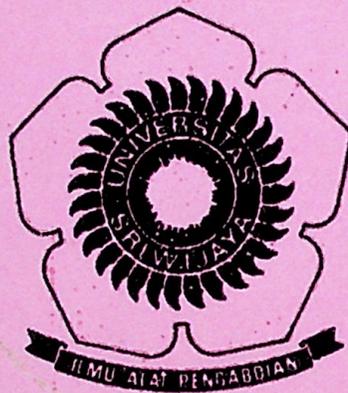


SKRIPSI

**PERILAKU JUDI POKER *ONLINE* DI KALANGAN MAHASISWA
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

**(Studi pada Warnet di Kelurahan Timbangan KM 32 Kecamatan
Inderalaya Utara Kabupaten Ogan Ilir)**



Oleh :

RIRIN LISTARI

07071002046

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

2012

R 21617
22081

S
616.858 07
Rir
P
C/1 → 120695
2012

SKRIPSI

PERILAKU JUDI POKER *ONLINE* DI KALANGAN MAHASISWA

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

(Studi pada Warnet di Kelurahan Timbangan KM 32 Kecamatan

Inderalaya Utara Kabupaten Ogan Ilir)



Oleh :

RIRIN LISTARI

07071002046

JURUSAN SOSIOLOGI

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2012

LEMBAR PENGESAHAN

**PERILAKU JUDI POKER *ONLINE* DIKALANGAN
MAHASISWA UNIVERSITAS SRIWIJAYA
(Studi pada Warnet di Kelurahan Timbangan KM 32 Kecamatan
Indralaya Utara Kabupaten Ogan Ilir)**

SKRIPSI

**Telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk mengikuti
ujian komprehensif dalam memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S-1 Sosiologi
pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Sriwijaya**

Diajukan Oleh :

**RIRIN LISTARI
07071002046**

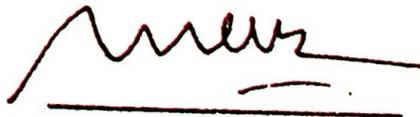
Pembimbing I

**Dra. Yusnaini, M.Si
NIP. 196405151993022001**



Pembimbing II

**Mery Yanti, S.Sos., MA
NIP. 197705042000122001**



**PERILAKU JUDI POKER ONLINE DIKALANGAN MAHASISWA
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**
(Studi pada Warnet di Kelurahan Timbangan KM 32 Kecamatan Indralaya
Utara Kabupaten Ogan Ilir)

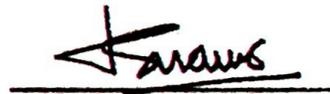
SKRIPSI

Telah Dipertahankan di Depan Dewan Penguji Skripsi
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sriwijaya dan
Dinyatakan Berhasil Untuk Memenuhi Sebagian Syarat
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Sosiologi

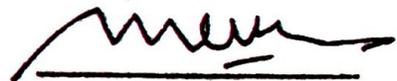
Pada Tanggal, 19 Januari 2012

SUSUNAN DEWAN PENGUJI

Dra. Yusnaini, M.Si
Ketua



Mery Yanti, S.Sos., MA
Anggota



Dr. Zulfikri Suleman, MA
Anggota



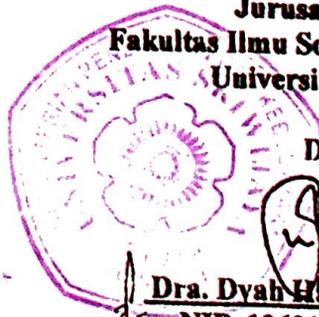
Drs. Sulaiman Mansyur, LC., M.Hum
Anggota



Indralaya, 19 Januari 2012

Jurusan Sosiologi
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Sriwijaya

Dekan,




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

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO :

" Jika Orang Lain Bisa, Mengapa Kita Tidak "

Kata Mutiara :

Tidak ada orang yang bodoh didunia ini, yang ada hanyalah orang yang malas (*Mario Teguh*).

Bukan waktu yang terlalu cepat berputar, tapi kita yang terlalu lambat dalam mengambil sebuah keputusan (Ririn Listari)

SKRIPSI INI KU PERSEMBAHKAN KEPADA:

1. Kedua Orang Tuaku Tercinta
2. Adik-adikku Tersayang "Veni & Dastin".
3. Sahabat dan rekan-rekan seperjuanganku Sosiologi angkatan 2007 tanpa terkecuali
4. My Spirit "Rahmat Dwi Purwanto".
5. Almamaterku yang selalu kubanggakan.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillahilalhirobbil'alamin, puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, karena berkat rahmat hidayah, ridho dan bimbingan-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Perilaku Judi Poker di Kalangan Mahasiswa Universitas Sriwijaya, Studi pada Warnet di Kelurahan Timbangan KM 32 Indralaya Utara” sebagai persyaratan dalam mencapai derajat Pendidikan Strata I Sosiologi.

Penulisan skripsi ini ternyata tidak terlepas dari bantuan bimbingan dan dukungan moril maupun materil, serta motivasi dalam bentuk semangat dari berbagai pihak. Melalui kesempatan yang baik ini, dengan segala kerendahan hati, saya sampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Badia Parizade, M.B.A selaku Rektor Universitas Sriwijaya.
2. Ibu Dra. Dyah Hapsari, ENH, M.Si., selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial Ilmu Politik Universitas Sriwijaya.
3. Bapak Drs. Gatot Budiarto, M.S selaku Pembantu Dekan I Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sriwijaya.
4. Bapak Drs. Tri Agus Susanto, M.Si selaku Pembantu Dekan II Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sriwijaya.
5. Bapak Sofyan Effendi, S.IP.,M.Si selaku Pembantu Dekan III Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sriwijaya.

