

**JUDI ONLINE DI KALANGAN MAHASISWA KOTA PEKANBARU
STUDY KASUS MAHASISWA YANG BERDOMISILI
DI KECAMATAN TAMPAN**

ABSTRACT

Daman Huri Lubis and Syafrizal

damanlubis@yahoo.co.id

CP. 0852 8650 6858

Gambling is an act which is contrary to the norms of religion, morals, ethics and law, as well as endangering the livelihoods and the local economy, while students literally come from the 2 pieces of the Supreme and students, according to Indonesian dictionary Maha meaning a bound form, such as very, large, while the student is a student. Simply put, we can interpret a student is a great student.

The research was conducted in the District Tampan Pekanbaru. The purpose of this study is to determine what the impact of gambling on the value of academic, social, and economic student. This research was conducted using qualitative methods, with in-depth interviews and observations. The study subjects were 17 students of the 2009/2010 which consisted of 15 men and 2 female. Sampling technique using snowball sampling.

The conclusion that the impact of online gambling on the academic, social, and economic student learning time is irregular, and the rest are received monthly cash expenditures. Even though they know the consequences that will result from playing gambling online, but still do it on the grounds spare time they have.

Keywords: Gambling Online, Students and Impact Gambling Online

Pendahuluan

A. Latar Belakang

Pada hakekatnya perjudian merupakan perbuatan yang bertentangan dengan norma agama, moral, kesusilaan maupun hukum serta membawa dampak buruk bagi ekonomi. Meskipun demikian banyak macam dan bentuk judi saat ini kita temukan dalam kehidupan masyarakat sehari-hari, baik yang terang-terangan maupun secara sembunyi-sembunyi.

Kenakalan bermain judi yang terjadi pada masyarakat umumnya, bisa terjadi pada remaja yang menduduki status pendidikan sebagai mahasiswa seperti yang terjadi pada kalangan mahasiswa kota pekan baru. Judi secara garis besar memiliki fenomena yang unik, antara lain:

- a. Semakin di berantas oleh penegak hukum, maka semakin berkembang pula tindak judi dikalangan masyarakat.
- b. Meski dilarang oleh hukum dan agama, namun perkembangannya tetap semakin maju.
- c. 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 di segani di kalangan masyarakat pada umumnya yaitu mahasiswa.

Adapun penomena judi yang terjadi pada mahasiswa, antara lain :

- a. Tujuan menimba ilmu yang merupakan perioritas sebelum berangkat ke Pekenbaru semakin terabaikan
- b. Penyalah gunaan uang yang telah diberikan orang tua.
- c. Bermain judi terkadang menjadi pilihan pertama, dibandingkan masuk pada jam perkuliah yang sedang berlangsung.
- d. Penampilan dan kesehatan yang semakin terabaikan, diakibatkan waktu yang tidak teratur.

Namun sebenarnya kita harus tau, bahwa fenomena diatas terjadi dikarenakan adanya fenomena yang terjadi di kalangan masyarakat terdahulu serta telah menjadi kebiasaan atau budayaan, yang akhirnya tak terbandung penularannya dan perkembanagannya di kalangan mahasiswa antara lain budaya :

Orang Tionghoa yang sejak zaman dahulu telah berada di Indonesia, dan mereka pada dasarnya tidak mengharamkan perjudian, bahkan berjudi adalah aktivitas budaya orang Tionghoa yang terhormat. Kalau ada kematian di kalangan tionghoa misalnya sudah sangat lazim orang yang sanseng (bertakziah) lalu membuka meja judi. Begitu terhormatnya berjudi dalam budaya tionghoa, dan orang Tionghoa sangat menghormati judi, serta mereka mempunyai dewa judi, yaitu sianjin atau toapekong yang mengayomi kegiatan perjudian.

