

FOOTBALL ONLINE GAMBLING
(Case study in Universitas Negeri Makassar)

Zainal, Nazaruddin

Abstract

Nowadays, the kinds of gambling becomes more exists. The existences related to quantity, quality and also the systematic side. The sophisticated development of technology is mostly used incorrectly by the people to get personal benefits. This sophisticated development makes the doer of gambling easily to act incorrectly because there a lot of websites provide them in doing gambling. Some of those websites are: Sbobet, Icbet, 338a, Guvinta, Mansion88, and so on. This research aims to know the supporting factor and negative impact of UNM students in doing football online gambling. This research used qualitative method by using case study approach. The objects in this research are the active students of UNM who know playing online gambling. The object is consisting of 6 students in different Faculty. 1 student from Social Science Faculty, 2 students from Economic Faculty, 1 student from Education Faculty, 1 student from Sport Faculty and 1 student from Engineering Faculty. Purposive Sampling and Snowball are used as method in collecting the information.

The result of this research shows that the students at UNM are supported by some factors in doing the Football Online Gambling. The factors are coming from Social Economy (low Economy), lack of religion, social environment, easiness of accessing the gambling websites, incorrect learning, winning perception, and perception about the skill. The bad impacts of doing Football online gambling goes to academic and non-academic aspects. In academic aspect, the students always stay up that impact to the campus routinely, and finally get lower IPK. For non academic impact, students really addict to play the gambling.

Keywords: Football gambling, Online, Students.

JUDI BOLA *ONLINE*
(Studi Kasus Pada Mahasiswa Universitas Negeri Makassar)

Nazaruddin Zainal
(Program Pascasarjana Universitas Hasanuddin)
Nazaruddin_zainal@yahoo.com

ABSTRAK

Perjudian dalam berbagai bentuk akhir-akhir ini semakin marak, baik dari segi kuantitas, kualitas, maupun dari sistem perjudian itu sendiri. Perkembangan teknologi yang semakin modern dan canggih malah disalahgunakan oleh sebagian orang untuk meraup keuntungan. Perkembangan teknologi yang makin canggih inilah yang semakin memanjakan para penjudi karena dalam internet terdapat situs-situs perjudian bola *online* yang dapat dikunjungi, antara lain *sbobet*, *ibcbet*, *338a*, *Guvinta*, *Mansion88*, dan sebagainya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui faktor pendorong dan dampak negatif mahasiswa UNM melakukan judi bola *online*. Jenis penelitian ini adalah *kualitatif* dengan menggunakan pendekatan studi kasus. Penarikan Informan didasarkan pada kriteria yaitu terdaftar dan masih aktif sebagai mahasiswa UNM dan mengetahui dan bermain judi bola *online*. Informan penelitian sebanyak 6 (enam) orang mahasiswa UNM, yang terdiri dari 1 (satu) orang dari Fakultas Ilmu Sosial, 2 (dua) orang dari Fakultas Ekonomi, 1 (satu) orang dari Fakultas Ilmu Pendidikan, 1 (satu) orang dari Fakultas Keolahragaan, dan 1 (satu) orang dari Fakultas Teknik. Penentuan Informan dilakukan dengan dua teknik, yaitu secara *purposive sampling* untuk mendapat informan kunci, kemudian dilanjutkan menggunakan tehnik *snowball* untuk memperoleh informan berikutnya, sehingga layak menjadi sumber informasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa UNM bermain judi bola *online* didorong oleh berbagai faktor, mulai dari faktor sosial ekonomi berupa alasan ekonomi,serta kurangnya pengetahuan agama, faktor situasional berupa ajakan dari teman serta aman dan mudahnya mengakses situs judi bola *online*, faktor belajar baik belajar dari teman maupun belajar sendiri, faktor persepsi tentang probabilitas kemenangan, dan faktor persepsi terhadap keterampilan. Sedangkan dampak negatif yang muncul pada mahasiswa UNM yang melakukan judi bola *online* ada dua yaitu dapat dilihat dari dampak akademik dan dampak non-akademik. Dampak akademik yang dirasakan berupa seringnya begadang serta sulitnya melakukan aktivitas perkuliahan yang berpengaruh pada rendahnya IPK. Sedangkan dampak non akademik yang dirasakan seperti kecanduan bermain serta kesulitan ekonomi.

