu terdapat dosa besar dan beberapa manfaat bagi manusia, tetapi dosa keduanya lebih besar dari manfaatnya' dan mereka bertanya kepadamu apa yang mereka nafkahkan. Katakanlah: 'yang lebih dari keperluan'. Demikianlah Allah menerangkan ayat-ayat-Nya kepadamu supaya kamu berfikir"*.

Dalam perspektif hukum, perjudian merupakan salah satu tindak pidana (delict) yang meresahkan masyarakat. Sehubungan dengan itu, dalam pasal 1 UU No.7 Tahun 1974 tentang penertiban perjudian

dinyatakan bahwa semua tindak pidana perjudian sebagai kejahatan. Mengingat masalah perjudian sudah menjadi penyakit akut bagi masyarakat, maka perlu upaya yang sungguh-sungguh dan sistematis tidak hanya dari pemerintah dan aparat hukum saja, tetapi juga dari kesadaran hukum dan partisipasi masyarakat untuk bersama-sama dan bahu membahu menanggulangi dan memberantas perjudian.¹

Perjudian yang dilakukan secara online di internet juga telah diatur dalam pasal 27 ayat (2) UU No.11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), yang berbunyi, *setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian*. Ancaman pidana bagi pelanggaran Pasal 27 ayat (2), diatur dalam Pasal 45 ayat (1) UU ITE yaitu pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda maksimal 1 Miliar Rupiah.

Mahasiswa dituntut untuk bisa menghindarkan diri dari perbuatan judi, karena judi merupakan masalah yang menyangkut nilai-nilai sosial dan moral, dan judi merupakan persoalan karena menyangkut tata kelakuan yang immoral, berlawanan dengan hukum dan bersifat merusak.²

Berbagai macam perjudian secara online dapat kita temukan di internet, tinggal bagaimana kita memilih judi seperti apa yang kita mau. Adapun jenis judi yang sering dimainkan mahasiswa secara online yaitu :

a. Judi Bola Online

¹<http://bambang.staff.uui.ac.id/200810/17/perjudian-dalam-perspektif-hukum/> pada hari Selasa 02 Desember 2014 pukul 01:24 WIB

² Soerjono Soekanto, *Sosiologi Suatu Pengantar*, Raja Grafindo Persada, Jakarta, 1996, Hlm.311

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 ke rekening 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 di website judi poker online yang menyediakan layanan judi dengan uang yang ditransfer ke rekening tertentu dan didepositkan guna menambah chip di sebuah akun pribadi tersebut.

c. Domino 99 (Kiu-Kiu)

Domino 99 merupakan permainan judi online yang cukup diminati oleh kalangan pelajar dan 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.

Hal inilah yang sering penulis temukan dikalangan pelajar dan mahasiswa di Pekanbaru, sehingga hal ini begitu menarik penulis untuk meneliti fenomena tersebut dan melakukan pembahasan tentang:

KEGIATAN JUDI ONLINE DIKALANGAN PELAJAR DAN MAHASISWA DI KOTA PEKANBARU (Studi Tentang Judi Online Pada Lima Warnet di

Kelurahan Maharatu, Kecamatan Marpoyan Damai)

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka rumusan masalah dari penulisan ini adalah sebagai berikut :

- a. Bagaimana aktivitas pemain judi online di Kota Pekanbaru ?
- b. Bagaimana latar belakang pemilihan jenis permainan judi online oleh pelajar dan mahasiswa ?

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui :

- a. Untuk mengetahui tentang permainan judi online.
- b. Untuk mengetahui aktifitas pemain judi online.
- c. Untuk mengetahui latar belakang pemilihan jenis judi yang dimainkan oleh pemain judi online.

Berdasarkan tujuan penelitian yang disampaikan di atas maka terdapatlah manfaat penelitian, adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dan pandangan dari ilmu sosiologi terhadap judi online, juga dapat menambah pengetahuan kita mengenai perjudian dan judi online yang sifatnya tentu saja merugikan setiap orang termasuk pelajar dan mahasiswa.
- b. Untuk mengurangi tindakan kriminal dari judi online
- c. Untuk menyadarkan orang tua agar lebih memperhatikan pendidikan anaknya.
- d. Sebagai bahan acuan dan informasi bagi peneliti lainnya dalam penelitian lebih lanjut, agar dapat menambah dan melengkapi

referensi kajian ilmu pengetahuan lainnya dan bermfaat terhadap perkembangan dunia akademisi yang akan datang.

TINJAUAN PUSTAKA

Judi didalam Ensiklopedia Indonesia diartikan suatu kegiatan pertarungan untuk memperoleh keuntungan dari hasil suatu pertandingan, permainan atau kejadian yang hasilnya tidak dapat diduga sebelumnya. Judi dalam pandangan agama juga merupakan sebuah kegiatan yang dilarang dan sifatnya akan merugikan manusia.