Budaya masyarakat di Bali yaitu Sabung ayam atau tajen nyaris tak dapat dilepaskan dari kehidupan orang bali terutama kaum lelaki. Adanya larangan tajen karena sering dikaitkan dengan judi sejak tahun 1981, memang membuat acara tajen tak lagi dilakukan secara terbuka di wantilan yaitu bangunan tradisional yang umum terdapat di desa. Acara tajen kemudian dilakukan secara sembunyi-sembunyi oleh warga bali. Namun belakangan, sejak era reformasi, acara tajen diadakan untuk penggalangan dana. Acara tajen di Bali sudah ada sejak jaman Majapahit. Konon tajen sangat lekat dengan tradisi tabuh rah, yaitu salah satu upacara dalam masyarakat hindu bali.

Seni Adu Domba Garut merupakan atraksi wisata yang biasa kita saksikan pada acara tertentu khususnya pada bulan Juni, Agustus dan Desember di desa Ngamplang, Cangkuang dan Ranca Bango Kabupaten Garut. Acara pertarungan domba garut biasanya diiringi dengan berbagai atraksi musik kesenian tradisional yang menggunakan sound system besar dan dihadiri oleh masyarakat pecinta ketangkasan adu domba garut dari berbagai lapisan masyarakat dan penjuror daerah di luar garut. Menurut cerita, sejarah domba garut berawal dari masa pemerintahan bupati Suryakanta Legawa sekitar tahun 1815-1829, dan banyak lagi yang lainnya.

Meski masyarakat Bali dan Garut mungkin mengatakan itu bukan perbuatan judi atau menyalahi, namun tidak bisa dipungkiri bahwa hal yang terjadi di pertunjukan adat yang mereka lakukan banyak mengandung unsur yang membuat seseorang melakukan tindak perbuatan judi, tanpa sepengetahuan atau bahkan sepengetahuan para petua adat tersebut.

Dari fenomena diatas sedikit bisa disimpulkan bahwa judi merupakan suatu permainan yang ada pada masyarakat sejak zaman dahulu untuk mengisi waktu senggang, menghibur sesama masyarakat yang tidak mempunyai kesibukan, dan juga suatu kegiatan pengisi acara adat dalam sebagian kalangan kelompok masyarakat. Hal inilah yang secara turun temurun diwariskan secara tidak langsung, hingga ahirnya sampai pada zaman sekarang. Judi tidak hanya terjadi pada golongan masyarakat pemilik modal dan menengah perekonomiannya, akan tetapi telah merambah keseluruh lapisan serta golongan, dan tidak terlepas pula dari golongan atau kalangan mahasiswa, sehingga mahasiswa sekarang ini pada saat sekarang ini banyak yg kita lihat hanya sebagai simbolis saja mahasiswanya, hal ini disebabkan seorang mahasiswa tersebut tidak pandai berinteraksi dengan baik terhadap keluarga, teman dan orang yang ada disekitarnya, hal ini disebabkan bahaya judi yang lambat laun merubah hidup (kesehatan), gaya hidup serta sosialnya.

Namun dalam permainan judi terdapat sesuatu hal yang sangat menarik, menantang dan menguji kejiwaan seorang pemain dalam permainan judi, hal itu antara Lain: Ketepatan mengambil keputusan, kepandaian serta kepiawaian permainan, kelihaihan dan ketenangan dalam bermain.

Keempat hal diatas sangat di butuhkan dalam permainan judi, agar sang pemain bisa menjadi pemenang, inilah yang membuat pemain judi sangat populer di masyarakat bahkan di kalangan mahasiswa, karena permainannya yang sangat menantang, menguras pemikiran, kejiwaan, dan sangat menguji kesabaran.

