

SKRIPSI

**FENOMENA JUDI *SLOT ONLINE* DI KALANGAN
MAHASISWA DI DESA PANGKALAN BENTENG
KECAMATAN TALANG KELAPA
KABUPATEN BANYUASIN**



**M. RIZKI AL FARAUQ
07021381924090**

**JURUSAN SOSIOLOGI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN POLITIK
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
TAHUN 2023**

SKRIPSI

FENOMENA JUDI *SLOT ONLINE* DI KALANGAN MAHASISWA DI DESA PANGKALAN BENTENG KECAMATAN TALANG KELAPA KABUPATEN BANYUASIN

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana S-1
Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sriwijaya



M. RIZKI AL FARAUQ
07021381924090

**JURUSAN SOSIOLOGI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN POLITIK
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
TAHUN 2023**

HALAMAN PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI

**“Fenomena Judi *Slot Online* di Kalangan Mahasiswa di Desa Pangkalan
Benteng Kecamatan Talang Kelapa Kabupaten Banyuasin”**

**Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam Menempuh
Derajat Sarjana S-1 Sosiologi**

Oleh :

M. Rizki Al Farauq

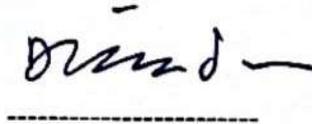
07021381924090

Pembimbing I

1. Dr. Diana Dewi Sartika, S.Sos., M.Si

NIP. 198002112003122003

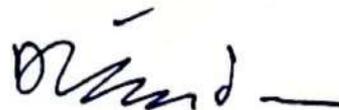
Tanda Tangan



Tanggal

15/23
/6

Mengetahui,
Ketua Jurusan,



Dr. Diana Dewi Sartika, S.Sos., M.Si
NIP. 198002112003122003

HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

**“FENOMENA JUDI *SLOT ONLINE* DI KALANGAN MAHASISWA
DI DESA PANGKALAN BENTENG KECAMATAN TALANG KELAPA
KABUPATEN BANYUASIN”**

Skripsi

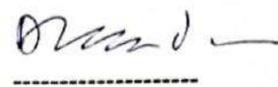
M RIZKI AL FARAUQ
07021381924090

**Telah dipertahankan di depan penguji
Dan dinyatakan telah memenuhi syarat
Pada tanggal 22 Juni 2023**

Pembimbing :

1. Dr. Diana Dewi Sartika, M.Si
NIP. 198002112003122003

Tanda Tangan



Penguji :

1. Dr. Dadang Hikmah Purnama, M.Hum
NIP. 196507121993031003

Tanda Tangan



2. Dra. Dyah Hapsari ENH, M.Si
NIP. 196010021992032001

Mengetahui,

Dekan FISIP UNSRI,

Ketua Jurusan Sosiologi



Prof. Dr. Alfitri, M.Si
NIP. 196601221990031004



Dr. Diana Dewi Sartika, M.Si
NIP. 198002112003122003



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN
RISET, TEKNOLOGI DAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
Jalan Palembang-Prabumulih, KM 32 Indralaya Kabupaten Ogan Ilir 30662
Telepon (0711) 580572 ; Faksimile (0711) 580572

PERNYATAAN ORISIONALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : M. Rizki Al Farauq
NIM : 07021381924090
Jurusan : Sosiologi

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi saya yang saya buat berjudul "Fenomena Judi *Slot Online* di Kalangan Mahasiswa di Desa Pangkalan Benteng Kecamatan Talang Kelapa Kabupaten Banyuasin" ini benar-benar karya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa skripsi saya merupakan jiplakan karya orang lain (Plagiarisme), terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Indralaya 16 Juni 2023

Yang buat pernyataan,

M. Rizki Al Farauq

NIM. 07021381924090

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

- *“Hiduplah seperti halnya api yang selalu berusaha tegak keatas walaupun banyak angin-angin (cobaan) yang menerpanya” (M Rizki Al Farauq)*

Dengan mengharapkan ridho Allah SWT skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Kedua orangtuaku, Ayah Paryana dan Ibu Ariani
2. Saudariku, yaitu Rizka Wulandari
3. Dosen pembimbing skripsi yaitu Ibu Dr. Diana Dewi Sartika, M.Si
4. Dosen pembimbing akademik yaitu Mbak Gita Isyanawulan, S.Sos., MA
5. Seluruh teman seperjuanganku dikampus
6. Almamater kebanggan

KATA PENGANTAR

Bismillahirrohmannirrahim, puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan Rahmat serta Karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul “Fenomena Judi *Slot Online* di Kalangan Mahasiswa di Desa Pangkalan Benteng Kecamatan Talang Kelapa Kabupaten Banyuasin” sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sriwijaya. Shalawat serta salam kita haturkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang telah membawa kita dari zaman kegelapan menuju zaman terang benderang seperti sekarang.

Dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dan bimbingan secara moral maupun moril. Oleh karena itu penulis ingin menyampaikan banyak terimakasih khususnya kepada :

1. Allah SWT yang memberikan kemudahan serta petunjuk sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Prof. Dr. Ir. H Anis Saggaf, MSCE selaku Rektor Universitas Sriwijaya beserta jajarannya.
3. Bapak Prof. Dr . Alfitri, M.Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sriwijaya beserta jajarannya.
4. Ibu Dr. Diana Dewi Sartika, M.Si selaku Ketua jurusan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sriwijaya sekaligus sebagai dosen pembimbing skripsi yang selalu sabar dan selalu memberikan masukan serta bantuan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dari awal sampai akhir.
5. Ibu Gita Isyanawulan, S.Sos, MA selaku sekretaris jurusan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sriwijaya sekaligus sebagai dosen pembimbing akademik yang telah memberikan arahan mengenai akademik di dalam perkuliahan.
6. Seluruh Dosen FISIP UNSRI yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan pembelajaran yang bermanfaat bagi penulis.

7. Mbak Irma selaku admin jurusan Sosiologi yang selalu membantu penulis dalam mengurus administrasi serta Bapak dan Ibu staf Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik yang telah membantu dalam pemberkasan saya selama di kampus.
8. Kepada kedua orangtuaku Bapak Paryana, Ibu Ariani dan Kakak perempuanku Rizka Wulandari yang selalu memberikan dukungan dan doa selama menjalani masa perkuliahan.
9. Untuk para informan yang telah bersedia meluangkan waktu dan memberikan banyak informasi yang sangat dibutuhkan penulis dalam menyelesaikan penelitian ini.
10. Kepada Hanif Salman Wijaya, Isma Yuliani, Nurul Utami, Hasmawati dan Martinus Danang. Terimakasih telah membantu dan memberikan dukungan kepada penulis selama penelitian.
11. Kepada teman-teman HIMASOS khususnya Kabinet Gema Dedikasi terimakasih banyak terhadap kesempatan yang diberikan kepada saya dan atas cerita yang kita alami selama satu tahun kepengurusan.
12. Kepada Wahyu Vergiawan dan M Afrizal terimakasih telah menjadi kebersamai penulis dari awal perkuliahan sampai menjadi rekan perkantinan.
13. Terimakasih untuk lagu-lagu karya dari The Panturas yang telah menemani penulis selama penyelesaian skripsi ini.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu diperlukan saran dan kritik yang membangun untuk perbaikan skripsi ini serta harapannya skripsi ini dapat berguna bagi pembaca.

Palembang, 16 Juni 2023
Penulis,



M. Rizki Al Farauq
07021381924090

ABSTRAK

FENOMENA JUDI *SLOT ONLINE* DI KALANGAN MAHASISWA DI DESA PANGKALAN BENTENG KECAMATAN TALANG KELAPA KABUPATEN BANYUASIN

Penelitian ini berfokus membahas mengenai fenomena pada mahasiswa di Desa Pangkalan Benteng Kecamatan Talang Kelapa Kabupaten Banyuasin yang melakukan kegiatan bermain judi *slot online*. Tujuan dari penelitian adalah menganalisis dan memahami tentang motif yang melatarbelakangi mahasiswa serta makna dari judi *slot online* yang dilakukan oleh mahasiswa. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan strategi penelitian fenomenologi. Penelitian ini menggunakan teori Fenomenologi Alfred Schutz. Data diperoleh dari 7 informan melalui wawancara mendalam, observasi, dokumentasi, dan studi pustaka. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa tindakan mahasiswa yang bermain judi *slot online* dikarenakan adanya motif sebab "*because motive*" yang terdiri dari faktor ekonomi (ingin mendapatkan uang secara instan), lingkungan pertemanan (akrab dengan perjudian *slot online*), dan terpengaruh media sosial (tergiur kemenangan yang dijanjikan pada iklan) dan mahasiswa memiliki motif tujuan "*in order to motive*" yang terdiri dari motif tujuan pribadi yaitu ingin mendapatkan uang tambahan, untuk membeli kebutuhan, dan untuk kepuasan pribadi mahasiswa. Mahasiswa memaknai judi *slot online* dengan pemahaman pribadinya yaitu mereka menganggap sama halnya dengan bermain *game online* pada umumnya yang bersifat menghibur dan mengisi waktu yang kosong.

Kata Kunci : *Slot Online*, Fenomenologi, Motif, Mahasiswa

Palembang, Juli 2023
Mengetahui/Menyetujui

Pembimbing



Dr. Diana Dewi Sartika, M.Si
NIP. 198002112003122003

**Ketua Jurusan Sosiologi
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Sriwijaya**



Dr. Diana Dewi Sartika, M.Si
NIP. 198002112003122003

ABSTRACT

PHENOMENA ONLINE SLOTS GAMBLING AMONG STUDENTS IN PANGKALAN BENTENG VILLAGE, TALANG KELAPA DISTRICT, BANYUASIN DISTRICT

This research focuses on discussing the phenomena on students in Pangkalan Benteng Village, Talang Kelapa District, Banyuasin Regency who carry out online slot gambling activities. The purpose of the study is to analyze and understand the motives behind students and the meaning of online slot gambling carried out by students. The research method used is qualitative with a phenomenological research strategy. This study uses the Phenomenological theory of Alfred Schutz. Data were obtained from 7 informants through in-depth interviews, observation, documentation and literature study. The results of the study showed that the actions of students who play online slot gambling are due to motives "because motive" consisting of economic factors (wanting to get money instantly), friendship environment (familiar with online slot gambling), and influenced by social media (tempted by the promised winnings in advertisements) and students have a goal motive "in order to motive" which consists of personal goal motives that are to want to get extra money, to buy needs, and for personal satisfaction of students. Students interpret online slot gambling with their personal understanding, that is, they consider it the same as playing online games in general which are entertaining and fill empty time.