Judi juga diartikan dalam KUHP pasal 303 ayat 3 yaitu, “yang disebut permainan judi adalah tiap-tiap permainan, dimana pada umumnya kemungkinan mendapat untung bergantung pada peruntungan belaka, juga karena pemainnya lebih terlatih atau lebih mahir. Dalam pengertian permainan judi termasuk juga segala pertarungan tentang keputusan perlombaan atau permainan lainnya yang tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala pertarungan lainnya”.

Pelajar merupakan kelompok masyarakat yang sedang belajar dijenjang pendidikan SD, SMP, dan SMA Swasta maupun Negeri.

Mahasiswa merupakan kelompok masyarakat yang belajar dalam proses perkuliahan, dan memperoleh statusnya sebagai mahasiswa karena adanya ikatan dengan perguruan tinggi baik itu swasta maupun negeri.

Perilaku menyimpang adalah setiap perilaku yang tidak sesuai dengan norma-norma dalam masyarakat. Sedangkan pelaku yang melakukan penyimpangan itu disebut devian (deviant). Adapun perilaku yang

sesuai dengan norma dan nilai yang berlaku dalam masyarakat disebut konformitas.³

Penyimpangan sosial yang terjadi disebabkan oleh banyak faktor, oleh karena itu munculah beberapa teori tentang penyimpangan, antara lain sebagai berikut :

1. Teori Anatomi

Teori anatomi berpandangan munculnya perilaku penyimpangan adalah konsekuensi dari perkembangan norma masyarakat yang makin lama makin kompleks sehingga tidak ada pedoman yang jelas yang dapat dipelajari dan dipatuhi warga masyarakat sebagai dasar dalam memilih dan bertindak dengan benar.

Robert K. Merton mengemukakan bahwa penyimpangan perilaku itu terjadi karena masyarakat mempunyai struktur budaya dengan sistem nilai yang berbeda-beda sehingga tidak ada satu standar nilai yang dijadikan suatu kesepakatan untuk dipatuhi bersama sehingga masyarakat akan berperilaku sesuai dengan standar.

2. Teori Pengendalian

Teori ini menyatakan, bahwa perilaku menyimpang pada dasarnya dipengaruhi oleh dua faktor :

a. Pengendalian dari dalam yang berupa norma-norma yang dihadapi.

b. Pengendalian yang berasal dari luar, yaitu imbalan sosial terhadap konformitas dan sanksi atau hukuman bagi masyarakat yang melanggar norma tersebut.

3. Teori Reaksi Sosial

Teori ini umumnya berpendapat bahwa pemberian cap atau stigma seringkali mengubah perilaku masyarakat terhadap seseorang yang menyimpang. Sehingga bila seseorang

³ <http://infosos.wordpress.com/kelas-x/perilaku-menyimpang/> pada hari Senin 08 Desember 2014 pukul 22:28 WIB

melakukan penyimpangan primer maka lambat laun akan melakukan penyimpangan sekunder.

4. Teori Sosialisasi

Menurut ahli sosiologi, munculnya perilaku menyimpang pada teori ini didasarkan dengan adanya ketidak mampuan masyarakat untuk mengkhayati norma dan nilai yang dominan. Penyimpangan tersebut disebabkan adanya gangguan pada proses penghayatan dan pengalaman nilai tersebut dalam perilaku seseorang.⁴

Menurut Lemert (1951) Penyimpangan dibagi menjadi dua bentuk yaitu penyimpangan primer dan sekunder.

1. Penyimpangan Primer

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: pelajar dan mahasiswa yang terkadang bermain judi online dan pada saat menang meneraktir makan teman-temannya.

2. Penyimpangan Sekunder

Penyimpangan yang dilakukan secara terus menerus sehingga para pelakunya dikenal sebagai orang yang berperilaku menyimpang. Ciri dari penyimpangan ini berlangsung terus menerus, dimana pelaku dianggap sampah di masyarakat.

Contohnya: mahasiswa yang sudah kecanduan judi online dengan menggadaikan barang berharganya sebagai modal judi, dan tak jarang juga mencuri untuk mendapatkan uang sebagai modal.

Menurut Paul B Horton penyimpangan memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1. Penyimpangan harus dapat didefinisikan, artinya penilaian menyimpang tidaknya suatu perilaku harus berdasar kriteria tertentu dan diketahui penyebabnya.
2. Penyimpangan bisa diterima bisa juga ditolak.
3. Penyimpangan relatif dan penyimpangan mutlak, artinya perbedaannya ditentukan oleh frekuensi dan kadar penyimpangan.
4. Penyimpangan terhadap budaya nyata ataukah budaya ideal, artinya budaya ideal adalah segenap peraturan hukum yang berlaku dalam suatu kelompok masyarakat. Antara budaya nyata dengan budaya ideal selalu terjadi kesenjangan.
5. Terdapat norma-norma penghindaran dalam penyimpangan. Norma penghindaran adalah pola perbuatan yang dilakukan orang untuk memenuhi keinginan mereka, tanpa harus menentang nilai-nilai tata kelakuan secara terbuka.
6. Penyimpangan sosial bersifat adaptif, artinya perilaku menyimpang merupakan salah satu cara untuk menyesuaikan kebudayaan dengan perubahan sosial.

