

## STUDI KASUS TENTANG PERILAKU PEMAIN JUDI BOLA ONLINE DIKALANGAN MAHASISWA UNIVERSITAS MULAWARMAN

Husrianta<sup>1</sup>

### Abstrak

*Penelitian ini dilakukan pada mahasiswa universitas mulawarman yang bertujuan untuk mengetahui dan mengkaji keterlibatan mahasiswa universitas Mulawarman, karakteristik dan perilaku pemain judi bola online, faktor apa saja yang mempengaruhi mahasiswa serta dampak yang ditimbulkan dari bermain judi bola online dikalangan mahasiswa universitas mulawarman. Analisis Data yang digunakan adalah analisis data kualitatif yang diawali dengan pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Pengumpulan data dilakukan dengan cara wawancara, berbaur dengan mahasiswa yang diteliti, observasi dan dokumentasi. Alat yang digunakan adalah pedoman wawancara. Teknik penarikan responden dalam penelitian ini adalah purposive sampling yaitu penarikan responden berdasarkan kriteria tertentu untuk mendapatkan data yang lebih jelas sesuai dengan dibutuhkan dalam penelitian. Dari hasil penelitian yang dilakukan adalah awal keterlibatan dan ketertarikan untuk bermain judi online informan antara 1-12 bulan yang dipengaruhi oleh ajakan dari teman sepergaulan atau kelompok dikos-kosan, cafe dan dikampus, dikarenakan intensitas pertemuan/interaksi informan dengan "teman" terbilang sering. Dimana motif dan rasionalisasinya adalah tergiur kemenangan atau peluang menang, keinginan ingin mencoba dan merupakan suatu hiburan semata. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa faktor penyebab yang paling mempengaruhi adalah longgarnya kontrol dari orang tua, keuntungan yang mungkin didapatkan, situasional, keinginan untuk mencoba, persepsi akan sebuah ketrampilan, serta menambah keseruan dalam menyaksikan sebuah pertandingan. Dengan keikutsertaan mahasiswa dalam permainan judi sepak bola online, mereka juga merasakan dampak yang ditimbulkan. Dampak tersebut antara lain meliputi dampak terhadap prestasi belajar, dampak terhadap kesehatan, dampak terhadap ekonomi, serta dampak terhadap kepribadian.*

**Kata kunci:** Judi, Mahasiswa, Perilaku

### Pendahuluan

Kenakalan bermain judi yang terjadi pada masyarakat umumnya, bisa terjadi pada mahasiswa seperti yang terjadi pada kalangan mahasiswa di Samarinda. Judi secara garis besar memiliki fenomena yang unik, Semakin di

---

<sup>1</sup> Mahasiswa Program S1 Sosiatri-Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Mulawarman. Email: [hushusrianta@gmail.com](mailto:hushusrianta@gmail.com)

berantas oleh penegak hukum, maka semakin berkembang pula tindak judi dikalangan masyarakat, Meski dilarang oleh hukum dan agama, namun perkembangannya tetap semakin maju, Meski tahu bahwa judi merupakan perbuatan yang merusak, namun judi tetap menjadi permainan yang paling diminati banyak kalangan di masyarakat.

Fenomena diatas merupakan penomena yang terjadi di kalangan masyarakat pada umumnya, dan pembahasan ini sebenarnya tidak pada masyarakat umumnya, akan tetapi sebagian kelompok dari masyarakat yang mempunyai strata yang sangat disegani dikalangan masyarakat pada umumnya yaitu mahasiswa. Adapun penomena judi yang terjadi pada mahasiswa, Tujuan menimba ilmu yang merupakan prioritas sebelum berangkat ke Samarinda semakin terabaikan, Penyalahgunaan uang yang telah diberikan dan berbohong kepada orang tua, Bermain judi terkadang menjadi pilihan pertama, dibandingkan masuk pada jam perkuliahan yang sedang berlangsung, Penampilan dan kesehatan yang semakin terabaikan, diakibatkan waktu yang tidak teratur.

Awalnya *internet* merupakan jaringan komputer yang dibentuk oleh Departemen Pertahanan Amerika Serikat pada tahun 1969 melalui sebuah proyek yang disebut dengan *ARPANET*. Proyek ini awalnya hanya untuk keperluan militer saja, tetapi lambat laun terus berkembang dan bisa dinikmati oleh semua kalangan. Terciptanya internet telah membawa perubahan yang sangat berarti dalam berbagai aspek kehidupan manusia.

Penelitian ini mengkaji mengenai aktivitas judi *online* khususnya judi bola *online* di Samarinda. Subjek dari penelitian ini adalah mahasiswa yang banyak melakukan kegiatan berjudi *online*. Kegiatan berjudi *online* banyak sekali ditemukan di daerah ini terutama di warung-warung *internet*, menggunakan laptop dengan memanfaatkan fasilitas *internet*, bahkan lewat *smartphone* yang memiliki fasilitas pendukung bermain judi *online*. Skripsi mengenai perilaku pemain judi bola *online* dikalangan mahasiswa ini dapat mengungkapkan mengenai bagaimana keterlibatan mahasiswa dalam perjudian secara *online*, perilaku, faktor dan dampak yang mereka dapatkan setelah bermain judi bola *online*.