Kata Kunci: Judi bola, *online*, mahasiswa.

A. Pendahuluan

Judi adalah mempertaruhkan satu nilai atau sesuatu yang dianggap bernilai dengan menyadari adanya risiko dan harapan-harapan tertentu pada peristiwa-peristiwa permainan, pertandingan, perlombaan dan kejadian-kejadian yang tidak atau belum pasti hasilnya (Kartono, 2011: 58). Perjudian pada hakikatnya adalah perbuatan yang bertentangan dengan norma agama, moralitas, dan kesusilaan. Perjudian juga bertentangan dengan norma

hukum, sebagaimana yang diatur dalam Undang-undang pasal 303 KUHP.

Perjudian dalam berbagai bentuk akhir-akhir ini semakin marak, baik dari segi kuantitas, kualitas, maupun dari sistem perjudian itu sendiri. Perkembangan teknologi yang semakin modern dan canggih yang tujuannya untuk memberikan manfaat bagi penggunaanya malah disalahgunakan oleh sebagian orang untuk meraup keuntungan dari perbuatan menyimpang yang dilakukan dengan memanfaatkan teknologi yang kian canggih. Hal ini

sangat jelas dengan hadirnya internet, dimana internet merupakan pengembangan teknologi komunikasi dan informasi.

Hadirnya internet membuat masyarakat dapat mengakses berbagai informasi secara cepat dan memudahkan mereka dalam menjalankan aktivitas sehari-hari, karena hampir semuanya sudah dapat dilakukan secara *online*, dalam hal ini termasuk melakukan perjudian secara *online*.

Seiring dengan perkembangan informasi dan teknologi, perjudian sebagai salah satu bentuk kejahatan pun mengalami perubahan, dari suatu bentuk kegiatan yang konvensional menjadi lebih modern. Jenis kegiatannya sama, namun dengan menggunakan media yang berbeda yaitu internet.

Sepak bola sudah mendarah daging dan menjadi tontonan bagi kebanyakan orang. Namun, perwujudan kecintaan pada dunia bola sudah di luar konteks yang seharusnya. Tidak dapat dipungkiri, bahwa ada saja oknum yang menjadikan sepak bola sebagai sumber penghasilan di internet. Fenomena demikian sering disebut dengan judi bola *online*. Permainan judi bola *online* berkembang pesat karena permainan ini memang memberikan keuntungan yang sangat luar biasa banyaknya dan juga sangat praktis untuk dilakukan.

Perkembangan teknologi yang semakin canggih, juga memanjakan para pelaku judi karena dalam internet terdapat situs-situs perjudian bola *online* yang dapat dikunjungi, antara lain *sbobet*, *ibcbet*, *338a*, *Guvinta*, *Mansion88*, dan sebagainya. Dalam judi bola *online*, taruhan dibayar bukan dari tangan ke tangan, tapi ditransfer langsung dengan menulis nomor *Account* kartu kredit melalui internet pula (Nuradi, 2012: 44-47). Jaringan yang tersedia membuat para penjudi bola *online* tidak perlu pergi ke tempat

khusus untuk memenuhi kebutuhannya. Mereka bisa bebas melakukan perjudian di internet (Rahmania dkk, 2010: 28).

Agen judi *Sbobet online* merupakan perusahaan agen judi yang resmi beroperasi di Asia Tenggara, tepatnya di negara Filipina, dengan label izin resmi dari *First Cagayan* dan *Resort Corporation*. Situs ini merupakan situs judi *online* terbaik menurut *eGaming Review Magazine* tahun 2009 dan 2010 dan telah dianugrahi "*Asian Operator of the Year*". Situs agen judi *Sbobet* ini juga beroperasi secara resmi di Eropa dengan menggunakan lisensi *Isle of Man* yang bergerak sebagai operator judi *online* internasional. Agen judi *Sbobet* ini menawarkan beragam macam permainan taruhan judi bola, *casino online* baik *live casino* ataupun *casino virtual*, taruhan *racing*, dan juga *game casino*.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa judi bola *online* merupakan permainan judi melalui media elektronik dengan akses internet sebagai perantara. Para pelaku judi bola *online* ini mempertaruhkan uang dengan cara memilih sebuah tim sepak bola yang dijagokan, dengan cara penjudi terlebih dahulu memprediksikan hasil dari pertandingan tersebut dengan melihat statistik tim dan menjadikannya sebagai acuan dalam menentukan pilihannya. Ranah judi bola *online* ini pun tidak hanya berlaku pada taraf sepakbola nasional, bahkan telah sampai juga pada pertandingan-pertandingan level internasional.

