

**PERJUDIAN ONLINE DI KALANGAN MAHASISWA  
YOGYAKARTA**



**SKRIPSI**

**Diajukan Kepada Fakultas Dakwah Dan Komunikasi  
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta  
Untuk Memenuhi Sebagai Syarat-Syarat Memperoleh Gelar Sarjana  
Strata 1**

**Disusun Oleh :**

**Zulrahman Rasyid**

**NIM: 10230052**

**Pembimbing :**

**Drs. H. Afif Rifa'I. M.S**

**NIP: 19580807 198503 1003**

**JURUSAN PENGEMBANGAN MASYARAKAT ISLAM**

**FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGRI SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA**

**2017**



**KEMENTERIAN AGAMA RI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI**

Jl. Marsda Adisuciptotelp. (0274) 515856 Fax (0274) 552230 Yogyakarta 55281 Email: fd@uin-suka.ac.id

**PENGESAHAN TUGAS AKHIR**

Nomor : B-1165/Un.02/DD/PP.05.3/05/2017

Tugas Akhir dengan judul : PERJUDIAN ONLINE DI KALANGAN MAHASISWA YOGYAKARTA  
Yang dipersiapkan dan disusun oleh:  
Nama : ZULRAHMAN RASYID  
Nomor Induk Mahasiswa : 10230052  
Telah diujikan pada : Rabu, 24 Mei 2017  
Nilai Ujian Tugas Akhir : A/B  
Dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

**TIM UJIAN TUGAS AKHIR**

Ketua Sidang/Pembimbing/Penguji I

Drs. H. Afif Rifai, M.S.  
NIP: 19580807 198503 1 003

Penguji II

Muhammad Fajrul Munawir, M.Ag  
NIP: 19700409 199803 1 002

Penguji III

Dr. Pajar Haima Indra Jaya, S.Sos., M.Si.  
NIP: 19810428 200312 1 003

Yogyakarta, 24 Mei 2017

UIN Sunan Kalijaga

Fakultas Dakwah dan Komunikasi

DEKAN



Dr. Nuriannah, M.Si.  
NIP: 19600310 198703 2 001



KEMENTERIAN AGAMA RI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
**FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI**  
Jl. Marsda Adisuciptotelp. (0274) 515856 Fax (0274) 552230 Yogyakarta 55281 Email: fd@uin-suka.ac.id

### **SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI**

Kepada Yth.  
Yth. Dekan Fakultas Dakwah dan komunikasi  
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta  
Di Yogyakarta

*Assalamu'alaikum Wr.Wb.*

Setelah membaca, meneliti, memberi petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudara;

Nama : Zulrahman Rasyid  
Nim : 10230052  
Judul Skripsi : Perjudian Online Di Kalangan Mahasiswa Yogyakarta  
Program Studi : Pengembangan Masyarakat Islam


Sudah dapat diajukan kembali kepada Fakultas Dakwah Jurusan / Program Studi Pengembangan Masyarakat Islam UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Satu dalam bidang Pengembangan Masyarakat Islam.


Dengan ini kami berharap agar skripsi tersebut di atas dapat segera dimunaqasyahkan. Atas perhatainnya kami ucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 05 Mei 2017

Ketua Jurusan Pengembangan Masyarakat Islam

Mengetahui,  
Pembimbing

  
Dr. Rajar Hatma Indra Jaya, S.Sos, M.Si.  
NIP: 19810428 200312 1 003

  
Drs. H. Afif Rifa'i M.S  
NIP: 19580807 198503 1003

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini;

Nama : Zulrahman Rasyid

NIM : 10230052

Fakultas : Dakwah dan Komunikasi

Program Studi : Pengembangan Masyarakat Islam

Menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa skripsi ini saya yang berjudul: **Perjudian Online Di Kalangan Mahasiswa Yogyakarta** adalah hasil karya pribadi dan sepanjang pengetahuan peneliti tidak berisi materi yang dipublikasikan atau ditulis orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang peneliti ambil sebagai acuan.

Apabila terbukti pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab peneliti.

Yogyakarta, 05 Mei 2017

Yang Menyatakan,



Zulrahman Rasyid  
NIM: 10230052

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA



## **PERSEMBAHAN**

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

Kedua orang tuaku, H. Rasyidin dan Hj. Zuniar beserta kakak-kakakku  
tercinta, Hidayati Rasyid, Rasniarti Rasyid, Asmaul Husna Rasyid.

Fakultas Dakwah dan Komunikasi  
Universitas Islam Negeri Sunan Kaligaja Yogyakarta.

Almamater program studi Pengembangan Masyarakat Islam  
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Serta keluarga besar sahabat-sahabat Pengembangan Masyarakat Islam  
Khususnya Angkatan 2010-2013

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.  
STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## MOTTO

*“Hai orang-orang yang beriman, sesungguhnya (meminum) khamar, berjudi, (berkorban untuk) berhala, mengundi nasib dengan panah, adalah termasuk perbuatan syaitan. Maka jauhilah perbuatan-perbuatan itu agar kamu mendapat keberuntungan.”<sup>1</sup>*



---

<sup>1</sup> Al-Quran Surat Al-Maidah Ayat 90, Diponegoro, bandung, 1955, hlm 123

## KATA PENGANTAR

*Assalmu'alaikum Wr. Wb*

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan limpahan hidayah dan rahmat-nya sehingga kita masih diberikan kesempatan untuk menikmati karunianya yang berupa Islam dan Iman. Atas izin-nya, akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “**PERJUDIAN ONLINE DI KALANGAN MAHASISWA YOGYAKARTA**”. Tujuan penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi tugas akhir sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana sosial di UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Penulisan skripsi ini tidak akan terselesaikan tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak yang berkenan memberi masukan dan saran pada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih dan rasa hormat sedalam-dalamnya kepada:

1. Prof. Drs KH. Yudian Wahyudi MA., Ph.D selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Ibu Dr. Nurjannah, M. Si. Selaku Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Bapak Dr Pajar Hatma Indra Jaya S.Sos, M.Si selaku Ketua Jurusan Pengembangan Masyarakat Islam.
4. Bapak Drs. H. Afif Rifa'i, M.S selaku Dosen Penasehat Akademik dan selaku Pembimbing Skripsi..
5. Kedua Orangtuaku, Bapak H. Rasyidin dan Ibu Hj. Zuniar

6. Ketiga kakakku, Hidayati Rasyid, Rasniarti Rasyid, dan Asmaul Husna Rasyid

7. Sahabat-sahabatku, PMI angkatan 2010, serta angkatan 2011 sampai 2014 Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, untuk itu kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan. Akhirnya, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Amin.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb*

Yogyakarta 5 Mei 2017

Penulis



Zulrahman Rasyid

10230052

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA



## ABSTRAK

Zulrahman rasyid, tahun 2017, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, Judul Skripsi **“Perjudian *Online* Di Kalangan Mahasiswa Yogyakarta”**.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dimanfaatkan sebagai sarana tindakan perjudian, hal ini tentu saja menjadikan perjudian *online* semakin tumbuh subur di negeri kita. Mahasiswa yang terlibat perjudian *online*, mengetahui bahwa hal tersebut adalah suatu perilaku yang dipandang tidak baik, serta dilarang baik oleh hukum negara dan hukum agama. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan (1) jenis dari perjudian *online*, (2) faktor pendorong mahasiswa terlibat perjudian *online* baik hingga saat ini, serta untuk (3) menggambarkan dampak yang dialami mahasiswa selama keikutsertaannya dalam perjudian *online*.

Penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif dengan memilih lokasi di Yogyakarta. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah pengamatan berperan serta, wawancara terstruktur, dan dokumentasi. Informan sebagai sumber data dalam penelitian ini adalah mahasiswa yang terdapat di Yogyakarta dan terlibat langsung dalam permainan judi *online*. Pemilihan informan dilakukan dengan prinsip *purposive sampling*. Untuk pemeriksaan keabsahan data yang diperoleh lapangan menggunakan teknik triangulasi. Adapun teknik analisis data menggunakan model analisis *interaktif* yang meliputi empat tahapan yakni pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat banyak jenis situs-situs perjudian di jejaringan internet, serta proses awal mahasiswa mengenal akan keberadaan judi *online* berawal dari interaksi yang dilakukan dengan sesama mahasiswa, baik yang berada dalam satu kampus maupun yang berada dalam satu tempat tinggal dengan mereka yang telah lebih dulu mengetahui dan terlibat dalam permainan judi *online*, serta terdapat faktor lain yang menyebabkan belum bisa berhenti hingga saat ini. Dengan keikutsertaan mahasiswa dalam permainan judi *online*, mereka juga merasakan dampak negatif yang ditimbulkan. Dampak tersebut antara lain meliputi dampak terhadap prestasi belajar, dampak terhadap kesehatan, dampak terhadap ekonomi, serta dampak terhadap kepribadian.

**Kata Kunci:** *Perjudi Online, Mahasiswa, Fenomena Perjudian Online.*

## **ABSTRACT**

Zulrahman rasyid, year 2017, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, Title Thesis **"Online Gambling In Yogyakarta Students"**.

The development of information and communication technology used as a means of gambling action, this course makes online gambling increasingly thrives in our contry. Students involved in online gambling, knowing that it is a behavior that is deemed unfavorable, and prohibited by both state law and religious law. This research aims to explain (1) the type of online gambling, (2) the driving factors of students involved in online gambling both up to now, and to (3) describe the impact that students experience during their participation in online gambling.

This research uses descriptive qualitative by choosing location in Yogyakarta. The data collection methods used were cross-sectional observations as wellas, structured interviews, and documentation. Informants as a source of data in this research are students who are found in Yogyakarta and directly involved in online gambling game. The selection of informants is done with the principle of purposive sampling. For validity check of data obtained by field using triangulation technique. While the data analysis technique using interactive analysis model which includes four stages of data collection, data reduction, data presentation, and withdrawal of conclusion.

The result of this research indicate that there are many types of gambling sites on the internet network, as well as the initial process of students knowing the existence of online gambling begins with the interaction with fellow students, whether in one campus or in one residence with those who has already known an involved in online gambling game, and there are other factors that cause can not stop untill now. With the participation of students in online gambling games, they also feel the negative impact caused. These impacts include impacts on learning achievement, impact on helath, impact on the economy, and personal impact.

***Keywords: Online Gambling, Student, Online Gambling Phenomenon.***

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL.....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI.....</b>	<b>iii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN KEASLIAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN.....</b>	<b>v</b>
<b>MOTTO.....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>viii</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB I : PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Penegasan Judul.....	1
B. Latar Belakang Masalah.....	2
C. Rumusan Masalah.....	11
D. Tujuan Penelitian.....	11
E. Manfaat Penelitian.....	12
F. Kajian Pustaka.....	13
G. Kerangka Teori.....	16
H. Metode Penelitian.....	33
I. Sistematika Pembahasan.....	39

## **BAB II: PERJUDIAN ONLINE DIKALANGAN MAHASISWA YOGYAKARTA**

.....	<b>41</b>
A. Lokasi Penelitian.....	41
B. Gambaran Umum Dari Jenis-Jenis Perjudian Online .....	43
C. Deskripsi Informan.....	60

## **BAB III: FAKTOR-FAKTOR TERLIBATNYA MAHASISWA DALAM PERJUDIAN ONLINE SERTA DAMPAK NEGATIF YANG DIALAMI..... 69**

A. Faktor Penyebab Mahasiswa Yogyakarta Terlibat Dalam Perjudian Online.....	69
B. Dampak Negatif Yang Dialami Setelah Terlibat Perjudian Online.....	77
C. Pokok-Pokok Temuan Penelitian.....	86

<b>BAB IV : PENUTUP.....</b>	<b>88</b>
A. Kesimpulan.....	88
B. Saran.....	92
C. Penutup.....	93

## **DAFTAR PUSTAKA**

## **PEDOMAN WAWANCARA**

## **PEDOMAN OBSERVASI**

## **LAMPIRAN-LAMPIRAN**



## DAFTAR TABEL

Tabel 1 : Urutan rangking 5 kombinasi kartu poker dari yang tertinggi sampai terendah.....	45
Tabel 2 : Contoh odds taruhan judi bola <i>online</i> .....	49
Tabel 3 : Deskripsi Informan.....	68



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 : Contoh meja judi poker <i>online</i> .....	47
Gambar 2 : Contoh meja taruhan pada permainan <i>Sic bo</i> .....	56
Gambar 3 : Contoh meja taruhan pada permainan <i>Roulette</i> .....	57
Gambar 4 : Contoh meja taruhan pada permainan <i>Baccarat</i> .....	59



## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Penegasan judul

Untuk mendapatkan gambaran yang jelas dan menghindari agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam mengartikan maksud istilah yang digunakan pada judul “*Perjudian Online dikalangan Mahasiswa Yogyakarta*”, perlu dijelaskan beberapa istilah yang digunakan dan yang berkaitan sebagai berikut :

1. Menurut Kartini Kartono, perjudian diartikan sebagai pertarungan dengan sengaja, yaitu mempertaruhkan satu nilai atau sesuatu yang dianggap bernilai, dengan menyadari adanya risiko dan harapan-harapan tertentu pada peristiwa permainan, pertandingan, perlombaan dan kejadian-kejadian yang belum pasti hasilnya.<sup>1</sup> Seiring dengan perkembangan teknologi saat ini, perjudian kini tersedia dalam bentuk *online* atau disebut perjudian *online*. Permainan judi *online* dimana dari keseluruhannya memanfaatkan fasilitas-fasilitas jaringan internet sehingga dapat dilakukan dengan praktis dan nyaman.
2. Mahasiswa adalah orang yang belajar di perguruan tinggi.<sup>2</sup> Sedangkan perguruan tinggi ialah tempat pendidikan dan pengajaran tingkat tinggi seperti pada sekolah tinggi, Universitas, Akademik.<sup>3</sup> Mahasiswa merupakan sekelompok para remaja yang dapat berinteraksi bebas

---

<sup>1</sup>Kartono, Kartini, Patologi Sosial,( Rajawali Press Jakarta 2009), hlmn 65

<sup>2</sup> Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Kamus Besar Bahasa Indonesia, (Balai Pustaka, Jakarta 1998) hlm 543

<sup>3</sup> Ibid , hlm 288

dengan mahasiswa lainnya, hal tersebut yang memicu terdapatnya mahasiswa terlibat dalam permainan judi *online* melalui interaksi antar sesama. Dalam hal ini yang dikategorikan mahasiswa adalah mahasiswa UIN, UII, UAD, UNY, UGM, UMY, dan mahasiswa universitas lainnya yang terdapat di Yogyakarta

Berdasarkan penegasan di atas, maka maksud judul: “*Perjudian Online Dikalangan Mahasiswa Yogyakarta*” adalah penelitian terhadap mahasiswa Yogyakarta yang terlibat langsung dalam kegiatan perjudian *online*, serta mengetahui semua hal tentang dari jenis perjudian *online* yang mahasiswa mainkan selama keikutsertaanya hingga saat ini. Serta mengkaji faktor terlibatnya mahasiswa dalam perjudian *online* dan dampak negatif yang dialami selama keikutsertaanya sampai saat ini.

## **B. Latar Belakang Masalah**

Kemajuan zaman membawa dampak terhadap terbukanya pintu kebebasan berekspresi dan berkreasi bagi kalangan masyarakat, termasuk didunia maya. Dalam hal transaksi pun demikian, seakan tidak ada batasnya seiring dengan teknologi digital yang semakin canggih. Internet adalah media dari modernisasi yang telah melakukan hampir segala sesuatu dalam kehidupan orang yang praktis. Termasuk kejahatan yang terjadi di dunia maya juga semakin besar dengan beraneka rupa modus, sementara itu tindakan hukum tentang kejahatan di dunia maya masih kurang ditegaskan, apalagi mengenai transaksi elektronik, barang, dan lainnya yang berada di situs-situs internet pada masa kini. Banyak kejahatan yang menggunakan



teknologi informasi sebagai fasilitas dan sasaran, contohnya pencurian account, pemalsuan, penipuan, pembajakan, pornografi, perjudian, dan masih banyak lagi tindakan kriminal lainnya yang dapat dilakukan secara praktis dengan cara yang mudah melalui situs internet yang terdapat pada perkembangan zaman saat ini. Inti dari tindakan kejahatan yang terdapat di jejaringan internet di atas, yang akan dibahas secara rinci dan deskriptif adalah tindakan kriminal perjudian melalui situs internet atau perjudian *online*.

Perjudian adalah taruhan dari uang atau barang dengan hasil yang tidak pasti dengan tujuan utama untuk melipat gandakan uang tambahan atau juga berupa barang materi yang telah dipertaruhkan. Menurut Kamus besar Indonesia, judi atau permainan judi adalah permainan dengan memakai uang sebagai taruhan, perjudian diartikan sebagai perbuatan dengan berjudi.<sup>4</sup>

Dikatakan perjudian sebagai permainan judi yaitu dengan memilih satu pilihan saja dari beberapa pilihan. Jika pilihan tersebut benar maka yang memilihnya dikatakan sebagai pemenang dari taruhan mereka yang kalah. Adapun jumlah taruhan maupun peraturan permainannya tentu saja sudah ditetapkan sebelum taruhan dimulai. Pendapat masyarakat tentang perjudian didalam kehidupan masyarakat sehari-hari, dapat di kategorikan 2 golongan yaitu :

---

<sup>4</sup>Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa. Kamus Besar Bahasa Indonesia, (Balai Pustaka, Jakarta 1999). Halaman 419

1. Golongan pertama yaitu masyarakat yang senang atau menerima judi khususnya judi bola.
2. Golongan kedua yaitu masyarakat yang tidak senang atau menolak terhadap bentuk perjudian apapun.<sup>5</sup>

Golongan pertama yaitu tipe masyarakat ini berpandangan dari biasanya, mereka menerima adanya judi bola tanpa menghiraukan akibat yang di timbulkan baik pada dirinya maupun masyarakat. Karena mereka menerima judi sebagai salah satu diantara jalan keluar untuk mencapai suatu tujuan yang dikehendaki. Misalnya ingin kaya secara cepat dan mendapatkan hasil sebanyak-banyaknya dengan tenaga dan biaya ringan. Ada pandangan lain yang berpendapat dan cenderung cara berfikir terhadap judi hanya ditinjau semata-mata dari segi ekonomi saja, sehingga menganggap judi sebagai kebutuhan dan dapat diterima guna memenuhi ekonominya, dengan demikian mereka cenderung untuk menggunakan filsafah menghalalkan segala cara. Dengan berpikir dari segi ekonomi memang tepat sekali untuk mempercepat masuknya dana atau hasil yang dimaksudkan, dan dapat dilakukan dengan waktu yang relatif singkat, dengan perjudian uang akan mengalir dengan gampang sekali. Inilah pandangan bagi golongan yang senang dan menerima adanya perjudian yang dititik beratkan pada segi keuntungan saja tanpa menghiraukan akibat negatifnya.

---

<sup>5</sup><http://ceritaleosi.blogspot.com/2009/07/13-terdakwa-judi-sultan.html>, di akses tanggal 2april 2011, pukul 20.00 wib

Golongan kedua yaitu golongan yang bertitik tolak pada kebiasaan-kebiasaan hidup dengan membawa akibat yang negatif termasuk permainan judi. Judi merupakan perbuatan yang dianggap bertentangan dengan aturan-aturan hukum yang ada dan berlaku dalam kehidupan bermasyarakat, yang biasa disebut norma, yaitu: kesusilaan, kesopanan, dan agama. Karena pada prinsipnya semua agama mutlak menolak dan melarangnya, sebagaimana telah dipandang sebagai perbuatan yang melanggar hukum.

Ada tiga unsur agar suatu perbuatan dapat dinyatakan sebagai tindakan perjudian, yaitu:<sup>6</sup>

- a. Permainan atau Perlombaan, perbuatan yang dilakukan biasanya berbentuk permainan atau perlombaan semata-mata untuk bersenang-senang atau kesibukan dan untuk mengisi waktu senggang guna menghibur hati dan bersifat rekreatif.
- b. Untung-Untungan, yaitu untuk memenangkan permainan lebih banyak digantungkan pada unsur spekulatif, untung-untungan serta faktor kemenangan yang diperoleh dikarenakan kebiasaan atau kepintaran pemain yang bertaruh.
- c. Terdapat Taruhan, dalam permainan ini ada taruhan yang diberlakukan oleh pihak pemain atau bandar baik dalam bentuk uang atau harta benda lainnya. Akibat adanya taruhan maka tentu saja ada pihak yang diuntungkan dan ada yang dirugikan, unsur ini merupakan yang paling

---

<sup>6</sup> Kurniawan, Agung. *Jdi Sepak Bola Online Pada Kalangan Mahasiswa Di Yogyakarta* (Mahasiswa FIS Universitas Negeri Yogyakarta) Skripsi S1, 2014. Halaman 13

utama untuk menentukan apakah sebuah perbuatan dapat disebut sebagai perjudian atau bukan.

Dari definisi diatas dapat disimpulkan bahwa perjudian adalah perilaku yang melibatkan adanya resiko kehilangan sesuatu yang berharga dan melibatkan interaksi sosial serta adanya unsur kebebasan untuk memilih apakah akan mengambil resiko tersebut atau tidak.

Di dalam agama Islam ada beberapa ayat Al-Quran yang melarang keras atau mengharamkan segala bentuk macam permainan judi apapun, salah satunya yaitu sebagaimana Allah SWT telah berfirman yang dengan artinya: Hai orang-orang yang beriman, sesungguhnya (meminum)khamar, berjudi, (berkorban untuk) berhala, mengundi nasib dengan panah, adalah perbuatan keji termasuk perbuatan syaitan. Maka jauhilah perbuatan-perbuatan itu agar kamu mendapat keberuntungan (QS. Al-Maidah/5:90)<sup>7</sup>.

