



DAMPAK FENOMENA JUDI ONLINE TERHADAP DISORGANISASI SOSIAL PADA MAHASISWA DI BANDUNG

Ageng S Kanda

agengsaepudin@digitechuniversity.ac.id

Universitas Teknologi Digital

Desi Nurhalimah

desi10121696@digitechuniversity.ac.id

Universitas Teknologi Digital

Manajemen, Ekonomi, Universitas Teknologi Digital, Bandung, Indonesia

Abstract. *Gambling is a phenomenon that cannot be denied in society. Actually, the phenomenon of gambling is not something new in the lives of Indonesian people, because the habit of gambling has been around for a long time. The principle of the game is generally the same, namely the aim is to make a profit if you win the bet. The more money or items you bet, the more money you win. So the problem with this research is that many students are still tempted by lures like that which have a bad impact on the students themselves. This research method is qualitative where the data collected is descriptive in nature to provide an overview of what happens in the field. The results of this research were that there were 43 students out of 50 students who filled out the questionnaire who knew about online gambling, and of these 43 students, there were 22 people who were involved in online gambling games. This states that many students are involved in playing online gambling after learning about the game. students who are involved in playing online gambling. The consequences of being involved in online gambling for students include mental health disorders, financial losses, involvement in criminal acts, damage to social relationships, potential for addiction, and the risk of being involved in substance abuse.*

Keywords: *Online Gambling, Students, Life, Impact*

Abstrak. Perjudian merupakan fenomena yang tidak dapat dipungkiri di masyarakat. Sebenarnya fenomena perjudian bukanlah sesuatu yang baru dalam kehidupan masyarakat Indonesia, karena kebiasaan berjudi sudah ada sejak lama. Prinsip permainannya secara umum sama, yaitu bertujuan untuk mendapatkan keuntungan jika memenangkan taruhan. Semakin banyak uang atau barang yang Anda pertaruhkan, semakin banyak uang yang di menangkan. Maka permasalahan dari penelitian ini yaitu banyak mahasiswa yang masih tergiur dengan iming imingan seperti itu yang menjadikan dampak buruk bagi mahasiswa itu sendiri. Metode penelitian kali ini yaitu kualitatif di mana data yang dikumpulkan bersifat deskriptif untuk memberikan gambaran yang terjadi dilapangan. Hasil dari penelitian kali ini yaitu terdapat 43 mahasiswa dari 50 mahasiswa yang mengisi kuesioner yang mengetahui tentang perjudian online, dan dari 43 mahasiswa tersebut, terdapat 22 orang yang terlibat dalam permainan perjudian online. Hal ini menyatakan bahwa, banyak mahasiswa yang terlibat untuk bermain perjudian online setelah mengetahui permainan tersebut. mahasiswa yang terlibat bermain judi online yang berakibat dari terlibat dalam judi online bagi mahasiswa mencakup gangguan kesehatan mental, kerugian keuangan, keterlibatan dalam tindak kriminal, kerusakan pada hubungan sosial, potensi adiksi, dan risiko terlibat dalam penyalahgunaan zat

Kata Kunci: Judi Online, Mahasiswa, Kehidupan, Dampak

PENDAHULUAN

Perjudian merupakan fenomena yang tidak dapat dipungkiri di masyarakat. Sebenarnya fenomena perjudian bukanlah sesuatu yang baru dalam kehidupan masyarakat Indonesia, karena

kebiasaan berjudi sudah ada sejak lama.Kejahatan perjudian ini mempunyai banyak pengaruh, diantaranya adalah faktor ekonomi dan sosial yang berperan dalam berkembangnya perjudian, seiring berjalannya waktu perjudian dapat terjadi melalui berbagai mekanisme dan bentuk yang lain secara bersamaan.Perjudian umumnya dianggap sebagai kejahatan.Bermain atau ikut serta dalam permainan untung-untungan dilarang keras berdasarkan ketentuan pidana Pasal 303 KUHP (Rizkita, 2023).

Menurut KUHP, perjudian adalah suatu permainan yang pada dasarnya harapan untuk menang pada umumnya hanya bergantung pada keberuntungan dan apakah harapan itu menjadi lebih besar karena kecerdasan dan kebiasaan berjudi atau tidak.dalam lomba atau permainan lain selain yang dilakukan oleh peserta lomba atau permainan tersebut dan segala ketentuan lainnya (Rizkita, 2023).