Judi bola *online* ini sudah meracuni masyarakat luas baik dari kalangan bawah hingga menengah, salah satunya yaitu kalangan mahasiswa Universitas Negeri Makassar (UNM) yang sudah tidak asing lagi dengan judi yang dilakukan di dunia maya ini. Judi bola *online* telah dijadikan sebagai pekerjaan sampingan dan hiburan sehari-hari bagi

para mahasiswa saat ini. Terkadang mereka melakukan kegiatan ini di kos-kosan mereka dengan menggunakan koneksi modem atau *wifi*, ataupun di tempat lain, seperti warkop. Terkadang mahasiswa juga melakukan perjudian ini di kampus, dan mengajak serta teman-temannya untuk ikut bermain dengan iming-iming akan mendapatkan keuntungan yang berlipat ganda. Pada umumnya, waktu mahasiswa untuk bermain judi bola *online* ini tidak menentu, namun lebih sering mereka lakukan pada malam hari hingga dini hari dan baru tertidur pada pagi harinya. Hal ini tentunya mempengaruhi proses perkuliahan mereka.

1. Judi

Permainan judi adalah tiap-tiap permainan yang kemungkinan untuk menang pada umumnya bergantung pada untung-untungan saja, serta kemungkinan untuk menang akan bertambah besar jika si pemain lebih pandai atau lebih cakap. Bermain judi meliputi juga segala perjanjian pertaruhan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain yang tidak diadakan oleh mereka yang turut berlomba atau main itu, demikian juga segala pertaruhan (Wirjono, 2008: 130).

Pada mulanya perjudian itu berwujud permainan atau kesibukan pengisi waktu senggang guna menghibur hati, jadi sifatnya rekreatif dan netral. Pada sifat yang netral ini, lambat laun ditambahkan unsur baru untuk merangsang kegairahan bermain dan menaikkan ketegangan serta pengharapan untuk menang, yaitu barang taruhan berupa uang, benda atau tindakan yang bernilai (Kartono, 2011: 59-60).

Pada perjudian, unsur minat dan pengharapan yang makin tinggi, juga unsur ketegangan, disebabkan oleh ketidakpastian untuk menang atau kalah. Situasi ketidakpastian ini membuat individu semakin tegang

dan semakin gembira, menumbuhkan efek-efek yang kuat dan rangsangan-rangsangan besar untuk betah bermain. Ketegangan akan makin memuncak bila disertai dengan kepercayaan animistik pada nasib peruntungan. Kepercayaan demikian tampaknya *anakhronistik* (tidak pada tempatnya karena salah waktu) pada abad mesin sekarang, namun tidak urung masih banyak melekat pula pada orang-orang modern zaman sekarang, sehingga nafsu berjudinya tidak terkendali dan jadilah mereka penjudi-penjudi profesional yang tidak kenal akan rasa jera (Kartono, 2011: 61).

2. Faktor Pendorong Berjudi

Papu mengatakan, ada lima faktor yang amat berpengaruh dalam memberikan kontribusi pada perilaku berjudi. Kelima faktor tersebut adalah:

- a. Faktor Sosial dan ekonomi. Bagi masyarakat dengan status sosial dan ekonomi yang rendah, perjudian seringkali dianggap sebagai suatu sarana untuk meningkatkan taraf hidup mereka. Tidaklah mengherankan jika pada masa undian SDSB di Indonesia zaman orde baru yang lalu, peminatnya justru lebih banyak dari kalangan masyarakat ekonomi rendah seperti tukang becak, buruh, atau pedagang kaki lima.
- b. Faktor Situasional. Situasi yang bisa dikategorikan sebagai pemicu perilaku berjudi, diantaranya adalah tekanan dari teman-teman atau kelompok atau lingkungan untuk berpartisipasi dalam perjudian dan metode-metode pemasaran yang dilakukan oleh pengelola perjudian. Tekanan kelompok membuat sang calon penjudi merasa tidak enak jika tidak menuruti apa yang diinginkan