6. Bapak Dr. Zulfikri Suleman, MA selaku ketua Jurusan Ilmu Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial Ilmu Politik Universitas Sriwijaya.
7. Ibu Mery Yanti, S.Sos., M.A selaku Sekertaris Jurusan Ilmu Sosiologi FSIP Universitas Sriwijaya.
8. Ibu Dra, Yusnaini, M.Si selaku Pembimbing I yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, memeriksa, memberi saran, nasehat dan pengarahan serta bantuan yang sangat membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini dari awal penulisan hingga akhir penyusunan.
9. Ibu Mery Yanti, S.Sos, MA selaku Pembimbing II yang telah meluangkan waktu untuk memeriksa, memberikan bimbingan, saran, nasehat dan bantuan dalam penyelesaian skripsi ini.
10. Dra. Rogaiyah, M.Si selaku Pembimbing Akademik yang telah memberikan semangat, dukungan dan pendampingan kepada penulis selama menempuh pendidikan.
11. Seluruh dosen dan karyawan FISIP Universitas Sriwijaya yang telah banyak memberikan bantuan selama perkuliahan di kampus FISIP Universitas Sriwijaya.
12. Kepada kedua orang tuaku tercinta (Sahrin dan Sukmawati) terima kasih telah memberikan *support*, semangat, motivasi, nasehat, bantuan moril dan materil dengan kasih sayang dan do'a yang tiada henti. Terima kasih abah dan mamak yang telah menjadi semangat hidupku, semoga Allah SWT selalu melimpahkan kasih sayang dan kebahagiaan untuk kalian. Amin.

13. Adik-adikku tersayang “Veni Mariam Utani & Dastin Morenza” yang selalu menjadikan hari-hariku terasa ramai dan penuh tanggung jawab
14. Kakandaku “Rahmat Dwi Purwanto” yang selalu memberiku semangat dan bersedia menemaniku kemanapun dalam proses pembuatan skripsi ini.
15. Sahabat-sahabatku tersayang Mirawati, Srihayu Rahayu, S.Sos, Yunita Sari, S.Sos, Relling, Kordiah, Waton, Aselmus, S.Sos, Zerry Afrian, S.Sos, Fajar, Arini, Handayani Fitri, S.Sos, Lidin, Giant, Romy dan seluruh Mahasiswa Sosiologi angkatan 2007 yang tidak dapat disebutkan satu persatu terima kasih atas kerja samanya selama ini.
16. Para informan (seluruh informan utama dan informan pendukung yang ada di warnet kelurahan Timbangan Km 32 Inderalaya Utara) terima kasih telah bersedia meluangkan waktu untuk partisipasinya dalam wawancara maupun telah bersedia memberikan izin sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Penulis telah berupaya semaksimal mungkin untuk memperoleh hasil yang terbaik, namun penulis menyadari keterbatasan pengetahuan, kemampuan, kekurangan dan ketidaksempurnaan dalam penulisan skripsi ini.

Akhir kata, penulis mengucapkan terima kasih dan berharap skripsi ini bermanfaat bagi kita semua. *Amin ya Robbal A'lam.*

Indralaya, 7 Februari 2012

Ririn Listari

ABSTRAK

Skripsi ini berjudul "Perilaku Judi Poker Online di Kalangan Mahasiswa Universitas Sriwijaya studi pada Warnet di kelurahan Timbangan KM 32 kecamatan Indralaya Utara kabupaten Ogan Ilir. Dengan mengangkat permasalahan tentang bagaimana perilaku mahasiswa dalam melakukan permainan judi poker *online* dan Bagaimana dampak perilaku judi poker terhadap kehidupan sosial, ekonomi, akademik dan mentalitas pelakunya, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana perilaku mahasiswa dalam melakukan permainan judi poker *online* dan untuk mengetahui dampak perilaku judi poker terhadap kehidupan sosial, ekonomi dan akademik pelakunya.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dan bersifat deskriptif, unit analisis dalam penelitian ini adalah individu yaitu pelaku judi poker online. Data dan sumber data diperoleh dari data primer yang berupa hasil wawancara mendalam berdasarkan observasi partisipan dan data sekunder diperoleh dari dokumen atau arsip kelurahan, dan kecamatan setempat. Lokasi yang menjadi tempat penelitian adalah kelurahan Timbangan KM 32 kecamatan Indralaya Utara kabupaten Ogan Ilir, pemilihan lokasi dikonsentrasikan pada wilayah yang banyak dijumpai permukiman mahasiswanya, dan terdapat banyak warnet.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa perilaku yang dihasilkan berupa gerak-gerik pelaku selama bermain judi poker online, kecanduan dan ingin terus bermain judi poker online, meningkatkan intensitas permainan baik itu intensitas lamanya waktu bermain, dan intensitas tingginya jumlah taruhan, serta mengajak teman dekat untuk ikut bermain judi poker online bersama. Mengenai dampak judi poker online bagi kehidupan sosial, ekonomi, akademis, dan mentalitas pelakunya, dihasilkan bahwa Dampak Sosial yaitu informan lebih banyak menghabiskan waktu di lingkungan warnet dari pada di lingkungan kos-kosan dan kampus, jadi interaksi sosial dalam kehidupan mahasiswa pelaku judi poker tidak seimbang. Dampak Ekonomi bahwa judi poker bersifat menguntungkan dari segi materi bagi pelakunya, karena kemenangan yang diperoleh dapat menambah uang bulanan si pelaku. Dari segi akademik, dampak yang dirasakan oleh mahasiswa pelaku judi poker adalah menurunnya IPK (Indeks Prestasi Kumulatif), lupa mengerjakan tugas kuliah, dan terlambat masuk kuliah, Dampak Mentalitas yaitu mengubah diri mahasiswa menjadi mental penjudi yang menghalalkan jalan pintas tanpa menghargai proses dalam mendapatkan sesuatu yang diinginkan.