Prinsip permainannya secara umum sama, yaitu bertujuan untuk mendapatkan keuntungan jika memenangkan taruhan.Semakin banyak uang atau barang yang Anda pertaruhkan, semakin banyak uang yang Anda menangkan.Jadi dengan bermain, masyarakat bisa memenuhi kebutuhan sehari-harinya.Bahkan ada pula yang menganggap bermain game sebagai mata pencahariannya dengan tujuan memenuhi kebutuhan ekonomi masyarakat.Bahkan ada yang membuka berbagai permainan judi untuk dimainkan orang lain. Perkembangan teknologi telekomunikasi dan informasi telah mengalami kemajuan yang sangat berbeda dengan sepuluh tahun yang lalu.Pemanfaatan teknologi ini telah mendorong pesatnya pertumbuhan dunia usaha karena berbagai informasi dapat disajikan secara canggih dan mudah diperoleh, sekaligus melalui sambungan jarak jauh dengan menggunakan teknologi telekomunikasi, dapat digunakan untuk mendukung fase komersial di masa depan (Dedy Satriyono, 2023).

Para pihak yang bertransaksi tidak perlu bertatap muka tetapi hanya melalui komputer dan perangkat telekomunikasi, kondisi ini merupakan tanda dimulainya era jaringan.Bahkan dalam game itu sendiri, dengan pesatnya perkembangan teknologi dan sistem komunikasi .perjudian juga dapat didekati melalui sektor teknologi dan media, yang saat ini biasa dikenal dengan perjudian online.Judi Online telah diatur secara khusus dalam Pasal 27(2) Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Penerangan dan Transaksi Elektronik (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2008 Nomor 58, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4843), yang selanjutnya disingkat UU ITE berbunyi sebagai berikut: “Setiap orang, dengan sadar atau tanpa sadar, berhak untuk, mengedarkan, dan /atau mengirimkan dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang berisi konten game (Rizkita, 2023).

Game online merupakan salah satu jenis game yang saat ini sangat populer, karena selain 'memiliki pilihan genre yang luas dan mudah untuk dimainkan, Bermain juga bisa dilakukan dimana saja, di kantor, di rumah, di cafe dan masih banyak tempat lainnya.Cukup lengkapi laptop atau smartphone untuk memainkan game ini.Pesatnya perkembangan internet saat ini tidaklah mengherankan, karena Perkembangan internet sebanding dengan tumbuhnya industri perjudian internet (Internet Gambling), hal ini sebenarnya tidak lepas dari semakin banyaknya situs perjudian dan pencarian berbagai jenis permainan untuk dimainkan di situs perjudian tersebut karena semua jenis permainan dapat dengan mudah ditemukan dan dilacak di Internet.

Tujuan dari berbagai jenis permainan kasino online adalah agar para pemain tidak merasa bosan dan semakin tertarik dengan permainan tersebut.Berbagai jenis permainan kasino online adalah sebagai berikut:

1. Poker Online
2. Togel Online

3. Casino Online

4. Permainan Judi Bola Online

Masing-masing jenis game online di atas banyak dimainkan oleh masyarakat dan memiliki banyak penggemar. Namun diantara keempat jenis permainan judi online tersebut, yang pasti permainan judi bola online sangat banyak dimainkan oleh masyarakat khususnya masyarakat Indonesia yang terkenal dengan besarnya keuntungan yang didapat dari permainan judi bola online tersebut.

Maraknya game online dapat menyebabkan orang yang gemar bermain game online menjadi kecanduan bermain game online. Saat anda bermain judi online tidak selalu mendapatkan keuntungan, namun terkadang penjudi online juga mengalami kerugian. Oleh karena itu, ketika seseorang yang memainkan game online mengalami kekalahan maka jumlah uang yang dipertaruhkan pada game tersebut habis sehingga menyebabkan orang tersebut berusaha mencari modal kembali untuk dapat memainkan game online tersebut kembali. (Andri Sahata Sitanggang, 2023)