Pada dasarnya setiap masyarakat dalam hidupnya dapat dipastikan akan mengalami apa yang dinamakan dengan perubahan. Adanya perubahan tersebut dapat diketahui dengan melakukan suatu perbandingan antara masyarakat pada masa tertentu kemudian membuat perbandingan dengan keadaan masyarakat pada

⁴ Sabarno Dwirianto, *Komplikasi Sosiologi Tokoh dan Teori*, UR Press, Pekanbaru, 2013, Hlm.50

zaman sekarang. Perubahan yang terjadi di dalam masyarakat, pada dasarnya merupakan suatu proses yang berkelanjutan, ini berarti bahwa setiap masyarakat kenyataannya akan mengalami berbagai perubahan. Namun perubahan yang terjadi antara masyarakat yang satu dengan masyarakat yang lain tidak selalu sama, hal ini di karenakan adanya suatu masyarakat yang mengalami perubahan yang lebih cepat bila dibandingkan dengan masyarakat lainnya.

Menurut Kingsley Davis, perubahan sosial adalah perubahan yang terjadi dalam struktur dan fungsi masyarakat.

Ciri-ciri perubahan sosial adalah :

- a. Tidak ada masyarakat yang berhenti perkembangannya karena setiap masyarakat mengalami perubahan yang terjadi secara lambat atau secara cepat.
- b. Perubahan yang terjadi pada lembaga kemasyarakatan tertentu akan diikuti dengan perubahan-perubahan pada lembaga-lembaga sosial lainnya.
- c. Perubahan sosial yang cepat biasanya akan mengakibatkan diorganisasi yang bersifat sementara karena berada dalam proses penyesuaian.
- d. Perubahan-perubahan tidak dapat dibatasi pada bidang kehendak atau spiritual saja, disebabkan mempunyai kaitan timbal-balik yang sangat kuat.⁵

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan penulis pada penelitian ini ialah kuantitatif deskriptif dengan menggunakan teknik *Purposive*

Sampling, yaitu teknik secara disengaja dengan menentukan tempat dan responden dengan pertimbangan tertentu yang ada di Kelurahan Maharatu, Kecamatan Marpoyan Damai.

Lokasi penelitian yang merupakan ibu kota dari salah satu provinsi yang ada di Indonesia, yaitu Kota Pekanbaru di Kecamatan Marpoyan Damai sebagai studi kasus dalam penelitian ini. Melalui penelitian yang penulis lakukan di Pekanbaru yang mempunyai julukan Kota Bertuah ini memiliki luas mencapai 632,26 km², serta merupakan kota yang memiliki jumlah pelajar dan mahasiswa yang cukup banyak dan didukung dengan banyaknya sekolah dan perguruan tinggi yang tersebar di wilayah Pekanbaru.

Populasi dalam penelitian ini adalah pemain judi online dari kalangan pelajar dan mahasiswa pada lima warnet di Kelurahan Maharatu yaitu sebanyak 75 orang.

Adapun sampel pada penelitian ini diambil dengan cara purposive sampling, Sampel pada penelitian ini juga 75 orang diambil dari keseluruhan populasi karena seluruhnya memenuhi kriteria yang telah ditentukan.

Setelah semua data yang terkumpul dilapangan penulis menganalisis data dengan metode kuantitatif deskriptif, menggambarkan atau memaparkan fenomena judi online dikalangan pelajar dan mahasiswa kota Pekanbaru, kemudian data yang diperoleh diolah dengan menggunakan tabel-tabel distribusi untuk menentukan persentasenya.

⁵ Sabarno Dwirianto, *Komplikasi Sosiologi Tokoh dan Teori*, UR Press, Pekanbaru, 2013, Hlm.121

AKTIVITAS PEMAIN JUDI ONLINE

KARAKTERISTIK RESPONDEN

Karakteristik responden merupakan ciri atau gambaran umum tentang identitas responden yang akan diteliti, adapun ciri atau karakteristiknya sebagai berikut :

Tingkat Pendidikan Responden

Pendidikan responden yaitu terdiri dari SMP, SMA dan Kuliah, dengan jumlah pemain terbanyak yaitu mahasiswa sebanyak 39 pemain (52,0%), SMA sebanyak 22 pemain (29,3%) dan pemain dari tingkat pendidikan SMP sebanyak 14 pemain (18,7%).

Pada hasil data yang penulis temukan dilapangan melalui kuisioner, jumlah pemain dari mahasiswa memang cukup banyak, namun yang bisa penulis dapatkan datanya sebanyak 39 orang.

Kelompok Umur

Tingkat umur responden paling banyak terdapat diantara umur 16 – 18 tahun, yaitu sebanyak 24 pemain (32,0%), dan pada tingkat umur pemain paling sedikit yaitu diantara umur 14 – 16 tahun dan umur diantara 18 – 20 tahun yaitu sama-sama sebanyak 14 pemain (18,7%), sedangkan pemain pada umur lebih dari 20 tahun yaitu sebanyak 23 pemain (30,7%).