Kata Kunci : Perilaku, Judi Poker *Online*, Mahasiswa, Warnet, Universitas Sriwijaya.

UPT PEPUSTAKAAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA

No. DAFTAR

120695

TANGGAL:

16 MAR 2012

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN	i
KATA PENGANTAR	ii
ABSTRAK	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR BAGAN.....	x

BAB I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	12
1.3 Tujuan	12
1.4 Manfaat Penelitian	13
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	13
1.4.2 Manfaat Praktis.....	13
1.5 Tinjauan Pustaka.....	13
1.5.1 Peran Mahasiswa	14
1.5.2 Perilaku Berjudi	15
1.5.3 <i>Game Online</i>	17
1.5.4 Penelitian Relevan	22
1.6 Kerangka Pemikiran.....	26
1.7 Metode Penelitian.....	35
1.7.1 Sifat dan Jenis Penelitian.....	35
1.7.2 Batasan Pengertian.....	35
1.7.3 <i>Unit Analisis</i>	36
1.7.4 Informan Penelitian.....	37
1.7.5 Lokasi Penelitian.....	38
1.7.6 Data dan Sumber Data.....	39
1.7.7 Teknik Pengumpulan Data.....	30
1.7.8 Teknik Analisis Data.....	43

BAB II GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN

2.1 Letak Geografis dan Luas Wilayah Ogan Ilir.....	46
2.1.1 Komposisi Penduduk.....	47
2.1.2 Iklim dan Curah Hujan.....	48
2.2 Kecamatan Indralaya Utara	48
2.2.1 Letak Geografis dan Luas Wilayah Indralaya Utara.....	49
2.2.2 Wilayah Administratif.....	50
2.2.3 Komposisi Penduduk.....	51
2.3 Gambaran Umum Lokasi Kelurahan Timbangan.....	51
2.3.1 Usaha Pemandokan Mahasiswa di Kelurahan Timbangan.....	53
2.3.2 Usaha Warnet di Kelurahan Timbangan.....	54
2.4 Deskripsi Subyek Penelitian.....	55

BAB III PEMBAHASAN DAN ANALIS DATA

3.1 Perilaku Mahasiswa yang Melakukan Permainan Judi Poker Online..	62
3.2 Dampak Perilaku Judi Poker Online Terhadap Kehidupan Ekonomi, Sosial, dan Akademis Pelakunya.....	90
3.2.1 Dampak Ekonomi.....	91
3.2.2 Dampak Sosial.....	98
3.2.3 Dampak Akademis.....	106
3.2.4 Dampak Mentalitas.....	114

BAB IV PENUTUP

4.1 Kesimpulan.....	120
4.2 Saran.....	121

DAFTAR PUSTAKA.....	xi
----------------------------	-----------

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

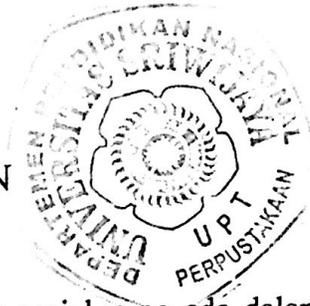
Tabel 1.1.1 Data nama-nama warnet umum di kelurahan Timbangan KM 32 kecamatan Indralaya Utara yang sering dikunjungi oleh pelaku judi poker online.....	7
Tabel 1.1.2 Data nama-nama warnet khusus di kelurahan Timbangan KM 32 kecamatan Indralaya Utara yang sering dijadikan tempat khusus bermain judi poker <i>online</i>	8
Tabel 2.1.1 Kabupaten Ogan Ilir terdiri dari 16 kecamatan dengan 241 desa/ kelurahan.....	46
Tabel 2.1.2 Jumlah Penduduk, jumlah desa,/kelurahan, luas daerah dan rata-rata penduduk per Km ² menurut kecamatan di kabupaten Ogan Ilir.....	47
Tabel 2.1.1 Luas Wilayah Menurut desa dalam kecamatan Inderalaya Utara Tahun 2010.....	50
Tabel 2.2.3 Jumlah Penduduk Berdasarkan Jenis Kelamin per Desa di Kecamatan Indralaya Utara Tahun 2010.....	51
Tabel 2.3.1 Jumlah Kos-kosan Berdasarkan Lokasi yang Terdaftar di Kelurahan Timbangan Tahun 2011.....	54
Tabel 2.3.2 Jumlah Warnet Berdasarkan Nama Pemilik dan Lokasi Warnet di Kelurahan Timbangan Kecamatan Indralaya Utara yang Tercatat di Kelurahan Timbangan Tahun 2010	55
Tabel 2.4.1 Daftar Informan Utama yang Menjadi Subyek Penelitian Perilaku Judi Poker <i>Online</i> pada Warnet Di Kelurahan Timbangan KM 32 Inderalaya Utara Kabupaten Ogan Ilir.....	59
Tabel 2.4.2 Daftar Informan Pendukung yang Berperan Sebagai Penjaga Warnet di Kelurahan Timbangan KM 32 Indralaya Utara yang Menjadi Tempat Bermain Judi Poker Online oleh Informan Utama.....	61