Untuk mendapatkan kembali modalnya, para pemain game online dapat menggunakan uang yang telah mereka peroleh kembali, namun kebetulan juga tidak ada lagi uang yang tersisa untuk digunakan sebagai modal untuk menghidupi diri mereka sendiri, para pemain game online rela melakukan apa saja termasuk melakukan tindakan ilegal. Pencurian, dapatkan modal untuk memainkan game itu lagi. Hal ini akibat dari perjudian online yang merugikan masyarakat. Tidak dapat dipungkiri bahwa seseorang yang kecanduan permainan untung-untungan akan berniat mengajak orang lain untuk bermain secara online, sedangkan seorang pecandu bisa saja membuat permainan untung-untungan online yang dapat dimainkan oleh orang lain, atau dengan kata lain orang tersebut akan menjadi seorang bandar permainan online yang bisa mendistribusikan permainan kasino online untuk dimainkan orang lain (Zekel Calvin Ginting, 2023).

Rumusan masalah

1. Apa saja faktor-faktor yang mempengaruhi mahasiswa bermain judi online?
2. Bagaimana cara meminimalisir Mahasiswa bermain judi online?
3. Apa dampak judi online bagi mahasiswa ?

Tujuan Penelitian

1. Untuk Mengetahui apa saja faktor yang mempengaruhi mahasiswa bermain judi online.
2. Untuk mengetahui cara yang dilakukan supaya mahasiswa yang bermain judi online bisa di minimalisir
3. Untuk mengetahui dampak yang terjadi akibat judul online bagi mahasiswa

Manfaat penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah:

1. Secara Teoritis
Untuk memperluas kemampuan penulis dalam penulisan karya ilmiah, menambah pengetahuan dan tingkatan kemampuan berpikir terhadap fenomena dan permasalahan sosial yang lebih baik .
2. Secara Akademis
Akademik berkontribusi aktif dalam pembelajaran dan membaca di lingkungan mahasiswa , memberikan masukan dan bahan perbandingan bagi peneliti selanjutnya.

Kajian Teori

Pengertian Perjudian

Perjudian merupakan bentuk permainan yang melibatkan taruhan uang atau barang berharga dengan tujuan memperoleh keuntungan dari aktivitas tersebut. Menurut Kartini Kartono (2013), perjudian didefinisikan sebagai tindakan sengaja mempertaruhkan nilai atau barang berharga tertentu, dengan kesadaran akan adanya risiko dan harapan tertentu terkait dengan hasil dari peristiwa-peristiwa seperti permainan, pertandingan, perlombaan, dan kejadian-kejadian yang belum pasti hasilnya (Wahfidz Addiyansyah, 2023).

Perjudian kini dapat diakses secara daring atau dikenal sebagai perjudian online. Dengan adanya perangkat seperti smartphone, laptop, atau komputer yang terhubung ke internet, para pelaku judi dapat bermain judi secara daring. Meskipun perjudian online memiliki kesamaan dengan perjudian konvensional karena melibatkan pertarungan uang, perbedaannya terletak pada tempat dan sarana yang digunakan. Perjudian online dilakukan melalui media telekomunikasi dan jaringan internet. Onno W. Purbo, seorang pakar teknologi informasi, mendefinisikan perjudian online sebagai bentuk perjudian yang menggunakan media telekomunikasi terhubung ke internet.

Menurut paparan Stanford Wong dan Susan Spector (sebagaimana dikutip oleh Papu, 2002), terdapat lima kategori penjudi yang dapat dikelompokkan berdasarkan psikologis dan karakteristik umum. Salah satu kategori tersebut adalah:

Sociable Games

Kategori ini memungkinkan para penjudi untuk merasakan pengalaman kemenangan atau kekalahan bersama. Dalam jenis perjudian ini, ada penjudi yang menikmati kesenangan bermain dan merasa tegang selama permainan. Mereka melihat perjudian sebagai peluang bersosialisasi, bahkan jika mereka harus mengalami kekalahan. Beberapa jenis perjudian dalam kategori ini mencakup blackjack, dadu, dan pai gow poker.