Jenis Kelamin

Jumlah pemain laki-laki jauh lebih banyak dibandingkan perempuan, dimana laki-laki sebanyak 71 pemain dan perempuan sebanyak 4 pemain. Jumlah pemain judi online perempuan ditemukan penulis pada penelitian menemani pasangan atau pacarnya saat bermain dan juga ikut bermain bersama.

Pekerjaan Orang Tua

Dapat dikatakan responden merupakan pelajar dan mahasiswa yang berkecukupan, sehingga dengan mudah

untuk meminta uang dari orang tuanya. Mudah-mudahan mereka memperoleh uang dengan meminta dari orang tua membuat mereka juga mudah untuk memperoleh modal berjudi. Pada penelitian ini penulis melihat banyak responden yang orang tuanya berpenghasilan 5 – 8 juta rupiah perbulannya.

Pekerjaan orang tua responden adalah Wiraswasta sebanyak 15 pemain, Tani sebanyak 21 pemain, PNS sebanyak 28 pemain dan Karyawan sebanyak 11 pemain. Jadi pekerjaan orang tua yang terbanyak dari responden adalah PNS dengan penghasilan Rp.5.000.000 – 8.000.000 perbulan yaitu sebanyak 27 pemain.

MENGENAL JUDI ONLINE

Judi online yang merupakan permainan yang cukup digemari oleh berbagai kalangan pada saat ini menarik minat setiap orang untuk mencobanya, hasil dan keuntungan yang didapatkan membuat masyarakat lupa bahwa berjudi itu adalah perbuatan dosa, itulah yang terjadi pada saat ini baik itu dari kalangan terpelajar maupun kalangan biasa saja. Pada penelitian ini penulis melakukan penelitian tentang judi online seperti, Judi Bola, Poker Online, dan Domino 99 (Kiu-Kiu).

Distribusi Responden Berdasarkan Lamanya Mengenal Judi Online

Para pemain yang sudah lama atau lebih dari 3 tahun mengenal judi online yaitu sebanyak 28 pemain (37,0%). Pada pemain yang baru atau kurang dari 1 tahun mengenal judi online yaitu sebanyak 19 pemain (25,3%), yang mengenal judi online dari 1 – 2 tahun yaitu sebanyak 13 pemain (17,3%) dan yang telah mengenal judi online dari 2 – 3 tahun sebanyak 15 pemain (20,0%).

Perbandingan antara pemain pada tingkat pendidikan berdasarkan lamanya mengenal judi online yang

paling rendah yaitu pelajar SMP kurang dari 1 tahun mengenal judi online sebanyak 14 pemain, sedangkan yang paling tinggi atau paling lama mengenal judi online lebih dari 3 tahun yaitu mahasiswa sebanyak 25 pemain.

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa kegiatan pelajar dan mahasiswa bukan hanya menuntut atau menambah ilmu di sekolah maupun di perkuliahan, beberapa diantara sekian banyak pelajar dan mahasiswa juga memiliki aktifitas bermain diwarnet dan telah mengenal judi online, inilah maksud dan bentuk perubahan yang disampaikan oleh Herbert Spencer bahwa setiap masyarakat akan mengalami perubahan dalam kehidupan sosialnya, pelajar dan mahasiswa yang dahulunya belum mengenal judi online namun dapat dilihat dari penelitian ini bahwa beberapa atau sebagian dari pelajar dan mahasiswa sudah mengenal judi online, inilah yang terjadi pada masyarakat khususnya pelajar dan mahasiswa di Kelurahan Maharatu.

Distribusi Responden Berdasarkan Siapa yang Mengenalkan dan Mengajari Bermain Judi Online

Berdasarkan olahan dari data yang didapat kebanyakan dari pemain judi online belajar sendiri dalam bermain judi online, dapat dilihat dari data yang memilih belajar sendiri sebanyak 30 pemain (40,0%), belajar dari kenalan di warnet sebanyak 14 pemain (18,7%), yang belajar dari saudara/sepupunya sebanyak 13 pemain (17,3%), dan pemain yang dikenalkan dan belajar dari temannya sebanyak 18 pemain (24,0%).

Demikianlah para pemain mengenal dan belajar tentang permainan judi online, karena untuk bermain dan mengakses sebuah situs judi online tidak terlalu rumit sehingga bisa dimengerti sendiri, dengan mengikuti

petunjuk-petunjuk yang telah disediakan dari pihak situs judi online.

Distribusi Responden Berdasarkan Tindakan Orang Tua yang Mengetahui Anaknya Bermain Judi Online

Jumlah orang tua yang mengetahui beserta tindakan yang dilakukannya terhadap anaknya atau para pemain judi online bermain judi online yaitu yang menjawab “tahu, dan melarang bermain” sebanyak 6 pemain (8,0%), “tahu, dan tidak peduli” sebanyak 16 pemain (21,3%), “tahu, dan mendukung bermain” sebanyak 2 pemain (2,7%), sedangkan yang menjawab “tidak tahu” atau tidak diketahui orang tuanya sebanyak 51 pemain (68,0%).