oleh kelompoknya. Sementara metode pemasaran yang dilakukan oleh para pengelola perjudian dengan selalu mengekspose para penjudi yang berhasil menang memberikan kesan kepada calon penjudi bahwa kemenangan dalam perjudian adalah suatu yang biasa, mudah dan dapat terjadi pada siapa saja (padahal kenyataannya kemungkinan menang sangatlah kecil). Peran media massa seperti televisi dan film yang menonjolkan keahlian para penjudi yang "seolah-olah" dapat mengubah setiap peluang menjadi kemenangan atau mengagungkan sosok sang penjudi, telah ikut pula mendorong individu untuk mencoba permainan judi.

- c. Faktor Belajar. Sangatlah masuk akal jika faktor belajar memiliki efek yang besar terhadap perilaku berjudi, terutama menyangkut keinginan untuk terus berjudi. Apa yang pernah dipelajari dan menghasilkan sesuatu yang menyenangkan akan terus tersimpan dalam pikiran seseorang dan sewaktu-waktu ingin diulangi lagi.
- d. Faktor Persepsi tentang Probabilitas Kemenangan. Persepsi yang dimaksudkan disini adalah persepsi pelaku dalam membuat evaluasi terhadap peluang menang yang akan diperolehnya jika ia melakukan perjudian. Para penjudi yang sulit meninggalkan perjudian biasanya cenderung memiliki persepsi yang keliru tentang kemungkinan untuk menang. Mereka pada umumnya merasa sangat yakin akan kemenangan yang akan diperolehnya, meski pada kenyataannya peluang tersebut amatlah kecil karena keyakinan

yang ada hanyalah suatu ilusi yang diperoleh dari evaluasi peluang berdasarkan sesuatu situasi atau kejadian yang tidak menentu dan sangat subyektif.

- e. Faktor Persepsi terhadap Keterampilan. Penjudi yang merasa dirinya sangat trampil dalam salah satu atau beberapa jenis permainan judi akan cenderung menganggap bahwa keberhasilan ataupun kemenangan dalam permainan judi adalah karena keterampilan yang dimilikinya. Mereka menilai keterampilan yang dimiliki akan membuat mereka mampu mengendalikan berbagai situasi untuk mencapai kemenangan (*illusion of control*). Mereka seringkali tidak dapat membedakan mana kemenangan yang diperoleh karena keterampilan dan mana yang hanya kebetulan semata. Bagi mereka, kekalahan dalam perjudian tidak pernah dihitung sebagai kekalahan, tetapi dianggap sebagai "hampir menang". Akibatnya mereka terus memburu kemenangan yang menurut mereka pasti akan didapatkan. (http://www.e-psikologi.com/epsi/sosial_detail.asp?id=278).

3. Dampak Berjudi

Saputra & Syani (Vol. 1, No. 2: 128) menyatakan dampak yang dirasakan oleh para pelaku judi terbagi dua, yang pertama dampak sosial dan yang kedua dampak ekonomi. Dampak sosial dari bermain judi dapat dibagi menjadi dua, yaitu:

- a. Menyebabkan kehidupan pelaku merasa dikucilkan oleh lingkungan sekitarnya karena perbuatannya yang sering merugikan masyarakat banyak, merusak tatanan hidup dalam

keluarga, membuat orang menjadi malas, dan tidak mengenal rasa malu.

- b. Meningkatkan tindakan kriminalitas, hal ini dapat mengganggu kenyamanan dan keamanan lingkungan di sekitar tempat tinggal, seperti sering terjadinya kasus pencurian.

Sedangkan dampak ekonomi bermain judi terbagi menjadi dua, yaitu:

- a. Keadaan ekonomi keluarga yang semakin tidak stabil dan bisa berubah secara drastis. Dari hidup yang awalnya norma-normal saja bisa hancur berantakan karena sering kalah bermain judi.
- b. Terjadinya *broken home*, dimana suami tidak bisa mencukupi kebutuhan untuk menafkahi istri dan anaknya karena sering kalah bermain judi.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif dengan menggunakan pendekatan studi kasus. Hal itu dikarenakan dalam penelitian ini dilakukan secara menyeluruh, utuh dan mendalam mengenai apa faktor pendorong mahasiswa melakukan judi bola *online*, serta dampak negatif judi bola *online* pada mahasiswa. Penelitian ini dilakukan di Kota Makassar, tepatnya di Universitas Negeri Makassar (UNM).