Gambar 1. Sociable Games

Source : gamesreview.com

Analytical Games

Dalam kategori permainan analitis, penjudi diharapkan memiliki wawasan dan pengetahuan yang dapat mendukung kinerja mereka dalam permainan. Selain mampu membuat perkiraan yang tepat, para penjudi perlu menjadi lebih teliti karena mereka memerlukan analisis dan informasi untuk mencapai kemenangan dalam permainan analitis. Jenis perjudian yang termasuk dalam kategori ini adalah taruhan olahraga seperti sepak bola, basket, dan balap motor.



Gambar 2. Analytical Games
Source : pinimgcom

Games You Can Beat

Kategori ini menuntut penjudi untuk memiliki strategi yang terencana sebelum terlibat dalam permainan judi. Dalam jenis perjudian ini, para pelaku judi harus memiliki kesabaran dan konsentrasi yang tinggi untuk mencapai hasil yang memuaskan. Mereka akan menggunakan waktu yang ada untuk merencanakan kapan atau dalam situasi apa mereka seharusnya ikut bertaruh tanpa menghamburkan modal yang dimiliki. Setiap penjudi berusaha untuk meraih kemenangan dan mengalahkan lawan-lawannya dengan cara yang tepat, karena permainan dalam kategori "Games You Can Beat" ini dirancang untuk membuat setiap penjudi lebih tenang dan konsisten dalam meraih kemenangan, bukan sekadar terlibat atau menebak semata. Jenis perjudian yang termasuk dalam kategori ini mencakup pai gow poker, poker, dan blackjack.



Gambar 3. Games You Can Beat
Source : winnergambling.com

Escape From Reality

Pada kategori "escape from reality," para pelaku judi akan terlibat dalam permainan yang memberikan pengalaman serupa bermain game. Jenis perjudian ini cenderung dimainkan dalam jangka waktu yang lama, mengakibatkan para penjudi terlepas dari realitas sekitar karena mereka semakin terhibur oleh permainan tersebut. Dalam konteks ini, hasil yang diperoleh bukanlah fokus utama bagi mereka yang terlibat, melainkan semuanya bergantung pada faktor keberuntungan. "Escape from reality" membuat para penjudi memilih untuk bersenang-senang dalam dunia perjudian, bahkan jika itu berarti mengalami kekalahan. Jenis perjudian dalam kategori ini mencakup mesin slot dan permainan video.



Gambar 4. Escape From Reality
Source : spinandwin.com

Patience Games

Dalam patience games, para pelaku judi mengalami suasana santai dan menikmati permainan yang mereka mainkan. Patience games menciptakan ketenangan pada penjudi untuk menanti hasil permainan, karena jenis permainan dalam kategori ini memiliki perbedaan sedikit dibandingkan dengan perjudian lainnya. Kemenangan dalam kategori ini bergantung pada keputusan para pelaku judi sendiri, dengan syarat bahwa mereka dapat menemukan angka yang tepat dalam permainan ini. Jenis perjudian yang termasuk dalam kategori ini meliputi keno, lotre, dan bingo.



Gambar 5. Patience Games
Source : casino-crush.com

Dalam perjudian online, penjudi pertama-tama melakukan transfer uang atau taruhan melalui rekening bank yang ditentukan oleh penyedia jasa perjudian online, dengan jumlah uang minimum yang telah ditetapkan. Sebelum melakukan transfer, mereka harus memberitahukan kepada agen, pihak yang menerima transfer uang taruhan, dengan cara masuk ke situs perjudian online dan memasukkan username serta password pribadi. Setelah itu, penjudi dapat mentransfer uang taruhan kepada penyedia jasa perjudian online, dan uang tersebut akan masuk ke dalam akun judi pribadi mereka untuk digunakan sebagai taruhan dalam permainan perjudian online

Hukum Judi Online

Menurut Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, perjudian online dapat diartikan sebagai "tindakan seseorang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, atau menyediakan informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang berisi konten perjudian" (diambil dari www.hukumonline.com). Selain regulasi tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, terdapat peraturan lain yang mengatur larangan perjudian secara online. Pemerintah telah menerbitkan

beberapa undang-undang yang mengandung ketentuan hukum terkait tindakan perjudian online (Rizkita, 2023), di antaranya:

- 1) Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 1974 Pasal 1 tentang Penertiban Perjudian menyatakan bahwa setiap tindak pidana yang terkait dengan perjudian dianggap sebagai kejahatan.
- 2) Undang-Undang Hukum Pidana Pasal 303 Ayat 1 dan 2 menyatakan bahwa dengan sengaja menawarkan atau memberi kesempatan kepada khalayak umum untuk bermain judi atau dengan sengaja turut serta dalam perusahaan judi merupakan tindakan yang harus dikecam, tanpa memperhatikan apakah mereka memanfaatkan kondisi atau peluang tertentu untuk memenuhi prosedur tertentu.