Tabel 3.1.1 Respon Informan Utama Pelaku Judi Poker Online dalam Menghadapi Stimulus yang Berupa Kekalahan dan Kemenangan saat Bermain Judi Poker <i>Online</i>	69
Tabel 3.1.2 Perilaku yang dihasilkan Berdasarkan Respon Informan Utama Pelaku Judi Poker Online Terhadap Stimulus	70
Tabel 3.1.3 Penggambaran Ekspresi Perilaku Alami (spontan) para Pelaku Judi Poker saat merespon stimulus pada waktu Bermain Judi Poker <i>Online</i>	73
Tabel 3.1.4 Deskripsi Ekspresi Perilaku Operan oleh Informan Utama saat Menghadapi Stimulus yang Berupa Kemenangan dan Kekalahan pada saat Bermain Poker <i>Online</i>	84
Tabel 3.1.5 Data Perbandingan Nilai Indeks Prestasi Kumulatif dan Lamanya Jam Belajar/hari pada Informan Utama ketika Sebelum dan Sesudah Mengenal Judi Poker Online.....	113

DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Bagan Kerangka Pemikiran.....	34
--	----

BAB I PENDAHULUAN



1.1 Latar Belakang

Judi merupakan salah satu bentuk masalah sosial yang ada dalam setiap masyarakat. Judi (*gambling*) merupakan suatu bentuk permainan mempertaruhkan sejumlah uang atau harta dengan tujuan mendapatkan sejumlah uang atau harta yang lebih besar daripada jumlah uang atau harta semula dalam permainan tebakan berdasarkan kebetulan, Suyono Ariyono(1985). *Zinga Poker* adalah jenis permainan kartu remi yang bisa dimainkan secara *online* atau langsung lewat internet oleh siapapun diseluruh dunia. Permainan poker ini dapat dimainkan dari enam jenis situs pertemanan yaitu *Facebook, Tagged, Hi5, Bebo, My Space, dan My Yahoo*. Dalam permainan poker, pemain tidak menggunakan uang sungguhan sebagai barang taruhan, melainkan *chips* (kepingan kecil bernilai yang berbentuk uang logam) yang merupakan perumpamaan *chips* sungguhan yang biasa dimainkan dalam permainan poker sungguhan yang di lakukan di meja judi seperti yang sering dimainkan oleh sebagian orang di Las Vegas dan negara-negara yang memiliki arena perjudian legal yang besar seperti kasino-kasino tempat perjudian.

Chips merupakan perumpamaan uang, yang juga di beli dengan uang, masing-masing *chips* memiliki nilai tersendiri tergantung warnanya dan nilai nominalnya. *Chips* bisa didapatkan dengan cara memenangkan permainan atau dapat dibeli langsung dari pemain lainnya dengan sistem transfer. Disinilah permainan poker dikatakan sebagai judi, karena dalam permainannya bersifat mengundi nasib dengan mempertaruhkan sejumlah uang atau harta lainnya untuk mendapatkan hasil yang lebih banyak lagi.

Fenomena judi online sepertinya sekarang sedang marak di internet. Berbagai jenis *judi online* ditawarkan oleh website-website tertentu. Maraknya fenomena judi *online* ini menjadikan beberapa pihak untuk memperoleh keuntungan yang sebanyak-banyaknya. Judi online ini merupakan salah satu cara untuk mendapatkan keuntungan yang semaksimal mungkin. Situs taruhan poker pun sekarang sudah banyak di internet, bahkan jenis poker pun selalu bertambah, seperti *Mafia Poker*, *Dewa Poker*, *Poker King* dan masih banyak lagi. Calon pemain hanya perlu mencarinya dalam situs pencarian dan dengan cepat beberapa situs akan keluar. Maraknya situs perjudian online ini merupakan fenomena yang terbilang aneh untuk disimak, mengingat judi merupakan aktivitas yang dilarang secara hukum di Indonesia, apalagi aktor dalam penelitian tentang judi poker online ini adalah mahasiswa .

Fenomena perilaku judi poker dikalangan mahasiswa Universitas Sriwijaya khususnya pada warnet-warnet di kelurahan Timbangan KM 32 kecamatan Indralaya Utara kabupaten Ogan Ilir memiliki perbedaan tersendiri dibandingkan jenis judi yang lain seperti judi gaplek, judi togel dan sebagainya, permainan judi poker dilakukan lewat media elektronik yang disebut komputer lewat jaringan internet dalam situs pertemanan khususnya *Facebook*. Biasanya para mahasiswa yang menggemari permainan judi ini lebih memilih bermain di warnet yang sudah menjadi tempat khusus para komunitas pemain judi poker, sehingga dalam satu ruangan tersebut terciptalah suatu suasana *progrestitas* (saling mendukung) bahkan berkompetisi antar sesama mereka dalam satu ruangan itu sendiri. Ada juga pemain judi poker yang lebih memilih warnet yang

biasanya digunakan sebagai tempat *online* biasa, dalam arti warnet ini digunakan oleh masyarakat umum yang ingin mengakses internet, alasannya adalah warnet umum sebagian besar diminati oleh para pelajar yang suka mengakses situs-situs edukasi untuk keperluan akademik mereka, sedangkan pemain judi poker tersebut tersebut lebih dapat berkonsentrasi dalam membaca kartu-kartu yang sedang di mainkan serta dapat menyusun tak tik untuk memenangkan permainan tersebut tanpa terganggu dengan suara bising para komunitas pemain poker yang lain dalam mengungkapkan ekspresi mereka pada saat bermain poker.

Fenomena judi poker di kelurahan Timbangan KM 32 kecamatan Indralaya Utara pada saat ini dapat dikatakan berkembang walaupun tidak secara signifikan, fenomena ini tergambar pada keberadaan komunitas-komunitas poker yang melakukan permainan judi poker di beberapa warnet di kelurahan Timbangan KM 32, tidak hanya pengunjung saja yang bermain judi poker, namun bahkan si pemilik pun ikut juga bermain judi poker online di internet, sehingga dalam satu ruangan warnet itu mereka mempunyai satu kegiatan yang sama yaitu bermain judi poker online. Keberadaan aktivitas judi poker online tersebut diperkuat dengan adanya penuturan dari pelaku judi poker *online* itu sendiri, yaitu Informan pelaku judi poker online As yang merupakan pengunjung warnet yang biasa dijadikan tempat bermain judi poker *online*.