Selain dilarang oleh agama, secara tegas dilarang juga oleh hukum positif (KUHP). Hal ini dapat diketahui dari ketentuan pasal 303 KUHP, UU no.7 tahun 1974 tentang penertiban judi. PP.No.9 tahun 1981. Instruksi Presiden dan Instruksi Mentri Dalam Negri No.5, tanggal 1 April 1981. Hal ini disadari pemerintah, maka dalam rangka penertiban perjudian, pasal 303 KUHP tersebut dipertegas dengan UU. No.7 1974 yang didalam pasal 1, mengatur semua tindak pidana judi sebagai kejahatan. Di dalam pasal 303 ayat (1)-1 KUHP dan pasal 303 ayat (1)-2 KUHP memperberat ancaman

---

<sup>7</sup> Al-Quran, Surat Al-Maidah, Ayat: 90



hukuman bagi mereka yang mempergunakan kesempatan, serta turut main judi, diperberat menjadi 4 tahun penjara atau denda setinggi-tingginya 10 juta rupiah dan ayat (2)-nya penjatuhan bagi mereka yang pernah dihukum penjara berjudi selama-lamanya 6 tahun atau denda setinggi-tingginya 15 juta rupiah.<sup>8</sup>

Perjudian kini tidak hanya dilakukan secara tersembunyi dan dengan proses yang sangat sulit, dengan tersedianya perjudian *online* di beberapa situs internet serta keanekaragaman permainan dan tekniknya yang sangat mudah. Membuat perjudian dengan cepat semakin berkembang dan menyebar luas ke seluruh wilayah mulai dari kota-kota ataupun negara. Selain itu, kegiatan perjudian tersebut juga dapat dilakukan dengan praktis, aman, nyaman, tanpa melalui syarat apapun dan dapat dilakukan kapan, dimanapun berada tanpa memiliki rasa kekawatiran terhadap oknum pihak yang berawajib, terlebih lagi tindakan hukum tentang kriminal di jejaringan sosial internet masih belum bisa dilakukan secara efektif dan maksimal.

Tempat dan sarana yang memanfaatkan jaringan internet, hal ini yang merupakan sebagai adanya perjudian *online* dimana pelaku dapat melaksanakan berjudi atau bermain kapan saja dan dimana saja dengan memanfaatkan situs-situs perjudian yang tersedia di jejaringan internet, banyak terdapat situs judi yang menawarkan kemudahan dengan berbagai macam model permainan judi didalamnya, seperti: *Sbobet.com*,

---

<sup>8</sup>Suwardi, <http://www.kantorhukum-lhs.com/1.php?id=Tinjauan-hukum-tentang-judi>, diakses pada 8 february 2012

*Bola88.com, dewapoker.com, m88.com, luxury138.com, dan lain sebagainya. Ekspos berlebihan ke situs perjudian online dapat menyebabkan kecanduan yang sangat mempengaruhi masyarakat terlebih kehilangan uang dalam jumlah besar dapat menyebabkan depresi dan menyebabkan kebangkrutan. Terlebih perjudian online bersifat tersembunyi dalam situs jaringan internet yang menyebabkan pelaku judi dapat menikmati permainan tersebut secara aman, nyaman dan praktis.*

Situs-situs perjudian *online* sudah mulai menargetkan banyak para remaja umumnya, karena lebih mudah untuk memikat mereka dengan hadiah gratis dan diskon. Kurangnya peraturan yang ketat menimbulkan penyebaran praktek perjudian yang tidak diatur dapat mengakibatkan pengeluaran uang yang tidak beralasan dan buang waktu. Selain itu, perjudian *online* melibatkan transfer dana *online* yang memerlukan pertukaran informasi melalui internet. Pelaku dapat dengan mudah mengakses rincian pengguna tersebut dari situs-situs perjudian *online*.<sup>9</sup>

Terlebih khususnya pada para mahasiswa di Yogyakarta yang berasal dari perguruan tinggi manapun banyak yang telah terlibat dalam permainan judi *online*. Mahasiswa merupakan setiap orang yang secara resmi terdaftar untuk mengikuti pelajaran di perguruan tinggi. Perguruan tinggi atau universitas dapat menjadi sarana atau tempat untuk seorang individu dalam

---

<sup>9</sup>Andrey Mahdison, dampak judi online, <http://andreymahdison.blogspot.com/2014/01/dampak-judi-online.html.2014>

mengembangkan kemampuan intelektual, kepribadian, khususnya dalam melatih keterampilan verbal dan kuantitatif, berpikir kritis dan moral.<sup>10</sup>

Mahasiswa merupakan satu golongan dari masyarakat yang mempunyai dua sifat, yaitu manusia muda dan calon intelektual. Sebagai calon intelektual, mahasiswa harus mampu untuk berpikir kritis terhadap kenyataan sosial, sedangkan sebagai manusia muda, mahasiswa seringkali tidak mengukur resiko yang akan menimpa dirinya.<sup>11</sup> Kewajiban yang paling penting bagi seorang mahasiswa adalah belajar. Belajar adalah syarat mutlak untuk mencapai tujuan ilmiah. Jadi dapat disimpulkan bahwa mahasiswa adalah status yang disandang oleh seseorang karena hubungannya dengan perguruan tinggi yang diharapkan menjadi calon-calon intelektual dan siap mengabdikan apa yang diperoleh dari perguruan tinggi pada masyarakatnya, serta ilmu kesosialan untuk mewujudkan masyarakat yang sejahtera dan menjadi lebih baik lagi.

Namun, dengan terlibatnya mahasiswa dalam permainan judi *online* adalah suatu permasalahan yang besar karena hal tersebut akan sangat mengganggu fungsi sosial mahasiswa sebagai mahasiswa yang kritis, aktif dan sebagai calon intelektual muda . Hal ini disebabkan karena kurangnya pengawasan dari pihak keluarga bagi mahasiswa yang memiliki status pendatang dari luar kota Yogyakarta, adapun faktor lainnya adalah dari

---

<sup>10</sup> Kurniawan, Agung. Judi Sepak Bola *Online* Pada Kalangan Mahasiswa Di Yogyakarta, (Mahasiswa FIS, UNY, 2014) *skripsi S1*, halaman 11

<sup>11</sup> Darmawan, Toni, Faktor Maraknya Judi Bola *Online* Dikalangan Mahasiswa. (mahasiswa FISIP, Universitas Lampung, 2013) *skripsi S1*, halaman 10

lingkungan yang awal mulanya perjudian *online* hanya terlibat pada beberapa orang saja sehingga dapat menyebar luas pada lainnya untuk tertarik ikut serta dalam permainan judi *online* tersebut, dengan menunjukkan keuntungan yang diperoleh dan sistem caranya yang sangat praktis.

Permainan yang bergantung pada sebuah keberuntungan memang sangat menarik perhatian bagi sebagian orang untuk ikut terlibat didalamnya. Jika tetap pada *trend* seperti saat ini, maka perjudian *online* akan menjadi pilihan kegiatan bagi sebagian orang. Dengan adanya kemajuan teknologi, perjudian kini tidak harus sembunyi-sembunyi, hanya dengan duduk santai di depan komputer atau lainnya yang terhubung dengan jaringan internet, sudah dapat melakukan kegiatan berjudi. Penyediaan jasa permainan judi *online* memberikan kemudahan bagi para pelaku untuk melakukan transaksi judi. Oleh sebab itu tidak dapat dipungkiri dengan kemajuan zaman seperti saat ini, perjudian *online* pun sangat cukup mengalami perkembangan yang sangat cepat.

Perjudian *online* masuk dalam salah satu perilaku penyimpangan sosial yang terdapat di masyarakat, karena pada beberapa kelompok masyarakat menganggap perilaku berjudi merupakan sesuatu yang tidak baik dan tidak sesuai dengan norma yang berlaku dan perjudian dapat menjadi penghambat pembangunan nasional yang beraspek material-spiritual. Karena perjudian mendidik orang untuk mencari nafkah dengan tidak sewajarnya dan membentuk watak pemalas. Sedangkan pembangunan membutuhkan

individu yang giat bekerja keras dan bermental kuat.<sup>12</sup> Sangat beralasan jika judi harus segera dicarikan cara dan solusi yang rasional untuk suatu pemecahannya. Karena sudah jelas judi merupakan problema sosial yang dapat mengganggu fungsi sosial dari masyarakat.<sup>13</sup>

Dari uraian berikut, fakta menunjukkan bahwa terdapatnya fasilitas situs judi online di internet dan menargetkan khususnya para remaja atau mahasiswa untuk mengikuti kegiatan permainan judi *online*. Sebagai pelaku pemain judi *online*, pada umumnya menyadari telah terjadi perubahan hidup dan dampak negatif yang dialami setelah terlibatnya dalam permainan judi *online*. Untuk itu, hal ini menarik untuk diteliti.

### **C. Rumusan Masalah**

1. Faktor-faktor apa saja yang menyebabkan mahasiswa Yogyakarta terlibat dalam permainan judi *online*?
2. Apa saja yang menjadi dampak negatif bagi mahasiswa Yogyakarta yang terlibat perjudian *online*?

### **D. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian adalah sebagai berikut:

1. Mendapatkan gambaran lebih detail mengenai jenis-jenis permainan dari judi *online* yang telah di mainkan mahasiswa Yogyakarta.
2. Mendeskripsikan faktor-faktor yang menyebabkan mahasiswa Yogyakarta terlibat langsung dalam perjudian *online*.

---

<sup>12</sup> B. Simandjuntak, pengantar kriminologi dan patologi sosial, Tarsito, Bandung 1980. Halaman 352-353.

<sup>13</sup> Ibid, halaman 354

3. Mengkaji apa saja gejala dampak negatif yang telah di alami mahasiswa Yogyakarta selama terlibat perjudian *online*?

#### **E. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, penelitian ini berharap dapat memberikan manfaat bagi semua pihak, adapun kegunaan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Secara teoritis

Dari hasil penelitian berharap dapat memberikan informasi terkait fenomena perjudian *online* dikalangan mahasiswa. .

2. Secara praktis

- a. Bagi pembaca, dapat menumbuhkan kesadaran bahwa perjudian *online* hanyalah memperburuk kehidupan saja yang mengganggu fungsi sosial masyarakat dan tidak menguntungkan sama sekali.

- b. Bagi Universitas atau Perguruan Tinggi Yogyakarta, diharapkan dapat dijadikan bahan dalam memberikan bimbingan atau kebijakan bagi mahasiswa yang terlibat dalam perjudian *online* agar bisa menjadi lebih baik lagi.

- c. Bagi jurusan Pengembangan Masyarakat Islam, diharapkan dapat memberikan arahan dengan bentuk penyadaran terkait pada siapapun yang telah terlibat dalam perjudian untuk tidak melanjutkan kegiatan tersebut lagi, terlebih dengan memberikan contoh-contoh berupa larangan berjudi baik dengan hadist atau ayat Alquran yang ada.



## F. Kajian Pustaka

Secara umum penelitian ini mendeskripsikan tentang perjudian *online* dan faktor mahasiswa Yogyakarta terlibat dalam perjudian *online*, serta dampak negatif yang telah dialami tersebut. Ada beberapa skripsi serupa yang membahas tentang perjudian diantaranya:

1. Skripsi yang ditulis oleh Nico Fergiyono, Jurusan Pendidikan Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Yogyakarta (UNY), Yogyakarta, 2012, dengan judul “Fenomena Judi Bola *Online* Dikalangan Mahasiswa Pendidikan Sosiologi B Tahun Angkatan 2012” yang mendefinisikan tentang faktor-faktor yang menyebabkan judi bola *online* terjadi dikalangan mahasiswa, serta mekanismenya dan dampak judi bola *online* yang terjadi dikalangan mahasiswa pendidikan sosiologi B FIS UNY.<sup>14</sup> Hasil penelitiannya adalah faktor yang melatar belakangi mahasiswa pendidikan sosiologi B untuk ikut bermain dalam judi bola *online*, datang dari diri sendiri yang timbul karena adanya rasa ketertarikan, keinginan dan penasaran untuk mencoba. Serta dampak yang dirasakan dari sebuah keputusan untuk ikut bermain judi bola *online* adalah resiko yang bersifat merugikan diri sendiri dan orang lain.
2. Skripsi yang ditulis oleh Mulyadi, Fakultas Hukum, Universitas Hasanuddin Makassar, 2014. Dengan judul “Tinjauan Kriminologis Terhadap Kejahatan perjudian *Online* Yang Dilakukan Oleh Anak Di Kota Makassar”, yang menjelaskan tentang bagaimana modus operandi

---

<sup>14</sup> Fergiyono, nico, Fenomena Judi Bola *Online* Dikalangan Mahasiswa Pendidikan sosiologi B Tahun Angkatan 2012, *skripsi S1*, Fakultas FIS, UNY, Yogyakarta, 2015

dari perjudian online, serta bagaimana upaya penanggulangan kejahatan perjudian online yang dilakukan oleh anak di kota makassar.<sup>15</sup> Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa modus operandi perjudian online dengan transaksi tunai dan dengan transaksi online, dan upaya penanggulangannya berupa pembinaan dan pengembangan pola hidup masyarakat dengan kegiatan-kegiatan yang bersifat produktif, konstruktif dan kreatif.

3. Skripsi yang ditulis oleh Taufik Nuradi Fakultas Hukum Universitas Jendral Sudirman Purwokerto, 2012 dengan judul “Pembuktian Terhadap Tindak Pidana Judi Bola Melalui System *Elektronik*” yang membahas tentang pembuktian yang diterapkan hakim dalam melakukan pemeriksaan kasus judi bola melalui system elektronik dalam putusan perkara nomor 1 13/Pid.B/2010/PN.Purwokerto dan pertimbangan hakim dalam memutuskan pidana kasus judi bola melalui system elektronik dalam putusan perkara nomor 1 13/Pid.B/2010/PN.Purwokerto.<sup>16</sup> Hasil penelitiannya adalah sistem pembuktian dalam tindak pidana judi bola melalui system elektronik yang diatur dalam KUHP cukup sulit dilakukan karena KUHP membutuhkan alat bukti yang sah dan dapat dilihat secara fisik, oleh karena itu dasar sistem pembuktiannya mengacu kepada Pasal 5 ayat (1) UU ITE. Tindakan hukum terhadap pelaku perjudian online dalam KUHP diatur dalam Pasal 303 KUHP,

---

<sup>15</sup> Mulyadi, Tinjauan Kriminologis Terhadap Kejahatan Perjudian Online Yang Dilakukan Oleh Anak Di Kota Makassar, *skripsi S1*, Fakultas Hukum, Universitas Hasanuddin, Makassar, 2014

<sup>16</sup> Taufik Nuradi, Pembuktian terhadap tindak pidana judi bola melalui system elektronik. *Skripsi S1*, Fakultas Hukum Universitas Jendral Sudirman Purwokerto, 2012.

sedangkan dalam UU ITE diatur dalam Pasal 27 ayat (2). Tindak pidana perjudian online dapat di kategorikan sebagai tindak kejahatan korporasi.

Dari ketiga penulis diatas, rata-rata mengungkapkan tentang bagaimana fenomena perjudian *online*. Terdapat beberapa kesamaan dari penulis diatas dengan penelitian yang akan dilakukan penulis saat ini, diantaranya dari segi faktor yang melibatkan dalam perjudian *online* dan dampak negatif yang dialami selama keikutsertaan dalam perjudian *online*. Meskipun adanya beberapa kesamaan namun perbedaan dengan peneliti saat ini yaitu dari segi penjelasan tentang bentuk dari segala jenis permainan judi *online* lainnya yang telah dimainkan oleh para mahasiswa Yogyakarta. Pada dasarnya penulis yang mempunyai kesamaan hanya meneliti dari segi satu jenis perjudian *online* saja yaitu judi bola *online*, karena mahasiswa Yogyakarta yang terlibat perjudian *online*, terdapat Mahasiswa yang bermain lebih dari satu jenis perjudian *online*. Pada penelitian penulis diatas lainnya membahas tentang bagaimana upaya penanggulangan kejahatan perjudian *online* serta pembuktian tindak pidana terhadap pelaku perjudian *online*. Oleh kaeran itu penelitan yang akan dilakukan pada saat ini mencoba untuk mendiskripsikan lebih jelas tentang dari jenis perjudian *online*, dan mengungkapkan apa saja dampak negatif yang telah di alami atau perubahan hidup ketika telah terlibat dalam perjudian *online*, serta apa yang menjadi pendorong mahasiswa sulit untuk berhenti dari kegiatan tersebut.

## G. Kerangka Teori

### 1. Pengertian Perjudian(*Gambling*)

Sebagaimana yang telah dikutip oleh Ruli Yansa dalam sebuah artikelnya yaitu *Stephen Lea*, dkk dalam buku *The Individual in the economy, A text book of Economic Psychology* (1987) menurut mereka perjudian tidak lain adalah suatu kondisi dimana terdapat potensi kehilangan sesuatu yang berharga atau segala hal yang mengandung resiko. Perbuatan mengambil resiko dalam perilaku berjudi, perlu dibedakan pengertiannya dari perbuatan lainnya yang juga mengandung resiko. Terdapat tiga unsur faktor yang dapat membedakan perilaku berjudi dengan perilaku lainnya yang mengandung resiko:<sup>17</sup>

- a. Perjudian adalah suatu kegiatan sosial yang melibatkan sejumlah uang (atau sesuatu yang berharga) dimana pemenang memperoleh uang dari yang kalah.
- b. Resiko yang diambil bergantung pada kejadian-kejadian dimasa mendatang, dengan hasil yang tidak diketahui, dan banyak ditentukan oleh hal-hal yang bersifat kebetulan atau keberuntungan.
- c. Resiko yang diambil bukanlah suatu yang harus dilakukan, kekalahan atau kehilangan dapat dihindari dengan tidak ambil bagian dalam permainan judi.

Sebagaimana yang telah dikutip oleh Andry Hadiansyah, jenis-jenis gambling menurut *Stanford Wong dan Susan spector* (1996), dalam buku

---

<sup>17</sup> Ruli Yansa. Gambling, <http://beritagambling.blogspot.co.id/2015/04/definisi-gambling.html> , di akses kamis, 30 april 2015

*gambling Like a Pro*, membagi lima kategori perjudian berdasarkan karakteristik psikologis mayoritas para penjudi. Kelima kategori tersebut adalah:<sup>18</sup>

#### 1) *Sociable Games*

Dalam *Sociable Games*, setiap orang menang atau kalah secara bersama-sama. Penjudi bertaruh di atas alat atau media yang ditentukan bukan melawan satu sama lain. Pada perjudian jenis ini akan sering dijumpai para penjudi saling bercakap, tertawa ataupun tegang. Walaupun para penjudi selalu ingin menang, mereka sadar bahwa jika mereka tidak mendapatkan hal tersebut, paling tidak mereka sudah mendapatkan kesempatan yang baik untuk mencoba permainan. Termasuk dalam kategori ini adalah: Dadu, *Baccarat*, *BlackJack*, *Pai Gow Poker*.

#### 2) *Analytical Games*

*Analytical games* sangat menarik bagi orang yang mempunyai kemampuan menganalisis data dan mampu membuat keputusan sendiri. Perjudian model ini memerlukan riset dan sumber informasi yang cukup banyak serta kemampuan menganalisis berbagai kejadian seperti pacuan kuda, *Sports Betting* (sepakbola, balap mobil dan motor).

#### 3) *Games You Can Beat*

Dalam *games you can beat*, penjudi sangat kompetitif dan ingin sekali untuk menang. Penjudi juga berusaha keras untuk dapat menguasai permainan, dalam kategori ini penjudi menganggap kemenangan diperoleh

---

<sup>18</sup> Andry Hadiansyah. Jenis-Jenis Gambling, <http://contenscyber.blogspot.co.id/2013/04/jenis-jenis-gambling.html> , di akses Selasa, 16 April 2013

melalui permainan dengan penuh keahlian dan strategi yang jitu serta dapat membaca strategi lawan. Penjudi harus dapat memilih dan membuat keputusan secara tepat serta dapat membedakan alternatif kondisi mana harus ikut bermain. Secara singkat dapat dikatakan bahwa permainan judi jenis ini adalah permainan yang dirancang khusus bagi penjudi yang hanya mementingkan kemenangan. Termasuk dalam kategori ini adalah : *Blackjack, Poker, Pai Gow Poker, Video Poker, Sports Betting*.

#### 4) *Escape from Reality*

Pada permainan *escape from reality*, para pemain yang menjalankan *slot machine* atau *video games* dalam waktu yang cukup lama akan merasa seperti terbawa ke alam lain. Permainan ini bukan hanya menyuguhkan hal-hal yang menarik tetapi juga membuat penjudi terbuai menunggu hasil yang tidak terduga, meski penjudi pada akhirnya selalu mengalami kekalahan. Termasuk dalam kategori ini adalah: *Slot Machines dan Video Games*.

#### 5) *Patience Games*

Bagi penjudi yang ingin santai dan tidak terburu-buru untuk mendapatkan hasil, maka *patience games* merupakan pilihan yang paling digemari. Dalam perjudian model ini para penjudi menunggu dengan sabar nomor yang mereka miliki keluar. Bagi mereka masa-masa menunggu sama menariknya dengan masa ketika mereka memasang taruhan, mulai bermain ataupun ketika mengakhiri permainan. Termasuk dalam kategori ini adalah: *Lottery, Keno, Bingo*.

Perjudian adalah pertarungan sejumlah dimana yang menang mendapat uang taruhan itu atau dengan kata lain adu nasib dan setiap bentuk permainan yang bersifat untung-untungan bagi yang main, dimana perjudian ini juga dapat dijumpai diberbagai lingkungan masyarakat. Perilaku berjudi telah menjadi sebuah tradisi atau kebiasaan dalam masyarakat. Meskipun hukum yang berlaku tidak mengizinkannya perjudian, kegiatan tersebut bisa dilakukan secara sembunyi-sembunyi.