Secara garis besar telah kita ketahui bahwa judi merupakan permainan yang banyak memiliki unsur negatif, karena judi merupakan permainan yang bisa merusak perekonomian, kesehatan dan kejiwaan, serta sebagai pemicu terjadinya tindakan yang tak sesuai dengan norma - norma, antara lain :

- a. Perampokan atau pencurian
- b. Penyalahgunaan uang kiriman
- c. Pembohongan terhadap orang tua
- d. Pegadaian dan penjualan barang berharga yang mereka miliki

dari itu mahasiswa seharusnya bisa mengupayakan diri agar bisa menghindar dari perbuatan judi, karena judi berkaitan dengan pemidanaan atau akan berurusan dengan hukum,¹ serta tidak ada satu agamapun yang menyebutkan dalam al-kitabnya, bahwa judi memberi kemewahan dan ketenangan jiwa. Namun dibalik dampak negatif diatas, judi juga sedikit mengandung unsur “Positif” yang banyak orang tidak mengetahuinya, antara lain, mengajarkan secara tidak langsung arti dari kesportifitasan, kesabaran, keuletan, serta memberi sugesti bahwa hidup butuh perjuangan lebih untuk menjadi nomor satu atau mencapai tujuan dan cita-cita yang di inginkan (pemenang).

Karena judi merupakan pertarungan dengan sengaja mempertaruhkan suatu nilai atau sesuatu yang dianggap bernilai, dengan menyadari adanya resiko dan harapan tertentu pada peristiwa permainan, pertandingan, perlombaan dan kejadian yang belum pasti hasilnya.²

Mahasiswa ialah seseorang yang mempunyai predikat siswa tertinggi, dan berada di sebuah jenjang pendidikan dalam ruang lingkup universitas, institut tinggi lainnya yang ingin menuntut ilmu demi tercapainya sebuah cita-cita yang ingin diperoleh seorang mahasiswa itu tersebut. Dengan berlandaskan ketakwaan kepada Allah swt dan rasulnya.

Pendidikan mahasiswa dibandingkan siswa yang masih duduk pada bangku sekolah baik itu Sekolah Dasar (SD) sekolah menengah pertama (SMP) ataupun sekolah menengah atas (SMA) sangat jauh perbandingannya, dengan berpredikat sebagai MAHA seorang mahasiswa dituntut untuk hidup mandiri, kreatif, energik serta paham dalam situasi atau kondisi apapun seperti didalam hal pembelajaran, berorganisasi maupun menyesuaikan diri dengan lingkungan masyarakat tempat dia tinggal, dan beda halnya dengan siswa yang masih duduk di bangku SD, SMP, SMA.

Dari itu seharusnya mahasiswa bisa menghindarkan diri dari perbuatan judi, karena judi merupakan masalah yang menyangkut nilai-nilai sosial dan moral, dan judi merupakan persoalan karena menyangkut tata kelakuan yang immoral, berlawanan dengan hukum dan bersifat merusak.³

Dalam Undang-undang hukum pidana pasal 303 ayat 3 di jelaskan bahwa perjudian adalah perbuatan yang bertentangan dengan hukum, seperti berikut:

“Main judi berarti tiap-tiap permainan yang kemungkinannya akan menang pada umumnya tergantung pada untung-untungan saja, juga kalau kemungkinan bertambah besar, karena pemainnya lebih pandai atau lebih cakap, main judi mengundang juga segala pertarungan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain, yang tidak diadakan oleh mereka yang turut berlomba atau main itu, demikian juga segala pertarungan lainnya”.

Sedangkan Dali Mutiara, dalam tafsiran KUHP menyatakan sebagai berikut : “permainan judi harus diartikan dengan arti yang luas, juga termasuk segala pertarungan tentang kalah menangnya suatu pacuan kuda atau lain-lain

¹ Andi Hamzah, 1983. *Suatu tinjauan Ringkas Sistem Pemidanaan di Indonesia*. Hlm 9. Jakarta : Akademi Presindo.

² Kartini Kartono, 2003. *Patologi Sosial*. Raja Grafindo Persada. Hlm 52. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

³ Soerjono Soekanto, 1996. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Hlm 311. Jakarta : Raja Grafindo Persada.

pertandingan atau segala pertaruhan dalam perlombaan yang diadakan antara dua orang yang tidak ikut sendiri dalam perlombaan-perlombaan itu, misalnya domino dan lain-lain”⁴.