Keywords: Online Slots, Phenomenology, Motives, Students

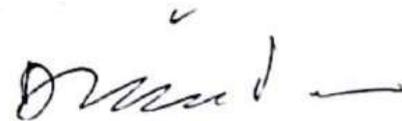
Palembang, Juli 2023
Mengetahui/Menyetujui

Advisor

**Head Of Departement Sociology
Faculty Of Social And Political
University Sriwijaya**



Dr. Diana Dewi Sartika, M.Si
NIP. 198002112003122003



Dr. Diana Dewi Sartika, M.Si
NIP. 198002112003122003

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN ORISIONALITAS	iii
MOTTO	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR BAGAN	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Tujuan Penelitian.....	7
1.4 Manfaat Penelitian.....	7
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	7
1.4.2 Manfaat Praktis	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1 Penelitian Terdahulu.....	9
2.2 Kerangka Pemikiran	20
2.2.1 Judi <i>Slot Online</i>	20
2.2.2 Mahasiswa.....	22
2.2.3 Teori Fenomenologi	22
BAB III METODE PENELITIAN	27
3.1 Desain Penelitian	27
3.2 Lokasi Penelitian	27
3.3 Strategi Penelitian.....	28
3.4 Fokus Penelitian	29
3.5 Jenis dan Sumber Data	29

3.6	Penentuan Informan	30
3.7	Peran Peneliti.....	31
3.8	Unit Analisis Data	31
3.9	Teknik Pengumpulan Data	31
3.10	Teknik Keabsahan Data.....	33
3.11	Teknik Analisis Data	34
3.12	Jadwal Penelitian	36
BAB IV GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN		37
4.1	Gambaran Umum Kabupaten Banyuwasin	37
4.1.1	Keadaan Geografis.....	37
4.2	Gambaran Umum Kecamatan Talang Kelapa	39
4.2.1	Keadaan Geografis.....	39
4.2.2	Penduduk	40
4.3	Gambaran Umum Desa Pangkalan Benteng	40
4.3.1	Keadaan Geografis.....	40
4.3.2	Keadaan Pemerintahan	40
4.3.3	Penduduk Desa Pangkalan Benteng	41
4.4	Gambaran Informan	41
4.4.1	Informan Utama.....	41
4.4.2	Informan Pendukung.....	45
BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN		47
5.1	Potret Mahasiswa yang Bermain Judi <i>Slot Online</i>	47
5.1.1	Mahasiswa Mulai Mengenali dan Bermain Judi <i>Slot Online</i>	48
5.2	<i>Because Motive</i> Mahasiswa yang Bermain Judi <i>Slot Online</i>	51
5.2.1	Ekonomi	51
5.2.2	Lingkungan Pertemanan.....	53
5.2.3	Terpengaruh Media Sosial	54
5.3	<i>In Order To Motive</i> Mahasiswa yang Bermain Judi <i>Slot Online</i>	57
5.3.1	Untuk Mendapatkan Uang Tambahan	57
5.3.2	Untuk Membeli Kebutuhan Mahasiswa.....	61
5.3.3	Untuk Kepuasan Pribadi	62
5.4	Makna Judi <i>Slot Online</i> pada Mahasiswa.....	64

5.5	Pengalaman Mahasiswa Selama Bermain Judi <i>Slot Online</i>	67
BAB VI PENUTUP		75
6.1	Kesimpulan.....	75
6.2	Saran	75
DAFTAR PUSTAKA		77
LAMPIRAN		83

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Data Indikasi Tindak Pidana Perjudian di Indonesia 2021-2022.....	3
Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	16
Tabel 4.1 Jumlah Kecamatan di Kabupaten Banyuasin.....	38
Tabel 4.2 Kependudukan	41
Tabel 4.3 Jumlah Penduduk Berdasarkan Tingkat Pendidikan Masyarakat	41
Tabel 4.4 Daftar Informan Utama	42
Tabel 4.5 Daftar Informan Pendukung	46
Tabel 5.1 Motif sebab mahasiswa bermain judi <i>slot online</i>	55
Tabel 5.2 Motif tujuan mahasiswa bermain judi <i>slot online</i>	63

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Pemikiran.....	26
-----------------------------------	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Contoh Permainan Judi <i>Slot Online</i>	5
Gambar 4.1 Peta Wilayah Kabupaten Banyuasin	37
Gambar 4.2 Peta Wilayah Kecamatan Talang Kelapa	39
Gambar 4.3 Wilayah Desa Pangkalan Benteng	40

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi saat ini mengalami kemajuan yang sangat pesat, dengan kemajuan teknologi ini telah memudahkan masyarakat untuk melakukan komunikasi antara satu sama lain. Berbagai informasi dan peristiwa yang terjadi di beberapa belahan dunia dapat dengan cepat diketahui oleh masyarakat di tempat lain. Jika pada awalnya masyarakat hanya mendapatkan kabar maupun berita dari media cetak seperti koran atau majalah, kini telah berubah dengan berkembangnya media elektronik. Semua bagian kehidupan terkena dampak dari kemajuan teknologi tersebut, tidak dapat dipungkiri bahwa dengan adanya kemajuan dari teknologi akan lebih mempermudah masyarakat untuk melakukan segala aktivitasnya (Wahyuningsih, 2014). Dengan adanya teknologi saat ini, jarak yang memisahkan satu individu dengan individu lainnya bisa dikesampingkan, jika sebelumnya berkomunikasi hanya dapat dilakukan melalui surat dan telepon, kini dapat memanfaatkan teknologi *video call* yang memiliki fungsi sebagai sarana untuk berkomunikasi antar dua individu atau lebih, dalam keadaan jarak yang jauhpun masih bisa dilakukan dengan saling bertatap muka melalui *handphone*.