Berikut penuturan Informan As, yang merupakan salah satu mahasiswa yang pada saat itu berada dilokasi observasi yang akan menjadi lokasi penelitian :

“...Aku biasanyo maen poker di warnet kak Er inilah, ado sih warnet lain yang sering aku datengi jugo, tapi aku lebih sering maen disini, karno fasilitasnyo enak, ado kipas angin, banyak kawan terus ado warung makan pulo disebelahnyo, kalo laper tinggal pesen bae...”

Artinya : "...Saya biasanya bermain judi poker online di warnet kak Er ini, ada sih warnet lain yang sering saya datangi, tetapi saya lebih sering bermain disini, karena fasilitasnya enak, ada kipas angin, banyak teman dan terdapat warung makan disebelah warnet ini, kalau lapar tinggal pesan saja..."

Keberadaan aktivitas judi poker *online* tersebut juga diperkuat dengan adanya penuturan dari Informan pendukung yaitu Er yang merupakan penjaga warnet yang juga sering ikut bermain judi poker online di warnet yang ia jaga. Berikut penuturan Informan Er, yang merupakan penjaga warnet yang bertugas pada saat observasi dilakukan, mengatakan :

"... Tiap hari ado-ado bae yang dateng untuk maen poker, secaro bukaknyo kan 24 jam, yang kuliah biso bae main pas balek kuliah, kalo la maen biasonyo dak pacak sebentar, kalo laper disebelah makanan banyak, tinggal mesen bae, kalo nak chips nak berapa bae tinggal beli dengan sesamo pemain disini asak ado duit..."

- Artinya : "...Setiap hari pasti ada saja yang bermain judi poker disini, bagaimana tidak, warnet ini buka 24 jam, yang kuliah bisa saja bermain disini waktu pulang kuliah, kalau sudah bermain biasanya tidak bisa sebentar, kalau lapar disebelah sudah ada tempat jual makanan, tinggal dipesan saja, kalau butuh chips berapa saja tinggal beli saja dengan sesama pemain disini, asal ada uangnya..."

Penuturan diatas membuktikan bahwa fenomena judi poker di kelurahan Timbangan KM 32 kecamatan Indralaya Utara memang benar-benar *real* atau nyata keberadaannya.

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui perilaku dan dampak judi poker online pada kehidupan sosial, ekonomi, dan akademis mahasiswa Universitas Sriwijaya yang bermain judi poker pada warnet kelurahan Timbangan KM 32 Indralaya Utara. Hal ini didasari oleh faktanya bahwa bagi seorang mahasiswa,

tak banyak waktu luang yang dapat digunakan untuk bersenang-senang, karena banyaknya jumlah mata kuliah yang harus dipelajari dan dikuasai dengan baik. Untuk menempuh masa perkuliahan selama empat tahun, tentunya mahasiswa tersebut harus pandai memanfaatkan waktu sebaik mungkin untuk belajar. Judi poker online merupakan permainan yang jarang dimainkan dalam waktu singkat, maka dari itu penelitian ini juga ingin mengetahui bagaimana pelaku judi poker membagi waktu antara bermain judi poker *online* dengan waktu belajar.

Tidak hanya menyita banyak waktu belajar, namun *game online* yang mengandung unsur judi seperti judi poker, dapat mengubah kebiasaan mahasiswa menjadi kebiasaan berjudi yang hanya berorientasi pada kemenangan atas judi yang mereka lakukan. Begitu juga sifat judi yang mengandung candu atau rasa ingin terus mencoba sehingga mendapatkan hasil yang memuaskan, namun rasa puas tidak pernah ada pada diri si penjudi, “kalau bisa dapat lebih besar, mengapa tidak”, sikap inilah yang menyebabkan rasa ingin mencoba dengan intensitas taruhan yang lebih besar lagi.

Disisi lain, pemain judi poker yang tidak secara langsung menggunakan uang melainkan *chips* yang dibeli dengan uang dengan harga tertentu melalui pemain lain yang di kirimkan lewat aplikasi *game online* poker. Harga chips beraneka ragam dan berubah-ubah sesuai pasaran dan banyaknya permintaan para komunitas pemain judi poker, mulai dari Rp.4000,- sampai dengan >Rp.10.000,- / 1 juta *chips* atau 1M (*million*) yang berarti juta dalam bahasa Inggris.

Biasanya para pemain judi poker tidak mau menjual *chips* nya kalau hanya membeli dalam jumlah yang sedikit, dengan pertimbangan resiko keamanan akun *facebook* yang mereka punya, dan beresiko terkena *banned* (dilumpuhkan) jika intensitas transfer yang terlalu sering, minimal 5 sampai 10 juta *chips* maka transfer *chips* bisa dilakukan, bila 1 juta *chips* seharga Rp.4000,-, maka bisa dibayangkan jika seorang pemain judi poker menghabiskan 10 juta *chips* setiap sekali permainan, maka Rp.40.000,- jumlah terkecil yang harus dikeluarkan dari saku bulanan mereka untuk pemain pemula, dan tak terbayangkan jika mereka bermain setiap hari, bagaimana jika sudah menjadi pemain judi poker kelas pecandu atau yang sudah dalam tahap jutaan rupiah?