Pemerintah dalam hal perjudian telah mengeluarkan Undang-undang yang mengatur dan menindak tegas terhadap pelaku judi, diantaranya pasal 303 yang bunyinya :

- 1) Diancam dengan pidana penjara paling lama sepuluh tahun atau pidana denda paling banyak dua puluh lima juta rupiah, barang siapa tanpa mendapat izin :
 - a. Dengan sengaja menawarkan atau memberikan kesempatan untuk permainan judi dan menjadikannya sebagai mata pencaharian, atau turut serta dalam usaha perjudian.
 - b. Dengan sengaja menawarkan atau memberikan kesempatan kepada umum untuk bermain judi atau dengan sengaja turut serta dalam usaha perjudian, dengan tidak peduli apakah untuk menggunakan kesempatan itu diadakan suatu syarat atau dipenuhi suatu tata cara.
 - c. Turut serta pada permainan judi sebagai mata pencaharian.⁵

Al-Qur'an juga telah menjelaskan larangan keras terhadap perbuatan judi Serta tidak ada satu agamapun yang membolehkan permainan judi ini dilakukan Ummatnya sabagai permainan atau bahkan sebagai mata pencaharian, hal ini disebabkan karena judi merupakan sebuah permainan yang sangat merusak baik dalam segi waktu, kesehatan, keluarga, dan ekonomi.

Bentuk permainan judi yang terjadi pada saat sekarang sangat banyak kita ketemui dan kita ketahui dengan cara menggunakan perangkat canggih (modern), semi modern maupun tradisional, sedangkan yang menggunakan perangkat canggih biasanya judi ini:

Poker, permainannya menggunakan kartu Remi dengan perangkat system online yang telah tersebar diseluruh Negara di dunia dengan tujuan memanjakan para pecinta judi, sedangkan cara permainannya dengan melihat kartu yang sama, warna yang sama, serta nomor kartu yang berurut dan tanda warna sama, dan jika menang chip yang dimenangkan dari hasil permainan poker tersebut bisa dijual keagen chip yang ada di warung internet atau dengan sesama teman yang hobby dengan permainan poker, dengan harga yang telah ditentukan pasaran harga di kalangannya bermain poker.

Point blank merupakan perangkat permainan yang menggunakan system online dengan cara bermain Petulangan pertempuran, jika seorang pemain banyak melakukan misi pertempuran yang berhasil, maka pangkat atau levelnya secara langsung akan meningkat seperti pangkat dalam militer, jika level atau pangkatnya tinggi, Point blank biasa dijual dengan harga ratusan sampai dengan jutaan rupiah.

Taruhan bola merupakan suatu permainan yang sangat populer diabad ini, judi bola yang dibahas disini ialah yang menggunakan sistem online. judi bola menggunakan system online ini cenderung dikategorikan dengan pecinta judi dari

⁴ Dali Mutiara, 1962. *Tafsir KUHP*.Hlm 203. Jakarta : Bintang Indonesia.

⁵ Solahuddin ,Kuhp, Kuhap, Kuhpdt, Visimedia, Jakarta, 2008, hlm.75

kalangan menengah atas, karena system taruhan mewajibkan saham kepada agen taruhan yang ingin di naungi dengan menggunakan kartu kredit atau ATM, dan agen judi yang terkenal saat ini antara lain : SBOBET, IBCBET, serta MABOSBET. Ketiga tempat taruhan tersebut, merupakan agen judi bola dan segala permainan judi yang bersangkutan dengan semua olah raga dan angka (togel dan kim).