Perkembangan teknologi khususnya pada internet memiliki fungsi sebagai sarana bertukar informasi, pendidikan, hiburan, dan mempengaruhi kehidupan masyarakat (Halik, 2013). Perkembangan teknologi akan berdampak atau bisa juga mempengaruhi para pengguna atau pengaksesnya. Dampak positif dari perkembangan teknologi yaitu memudahkan aktivitas yang akan dilakukan misalnya dalam bidang pendidikan sebagai sarana untuk menambah bacaan dalam ilmu pengetahuan atau referensi, dapat juga digunakan sebagai tempat mencari informasi di bidang pendidikan dan lainnya. Namun, perkembangan teknologi khususnya pada internet juga memberikan dampak negatif terutama sebagai sarana *cyber crime*.

Kejahatan dunia maya (*cyber crime*) adalah jenis kejahatan yang melibatkan penggunaan teknologi informasi yang tidak terbatas dan ditandai dengan

karakteristik teknis yang kuat berdasarkan tingkat keamanan dan mengacu pada tindakan ilegal yang dilakukan melalui komputer ataupun handphone yang terkoneksi pada jaringan internet yang bertujuan untuk mendapatkan keuntungan dan menimbulkan kerugian bagi pihak lain. *Cyber crime* dapat dilakukan tanpa memerlukan kontak atau interaksi dan dapat dilakukan dimana saja tanpa dibatasi jarak, asalkan mempunyai alat dan jaringan internet yang memadai (Bunga, 2019). Salah satu bentuk dari *cyber crime* yaitu perjudian *online*. Perjudian *online* digolongkan sebagai *cybercrime* karena menggunakan gadget dan jaringan internet sebagai sarana untuk melakukan kegiatan perjudian (Amar, 2017).

Sebagai pengguna internet, penulis menemukan adanya fenomena bahwa internet tidak hanya digunakan sebagai media untuk memfasilitasi aktivitas manusia yang akan memudahkan kegiatan mereka, tetapi banyak pihak yang menggunakan internet untuk perilaku judi. Penulis menyoroti fenomena yang ada didalam masyarakat berupa judi *online*.

Kemudahan dalam penggunaan internet telah dimanfaatkan para pihak yang tidak bertanggungjawab untuk permainan judi *online*. Pada awalnya mereka mengakses game *online* dan karena rasa penasaran mereka yang besar terhadap judi *online* membuat para remaja mencoba memainkan judi *online*. Perjudian adalah pertaruhan yang disengaja dan mempertaruhkan suatu nilai atau sesuatu yang dianggap berharga seperti uang, dengan menyadari bahwa ada resiko didalamnya, serta harapan tertentu didalam perjudian yang bersifat belum atau tidak pasti (Kartono, 2009). Ketidakpastian dengan hasil tersebut akan menimbulkan banyak angan-angan dari pemain yang tidak sesuai dengan kenyataan dan akan menimbulkan ketegangan yang berbeda pada setiap pemain.

Kemajuan teknologi saat ini juga mempengaruhi model permainan judi hingga metode pembayaran. Permainan judi di masa lalu mengharuskan pemain untuk bertemu langsung atau menggunakan uang asli untuk pembayarannya. Namun saat ini, permainan judi sudah memanfaatkan kemajuan teknologi internet, lebih tepatnya menggunakan jaringan web sehingga para pemain judi berbasis *online* tidak harus bertatap muka secara langsung. Dalam permainan judi *online*, tidak sepenuhnya mengandalkan keberuntungan tetapi harus bisa menggunakan taktik dan mampu menjalankan strategi di setiap permainan judi *online*.

Pembayaran atau transaksi didalam perjudian *online* dapat dilakukan secara *online* dan orang-orang yang memenangkan permainan di dalam judi *online* juga mendapatkan uang secara *online* atau uang elektronik contohnya di transfer melalui *M-Banking* ataupun *e-wallet* (Trisnawati, Prakoso & Prihatmini, 2015)

Adapun contoh kasus yang dilampir dari laman web *iNewsSumsel.id*, terjadi penangkapan terhadap 4 kaki tangan bandar judi *online* di Kabupaten Banyuasin pada tanggal 14 Januari 2022 lalu. Keempat pelaku tersebut mempromosikan website judi *online* melalui media sosial, seperti Facebook, instagram dan sebagainya dengan tujuan mencari calon pemain yang akan bermain dan melakukan deposit di website tersebut (Febriansyah, 2022). Para pelaku kaki tangan bandar judi *online* memanfaatkan perkembangan teknologi saat ini untuk mengedarkan, mempublikasikan, dan menyebarkan website atau situs judi *online* mereka lewat sosial media dengan harapan mendapatkan member baru atau pemain baru yang akan melakukan deposit di dalam situs mereka.