Selain itu, Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 1974 Pasal 2 Ayat 1 membahas perubahan sanksi bagi pelaku tindak pidana perjudian. Sanksi tersebut mencakup perubahan ancaman hukuman dalam Pasal 303 Ayat 1 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana, yang semula berupa hukuman penjara maksimal dua tahun delapan bulan atau denda sebesar sembilan puluh ribu rupiah, kini menjadi hukuman penjara maksimal 10 tahun atau denda hingga 25 juta rupiah (Andri Sahata Sitanggang, 2023).

METODE PENELITIAN

Dalam suatu penelitian yang berjudul "Dampak Fenomena Judi Online terhadap Disorganisasi Sosial pada Remaja," diperlukan penerapan pendekatan penelitian tertentu. Pada penelitian ini, digunakan metode kualitatif deskriptif, di mana data yang dikumpulkan bersifat deskriptif berupa kata-kata, gambar, bukan angka. Penelitian ini mencakup kutipan data untuk memberikan gambaran, dan pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung, wawancara, pencatatan lapangan, dan pemeriksaan dokumen terkait dengan fenomena perjudian (Nanda, 2023).

Pemilihan pendekatan kualitatif dilatarbelakangi oleh tujuan untuk fokus pada prinsip-prinsip umum yang mendasari suatu gejala dalam kehidupan sosial manusia. Pada pendekatan ini, analisis tidak terfokus pada variabel-variabelnya, tetapi lebih pada hubungan dengan prinsip-prinsip umum dari satuan gejala lainnya dengan mempertimbangkan kebudayaan masyarakat yang bersangkutan. Data yang diperoleh berasal dari observasi langsung di lapangan, dan melalui penerapan metode ini diharapkan data yang terkumpul dapat dijelaskan secara rinci dalam konteks penelitian ilmiah.

Teknik Pengumpulan

Observasi merupakan praktik pengamatan langsung terhadap fenomena yang menjadi fokus penelitian, di mana peneliti secara aktif terlibat dalam pengamatan tersebut. Peneliti memusatkan perhatian pada kehidupan para penjudi dengan fokus pada aktivitas perjudian, konsekuensi perjudian, dan pandangan masyarakat sekitar terhadap fenomena perjudian. Jenis observasi yang diterapkan adalah observasi partisipan, di mana peneliti terlibat secara langsung sebagai pengamat kehidupan pelaku perjudian dan turut serta sebagai partisipan.

Wawancara, sebagai metode interaksi antara pewawancara dengan informan, dilakukan dengan tujuan mendapatkan informasi atau data dari para penjudi dan lembaga kepolisian. Agar memperoleh pemahaman yang mendalam dari informan atau responden, jenis wawancara yang digunakan adalah wawancara semiterstruktur. Dalam wawancara semiterstruktur, peneliti menyiapkan daftar pertanyaan, namun jawaban dibiarkan ditentukan oleh informan atau responden (Prafitasari, 2023).

Dokumen, dalam konteks penelitian ini, merujuk pada catatan peristiwa yang telah terjadi yang berkaitan dengan perjudian. Dokumen dapat berupa tulisan, gambar, atau karya monumental