Judi dapat di artikan sebagai aktivitas yang dipertaruhkan untuk mendapatkan sebuah keuntungan apabila kita memenangkan taruhan. Semakin besar uang atau barang yang ditaruhkan harganya, akan semakin besar pula uang yang didapatkan. Dalam bermain pun kadang-kadang kita tanpa sadar telah melakukan perbuatan yang mengandung unsur perjudian secara kecil-kecilan. Misalnya, dalam bermain kelereng, lempar dadu, bermain kartu, dan sebagainya. Siapa yang menang akan mendapatkan hadiah tertentu, yang kalah akan memberikan atau melakukan sesuatu sesuai kesepakatan.

Menurut survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jaringan Internet Indonesia (APJII) mengungkapkan bahwa lebih dari setengah dari penduduk Indonesia kini telah terhubung ke Internet, survei yang dilakukan sepanjang 2016

menemukan bahwa 132,7 juta orang telah terhubung ke internet dari 256,2 juta orang penduduk Indonesia.

Judi *online* sangat tergantung pada keberuntungan, sangat menarik perhatian sebagian besar orang yang terlibat didalamnya, jika tetap seperti ini maka judi *online* akan tetap diminati oleh sebagian orang. Hanya mengandalkan efektifitas serta aturan dan sistem yang sederhana.

Penyimpangan yang dilakukan mahasiswa dengan ikut serta dalam perjudian *online* dapat terjadi karena sesuatu yang menarik untuk mereka, yaitu keuntungan yang akan didapat dan menguntungkan bagi mereka meskipun belum tentu kepastiannya. Mahasiswa yang menjadi harapan bangsa sebagai generasi penerus bangsa kini terpengaruh oleh adanya situs-situs judi *online* yang bisa langsung dilihat diblog-blok pribadi, iklan dll.

Jaringan *internet* saat ini menjadi salah satu kebutuhan dasar sebagai mahasiswa karena cepat untuk mengakses pelajaran kuliah, berinteraksi melalui jejaring sosial, serta tuntutan pergaulan, yang membuat aktifitas sehari-hari mereka tidak dapat terlepas dari jaringan internet, sehingga membuat mereka lebih mudah untuk menemukan hingga terpengaruh untuk melakukan perbuatan menyimpang di dunia *cyber*. Tidak dapat dipungkiri bahwa perbuatan menyimpang lebih menarik untuk dilakukan bagi sebagian orang karena rasa penasaran yang besar atau juga ingin mendapatkan keuntungan dengan cepat sehingga membuat seseorang ingin mencobanya.

Banyaknya situs judi *online* dan kemudahannya untuk diakses membuat para mahasiswa dengan leluasa mengikuti dan terlibat dalam perjudian *online* tersebut. Berdasarkan pengamatan dilapangan melalui interaksi dengan teman sesama mahasiswa, saya menemukan sebuah fenomena bahwa terdapat mahasiswa yang terlibat dalam perjudian *online*. sehingga hal ini yang menjadi menarik bagi saya untuk melakukan mengkaji dalam bentuk skripsi untuk lebih mendalam mengetahui hal tersebut beserta faktor yang mendasari mahasiswa sehingga mereka terlibat dalam perjudian *online* khususnya judi bola *online*, serta dampak yang ditimbulkan dengan keikutsertaan mereka dalam perjudian *online*. Maka disusunlah skripsi dengan judul “Studi Tentang Perilaku Permainan Judi Bola *Online* Dikalangan Mahasiswa Universitas Mulawarman”

## **Kerangka Dasar Teori**

### ***Permainan***

Bermain merupakan suatu aktifitas dimana anak dapat melakukan atau mempraktikkan keterampilan, memberikan ekspresi terhadap pemikiran, menjadi kreatif mempersiapkan diri untuk berperan dan berperilaku dewasa (A.A Aziz Hidayat, 2009). Bermain merupakan cara ilmiah bagi seorang anak untuk mengungkapkan konflik yang ada dalam dirinya yang pada awalnya belum sadar bahwa dirinya sedang mengalami konflik (Miller dalam Sujono Riyadi, 2009).

### **Judi**

Menurut undang undang pidana pasal 303 ayat 3 perjudian itu dinyatakan sebagai berikut main judi berarti tiap-tiap permainan yang kemungkinannya akan menang pada umumnya tergantung pada untung-untungan saja, juga kalau kemungkinan bertambah besar karena permainan lebih pandai atau lebih cakap. Selanjutnya, masyarakat umum menganggap tindak judi itu sebagai tingkah laku tidak susila, disebabkan oleh ekses-eksesnya yang buruk yang merugikan. Khususnya merugikan diri sendiri dan keluarganya, karena segenap harta kekayaannya, bahkan kadangkala juga anak dan istri habis dipertaruhkan dimeja judi. Juga oleh nafsu berjudi orang berani menipu, mencuri, korupsi, merampok, dan membunuh orang lain untuk mendapatkan uang guna bermain judi (Kartini, 2011 : 58-59).