Tabel 1.1

Data Indikasi Tindak Pidana Perjudian di Indonesia Tahun 2021-2022

No.	Tahun	Jumlah kasus
1.	Juli 2021	317 Kasus
2.	Agustus 2021	375 Kasus
3.	September 2021	686 Kasus
4.	Oktober 2021	305 Kasus
5.	November 2021	337 Kasus
6.	Desember 2021	253 Kasus
7.	Januari 2022	262 Kasus
8.	Februari 2022	206 Kasus
9.	Maret 2022	414 Kasus
10.	April 2022	785 Kasus
11.	Mei 2022	696 Kasus
12.	Juni 2022	1121 Kasus
13.	Juli 2022	976 Kasus

Sumber : Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK)

Berdasarkan tabel diatas mengenai data indikasi tindak pidana perjudian di Indonesia dalam rentang waktu satu tahun dari bulan juli 2021 sampai juli 2022 dan mengalami peningkatan pada dua bulan terakhir. Hal ini menunjukkan bahwa masih banyaknya masyarakat yang mengikutsertakan diri didalam perjudian walaupun mereka mengetahui bahwa perjudian dilarang didalam norma masyarakat maupun secara hukum.

Perjudian telah diatur didalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana yang mengatur tentang perjudian. Perjudian secara umum secara tegas di atur dalam Pasal 303 KUHP, Pasal 303 bis ayat (1) KUHP, serta adanya peraturan khusus yang mengatur perjudian *online* mengenai sanksi pidana bagi para pelaku yang melakukan tindak pidana perjudian secara *online* di Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik Pasal 45 Ayat (2) yang berbunyi :

“setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian sebagaimana dimaksud dalam pasal 27 ayat (2) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6(enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 1.000.000.000,00 (satu milyar rupiah)”.

Model perjudian dalam permainan judi *online* bermacam-macam seperti Judi Bola, Casino, Toto Gelap (Togel) dan *Slot*. Namun dari hasil wawancara awal yang dilakukan peneliti dengan informan Yd yang merupakan mahasiswa setempat dan pada saat itu berada dilokasi observasi, informan mengatakan bahwa:

“...kebanyakan dari rombongan kami disini tuh maen slot kak, walaupun kadangtuh maen taruhan bola jugo tapi yang paling sering kami maenke tuh slot yo karno walaupun depo kito kecik biso bae dapet jekpot kalo lagi hoki samo dak perlu bepikir lagi ibaratnyo tinggal pencet tombol bae maen slot tu kak...”

Dari penuturan informan diatas menunjukkan bahwa mahasiswa lebih cenderung untuk bermain judi online jenis *slot online*, karena permainannya yang cukup *simple* dan tidak ribet dan ditambah lagi karena dengan modal yang kecil bisa mendapat *jackpot* atau keuntungan sangat besar.

Gambar 1.1
Contoh Permainan Judi Slot Online



Permainan judi *slot* ini pertama kali diperkenalkan di Kota San Francisco, Amerika Serikat pada tahun 1895. Permainan ini dimainkan menggunakan mesin *slot* bercetakkan tiga buah roll dengan gambar *love*, *diamond* dan juga sekop yang mana simbol *game* ini menggunakan simbol yang sudah dikenali oleh masyarakat secara luas. Permainan ini semakin lama terus digemari dan terus *booming* pada setiap eranya. Permainan yang bergantung pada suatu keberuntungan cukup membuat sebagian orang tertarik dan ikut terlibat didalamnya. Dengan kemajuan teknologi, perjudian saat ini tidak harus dilakukan dengan cara sembunyi-sembunyi, hanya dengan modal terkoneksi ke jaringan internet sudah bisa melangsungkan aktivitas perjudian. Penyediaan layanan judi *online* telah memberikan kemudahan bagi pelaku untuk melakukan kegiatan judi. Berkembangnya teknologi ini telah memunculkan sebuah inovasi-inovasi yang bisa membuat semua aktivitas mampu dilakukan dengan mudah dan semua sektor cukup bergantung pada teknologi ini. Oleh sebab itu tidak bisa dipungkiri bahwa dengan adanya kemajuan teknologi seperti saat ini juga memberikan pengaruh yang cukup pesat pada perkembangan judi *slot online*.

Perjudian *slot online* merupakan salah satu bentuk perilaku penyimpangan sosial yang ada di tengah-tengah masyarakat, karena sebagian masyarakat memandang perjudian itu sebagai perilaku yang bertentangan dengan norma yang berlaku dan perilaku judi akan membentuk kepribadian seseorang menjadi pemalas (Rasyid, 2017). Perilaku judi *slot online* pada mahasiswa juga merupakan penyimpangan perilaku dengan keikutsertaan mereka dalam permainan judi *slot online*, keikutsertaan mereka dalam perjudian *slot online* ini tentunya terdapat

sesuatu alasan yang membuat mereka menjadi tertarik, meskipun tidak terdapat sebuah kepastian di dalam perjudian, mereka merasa lebih menguntungkan apabila melakukannya dengan angan-angan bisa mendapatkan keuntungan dari taruhan di dalam perjudian dan faktor gaya hidup yang tinggi tentunya membuat mahasiswa melakukan perjudian *slot online* untuk pemenuhan kebutuhan maupun keuangan yang bersifat secara instan (Nugroho, 2022).