Informan penelitian ini merupakan mahasiswa UNM yang melakukan judi bola *online*. Setelah menentukan subjek penelitian, peneliti kemudian menentukan informan penelitian dengan menggunakan teknik *purposive sampling*, kemudian setelah menentukan informan kunci peneliti selanjutnya menggunakan tehnik *snowball sampling* untuk mendapatkan informan selanjutnya. Dalam penelitian

ini yang menjadi kriteria pemilihan informan adalah:

1. Terdaftar di UNM.
2. Masih aktif sebagai mahasiswa di UNM.
3. Mereka yang bermain serta mengetahui judi bola *online*

Tahap-tahap analisis data yang digunakan dalam penelitian ini mencakup tiga tahap. Pertama, tahap reduksi data, merupakan proses pemfokusan, penyederhanaan dan abstraksi data besar dari kegiatan penelitian. Reduksi data dapat menggunakan bentuk singkatan, *coding*, perumusan tema, serta membuat batasan persoalan. Reduksi data juga merupakan suatu bentuk analisis yang mempertegas, memperpendek, meneliti hal-hal yang penting dan mengatur data yang kemudian diambil kesimpulan. Kedua, tahap penyajian data merupakan suatu informasi yang memungkinkan kesimpulan penelitian dapat dilakukan. Metode data yang digunakan dalam penyajian data adalah metode deskriptif. Dalam tahap ini, hasil penelitian perlu dipadukan dengan teori yang digunakan dalam penelitian yang dilakukan. Tahap ketiga, penarikan kesimpulan dilakukan dengan mengumpulkan seluruh hasil pengolahan data yang telah dilakukan.

Untuk menetapkan keabsahan data diperlukan teknik pemeriksaan. Teknik pemeriksaan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *member check* (pengecekan dengan anggota). Pengecekan dengan anggota yang terlibat dalam proses penggumpulan data sangat penting dalam memeriksa derajat kepercayaan. Pengecekan anggota dapat dilakukan baik secara formal maupun secara tidak formal. Banyak kesempatan tersedia untuk mengadakan pengecekan anggota, yaitu setiap hari pada waktu peneliti bergaul dengan para informan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Gambaran Lokasi Penelitian

Universitas Negeri Makasar (UNM) berdiri pada tanggal 1 Agustus 1961. UNM memiliki beberapa lokasi kampus tidak hanya di Kota Makassar, namun juga terdapat di Kota Pare-Pare dan Kabupaten Bone. Di Kota Makassar sendiri, terdapat empat lokasi kampus yang tersebar, Kampus Gunungsari, Kampus Parangtambung, Kampus Tidung, dan Kampus Banta-Bantaeng.

2. Faktor Pendorong Mahasiswa UNM Melakukan Judi Bola *Online*

Papu dalam Hariyono (2012: 25-27) menyebutkan ada 5 faktor yang amat berpengaruh dalam memberikan kontribusi pada perilaku berjudi seperti faktor sosial ekonomi, faktor situasional, faktor belajar, faktor persepsi terhadap probabilitas kemenangan, dan faktor persepsi terhadap keterampilan.

Judi bola *online* merupakan judi bola yang dilakukan secara *online* dimana para penjudi menggunakan jaringan internet untuk mengakses situs judi kemudian memasang taruhan dengan cara memprediksi pertandingan-pertandingan sepak bola yang telah di-*input* oleh *server* (Bandar).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa faktor pendorong pertama mahasiswa UNM melakukan judi bola *online* didorong oleh faktor sosial ekonomi. Kurangnya uang kiriman dari keluarga yang didapatkan oleh mahasiswa, dirasa tidak cukup untuk memenuhi kebutuhan hidup di Makassar, sehingga untuk mencukupinya, mahasiswa menyisihkan sebagian uangnya untuk digunakan bermain judi bola *online*. Dengan modal itulah mereka berharap mendapatkan keuntungan yang sebesar-besarnya

dalam sekejap tanpa ada usaha yang besar.