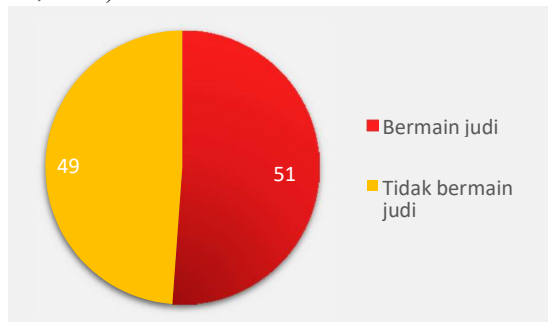
dari individu tertentu. Melengkapi penggunaan observasi dan wawancara, studi dokumen digunakan sebagai sumber data tambahan. Pemakaian dokumen, dengan melibatkan foto-foto yang relevan, dapat meningkatkan kredibilitas penelitian. Studi dokumen dianggap sebagai pelengkap yang penting dalam penelitian mengenai fenomena perjudian.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Fenomena perjudian online bukan hal yang baru dan dianggap sebagai perilaku menyimpang, bahkan dianggap sebagai tindakan kriminal. Pemerintah kota Bandung telah diberi tugas untuk menyelidiki perjudian dalam permainan Higgs Domino Island. Suryadi menganggap Higgs Domino Island sebagai bentuk perjudian karena melibatkan transaksi dan ketergantungan pada keberuntungan pemain. Perjudian ini telah menyebar di seluruh lapisan masyarakat, bahkan di kalangan mahasiswa, yang sangat populer di kalangan mereka. Seiring perkembangan teknologi, termasuk perjudian, telah merambah ke ranah teknologi (Ines Tasya Jadidah a, 2023).

Perjudian online Higgs Domino menjadi salah satu yang paling diminati selama pandemi, dengan kemudahan yang ditawarkan. Realitas di lapangan menunjukkan bahwa perjudian online Higgs Domino tidak hanya dilakukan oleh orang dewasa, tetapi juga oleh remaja, bahkan mahasiswa. Fenomena ini dianggap sebagai masalah sosial, merugikan diri sendiri dan mungkin juga merugikan orang lain, termasuk keluarga. Menurut wawancara dengan narasumber, game judi online Higgs Domino menjadi fenomena yang mencuat, terutama di kalangan mahasiswa. Beberapa narasumber menyatakan bahwa permainan ini dibicarakan dan dimainkan oleh banyak orang, terutama sejak pandemi Covid-19 (Resky Supratama, 2022).

Pendapat narasumber juga menunjukkan bahwa game online Higgs Domino sangat fenomenal, melibatkan berbagai kalangan, termasuk mahasiswa, yang mulai bermain dengan modal kecil hingga besar. Fenomena ini dianggap tidak baik, terutama bagi mahasiswa yang sebagian besar masih bergantung pada dukungan keuangan orang tua. Penggunaan uang kiriman dan hasil kerja untuk hal yang dapat merugikan diri sendiri dianggap disayangkan. Data dari wawancara dengan mahasiswa di Kota Bandung menunjukkan maraknya fenomena perjudian online. (Resky Supratama, 2022)



Melihat dari diagram tersebut terdapat 43 mahasiswa dari 50 mahasiswa yang mengisi kuesioner yang mengetahui tentang perjudian online, dan dari 43 mahasiswa tersebut, terdapat 22 orang yang terlibat dalam permainan perjudian online. Hal ini menyatakan bahwa, banyak mahasiswa yang terlibat untuk bermain perjudian online setelah mengetahui permainan tersebut. mahasiswa yang terlibat bermain judi online sering menghabiskan waktu mereka untuk bermain perjudian online. Kartini kartono (2013) menjelaskan bahwa:

Pada perjudian itu terdapat unsur minat dan pengharapan yang makin meninggi, juga unsur ketegangan, disebabkan oleh ketidakpastian menang atau kalah. Situasi tidak pasti ini membuat pelaku judi semakin tegang dan semakin gembira, menumbuhkan efek-efek yang kuat dan rangsangan-rangsangan yang besar untuk betah bermain.

Data pada tabel diatas juga menunjukkan bahwa ada mahasiswa yang setiap hari bermain judi online. Hal ini akan membuat mereka menjadi lebih fokus untuk bermain judi online dibandingkan melakukan hal-hal yang seharusnya menjadi kewajiban utama seorang mahasiswa seperti, mengerjakan tugas kuliah atau pergi ke kampus. Tindakan seperti ini seharusnya tidak menjadi kebiasaan dalam kehidupan sebagai seorang mahasiswa, karena perbuatan ini akan membiasakan mereka melakukan sesuatu yang merugikan diri dan masa depan mereka sendiri (Agif Septia Meswari, 2023).