Adapun contoh kasus yang dilampir dari laman web *inakor.com*, bahwa mahasiswa dari salah satu perguruan tinggi di kota Makassar melakukan tindakan kriminal yaitu membobol kantor pegadaian syariah di Kota Makassar pada tanggal 21 Juni 2021 lalu. Dari keterangan polisi setempat mahasiswa tersebut melakukan tindak pembobolan pada kantor pegadaian itu karena ingin mendapatkan modal untuk memenuhi keinginannya bermain judi *slot online* (Inakor, 2021).

Ketika seseorang melakukan perilaku judi tentu saja memberikan dampak terhadap dirinya sendiri. Selain itu, perilaku judi juga akan memberikan dampak seperti terganggunya hubungan atau relasi pelaku dengan orang disekitar. Dengan terlibatnya mahasiswa tentunya memiliki dampak terhadap individu dari mahasiswa itu sendiri seperti nilai akademik dan prestasi mulai terganggu dikarenakan ikut serta dalam perjudian, sering berbohong, dan tingkat emosional tinggi, serta berdampak pada nilai kerohaniannya seperti meninggalkan kewajiban beragama. Selain berdampak pada individu mahasiswa, perjudian *slot online* juga berdampak pada keluarganya seperti terjadinya krisis keuangan keluarga hingga pada akhirnya akan menimbulkan hutang. Mahasiswa yang diharapkan sebagai generasi penerus bangsa yang bisa memajukan suatu negara dan sebagai *agent of change* yang diharapkan dapat melakukan perubahan ke arah yang lebih baik lagi. Tetapi, dengan terlibatnya mahasiswa sebagai calon intelektual pada perjudian *slot online* ini tentu saja merupakan suatu permasalahan yang akan mengganggu fungsi sosial mereka sebagai generasi penerus bangsa, mahasiswa yang kritis dan sebagai *agent of change*.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk mengambil penelitian dengan judul fenomena judi *slot online* dikalangan mahasiswa yang berdomisili di Desa Pangkalan Benteng Kabupaten Banyuasin.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Apa motif yang melatarbelakangi kegiatan bermain judi *slot online* pada mahasiswa yang berdomisili di Desa Pangkalan Benteng Kabupaten Banyuasin?
2. Bagaimana mahasiswa di Desa Pangkalan Benteng memaknai kegiatan bermain judi *slot online* yang mereka lakukan?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui motif yang melatarbelakangi kegiatan bermain judi *slot online* pada mahasiswa yang berdomisili di Desa Pangkalan Benteng Kabupaten Banyuasin.
2. Untuk mengetahui bagaimana mahasiswa di Desa Pangkalan Benteng memaknai perjudian *slot online*.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat memberikan informasi kepada pembaca terkait fenomena perjudian *slot online* dikalangan mahasiswa serta penelitian ini juga dapat digunakan sebagai bahan rujukan bagi peneliti selanjutnya mengenai studi judi *slot online*.

1.4.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini dapat dimanfaatkan bagi mahasiswa, pengajar, maupun orang tua sebagai renungan dan sumber informasi untuk menanggulangi atau mencegah agar mahasiswa tidak mengikutsertakan diri dalam judi *slot online*.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Abdussamad, Z. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif* (P. Rapanna (ed.); I). Syakir Media Press.
- Basrowi, M., & Soenyono, H. (2004). *Teori Sosiologi dalam Tiga Paradigma*. Yayasan Kompusina.
- Hamidi. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif* (1 ed.). UMM Press.
- Hamzah, A. (2020). *Metode Penelitian Fenomenologi : Kajian Filsafat dan Ilmu Pengetahuan*. Literasi Nusantara.
- Hisyam, C. J., & Hamid, A. R. (2014). *Sosiologi Perilaku Menyimpang*. Lembaga Pengembangan Pendidikan UNJ.
- Kartono, K. (2009). *Patologi Sosial*. Rajawali Pers.
- Kristanto, V. . (2018). *Metodologi Penelitian : Pedoman Penulisan Karya Ilmiah(KTI)*. Deepublish.
- Kuswarno, E. (2009). *Metodologi Penelitian Komunikasi Fenomenologi: Konsep, Pedoman, dan Contoh Penelitiannya*. Widya Padjadjaran.
- Manzilati, A. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif : Paradigma, Metode, dan Aplikasi* (Cetakan Pe). UB Press.
- Mulyana, D. (2004). *Komunikasi efektif : suatu pendekatan lintas budaya*. Remaja Rosdakarya.
- Prastowo, A. (2010). *Menguasai Teknik-teknik Koleksi Data Penelitian Kualitatif (Bimbingan dan Pelatihan Lengkap Serba Guna)*. DIVA PRESS.
- Rianto, P. (2020). Modul Metode Penelitian Kualitatif. In *Penerbit Komunikasi UII* (Vol. 5).
- Ritzer, G. (1992). *Sosiologi Ilmu Penegetahuan Berparadigma Ganda*. Rajawali Pers.
- Ritzer, G. (2012). *Teori Sosiologi Dari Sosiologi Klasik Sampai Perkembangan Terakhir Postmodern* (Edisi Kede). Pustaka Pelajar.
- Rosidah, N. (2016). *Konstruksi Penanggulangan Perjudian di Indonesia*. Pustaka Magister CV. Elangtuo Kinasih.
- Siregar, M. (2005). *PARADIGMA PENELITIAN KUALITATIF: Phenomenology*,

Ethnometodology, dan Interpretive Practice. LOKAKARYA
METODOLOGI PENELITIAN.