### **Pengertian Judi Online**

Judi *online* merupakan perjudian yang dilakukan dengan menggunakan berbagai media elektronik dengan menggunakan jaringan internet di dalamnya. Judi *online* mulai ada pada tahun 1994, diawali dengan diloloskannya Fakta Perdagangan Bebas oleh negara Karibia Antigua dan Barbuda, sehingga dengan adanya fakta itu, Karibia Antigua dan Barbuda dapat memberikan izin bagi organisasi- organisasi untuk membuka judi *online*. Apalagi karena sebelum fakta ditandatangani, *Microgaming* telah mengembangkan pembuatan *software* taruhan online yang pengamanannya dijamin oleh *software* yang dikembangkan *CryptoLogic*, perusahaan pertama yang mengembangkan *software* keamanan judi *online*. Pada tahun 1996, Kahnawake Gaming Commission yang mengatur aktivitas permainan *online*, didirikan oleh Mohawk Territory of Kahnawake. Komisi ini kemudian menerbitkan izin permainan bagi banyak kasino online dan poker di seluruh dunia dengan tujuan agar lisensi yang diberikan membuat para pengelola menjaga transparansi dan keadilan dalam menjalankan bisnisnya. Pada tahun 1997, judi *online* mulai booming sehingga *website* judi yang semula hanya ada 15 pada 1996, meningkat menjadi 200 pada 1997. Laporan yang diterbitkan Frost & Sullivan pada 1998 menyebutkan, hingga pada tahun itu perputaran uang dalam bisnis judi *online* sudah mencapai US\$ 830 juta. Pada tahun 1998, untuk pertama kalinya judi poker *online* diperkenalkan.

### **Judi Bola Online**

Sepakbola memang telah menjadi sebuah olah raga yang mempesona banyak orang. Daya tariknya membuktikan jutaan mata rela menonton sebuah pertandingan sepak bola. Saking tenarnya olah raga sepak bola, banyak orang tua maupun anak muda menjadi sangat fanatik dan cenderung destruktif untuk membela tim – tim kesayangan apabila sedang bertanding di lapangan. Di Indonesia sendiri, tayangan sepakbola sangat digemari oleh berbagai lapisan

masyarakat. Indonesia bahkan dikenal sebagai salah satu negara yang memiliki fans sepakbola terbesar di dunia. Hal ini dapat dilihat dari jumlah fans di halaman *fanpage* klub-klub Eropa yang didominasi fans dari Indonesia. Begitu pula dengan jumlah penonton tayangan Liga-liga Eropa yang mayoritas berasal dari Indonesia. Pertandingan sepakbola terutama liga-liga bergengsi Eropa berhasil membius jutaan pasang mata. Euforia sepakbol a begitu terasa apalagi ketika perhelatan Piala Dunia yang berlangsung empat tahun sekali ditayangkan di televisi. Di samping fanatisme dalam sepakbola,sering ada istilah yang mengatakan rasanya tidak afdol menonton pertandingan sepakbola tanpa melakukan taruhan. Jenis taruhan yang dipertaruhkan bermacam-macam. Kebanyakan orang mempertaruhkan sejumlah uang. Ada juga yang bertaruh barang melalui kesepakatan tertentu. Dan ada pula yang bertaruh kecil-kecilan, misalnya bertaruh seangkir kopi di warung.

### ***Mahasiswa***

Mahasiswa adalah seseorang yang sedang dalam proses menimba ilmu ataupun belajar dan terdaftar sedang menjalani pendidikan pada salah satu bentuk perguruan tinggi yang terdiri dari akademik, politeknik, sekolah tinggi, institut dan universitas (Hartaji, 2012: 5). Dalam Kamus Bahasa Indonesia (KBI), mahasiswa didefinisikan sebagai orang yang belajar di Perguruan Tinggi (Kamus Bahasa Indonesia Online, [kbbi.web.id](http://kbbi.web.id)). Menurut Siswoyo (2007: 121) Mahasiswa dapat didefinisikan sebagai individu yang sedang menuntut ilmu ditingkat perguruan tinggi, baik negeri maupun swasta atau lembaga lain yang setingkat dengan perguruan tinggi.

### ***Karakteristik Perkembangan Mahasiswa***

Ciri-ciri perkembangan remaja lanjut (usia 18 sampai 21 tahun) dapat dilihat dalam tugas-tugas perkembangan yaitu (Gunarsa: 2001: 129-131)

- a. Menerima keadaan fisiknya; perubahan fisiologis dan organis yang sedemikian hebat pada tahun-tahun sebelumnya, pada masa remaja akhir sudah lebih tenang. Struktur dan penampilan fisik sudah menetap dan harus diterima sebagaimana adanya. Kekecewaan karena kondisi fisik tertentu tidak lagi mengganggu dan sedikit demi sedikit mulai menerima keadaannya.
- b. Memperoleh kebebasan emosional; masa remaja akhir sedang pada masa proses melepaskan diri dari ketergantungan secara emosional dari orang yang dekat dalam hidupnya (orangtua). Kehidupan emosi yang sebelumnya banyak mendominasi sikap dan tindakannya mulai terintegrasi dengan fungsi-fungsi lain sehingga lebih stabil dan lebih terkendali. Dia mampu mengungkapkan pendapat dan perasaannya dengan sikap yang sesuai dengan lingkungan dan kebebasan emosionalnya.