Diagram 1 Tabel pengetahuan mahasiswa tentang judi online

Jika dilihat dari pandangan mahasiswa yang terlibat permainan judi online, terdapat banyak mahasiswa yang belum mengetahui tentang adanya hukum yang mengatur tentang perjudian online tersebut. Tetapi ada juga yang sudah mengetahui tentang adanya hukum yang mengatur tentang perjudian online. Namun pada kenyataannya, mereka tidak memperdulikan hukum yang ada dan tetap bermain judi online tanpa memikirkan dampak yang akan terjadi.

Dari 21 orang mahasiswa yang terlibat dalam permainan perjudian online, data kuesioner menunjukkan bahwa jenis permainan judi online yang sering dimainkan oleh mahasiswa terdiri dari 2 jenis yaitu sport betting online yang merupakan jenis taruhan dalam bidang olahraga seperti judi bola online, dan kasino online yang merupakan jenis perjudian yang diadaptasi dari perjudian dalam sebuah kasino seperti roulette, poker online, blackjack, bacarat, keno, slot machine, pai go poker, lottery, bingo dan dadu online.

Faktor-faktor yang menyebabkan maraknya permainan game judi online di kalangan mahasiswa di Kota Bandung saat ini dapat diatributkan pada beberapa hal. Penelitian ini menemukan bahwa lingkungan sosial memegang peranan penting dalam fenomena ini, di mana interaksi sosial antar anggota kelompok masyarakat dapat mempengaruhi tingkah laku individu. Teori differential association, yang diperkenalkan oleh Sutherland, menyatakan bahwa perilaku menyimpang hingga ke tingkat kejahatan dapat dipelajari melalui komunikasi dan interaksi yang intens di perkumpulan masyarakat. Teori ini bertujuan untuk menjelaskan faktor penyebab penyimpangan dan kejahatan. Dalam penelitian ini, faktor yang memengaruhi maraknya game judi online Higgs Domino di kalangan mahasiswa selama pandemi di Kota Tanjungpinang disebabkan oleh faktor sosial pertemanan.

Lingkungan pertemanan dianggap sebagai salah satu faktor paling berpengaruh dalam perubahan dan perkembangan tingkah laku individu. Interaksi dan hubungan sosial yang terjadi di lingkungan pertemanan, terutama saat seseorang semakin dewasa, dapat menjadi lebih dominan dibandingkan dengan hubungan keluarga. Lingkungan pertemanan ini berperan signifikan dalam memengaruhi pola pikir dan perilaku seseorang. Meskipun kecenderungan individu untuk bergantung pada teman bisa meningkat saat dewasa, namun perhatian,

pengawasan, dan bimbingan dari lingkungan keluarga dan sekolah tetap diperlukan (Wahfidz Addiyansyah, 2023).

Terdapat dampak signifikan antara sikap remaja terhadap dampak negatif kebiasaan bermain judi online, terutama dalam melihat penyimpangan perilaku yang bersifat moral pada kategori sedang. Artinya, remaja umumnya menyadari bahwa bermain judi online dapat membawa dampak negatif seperti penurunan prestasi di sekolah atau kampus, kebiasaan membolos, berbohong, kabur meninggalkan rumah, dan sebagainya. Namun, tidak semua remaja yang terlibat dalam permainan judi online menunjukkan perilaku tersebut. Sebagian dari mereka mampu memprioritaskan diri sebagai pelajar atau mahasiswa, menjalankan kegiatan sehari-hari seperti sekolah atau kuliah, dan tetap menjaga prestasi akademik serta kehidupan sosial tanpa terganggu meskipun mereka bermain judi online.

Sama halnya, ada dampak signifikan antara sikap remaja terhadap dampak negatif kebiasaan bermain judi online dilihat dari penyimpangan perilaku yang melanggar hukum pada kategori sedang. Artinya, sebagian remaja beranggapan bahwa tidak semua dari mereka yang bermain judi online akan berperilaku melanggar hukum. Meskipun terlibat dalam permainan judi online, sebagian remaja tetap menunjukkan etika baik dalam kehidupan sosial dan mematuhi hukum yang berlaku di masyarakat. Mereka tidak terlibat dalam perilaku yang melanggar hukum demi kepuasan bermain judi online.