Togel online merupakan permainan tebak angka dengan hasil kelipatan yang diterima sangat menjanjikan jika angka yang kita tebak itu benar. Perjudian semi modern merupakan permainan judi yang menggunakan peralatan yang hampir bisa dikatakan moderen seperti : bilyard, dan balapan motor secara liar. Sedangkan perjudian dengan cara tradisional sering kita lihat dengan menggunakan alat yang sangat manual dan tradisional seperti: batu domino, kartu remi, togel, kupon hadiah, dadu, sabung ayam, Pacu kuda, pacuan merpati, pacuan anjing, adu kambing, adu kerbau, adu babi, balap sepeda dan kelereng.

Seiring berkembangnya zaman dapat dilihat, bahwa judi semakin banyak merambah ke kehidupan mahasiswa, seperti yang bisa kita amati pada saat sekarang ini, hal inilah yang mengakibatkan banyak mahasiswa yang terjerumus kedalam dunia judi, dan permainan judi dengan jenis-jenis diatas sebagian sangat sering penulis temukan terjadi di kalangan mahasiswa yang berada di pekanbaru, dan judinya ber skop modern seperti penulis jelaskan di halaman sebelumnya dan hal ini yang membuat penulis begitu tertarik dengan pembahasan tentang :

JUDI ONLINE DI KALANGAN MAHASISWA KOTA PEKAN BARU (Study kasus Mahasiswa yang berdomisili di Kecamatan Tampan).

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah penulis paparkan diatas, permasalahan dapat di rumuskan sebagai berikut:

- a. Apa dampak dari permainan judi online terhadap akademik mahasiswa?
- b. Apa dampak permainan judi online terhadap hubungan sosial dan ekonomi mahasiswa?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan yang telah di kemukakan, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui:

- a. Untuk mengetahui apa dampak dari permainan judi terhadap akademik mahasiswa.
- b. Untuk mengetahui apa dampak permainan judi terhadap sosial dan ekonomi mahasiswa.

D. Tinjauan Pustaka

Judi dalam pandangan Islam merupakan pertaruhan dianggap sebagai dosa atau perbuatan haram, karena judi merupakan bujukan setan untuk tidak mentaati perintah tuhan. Perjudian dalam pandangan Kristen adalah barang larangan, sebab penghasilan yang halal itu bukannya hasil dari pertaruhan, akan tetapi harus merupakan jerih payah kerja dalam usaha kita dalam membesarkan keagungan tuhan. Sedangkan menurut pendapat Moeljatno menyatakan bahwa judi

merupakan perbuatan pidana, dan perbuatan pidana adalah perbuatan yang dilarang oleh suatu aturan hukum, larangan disertai dengan ancaman (sanksi) yang berupa pidana tertentu bagi siapa yang melanggar aturan tersebut, dan ancaman ini ditujukan kepada orang yang menimbulkan kejadian.

Mahasiswa secara harafiah berasal dari 2 buah kata Maha dan Siswa, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Maha memiliki arti sebuah bentuk terikat satu, sangat, amat, teramat, besar, sedangkan Siswa adalah seorang murid. Sederhananya kita dapat mengartikan mahasiswa adalah seorang murid yang besar.

E. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini ialah metode Partisipant Langsung, karena penelitian secara langsung dan terlibat dalam kegiatan sehari-hari orang atau situasi yang akan diamati sebagai sumber data yang akan didapatkan, dan menurut penulis metode itu akan lebih efektif sehingga data dan penjelasan yang didapatkan bisa lebih jelas, melalui 17 responden yang terdiri dari mahasiswa yang masuk ditahun 2009/2010 dan terdiri dari 15 orang laki-laki dan 2 orang perempuan.