Hakekatnya perjudian sangat bertentangan dengan agama, kesusilaan dan moral pancasila serta membahayakan masyarakat, bangsa dan negara dan tinjauan dari kepentingan nasional. Perjudian mempunyai dampak yang negatif merugikan moral dan mental masyarakat terutama generasi muda. Di satu pihak perjudian adalah merupakan problem sosial yang sulit ditanggulangi dan timbulnya judi tersebut sudah ada sejak adanya peradaban manusia. Perjudian diartikan sebagai perbuatan dengan berjudi, berjudi sendiri diartikan sebagai mempertaruhkan sejumlah uang atau harta dalam permainan tebakan berdasarkan kebetulan, dengan tujuan mendapatkan sejumlah uang atau harta yang lebih besar dari pada jumlah uang atau harta semulanya.<sup>19</sup>

## **2. Pengertian Perjudian Online**

Jenis dari perjudian saat ini sangat beraneka ragam mulai dari yang tradisional sampai pada penggunaan teknologi yang canggih melalui situs-

---

<sup>19</sup> Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, kamus besar indonesia, balai pustaka, jakarta, 1989, hlm 367.



situs jejaringan internet atau disebut perjudian *online*. Entah karena jejaringan internet yang memberikan kebebasan untuk *memposting*, mengunjungi, atau membuat *website* apapun yang dikehendaki masyarakat atau juga dikarenakan penegakan hukum yang masih belum bisa sepenuhnya menjangkau kriminalitas yang terdapat pada jejaringan internet, sehingga salah satu kejahatan yang semakin cepat berkembang dan sangat cepat bisa merasuk baik pada kalangan orang tua, remaja, dan mahasiswa yaitu perjudian *online*.

Menurut Onno W. Purbo, yang disebut sebagai judi *online* atau judi melalui internet biasanya terjadi karena peletakan taruhan pada kegiatan olah raga atau kasino melalui internet. *Online game* yang sesungguhnya seluruh proses baik itu taruhannya, permainanya maupun pengumpulan uangnya melalui internet. Para penjudi akan diharuskan untuk melakukan deposit dimuka sebelum dapat melakukan perjudian *online*. Hal ini berarti harus melakukan transfer sejumlah uang kepada *admin website* judi sebagai *deposit* awal, setelah petaruh mengirim uang muka akan mendapatkan sejumlah koin untuk permainan judi *online*. Jika menang maka uang hasil taruhan akan dikirim lewat transfer bank dan jika kalah maka koin akan berkurang.<sup>20</sup>

Mengetahui adanya perjudian via internet, dan untuk memperkuat bukti adanya permainan judi tersebut, maka harus melakukan daftar atau

---

<sup>20</sup> Onno W. Purbo, kebangkitan nasional ke-2 berbasis teknologi informasi, computer network research group, ITB, 2007. Lihat dalam [yc1dav@garuda.drm.go.id](mailto:yc1dav@garuda.drm.go.id). Pada tanggal 5 agustus 2011.

*registrasi* terlebih dahulu, ketika sudah terdaftar maka agen dari salah satu situs judi tersebut akan memberikan *user id* dan *password* pribadi yang mereka miliki baik melaui email, nomor handphone dan juga bisa secara langsung membuat *user id* dan *password* yang pelaku kehendaki, kemudian admin akan memberikan intruksi-intruksi dalam mengikuti permainan dan berkomunikasi tentang prosedur permainan.

Untuk berinteraksi antara pemain dengan pengelola judi, mereka juga menggunakan jasa transaksi bank dengan media internet. Dengan harus melakukan *transfer* uang yang akan dipertaruhkan melalui rekening Bank yang telah ditentukan oleh pihak penyedia jasa judi *online* dengan minimal uang yang telah tertera di bagian forum pengiriman (*Deposit*) situs judi *online* tersebut, yang kemudian uang tersebut akan masuk ke dalam akun judi pribadi yang telah dipilih oleh pelaku berbentuk koin dan dapat digunakan untuk memasang taruhan dalam permainan judi *online* yang mereka inginkan. Disamping menggunakan *via online* dalam berkomunikasi dengan member, *admin website* menggunakan handpone dengan nomor tertentu yang digunakan antara *member* (anggota).

### **3. Jenis-Jenis Perjudian Online**

Judi biasanya dilakukan didunia nyata namun seiringnya berkembangannya teknologi internet, perjudian pada saat ini bisa dilakukan secara *online* yang segala sesuatunya dapat dilakukan dengan secara pragmatis, sehingga penegasan hukum tentang perjudian *online* sangat sulit untuk ditindaki secara tuntas. Hal ini disebabkan selain dengan cara

permainannya yang aman, tempat perkara terjadinya pun tidak jelas para pelaku dengan mudah dapat memindahkan tempat permainan judi mereka dengan sarana komputer dan internet. Adapun jenis-jenis dari perjudian *online* yang tersedia di internet sangatlah beranekaragam bentuknya sehingga para pelaku pun bebas bisa memilih apa yang ingin dimainkan sesuai keahlian para pelaku masing-masing atau ingin mencoba-coba permainan lainnya. Berikut ini adalah diantaranya jenis-jenis perjudian *online* yang terdapat disitus-situs jejaringan internet:

- a. *Texas Holdem Poker*, poker mungkin tidak asing lagi bagi kalangan remaja, karena pada sebelumnya permainan poker terdapat didalam sosial media Facebook meskipun permainan tersebut tidak menggunakan uang asli hanya sekedar permainan iseng saja namun permainan tersebut bisa juga disalah gunakan dengan menghasilkan uang nyata, hal itu terjadi dengan cara menjual koin miliknya pribadi ke orang lain. Fenomena seperti ini pun pada akhirnya menimbulkan kejahatan lainya yaitu pembajakan atau pencurian account Facebook orang lain yang memiliki koin terbanyak pada permainan pokernya. Seiring berkembangnya jejaringan internet hingga saat ini menghasilkan modifikasi yang baru dari poker yaitu poker *online* yang menggunakan dengan uang asli dan gaya cara permainan sistem yang sama. Perbedaanya dengan poker Facebook hanyalah dengan menggunakan uang asli saja, proses pemindahan uangnya dengan cara mentransfer ke rekening yang telah tertera pada setiap situs permainannya sebagaimana yang telah diuraikan

sebelumnya. Di dalam permainan poker *online* terdapat banyak sekali keanekaragamannya dengan kepemilikan dan nama yang beda namun cara gaya permainannya tetap sama, dan semuanya bisa dikunjungi di situs-situs jejaringan internet contoh di antaranya adalah: *Dewa Poker*, *Pokerace99*, *Gudang Poker*, *Pokerclub88*, *Texaspokercc*, dan masih banyak lainnya.

b. *Perjudian olahraga*, dalam permainan judi ini terdapat banyak sekali beranekaragam bentuk olahraga yang diperjudikan baik dalam bidang olahraga yang banyak diminati masyarakat atau sebaliknya, begitu juga cara taruhannya disesuaikan dengan menurut aturan dari masing-masing olahraga yang ingin dimainkan. Adapun jenis-jenis olahraga yang teradapat di salah satu situs perjudian *online* tersebut adalah diantaranya *football*, *basketball*, *baseball*, *tennis*, *badminton*, *motor sport*, *boxing*, *volleyball*, dan masih banyak olahraga lainnya. Salah satu olahraga yang telah mendunia dari seluruh penjuru dan semakin berkembang di setiap negara manapun adalah *football*(sepak bola), oleh sebab itu olahraga sepak bola pun menjadi permainan yang sangat terfavorit di dalam perjudian *online*. Sebelum adanya judi online, sepak bola sudah dari dulu telah dijadikan pertaruhan dikalangan masyarakat baik dalam jumlah taruhan yang telah disepakati antara satu dengan yang lain ataupun melalui jasa penyalur atau disebut juga sebagai bandar judi bola, adapun dalam perjudian *online* untuk olahraga sepak bola ini sedikit lebih mendetail, yaitu dapat menganalisa statistik terlebih dahulu club yang ini

dijadikan pertaruhanya sehingga mereka telah benar-benar merasa sangat yakin dengan club tersebut. berikut adalah diantaranya contoh situs-situs perjudian online dalam permainan olahraga: *Sbobet.com*, *Bola88.com*, *Bwin.com*, *bet88.com*.

c. Perjudian kasino, dalam permainan ini jenisnya seperti menebak-nebak angka, atau salah satu pilihan yang diyakiniya. Perjudian kasino memiliki banyak macam-macam permainannya sehingga mereka bisa bermain sesuai dengan apa yang mereka pahami atau ahli dalam permainan tersebut. antara lain yaitu :

- Bacarat
- Roulette
- Blackjack
- Dragon Tiger
- Sic bo
- Slot Machine

Permainan diatas pada intinya para pelaku sangat kompetitif dan selalu memiliki rasa ketegangan, hal ini karena sifat dari permianan di atas tersebut adalah menenbak-nebak meskipun terdapat juga statistik permainannya. Dalam kategori ini pemain menanggapi kemenangan diperoleh melalui permainan dengan penuh keahlian dan strategi yang jitu serta dapat membaca strategi lawan. Pemain juga harus dapat memilih dan membuat keputusan secara tepat serta dapat membedakan alternatif kondisi mana harus ikut bermain. Secara singkat dapat dikatakan bahwa permainan

judi jenis ini adalah permainan yang dirancang khusus bagi pemain yang hanya mementingkan kemenangan.

#### **4. Faktor-Faktor Yang Menyebabkan Terlibatnya Perjudian Online**

Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku berjudi bahwa perilaku berjudi memiliki banyak efek negatif yang merugikan bagi pelaku maupun keluarganya terlebih lagi sudah banyak disadari keadaan tersebut oleh para pelaku, anehnya tetap saja mereka menjadi sulit untuk meninggalkan perjudian tersebut dari kehidupannya. Dari berbagai hasil penelitian lintas budaya yang telah dilakukan para ahli diperoleh 5 faktor yang amat berpengaruh dalam memberikan kontribusi pada perilaku berjudi.<sup>21</sup> Kelima faktor tersebut adalah :

1. Faktor sosial dan ekonomi, bagi masyarakat dengan status dan ekonomi yang rendah perjudian seringkali dianggap sebagai suatu sarana untuk meningkatkan taraf hidup mereka. Dengan modal yang kecil mereka berharap mendapatkan keuntungan sebesar-besarnya dalam sekejap tanpa usaha yang besar.
2. Faktor situasional, tekanan dari teman-teman atau lingkungan untuk berpartisipasi dalam perjudian dan metode-metode pemasaran yang dilakukan oleh para pengelola perjudian. Hal ini biasanya terjadi karena sang calon penjudi merasa tidak enak jika tidak terlibat dalam permainan tersebut atau menunjukkan contoh dari hasil kemenangan yang didapatkan.

---

<sup>21</sup> Agusta oke, aspek penyebab perilaku berjudi, <http://pasarafiliasi.blogspot.co.id/2014/06/aspek-penyebab-perilaku-berjudi.html> di akses 2014.

3. Faktor belajar, sangat lah masuk akal jika faktor belajar memiliki efek yang besar terhadap perilaku berjudi, terutama menyangkut keinginan untuk terus berjudi. Perilaku tertentu akan cenderung diperkuat atau di ulangi bilamana diikuti oleh pendapatan hadiah atau sesuatu yang menyenangkan.
4. Faktor persepsi tentang *probabilitas*, persepsi pelaku dalam membuat evaluasi terhadap peluang menang yang akan diperolehnya jika ia melakukan perjudian. Biasanya mereka memiliki persepsi yang keliru tentang kemungkinan untuk menang, mereka pada umumnya merasa sangat yakin kemenangan yang akan diperolehnya, meski pada kenyataanya 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.
5. Faktor persepsi terhadap keterampilan, penjudi yang merasa dirinya sangat terampil dalam salah satu atau beberapa jenis permainan judi akan cenderung menganggap bahwa kemenangan yang diperoleh adalah karena keterampilan yang dimilikinya. Keterampilan yang dimiliki akan membuat mereka mampu mengendalikan berbagai situasi untuk mencapai kemenangan, seringkali mereka tidak dapat membedakan mana kemenangan yang diperoleh karena keterampilan atau hanya kebetulan semata saja.



## 5. Dampak Negatif Yang Dialami Setelah Terlibat Perjudian *Online*

Segala sesuatu kegiatan yang dilakukan manusia pada dasarnya memiliki dampak yang ditimbulkan setelah melakukan hal tersebut, baik itu dari dampak positif maupun dampak negatif yang dirasakan masing-masing manusia. Terutama dalam perjudian *online*, Pada dasarnya perjudian *online* merupakan kegiatan yang mengganggu fungsi sosial masyarakat yang dipandang tidak baik dan tidak sesuai dengan norma, maka hal tersebut cenderung lebih bersifat negatif atau merugikan diri sendiri dan orang lain yang dialami ketika telah terlibat dalam permainan tersebut. Dampak negatif tersebut dapat dilihat dari beberapa aspeknya diantara lain adalah :

### a) Dampak terhadap prestasi pendidikan

Pendidikan secara umum adalah segala upaya yang direncanakan untuk mempengaruhi orang lain baik individu, kelompok, atau masyarakat sehingga mereka melakukan apa yang diharapkan oleh pelaku pendidikan.<sup>22</sup> Pendidikan yaitu sistem pengubahan sikap serta tatalaku seseorang atau kelompok orang di dalam usaha mendewasakan manusia melewati usaha pengajaran serta kursus, sistem, langkah, perbuatan mendidik.<sup>23</sup> Dengan tersedianya pendidikan merupakan salah satu langkah untuk menciptakan ke intelektualan atau kecendekiawanan manusia yang dianggap memiliki status sosial cukup tinggi dalam lapisan masyarakat, namun hal tersebut tidak terjadi dengan keterlibatannya dalam permainan judi *online* yang mengakibatkan, waktu yang sesungguhnya digunakan untuk belajar atau

<sup>22</sup> Notoatmodjo, Soekidjo, Pendidikan Dan Perilaku Kesehatan, (Jakarta : Rineka, 2003) hlm, 16

<sup>23</sup> Departemen Pendidikan Nasional, Kamus Bahasa Indonesia Edisi Ketiga, (Jakarta : Balai Pustaka, 2002) hlm, 263

mengulas materi yang telah diberikan, justru lebih mementingkan dan asik untuk bermain perjudian *online*. Hal tersebut tentunya akan berdampak negatif terhadap penguasaan materi pembelajaran sehingga mengalami prestasi akademik yang sangat menurun serta kehilangan konsentrasi dalam belajar.

b) Dampak terhadap kesehatan

Sama halnya dengan dengan dampak terhadap prestasi pendidikan dimana para pelaku lebih memetingkan waktu sepenuhnya untuk bermain perjudian *online*. Tanpa disadari mereka telah mengalami perubahan pola gaya hidup yang sangat tidak beraturan baik dari segi waktu tidur yang tidak normal, waktu makan yang tidak normal, serta pengkonsumsian yang tidak baik untuk tubuh sehingga mengalami dampak buruk terhadap kesehatan. Deskripsi penggunaan waktu tidur yang tidak normal, cenderung para pemain lebih mensibukan dirinya untuk berjudi seharian atau rela untuk terus bergadang seharian bahkan terkadang hingga menjelang pagi tanpa memperdulikan kegiatan lainya baik bersifat lebih penting atau tidak, demi meraih kemenangan atau mendapatkan keuntungan yang lebih maksimal dari semua jenis permainan judi *online* yang dimainkannya. Terlebih ditambah dengan mengkonsumsi jenis yang bersifat tidak baik untuk kesehatan contohnya, rokok dan kopi yang berlebihan akan semakin menambah resiko terhadap penurunan kesehatan yang mereka rasakan. Bisa dikatakan dalam semalam saja mereka mampu menghabiskan rokok jenis apapun lebih dari satu bungkus, tanpa disadari rokok terkandung 4000 zat

bahan kimia yang 200 diantaranya beracun dan 43 jenis lainnya dapat menyebabkan kanker bagi tubuh. Zat yang sangat berbahaya yaitu Tar, Nikotin, Karbonmonoksida dan sebagainya.<sup>24</sup> Memaksakan tubuh melebihi batas kemampuan untuk tetap dapat bermain perjudian *online* seharian akan berdampak buruk terhadap ketahanan fisik seseorang, walau bagaimanapun tubuh manusia perlu beristirahat agar kesehatan tetap terjaga serta dapat kembali bugar untuk melakukan aktifitas pada keesokan harinya.

#### c) Dampak terhadap ekonomi

Keuntungan yang sangat besar adalah salah satu faktor paling utama penyebab para pelaku terlibat dalam permainan judi *online*, meskipun pada hakekatnya yang terjadi adalah sebaliknya mengalami kerugian yang sangat banyak dari kekalahan jumlah taruhan perjudian yang mereka mainkan selama ini. Dampak dari kerugian tersebut yaitu dari sisi keuangan mereka yang semakin boros dalam mengalami pengeluaran semakin meningkat. Pada umumnya, ketika telah terlibat dalam perjudian *online* mereka lebih sering mengalami kekalahan sehingga muncul rasa penasaran bahwa mereka seharusnya bisa menang dalam permainan sebelumnya yang mengakibatkan akan mengulangi lagi permainan tersebut, dan sangat jelas harus mengeluarkan dana lagi agar bisa lanjut dalam permainan itu. Dengan demikian keuangan mereka semakin tidak teratur sehingga pengeluaran yang dilakukan sangat tidak sebanding dengan jumlah uang yang mereka

---

<sup>24</sup> Devi Marlianty, [http://dmarlianty.blogspot.co.id/2013/07/makalah\\_-tentang-bahaya-rokok-bahaya.html](http://dmarlianty.blogspot.co.id/2013/07/makalah_-tentang-bahaya-rokok-bahaya.html), di akses pada tanggal 12 july 2013 jam 04.13

terima, karena hal tersebut akan terus menerus berlanjut hingga sulit untuk mengkahiri permainan tersebut.

d) Dampak terhadap kepribadian

Kepribadian seseorang terbentuk berdasarkan lingkungan dimana ia berada, sehingga kepribadian seseorang akan terlihat baik ataupun sebaliknya tergantung pada lingkungannya masing-masing. Perjudian *online* merupakan salah satu problem sosial yang dapat mengganggu atau merubah kepribadian seseorang sehingga berdampak buruk untuk kehidupannya. Berikut diantaranya dampak buruk kepribadian seseorang yang telah terlibat perjudian *online* :

- a) *Lose control*, terkadang ketika penasaran atau mencapai titik jenuh, emosi sulit untuk dikendalikan. Maka tidak jarang malah justru marah-marah sendiri terutama ketika kalah.
- b) Membuat seakan tampak bagaikan orang gila, suka ngomong sendiri, ketawa sendiri, marah-marah sendiri, bahkan memukul dirinya sendiri.
- c) Mengubah menjadi seorang *klepto* (pencuri), tanpa disadari ketika seorang pemain mengalami kekalahan yang cukup banyak ditambah lagi banyaknya tanggungan yang dimiliki terkadang dengan tanpa pikir panjang lagi dan tidak dikelabui pikiran yang jernih, akal yang sehat kemungkinan bisa melakukan perbuatan tersebut untuk memenuhi hasratnya lanjut bermain atau mengurangi beban tanggungannya.<sup>25</sup>

---

<sup>25</sup>Mawan, beberapa dampak negatif dari bermain judi online <http://mawan89.blogspot.com/2012/07/>, diakses tanggal 07 juli 2012 jam 02.57

Dari sekian banyak dampak negatif yang ditimbulkan dalam mengikuti permainan judi *online*, terdapat beberapa dampak positif bagi beberapa pelaku, dampak positif itu lebih bersifat pribadi atau individual. Diantaranya sebagai saran hiburan untuk mengisi kekosongan dalam kehidupannya, serta keuntungan yang diraih ketika memenangkan taruhannya sebagai tambahan kebutuhan ekonominya sehari-hari.

## 6. Teori Interaksi Sosial

Interaksi sosial merupakan kunci dari semua kehidupan sosial, karena tanpa adanya interaksi tidak akan mungkin ada suatu kehidupan bersama. Bertemunya satu individu dengan individu lain secara badaniah saja tidak akan menghasilkan pergaulan hidup dalam suatu kelompok sosial. Interaksi sosial adalah proses dimana antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, atau kelompok dengan kelompok berhubungan satu dengan yang lain.

Secara teoritis sekurang-kurangnya terdapat dua syarat untuk terjadinya suatu interaksi sosial, yaitu kontak sosial dan komunikasi. Terjadinya suatu kontak sosial tidaklah semata-mata bergantung dari tindakan, tetapi juga bergantung kepada adanya tanggapan terhadap tindakan tersebut. Sedangkan aspek terpenting dari komunikasi adalah apabila seseorang memberikan tafsiran pada sesuatu atau perikelakuan orang lain.<sup>26</sup>

---

<sup>26</sup>J. Dwi Narwoko dan Bagong Suyanto, *Sosiologi Teks Pengantar dan Terapan*, (Jakarta, Kencana, 2010) halaman 16

Banyak ahli sosiologi sepakat bahwa interaksi social merupakan syarat utama terjadinya aktivitas sosial. *Max Weber* melihat kenyataan sosial sebagai sesuatu yang didasarkan pada motivasi individu dan tindakan-tindakan sosial. Ketika berinteraksi, seseorang atau kelompok sebenarnya tengah berusaha atau belajar bagaimana memahami tindakan sosial orang atau kelompok lain.<sup>27</sup>

Interaksi sosial adalah bentuk umum dari proses sosial, karena interaksi merupakan syarat utama terjadinya aktivitas-aktivitas sosial. Interaksi sosial merupakan hubungan-hubungan sosial yang dinamis yang menyangkut hubungan antara orang perorang dengan kelompok manusia. Interaksi sosial juga dapat dikatakan sebagai sebuah bentuk hubungan yang dibangun antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, maupun kelompok dengan kelompok dalam kehidupan masyarakat dimana interaksi juga merupakan sebuah proses sosial yang secara sengaja dibentuk untuk memenuhi kebutuhan social.<sup>28</sup>

Dalam perjalanannya mahasiswa mengenal hingga mereka ikut terlibat dalam permainan judi *online* pasti melalui sebuah tahapan, di mana tahapan tersebut terjadi karena adanya sebuah proses interaksi sosial yang terjadi. Dalam interaksi sosial tersebut baik disadari maupun tidak, terjadi suatu usaha untuk belajar bagaimana memahami tindakan sosial yang dilakukan

---

<sup>27</sup> Ibid, halaman 20

<sup>28</sup> Soerjono Soekanto, *Sosiologi Suatu Pengantar*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2006) hlm 55

oleh kelompok, individu, maupun pihak lain agar ia dapat memahami maksud dari apa yang disampaikan. Proses interaksi ini kemudian dilanjutkan dengan adanya imitasi, sugesti, dan identifikasi dari pihak pertama kepada pihak kedua terhadap tindakan, kebiasaan, dan perilaku-perilaku menyimpang yang dilakukan. Di sinilah teori interaksi akan digunakan dalam penelitian ini, yakni untuk mengkaji bagaimana proses interaksi yang terjadi sehingga mahasiswa mengenal akan permainan judi *online*.