Dilihat dari olahan data tersebut banyak sekali pemain yang tidak diketahui oleh orang tuanya mereka bermain dan menyalahgunakan uang yang diberikan orang tuanya untuk bermain judi online.

KESERINGAN BERMAIN

Adanya uang dan ingin berjudi dengan harapan melipat gandakan uang tersebut menjadi godaan tersendiri bagi pelajar dan mahasiswa yang sudah terbiasa bermain judi online, sehingga dapat dihitung seberapa lama dan seringnya responden bermain judi online.

Distribusi Responden Berdasarkan Tingkat Keseringan Bermain Dalam Seminggu

Tingginya minat pelajar dan mahasiswa sebagai responden dalam bermain judi online yang lebih dari 7 kali dalam seminggu, yaitu sebanyak 26 orang (34,7%) dari 75 responden. Seringnya mereka bermain tentunya mengganggu aktivitas sekolah dan perkuliahan mereka, dan bagaimana cara mereka membagi waktu untuk bermain judi online.

Pada aktifitas pemain judi online ini terlihat jelas adanya penyimpangan sosial, atau adanya penyimpangan sekunder yang terjadi yaitu penyimpangan yang dilakukan secara terus menerus setiap harinya.

Distribusi Responden Berdasarkan Waktu yang Sering digunakan Untuk Bermain

Waktu yang sering digunakan untuk bermain judi online adalah siang hari yaitu sebanyak 35 pemain (46,7%) yang bermain, sedangkan yang bermain dipagi hari sebanyak 4 pemain (5,3%), dimalam hari sebanyak 19 pemain (25,3%) dan ditengah malam sebanyak 17 pemain (22,7%).

Waktu yang sering digunakan responden yaitu pelajar dan mahasiswa masing-masingnya tentu berbeda karena tidak semua kegiatan pemain judi online itu sama. Bahwa pemain yang bermain dipagi hari hanya 4 pemain yaitu mahasiswa, dan jumlah dari pemain yang sering bermain disiang hari sebanyak 35 pemain tersebut adalah 12 pemainnya dari tingkat SMP dan 19 pemain lainnya dari tingkat SMA dan 4 pemain adalah mahasiswa. Kemudian yang bermain dimalam hari yaitu sebanyak 19 pemain diantaranya 2 pemain dari SMP, 3 pemain dari SMA dan 24 pemain adalah mahasiswa, sedangkan jumlah dari pemain yang sering bermain di waktu dini hari sebanyak 17 pemain seluruhnya Mahasiswa.

LATAR BELAKANG PEMILIHAN JENIS PERMAINAN JUDI ONLINE

Judi online merupakan permainan yang bertujuan untuk melipat gandakan modal (uang) pada saat bermain, dengan berbagai prediksi terhadap kemenangan. Namun pada hakekatnya kemenangan pada perjudian merupakan faktor keberuntungan, karena kita tidak pernah tahu apa yang

akan terjadi dimasa depan, bahkan beberapa menit kedepan dan hanya bisa memprediksikan apa yang akan terjadi.

Pada permainan judi online terdapat berbagai jenis permainan judi misalnya, judi bola, poker, domino 99, roulet, togel online dan lainnya. Namun pada penelitian ini penulis lebih tertarik meneliti permainan judi bola, poker, dan domino 99 (Kiu-Kiu). Pelajar dan mahasiswa yang merupakan responden pada penelitian ini tentunya memiliki tingkat ketertarikan yang berbeda dalam memilih permainan judi online tersebut, adapun latar belakang pemilihan jenis permainannya adalah sebagai berikut :

UANG SEBAGAI MODAL BERMAIN JUDI ONLINE

Kondisi keuangan juga menentukan pemain untuk bermain judi online, uang sangat mempengaruhi pemain untuk berjudi. Dalam hal ini penulis melihat para pemain judi online bermain disaat mereka memiliki modal untuk bermain, jika tidak memiliki uang beberapa dari mereka meminjam pada teman-temannya, ada juga yang menggadaikan barang pribadinya ditempat pegadaian, dan ada juga yang berhenti bermain sesaat karena tidak memiliki modal.

Distribusi Responden Berdasarkan Uang yang digunakan Untuk Deposit

Para pemain judi online sebagian besarnya masih meminta atau menggunakan uang dari orang tua untuk modal berjudi, diantaranya yaitu sebanyak 63 pemain (84,0%) yang menggunakan uang orang tua, dan sebanyak 12 pemain (16,0%) menggunakan uang dari penghasilan sendiri sebagai modal deposit pada permainan judi online.

Perbedaan jumlah uang pemberian orang tua masing-masing pemain menentukan jumlah uang yang

akan didepositkan untuk berjudi, demikian juga bagi pemain yang sudah mempunyai penghasilan sendiri, biasanya pemain judi online melakukan deposit sesuai dengan kesanggupannya.