F. Hasil Pembahasan

Setelah melakukan penelitian terhadap 17 responden yang terdiri dari 15 orang laki-laki dan 2 Perempuan, maka didapat hasil dari tujuan yang ingin dicapai, yaitu mengetahui dampak Judi Online terhadap Akademik, Sosial dan Ekonomi mahasiswa, adapun dampaknya sebagai berikut:

A. Dampak Judi Online Terhadap Akademik

Dampaknya setelah mengenal judi online mahasiswa terlihat malas kuliah, mengerjakan tugas serta aktivitas lainnya, hal ini penulis katakan dari hasil penelitian dilapangan, disitu terlihat bahwa mahasiswa tidak mampu, mempergunakan waktu secara tepat dan sesuai dengan fungsinya, contoh:

Waktu istirahat, dimana mahasiswa biasanya mempergunakan waktu malam hari untuk tidur, dengan tujuan menenangkan pemikiran dari banyaknya aktifitas yang dilaksanakan disaat perkuliahan, namun setelah mengenal judi online waktu yang seharusnya dipergunakan untuk tidur yang, secara berangsur berubah penggunaannya menjadi untuk bermain judi online.

Waktu makan, setelah bermain judi online waktu makan jadi terlupakan karena terlalu menikmati permainan judi online yang mereka lakukan, yang mengakibatkan waktu makan tidak teratur seperti seharusnya sarapan pagi jam 06:00 sampai 09:00 wib berubah menjadi diatas jam 09:00 wib, serta biasanya makan malam dengan nasi putih bersama sambal dan gulai, setelah bermain judi online mereka hanya makan seadanya, seperti makan indomie, roti, kerupuk dan snack lainnya, sehingga tidak baik terhadap kesehatan seperti mudah terserang penyakit.

Waktu belajar dikos atau rumah, setelah mengenal judi online mahasiswa tidak lagi mempergunakan waktu dirumah atau kos untuk mengulang pelajaran guna menambah wawasan untuk perkuliahan, besok harinya, sehingga pada saat pelajaran berlangsung mahasiswa tidak mampu memahami pembahasan perkuliahan yang sedang berlangsung secara efektif seperti tidak paham dengan pembahasan yang ada, hal ini diakibatkan oleh permainan judi yang mereka lakukan.

Jam kuliah, judi online tidak hanya berdampak terhadap waktu istirahat, kesehatan dan waktu belajar dirumah atau kos-kosan, tetapi juga berdampak pada jam perkuliahan, ini disebabkan saat malam hari mahasiswa mempergunakan waktunya untuk bermain judi online dan siang hari untuk tidur sehingga pada jam perkuliahan berlangsung mereka tidak dapat hadir dikarenakan rasa kantuk berlebihan yang mereka alami akibat begadang di malam hari untuk bermain judi online.

Sehingga akan membawa dampak buruk terhadap nilai yang diterima mahasiswa setiap semesternya. Meski demikian diantara responden ada berpendapat bahwa judi online tidak berdampak kehidupan kesehariannya seperti, pada perubahan waktu makan, waktu istirahat, waktu belajar di rumah atau kos-kosan serta pada jam perkuliahan sehingga tidak berdampak terhadap nilai yang dia terima.

B. Dampak Judi Online Terhadap Sosial

Dampak setelah mengenal judi online, dahulunya mahasiswa masih bisa meluangkan waktu untuk berkumpul dengan temannya tetapi setelah mengenal judi online mereka sudah tidak bisa meluangkan waktunya untuk berkunjung atau berkumpul dengan teman sesama mahasiswa maupun orang di sekitarnya, selain itu mereka sudah tidak sempat berkunjung kerumah atau kos-kosan mahasiswa lainnya seperti saat sebelum bermain judi online, ditambah mereka terlihat semakin tidak peduli dengan orang yang ada disekitarnya, dengan arti mahasiswa tidak mau tahu keadaan yang dialami teman dan orang di daerah tempat tinggalnya seperti: teman sekos sakit atau mengalami musibah, karena sibuk dengan bermain judi online.