## **H. Metode Penelitian**

### **1. Lokasi Penelitian**

Demi tercapainya penelitian yang terkait dengan perjudian *online* di kalangan mahasiswa Yogyakarta, maka lokasi yang diambil untuk dijadikan sebagai penelitian adalah tempat kos atau rumah kontrakan mahasiswa Yogyakarta sebagai tempat tinggal serta tempat mereka bermain judi *online*, selain di kos atau rumah kontrakan, biasanya mereka bermain judi *online* di warnet yang dekat dengan rumah kontrakan mereka baik dalam waktu singkat ataupun lama.

### **2. Jenis Penelitian**

Penelitian ini bila dilihat dari sifat dan spesifikasinya maka metode yang paling relevan digunakan adalah penelitian deskriptif kualitatif, agar dapat membantu peneliti memberikan gambaran dan data-data yang diperlukan berdasarkan fakta-fakta yang ada terkait dengan perjudian *online* yang melibatkan kalangan mahasiswa di Yogyakarta. Penelitian kualitatif adalah



metode penelitian yang digunakan untuk meneliti kondisi obyek yang alamiah.<sup>29</sup>

### 3. Subyek Peneltian

Subyek penelitian adalah sumber utama dalam penelitian, dalam hal ini peneliti memilih narasumber yang dianggap mengetahui permasalahan yang akan dikaji serta mampu memberikan informasi yang dikembangkan untuk memperoleh data. Subyek dalam penelitian ini adalah mahasiswa di Yogyakarta yang terlibat langsung dalam permainanjudi *online*. Untuk melengkapi data penelitian ada beberapa golongan narasumber yang dipilih diantaranya :

- a) Mahasiswa yang tidak terbatas oleh lama waktu terlibat perjudian *online*.
- b) Mahasiswa yang tidak terbatas oleh jenjang semester dan tingkat pendidikan (S1/S2).
- c) Tidak terbatas oleh tingkatan latar belakang ekonomi keluarga mahasiswa, baik dari kalangan menengah kebawah ataupun menengah keatas.

### 4. Obyek Penelitian

Obyek penelitan adalah perjudian *online* dan dampak terhadap mahasiswa di Yogyakarta, mencakup macam-macam jenis perjudian *online* yang tersedia di situs-situs internet, serta mengkaji apa faktor penyebabnya mahasiswa terlibat dalam permainan judi *online* dan bagaimana dampak yang telah dialami ketika telah terlibat dalam perjudian *online*.

---

<sup>29</sup>Sugiyono, Memahami Penelitian Kualitatif, (Bandung : CV Alfabeta, 2007) hlm. 11

## 5. Penentuan Informan

Teknik penentuan informan menggunakan purposive sampling. Purposive sampling menentukan subjek atau objek sesuai tujuan.<sup>30</sup> Kriteria informan dapat diuraikan sebagai berikut:

- a. Mahasiswa yang menguasai atau memahami sesuatu melalui proses enkulturasi sehingga sesuatu itu bukan sekedar diketahui, tetapi juga dihayatinya
- b. Mahasiswa yang tergolong masih sedang berkecimpung atau terlibat pada kegiatan yang tengah diteliti.
- c. Mahasiswa yang mempunyai waktu yang memadai untuk dimintai informasi.
- d. Mahasiswa yang tidak cenderung menyampaikannya informasi hasil “kemasan” sendiri.
- e. Mahasiswa yang pada mulanya tergolong “cukup asing” dengan penelitian sehingga lebih menggairahkan untuk dijadikan semacam guru atau narasumber.

Dalam penelitian ini menggunakan purposive sampling. Adapun yang menjadi informan adalah mahasiswa yang terdapat di kota Yogyakarta baik dari perguruan tinggi swasta ataupun negeri yang terlibat langsung dalam perjudian *online*.

---

<sup>30</sup> Satori dan Aan, Metode Penelitian Kualitatif dan (Bandung, Alfabet, 20014) halaman 47

## 6. Teknik Pengumpulan data

Untuk mendapatkan data, informasi, serta fakta yang terkait dengan penelitian, maka penelitian ini menggunakan beberapa metode pengumpulan data dalam penelitian lapangan. Metode pengumpulan data tersebut adalah:

### a. Wawancara

Wawancara diartikan sebagai pertemuan dua orang dan ide melalui tanya jawab sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu.<sup>31</sup> Dalam penelitian ini menggunakan wawancara terstruktur dan secara mendalam serta memuat garis besar pokok-pokok permasalahan yang akan ditanyakan, guna diharapkan dapat menggali informasi yang lebih lengkap. Wawancara dalam penelitian ini ditujukan terhadap mahasiswa Yogyakarta yang terlibat langsung dalam permainan judi *online*.

### b. Observasi

Observasi merupakan metode pengumpulan data dimana penelitian mengamati secara visual sehingga validitas data sangat tergantung pada kemampuan pengamat.<sup>32</sup> Dalam penelitian ini menggunakan pengamatan lapangan terhadap perjudian *online* yang melibatkan mahasiswa Yogyakarta yang fokusnya terhadap gambaran jenis-jenis perjudian *online*, faktor penyebab, serta dampak negatif terlibatnya dalam perjudian *online*.

<sup>31</sup> Sugiyono, Memahami Penelitian Kualitatif, (Bandung : CV Alfabeta, 2007) hlm. 72

<sup>32</sup> Basrowi dan Suwandi, memahami penelitian kualitatif, (jakarta : Rineka Cipta, 2008) hlm. 130

### c. Dokumentasi

Dalam dokumentasi terdapat teknik yang digunakan untuk mendapatkan data dengan cara mempelajari, mencatat arsip atau data pendukung melalui dokumen-dokumen segala hal yang berkaitan dengan penelitian, untuk dijadikan sebagai data tambahan dan sebagai bahan menganalisis permasalahan. Dokumentasi dalam penelitian ini lebih fokus pada pengumpulan dokumentasi pendukung data-data penelitian yang dibutuhkan.<sup>33</sup>

### 7. Teknik Validitas Data

Validitas dilakukan agar data yang diperoleh dilapangan pada saat penelitian dapat dipertanggung jawabkan kebenarannya, dan ketepatan antara data yang terdapat pada objek penelitian dengan data yang dilaporkan oleh peneliti. Dalam validitas data ini peneliti menggunakan teknik triangulasi, triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain diluar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data itu.<sup>34</sup> Triangulasi dalam penelitian ini berperan sebagai untuk melakukan pembandingan, pengamatan, dan pemeriksaan terhadap kebenaran data yang telah peneliti peroleh dari hasil observasi, wawancara, maupun dokumentasi.

### 8. Teknik Analisa Data

Analisis data merupakan proses dan mengurutkan data dan mengorganisasikan data sehingga ditemukan tema dan rumusan *hipotesis*

<sup>33</sup> Soehartono, I, Metode Penelitian Sosial, (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2004) hlm. 69

<sup>34</sup> Lexy J. Moleong, Metodologi Penelitian Kualitatif, (bandung: Remaja Rosdakarya, 2010) hlm 330-332

kerja seperti yang disarankan oleh data.<sup>35</sup> Adapun secara *skematis* empat tahapan dalam analisis data yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman adalah sebagai berikut:

a. Pengumpulan Data

Data yang telah diperoleh dari hasil wawancara dan observasi, dicatat dan diamati sesuai dengan apa yang terjadi di lapangan terdiri dari dua aspek yaitu deskripsi dan refleksi. Catatan deskripsi merupakan data alami yang berisi apa yang dilihat, didengar, dirasakan, disaksikan, dan dialami sendiri oleh peneliti tentang fenomena yang dijumpai, sedangkan catatan refleksi adalah catatan yang memuat kesan, komentar, tafsiran peneliti tentang temuan yang dijumpai dan merupakan bahan rencana pengumpulan data untuk tahap selanjutnya.

b. Reduksi Data

Reduksi data merupakan proses seleksi, pemefokusan, penyederhanaan dan abstraksi semua data yang diperoleh di lapangan. Reduksi data juga merupakan bagian dari analisis data dengan suatu bentuk analisis yang menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, membuang data sehingga kesimpulan final dapat diambil dan diverifikasi.

c. Penyajian Data

Data dan informasi yang didapat di lapangan kemudian dimasukkan ke dalam suatu *matriks*, data disajikan sesuai data yang diperoleh dalam penelitian di lapangan sehingga akan dapat menguasai data dan tidak salah

---

<sup>35</sup> Ibid, hlm 280

dalam menganalisis data serta menarik kesimpulan. Penyajian data bertujuan untuk menyederhanakan informasi yang kompleks menjadi data yang sederhana sehingga lebih mudah untuk dipahami.

#### d. Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan adalah usaha untuk mencari atau memahami makna, keteraturan pola kejelasan, dan alur sebab akibat atau proporsisi. Kesimpulan yang ditarik segera diverifikasi dengan cara melihat dan mempertanyakan kembali catatan agar memperoleh pemahaman yang lebih tepat.

### I. Sistematika Penulisan

#### BAB I

Merupakan pendahuluan yang didalamnya mencakup beberapa sub bahasan, antara lain tentang penegasan judul, latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, kajian pustaka, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

#### BAB II

Merupakan uraian tentang gambaran umum perjudian *online* yang mencakup tentang : a. Bentuk dan jenis-jenis perjudian *online*, b. Faktor yang menyebabkan mahasiswa Yogyakarta terlibat dalam perjudian *online*, c. Dampak negatif yang dialami mahasiswa Yogyakarta setelah terlibat dalam perjudian *online*.

### BAB III

Data dan analisa data yang mencakup pembahasan secara deskriptif kualitatif yaitu: faktor penyebab terlibatnya dan dampak negatif yang dialaminya.

### BAB IV

Merupakan penutup dari penelitian yang memuat kesimpulan yang diharapkan bisa membawa manfaat. Disamping itu penulis juga memuat saran-saran yang dianggap perlu dan dilanjutkan dengan lampiran-lampiran.



## BAB II

### PERJUDIAN ONLINE DI KALANGAN MAHASISWA YOGYAKARTA

#### A. Lokasi Penelitian

Penelitian secara umum dilakukan di kota Yogyakarta, dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif untuk mendapatkan gambaran dan data-data yang berdasarkan fakta terkait perjudian *online* yang melibatkan kalangan mahasiswa di Yogyakarta. Berdasarkan terdapatnya banyak mahasiswa dari berbagai Universitas ataupun perguruan tinggi di Yogyakarta yang mengikuti kegiatan perjudian *online*, maka teknik yang digunakan adalah teknik purposive sampling untuk menentukan lokasi penelitian, dimana lokasi tersebut sering melakukan kegiatan perjudian *online*, serta untuk menentukan informan, dimana informan tersebut adalah mahasiswa yang benar-benar menguasai atau memahami tentang semua bentuk permainan judi *online* dan mereka yang masih terlibat dalam permainan tersebut sampai saat ini, serta mereka yang bersedia untuk menyampaikan informasi terkait perjudian *online*.

Lokasi informan yang peneliti dapatkan serta tempat biasa mereka bermain judi *online* berbeda-beda, ada empat lokasi yang peneliti dapatkan sebagai tempat penelitian serta tempat tinggal mahasiswa yang terlibat langsung dalam perjudian *online* dan keempat lokasi tersebut seluruhnya adalah bertempat tinggal di rumah kontrakan masing-masing yang terletak di tengah pemukiman warga yang seluruhnya adalah mahasiswa laki-laki dan berkuliah di universitas berbeda-beda.

Keempat lokasi tersebut adalah: Yang pertama, tempat rumah kontrakan yang terdapat di daerah Sagan memiliki 4 kamar seluruhnya mahasiswa laki-laki dan keempat orang tersebut dari universitas yang berbeda, dan di tempat tersebut hanya 1 mahasiswa saja yang aktif terlibat dalam perjudian *online*. Lokasi rumah kontrakan yang kedua yaitu terdapat di daerah Gondokusuman lebih tepatnya di daerah Klitren yang berdekatan dengan Stasiun Lempuyangan, di tempat tersebut terdapat 7 kamar seluruhnya laki-laki dan ada beberapa orang dari universitas yang sama, dari ketujuh mahasiswa yang bertempat tinggal di rumah kontrakan tersebut hanya 3 mahasiswa yang aktif terlibat dalam perjudian *online*.

Lokasi selanjutnya terdapat di daerah Maguwoharjo yang terletak di Jalan Nangka, di tempat tersebut terdapat 5 kamar yang seluruhnya laki-laki dan dari universitas yang sama, namun tidak seluruhnya di tempat tersebut yang aktif terlibat dalam perjudian *online* hanya 3 mahasiswa saja yang mengikuti permainan judi *online* tersebut dan mereka biasanya bermain judi *online* secara bersamaan baik pada waktu siang hari, sore hari dan juga pada waktu malam hari. Lokasi yang terakhir yaitu terdapat di daerah Kaliurang dimana rumah kontrakan tersebut terletak di Desa Candirejo, di lokasi tersebut terdapat 6 kamar yang semuanya di huni oleh Mahasiswa laki-laki dan seluruhnya dari salah satu universitas swasta besar yang cukup terkenal di daerah Kaliurang. Namun dari keenam mahasiswa tersebut hanya ada 4 mahasiswa saja yang aktif terlibat langsung dalam permainan judi *online*, sama halnya dengan lokasi yang terdapat di daerah Maguwoharjo, secara

bersamaan mereka bermain judi *online* dan yang biasa mereka mainkan adalah judi *online* sepak bola, hanya waktunya saja yang berbeda yaitu tergantung pada adanya pertandingan sepak bola atau tidak.

Cara peneliti mendapatkan 4 lokasi tersebut serta dijadikan sebagai informan dalam penelitian ini diantaranya adalah sebagai teman satu rumah kontrakan, sebagai teman main futsal, sebagai teman satu kampus, serta sebagai teman satu daerah dengan peneliti. Mahasiswa yang aktif terlibat dalam perjudian *online* secara umum biasanya tempat yang dijadikan untuk menikmati bermain judi *online* yaitu warnet yang terletak dekat dengan tempat tinggal mereka dan juga biasanya bermain di rumah mereka masing-masing dengan menggunakan fasilitas laptop atau komputer yang terhubung dengan jaringan internet. Adapun bentuk permainan judi *online* yang mereka pilih masing-masingnya ada beberapa yang berbeda dan ada juga yang sama sesuai dengan keahlian yang mereka miliki baik dari perjudian Poker, Sepak bola dan juga perjudian Kasino.

#### **B. Gambaran Umum Dari Jenis-Jenis Perjudian *Online***

Jenis permainan judi *online* yang ditawarkan pada situs-situs internet sangat beraneka ragam bentuknya mulai dari kategori olahraga, dadu, tebak gambar, tebak angka dan juga kartu, hal tersebut juga serupa dengan sistem model pemasangan taruhan dalam permainan judi *online*. Peneliti akan menguraikan tentang deskripsi bentuk jenis-jenis perjudian *online* yang terdapat di situs-situs internet tertentu sesuai dengan Mahasiswa atau informan yang mainkan, dalam penelitian ini metode yang digunakan untuk

dapat lebih akurat yaitu dengan melihat dari dokumen situs-situs judi *online* yang tersedia dan juga melalui dari hasil observasi informan atau Mahasiswa yang terlibat langsung dalam permainan judi *online*. Berikut adalah bentuk dari macam-macam permainan judi *online*:

### **1. Perjudian *Poker Online***

Permainan poker yang paling populer adalah *Texas Holdem* atau *Hold'em*, badan Legislatif negara bagian Texas resmi mengakui Robstown, Texas, Amerika Serikat sebagai tempat kelahiran permainan ini pada awal tahun 1990an, Yang kemudian diperkenalkan ke Las Vegas pada tahun 1967 oleh sekelompok penjudi Texas, Golden Nugget Casino di Downtown Las Vegas adalah satu-satunya kasino yang menyediakan permainan ini pada tahun tersebut. pada awal tahun 1980 permainan ini diperkenalkan ke para pemain kartu Eropa, *Texas Hold'em* seringkali dianggap sebagai permainan keterampilan, namun perbedaan antara keterampilan dan kesempatan itu belum pernah masuk ke dalam yurisprudensi California mengenai poker.<sup>36</sup>






Poker *online* merupakan permainan kartu yang menggunakan uang asli dimana awal permainan para pemain akan mendapatkan 2 kartu, dan para pemain bisa memasang taruhan untuk melanjutkan permainan atau menutup kartunya jika ingin berhenti, pada umumnya melanjutkan atau berhenti dalam permainannya disesuaikan dengan mendapatkan kartu yang menurut para pemain bagus atau tidak. Selanjutnya para pemain akan diberi 3 kartu

---

<sup>36</sup> Dunia baca Dot Com, Asal Usul Sejarah Permainan Poker (Texas Hold'em), <http://duniabaca.com/asal-usul-sejarah-permainan-poker-texas-hod-em.html>. diakses pada tahun 2015

yang diletakkan di tengah meja poker secara terbuka, kemudian para pemain diberi hak untuk memasang taruhan lagi atau berhenti, hal tersebut terus berjalan demikian sampai terbukanya kartu ke 4 dan juga pada kartu ke 5 atau terakhir.

Didalam permainan poker, mempunyai urutan 5 kombinasi kartu yang terbaik, urutan 5 kombinasi kartu tersebut terdiri dari 10 jenis mulai dari yang terendah sampai yang tertinggi, berikut dibawah ini peneliti paparkan contoh tabel urutan kombinasi kartu beserta penjelasannya:

JENIS KARTU	CONTOH KARTU	CONTOH GAMBAR
High Card	Salah satu kartunya memiliki nilai tertinggi	
One Pair	2 angka kartu sama	
Two Pair	2 pasang angka kartu sama dengan angka yang berbeda	
Three Of Kind	3 kartu berangka sama	 Three of a Kind
Straight	5 kartu yang berurutan	
Flush	5 kartu memiliki kembang yang sama	
Full House	3 kartu berangka sama + 2 kartu berangka sama	
Four Of Kind	4 kartu dengan angka sama	
Straight Flush	5 kartu berurutan dan memiliki kembang yang sama	
Royal Flush	5 kartu berurutan, dengan kembang yang sama dan memiliki nilai tertinggi	

Tabel 1. Urutan atau rangking 5 kombinasi kartu poker dari yang tertinggi samapai yang rendah

- a. *High Card Poker*, merupakan nilai dari kartu itu sendiri, sesuai urutan berupa gambar kartu poker dan urutan kartu yang kecil sampai tertinggi adalah 2,3,4,5,6,7,8,9,10,J,Q,K,A. Untuk A sendiri, bisa menjadi angka yang tertinggi dan bisa juga menjadi angka yang terendah yaitu 1.
- b. *One Pair*, merupakan kombinasi 2 kartu poker yang sama,  
contoh: Q-Q-10-7-2, J-J-2-5-6, atau 2-2-7-9-J
- c. *Two Pair*, kombinasi 2 pasang kartu poker yang sama,  
contoh: J-J-9-9-5, Q-Q-5-5-J, atau 2-2-7-7-J
- d. *Three of a Kind*, kombinasi 3 kartu poker yang sama,  
contoh: 8-8-8-4-K, Q-Q-Q-10-4, atau 2-2-2-7-J
- e. *Straight*, kombinasi 5 kartu poker yang berurutan,  
contoh: 5-6-7-8-9, 10-J-Q-K-A, atau 6-7-8-9-10
- f. *Flush*, kombinasi 5 kartu poker memiliki jenis gambar yang sama meskipun angka 5 kartu tersebut tidak berurutan contoh: semua jenis gambar kartunya hati ataupun diamond.
- g. *Full House*, kombinasi 3 kartu dan 2 kartu poker yang sama, merupakan gabungan dari “One Pair” dan “Three of a Kind”,  
contoh: 4-4-4-2-2, K-K-8-8-8, atau 3-3-J-J-J
- h. *Four of a Kind*, kombinasi 4 kartu poker yang sama,  
contoh: A-A-A-A-J, atau 4-4-4-4-9, atau 7-7-7-7-3
- i. *Straight Flush*, kombinasi 5 kartu poker yang jenisnya sama dan angkanya berurutan, ini merupakan gabungan dari “Straight” dan



“Flush”, Contoh: jenis gambar seluruh kartunya hati, angkanya 2-3-4-5-6, atau jenis gambar seluruh kartunya diamond, angkanya 5-6-7-8-9.

- j. *Royal Flush*, kombinasi 5 kartu poker yang jenisnya sama, angkanya berurutan dan memiliki angka yang paling tertinggi, contoh: jenis gambar seluruh kartunya hati, angkanya 10-J-Q-K-A, jenis gambar seluruh kartunya diamond, angkanya 10-J-Q-K-A.