- c. Mampu bergaul; dia mulai mengembangkan kemampuan mengadakan hubungan sosial baik dengan teman sebaya maupun orang lain yang berbeda tingkat kematangan sosialnya. Dia mampu menyesuaikan dan memperlihatkan kemampuan bersosialisasi dalam tingkat kematangan sesuai dengan norma sosial yang ada.
- d. Menemukan model untuk identifikasi; dalam proses ke arah kematangan pribadi, tokoh identifikasi sering kali menjadi faktor penting, tanpa tokoh identifikasi timbul kekaburan akan model yang ingin ditiru dan memberikan pengarahan bagaimana bertingkah laku dan bersikap sebaik-baiknya.
- e. Mengetahui dan menerima kemampuan sendiri; pengertian dan penilaian yang objektif mengenai keadaan diri sendiri mulai terpupuk. Kekurangan dan kegagalan yang bersumber pada keadaan kemampuan tidak lagi mengganggu berfungsinya kepribadian dan menghambat prestasi yang ingin dicapai.
- f. Memperkuat penguasaan diri atas dasar skala nilai dan norma; nilai pribadi yang tadinya menjadi norma dalam melakukan sesuatu tindakan bergeser ke arah penyesuaian terhadap norma di luar dirinya. Baik yang berhubungan dengan nilai sosial ataupun nilai moral. Nilai pribadi adakalanya harus disesuaikan dengan nilai-nilai umum (positif) yang berlaku dilingkungannya.
- g. Meninggalkan reaksi dan cara penyesuaian kekanak-kanakan; dunia remaja mulai ditinggalkan dan dihadapannya terbentang dunia dewasa yang akan dimasuki. Ketergantungan secara psikis mulai ditinggalkan dan ia mampu mengurus dan menentukan sendiri. Dapat dikatakan masa ini ialah masa persiapan ke arah tahapan perkembangan berikutnya yakni masa dewasa muda.

### ***Perilaku***

Perilaku adalah tindakan atau aktifitas dari manusia itu sendiri yang mempunyai bentangan arti yang sangat luas, antara lain : berjalan, berbicara, menangis, tertawa, bekerja, kuliah, menulis, membaca dan sebagainya. Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa perilaku manusia adalah semua kegiatan atau aktifitas manusia, baik yang diamati langsung, maupun yang tidak diamati oleh pihak luar (Notoatmodjo, 2003). Perilaku sosial yang dapat diterima masyarakat dipandang sebagai perilaku yang memberikan efek positif dalam masyarakat, seperti menolong, berbuat baik, atau disebut dengan perilaku prososial, dan perilaku sosial yang tidak dapat diterima dipandang sebagai perilaku yang memberikan efek negatif dalam masyarakat atau disebut dengan perilaku antisosial (Baumeister & Bushman, 2011).

### ***Perilaku Menyimpang***

Penyimpangan merupakan tingkah laku yang menyimpang dari tendensi sentral atau ciri-ciri karakteristik rata-rata dari rakyat kebanyakan (Kartini

Kartono, 2005). Perilaku menyimpang itu dapat dikatakan sebagai behavior disorder yang artinya perilaku menyimpang itu terbentuk karena adanya stimulus negatif yang mempengaruhi individu sehingga menimbulkan suatu respon dalam dirinya untuk melakukan hal tersebut dan mewujudkannya dalam bentuk perilaku yang menyimpang (Boeree, 2009).

### **Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kualitatif. Menurut Bagdan dan Taylor (Lexy J. Moleong, 2005), penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Menurut kedua tokoh tersebut, pendekatan ini diarahkan pada latar dan individu tersebut secara holistik (utuh).

Fokus dalam penelitian diarahkan kepada 4 (empat) poin utama, yaitu:

1. Keterlibatan mahasiswa dalam judi bola *online* di Universitas Mulawarman
2. Perilaku pemain judi bola *online* dikalangan mahasiswa Universitas Mulawarman
3. Faktor-faktor yang menyebabkan Perilaku bermain Judi *Online* dikalangan Mahasiswa Universitas Mulawarman
4. Dampak dari bermain judi bola *online* terhadap perilaku dikalangan mahasiswa Universitas Mulawarman

### **Hasil Penelitian**

#### ***Keterlibatan Mahasiswa dalam judi online di Universitas Mulawarman***

Sebagian besar informan telah melakukan judi *online* dari Proses belajar, diawali ketertarikan dan mengadopsi hingga menjadi suatu kebiasaan melakukan judi *online* relatif cepat dilakukan oleh informan. Dikarenakan intensitas pertemuan/interaksi informan dengan “teman” terbilang sering. Sebagian informan mengaku telah melakukan judi *online* 7-12 bulan terakhir. Berikut wawancara dengan NW selaku mahasiswa

“... awalnya coba coba karena melihat teman yang sering bermain, sayapun menggeluti judi *online* ini belum lama, mungkin sekitar 8 sampai 9 bulanan, ya,,banyak bertanya dari teman yang sudah mulai duluan...” (09-10-2017)

Dari segi pengetahuan, seluruh informan memiliki pengetahuan yang cukup dalam permainan judi *online*. Informan bisa menjelaskan/memapakan alur, tata cara perjudian, gambaran umum, dan akses situs-situs terkenal. Diantara situs-situs tersebut adalah situs judi *online* yang terkenal adalah Bola 88, 188BET, M88, SBOBET, MAXBET, Jaya bola, dsb. Yang bisa diakses secara mudah. Seperti pemaparan informan, berikut wawancara dengan AN :

“...judi itu ya permainan taruhan yang dilakukan secara online... sekarang dah canggih masuk situs *online* main dan pantengin dah, banyak *website*

yang beredar itu mas....taruhan uang/barang yg *online* gitu, alurnya bgini mas” (menunjukkan alur main), banyak *website* yang beredar itu mas kaya jayabola, stobat, banyak deh, sekarang mudah diakses, banyak iklannya juga. Bola 88, APR ya gitu-gitu lah...”(09-10-2017).