Distribusi Responden Berdasarkan Jumlah Uang yang didepositkan Pada Setiap Kali Bermain

Pemain judi online lebih banyak deposit sebesar Rp.50.000 – 100.000 yaitu sebanyak 33 pemain (44,0%), deposit Rp.100.000 – 300.000 yaitu sebanyak 22 pemain (29,3%), deposit Rp.300.000 – 500.000 yaitu sebanyak 15 pemain (20,0%), dan yang melakukan deposit lebih dari Rp.500.000 yaitu sebanyak 5 pemain (6,7%).

Berapa banyak uang yang telah dihabiskan dan berapa pula uang yang dihasilkan itu mejadi rahasia para pemain judi online, karena sudah terbiasa bermain sehingga lupa akan uang yang mereka keluarkan untuk permainan tersebut.

WAKTU BERMAIN JUDI ONLINE

Pada permainan judi online waktu juga menentukan pemain untuk memilih jenis permainan, baik itu dipagi, siang, sore, malam ataupun dini hari. Dalam memilih jenis permainan judi online pelajar dan mahasiswa menentukan lamanya waktu yang digunakan untuk bermain karena selain bermain judi online mereka juga memiliki aktifitas lain layaknya pelajar dan mahasiswa lainnya.

Distribusi Responden Berdasarkan Lamanya Waktu Yang Dibutuhkan Pada Setiap Kali Bermain

Pemain judi online lebih banyak bermain pada waktu lebih dari 6 jam yaitu sebanyak 36 pemain (50,7%), sedangkan yang paling sedikit bermain pada waktu 2 – 4 jam yaitu sebanyak 7 pemain (9,3%). Pada waktu 4 – 6 jam

sebanyak 16 pemain (21,0%) dan waktu yang kurang dari 2 jam yaitu sebanyak 14 pemain (18,7%).

KEMENANGAN DALAM BERMAIN JUDI ONLINE

Kemenangan juga menentukan dalam pemilihan jenis permainan judi online, karena setiap kemenangan yang dihasilkan dari permainan akan menarik kembali para pemain untuk mencoba lagi permainan tersebut. Seringnya memperoleh kemenangan hingga berlipat ganda membuat pemain semakin tertarik dengan permainan tersebut, bahkan bukan bermain pada satu situs judi saja namun mencoba dengan situs yang lain dan permainan yang sama.

Distribusi Responden Berdasarkan Tingkat Kemenangan yang Dihasilkan Selama Mengenal Judi Online

Tingkat kemenangan pemain selama mengenal judi online, adapun tingkat kemenangannya adalah yang sering menang sebanyak 56 pemain, yang selalu menang sebanyak 12 pemain dan yang tidak pernah memperoleh kemenangan yaitu sebanyak 7 pemain.

Seringnya kemenangan yang diperoleh pemain membuat pemain terus bermain dalam permainan judi online tersebut, yang tidak pernah menang pun merasa penasaran dan ingin mencoba lagi, begitulah pengaruh yang ditimbulkan dalam berjudi penasaran untuk menang. Sekali kemenangan saja juga membuat para pemain ingin mencoba kembali permainan tersebut dengan uang kemenangan yang didapatkan sebagai modal bermain.

Distribusi Responden Berdasarkan Jumlah Uang Terbanyak dihasilkan Dalam Sekali Kemenangan

Jumlah pemain yang sering menang dengan memenangkan uang kurang dari Rp.1.000.000 sebanyak 35 orang (46,7%), yang memenangkan uang Rp.1.000.000 – 3.000.000 sebanyak 12 orang (16,0%), memenangkan uang Rp.3.000.000 – 5.000.000 sebanyak 13 orang (17,3%), dan yang pernah memenangkan uang lebih dari Rp.5.000.000 sebanyak 8 orang pemain (10,7%), sedangkan yang tidak pernah menang sebanyak 7 orang pemain (9,3%).

JENIS PERMAINAN JUDI ONLINE

Permainan judi online pada penelitian ini adalah Judi bola, Poker Online, dan Domino 99 (Kiu-Kiu). Permainan tersebut menjadi favorit para pemain judi online karena mudahnya bermain dan kemenangan yang dihasilkan cukup menjanjikan. Pelajar dan mahasiswa yang merupakan responden pada penelitian ini mempunyai ketertarikan masing-masing terhadap permainan tersebut, baik pelajar lebih menyukai Judi bola karena tidak terlalu mengganggu aktifitasnya atau mahasiswa yang lebih menyukai permainan Poker Online karena bisa menghasilkan uang lebih banyak.

Distribusi Responden Berdasarkan Pemilihan Jenis Permainan Judi Online

Perbandingan pemain yang memilih permainan sangat jelas yaitu 41 pemain memilih Judi bola, 27 pemain memilih permainan Poker dan sebanyak 7 orang pemain memilih Domino 99 (Kiu-Kiu).