Gambar 1. Salah satu Contoh Meja Judi Poker Online

Permainan poker pada intinya adalah mengkombinasikan kartu poker yang terlihat di meja dengan kartu milik sendiri, siapa yang kombinasi kartunya paling tinggi nilainya maka dia pemenang taruhannya. Kombinasi tersebut dibentuk oleh 5 kartu yang berasal dari milik kartu pemain sendiri dan kartu yang terlihat di tengah meja poker.<sup>37</sup>

Mahasiswa yang bermain judi poker *online* beranggapan bahwa permainan tersebut sebagai permainan yang tergantung pada diri sendiri sesuai dengan kartu yang dimilikinya serta dapat mengontrol taruhan yang

<sup>37</sup> Permainan, Poker, Online, Indonesia. <http://www.gamesasiapoker77.com/panduan-aturan-strategi-dan-cara-bermain-poker.html>. diakses pada 8 Desember 2015



ingin dipasang. Dan jenis dari permainan ini bersifat melawan satu dengan yang lainnya berdasarkan kombinasi kartu yang mereka miliki. Hal tersebut serupa dengan yang telah diungkapkan informan sebagai berikut :

*“judi yang lebih sering saya mainin itu ya poker, saolnya bisa ngontrol diri sendiri tergantung sama kartu yang saya punya, kalo jelek ya saya gak ikut taruhan tapi kalo bagus taruhanya saya naikin biar dapet banyak lagi kalo lawanya banyak yang ngikut, intinya sabar aja sh nunggu dapet kartu yang bagus.”<sup>38</sup>*

## **2. Perjudian Online Sepak Bola**

Sepak bola adalah salah satu cabang olahraga yang telah mendunia dari seluruh penjuru, kecintaan seseorang pada sepak bola pun sudah menjadi sebagai salah satu olahraga yang paling di favoritkan. Pemanfaatan teknologi Internet, banyak oknum-oknum tertentu membuat ladang bisnis dengan harapan mendapat keuntungan yang sangat besar dari dunia bola dengan menawarkan situs-situs perjudian sepak bola *online*, seperti *Sbobet.com*, *m88.com*, *bola88.com* dan lainnya.

Dalam permainan judi sepak bola *online* terdapat tata cara atau aturan main dengan model yang sangat beraneka ragam seperti sistem taruhan menang-kalah-seri, tebak skore, taruhan dengan *voor*, serta bola jalan. Ada beberapa istilah taruhan yang terdapat dalam permainan judi sepak bola *online*, adalah sebagai berikut: *Handicap* (HDP) yaitu sistem *voor-vooran*, *Over/Under* (O/U) yaitu hasil akhir jumlah gol dalam satu pertandingan, *Genap/Ganjil* (O/E) yaitu hasil akhir jumlah gol dalam satu pertandingan berangka genap atau ganjil. Dibawah ini peneliti akan

---

<sup>38</sup> Wawancara dengan usman, dilakukan pada Hari Rabu, 28 Desember 2016, di rumah kontrakan Gondokusuman Yogyakarta

memberikan salah satu contoh tabel taruhan untuk mempermudah dalam memperjelas hal-hal tersebut.

Time	Event	Full Time				Firsht Half		
		1X2	HDP	O/U	O/E	1X2	HDP	O/U
02.00  LIVE	Chelsea		0,5-1	2,5-3			0-0,5	1,0
		1,610	-1,420	o -1,070	o 1,000	2,560	1,160	o-1,020
	Manchester United	5,400	1,250	u -1,050	e -1,110	3,750	-1,350	u-1,110
	Draw	3,650				2,170		

Tabel 2. Contoh Odds yang ada di M88

Dalam gambar pertaruhan di atas tim yang berwarna merah biasanya lebih kuat atau lebih dijagokan dari tim yang berwarna biru, terlebih tim yang berwarna biru biasanya bermain dikandang sendiri. Untuk nilai *Odds*(taruhan) HDP, O/U, dan O/E yang berwarna merah dan ditandai minus adalah yang dikenakan pajak (bunga) yang artinya, kalau menang akan mendapatkan uang sesuai yang dipertaruhkan tetapi kalau kalah harus membayar lebih banyak tergantung pada besarnya nilai *Odds* contoh bunga merah: bunganya -1,110 taruhanya 100 ribu rupiah, jika kalah akan membayar  $100 \times 1,110 = 111$  ribu rupiah dan apabila menang hanya mendapatkan 100 ribu rupiah saja. Adapun yang berwarna hitam apabila kalah membayar sesuai yang dipertaruhkan dan jika menang mendapatkan lebih banyak dari yang dipertaruhkan tergantung pada besarnya nilai *Odds* tersebut, contoh: bunganya 1,110 taruhanya 100 ribu rupiah, jika menang

akan mendapat  $100 \times 1,110 = 111$ ribu rupiah, dan kalau kalah hanya membayar yang dipertaruhkan tadi saja. Dibawah ini penjelasan lainnya terkait betuk macam-macam taruhan yang terdapat di perjudian sepakbola *online*:

- a. *Handicap* (HDP), adalah sistem *voor-vooran*, tim yang *nge-voor* selalu berwarna merah sesuai dengan contoh table gambar diatas yang meng-*voor* 0,5-1 yang berarti *voor*  $\frac{3}{4}$  dan dibawah angka *voor* -1,240 artinya taruhan pada tim Chelsea untuk meng-*voor*  $\frac{3}{4}$  , dan angka dibawahnya 1,250 yang berarti taruhan pada tim Manchester United di-*voor*  $\frac{3}{4}$  . contoh: jika hasil skore pertandingan tersebut 2-1 dimenangkan oleh Chelsea, dan angka yang dipertaruhkan pada 0,5-1 1,250 untuk tim MU dan jumlah taruhnya 100 ribu rupiah maka akan kalah setengah dengan hasil selisih 1 gol saja, perhitunganya =  $(100 \times 1,250) / 2 = 62,5$  , demikian juga apabila taruhnya pada meng-*voor* untuk tim Chelsea maka menang setengah, jika ingin menang sepenuhnya yaitu dengan selisih 2 gol atau lebih.
- b. *Over/Under* (O/U), dibawah kolom O/U terdapat nilai angka 2,5-3 yang berarti apabila taruhan pada angka *over* hasil jumlah gol pada pertandingan diatas harus melebihi 3 gol, jika hasilnya hanya 3 gol maka kemenangan yang didapatkan hanya setengah saja, begitu juga perhitungan apabila dengan taruhan pada angka *under* jika jumlah hasil pertandingan 3 gol namun perbedaanya adalah akhir jumlah gol pada *under* tidak boleh melebihi 3 gol.

- c. *Odd/Event* (O/E), yaitu hanya memilih pada angka kolom O yang berarti genap atau E yang berarti ganjil pada jumlah hasil gol akhir kedua tim tersebut.
- d. 1 X 2, dibawah kolom tersebut terdapat angka 1,610 yaitu kemenangan untuk tim Chelsea, angka 5,400 kemenangan untun tim MU, serta angka 3,650 apabila hasil dari akhir pertandingan seri. Contoh perhitunganya: apabila memilih angka untuk kemenangan tim Chelsea  $(1,650 - 1) \times 100 = 61$ , apabila hasilnya seri maka tetap akan dinyatakan kalah.
- e. *Mix Parlay*, yaitu taruhan paket dengan minimal 3 pertandingan dalam 1 paket, jika satu pertandingan dari paket tersebut ada yang kalah atau seri maka tetap akan dihitung kalah. Contoh yang perhitunganya: jika taruhanya 100 ribu rupiah dan paket yang dipilih 1. A (1,650) vs B (5,420) yang dipilih A dan skor akhir 2-0, 2. C (1,530) vs D (5,230) yang dipilih C skor akhir 1-0, 3. E (3,220) vs F (2,320) yang dipilih F skor akhir 2-3, angka dari 3 pertandingan tersebut di jumlahi keseluruhanya:  $(1,650 \times 1,530 \times 2,320) \times 100 = 585,684$  ribu rupiah yang didapatkan.
- f. *Corecct Score* (tebak skor), adalah menebak hasil akhir dari sebuah pertandingan, contoh : pilih taruhan 1:0 yang berarti skor hanya harus 1 gol saja tidak boleh lebih, begitu juga apabila tidak ada gol satupun pada

akhir pertandingan, atau pilih taruhan 2:5, maka skor yang dibutuhkan minimal 2 dan maksimal 5 pada akhir dari pertandingan.<sup>39</sup>

Sepak bola sudah sangat sering dijadikan pertarungan dari kalangan apapun, namun yang mendorong mahasiswa untuk ikut bertaruh dalam perjudian sepak bola *online* adalah tersedianya prediksi untuk menganalisa statistik dari masing-masing tim, sehingga meyakinkan bahwa pasangan atau taruhan mereka akan menghasilkan kemenangan. Selain itu juga berdasarkan kegemaran mereka terhadap tim-tim elit yang ada di liga-liga eropa, serta pengetahuan mereka pemain-pemain yang ada di tim tersebut, dan merasa yakin bahwa tim tersebut sudah jelas pasti menang. Sebagaimana hal tersebut serupa dengan ungkapan informan sebagai berikut:

*“kalo masang taruhan bola di sbobet enak mas, soalnya ada prediksinya, kita bisa prediksiin dulu gimana statistik pertemuan sama performanya, enaknya lagi kita bisa gabungin tim-tim gede yang udah pasti menang buat taruhan.”*<sup>40</sup>

### 3. Perjudian Kasino *Online*

Permainan judi kasino *online* menjadi industri yang terus berkembang pesat dari berbagai kalangan apapun. sebagian besar perjudian kasino *online* memiliki aturan yang tertentu terkait mengenai dokumen ID untuk membuktikan identitas penjudi. Pelaku judi kasino *online* yang berada dibawah umur tidak memiliki masalah, usia yang diperbolehkan untuk

<sup>39</sup> Evan, Vincent, cara bermain taruhan bola online m88, <http://bettingsoccerm88.blogspot.co.id/2012/10/tutorial-cara-bermain-taruhan-bola.html>. di akses pada Senin, 29 oktober 2012

<sup>40</sup> Wawancara dengan viko dilakukan pada Hari Sabtu, 17 Desember 2016 di rumah kontrakan Sagan Yogyakarta

bermain kasino *online* adalah 18 sampai 19 tahun.<sup>41</sup> Dalam permainan judi kasino *online* para pelaku judi diberi kesempatan mengasah kemampuan bermain dan mempertajam strategi-strategi dalam permainan kasino favorit mereka serta penawaran variasi permainan kasino yang sangat banyak dengan berbagai kemudahan dan kenyamanan dalam bermain dimana saja dan kapan saja.

Berbagai macam bentuk permainan judi kasino *online* yang cukup terkenal dan populer seperti: *Baccarat, Blackjack, Roulette, Sicbo, Dragon Tiger* dan dan lainnya. Keunggulan utama bermain kasino *online* adalah dapat memainkan seluruh permainan kasino seperti layaknya bermain didunia nyata. Sulit untuk menentukan pilihan kasino *online* yang cukup tepat untuk dimainkan, namun pada dasarnya para pelaku judi kasino *online* memilih berdasarkan tingkat kemahiran variasi permainan judi kasino tersebut, serta penawaran bonus yang diberikan pada situs-situs agen perjudian kasino *online*. Bentuk permainan yang terdapat di perjudian kasino *online*, diantaranya adalah sebagai berikut:

**a. Sic Bo**

merupakan permainan kuno yang cukup populer. *Sic Bo* yang berarti pasangan dadu dalam bahasa cina dimainkan dengan tiga dadu diatas meja khusus. Ada banyak pilihan taruhan yang berbeda, Berikut 8 kolom taruhan

---

<sup>41</sup> Lee, Aaron. Mitos Tentang Perjudian Kasino Online, <http://leicainfo.com/2016/03/9-mitos-tentang-perjudian-kasino-online-telah-terjawab.html> diakses pada 14 maret 2016.

pada meja permainan *Sic Bo* yang menggunakan 3 buah dadu sebagai saran permainannya:

1. Kolom *Dadu Single*, Jenis taruhan ini adalah merupakan taruhan untuk jenis dadu tunggal yang dimulai dari angka 1 sampai 6. (Taruhan akan dibayarkan sebesar taruhan awal) Contoh: Memasang dadu 1, dadu 3 dan dadu 4 sebesar masing-masing 100. Jika Dadu yang keluar adalah 1, 3, dan 5, maka menang 200 (100 dari dadu 1 dan 100 dari dadu 3).
2. Kolom Kombinasi 2 Dadu, Jenis taruhan ini adalah merupakan taruhan kombinasi 2 dadu yang mungkin keluar dari 3 dadu yang ada. (Taruhan akan dibayarkan sebesar 5x lipat dari taruhan awal). Contoh: Memasang kombinasi 2 dan 3 sebesar 100. Jika dadu yang keluar adalah 2, 3, dan 5, maka menang sebesar 500 (5x lipat).
3. Kolom Angka Tunggal, Jenis taruhan ini adalah merupakan taruhan untuk menebak jumlah total angka yang ada pada 3 dadu. *Payout* taruhan untuk Angka Tunggal bervariasi dari 6x lipat sampai dengan 50x lipat tergantung angka yang dipilih. Contoh: Memasang Angka Tunggal 10 sebesar 100. Jika dadu yang keluar adalah 1,3,6 (total 10) maka berhak menang sebesar 600 (*payout* 6 to 1 atau 6x lipat).
4. Kolom *Small/ Big* (Kecil/ Besar), Jenis taruhan ini adalah merupakan taruhan untuk menebak apakah Total Dadu berada di kategori kecil atau besar. Kecil=4-5-6-7-8-9-10, Besar=11-12-13-14-15-16-17 (Taruhan akan dibayarkan sebesar taruhan awal). Contoh: Memasang Small atau



Kecil sebesar 100. Dadu yang keluar adalah 1-3-4 (total 8), maka menang sebesar 100 juga.

5. Kolom *Even/ Odd* (Genap/ Ganjil), Jenis taruhan ini adalah merupakan taruhan untuk menebak apakah Total Dadu bernilai Genap atau Ganjil. (Taruhan akan dibayarkan sebesar taruhan awal). Contoh: Memasang *Even* atau Genap sebesar 100. Dadu yang keluar adalah 1-1-4 (total 6), maka menang sebesar 100 juga.
6. Kolom 2 Angka Kembar, Jenis taruhan ini adalah merupakan taruhan untuk memasang 2 angka kembar yang mungkin muncul pada 3 dadu yang ada. (Taruhan akan dibayarkan sebesar 8x lipat dari taruhan awal). Contoh: Memasang angka kembar 1 sebesar 100. Jika dadu yang keluar adalah 1,1,5, maka menang sebesar 800.
7. Kolom 3 angka kembar, Jenis taruhan ini adalah merupakan taruhan untuk memasang 3 angka kembar yang mungkin muncul pada 3 dadu yang ada. (Taruhan akan dibayarkan sebesar 150x lipat dari taruhan awal). Contoh: Memasang angka kembar 3 sebesar 100. Jika dadu yang keluar adalah 3,3,3, maka menang sebesar 15000.
8. Kolom *Asuransi* 3 angka kembar, Jenis taruhan ini adalah merupakan taruhan untuk memasang semua 3 angka kembar yang mungkin muncul. Apapun 3 angka kembar yang muncul, maka akan menang. (Taruhan akan dibayarkan sebesar 24x lipat dari taruhan awal). Contoh: Memasang

Asuransi 3 angka kembar sebesar 100. Jika dadu yang keluar adalah 6,6,6 maka menang sebesar 2400.<sup>42</sup>



Gambar 2. Tampilan meja taruhan pada permainan Sic Bo

#### b. Roulette

Adalah atraksi kasino tertua dan paling populer, dimana permainan ini menggunakan bola kecil yang diputar dan akan mendarat pada angka yang terdapat di roda besi pemutar. Meja taruhan pada permainan ini dipisahkan dengan jelas baik dari warna, peluang, event, kelompok, nomor individu, dan sebagainya. Ada banyak macam-macam bentuk taruhan dalam permainan *Roulette* sesuai dengan kelipatan yang akan dibayar dari taruhan tersebut, berikut adalah urainya:

1. *Straight Up* - Salah satu angka dari 0-36. Ini dibayar 35x lipat dari taruhan awal.
2. *Corner* - Salah satu angka dari 4 angka yang berdampingan. Dibayar 8x lipat dari taruhan awal.
3. *Street* - Salah satu angka dari baris yang berisi 3 angka. Dibayar 11x lipat dari taruhan awal.

<sup>42</sup> Cara bermain sic bo di soboet casino, <http://www.warungbola.com/cara-bermain-sic-bo-di-sbobet-casino.html>, di akses pada Senin, 11 januari 2016

4. *Split* - Salah satu angka dari 2 angka yang berdampingan. Dibayar 17x lipat dari taruhan awal.
5. *Six Line* - Salah satu angka dari baris yang berdampingan yang di dalamnya terdapat 6 angka. Dibayar 5x lipat dari taruhan awal.
6. *Dozen* - Salah satu angka dari bagian kotak 12 angka yang ditandai dengan 1st 12, 2nd 12 and 3rd 12. Dibayar 2x lipat dari taruhan awal.
7. *Even Chances* - "*outside bets*" ditandai dengan design 1 to 18 or 19 to 36, Even or Odd, Black or Red. Dibayar 1x lipat dari taruhan awal.<sup>43</sup>



Gambar 3. Tampilan meja taruhan pada permainan Roulette

### c. *Baccarat*

permainan ini bisa dibilang merupakan salah satu permainan judi kasino tertua di dunia. *Baccarat Online* adalah permainan kartu yang dimainkan antara *Banker* dan *Player* dimana angka tertinggi yang menjadi pemenang dari permainan *baccarat*. Tujuan utama *baccarat* adalah sedekat mungkin ke angka 9 pada kartu total nilai. Berikut adalah nilai kartu individu dalam *baccarat* : 2 hingga 9 = nilai nominal. 10 sampai raja sama dengan nol dan as

<sup>43</sup> Cara bermain roulette, <http://gamejudionline.com/2017/02/cara-menang-bermain-judi-roulette-biar-dapat-rejeki-nomplok.html>. di akses pada 19 februari 2017

sama dengan 1. Sebagai contoh, jika memiliki angka  $6 + 5$  maka akan  $= 1$ , ( $6 + 5 = 11$ ).

Pembagian kartu diawali dengan pembagian kartu kepada *PLAYER* seperti berikut : Kartu pertama untuk *PLAYER*, Kartu pertama untuk *BANKER*, Kartu kedua untuk *PLAYER*, Kartu kedua untuk *BANKER*, Kartu Ketiga untuk *PLAYER* ( Tergantung Pada Peraturan Kartu Ketiga ), Kartu ketiga untuk *BANKER* ( Tergantung Pada Peraturan Kartu Ketiga ). Contoh nilai atau jumlah kartu yang di capai:  $8 + 2 = 0$ ,  $3 + 2 + 7 = 2$ ,  $4 + 7 + 8 = 9$ ,  $10 + 10 + 10 = 0$ . Pemenang dari permainan diambil dari nilai kartu tertinggi.

Ada Beberapa Pilihan Dalam Melakukan Taruhan di Baccarat standart internasional.

1. *PLAYER* = Nilai pembayaran 100%
2. *BANKER* = Nilai pembayaran 95% karena 5% akan di kenakan komisi
3. *TIE* (seri) = Nilai Pembayaran x 8 dari nilai taruhan
4. *PLAYER PAIR*= Nilai Pembayaran x 11 dari nilai taruhan
5. *BANKER PAIR*= Nilai Pembayaran x 11 dari nilai taruhan

Dimana nilai pembayaran di atas adalah nilai pembayaran standar yang digunakan di seluruh Casino terutama di Amerika, Eropa dan Asia. Apabila terjadi *TIE* ( nilai *PLAYER* dan *BANKER* sama atau seri ) maka taruhan yg di pasang pada *PLAYER* atau *BANKER* akan di kembalikan semua tanpa ada

potongan, tetapi kalo ada pemasangan *PLAYER PAIR* atau *BANKER PAIR* tetap akan di hitung sesuai dengan kartu yang dibagikan dan bagi yang memasang *TIE* akan mendapat 8 x dari nilai taruhan. Dan *PLAYER PAIR* adalah menebak kartu player akan muncul ganda ( Q & Q atau pun 4 & 4 ), begitu juga sama halnya dengan *BANKER PAIR*.<sup>44</sup>



Gambar 4. Tampilan meja taruhan pada permainan Baccarat

Dari semua jenis permainan judi kasino *online*, mahasiswa menganggap bahwa permainan tersebut adalah salah satu permainan yang sangat mudah, pada dasarnya permainan tersebut hanya menebak-nebak angka dan terdapat prediksi sebelum melakukan pertaruhan, selain itu mereka lebih sering bermain permainan ini disebabkan dengan pendapatan yang berlipat ganda dari jumlah taruhan yang dipasang lain halnya dengan perjudian yang lainnya hanya memiliki kelipatan sama dari jumlah taruhan yang dipasang. Sama halnya seperti yang telah diungkapkan informan sebagai berikut:

*“kalo main baccarat sama roulette itu enakya kalo pinter nebaknya cepet dapet duit banyak mas, soalnya kalianya gede-gede, ya karena itu lah*

<sup>44</sup> Panduan bermain baccarat, <http://astobet.net/cara-bermain-baccarat.html>. diakses pada tahun 2013



*saya senang main judi, lagian juga dari pada bola atau yg lainnya lebih gampang main ini lah, tergantung gimana prediksinya aja sh.*"<sup>45</sup>

Contoh-contoh dari permainan di atas seluruhnya adalah jenis-jenis dari permainan judi *online* yang tersedia pada situs-situs internet pada saat ini. Berikut juga adalah sebagian penjelasan atau uraian tata cara permainan tersebut serta penawaran keuntungan yang beranekaragam yang terdapat dalam permainan judi *online* tertentu.

### **C. Deskripsi Informan**

Dalam hal ini peneliti memilih informan yang benar-benar mengetahui tentang perjudian *online* yang akan dikaji serta mampu memberikan informasi yang dapat dikembangkan untuk memperoleh data. Peneliti melakukan metode observasi, partisipasi dan wawancara serta mengikuti kegiatan informan ketika bermain judi untuk mendapatkan data yang akurat. Terkait berdasarkan judul yakni perjudian *online* di kalangan mahasiswa, maka informan yang peneliti wawancara yaitu mahasiswa yang terlibat langsung dalam perjudian *online* dengan kategori: lama waktu terlibatnya mahasiswa dalam perjudian *online*, proses awal mengenal perjudian *online*, alasan untuk terus bermain hingga saat ini, serta jenjang tingkat pendidikan atau semester yang sedang ditempuh.