Informan dengan jelas bisa menjelaskan Cara melakukan deposit judi *online* sesuai dengan informan Dalam perjudian *online* setiap pemain akan melibatkan uang aslinya sebagai pertaruhan. Meskipun dilakukan secara jarak jauh permainannya pertaruhannya pun tetap menggunakan uang asli. Dimana pertaruhan tersebut diberikan secara *transfer* bank. Sehingga dalam perjudian *online* terdapat dua macam transaksi perjudian yang akan terjadi. Yang pertama *deposit* sebagai pengisian saldo akun judi yang dimiliki pemain, dan yang kedua adalah *withdraw* atau kebalikan deposit, pencairan dana saldo akun pemain setelah mendapatkan kemenangan dalam perjudian *online*. Untuk itu pastikan tahu cara melakukan *deposit* judi *online*. Dengan gambaran tersebut berarti baik pemain maupun Bandar akan saling melakukan *transfer* uang. Bisaanya para pemain memanfaatkan fitur *ATM* perbankan yang telah disiapkan untuk melakukan proses *deposit*. Dimana fitur tersebut lebih bersahabat untuk digunakan oleh pemain pada umumnya. Namun juga tidak sedikit dari pemain yang menggunakan fitur perbankan lainnya untuk *deposit*. Seperti contohnya *mobile banking*, *internet banking*, bahkan *SMS banking*. Beberapa fitur tersebut boleh dimanfaatkan oleh pemain, yang terpenting adalah transfer yang dilakukan Cara Melakukan *Deposit* Judi *Online* via *ATM*.

Dari hasil wawancara dapat diketahui bahwa informan melakukan permainan judi hanya waktu tertentu atau dilaga-laga yang informan ketahui, baik dari team maupun dari pemain kesebelasan favorit informan, dan dapat dipahami bersama keterlibatan dan pengetahuan informasi informan terhadap judi *online* dipengaruhi oleh rekan-rekannya.

### ***Prilaku Pemain Judi Online Dikalangan Mahasiswa Universitas Mulawarman***

Perilaku menyimpang adalah hasil proses dari belajar atau yang dipelajari. Ini berarti bahwa penyimpangan bukan diwariskan atau diturunkan, bukan juga hasil intelegensi yang rendah atau karena kerusakan otak. Pemahaman tentang penyimpangan itu diawali dan diperoleh dari masyarakat. Proses pengenalan itu dilalui oleh mereka melalui sebuah realitas dalam kehidupan sehari-hari. Seperti halnya judi bola, fenomena ini terbentuk dari kebiasaan sehari-hari di masyarakat. Walaupun tidak semua masyarakat mengatakan ini sebagai tindakan penyimpangan, namun sebenarnya judi bola ini dianggap sebagai sesuatu perbuatan yang tidak baik. berikut wawancara dengan S :

“...Awalnya saya mengetahui dari teman dan banyak nanya tentang judi bola *online*, secara nggak langsung saya belajar sama teman, awalnya

tanya-tanya pas teman lagi main, gimana caranya, terus saya diajarin caranya...”(11-10-2017).

Dari perilaku pemain judi *online* dikalangan mahasiswa diatas dapat dipahami bersama bahwa pembelajaran perilaku yang menyimpang didapat dari teman atau lingkungan, motifnyapun berawal dari rasa ingin tahu S, kaitannya dalam hal ini, penyimpangan yang dilakukan oleh mahasiswa pemain judi *online* bukan hanya terpaku pada keakraban pertemanan saja, akan tetapi juga melihat motif dan dorongan terhadap sikap perilaku yang menyimpang.

Senada dengan EM selaku salah satu dari mahasiswa yang bermain judi bola *online* dimana penulis mendengar langsung dari EM saat penulis mewawancarai, berikut hasil wawancara dengan EM :

“...Awalnya hanya iseng aja... lama-lama menyenangkan juga. Kita hanya perlu ngandalin ini mas *feeling* tim mana yang menang, ya mencari sebuah tantangan juga dari sebuah pertandingan, tergiur dengan keuntungan yang besar, lagian hasilnya lumayan mas kalau menang, Orang-orang ini pun sering nanya sama aku. Ada yang sempatkannya datang langsung kesini. Ada pula yang lewat *BBM* atau *SMS*. Tips-tips bola yang di internet itu pun bisa kita kalahkan persentasenya. Tipsnya jangan rakus...”(11-10-2017)

Secara rasionalis seluruh informan mengaku bahwa selama judi bola *online* hanya dianggap sebagai hiburan suatu hiburan yang bisa mendatangkan suatu kesenangan, menghilangkan stres yang wajar yang mana bisa aji mumpung ketika para informan memenangkan pertandingan.

Proposi atau asumsi yang dikemukakan oleh Sutherland dalam teori belajar, antara lain, hal-hal yang dipelajari didalam proses terbentuknya perilaku menyimpang adalah teknis-teknis penyimpangan, yang kadang-kadang sangat rumit, tetapi kadang-kadang juga sangat sederhana. Hal ini juga penulis ketahui setelah melakukan wawancara dengan RD selaku mahasiswa universitas Mulawarman Sebagai Salah Satu pemain Judi *online* berikut hasil wawancara :

“... tau sih mas itu kan dilarang ya tapi kalau kita menggapnya hiburan doang dan itu menyenangkan ya hiburan aja mas ngisi waktu luang, kan bola itu menegangkan, menghilangkan stres, ya hiburan aja lah mas hiburan buat bahasan sesama teman dikampus...” (12-10-2017)

Keinginan yang muncul dalam diri seseorang datang karna adanya sesuatu yang membuatnya tertarik dan kemudian mempengaruhi pola pikir untuk melakukan apa yang ingin dia inginkan. Dari petikan wawancara di atas bersama RD dapat penulis simpulkan bahwa dorongan untuk melakukan perilaku menyimpang dalam hal ini adalah judi *online* lebih kepada faktor lingkungan berteman