Ketertarikan responden akan suatu permainan tentu berdasarkan apa yang dihasilkan dan apa yang diberikan permainan tersebut kepada pemain, misalnya pemain dari tingkat pelajar lebih menyukai judi bola karena tidak begitu mengganggu aktifitas sekolahnya, karena permainan judi bola

hanya bertaruh sebelum pertandingan bola berlangsung kemudian menunggu hasil dari pertandingan tersebut. Sedangkan mahasiswa lebih menyukai permainan Poker karena bisa bermain secara langsung secara virtual di warnet *player versus player*.

Distribusi Responden Berdasarkan Tingkat Pendidikan & Perbandingan Jenis Permainan

Pemain yang memilih Judi bola sebanyak 41 pemain, diantaranya SMP sebanyak 14 pemain, SMA sebanyak 18 pemain dan Mahasiswa sebanyak 9 Pemain. Pada permainan Poker Online yaitu sebanyak 27 pemain, diantaranya hanya SMA sebanyak 4 pemain dan Mahasiswa sebanyak 23 pemain. Sedangkan pada permainan Domino 99 (Kiu-Kiu) hanya Mahasiswa yang memilihnya yaitu sebanyak 7 pemain.

Distribusi Responden Berdasarkan Alasan Memilih Jenis Permainan Judi Online

Alasan pemain memilih suatu jenis permainan judi online, dari 75 pemain menjawab yaitu karena “lebih menguntungkan” sebanyak 23 pemain (30,7%), karena “tidak mengganggu aktifitas lainnya” sebanyak 31 pemain (41,3%), karena “mudah dimainkan” sebanyak 13 pemain (17,3%), dan alasan karena “tampilan yang menarik” sebanyak 8 pemain (10,7%).

Permainan judi online memang menguntungkan bagi para pemain yang mengerti cara bermainnya, namun tetap saja judi adalah suatu pelanggaran atau tindak kriminal yang harus sesegera mungkin harus diminimalisir keberadaannya oleh pihak yang berwajib, judi juga merupakan suatu dosa tapi tetap saja semakin eksis dimainkan oleh berbagai kalangan seperti dalam penulisan penelitian ini.

KESIMPULAN DAN SARAN **Kesimpulan**

Permainan judi online merupakan perkembangan dari kemajuan zaman tentang teknologi yang mengaplikasikan judi ke media elektronik atau internet, dengan adanya judi online para pemain judi yang biasanya bermain secara langsung atau tatap muka sekarang telah beralih bermain secara online. Pemain yang biasanya bermain secara sembunyi-sembunyi sekarang bisa bermain terang-terangan secara bebas tanpa adanya rasa takut terhadap petugas hukum.

Judi online yang merupakan permainan judi menggunakan sistem online ini ternyata telah merubah aktifitas sebagian pelajar dan mahasiswa, pelajar pada umumnya sepulang sekolah atau saat ada waktu senggang bermain bersama teman-temannya sekarang bisa ditemukan di warnet-warnet sedang bermain judi online, begitupun mahasiswa. Setelah mengenal judi online pelajar dan mahasiswa lebih suka menghabiskan waktu di warnet karena keseringan bermain bahkan hampir setiap hari bermain.

Pada permainan judi online banyak terdapat jenis permainan untuk berjudi, namun para pelajar dan mahasiswa yang gemar bermain judi online memiliki ketertarikan tersendiri dalam memilih jenis permainan. Dalam memilih permainan ternyata pelajar dan mahasiswa memilih berdasarkan uang sebagai modal mereka bermain, dan waktu yang akan mereka habiskan dengan permainan tersebut, dan juga kemenangan yang akan mereka hasilkan nantinya.

Berdasarkan hasil dari penelitian dalam penulisan ini dapat diambil beberapa kesimpulan, adapun kesimpulan dalam kegiatan judi online dikalangan pelajar dan mahasiswa adalah sebagai berikut :

1. Judi online sudah semakin dikenal oleh berbagai kalangan, termasuk dikalangan pelajar dan mahasiswa.
2. Permainan judi online merupakan suatu penyimpangan sosial yang dilakukan oleh para pemain, dan harus sesegera mungkin di berantas atau diminimalisir keberadaannya.
3. Judi secara umum juga telah mengalami perubahan yang dahulunya hanya bisa dimainkan secara langsung atau tatap muka, sekarang sudah tersedia di internet.
4. Judi online secara umum mengubah pemikiran pelajar dan mahasiswa yang biasanya hanya mengenal komputer dan internet sebagai media untuk memperoleh informasi, namun sekarang telah disalah gunakan untuk berjudi.
5. Pemain judi online masing-masingnya juga memiliki karakteristik dalam permainan judi online seperti, adanya dari kalangan pelajar dan mahasiswa, lamanya mereka bermain, modal yang mereka depositkan dan seringnya mereka bermain masing-masingnya memiliki perbedaan.
6. Secara umum judi online menguntungkan bagi pelajar dan mahasiswa untuk menambah uang saku mereka.
7. Permainan ini secara umum juga tidak mengganggu aktifitas mereka sebagai pelajar dan mahasiswa.
8. Judi online juga mempengaruhi kondisi keuangan para pemain. Uang saku yang mereka dapatkan dari orang tuanya sekarang digunakan untuk modal berjudi.
9. Judi online juga memiliki berbagai macam jenis permainan, namun pada penulisan ini hanya meneliti tentang Judi Bola, Poker dan Domino 99 (Kiu-Kiu), karena ketiga jenis permainan ini yang

sering dimainkan dan menjadi favorit para pemain judi online.