Berlatar dari beberapa kategori tersebut, peneliti memilih 5 informan seluruhnya merupakan mahasiswa dari berbeda Universitas baik dari Universitas Negeri maupun Universitas Swasta yang terdapat di Yogyakarta,

---

<sup>45</sup> Wawancara dengan Gabbar, dilakukan pada Hari Kamis 19 Januari 2017, di rumah kontrakan Maguwoharjo Yogyakarta

merupakan mahasiswa yang secara langsung mengikuti kegiatan serta mengetahui tentang permainan judi *online*. Informan yang peneliti dapatkan merupakan *subjek* penelitian yang sangat penting, untuk melindungi informan terhadap hal-hal yang tidak diinginkan dikemudian harinya, maka dalam penelitian ini nama asli dari informan sengaja disamarkan dengan menggunakan nama lain, serta menginisialkan Institusi yang berkaitan dengan informan yang peneliti wawancarai.

Dibawah ini secara rinci adalah berikut gambaran atau deskripsi secara umum tentang identitas informan yang telah peneliti dapatkan berdasarkan kriteria masing-masing yang sudah ditentukan:

#### **1. Viko,**

Merupakan Mahasiswa salah satu Universitas Negeri A di Yogyakarta, Viko berasal dari kota Purworejo yang kini sedang menepuh pendidikan pada masa jenjang hingga semester 12 dari tahun angkatan 2011 dan berusia 24 tahun. Awal mula Viko mengenal perjudian *online*, yakni pada pertengahan tahun 2014 yang dipengaruhi oleh sebagian teman-teman kampus yang sebelumnya sudah terlibat perjudian *online* terlebih dahulu, yang hingga saat ini ia pun telah terlibat langsung dalam permainan judi *online* kurun waktu kurang lebih 3 tahun lama bermainnya. Permainan judi *online* yang dimainkan adalah judi sepak bola. sebagaimana yang diungkapkan Viko:

*“pertama saya ikut main judi online itu dari beberapa teman kampus, dan dari teman-teman kos yang sudah duluan main, alasan saya ikut main judi online karena menggiurkan liat teman saya dapat keuntungan yang*



*besar dan juga buat hiburan bagi saya”.*<sup>46</sup> (wawancara dilakukan pada hari sabtu, 17/12/2016)

Alasan terkuatnya yang melibatkan ia dalam perjudian tersebut hingga kini adalah ia banyak mengetahui tim atau club *elite* yang terdapat di liga-liga Eropa beserta kekuatan pemain-pemain tim sepak bola dari liga-liga tersebut sehingga ia dapat meyakini bahwa tim yang akan dijadikan pertaruhannya dalam perjudian *online* akan menang dan ia merasa akan mendapatkan keberuntungan dalam pertaruhannya tersebut. sebagaimana yang diungkapkan Viko:

*“saya hobi banget sama bola makanya hafal semua club-club bola, ya itu juga sih alasan saya sampe sekarang masih masang judi bola”*<sup>47</sup> (wawancara dilakukan pada hari sabtu, 17/12/2016)

## **2. Jony**

Merupakan mahasiswa Universitas Negeri B di Yogyakarta, yang kini sedang menempuh pendidikan pada masa jenjang semester 10 dari angkatan tahun 2012 dan ia berasal dari kota Palembang berusia 22 tahun. Ia mengenal perjudian *online* berawal dari melihat teman satu kostnya yang sedang bermain judi *online* yang hanya dengan awal modal sedikit bisa meraih keuntungan yang lumayan sangat menggiurkan ketika memenangkannya, mulai dari situ Jony muncul rasa penasaran ingin tahu dan mengajukan beberapa pertanyaan pada temanya tersebut tentang perjudian *online*, dan meminta untuk diajarkan bagaimana cara aturan dan syarat

---

<sup>46</sup> Wawancara dengan Viko, dilakukan pada Hari Sabtu, 17-Desember-2016 di rumah kontrakan daerah Sagan Yogyakarta.

<sup>47</sup> Ibid

untuk dapat mengikuti permainan tersebut. Hingga saat ini ia masih melakukan kegiatan judi *online* selama 3 tahun.

Sama halnya dengan viko jenis perjudian yang dimainkan oleh jony juga adalah perjudian sepak bola namun terkadang ia sesekali bermain judi lainnya yakni seperti judi *SicBo* ketika ia meraih keuntungan lebih atau juga koin yang masih ada tersisa dari apa yang telah ia pertaruhkan dalam perjudian sepak bola. Seperti yang telah diungkapkan sebagai berikut:

*“waktu masih ngekos dulu ada temen saya satu orang lagi masang judi bola trus dia menang dapet besar jutaan dari situ saya coba ikut-ikutan main juga, saya biasanya deposit 50 ribu, nah buat masang bola itu minimal 13 ribu bisa pasang 3 lubang, sisanya ya buat dimainin di sicbo aja, kalo menang juga gitu, tergantung misalnya menang 215 ribu, yang di withdraw 200 aja sisanya bisa buat masang lagi atau main sicbo.”*<sup>48</sup> (wawancara dilakukan pada hari minggu, 25/12/2016)

### 3. Usman

Adalah salah satu mahasiswa Universitas Swasta A yang terdapat di Yogyakarta, yang berasal dari kota Riau. Usman sedang menjalani pendidikan S1 pada masa jenjang semester 6 dari angkatan 2014 dan telah berusia 20 tahun, ia telah mengikuti perjudian *online* sudah hampir 1 tahun setengah. Permainan judi *online* yang paling sering ia mainkan hingga saat ini adalah judi poker, sebelum mengenal judi poker *online* Usman sudah lama mengetahui tentang apa itu permainan poker, karena pada awalnya ia bermain poker dari salah satu media sosial yaitu *Facebook* kemudian bermain dari aplikasi yang terdapat di handphone dan semua itu hanya

---

<sup>48</sup> Wawancara dengan Jhony dilakukan pada Hari Minggu, 25-12-2016 di rumah kontrakan Gondokusuman Yogyakarta

berbentuk game biasa saja, tidak ada pertaruhannya menggunakan uang asli karena bentuk dan sifatnya hanya sekedar keisengan saja dan tidak ada sama sekali menghasilkan keuntungan atau menyebabkan kerugian yang nyata. Kemudian ia ditawarkan oleh salah satu teman kampusnya untuk langsung mencoba mengikuti permainan judi poker *online* yang dari keseluruhannya menggunakan uang asli daripada memainkan game poker yang hanya sekedar game biasa saja yang tidak menguntungkan sama sekali, kemudian teman dari usman tersebut pun mengatakan siapa tau mendapatkan keuntungan lebih besar dari kemenangan ketika bermain judi poker *online* sesuai dengan tingkat kemahiran Usman dalam bermain game poker tersebut. sebagaimana ungkapan tersebut yaitu:

*“pertama banget judi online yang saya mainin itu poker mas, awalnya main poker online gara-gara ditawarin sama temen, soalnya dia tau kalo aku sering main poker di facebook sama di hp, di hp nama aplikasinya texas poker, alasan temen saya sih bilanginya dulu kalo di poker online itu pakai duit beneran, udah kayak nyata pokoknya lah.”*<sup>49</sup>

menurut pendapat Usman, alasan ia terus bermain judi poker *online* yaitu dapat mengontrol sendiri dalam permainan tersebut ketika bertaruh sesuai dengan kartu yang didapatkan sehingga ia akan meraih kemenangan yang sangat besar ketika mendapatkan kartu bagus. Sebagaimana ungkapan tersebut adalah:

*“kalo main poker itu intinya sabar aja sih tunggu aja sampai dapat kartu bagus baru ikut main, sekalian pasang yang banyak kalau dapat kartu bagus, biar menangnya juga gede.”*<sup>50</sup>

---

<sup>49</sup>Wawancara dengan Usman dilakukan pada Hari Rabu, 28-Desember-2016. Di rumah kontrakan Gondokusuman Yogyakarta

<sup>50</sup>Ibid

#### 4. Gabbar

Gabbar merupakan salah satu mahasiswa Universitas Swasta B yang terdapat di daerah Maguwoharjo, yang sedang menempuh pada masa jenjang semester 6 dari angkatan 2014 yang berasal dari kota Medan dan kini berusia 20 tahun. Pada awalnya Gabbar telah mengetahui tentang perjudian *online* dari banyaknya teman-teman yang telah terlibat terlebih dahulu, namun pada saat itu ia belum tertarik untuk ikut serta dalam perjudian *online* karena ia tidak pernah bertanya-tanya atau tidak melihat langsung bagaimana cara temanya bermain judi *online* tersebut. Awal mula ia akhirnya tertarik juga untuk mencoba ikut bermain judi *online*, ketika saat salah satu temanya menginap di kos dia dan meminjam laptop untuk bermain judi *online*, pada saat itu juga Gabbar melihat langsung bagaimana cara temanya bermain yang kemudian mendapatkan keuntungan yang lumayan banyak dengan waktu yang singkat dan ia pun mulai bertanya-tanya tentang permainan judi *online* yang sedang dimainkan oleh temanya tersebut. Permainan judi *online* yang dimainkan temanya tersebut pada saat itu dan dimainkan juga oleh Gabbar hingga saat ini adalah perjudian *online* kasino *baccarat* serta *roulette*, Hingga saat ini Gabaar telah terlibat dalam permainan judi *online* tersebut kurang lebih 2 tahun. Hal tersebut diungkapkan sebagai berikut:

*kejadianya udah lama sekitar 2 tahunan lah, temen saya nginep dikos, minjem laptop tau-taunya dia main judi waktu itu judi yang lagi dia mainin baccarat, saya nanya-nanya aja gimana cara mainnya, besoknya saya*

*langsung main buka akun sendiri tanpa sepengetahuan dia, pas cair lumayan banyak baru aku kasih tau dia”<sup>51</sup>*

Gabbar beranggapan bahwa permainan tersebut sangat mudah untuk di tebak karena terdapat statistik prediksi pada game itu sehingga dapat meyakinkan pada taruhan mana yang akan menentukan kemenangan dan mendapatkan keuntungan, terlebih terdapat kelipatan ganda yang sangat besar dalam taruhan di permainan tersebut. dan itu telah menjadikan kebiasaanya untuk mendapatkan uang tambahan sesuai kebutuhanya. Sebagaimana yang telah diungkapkan sebagai berikut:

*“ya berhubung ya saya ngerti cuma baccarat sama roulette doang ya udah itu aja yang saya mainin, kaliannya gede-gede mas, misalnya ya masang Cuma 10 ribu bisa dapet 80 ribu kalo menang, lagian juga nebaknya gampang kok kan ada prediksinya tuh ya udah dipahamin aja, ya dari prediksi itu saya seirng menang”<sup>52</sup>*

## **5. Makmur**

Merupakan salah satu mahasiswa Universitas Swasta C di Yogyakarta, ia berasal dari kota Jakarta yang saat ini sedang menepuh pendidikan pada masa jenjang semester 8 dari angkatan tahun 2013 dan berusia 22 tahun. Makmur sangat berbeda dengan informan sebelumnya, ia sangat super aktif dalam mengikuti permainan judi *online* mulai dari awal tahun 2014 hingga saat ini dan menjadikan kegiatan sehari-harinya bahkan tiap waktu ia selalu bermain judi *online*, dan bahkan hampir seluruh dari perjudian *online* ia mainkan baik dari perjudian sepak bola, poker dan juga perjudian kasino. Berawal dari pengalaman salah satu teman asal daerahnya yang telah

---

<sup>51</sup>Wawancara dengan Gabbar dilakukan pada Hari Kamis, 19-Januari-2017. Di rumah kontrakan Maguwoharjo Yogyakarta

<sup>52</sup> Ibid

bermain judi *online* dan mendapatkan keuntungan yang sangat besar, kemudian temanya tersebut mengajak Makmur untuk ikut juga bermain judi *online* dengan menjelaskan persyaratan dan cara bermain yang sangat mudah dan praktis sehingga muncul ketertarikan pada dirinya untuk mencoba bermain seiring dengan harapan akan mendapatkan keuntungan yang lebih juga. Sebagaimana yang telah diungkapkan sebagai berikut:

*“waktu itu saya main ke kos teman, pas dia lagi maen judi online ya saya awalnya sih ngeliatin aja mas, terus dia ngomong ke saya “beneran loe gak tertarik ikutan main juga?” sambil nunjukin hasil yang dia dapetin, ya udah saya coba-coba aja ikut main juga”*<sup>53</sup>

Berawal hanya dari coba-coba saja namun, hingga saat ini ia tidak dapat lepas dari kegiatan tersebut, terlebih ia telah memiliki akun sendiri dari berbagai macam-macam permainan judi *online*, dan ia dapat bebas memilih memainkan perjudian *online* apa saja sesuai dengan apa yg sedang ia ingin mainkan. Pada dasarnya ia sangat ingin lepas atau berhenti dari kegiatan perjudian *online*, namun ia menguraikan sulit untuk hal tersebut karena telah menjadi kebiasaan hidupnya serta ditambah dengan telah mengalami kerugian yang sangat banyak selama bermain judi *online*, dan atas dasar itu juga ia masih bermain judi *online* hingga saat ini dengan harapan dapat dikembalikan dari semua kerugian yang ia telah alami. Sebagaimana ungkapan tersebut adalah sebagai berikut:

*“gimana ya mas, aku udah lama kenal judi, niatan untuk berenti sih ada cuma masih susah aja, coba bayangin mas semua barangku habis dijual-jualin Cuma buat judi aja, dalam hati sih kalo semuanya udah balik aja*

---

<sup>53</sup> Wawancara dengan Makmur dilakukan pada Hari Selasa, 10-Januari-2017. Di rumah kontrakan Kaliurang Yogyakarta.



*bakal berenti jangan kan semuanya ya minimal 70 persenya lah mas saya mau berenti, apalagi kalo lagi gak ada kerjaan ya iseng-iseng aja main judi siapa tau menang.”<sup>54</sup>*

Lebih jelasnya berikut adalah tabel berupa data informan yang peneliti

dapatkan:

#### Data Informan

No	Nama Samaran	Universitas	Umur	Pendidikan	Jenis Perjudian	Lama Bermain	Tempat Bermain
1.	Viko	UNY	24	S1 sem 12	Sepak bola	3 tahun	Kos, Warnet
2.	Jhony	UIN	22	S1 sem 10	Sepak bola, Sicbo	3 tahun	Kos, warnet
3.	Usman	UAD	20	S1 sem 6	Poker, sepak bola	1,5 tahun	Kos, Kos Teman
4.	Gabbar	INSTIPER	20	S1 sem 6	Baccarat, Roulette	2 tahun	Kos, Warnet
5.	Makmur	UII	22	S1 sem 8	Sepak bola, Poker, Baccarat	3 tahun	Kos, Warnet, Kos Teman

Tabel 3. Deskripsi Informan

<sup>54</sup> Ibid



### **BAB III**

## **FAKTOR-FAKTOR TERLIBATNYA MAHASISWA DALAM PERJUDIAN ONLINE SERTA DAMPAK NEGATIF YANG DIALAMI**

### **A. Faktor-Faktor Penyebab Mahasiswa Yogyakarta Terlibat Dalam Perjudian *Online*.**

Pergaulan hidup adalah sesuatu yang menghasilkan suatu kelompok sosial dalam kehidupan bersama menjalani aktivitas dengan bertemunya satu individu dengan individu lainnya. Interaksi sosial merupakan kunci utama terjadinya aktivitas sosial sebagai bentuk umum dari proses sosial yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya dengan didasarkan motif tindakan-tindakan sosial.

Sesuai terkait dari penelitian ini yang paling diutamakan adalah dalam kehidupan mahasiswa yang terdapat interaksi saling menukar informasi baik yang berkaitan dengan kampus atau diluar kampus, sebatas saling berbincang untuk mengisi waktu senggang, bahkan dengan sesuatu hal kegiatan yang baru dan modern pada saat itu. kebersamaan mereka dapat berjalan dengan baik atau sebaliknya karena satu sama lain saling memberikan respon atau tanggapan apa yang mereka perbincangkan dan lakukan. Dari proses tersebutlah dimana awal mula terjadinya sebagian dari mahasiswa mengetahui keberadaan permainan judi *online* sehingga ikut terlibat dalam kegiatan tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara dari beberapa informan seperti yang telah diuraikan sebelumnya, bahwa proses awal mahasiswa mengenal dan

terlibatnya permainan judi *online* adalah melalui interaksi yang dilakukan dengan teman sebaya mereka baik dari teman sesama mahasiswa dikampus, teman satu kos, atau teman sebaya lainnya yang berbeda kampus juga merupakan mahasiswa dan tentunya telah lebih dulu mengenal dan mengikuti permainan judi *online*. Berbagai macam-macam faktor yang membuat mahasiswa ingin dan ikut terlibat dalam kegiatan perjudian *online*. Hal tersebut didasarkan karena terdapatnya dalam diri mereka rasa ketertarikan, penasaran, dan sebatas ingin mencoba, terlebih adanya suatu pandangan tentang perjudian *online* baik dari tata cara atau aturan mainnya yang praktis serta keuntungan yang mungkin didapatkan, tanpa memikirkan apakah hal tersebut akan berdampak positif atau negatif dan termasuk dalam perbuatan menyimpang atau tidak. Berikut adalah uraian atau penjelasan faktor-faktor yang menyebabkan terlibatnya mahasiswa dalam permainan judi *online*:

#### 1. Faktor Ekonomi

Dalam segi ekonomi, apabila suatu kegiatan baik dalam kategori menyimpang atau tidak jika membawa keuntungan maka seseorang akan bertambah keinginannya untuk melakukan hal tersebut. Keuntungan adalah salah satu alasan utama para mahasiswa tertarik sehingga terlibat langsung dalam permainan judi *online* tanpa melakukan suatu usaha yang berat dan melelahkan. Keuntungan yang ditawarkan dalam permainan judi *online* memang sangat menarik sekali dan beranekaragam, karena pada perhitungannya terdapat kelipatan ganda yang sangat besar dari jumlah

taruhan yang dipasang oleh para mahasiswa yang terlibat permainan judi *online* jika memenangkannya. Hal tersebut diungkapkan oleh Viko sebagai berikut:

*“saya main judi online buat nambah-nambahin uang jajan aja, dan juga biar bisa beli-beli baju, sepatu dan lainnya, kan lumayan juga iseng-iseng tapi dapet duit itu juga kalo menang.”*<sup>55</sup>

Ditambahkan oleh ungkapan informan lainya bahwa merasa jika perjudian *online* adalah salah satu solusi untuk dapat mencukupi kebutuhan sehari-harinya apabila keekonomiannya sedang menipis. Berikut adalah pernyataanya Usman:

*“misalnya uangku tinggal 50ribu, nah biar bisa buat makan selanjutnya dan kebutuhan lainnya ya aku main poker, naik 200 ribu atau 300 ribu aku stop kan lumayan toh buat hidup.”*<sup>56</sup>

Keuntungan dalam perjudian *online* apabila dilihat dari sisi ekonomi memang sangat menggiurkan banyak orang, hal tersebut tidak menutup kemungkinan mereka terus terlibat atau masih aktif bermain dalam perjudian *online*. Namun dalam hal ini pada dasarnya mahasiswa atau banyak orang yang terlibat dalam permainan judi *online* tertarik terhadap keuntungan yang tidak ada kepastianya dan belum tentu selalu mereka dapatkan karena bisa saja terjadi sebaliknya, mengalami kerugian yang banyak dari jumlah kekalahan yang mereka alami.

---

<sup>55</sup> Wawancara dengan Viko dilakukan pada Hari Sabtu, 17-Desember-2016, di rumah kontrakan Sagan Yogyakarta.

<sup>56</sup> Wawancara dengan Usman, dilakukan pada Hari Rabu, 28-Desember-2016, di rumah kontrakan Gondokusuman Yogyakarta

## 2. Faktor Situasional

Faktor situasional merupakan suatu keadaan atau kondisi lingkungan yang dapat dikatakan sebagai sebuah awal pemicu perilaku terjadinya perjudian *online* dikalangan mahasiswa. Hal ini disebabkan karena terdapat mahasiswa memiliki kedekatan dengan mereka baik dari teman sesama kampus, sejawat, sebaya, kelompok dan lainnya yang telah terlibat terlebih dahulu dalam permainan judi *online* yang dilandasi dengan ajakan, rayuan tekanan, penawaran atau segala sesuatu yang mengarah pada perjudian agar juga dapat berpartisipasi ikut dalam permainan judi *online*. Seperti yang telah diungkapkan Makmur sebagai berikut:

*“sampe sekarang saya masih main judi gara-gara temen dari jakarta juga dulunya dia yang bujuk-bujukin biar ikutan main juga, eh ujung-ujungnya malah jadi kacau gini hidup saya mas”*<sup>57</sup>

Terdapat juga ungkapan dari Gabbar yang berbeda, yaitu terkadang ia merasa mendapatkan tekanan dari teman-teman lainnya yang sedang asik bermain judi *online*. Berikut adalah ungkapan tersebut:

*“ya kadang kalo saya lagi males main judi itu sering di ledek-ledekin sama teman lainnya, kadang ada yang ngomong, “payah loe gak main gak ada jiwa semangat anak mudanya” ya pokoknya gitulah mas kalo lagi ada dikalangan mereka”*.<sup>58</sup>

Faktor situasional tidak dapat dipungkiri lagi yaitu sebagai salah satu faktor yang sangat berpengaruh besar atau sebagai faktor pendukung untuk mereka terus berlanjut mengikuti atau bermain perjudian *online* hingga saat ini. Apabila mengarah kepada situasi dan kondisi yang mereka rasakan pada

<sup>57</sup> Wawancara dengan Makmur, dilakukan pada hari Selasa, 10-Januari-2017, di rumah kontrakan Kaliurang Yogyakarta

<sup>58</sup> Wawancara dengan Gabbar, dilakukan pada Hari Kamis, 19-Januari-2017, di rumah kontrakan Maguwoharjo Yogyakarta

saat itu, seharusnya mereka dapat menentukan sikap dan keputusan yang didasari oleh pertimbangan yang matang, akankah harus ikut bermain juga atau tidak dan bisa juga dengan menjauh atau keluar dari zona yang mereka tempati saat ini.