KESIMPULAN

Fenomena kenakalan remaja, seperti partisipasi dalam perjudian online, merupakan isu yang kerap muncul. Kenakalan ini mencakup perilaku yang melanggar norma sosial, terutama pada kalangan remaja yang tengah mencari nilai-nilai baru. Para mahasiswa di kota Bandung menjadi tertarik terlibat dalam judi online dikarenakan berbagai faktor seperti kemiskinan, kurangnya peluang pekerjaan, pengaruh dari lingkungan sekitar, dan motivasi belajar. Perjudian online memiliki variasi jenis, seperti pragmatic play, poker online, dan togel online.

Dampak dari terlibat dalam judi online bagi mahasiswa mencakup gangguan kesehatan mental, kerugian keuangan, keterlibatan dalam tindak kriminal, kerusakan pada hubungan sosial, potensi adiksi, dan risiko terlibat dalam penyalahgunaan zat. Mahasiswa yang terlibat dalam permainan ini karena dipengaruhi oleh dorongan rasional instrumental, tindakan afektif, tindakan tradisional, dan tindakan rasional berorientasi nilai. Solusi untuk mengatasi kecanduan bermain judi online melibatkan niat untuk berhenti, memblokir akses, mendekatkan diri pada spiritualitas, mengubah pola pikir, dan mengejar hobi baru. Secara lebih luas, fenomena judi online mencerminkan kompleksitas interaksi antara individu, lingkungan, teknologi, dan dinamika sosial dalam membentuk perilaku dan keputusan mahasiswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Agif Septia Meswari, M. R. (2023). DAMPAK DARI JUDI ONLINE TERHADAP MASA DEPAN PEMUDA, DESA AIR BULUH KEC.IPUH KAB.MUKOMUKO PROVINSI BENGKULU . *Jurnal Cakrawala Ilmiah*, 2097-2102.
- Andri Sahata Sitanggung, R. S. (2023). PERKEMBANGAN JUDI ONLINE DAN DAMPAKNYA TERHADAP MASYARAKAT: TINJAUAN MULTIDISIPLINER . *Jurnal Ilmu Sosial*, 50-60.
- Dedy Satriyono, D. M. (2023). DAMPAK JUDI ONLINE DIKALANGAN MASYARAKAT KABUPATEN KATINGAN DAERAH TUMBANG SAMBA . *Jurnal Ilmu Sosial*, 97-102.

- Ines Tasya Jadidah a, U. M. (2023). Analisis maraknya judi online di Masyarakat . *Jurnal Ilmu Sosial dan Budaya*, 20-27.
- Nanda, S. (2023, August 01). *Metode Penelitian Kualitatif: Pengertian, Tujuan, Ciri, Jenis & Contoh*. Retrieved from [www.brainacademy.id: https://www.brainacademy.id/blog/metode-penelitian-kualitatif](https://www.brainacademy.id/blog/metode-penelitian-kualitatif)
- Prafitasari, A. (2023, Mei 09). *10 Pengertian Wawancara Menurut Para Ahli*. Retrieved from [adjar.grid.id: https://adjar.grid.id/read/543779163/10-pengertian-wawancara-menurut-para-ahli?page=all](https://adjar.grid.id/read/543779163/10-pengertian-wawancara-menurut-para-ahli?page=all)
- Resky Supratama, M. E. (2022). Fenomena Judi Online Higgs Domino Dikalangan Mahasiswa Pada Masa Pandemi Covid-19 di Kota Tanjungpinang . *Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 297-311.
- Rizkita, A. F. (2023). KEBIJAKAN HUKUM TENTANG PERJUDIAN ONLINE . *Jurnal Ilmu Huku, Sosial, dan Humaniora*, 25-33.
- Wahfidz Addiyansyah, R. (2023). KECANDUAN JUDI ONLINE DI KALANGAN REMAJA DESA CILEBUT BARAT KECAMATAN SUKARAJA KABUPATEN BOGOR . *Jurnal Gagasan Komunikasi, Politik dan Budaya*, 13-22.
- Zekel Calvin Ginting, B. G. (2023). Faktor Penyebab Meningkatnya Pe'laku Judi Online pada Pelajar di Masa Pandemi Covid-19 (Studi Kasus di Kelurahan Mangga) . *Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 20-25.