Dampak diataslah dari hasil penelitian penulis yang terjadi setelah mereka mengenal dan bermain judi online, disebabkan pada saat ini terlihat hubungan sosial mahasiswa yang semakin renggang antara satu dan yang lain terjadi, sehingga kebersamaan yang selalu ada, tawa yang sering terdengar, kegembiraan bersama yang dahulu mengiringi kebersamaan yang selalu terlihat, telah menjadi suatu kenangan dan tidak mungkin terulang lagi karena mereka sibuk dengan permainan yang masing-masing mereka lakukan.

C. Dampak Judi Online Terhadap Ekonomi

Setelah bermain judi online keuangan mahasiswa semakin tidak teratur pengeluarannya, hal ini disebabkan karena permainan judi online memerlukan dana yang cukup besar bagi seorang yang berstatus sebagai mahasiswa, karena untuk memulai permainan judi yang akan dilakukan, khususnya Poker dan Taruhan bola minimal harus memiliki uang Rp70.000,00 karena deposito Pengiriman chips atau Amount yang kita sebut dengan uang, minimal Rp50,000.00 dan

Rp20,000.00 untuk biaya warnet dan membeli air minum maupun makanan ringan.

Tetapi meski terbilang jumlah itu cukup besar, tapi masih saja banyak diantara mahasiswa yang melakukan permainan tersebut, sampai mereka benar-benar kehabisan uang kiriman, bahkan karena gemarnya terhadap permainan tersebut, mereka menggadaikan atau menjual barang berharga yang dimiliki seperti Leptop dan *Hand Phone*. Hal ini terjadi karena judi telah mengendalikan kehidupan mereka dan bukan sebaliknya yaitu mereka yang mengendalikan permainan tersebut.

Selain itu, penyebab banyaknya mahasiswa melakukan permainan ini menurut salah satu responden, karena permainannya seakan memberi harapan kemenangan yang nyata dengan jumlah besar, itulah faktor pendorong mereka melakukannya, hingga tanpa mereka sadari permainan tersebut telah membawa dampak tidak bisanya mereka mengatur pengeluaran uang bulanan yang diterima, hal ini uang yang diterima dipakai untuk bermain judi online.

Selain dampak diatas judi online juga berpengaruh terhadap moral mahasiswa atau kejujuran, ini disebabkan karena penulis menemukan banyak mahasiswa yang semakin berani berkata bohong terhadap orang tua dengan tujuan untuk mendapatkan uang bulanan yang lebih jumlah yang biasa mereka terima, dan uang tersebut di pergunakan untuk bermain judi online, contoh: biasanya uang yang diterima Rp.1.200.000,00 setiap bulannya setelah bermain judi online mengalami peningkatan seperti menjadi Rp1.500.000,00 hal ini diakibatkan alasan yang mahasiswa ucapkan terhadap orang tua.

Adapun alasan yang biasanya mereka katakan untuk mendapatkan uang kiriman yang lebih dari jumlah biasanya, antara lain:

Memphoto copy tugas perkuliahan dengan jumlah yang banyak selain itu mereka beralasan alat printer tidak punya sehingga butuh uang untuk memprint tugas-tugas perkuliahan mereka selain alasan diatas mereka juga mengatakan kendaraan rusak atau mogok seperti mobil dan sepeda motor, namun dari dua cara diatas, alasan penelitian keluar kota merupakan alasan yang paling sering mereka katakan sebab alasan ini sangat mempermudah untuk mendapatkan uang kiriman yang cukup berbeda dengan jumlah yang biasa diterima contoh dari Rp1,500,000.00 menjadi Rp2,500,000.00 karena alasan ini menurut responden yang bisa meyakinkan orang tua mereka serta mereka tahu bahwa uang yang berhubungan dengan perkuliahan akan diusahakan pengirimannya oleh orang tua mereka meski sebenarnya semua hanya kebohongan dan hanya untuk mempermudah mereka mendapat uang kiriman lebih dan bukan untuk keperluan seperti yang ditulis diatas.