Memang pendapatan yang tinggi seringkali dapat menggiurkan para pemain, tak jarang dijumpai pemain yang dapat meraup keuntungan jutaan rupiah dari hasil kemenangan dan menjual kembali *chips* hasil kemenangan mereka. bukan hanya uang untuk membeli *chips* saja yang mereka keluarkan, namun juga uang untuk membayar lamanya mereka bermain diwarnet. Pemain yang tergolong pemain pecandu dapat menghabiskan waktu sehari-hari diwarnet, biasanya mereka membeli paket khusus untuk bermain dalam waktu yang lama misalnya paket Rp.10.000,- untuk 5 jam akses. Jika digabungkan antara uang warnet dan uang pembelian *chips*, maka dapat dibayangkan berapa besar uang yang akan dikeluarkan dalam sehari bagi seorang pemain judi poker pecandu, bahkan diwaktu libur mereka dapat menghabiskan waktu seharian diwarnet untuk bermain judi poker.

Fenomena perilaku judi poker ini juga diminati oleh kalangan mahasiswa Universitas Sriwijaya. Judi Poker dimainkan mahasiswa pada beberapa warung internet (warnet) di kelurahan Timbangan KM 32 Inderalaya Utara Kabupaten Ogan Ilir, jumlah mahasiswa yang ikut kegiatan ini semakin hari jumlahnya *relatif* bertambah seiring makin banyaknya warnet-warnet baru yang terdapat di daerah tersebut. Dari hasil *observasi* lapangan terdapat beberapa warnet umum yang biasa dikunjungi oleh mahasiswa yang bermain judi poker, sedikit agak banyak dibandingkan warnet-warnet yang biasanya dijadikan tempat khusus bermain judi poker dan tidak dijadikan warnet umum yang digunakan untuk kegiatan lain selain judi poker.

Tabel .1 berikut ini merupakan nama-nama warnet umum yang sering dikunjungi oleh pelaku judi poker online :

Tabel .1.1.1
Data nama-nama warnet umum di kelurahan Timbangan KM 32
kecamatan Indralaya Utara yang sering dikunjungi oleh pelaku judi
poker online

No	Nama Warnet	Lokasi Warnet	Jumlah Pemain Judi Poker /Harinya
1.	Bedeng Biru	Timbangan	± 5-8 Orang
2.	Planet.net	Timbangan	± 2-5 Orang
3.	Buana.net	Timbangan	± 1-5 Orang
4.	Bludiest.net	Timbangan	± 1-5 Orang
5.	Ben.Net	Gang Lampung	± 5 Orang
6.	Buncit.Net	Gang Lampung	± 3-5 Orang
7.	Vidi.net	Timbangan	± 5 Orang

Sumber : Daftar rumah usaha warnet dari kelurahan Timbangan KM 32 dan hasil observasi Peneliti tahun 2010

Data tersebut merupakan data warnet-warnet umum di kelurahan Timbangan KM 32 kecamatan Indralaya Utara yang sering dikunjungi oleh para pelaku judi poker online beserta kisaran jumlah pengunjung yang datang untuk bermain judi poker online. Berbeda dengan warnet umum yang melayani aktivitas akses internet secara umum seperti *browsing*, *chating*, dan *game online* dan jumlahnya sedikit lebih banyak, berikut adalah daftar warnet-warnet yang merupakan warnet khusus yang hanya diperuntukkan sebagai tempat bermain judi poker online beserta aktivitas transaksi lainnya yang berkenaan dengan aktivitas judi poker online seperti, *transfer chips*, *bank chips*, dan pertemuan antar pemain tetap di warnet tersebut. Berikut data nama-nama warnet khusus yang dijadikan tempat bermain judi poker online di kelurahan Timbangan KM 32 kecamatan Indralaya Utara:

Tabel. 1.1.2
Data nama-nama warnet khusus di kelurahan Timbangan KM 32 kecamatan Indralaya Utara yang sering dijadikan tempat khusus bermain judi poker online

No	Nama Warnet	Lokasi Warnet	Jumlah Pemain Judi Poker /Harinya
1.	RR.net	Timbangan KM 32	4-10 Orang
2.	Exim.net	Gang Lampung	5-10 Orang
3.	Yogi.net	Timbangan KM 32	4-10 Orang

Sumber : Data Primer 27 Juli 2011

Menurut penuturan sejumlah mahasiswa yang pada saat itu berada dilokasi *observasi* menyatakan bahwa mereka merupakan mahasiswa yang sering melakukan kegiatan bermain judi poker, bahwa judi poker merupakan permainan yang dapat menghilangkan kejenuhan ditengah-tengah aktivitas perkuliahan, serta

apabila mengalami kemenangan, uang yang didapat karena hasil penjualan *chips* dapat menjadi uang tambahan bagi mereka, bahkan ada juga yang bisa membeli laptop karena hasil kemenangan dalam jumlah besar.

Seperti pengakuan As (mahasiswa) yang pernah mengalami kemenangan mencapai Rp.5 juta dari hasil kemenangan bermain judi poker, dan menjual kembali *chips* hasil kemenangan itu. Awalnya As hanya ikut-ikutan melihat temannya bermain judi poker diwarnet sepulang kuliahnya, namun setelah lama kelamaan ia menjadi ketagihan karena bermain judi poker dapat menghasilkan banyak uang dan itupun dihasilkan dengan modal yang besar pula, namun tidak sebesar kemenangannya, kira-kira sekitar 1 juta rupiah. Berikut penuturan As ketika ditanya seputar kebiasaannya bermain judi poker sepulangannya dari kuliah serta intensitas kemenangannya dalam memainkan judi poker : (Wawancara dilakukan pada Tanggal 19 Juli 2011).

“...Aku pernah menang sebanyak limo juta rupiah hasil jual chips 10B, waktu itu modal aku limo ratus ribu, yo awalnya iseng-iseng bae balek kuliah ke warnet maen poker, daripada dikosan katek gawe...”

Artinya : “...Saya pernah menang sebanyak Rp.5 juta, hasil dari menjual 10B (billion) *chips*, waktu itu modal saya sebesar Rp.500 ribu, ya awalnya cuma sekedar main-main biasa, pulang kuliah langsung ke warnet untuk bermain poker, daripada dikosan tidak ada kerjaan...”.