Dalam penelitian ini, ditemukan pula bahwa kurangnya pengetahuan terhadap agama menyebabkan informan melakukan judi bola *online*. Pengetahuan agama yang kuat akan membuat seseorang mampu berpikir bahwa segala sesuatu yang dilarang oleh agama merupakan hal yang harus dihindari, termasuk judi bola *online*. Hal ini didasari oleh apa yang diungkapkan oleh salah satu informan bahwa dirinya tahu judi bola *online* dilarang dalam agama. Akan tetapi pengetahuan yang mereka miliki itu tidaklah kuat dan hanya sebatas itu saja, sehingga dirinya tergoda dan tetap melakukan judi bola *online*.

Faktor pendorong yang kedua yaitu faktor situasional. Adanya ajakan dari teman satu kontrakan membuat mereka untuk sulit menolak ajakan tersebut karena merasa tidak enak jika menolaknya. Pada awalnya mereka mengenal dan mulai bermain judi bola *online* karena pengaruh dari teman-teman satu kontrakan mereka yang sering mengajaknya untuk bermain judi bola *online*.

Selain itu alasan aman dan mudahnya diakses judi bola *online* juga membuat para informan melakukan perjudian bola *online* ini. Dimana semua informan mengungkapkan bahwa berjudi bola secara *online* sangatlah aman. Pemain judi bola *online* sulit untuk ketahuan karena meskipun ia bermain judi bola *online* dengan menggunakan HP atau laptop namun orang lain tidak langsung dapat mengetahuinya. Adanya unsur anonimitas (ketidakjelasan identitas) pada akhirnya membuat informan merasa aman untuk bermain judi bola *online*. Selain itu, kurangnya perhatian dari keluarga dan

pengawasan dari pihak yang berwajib juga membuat semakin maraknya terjadi perjudian bola *online* di masyarakat terutama di kalangan mahasiswa UNM.

Faktor pendorong ketiga yaitu faktor belajar. Teori belajar menyebutkan penyimpangan perilaku adalah hasil dari proses belajar. Hal tersebut sesuai dengan alasan atau faktor yang mendorong mahasiswa UNM melakukan judi bola *online*, sebagaimana pernyataan dari semua informan yang melakukan judi bola *online* didorong oleh faktor belajar. Mereka mengetahui dan belajar memainkan judi bola *online* dari teman-teman sepergaulan maupun belajar sendiri dengan memanfaatkan teknologi seperti internet untuk mendapatkan informasi. Melalui proses belajar inilah yang membuat mereka mampu mengetahui cara bermain dan memasang taruhan di situs judi bola *online*.

Faktor pendorong keempat yaitu faktor persepsi tentang probabilitas kemenangan. Adanya pandangan tentang sebuah kemenangan yang tertanam dalam benak mahasiswa UNM yang melakukan judi bola *online* mendorong mereka berani memasang taruhan meskipun sebenarnya peluang menang yang didapatkan sangatlah kecil. Setiap informan selalu memunculkan keyakinan di dalam benaknya bahwa mereka akan mendapatkan kemenangan dalam berjudi.

Faktor pendorong kelima yaitu faktor persepsi terhadap keterampilan. Beberapa informan menilai keterampilan yang dimiliki seperti kemampuannya untuk memprediksi skor pertandingan dengan mengandalkan pengetahuan tentang sepak bola serta pengetahuan mengenai tim sepak bola yang akan bertanding mampu mengendalikan

berbagai situasi untuk memperoleh kemenangan. Keyakinan terhadap kemampuan yang dimiliki itulah yang semakin mendorong mereka melakukan judi bola *online*.

3. Dampak Negatif Judi Bola *Online* Pada Mahasiswa UNM

Saputra & Syani (Vol. 1, No. 2: 128) menyatakan dampak yang dirasakan oleh para pelaku judi terbagi dua, yang pertama dampak sosial dan yang kedua dampak ekonomi.

Dari hasil penelitian yang dilakukan, dampak negatif mahasiswa UNM melakukan judi bola yang pertama yaitu diliat dari dampak akademik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dampak akademik yang timbul ketika bermain judi bola *online* yang pertama yaitu sering begadang.