### 3. Faktor Belajar

Proses belajar dapat terjadi karena adanya rasa keinginan dari individu mahasiswa atau seseorang untuk mengetahui suatu hal. Keinginan yang muncul dalam diri seseorang datang karena adanya sesuatu yang membuatnya tertarik yang kemudian mempengaruhi pola pikir untuk melakukan hal apa yang mereka inginkan atau paling tidak sekedar ingin tahu dan mencoba. Didasari dengan adanya rasa penasaran serta keinginan untuk mencoba yang muncul dalam diri mereka adalah salah satu faktor yang memiliki pengaruh cukup besar terhadap keputusan mereka untuk ikut terlibat dalam permainan judi *online* sehingga mempelajari semua hal yang terkait dengan perjudian *online* baik dari tata caranya dan juga cara bermainnya. Seperti yang diungkapkan jhony sebagai berikut:

*“Awalnya Cuma nanya-nanya aja, pengen tau gimana cara mainnya sama cara masangnya, pas waktu awal diajarin dikasih contoh langsung masang taruhanya, ternyata lumayan juga kalo dapet mas, Cuma tetap aja ada resikonya juga kayak contohnya masang taruhan bola kalo hasilnya seri itu dihitung kalah.”*<sup>59</sup>

Bermula dari faktor belajar yang didasari dengan rasa penasaran dan ingin tau sehingga mereka mencoba, terlebih ketika mendapatkan

---

<sup>59</sup> Wawancara dengan Jhony, dilakukan pada Hari Minggu, 25-Desember-2016, di rumah kontrakan Gondokusuman Yogyakarta

keuntungan, maka hal-hal tersebutlah yang muncul dalam diri mereka untuk terus mengikuti permainan judi *online* hingga saat ini dan merasa sulit untuk berhenti dalam kegiatan tersebut karena telah dijadikan kebiasaan dalam hidupnya.

#### 4. Faktor Persepsi Terhadap Keterampilan

Dalam permainan judi *online* terdapat penguasaan atau keterampilan serta pengetahuan yang dimiliki mahasiswa tergantung pada setiap jenis judi *online* yang mereka mainkan masing-masing. Hal tersebut didasari untuk menambah kepercayaan diri mereka untuk melakukan pertarungan. Apabila kita melihat dari banyaknya jenis-jenis macam perjudian *online* yang ditawarkan, maka terdapat juga suatu prediksi atau statistik sebagai acuan mereka untuk menganalisa pertarungan mana yang akan keluar sebagai pemenang, jika hal tersebut sesuai dengan apa yang dianalisa dan prediksi maka tidak heran lagi mereka menganggap sebagai suatu keterampilan dan penguasaan yang mereka miliki atas permainan judi *online* yang mereka sukai, baik dari perjudian sepak bola *online* dan perjudian kasino *online*. Contoh salah satu ungkapan Gabbar yang merasa ia memiliki penguasaan dan keterampilan terhadap permainan judi *online* sebagai berikut:

*“ Sebelum saya melakukan pertarungan pertamanya itu saya menerka dulu kartu apa yang selanjutnya bakal keluar misalnya judi bacarat, jika*



*tebakan saya benar maka saya merasa memiliki kepintaran dalam main judi baccarat tersebut”.*<sup>60</sup>

Dengan bekal pengetahuan dan kepintaran mereka dalam menganalisis atau memprediksi ketika akan memasang taruhan judi maka mereka sering menyebutnya sebagai keterampilan dan penguasaan terhadap permainan judi *online* yang mereka pilih. Dalam memilih permainan judi *online* terdapat juga sebagai landasan hobi, kecintaan, atau juga memang hanya dengan satu permainan tersebut saja yang dapat dikuasai. Hal-hal tersebutlah yang meyakini diri mereka dan terus bermain judi *online* hingga saat ini.

#### 5. Faktor Persepsi Tentang Probabilitas

Dalam persepsi ini merupakan tentang evaluasi terhadap peluang menang yang telah mereka yakini tersebut tidak lah sesuai. Hal ini berkaitan dengan faktor sebelumnya yaitu faktor persepsi keterampilan, dengan melakukan analisa atau prediksi terlebih dahulu, maka mereka akan sangat begitu yakin menang ketika memasang taruhan. Jika yang terjadi justru sebaliknya, tidak sesuai dengan apa yang telah diprediksikan, maka mereka merasakan kekecewaan terlebih melakukan sebuah tindakan-tindakan yang didasari atas emosional. Hal tersebut dilanjutkan atas pernyataan Gabbar sebagai berikut:

*“ketika saya memasang taruhan dan kartunya keluar gak sesuai sama yg saya perkirakan, saya marah-marah sendiri dan memukul benda yang ada didekat saya”.*<sup>61</sup>

---

<sup>60</sup> Wawancara dengan Gabbar, dilakukan pada Hari Kamis, 19-Januari-2017, di rumah kontrakan Maguwoharjo Yogyakarta

<sup>61</sup> Ibid



Namun dengan persepsi probabilitas, sebagian dari mereka yang terlibat dalam perjudian *online* akan berpikir ulang kembali dan mengevaluasi atas hal tersebut dengan menunggu dan membaca prediksi permainan lebih dalam lagi sampai benar-benar telah yakin atas apa yang telah dianalisa tersebut. seperti yang telah diungkapkan Makmur sebagai berikut:

*“saya pasang taruhan judi bola setiap ada pertandingan tim-tim besar aja dan tim-tim itu lah yang aku pasang karna aku yakin gak mungkin kan tim besar kalah apalagi lawannya tim lemah, tapi kalo kejadianya gak sesuai sama yang diharapin saya coba liat-liat lagi statistiknya ya dari soccerway, unogoal dll buat jadi pembelajaran aja biar selanjutnya bisa menang”*.<sup>62</sup>

Dari berbagai faktor yang melatar belakangi awal terlibatnya mahasiswa dalam perjudian *online* serta faktor yang mendorong mereka untuk terus bermain dan sulit untuk berhenti, salah satu faktor yang paling utama adalah dari segi keuntungan yang ditawarkan yang dilanjutkan dengan terdapatnya rasa ketertarikan dan keingintauan sehingga ingin mencoba-coba dan telah menjadi kebiasaan bagi hidupnya. Namun faktor keadaan dan lingkungan juga sangat mempengaruhi yang memaksa mereka untuk melakukan kegiatan tersebut.

sebenarnya mereka telah keliru tentang kemungkinan untuk menang yang dilandasi dari berbagai faktor-faktor diatas tersebut, karena pada kenyataanya peluang tersebut sangat kecil dan lebih bersifat pada keberuntungan saja, terlebih keyakinan yang mereka miliki atas dasar-dasar

---

<sup>62</sup> Wawancara dengan Makmur, dilakukan pada hari Selasa, 10-Januari-2017, di rumah kontrakan Kaliurang Yogyakarta

menganalisa hanyalah suatu ilusi saja yang diperoleh dari evaluasi peluang berdasarkan sesuatu situasi atau kejadian yang tidak menentu dan tentu justru sebaliknya akan mengalami atau terjadi suatu bentuk perilaku-perilaku yang berdampak negatif baik didalam diri sendiri ataupun terhadap lingkungan sekitar.

#### **B. Dampak Negatif Yang Dialami Mahasiswa Yogyakarta Setelah Terlibat Dalam Perjudian *Online***

Tindakan atau perilaku yang dilakukan oleh sebagian orang pasti terdapat beragam dampak yang ditimbulkan, mulai dari dampak positif ataupun dampak negatif yang langsung dirasakan oleh pelaku serta orang-orang disekitar dan juga pada lingkungan yang terdapat disekitar, hal ini tergantung pada tindakan atau perilaku yang telah dilakukan. Pada hakikatnya ketika suatu perilaku atau tindakan dianggap tidak sesuai dengan norma yang berlaku pada suatu kelompok masyarakat, maka sangat jelas hal tersebut akan dianggap sebagai suatu tindakan yang menyimpang. Perbuatan atau perilaku menyimpang lebih cenderung bersifat negatif atau merugikan baik pada diri sendiri dan orang lain.

Namun dalam perkembanganya anggapan tersebut dapat berubah seiring dengan semakin banyaknya orang yang melakukan perbuatan tersebut dan telah menjadi kebiasaan yang dilakukan oleh budaya masyarakat tertentu ataupun reaksi yang berbeda-beda terhadap individu atas perbuatan tersebut. maka tidak semua masyarakat dapat dengan mudah hal tersebut dianggap sebagai perbuatan yang menyimpang dengan berbagai alasan lainnya.

Menentukan suatu perilaku termasuk kedalam sebuah perbuatan yang menyimpang atau tidak, berdasarkan dari sebuah dampak yang telah dialami dengan jumlah angka statistik lebih besar cenderung pada positif atau negatif serta dikaitkan dengan norma-norma yang berlaku oleh masing-masing kelompok dalam masyarakat.

Permainan judi *online* merupakan salah satu perbuatan menyimpang baik yang terdapat ditengah masyarakat atau pada tempat-tempat tertentu, hal ini disebabkan karena kebanyakan dari sebagian orang menganggap bahwa permainan judi merupakan sesuatu yang dipandang kurang baik dan lebih cenderung bersifat sangat merugikan baik pada diri pelaku ataupun orang lain, serta tidak sesuai dengan norma yang berlaku.

Keterlibatnaya para mahasiswa khususnya para mahasiswa Yogyakarta dalam permainan judi *online*, pada dasarnya mereka telah merasakan berbagai dampak yang akan berpengaruh terhadap diri mereka pribadi dan dampak yang mereka rasakan lebih banyak cenderung pada sisi negatifnya ketimbang pada sisi positifnya, baik mulai dari perubahan gaya hidup mereka, terhadap kesehatan, pendidikan, kekeonomian, serta masih banyak hal lainnya yang keseluruhanya mengalami perubahan jauh lebih buruk ketimbang sebelum mengenal dan terlibat langsung dalam permainan judi *online*. Berikut adalah penjelasan dari sebagian aspek-aspek dampak negatif yang dialami oleh para mahasiswa yang telah terlibat dalam permainan judi *online*:

## 1. Dampak Terhadap Prestasi Pendidikan

Mahasiswa merupakan calon intelektual ataupun cendekiawan muda yang sering kali dianggap memiliki status sosial yang cukup tinggi dalam lapisan masyarakat. Mahasiswa juga dituntut untuk aktif mengikuti pembelajaran agar mendapatkan prestasi Akademik yang baik, serta berbagai kegiatan positif baik yang terdapat didalam kampus ataupun diluar kampus agar menjadi sebuah cerminan yang lebih baik lagi dalam kehidupan pribadi ataupun dalam kehidupan masyarakat.

Terlibatnya mahasiswa dalam permainan judi *online*, sebagai salah satu bentuk perbuatan yang melanggar norma-norma kode etik dari segi sisi dalam kehidupan masyarakat serta belum bisa dijadikan sebagai cerminan atau contoh untuk menjadi masyarakat yang lebih baik lagi. Apabila dilihat dari segi sisi prestasi Akademik, mahasiswa yang terlibat langsung dalam perjudian *online* akan sangat mempengaruhi atau mengganggu aktifitas kegiatan belajar mereka, hal ini disebabkan karena tidak teraturnya pola kehidupan mereka dalam kesehariannya, seperti waktu untuk belajar, mengerjakan tugas, dan mengulas materi yang telah diberikan baik berada didalam kampus ataupun diluar kampus tidak dipergunakan dengan sebaik-baiknya, mereka justru lebih disibukkan dan asik dengan bermain judi *online* tanpa mengenal waktu baik malam sampai pagi dan seterusnya.

Dari beberapa hal-hal tersebut, sangat jelas prestasi Akademik yang mereka dapatkan akan mengalami penurunan, terlebih beberapa diantara mereka ada yang tidak mementingkan perkuliahan sehingga sering tidak

mengikuti jadwal kuliah yang mereka miliki dan terpaksa harus mengulang materi tersebut di semester selanjutnya yang mengakibatkan mahasiswa tersebut mengalami jangka waktu yang panjang dalam menyelesaikan perkuliahnya dikampus. Seperti yang diungkapkan Viko sebagai berikut:

*“Kuliah saya belum selesai-selesai mas sampe sekarang gara-gara judi, gimana mau cepet selesai, kuliah aja jarang masuk kok, soalnya kalo saya main judi itu biasaya dari malam sampe pagi banget, kalo udah pagi ya malah ngantuk ya udah terpaksa gak usah kuliah.”*<sup>63</sup>

Dari salah satu pernyataan informan tersebut, dapat disimpulkan mereka lebih rela memilih bergadang semalaman hanya untuk bermain judi *online*, bahkan terkadang ada juga yang sadar bahwa keesokan harinya ada jawal kuliah atau tugas yang harus dikerjakan, hal tersebut secara spontan selalu mereka abaikan dan melanjutkan kegiatan perjudian *online* tersebut.

Namun terdapat juga diantara mereka yang memaksakan untuk mengikuti perkuliahan keesokan harinya, karena rasa lelah dan kantuk yang dirasakan sehingga mengakibatkan tidak berkonsentrasi ketika kegiatan pembelajaran berlangsung. Hal-hal ini tentunya akan sangat berdampak dan berpengaruh terhadap penurunan prestasi akademik mereka. Seperti yang diungkapkan Jhony sebagai berikut:

*“biasanya kan dipertengahan minggu banyak juga tuh bola yang main, kayak liga champion lah, ya udah pasti bergadang sampe pagi nontonin bola sambil masang, kalo besok ada kuliah terpaksa gak tidur, biar besok paginya bisa masuk kuliah, Cuma kalo udah sampe kampus bawaanya ngantuk aja, pengen cepet-cepet balik trus tidur.”*<sup>64</sup>

---

<sup>63</sup> Wawancara dengan Viko, dilakukan pada Hari Sabtu, 17-Desember-2016, di rumah kontrakan Sagan Yogyakarta

<sup>64</sup> Wawancara dengan Jhony dilakukan pada Hari Minggu, 25-Desember-2016, di rumah kontrakan Gondokusuman Yogyakarta

## 2. Dampak Terhadap Kesehatan

Menjaga kesehatan pada umumnya adalah sebuah kewajiban masing-masing individu manusia, bermacam-macam cara dan perbuatan yang dilakukan agar untuk selalu sehat, bugar dan dapat beraktivitas seperti biasanya. Namun dalam mengikuti atau terlibat langsung dalam permainan judi *online*, terdapat dampak negatif terhadap kesehatan tubuh manusia. Karena pada dasarnya siapaun yang aktif terlibat dalam permainan judi *online*, tanpa disadari mereka telah mengalami perubahan pola gaya hidup yang sangat tidak beraturan, baik dari segi memanfaatkan waktu isitirahat, dan mengkonsumsi jenis-jenis bahan baku berlebihan yang secara tidak langsung dapat membahayakan kesehatan tubuh.

Seperti yang telah diuraikan sebelumnya pada dampak terhadap prestasi Akademik mahasiswa, bentuk permainan judi *online* apapun yang dipilih oleh masing-masing mahasiswa, ketika sedang asik dan sibuk bermain judi *online* mereka tidak pernah mengenal waktu dan kapan saja dapat mereka lakukan bahkan mereka rela untuk menghabiskan waktu sehari-harinya hanya untuk bermain baik mulai dari malam sampai pagi atau sebaliknya. Seperti yang diungkapkan oleh Usman sebagai berikut:

*“saya kalo udah asik main judi poker online gak nentu waktunya mas bisa bergadang seharian paling juga tidur cuma sebentar aja, soalnya saya punya target, kalo targetnya belum sampe ya terus lanjut main, tapi kadang juga kalo udah sampe target atau lebih malah lanjut main lagi soalnya kalo*



*lagi kartunya bagus malah asik mainya dan bakalan dapet lebih banyak lagi.”<sup>65</sup>*

Sama halnya pada mahasiswa yang bermain judi sepak bola *online*, sehubungan dengan jadwal siaran pertandingan bola yang terdapat pada tim-tim eropa biasanya ditayangkan pada waktu malam hari waktu indonesia, mau tidak mau agar mereka dapat menyaksikan pertandingan tersebut mereka harus bergadang semalaman. Dalam bermain judi *online* biasanya mereka juga mengkonsumsi kopi serta rokok yang sangat berlebihan, dapat dikatakan dalam semalam saja mereka bisa menghabiskan rokok minimal 2 atau 3 bungkus bahkan lebih. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Makmur sebagai berikut:

*“biasanya minimal 2 bungkus rokok kalo saya lagi main judi, malah bisa lebih kalo lagi emosi gara-gara kalah.”<sup>66</sup>*

Jika aktivitas kegiatan tersebut terus berlanjut dalam kehidupan mereka, terlebih memaksakan diri untuk melebihi batas waktu dan batas kemampuan untuk dapat terus bermain judi *online*, maka mereka akan mengalami dampak buruk atau penurunan terhadap ketahanan fisik. Bagaimanapun tubuh juga perlu beristirahat agar kesehatan tetap terjaga serta dapat kembali beraktivitas keesokan harinya.

---

<sup>65</sup> Wawancara dengan Usman, dilakukan pada Hari Rabu, 28-Desember-2016, di rumah kontrakan Gondokusuman Yogyakarta

<sup>66</sup> Wawancara dengan Makmur, dilakukan pada Hari Selasa, 10-Januari-2017, di rumah kontrakan Kaliurang Yogyakarta



### 3. Dampak Terhadap Ekonomi

Keuntungan yang sangat besar menjadi salah satu faktor utama terlibatnya mahasiswa dalam permainan judi *online*. Kebanyakan dari mereka sangat berharap sekali memperoleh keuntungan terus menerus setiap saat bermain judi *online* dan dengan alasan tersebut juga mereka hingga saat ini masih tetap bermain judi *online*.

Apabila ditinjau dari segi keuntungan dalam permainan judi *online*, terlebih mereka yang memiliki keterampilan dalam membaca prediksi atau menganalisa dengan landasan yakin akan mendapatkannya, pada dasarnya semua kemungkinan tersebut masih dapat terjadi atau juga kemungkinan akan salah, karena pada kenyataannya yang namanya prediksi tetap saja tidak selamanya selalu benar.

Pada hakikatnya mahasiswa yang terlibat dalam permainan judi *online* lebih sering mengalami kekalahan yang justru mengakibatkan kerugian yang sangat banyak. Kerugian yang mereka alami tentu saja akan berdampak buruk terhadap keuangan yang mereka miliki. Seperti yang diungkapkan Viko sebagai berikut:

*“ya kalo menang kan lumayan buat nambahin uang jajan, mau beli apa aja bisa keturutan, pengenya sih gitu tapi faktanya malah sering kalah daripada menangnya, jadi malah banyak pengeluaran buat judi doang”*.<sup>67</sup>

Lebih sering mengalami kekalahan dari bermain judi *online*, mahasiswa yang terlibat, dalam segi keekonomiannya justru menjadi permasalahan bagi

---

<sup>67</sup> Wawancara dengan Viko, dilakukan pada Hari Sabtu, 17-Desember-2016, di rumah kontrakan Sagan yogyakarta

mereka yang diakibatkan dari pengeluaran yang sangat banyak terlebih hanya untuk bermain judi *online* saja. Bahkan sebagian dari mahasiswa yang bermain judi *online* bisa menjual atau menggadaikan barang berharga yang mereka miliki seperti laptop, handphone dan lainnya, atau juga mencari pinjaman pada siapapun yang mereka kenal hanya untuk dapat bermain judi *online* saja. Hal tersebut serupa dengan pernyataan dari Makmur sebagai berikut:

*“dulu saya punya netbook mas tapi udah saya jual buat main judi sisanya buat hidup, sebelumnya udah pinjam sana sini ya akhirnya males pinjem trus ntar malah makin banyak utang saya mas.”*<sup>68</sup>

Dari hasil ungkapan informan tersebut sangat jelas bahwa tidak akan ada yang kaya atau sukses melalui bentuk perjudian apapun, namun yang akan terjadi adalah justru sebaliknya yaitu mengalami kerugian yang sangat besar serta perlahan akan menguras habis dari harta dan benda yang dimiliki, dimana yang awal mulanya justru lebih baik dari sebelum mengenl perjudian *online* atau perjudian lainnya.

#### 4. Dampak Terhadap Kepribadian

Kepribadian seseorang tergantung pada apa yang terdapat dari diri mereka masing-masing, baik dilihat dari cara pola pikir, pola gaya hidup, serta cara berperilaku. Pembentukan kepribadian seseorang terpengaruh atas dasar lingkungan dia berada dan juga keadaan yang sedang ia hadapi. Apabila seseorang berada pada lingkungan yang baik maka ia pun akan

---

<sup>68</sup> Wawancara dengan Makmur, dilakukan pada Hari Selasa, 10-Januari-2017, di rumah kontrakan Kaliurang yogyakarta

berperilaku baik begitu juga sebaliknya, sedangkan tekanan keadaan yang sedang ia hadapi tergantung pada bagaimana ia menyikapi dan cara untuk mengatasi hal tersebut.

Perjudian *online* adalah salah satu permasalahan sosial yang dapat mengganggu kepribadian seseorang. Terlibatnya mahasiswa yang mengikuti permainan judi *online* sangat tidak bisa dipungkiri baik disadari ataupun tidak akan dapat mengganggu atau merubah kepribadian mereka terlebih ketika mereka mengalami kekalahan atau kerugian yang sangat banyak membuat keadaan mereka akan semakin terpuruk, serta dapat berbuat sesuatu hal yang mungkin dapat dilakukan agar masalah yang sedang mereka alami dapat diselesaikan atau paling tidak dapat mengurangi tekanan yang sedang mereka hadapi.