10. Dari ketiga jenis permainan seperti Judi Bola, Poker dan Domino 99 (Kiu-Kiu) masing-masing responden pelajar dan mahasiswa memiliki ketertarikan tersendiri.
11. Dari responden pelajar dan mahasiswa masing-masing juga memiliki tingkat pemahaman yang berbeda tentang permainan judi online.
12. Pengalaman bermain judi online juga menentukan para pemain untuk memperoleh kemenangan.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan tentang kegiatan judi online dikalangan pelajar dan mahasiswa, penulis ingin memberi saran ke berbagai pihak. Adapun saran dari kegiatan judi online dikalangan pelajar dan mahasiswa ini adalah sebagai berikut :

1. Permainan judi online sudah seharusnya di berantas atau diminimalisir keberadaannya oleh pihak yang berwajib.
2. Kepada pihak yang berwajib seharusnya lebih membuat sanksi yang lebih jelas dan dilaksanakan pada pemain yang bermain judi online.
3. Para pemain judi online sudah seharusnya sadar bahwa kegiatan berjudi yang dilakukan adalah suatu penyimpangan dan merupakan tindakan kriminal.
4. Kepada para pemain yang masih duduk dibangku SMP dan SMA juga harus sebisanya mengurangi hingga berhenti dari permainan judi yang diharamkan, karena masa depan kita masih panjang jangan sampai terpengaruh oleh judi yang memberi kemenangan atau kebahagiaan sesaat.

5. Kepada orang tua agar lebih memperhatikan kegiatan yang dilakukan oleh anaknya, jangan sampai anak ibu/bapak terjerumus dalam permainan judi online ini.
6. Kepada pihak yang membuat permainan ini agar lebih membatasi para pemain agar tidak semua kalangan bisa memainkan permainan ini.
7. Para penyedia layanan internet atau pemilik warnet seharusnya juga bisa membatasi para pemain untuk bermain di tempat anda, sehingga tidak ada kebebasan bagi pelajar untuk mengakses situs-situs yang tidak layak untuk diakses khususnya judi online.
8. Kepada semua kalangan setelah membaca penelitian ini jangan sampai tergiur akan permainan ini, memang secara umum judi menjanjikan kemenangan namun juga akan menguras modal anda.

Demikianlah saran yang dapat penulis sampaikan ke berbagai pihak, penulis beranggapan bahwa permainan judi online ini sebenarnya merugikan kita. Besar harapan penulis agar hasil penelitian ini dapat di manfaatkan dan dapat diambil pembelajaran atau sebagai informasi yang berguna.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- 1 **AgusSalim.** 2002. *Perubahan Sosial*. Yogyakarta: Tiara Wacanayogya.
- 2 **B.Simanjuntak.** 1997. *Pengantar Kriminologi dan Patologi Sosial*, Bandung: Tarsito.
- 3 **Dali Mutiara.** 1962. *Tafsir KUHP*. Jakarta: Bintang Indonesia
- 4 **Elly M. SetiadidanUsmanKolip.** 2011. *Pengantar Sosiologi*. Jakarta: Prenada Media Group.

- 5 **Umar Husein.** 2003. *Strategic Management in Action.* Jakarta: GramediaPustakaUtama.
- 6 **Moeljanto.** 2002. *Asas-asas Hukum Pidana.* Jakarta: RinekaCipta.
- 7 **Ruslan.** 2003. *Metode Penelitian Public Relations danKomunikasi.* Jakarta: Raja GrafindoPersada.
- 8 **SabarnoDwirianto.** 2013 *Komplikasi Sosiologi Tokoh dan Teori.* Pekanbaru: UR Press
- 9 **SoerjonoSoekanto.** 1996. *Remaja dan Masalah-masalahnya.* Jakarta: Gunung Mulia.
- 10 **SoerjonoSoekanto.** 1996. *Sosiologi Suatu Pengantar.* Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- 11 **Sugiono.** 2008. *Metode Penelitian Bisnis.* Bandung: Alfabeta.
- 12 **Sugiono.** 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatifdan R & D.* Bandung: Alfabeta.

Skripsi

Daman.HuriLubis. 2013. *Judi Online di KalanganMahasiswa Kota Pekanbaru (StudiKasusMahasiswa yang Berdomisili di KecamatanTampan)*

Sumber lainnya

Blogsumberinformasigratis.blogspot.com/2012/04/teori-penyimpangan-sosial.html.

<http://bambang.staff.uui.ac.id/200810/17/perjudian-dalam-perspektif-hukum/>.

<http://oursite116e11.wordpress.com/pengertian-gambling-online-gambling-serta-sejarahny/>.

<http://infosos.wordpress.com/kelas-x/perilaku-menyimpang/>.