### ***Faktor Pendorong Mahasiswa terlibat dalam Judi Bola Online***

Hasil penelitian yang telah dilakukan terdapat 7 faktor yang mempengaruhi perilaku bermain judi bola *online* pada mahasiswa, yakni :

1. Faktor longgarnya kontrol orang tua

Apabila dihubungkan dengan keterlibatan mahasiswa dalam permainan judi *online*, jelas terlihat bahwa orang tua para mahasiswa tidak mengetahui kalau anak mereka terlibat dalam permainan judi *online*. Hal ini membuktikan bahwa kontrol yang dilakukan oleh orang tua terhadap anak mereka yang tentunya berada jauh dari keluarga karena meneruskan pendidikan di Universitas yang berada diluar Kota bahkan diluar Pulau sangat longgar. Longgarnya kontrol yang dilakukan oleh orang tua sesuai dengan apa yang diungkapkan oleh salah satu informan, di mana orang tuanya tidak mengetahui jika dia terlibat dalam permainan judi *online* sebagai berikut : *“Namanya anak kost-kost”an, jauh dari orang tua bang, ya pastinya orangtua gak tau aku main judi. Yang jelas bahaya kalo orang tua sampai tau,”* . Kontrol orangtua terhadap anaknya sangat berpengaruh terhadap kepribadian anak, Longgar kontrol orangtua dapat menyebabkan seorang anak bebas melakukan apapun yang ia inginkan karena rasa penasaran terhadap sesuatu atau lainnya.

2. Faktor Keuntungan

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

3. Faktor situasional

Merupakan suatu keadaan yang dapat dikatakan sebagai sebuah pemicu awal perilaku berjudi dikalangan mahasiswa yang disebabkan karena adanya tekanan dari teman-teman sejawat, sebaya, kelompok, atau lingkungan untuk ikut berpartisipasi dalam permainan judi bola *online*. Tekanan kelompok atau individu membuat sebagian mahasiswa yang memiliki kedekatan dengan mereka yang telah terlibat dalam permainan judi bola *online* merasa tidak enak jika tidak menuruti apa yang diinginkan oleh kelompoknya yakni teman-teman sesama mahasiswa tersebut

4. Faktor keinginan mencoba

Keinginan yang muncul dalam diri seseorang datang karena adanya sesuatu yang membuatnya tertarik dan kemudian mempengaruhi pola pikir untuk melakukan apa yang ia inginkan atau paling tidak sekedar tahu dan mencoba. Pada proses keterlibatan mahasiswa dalam permainan judi *online* selain didasari karena faktor keuntungan yang didapatkan, juga didasari karena

adanya rasa penasaran serta keinginan untuk mencoba yang muncul dalam diri mereka. Seperti yang diungkapkan oleh informan sebagai berikut : *“Awalnya sih cuma pengen tau aja mas terus diajak teman kost buat ikut, disitu sebenarnya kaya ada „lingkaran setan“. Kadang kita yang udah ikut susah buat keluar lagi dan akhirnya main sampai sekarang deh”*. Sangat masuk akal apabila faktor keinginan untuk mencoba memiliki pengaruh yang cukup besar terhadap keputusan mahasiswa untuk ikut dalam permainan judi online. Pada awalnya mereka hanya penasaran karena sebelumnya tidak mengetahui ada sebuah permainan judi yang memanfaatkan jaringan internet seperti judi online tersebut, kemudian karena rasa penasaran itu muncullah keinginan untuk mencoba karena adanya kesempatan. Setelah mereka mencoba dan merasakan keuntungan yang didapatkan, maka muncullah keinginan di dalam diri mereka untuk terus bermain judi dan tetap mengikuti permainan judi online dikemudian hari.

5. Faktor imitasi memiliki segi positif apabila seseorang meniru tindakan yang dilakukan oleh orang lain yang mematuhi kaidah dan nilai yang berlaku. Namun, dalam hal ini imitasi yang dilakukan oleh para mahasiswa bukan imitasi yang memiliki dampak positif melainkan imitasi yang berdampak negatif. Karena dalam proses mahasiswa mengenal permainan judi bola *online* di dalamnya terdapat suatu proses kognisi atau keinginan untuk melakukan dan meniru tindakan seperti yang dilakukan oleh mahasiswa yang telah lebih dulu bermain judi bola *online* dengan melibatkan indera sebagai penerima rangsang. Di sini terdapat keinginan dari mahasiswa yang baru mengenal judi bola *online* untuk ikut terlibat dalam permainan judi bola *online* yang disebabkan karena berbagai faktor yang membuatnya tertarik dan faktor-faktor lain yang mendasarinya, sehingga mereka tidak memikirkan apakah hal tersebut akan berdampak positif atau negatif dan termasuk dalam perbuatan menyimpang atau tidak.
6. Faktor sugesti, faktor ini berlangsung apabila seseorang memberikan suatu pandangan atau suatu sikap yang berasal dari dirinya dan kemudian diterima oleh pihak lain sebagai penerima pesan. Mahasiswa yang telah lebih dulu mengenal dan bermain dalam permainan judi bola *online* dalam proses berinteraksi dengan sesama mahasiswa lain yang tentunya belum mengenal akan permainan judi bola *online* memberikan suatu pandangan tentang judi bola *online* beserta tata cara atau aturan mainnya serta berbagai keuntungan yang mungkin didapatkan ketika mereka bermain judi bola *online* dengan berdasarkan atas sudut pandang pribadi dan dari pengalaman yang pernah mereka rasakan sendiri.  
Kemudian pandangan atau sikap tersebut diterima oleh mahasiswa lain yang belum mengetahui dan mengenal judi bola *online* karena berbagai latar belakang yang mendasari seperti rasa ketertarikan, penasaran, dan sebatas