Semua informan mengungkapkan bahwa judi bola *online* selalu dimainkan ketika tengah malam hingga subuh dini hari, dikarenakan umumnya pertandingan bola hanya dapat disaksikan ketika pada malam hari hingga dini hari. Hal tersebut memaksa mereka untuk begadang. Dalam situs judi bola *online* untuk mengetahui dan melihat jalannya pertandingan sepak bola yang telah dipasang dapat mereka saksikan di *live score* yang telah disediakan pada situs judi bola *online*, melalui *live score* itulah mereka menunggu dan mengikuti jalannya pertandingan-pertandingan yang sebelumnya telah mereka pasang disitus judi bola *online*. Salah satu informan mengatakan bahwa untuk mengetahui hasil pertandingan sebenarnya bisa dilakukan tanpa harus begadang mengikuti jalannya pertandingan, namun hal tersebut tidaklah seru menurutnya jika

bermain judi bola *online* tanpa mengikuti jalannya pertandingan.

Dampak akademik yang kedua yaitu sulit mengikuti aktivitas perkuliahan pada pagi hari. Judi bola *online* membuat para mahasiswa yang terlibat sulit untuk melakukan aktivitas perkuliahan di pagi hari. Judi bola *online* membuat mereka telat bangun dan mengganggu aktivitas perkuliahan mereka di pagi harinya dan berdampak juga terhadap nilai mata kuliah yang diadakan pada pagi hari dan rendahnya nilai IPK mereka.

Dampak negatif kedua yang dirasakan oleh mahasiswa UNM yaitu dampak non-akademik. Dampak non-akademik ini berupa kecanduan bermain dan kesulitan ekonomi. Dalam bermain judi bola *online* kemungkinan seseorang menang bertaruh sangatlah kecil, sehingga sangat sering para penjudi merasakan kekalahan dibandingkan dengan kemenangan.

Berdasarkan hasil penelitian, beberapa informan yang melakukan judi bola *online* merasakan hal yang sama yaitu lebih sering kalah dibandingkan menang. Hal tersebut sangat berpengaruh pada kondisi keuangan mereka, ini disebabkan uang yang mereka gunakan dalam judi bola *online* telah habis karena kekalahan yang mereka alami. Hampir semua informan menyatakan bahwa setiap uang mereka habis karena kalah berjudi, hal yang mereka lakukan yaitu berhutang.

Dampak non-akademik yang berikutnya yaitu kecanduan bermain judi bola *online*. Ketika seseorang melakukan suatu hal dan kemudian hal tersebut memberi sebuah kesenangan atau sensasi tersendiri, maka cenderung akan membuatnya melakukan hal tersebut secara berulang-ulang. Judi bola *online* yang sangat mudah diakses dan

sangat mudah dimainkan, serta menjanjikan pula harapan untuk mendapatkan uang dengan cara yang cepat akan menyebabkan para penjudi tergiur untuk bermain judi bola *online*. Perasaan ingin menang tersebut akan membawa mereka pada seringnya mereka melakukan judi bola *online*.

Ketika bermain judi bola *online*, mereka merasakan kenikmatan dan sensasi yang menyenangkan, sehingga membuat mereka menjadi candu. Sementara jika tidak bermain judi bola *online* maka timbul perasaan gelisah. Hal tersebut menandakan bahwa kegiatan judi ini mengakibatkan kecanduan.

D. Kesimpulan

Mahasiswa UNM yang melakukan judi bola *online* didorong oleh berbagai faktor, mulai dari faktor sosial ekonomi berupa alasan ekonomi dimana uang kiriman yang dirasa kurang membuat mahasiswa UNM melakukan judi bola *online* serta kurangnya pengetahuan agama mereka membuat mereka mudah terpengaruh untuk melakukan hal yang dilarang oleh agama. Kedua, faktor situasional berupa ajakan dari teman satu kontrakan yang sering mengajak bermain judi bola *online* serta aman dan mudahnya mengakses situs judi bola *online*. Ketiga, faktor belajar, baik belajar dari kawan maupun belajar sendiri. Keempat, faktor persepsi tentang probabilitas kemenangan, serta yang kelima faktor persepsi terhadap keterampilan.