Memperjelas tulisan diatas, penulis mengutip hasil wawancara penulis dengan salah satu responden bernama Loman, yang pernah melakukan cara diatas untuk mendapatkan uang kiriman Rp.2,500,000.00 dan itu belum termasuk uang bulanan Rp1,200,000.00 dengan alasan penelitian di Kota Batam padahal uang tersebut digunakan untuk bermain judi online.

g. Kesimpulan

Dari penjelasan diatas penulis mengambil beberapa kesimpulan:

1. Ada beberapa faktor yang menyebabkan mahasiswa bermain judi online seperti tidak adanya aktifitas setelah jam kuliah selesai serta banyak warnet di daerah Kecamatan Tampan yang situs judi onlinenya bisa diakses sehingga mahasiswa melakukan permainan tersebut.
2. Judi online bagi mereka pecandu taruhan merupakan suatu yang tepat untuk dilakukan karena tidak mengganggu kenyamanan lingkungan, tidak mencurigakan bagi orang lain dan tidak mudah tertangkap oleh penegak hukum karena permainannya bisa dilakukan pada warung internet yang sering disebut warnet atau dengan menggunakan modem.
3. Akibat yang ditimbulkan dari bermain judi online diantaranya, menurunnya nilai akademik yang mahasiswa dapatkan, perubahan kehidupan sosial serta tidak teraturnya pengeluaran uang kiriman yang mahasiswa terima.
4. Pandangan mahasiswa terhadap judi online awalnya selalu menghindari permainan yang melanggar aturan Agama dan Negara tersebut, tetapi melihat tantangan dan harapan untuk mendapat uang banyak ada pada permainan tersebut, maka hal inilah mengakibatkan mereka melanggar aturan-aturan yang ada.

Namun semua mereka berpendapat sama bahwa judi online, merupakan suatu permainan yang merusak kehidupan, jika tidak sanggup mengontrol diri dengan baik, hal ini disebabkan karena judi mengandung unsur pemberi harapan tinggi.

h. Saran

Adapun saran penulis :

1. Terhadap mahasiswa penggemar judi online, hendaknya menjauhi permainan tersebut baik yang sudah melakan atau belum, dan penulis berharap mulailah menyibukkan diri anda untuk mengerjakan hal-hal yang positif, dengan harapan anda terhindar dari permainan tersebut jika anda telah melakukannya dan sebaliknya jika anda belum pernah bermain judi online.
2. Berfikirlah dengan dampak yang akan ditimbulkan oleh perbuatan anda serta berpandanglah terhadap masa depan yang akan anda raih, serta jauhi permainan yang bernama judi online.
3. Ambillah sisi positif dari lingkungan disekitar anda, serta jangan pernah sekali-kali mencoba permainan yang bernama judi.
4. Kepada intansi penegak hukum dan Menteri Riset dan Teknologi diharapkan diharapkan mampu meminimalisir bahkan menyelesaikan permasalahan ini, karena akan berdampak buruk bagi mahasiswa khususnya dan masyarakat Indonesia umumnya dimasa mendatang.

Semoga penelitian ini bisa memberikan manfaat positif bagi penulis dan pembaca, serta menyumbangkan pemikiran bagi pengembangan ilmu sosiologi, khususnya dalam mengkaji serta menangani masalah-masalah yang berkaitan dengan judi online. Selain itu sebagai bahan masukan dan informasi bagi peneliti lain yang pembahasannya mengenai perjudian, khususnya judi online.

DAFTAR PUSTAKA

- Andi Hamzah.1983. *Suatu tinjauan Ringkas Sistem Pidana di Indonesia*. Akademi Presindo. Jakarta.
- Dali Mutiara. 1962. *Tafsir KUHP*. Bintang Indonesia. Jakarta.
- Kartini Kartono. 2003. *Patologi Sosial*. Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Moeljatno. 2002. *Asas-Asas Hukum Pidana*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Soerjono Soekanto. 1996. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Solahuddin. 2008. *KUHP, KUHP, KUHPD, Visimedia*. Jakarta.