- Siswoyo, D. (2007). Ilmu Pendidikan. In *UNY Press*.
- Situmeang, S. M. T. (2021). *Buku Ajar Kriminologi*. PT Rajawali Buana Pustaka.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Penerbit Alfabeta.
- Susanti, E., & Rahardjo, E. (2018). *Buku Ajar Hukum dan Kriminologi*. CV. Anugrah Utama Raharja.
- Wirawan, I. . (2012). *Teori-teori sosial dalam tiga paradigma : (fakta sosial, definisi sosial, dan perilaku sosial)*. Kencana Prenada Media Group.

Jurnal :

- Adli, M. (2015). Perilaku Judi Online (Dikalangan Mahasiswa Universitas Riau). *Jom Fisip*, 2(2), 1–15.
- Aldyano, L., Suntoro, I., & Adha, M. M. (2013). *Sikap Remaja Terhadap Dampak Negatif Kebiasaan Bermain Judi Online di RT 05 Lingkungan 003 Kedaton*.
- Almalki, S. (2016). Integrating Quantitative and Qualitative Data in Mixed Methods Research—Challenges and Benefits. *Journal of Education and Learning*, 5(3), 288. <https://doi.org/10.5539/jel.v5n3p288>
- Amar, L. (2017). Peranan Orang Tua Dalam Proses Persidangan Tindak Pidana Perjudian Yang Dilakukan Oleh Anak. *CV. Mandar Maju*, 1–15.
- Arbi, F. (2017). *PERTUKARAN SOSIAL ANTAR PEMAIN JUDI SEPAK BOLA ONLINE (Studi pada Mahasiswa FISIP UMRAH di Tanjungpinang)*
- Asriadi. (2020). *Analisis Kecanduan Judi Online (Studi Kasus Pada Siswa SMAK AN Mandai Maros Kabupaten Maros)*. 2, 30.
- Asy'ari, A. M. (2020). *Pertanggungjawaban Pidana Para Pihak yang Terlibat dalam Perjudian Online*. 8(75).
- Banks, J. (2014). Online gambling and crime: Causes, controls and controversies. In *Online Gambling and Crime: Causes, Controls and Controversies*. <https://doi.org/10.1080/14459795.2015.1005018>
- Bunga, D. (2019). Politik hukum pidana terhadap penanggulangan. *Jurnal Legislasi Indonesia*, Vol.16(No. 1), 1–15. <https://ejournal.peraturan.go.id/index.php/jli/article/view/456>

- Eddles-hirsch, K. (2015). Phenomenology and educational research. *International Journal of Advanced Research*, 3, 251–260. https://researchonline.nd.edu.au/cgi/viewcontent.cgi?referer=https://www.google.com.pk/&httpsredir=1&article=1172&context=edu_article
- Febriansyah, D. (2022). *Praktik Judi Online di Palembang Terbongkar, 4 Tersangka dan Banyak Laptop Diamankan*. <https://sumsel.inews.id>. <https://sumsel.inews.id/berita/praktik-judi-online-di-palembang-terbongkar-4-tersangka-dan-banyak-laptop-diamankan>
- Freund, M., Noble, N., Hill, D., White, V., Evans, T., Oldmeadow, C., Guerin, N., & Sanson-fisher, R. (2021). The Prevalence and Correlates of Gambling in Australian Secondary School Students. *Journal of Gambling Studies*, 0123456789. <https://doi.org/10.1007/s10899-021-10098-z>
- Gainsbury, S. M., Angus, D. J., & Blaszczynski, A. (2019). *Isolating the impact of specific gambling activities and modes on problem gambling and psychological distress in internet gamblers*. 1–16.
- Halik, A. (2013). *Komunikasi Massa*. 36. [http://repositori.uin-alauddin.ac.id/338/1/KOMUNIKASI MASSA full.pdf](http://repositori.uin-alauddin.ac.id/338/1/KOMUNIKASI%20MASSA%20full.pdf)
- Ikhsan, M. (2015). Faktor-Faktor Penyebab Terjadinya Perjudian Online Melalui Mediainternet Yang Dilakukan Oleh Mahasiswa Di Kota Pontianak Ditinjau Dari Sudut Kriminologi. *Jurnal Hukum Prodi Ilmu Hukum Fakultas Hukum Untan (Jurnal Mahasiswa S1 Fakultas Hukum) Universitas Tanjungpura*, 1–101.
- Inakor, J. (2021). *Terjebak Judi Online, Mahasiswa Salah Satu Perguruan Tinggi Bobol Pegadaian Syariah*. www.joernalinakor.com. <https://joernalinakor.com/terjebak-judi-online-mahasiswa-salah-satu-perguruan-tinggi-bobol-pegadaian-syariah/>
- Kam, S. M., Wong, I. L. K., So, E. M. T., Un, D. K. C., & Chan, C. H. W. (2017). Gambling behavior among Macau college and university students. *Asian Journal of Gambling Issues and Public Health*, 7(1). <https://doi.org/10.1186/s40405-017-0022-7>
- Marshall, T. E., Leatherdale, S. T., & Turner, N. E. (2016). An examination of internet and land-based gambling among adolescents in three Canadian provinces: Results from the youth gambling survey (YGS). *BMC Public Health*, 16(1), 1–10. <https://doi.org/10.1186/s12889-016-2933-0>
- Mcbride, J., & Derevensky, J. (2012). *Internet gambling and risk-taking among students : An exploratory study*. 1(2), 50–58. <https://doi.org/10.1556/JBA.1.2012.2.2>