Permainan judi bola online yang dilakukan oleh mahasiswa ini ternyata memberi dampak negatif. Pertama, dampak akademik yaitu sulitnya melakukan aktivitas perkuliahan di pagi hari yang berpengaruh pada rendahnya nilai IPK mereka. Kedua, dampak non-akademik yang dirasakan seperti kesulitan ekonomi dan kecanduan bermain judi bola *online*.

DAFTAR PUSTAKA

- Atkinson, Rita L, dkk. 1999. *Pengantar Psikologi*. Edisi kedelapan Jilid 2 (terjemahan). Jakarta: Erlangga.
- Atmasasmita, Romli, 1992. *Teori Kapita Selekta Kriminologi*. Bandung: PT. Eresco.
- Aulia, Farid Rahman. 2008. *Patologi Sosial*. Skripsi. Tidak diterbitkan. Yogyakarta: fakultas Ushuluddin Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.
- Demirto, Kris Faot. 2013. *Tinjauan Kriminologis Terhadap Tindak Pidana Perjudian Kupon Putih di Timika Papua*. Skripsi. Tidak diterbitkan. Makassar: Fakultas Hukum Universitas Hasanuddin.
- Dimiyati, S, A. 1980. *Kenakalan Remaja*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Haryono. 2012. *Fenomena Judi Sepak Bola di Kalangan Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sumatera Utara*. Skripsi. Tidak diterbitkan. Medan: Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sumatera Utara
- Kartono, Kartini. 2011. *Patologi Sosial. Jilid I*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada
- Mutiara, Dalia. 1962. *Tafsiran Kitab Undang-undang Hukum Pidana*. Jakarta: Ghalia Indonesia
- Mahayani, Dimitri. 2009. *Menjemput Masa Depan Futuristik dan Rekayasa Masyarakat Menuju Era Global*, Bandung: Rosda
- Murdaningsih. 1975. *Perilaku Remaja*. Jakarta: Sinar Baru.
- Narkowo, J. Dwi, dan Bagong, Suyanto. 2007. *Sosiologi Teks Pengantar dan Terapan*. Edisi 2, Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Nuradi, Taufik. 2012. *Pembuktian Terhadap Tindak Pidana Judi Bola Melalui Sistem Elektronik*. Skripsi. Tidak diterbitkan. Purwokerto: Fakultas Hukum Universitas Purwokerto.
- Rahmania, Annisa, dkk. 2010. *96 Tips Menjelajah Internet Dengan Aman*. Depok: Penebar Plus.
- Pambudi, Rian Wibowo, 2012. *Perilaku Mahasiswa FISIP yang Melakukan Judi Bola Online*. Skripsi. Tidak diterbitkan. Surabaya: Program Studi Sosiologi Universitas Airlangga.
- Saputra, Asep dan Abdul Syani. 2013. *Faktor-Faktor Penyebab dan Dampak Seseorang Bermain Judi Togel (Studi Di Desa Bengkulu Rejo Kec. Gunung Labuhan Kab. Way Kanan)*. *Jurnal Sociologie*, Vol.1, No.2: 128. Tidak Diterbitkan. Jurusan Sosiologi FISIP Universitas Lampung.
- Setiadi, Elly M. dan Usman. 2011. *Pengantar Sosiologi*. Jakarta: Kencana.
- Siahaan, Joki. M.S. 2009 *Perilaku Menyimpang Pendekatan Sosiologi*. Jakarta: PT Indeks.
- Simorangkir, J. 1990. *Pelajaran Hukum Indonesia*. Jakarta: Gunung Agung
- Syarbaini, Syahrial. 2009. *Dasar-Dasar Sosiologi*, Jakarta: Graha Ilmu.
- Wirjono, Prodjodikoro. 2008. *Tindak Pidana Tertentu di Indonesia*, Bandung: PT. Refika Aditama.
- Undang-undang ITE (Informatika dan Transaksi Elektronik). 2009. Yogyakarta: New Merah Putih.

Sumber Internet :

- Papu, Johanes. 2002. Perilaku Berjudi. Dalam http://www.e-psikologi.com/epsi/sosial_detail.asp?id=278. Diakses pada tanggal 04 Januari 2015.
- <http://judi-sbobet.com/sbobet>. Diakses pada tanggal 04 Januari 2015.
- <http://shilahudinpunya.blogspot.com/2011/03/macamjenis-pengertian-penyimpangan.html>. Diakses pada tanggal 07 Januari 2015.