Kelurahan Timbangan KM 32 kecamatan Indralaya Utara dipilih karena banyak komunitas mahasiswa Universitas Sriwijaya yang kost di daerah tersebut, Kelurahan Timbangan juga merupakan lokasi yang memiliki akses internet yang relatif cepat dan diminati oleh mahasiswa yang biasa bermain judi poker karena banyak terdapat warnet-warnet favorit yang memiliki daya koneksi kuat dan

pengunjungnya biasanya satu komunitas yang sama, yaitu sama-sama pemain judi poker *online*, serta dekat dengan tempat-tempat pemenuhan kebutuhan sehari-hari seperti pasar swalayan Indomaret, toko-toko perlengkapan akademis, serta tempat-tempat makan yang ramai.

Walaupun tidak sedikit mahasiswa Universitas Sriwijaya yang bermukim di Palembang, namun pemilihan lokasi di Kelurahan Timbangan dirasa tepat untuk menjadi lokasi penelitian, karena banyaknya mahasiswa yang memilih kost di Timbangan Inderalaya. Kecenderungan mahasiswa dalam memilih lokasi kost di kelurahan Timbangan KM 32 Indralaya Utara dikarenakan lokasi tersebut lebih dekat dengan Universitas Sriwijaya Indralaya dan dapat menghemat waktu dalam menuju kampus, lalu kost di Timbangan kecamatan Inderalaya yang dekat dengan kampus dapat menghemat ongkos transportasi dibandingkan jika harus kost di Palembang yang jaraknya jauh dari Universitas Sriwijaya yang berada di Inderalaya.

Selain itu dilihat dari hal ketertiban umum, warga masyarakat kelurahan Timbangan tergolong warga yang dapat menerima segala ketersediaan fasilitas umum selama keberadaan fasilitas tersebut tidak bertentangan dengan ketertiban umum, sehingga banyak terdapat warnet-warnet milik warga yang dapat dijadikan tempat khusus untuk bermain poker, lalu warganya tidak memperlakukan terhadap kegiatan-kegiatan yang tidak mengganggu ketertiban umum, karena permainan judi poker dilakukan didalam ruangan dan jarang mengundang keributan dimasyarakat.

Seperti penuturan pak JK selaku ketua RT 10 yang lokasi tempat tinggalnya berada di gang Lampung dan dekat dengan warnet Exim.net yang dijadikan warnet khusus untuk bermain judi poker *online*.

"... warnet adolah cak berapo ikok disini, yo kito dak ado masalah dengan keberadaan warnet-warnet tu, selamo dak buat keributan dan dijadike tempat macem-macem yo dak ado masalah, tiap hari bapak lalu lalang didepan warnet tu aman-aman bae, rame terus budak maen internet disitu, maen po dio tu namonyo "poker" apo cak itulah..."

Artinya : "...jumlah warnet ada beberapa disini, sejauh ini tidak ada masalah dengan keberadaan warnet-warnet tersebut, selama tidak membuat keributan dan dijadikan tempat macam-macam ya tidak ada masalah, setiap hari bapak lewat didepan warnet itu, saya rasa aman-aman saja, tempatnya selalu ramai oleh pengunjung, apa itu nama permainannya "poker" ya begitulah kira-kira..."

Penelitian terhadap perilaku judi poker dikalangan mahasiswa merupakan suatu hal yang menarik untuk diamati. Hal inilah yang menjadi alasan untuk menjadikan lokasi Kelurahan Timbangan KM 32 Kabupaten Ogan Ilir sebagai lokasi penelitian serta untuk meneliti perilaku mahasiswa yang melakukan judi poker *online* di beberapa warnet di daerah tersebut.

Oleh karena itu, dapat dilihat bahwa meskipun secara normatif, hukum, sosial, dan agama, menentang perjudian dalam bentuk apapun, namun perilaku berjudi terkesan sulit untuk dihilangkan, sedangkan untuk permainan judi poker di kalangan mahasiswa Universitas Sriwijaya yang melakukan judi poker di warnet Kelurahan Timbangan KM 32 masih tetap berlangsung, bahkan seolah semakin banyak, sehingga penelitian ini diharapkan dapat mengetahui secara mendalam tentang perilaku judi poker *online* di kalangan mahasiswa Universitas Sriwijaya,

studi pada warnet Kelurahan Timbangan KM 32 Inderalaya Utara beserta dampak perilaku tersebut terhadap kehidupan sosial, ekonomi, dan akademik pelakunya.

1.2 Rumusan Masalah

Perilaku judi merupakan salah satu fenomena sosial yang ada di masyarakat, tidak terkecuali di beberapa warnet di Kelurahan Timbangan KM 32 Inderalaya Utara. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka permasalahan yang hendak dikaji dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana perilaku mahasiswa dalam melakukan permainan judi poker *online* ?
2. Bagaimana dampak perilaku judi poker terhadap kehidupan sosial, ekonomi, akademik, dan mentalitas pelakunya?

1.3 Tujuan

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk mengetahui perilaku berjudi poker *online* mahasiswa di beberapa warnet di Kelurahan Timbangan KM 32 Inderalaya Utara.

Tujuan khusus dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui perilaku mahasiswa dalam melakukan permainan judi poker *online*.
2. Untuk mengetahui dampak perilaku judi poker online terhadap kehidupan sosial, ekonomi, akademik, dan mentalitas pelakunya.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan oleh kalangan akademisi serta dapat dijadikan bahan masukan dan pemikiran bagi pihak yang berkepentingan khususnya bagi pengembangan konsep perilaku sosial dalam kajian sosiologi, khususnya mata kuliah psikologi sosial.