Sebagian contoh perilaku mahasiswa yang terlibat dalam permainan judi *online* ketika mereka sedang mengalami masa-masa keterpurukan, yaitu terkadang berbohong kepada orang tua untuk meminta uang tambahan dengan berbagai alasan untuk menutupi kekurangan keuangan yang sedang mereka alami atau untuk mengurangi beban yang mereka miliki. Salah satu contoh tersebut sama halnya dengan ungkapan Jhony sebagai berikut:

*“alhamdulillah mas meskipun saya lg gak ada duit gak pernah mencuri tapi kalo berbohong ke orangtua sering, alasanya buat beli buku dll, padahal duitnya dipake buat judi lagi dan sebagainya ya buat makan lah”*.<sup>69</sup>

---

<sup>69</sup>Wawancara dengan Jhony, dilakukan pada Hari Minggu, 25-Desember-2016, di rumah kontrakan Gondokusuman Yogyakarta

Selain salah satu contoh yang dilakukan oleh informan diatas tersebut, terdapat juga hal lainnya yang dapat mengganggu kepribadian mahasiswa ketika sedang bermain judi *online*. Salah satu contohnya dapat mengganggu kejiwaan mereka diantaranya lepas kendali terhadap diri sendiri seperti: tingkat emosi yang tidak terkendalikan, sering marah-marah sendiri, berbicara sendiri, ketawa sendiri, bahkan dapat memukul dirinya sendiri atau benda yang terdapat didekatnya. Hal tersebut terjadi pada Gabbar yang pernyataanya sebagai berikut:

*“judi emang kadang bisa bikin gila sih mas, kayak misalnya pas lagi main judi kadang ngomong sendiri, trus emosi juga kalo lagi kalah, marah-marahin bandarnya padahal mah dia kagak bakalan denger, trus ketawa-ketawa sendiri aja, karena ngerasa lucu aja kayak ngerasa dipermainin sama bandar gitu lah.”<sup>70</sup>*

Dari semua perilaku yang telah dialami oleh mahasiswa yang terlibat dalam perjudian *online* pada umumnya telah merusak kepribadian mereka baik yang secara langsung atau tidak langsung disadari. Apabila hal ini terus berlanjut pada kehidupan mereka, meskipun tidak terlihat berlebihan namun sangat dikawatirkan akan terus bertambah atau terus meningkat dampak buruk kepribadian yang mereka alami.

### **C. Pokok-Pokok Temuan Penelitian**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti menemukan temuan-temuan dilapangan yang diperoleh melalui hasil observasi,

---

<sup>70</sup> Wawancara dengan Gabbar, dilakukan pada Hari Kamis, 19-Januari-2017, di rumah kontrakan Maguwoharjo Yogyakarta

wawancara, dan catatan dokumen. Adapun pokok-pokok temuan penelitian tersebut adalah sebagai berikut:

1. Terdapat banyak Mahasiswa Yogyakarta yang terlibat langsung dalam permainan judi *online* dari berbagai macam-macam Universitas baik negeri maupun swasta.
2. Banyaknya situs-situs judi *online* yang menyediakan dari berbagai macam-macam bentuk perjudian, mulai dari judi bola, judi poker, serta judi kasino.
3. Para mahasiswa Yogyakarta yang terlibat, memainkan permainan judi *online* lebih dari satu macam bentuk perjudian yang tersedia di situs-situs internet.
4. Proses mahasiswa mengenal perjudian *online* terjadi melalui sebuah interaksi sosial yang terjadi sesama mahasiswa lain atau teman sejawat, sebaya, teman kos yang telah terlebih dahulu mengenal perjudian *online*.
5. Salah satu faktor yang paling utama alasan para mahasiswa terlibat dalam perjudian *online* yaitu penawaran keuntungan yang sangat besar dalam permainan judi tertentu, serta keyakinan mereka untuk meraih keuntungan tersebut melalui keterampilan yang mereka miliki.
6. Selama keikutsertaan mahasiswa dalam permainan judi *online*, terdapat dampak negatif yang mereka rasakan dan juga sangat berpengaruh terhadap penurunan prestasi akademik, kesehatan, keuangan, serta terhadap kepribadian dan kejiwaan mahasiswa sendiri.

## **BAB IV**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Perjudian sudah lama marak dan menyebar luas dalam kehidupan masyarakat, baik yang bersifat secara terang-terangan ataupun sembunyi-sembunyi. Dalam perjudi diartikan sebagai mempertaruhkan sejumlah uang atau harta dalam permainan tebakkan berdasarkan kebetulan saja, dengan tujuan mendapatkan keuntungan yang sangat besar dari permainan tersebut. pada perilaku perjudian terdapat sesuatu emosional dalam diri mereka yang akan lebih memuncak penuh ketegangan disertai perasaan tidak menentu sehingga memunculkan rangsangan atau nafsu untuk terus bermain judi yang dapat memunculkan suatu pola kebiasaan dan menimbulkan rasa ketagihan atau kecanduan dalam bermain judi.

Mengenai perjudian, maka perhatian kita akan tertuju pada perilaku yang tidak sesuai dengan norma-norma yang berlaku dan juga yang terdapat dalam kehidupan masyarakat. Namun hal ini tergantung dari siapa yang menentukan perilaku tersebut serta dimana tempat perilaku tersebut terjadi, ketika suatu perilaku dianggap telah menjadi kebiasaan ditambah dengan semakin banyak orang yang melakukannya atau dengan berbagai alasan lainnya, maka perilaku tersebut akan dianggap sebagai sesuatu yang tidak menyimpang dan tidak melanggar norma. Dalam menentukan suatu perilaku termasuk kedalam tindakan menyimpang yaitu, bukan pada benar atau

salahnya, tetapi lebih pada kecenderungan jumlah angka statistik suatu perilaku tersebut berdampak baik atau sebaliknya.

Kemajuan teknologi saat ini masyarakat banyak yang memanfaatkan jaringan internet untuk dapat mempermudah dalam menjalankan kegiatan tertentu. Tersedianya fasilitas situs-situs judi *online* pada jaringan internet yang sangat beranekaragam akan berdampak permainan tersebut cepat menyebar luas ke berbagai kalangan. Yang membedakan judi *online* adalah tempat dan sarana yang memanfaatkan jaringan internet sehingga pelaku dapat bermain judi kapan saja dan dimana saja, terlebih model cara untuk dapat bermain judi *online* tidak memiliki syarat yang memberatkan sehingga siapapun dapat melakukan kegiatan tersebut dengan nyaman, aman, dan praktis. Adapun jenis permainan judi *online* yang ditawarkan pada situs-situs tertentu sangat beranekaragam macam dan bentuknya mulai dari permainan judi poker, judi bola, dan judi kasino online, disertai dengan model pemasangan taruhannya juga terdapat macam-macam jenisnya.

Perjudian *online* lebih banyak menargetkan pada kalangan remaja, baik mahasiswa, pelajar, atau lainnya. Hal ini disebabkan karena pada dasarnya kalangan remaja lebih mudah tergiur dengan bentuk-bentuk penawaran diskon, bonus, serta kelipatan yang besar pada taruhan perjudian *online*. Maka dari itu sudah menjadi rahasia umum banyak dari sebagian mahasiswa khususnya di Yogyakarta terlibat dalam permainan judi *online*.



Para mahasiswa Yogyakarta yang terlibat dalam permainan judi *online* merupakan hasil dari sebuah interaksi sosial yang terjadi diantara mereka, yang didalamnya terdapat proses tukar-menukar informasi, penawaran, rayuan, dan juga ajakan, sehingga muncul lah rasa penasaran atau keingintahuan tentang perjudian *online* yang pada akhirnya berawal mencoba untuk bermain sehingga telah menjadi kebiasaan hingga saat ini dalam kehidupan mereka dan sulit bagi mereka untuk meninggalkan atau berhenti dari kegiatan tersebut. Dalam proses mereka menentukan keputusan untuk ikut ke dalam permainan judi *online*, dipengaruhi oleh faktor-faktor yang menjadi pendorong mereka seperti dari hal-hal yang dapat menarik perhatian mereka, salah satunya dan yang menjadi faktor paling utama yaitu dilihat dari segi penawaran keuntungan yang sangat besar ataupun sebatas keisengan saja untuk mencoba-coba meraih keuntungan. Adapun faktor lainnya yang menyebabkan mahasiswa terus untuk bermain dalam kegiatan tersebut adalah diantaranya mereka telah mengeluarkan sekian banyak dana hanya untuk bermain judi *online* saja, oleh sebab itu mereka berasumsi akan berhenti apabila semua modal yang mereka keluarkan seluruhnya untuk judi kembali seperti pada awal modal yang telah mereka habiskan, meskipun pada dasarnya hal tersebut sangat kecil kemungkinannya untuk terjadi, serta karena faktor kecanduan yang tidak bisa mereka hilangkan dan telah dijadikan kebiasaan dalam hidupnya.

Selama keikutsertaan mahasiswa dalam permainan judi *online*, mereka juga telah menyadari dampak negatif yang mereka alami. Karena pada

dasarnya sesuatu atau perbuatan yang menyimpang akan berdampak negatif terhadap pelaku atau masyarakat sekitar. Salah satu dampak negatif yang lebih banyak mereka rasakan adalah terhadap keadaan semakin buruk keekonomian mahasiswa yang diakibatkan dari seringnya kekalahan yang mereka alami selama bertaruh atau selama bermain judi *online*, serta sering melupakan kewajiban yang mereka miliki sebagai penyandang status mahasiswa sehingga berdampak buruk juga pada penurunan prestasi akademik mereka. Meskipun terkadang terdapat dampak positif dari bermain judi *online* yaitu mendapatkan keuntungan yang sangat berlipat ganda apabila memenangkan taruhannya, namun pada dasarnya mahasiswa yang bermain judi *online* pengeluaran yang mereka keluarkan untuk bermain lebih banyak daripada hasil pendapatan yang mereka raih, dan ketika mereka mendapatkan keuntungan dari hasil taruhannya, hasil tersebut akan habis sekejap dari hal-hal kegiatan yang tidak jelas seperti poya-poya bersama temanya atau hal lainnya, karena pada umumnya pendapatan yang dihasilkan dari kegiatan yang bertentangan dengan norma ataupun agama akan habis sekejap dengan hal yang tidak jelas juga.

Oleh sebab itu, dalam uraian atau deskripsi yang telah dipaparkan sebelumnya tentang fenomena perjudian *online* yang melibatkan mahasiswa Yogyakarta, dapat menjadi acuan dalam mencari solusi atau antisipasi agar kegiatan tersebut tidak terus menerus dilakukan oleh mahasiswa dan agar kegiatan tersebut tidak secara cepat dapat menyebar luas pada kalangan lainnya.

## **B. Saran**

### **1. Bagi Mahasiswa**

Sebagai seorang mahasiswa yang memiliki pengetahuan serta wawasan luas, dalam mengambil keputusan lebih baiknya dipikirkan matang-matang terlebih dahulu, apakah suatu kegiatan tersebut akan lebih berdampak buruk atau sebaliknya. Jangan mudah terpengaruh dengan penawaran-penawaran menarik yang mungkin akan didapatkan, karena hal tersebut masih bersifat kemungkinan dan tidak terdapatnya kepastian yang sangat jelas, terlebih terhadap sesuatu yang bersifat menyimpang serta melanggar norma dan dapat memperburuk keadaan.

### **2. Bagi Orang Tua**

Sebagai orang tua tentunya memiliki kewajiban untuk mengawasi dan selalu menasehati anaknya terlebih Untuk para mahasiswa yang berasal dari luar kota Yogyakarta yang sedang menempuh pendidikan. Hal tersebut rasanya masih ada yang terasa kurang karena pada umumnya sebagian dari para orangtua tidak mengetahui secara jelasnya apa saja yang telah dilakukan para anak diperantauan. Dan sekali lagi untuk para mahasiswa pendatang, atau yang berasal dari luar kota Yogyakarta, alangkah baiknya lebih sering berkomunikasi dengan orangtua atau saudara yang berada di asal kotanya masing-masing agar lebih mendapatkan pencerahan atau kewaspadaan terhadap sesuatu.

### 3. Bagi Universitas

Kampus adalah salah satu bagian tempat yang paling utama bagi mahasiswa dalam menempuh pendidikannya. Namun yang sangat disayangkan kurangnya perhatian dan pengawasan dosen-dosen tertentu terhadap mahasiswanya sendiri, baik bersifat melalui pendekatan atau menanyakan hal-hal yang terjadi pada mahasiswanya ketika mengalami penurunan terhadap akademiknya. Dan yang diharapkan agar mahasiswa yang memiliki masalah mendapatkan bimbingan khusus dari kampus khususnya bagi mereka yang sejauh ini telah terlibat dalam permainan judi online.

### C. Penutup

Segala puji bagi Allah SWT, sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada Baginda Nabi Muhammad SAW, Keluarga, Sahabat, dan semoga sampai kepada kita. Berkat rahmat Allah SWT, peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Penulis menyadari sepenuhnya akan adanya berbagai kekurangan, hal ini disebabkan tiada lain karena keterbatasan pengetahuan penulis. Oleh karena itu, kritik dan saran dari berbagai pihak sangat penulis harapkan demi perbaikan skripsi ini.

Akhirnya dengan harapan mudah-mudahan amal baik semua pihak yang membantu dalam penyelesaian skripsi ini mendapatkan balasan dari Allah SWT. Harapan penulis, semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca pada umumnya. Akhirnya penulis memohon maaf atas segala kesalahan dan kekurangan, semoga Allah SWT

selalu ada di dalam hati kita dan meridhoi segala langkah dan perbuatan kita. Amin.



## DAFTAR PUSTAKA

### A. Buku dan Karya Ilmiah

Abdul Wahid dan Mohammad Labib, *Kejahatan Mayantara (Cyber Crime)*, (Bandung, Refika Aditama, 2005)

Basrowi dan Suwandi, *Memahami Penelitian Kualitatif*, ( Bandung, Remaja Rosdakarya, 2004)

B. Simajuntak, *Pengantar Kriminologi dan Patologi Sosial*, (Bandung, Tarsito, 1981)

Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*, (Jakarta, Balai Pustaka, 2002)

J. Dwi Narwoko dan Bagong Suyanto, *Sosiologi Teks Pengantar dan Terapan*, (Jakarta, Kencana, 2010)

Kartono Kartini, *Patologi Sosial*, (Jakarta, Rajawali Press, 2009)

Lexy J. Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bnadung, Remaja Rosdakarya, 2013)

Notoatmodjo dan Soekidjo, *Pendidikan dan Perilaku Kesehatan*, (Jakarta, Rineka, 2003)

Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, *kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta, Balai Pustaka, 1999)

Putlitbang Hukum dan Peradilan Mahkamah Agung RI, *Naskah Akademis Kejahatan Internet (cybercrime)*, 2004

Satrio dan Aan, metodologi Penelitian Kualitatif, (Bandung, Alfabeta, 2014)

Sugiyono, Memahami Penelitian Kualitatif, (Bandung : CV Alfabeta, 2007)

Soerjono Soekanto, Sosiologi Suatu Pengantar, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2006)

Soehartono, I, Metode Penelitian Sosial, (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2004)

Yahya Ganda, Petunjuk Praktis cara mahasiswa belajar di perguruan tinggi, (Grasindo, 2004)

Zainul Mustafa, Mengurai Variabel Hingga Instrumentasi, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2009)

### **B. Naskah, Makalah, Al-Quran**

Al-Quran, Surat Al-Maidah, Ayat: 9

Darmawan Toni, Faktor Maraknya Judi Bola *Online* Dikalangan Mahasiswa. (mahasiswa FISIP, Universitas Lampung, 2013) *skripsi S1*.

Fergiyono nico, Fenomena Judi Bola *Online* Dikalangan Mahasiswa Pendidikan sosiologi B Tahun Angkatan 2012, (Fakultas FIS, UNY, Yogyakarta, 2015), *skripsi S1*.

Mulyadi, Tinjauan Kriminologis Terhadap Kejahatan Perjudi *Online* Yang Dilakukan Oleh Anak Di Kota Makassar, (Fakultas Hukum, Universitas Hasanuddin, Makassar, 2014), *skripsi S1*.



Kurniawan Agung. Judi Sepak Bola Online Pada Kalangan Mahasiswa Di Yogyakarta (Mahasiswa FIS Universita Negri Yogyakarta, 2014), *Skripsi S1*

Taufik Nuradi, Pembuktian terhadap tindak pidana judi bola melalui system elektronik, (Fakultas Hukum Universitas Jendral Sudirman Purwokerto, 2012), *Skripsi S1*.

### **C. Wawancara**

Wawancara oleh Viko, dilakukan pada Hari Sabtu, 17 Desember 2016, di rumah kontrakan Sagan Yogyakarta

Wawancara oleh Jhony, dilakukan pada Hari Minggu, 25 Desember 2016, di rumah kontrakan Gondokusuman Yogyakarta

Wawancara oleh Usman, dilakukan pada Hari Minggu, 28 Desember 2016, di rumah kontrakan Gondokusuman Yogyakarta

Wawancara oleh Makmur, dilakukan pada Hari Selasa, 10 Januari 2017, di rumah kontrakan Kaliurang Yogyakarta

Wawancara oleh Gabbar, dilakukan pada Hari Kamis, 19 Januari 2017, di rumah kontrakan Maguwoharjo Yogyakarta

### **D. Website, Situs Internet**

Agusta, Aspek Penyebab Perilaku Berjudi,  
<http://pasarafiliasi.blogspot.co.id/2014/06/aspe-penyebab-perilaku-berjudi.html> di akses pada Tahun 2014.

Andrey Mahdison, dampak judi online,  
<http://andreymahdison.blogspot.com/2014/01/dampak-judi-online.html>. di akses pada Tahun 2014

Andry Hadiansyah. Jenis-Jenis Gambling,

<http://contenscyber.blogspot.co.id/2013/04/jenis-jenis-gambling.html>. di akses pada Hari Selasa, 16 April 2013.

Devi Marlianty, Bahaya Rokok,

<http://dmarlianty.blogspot.co.id/2013/07/makalah-tentang-bahaya-rokok-bahaya.html>. di akses pada Tanggal 12 juli 2013.

Mawan, Beberapa dampak Negatif Dari Bermain Judi Online,

<http://mawan89.blogspot.com/2012/07/.html> diakses pada Tanggal 07 juli 2012.

Onno W. Purbo, kebangkitan nasional ke-2 berbasis teknologi informasi, computer network research group, ITB, 2007. Lihat dalam [yc1dav@garuda.drn.go.id](mailto:yc1dav@garuda.drn.go.id). Pada tanggal 5 agustus 2011.

Ruli Yansa, Gambling,

<http://beritagambling.blogspot.co.id/2015/04/definisi-gambling.html>,di akses pada Hari Kamis, 30 April 2015

Suwardi, Tinjauan Hukum Tentang Judi,

<http://www.kantorhukum-lhs.com/1.php?id=Tinjauan-hukum-tentang-judi>, diakses pada Tanggal 8 Februari 2012.

Terdakwa Judi,

<http://ceritaleosi.blogspot.com/2009/07/13-terdakwa-judi-sultan.html>, diakses pada Tanggal 2 April 2011.



## **PEDOMAN WAWANCARA**

### **PERJUDIAN ONLINE DI KALANGAN MAHASISWA YOGYAKARTA.**

*Catatan: wawancara dalam penelitian ini menggunakan metode wawancara, dimana interviewee menjawab sesuai dengan pertanyaan interviewer. Pertanyaan yang tertera pada pedoman ini tidak akan diperlihatkan pada interviewee. Pedoman ini digunakan agar dapat mengarahkan interviewee menjawab pertanyaan interviewer sesuai dengan obyek penelitian yang akan di teliti.*

#### **Identitas Informan**

Nama :

Usia :

Jenis Kelamin :

Status :

#### **Pertanyaan**

1. Kapan awal bermain Judi Online?
2. Asal mula mengetahui Perjudian Online, dan sudah berapa lama terlibat?
3. Faktor apa sebagai dasar alasan ikut serta dalam bermain Judi Online?
4. Jenis permainan Judi Online apa yang lebih sering dimainkan? Dan apa yang menarik dari hal tersebut?

5. Apakah lebih menguntungkan atau lebih merugikan selama terlibat dalam Perjudian Online?
6. Biasanya digunakan untuk apa keuntungan yang didapat dari Judi Online?
7. Apa yang dilakukan ketika mengalami kekalahan dari Judi Online?
8. Apa saja dampak negatif yang di rasakan selama terlibat dalam Perjudian Online?
9. Mengapa kegiatan tersebut masih dilakukan sampai sekarang? alasannya?
10. Usaha apa yang telah dilakukan untuk berhenti dari kegiatan Perjudian Online?

#### **PEDOMAN OBSERVASI**

Mengamati aktivitas mahasiswa Yogyakarta ketika sedang bermain Judi Online, serta memahami jenis-jenis permainan tersebut.

#### **PEDOMAN DOKUMENTASI**

Pedoman dokumentasi ini digunakan untuk mempermudah peneliti mencari data-data fakta, foto, tata cara, penawaran, dan jenis permainan dalam pembuktian adanya Perjudian Online di situs-situs internet, serta dokumen lainnya yang dibutuhkan dalam penelitian.

## DATA DIRI MAHASISWA

Nama : Zulrahman Rasyid

Tempat/ tanggal lahir : Jakarta/17 Juli 1988

Alamat : Muara Angke Blok L1 Utara No 43 Rt 03 Rw 01  
Pluit, Penjaringan, Jakarta Utara

Status : Belum Menikah

Kewarganegaraan : Indonesia

Agama : Islam

No Hp : 082261733723

### Pendidikan Formal:

1. SDN 03, Jakarta Utara (lulus tahun 2000)
2. MTS, Ponpes Darul Ulum Lido, Bogor, Jawa Barat (lulus tahun 2003)
3. Pondok Modern Gontor Darussalam, Ponorogo, Jawa Timur (lulus tahun 2008)
4. PLMPM (Pusat Latihan Manajemen dan Pengembangan Masyarakat, Ngawi, Jawa Timur (lulus tahun 2009)
5. Universitas Islam Negri Sunan Kalijaga Yogyakarta, Fakultas Dakwah dan Komunikasi, Prodi Pengembangan Masyarakat Islam (2010 sampai sekarang)

## LAMPIRAN-LAMPIRAN