ingin mencobanya saja, sehingga proses sugesti di sini dapat berjalan dengan baik karena terdapat suatu respon atau tanggapan positif yang dilakukan penerima terhadap pesan atau maksud dari apa yang disampaikan. Sedangkan dalam kaitanya proses identifikasi yang terjadi terhadap mahasiswa dalam berinteraksi, mereka memiliki kecenderungan untuk menjadi sama dengan mahasiswa lain yang telah lebih dulu bermain judi bola *online* secara sadar maupun tidak sadar. Ketika mereka melakukan identifikasi tersebut dengan mempertimbangkan berbagai macam dampak yang mungkin ditimbulkan setelah mereka ikut dalam permainan judi bola *online* serta hal-hal lain yang mungkin akan terjadi, dalam proses ini mereka melakukan identifikasi dengan sengaja. Namun ketika mereka tanpa adanya pertimbangan terlebih dahulu dan langsung memiliki keinginan untuk ikut dalam permainan judi bola *online* maka mereka melakukan identifikasi secara tidak sadar yang diakibatkan dari perasaan dalam diri mereka yang sulit untuk diungkapkan serta dari faktor sugesti yang diberikan oleh mahasiswa yang terlebih dahulu mengenal judi bola *online* yang berjalan dengan baik sehingga tanpa disadari mereka terpengaruh akan hal tersebut. Selain itu, kedekatan yang terjalin antar mahasiswa yang belum mengenal permainan judi bola *online* dengan mahasiswa yang telah mengenal dan bermain judi bola *online* juga menjadi salah satu faktor yang berpengaruh dalam proses waktu yang cukup lama serta memiliki kedekatan personal yang cukup dekat sehingga menimbulkan kepercayaan akan apa yang mereka katakan.

7. Persepsi akan sebuah ketrampilan, informan lebih memilih judi bola *online* dengan alasan berdasarkan atas pertimbangan ketrampilan, penguasaan, serta pengetahuan yang mereka miliki dari berbagai informasi yang berkaitan dengan sepak bola.
8. Menambah ketegangan, dalam setiap kehidupan, terkadang seseorang membutuhkan sebuah dorongan agar mereka semakin bersemangat untuk melakukannya. Hal tersebut juga terjadi kepada diri para mahasiswa yang terlibat dalam permainan judi bola *online*, selain karena ketertarikan mereka terhadap keuntungan yang merupakan faktor pendorong yang paling mempengaruhi dalam proses mereka terlibat dalam permainan judi bola *online*.

### ***Dampak Judi Bola Online terhadap mahasiswa***

Berdasarkan hasil wawancara dan *observasi* lapangan yang dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa dampak keterlibatan mahasiswa dalam permainan judi bola *online* sebagai berikut :

1. Dampak positif

Dampak positif yang ia rasakan lebih bersifat pribadi, karena masing-masing dari mereka merasakan dampak yang berbeda setelah mengikuti permainan

judi bola *online*. Yang dirasakan oleh informan yang didapatkan rasa solidaritas antar teman yang ia rasakan semakin kuat.

2. Dampak negatif pun juga mereka rasakan, karena sebenarnya sesuatu yang menyimpang lebih memiliki dampak negatif yang lebih besar dari pada manfaat atau dampak positifnya. Dampak negatif tersebut dapat dilihat dari bebberapa aspek seperti dampak terhadap prestasi belajar, dampak terhadap kesehatan, dampak terhadap ekonomi atau keuangan mahasiswa, serta dampak terhadap kepribadian mahasiswa sendiri.
  - a. Dampak terhadap prestasi belajar, waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar atau mengulas materi yang diberikan dosen dikampus tidak dipergunakan, mereka justru sibuk dan asik melakukan prediksi terhadap pertandingan sepak bola yang akan mereka pasang taruhan dimalam harinya. Selain itu demi untuk dapat menyaksikan pertandingan yang dipasangi taruhan, mereka rela bergadang semalaman karena kebanyakan pertandingan di liga-liga Eropa di mana tim-tim Eropalah yang dipasangi taruhan berlangsung pada waktu malam hari bahkan tengah malam waktu Indonesia. Tanpa mereka sadari hal tersebut akan mengganggu kebugaran mereka keesokan harinya, karena rasa lelah dan kantuk yang dirasakan membuat mereka tidak berkonsentrasi ketika kegiatan pembelajaran berlangsung.
  - b. Dampak terhadap kesehatan, demi untuk menjaga mata tetap terbuka dan untuk mengusir rasa kantuk yang melanda, biasanya mereka mengkonsumsi kopi dengan bertemankan sebuah rokok. Pola hidup seperti ini meski mungkin tidak disadari akan berdampak terhadap kesehatan mereka, kebiasaan tidur terlalu larut malam akan berdampak terhadap penurunan fungsi hati di mana salah satu fungsi hati adalah untuk menetralkan racun yang berada di dalam tubuh. Terlebih ditambah dengan mereka mengkonsumsi kopi yang penuh dengan kafein, meskipun kafein baik untuk kesehatan namun apabila dikonsumsi berlebihan akan berdampak buruk terhadap kesehatan.
  - c. Selain itu, mereka juga merasakan dampak terhadap ekonomi karena pada dasarnya mahasiswa yang ikut dalam permainan judi bola *online* lebih sering mengalami kekalahan dan berdampak pada kerugian materi. Kerugian yang didapat oleh mahasiswa membuat mereka mengalami kekurangan dalam segi ekonomi yang diakibatkan dari pengeluaran yang meningkat, karena kebanyakan orang tua mereka hanya memberikan uang untuk biaya kuliah dan kebutuhan lain dengan sistem bulanan.
  - d. Serta dampak terhadap kepribadian, Mahasiswa yang mengikuti permainan judi bola *online*, kebanyakan belum memiliki pekerjaan serta masih dibiayai oleh orang tua. Ketika mereka mengalami kekurangan uang yang diakibatkan dari kekalahan yang mereka derita ketika, sedangkan mereka