- Migu, M., & Zaky, M. (2022). *Penyebab Keterlibatan Masyarakat dalam Aktivitas Perjudian Online , Studi Kasus : Kelurahan Kedaung , Tangerang Selatan*. 4(April), 24–36.
- Montie, I., Essica, J., & Manuel, J. (2021). *Problematic online gambling among adolescents : A systematic review about prevalence and related measurement issues*. <https://doi.org/10.1556/2006.2021.00055>
- Nugroho, C. K. (2022). Fenomena Judi Slot Online Sebagai Trend Mahasiswa. *Jurnal Revolusi Indonesia*, 2(8.5.2017), 464–469.
- Nur, A., & Arif, M. (2015). *PENGAJIAN VIRTUAL (Studi Tentang Motif Sebab dan Tujuan Ngaji dalam Dunia Virtual Bagi ODOJers di Komunitas One Day One Juz) Anis Nur Lailiyah*. 1–8.
- Ramadhan, F. (2016). *Judi online dan prestasi akademik mahasiswa Universitas Islam Negeri (UIN) Ar-Raniry*. 1–74.
- Rasyid, Z. (2017). *Perjudian Online Di Kalangan Mahasiswa Yogyakarta*. 1–95.
- Rossen, F. V, Clark, T., Denny, S. J., Fleming, T. M., Peiris-john, R., Robinson, E., Lucassen, M. F. G., Denny, S. J., & Fleming, T. M. (2015). *Unhealthy Gambling Amongst New Zealand Secondary School Students : An Exploration of Risk and Protective Factors*. 95–110. <https://doi.org/10.1007/s11469-015-9562-1>
- Rossen, F. V, Lucassen, M. F. G., Fleming, T. M., Sheridan, J., & Denny, S. J. (2016). Adolescent gambling behaviour , a single latent construct and indicators of risk : findings from a national survey of New Zealand high school students. *Asian Journal of Gambling Issues and Public Health*. <https://doi.org/10.1186/s40405-016-0017-9>
- Shabur, I. A., T. Romi, M., & Resdati. (2022). Judi Sepakbola Online Pada Kalangan Mahasiswa Muslim Di Universitas Islam Riau. *Jurnal Cakrawala Ilmiah*, 1(7), 1625–1632.
- Sudarmanti, R. (2006). Memahami “Fenomenologi” Kesadaran Intersubjectif Alfred Schütz. *Jurnal Universitas Paramadina*, 4(2), 144–157.
- Sunarso, B. (2021). Fenomenologis Judi Toto Gelap Masa Pandemi Covid-19 Di Ibu Kota Provinsi Papua Barat. *JPPI (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia)*, 7(3), 543–549. <https://doi.org/10.29210/020211241>
- Trinanda, R. F. A. (2016). Perilaku Judi Bola Kaki Online Pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Riau. *JOM FISIP*, 3(1), 248–253. <file:///D:/User/Downloads/33116-ID-perilaku-judi-bola-kaki-online-pada-mahasiswa-fakultas-ilmu-sosial-dan-ilmu-poli.pdf>

- Trisnawati, P. A., Prakoso, A., & Prihatmini, S. (2015). Kekuatan Pembuktian Transaksi Elektronik Dalam Tindak Pidana Perjudian Online Dari Perspektif Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik (Putusan Nomor 140/ Pid.B/2013/Pn-Tb). *Jurnal Ilmu Hukum Universitas Jember*, 1(1), 1–11.
- Wahyuningsih, sri. (2014). Manajemen Informasi Suatu Alternatif Ditinjau Perspektif Teori Efek Komunikasi Massa. *Pengelolaan Informasi di Era Keterbukaan Informasi*, 12(1), 59–69. <https://jurnal.kominfo.go.id/index.php/observasi/article/view/168/154>
- Wong, K., Moon, E., & So, T. (2014). *Internet Gambling Among High School Students in Hong Kong*. 565–576. <https://doi.org/10.1007/s10899-013-9413-6>
- Yokomitsu, K., Sakai, T., Irie, T., Tayama, J., Furukawa, H., Himachi, M., Kanazawa, J., Koda, M., Kunisato, Y., Matsuoka, H., Takada, T., Takahashi, F., Takahashi, T., & Osawa, K. (2019). Gambling symptoms, behaviors, and cognitive distortions in Japanese university students. *Substance Abuse: Treatment, Prevention, and Policy*, 14(1), 1–7. <https://doi.org/10.1186/s13011-019-0230-5>
- Yuksel, P., & Yildirim, S. (2015). Theoretical Frameworks, Methods, and Procedures for Conducting Phenomenological Studies in Educational Settings. *Turkish Online Journal of Qualitative Inquiry*, 6(1). <https://doi.org/10.1097/00006454-199805000-00011>
- Zurohman, A., Marhaeni, T., Astuti, P., Tjaturahono, D., & Sanjoto, B. (2016). Dampak Fenomena Judi Online terhadap Melemahnya Nilai-nilai Sosial pada Remaja (Studi di Campusnet Data Media Cabang Sadewa Kota Semarang). *Educational Social Studies*, 5(2), 156–162. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jess>