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

## **Kesimpulan dan Saran**

### ***Kesimpulan***

1. Keterlibatan mahasiswa dalam permainan judi bola *online* yang dilakukan merupakan hasil dari sebuah interaksi yang terjadi diantara mereka yang semakin diperkuat dengan adanya sugesti yang kemudian memunculkan identifikasi dan imitasi. Hal tersebut kemudian dilanjutkan dengan adanya proses belajar sebuah perilaku atau tindakan yang menyimpang yakni terhadap segala aturan main dalam permainan judi bola *online* tersebut. Pengenalan awal pemain judi bola *online* erat kaitannya dengan sosialisasi mereka dengan lingkungan sekitar. Para pemain mengenal judi bola dari subkulturnya yang berperilaku menyimpang, berawal dari iseng kini judi bola seakan menjadi hiburan wajib bagi pemainnya.
2. faktor-faktor yang menjadi pendorong mereka dalam mengambil sebuah keputusan hingga akhirnya mereka memutuskan untuk ikut terlibat dalam permainan judi bola *online* tersebut seperti keuntungan, mereka menginginkan keuntungan berlipat dari judi bola *online* tersebut, rasa penasaran, situasional, serta longgarnya kontrol dari orang tua.
3. Adapun Dampak judi bola *online* terhadap mahasiswa terbagi atas 2 dampak. Dampak positif hanya mereka rasakan sesaat, yakni saat memenangkan taruhan. Sedangkan dampak negatif akan lebih banyak mereka rasakan seperti dampak terhadap prestasi belajar dan kesehatan.

### ***Saran***

1. Sebagai seorang mahasiswa yang memiliki pengetahuan serta wawasan luas, sebaiknya dalam mengambil sebuah keputusan lebih dipikirkan secara matang baik dan buruknya terlebih dahulu. Jangan mudah terpengaruh akan kemungkinan-kemungkinan menarik yang mungkin didapatkan karena segala kemungkinan belum ada yang pasti terlebih terhadap sesuatu yang bersifat menyimpang serta melanggar nilai dan norma yang berlaku dalam masyarakat.
2. Bagi mahasiswa sudah Seyogyanya sebagai kaum yang klaim intelektual mampu berfikir jangka panjang dan tidak tergiur dengan keuntungan-keuntungan sesaat yang memberikan dampak sosial yang tidak baik di tengah masyarakat maupun dalam segi berfikir, serta mampu bersosialisasi di

kalangannya agar kemudian tidak terpengaruh dengan perilaku yang menyimpang.

3. Masyarakat ataupun di kalangan mahasiswa sebagai tempat terjadinya segala proses dalam kehidupan seharusnya harus mampu memberikan kontrol dan pengawasan terhadap manusia lain sebagai sesama anggota dalam masyarakat. Ketika pengawasan dan kontrol sosial diterapkan dan diawasi dengan ketat oleh masyarakat sekitar terhadap nilai dan norma yang baik, maka kemungkinan untuk dapat terjadinya sebuah penyimpangan dapat sedikit diminimalisir.

### **Daftar Pustaka**

- Aziz, Alimun Hidayat, (2009). *Ilmu Kesehatan Anak, Salemba Medika: Jakarta*
- Abdoerrachman. M.H, (1991), *Ilmu Kesehatan Anak 1*. Jakarta : EGC
- Baumeister, R.F., & Bushman, B.J. 2011. *Social Psychology and Human Nature (2nd)*. Belmont : Cengage Learning.
- Gunarsa, S.D, & Gunarsa, Y.S.D. 2001. *Psikologi perkembangan Anak dan Remaja*. Jakarta : BPK Gunung Mulia
- Hartaji, Damar A. 2012. *Motivasi berprestasi Pada Mahasiswa yang berkuliah dengan jurusan pilihan orang tua*. Universitas Gunadarma : Fakultas Psikologi
- Kartini, Kartono. 2005. *Kepemimpinan dan Prilaku Organisasi*, Jakarta : PT> Raja
- Notoatmodjo, Soekidjo.2003. *Pendidikan dan Prilaku Kesehatan*. Jakarta:Rineka Cipta.
- Riyadi, Sujono & Sukarmin, 2009, *Asuhan Keperawatan Pada Anak*, Edisi 1, Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Siswoyo, Dwi dkk. 2007. *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta : UNY Press Tim Dosen

### **Internet:**

- Boeree, C.George. 2009. *Donald Syngg & Arthur W. Combs*.<http://brainmeta.com/personality//snyyg&Combs.php>. diakses Juni 2017