1.4.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi badan pemerintah dan swasta untuk dijadikan bahan pertimbangan, dan masukan terhadap pengawasan akan fasilitas yang mengandung dampak sosial dalam penggunaannya seperti warnet-warnet yang dijadikan tempat perjudian yang dapat merusak mental masyarakat terutama pelajar.

1.5 Tinjauan Pustaka

Pelaku judi poker *online* yang diperankan oleh mahasiswa seolah memunculkan pertanyaan bagi siapa saja yang mengetahuinya, bagaimana tidak, mahasiswa yang kesehariannya dipandang sebagai sosok yang memiliki waktu yang padat karena jumlah mata kuliah yang banyak dan tugas-tugas kuliah yang seringkali diberikan oleh dosen-dosen mereka, selama tiga setengah tahun mereka harus bergelut dengan mata kuliah dan setelah seluruh mata kuliah habis maka dilanjutkan dengan menyusun skripsi. Hal ini tentunya membuat para mahasiswa memiliki jadwal yang padat sehingga bagaimana bisa seorang mahasiswa yang padat dengan aktivitas perkuliahan memiliki kebiasaan bermain judi poker *online*.

Selain itu, berbagai potensi dan kesempatan yang dimiliki oleh mahasiswa, tidak sepatutnya bila mahasiswa hanya mementingkan kebutuhan dirinya sendiri tanpa memberikan kontribusi terhadap bangsa dan negaranya. Mahasiswa itu sudah bukan siswa yang tugasnya hanya belajar saja, bukan pula rakyat, bukan pula pemerintah. Mahasiswa memiliki tempat tersendiri di lingkungan masyarakat, namun bukan berarti memisahkan diri dari masyarakat. Oleh karena itu perlu dirumuskan perihal peran mahasiswa untuk menentukan arah perjuangan dan kontribusi mahasiswa tersebut.

1.5.1 Peran Mahasiswa

a. Mahasiswa Sebagai “*Iron Stock*”

Mahasiswa dapat menjadi *Iron Stock*, yaitu mahasiswa diharapkan menjadi manusia-manusia tangguh yang memiliki kemampuan dan akhlak mulia yang nantinya dapat menggantikan generasi-generasi sebelumnya. Intinya mahasiswa itu merupakan aset, cadangan, harapan bangsa untuk masa depan. Tak dapat dipungkiri bahwa seluruh organisasi yang ada akan bersifat mengalir, yaitu ditandai dengan pergantian kekuasaan dari golongan tua ke golongan muda, oleh karena itu kaderisasi harus dilakukan terus-menerus. Dunia kampus dan kemahasiswaannya merupakan momentum kaderisasi yang sangat sayang bila tidak dimanfaatkan bagi mereka yang memiliki kesempatan.

b. Mahasiswa Sebagai “*Guardian of Value*”

Mahasiswa sebagai *Guardian of Value* berarti mahasiswa berperan sebagai penjaga nilai-nilai di masyarakat. Nilai yang harus dijaga adalah sesuatu yang bersifat benar mutlak, dan tidak ada keraguan lagi di dalamnya. Nilai itu jelaslah

bukan hasil dari pragmatisme, melainkan bersumber dari Undang-undang dan hukum yang berlaku di Negara dimana mereka tinggal.

(<http://geowana.wordpress.com/2008/08/10/peran-fungsi-posisi-mahasiswa/> diakses pada Tanggal 25 Desember 2011 pukul 21.21 WIB).

1.5.2 Perilaku Berjudi

Perilaku adalah setiap cara/respon manusia, makhluk hidup terhadap lingkungan (Singgih & Singgih, 1984 dalam Walgito,2002:14). Dari pengertian perilaku tersebut maka dapat dikatakan bahwa perilaku didapat atau diperoleh oleh seseorang individu dari lingkungan sosialnya. Perilaku merupakan fungsi atau bergantung pada lingkungan (*environment*) dan organisme yang bersangkutan, dapat dikatakan bahwa perilaku itu tergantung pada lingkungan dan interaksi organisme.

Sarwono (1993) mendefinisikan perilaku sebagai sesuatu yang dilakukan oleh individu satu dengan individu yang lainnya dan sesuatu itu bersifat nyata. Menurut Morgan (1986) mendefinisikan perilaku atau aktivitas kedalam pengertian yang luas yaitu perilaku yang tampak (*overt behavior*) dan perilaku yang tidak tampak (*inert behavior*), demikian pula aktivitas-aktivitas tersebut disamping aktivitas motorik termasuk juga aktivitas emosional dan kognitif (*Psikologi Sosial Suatu Pengantar*, 1993 : 58).

Chaplin (1999) mengemukakan pengertian perilaku dalam dua arti. Pertama, perilaku dalam arti luas didefinisikan sebagai segala sesuatu yang dialami seseorang. Kedua, perilaku yang didefinisikan dalam arti sempit yaitu segala sesuatu yang mencakup segala reaksi yang dapat diamati.

(<http://library.usu.ac.id/download/fk/132316815.pdf>. diakses tanggal 2 November 2011).

Berbagai macam yang dilakukan oleh manusia dalam menanggapi stimulus yang diterimanya, salah satu bentuk perilaku yang dapat diamati adalah perilaku berjudi. Menurut Cohan (1964), perjudian sudah ada sejak jaman prasejarah. Perjudian bahkan seringkali dianggap seusia dengan peradaban manusia. Dalam cerita Mahabarata dapat diketahui bahwa Pandawa menjadi kehilangan kerajaan dan dibuang ke hutan selama 13 tahun karena kalah dalam permainan judi melawan Kurawa. Di dunia barat perilaku berjudi sudah dikenal sejak jaman Yunani kuno. (<http://bolmerhutasoit.wordpress.com/makalah-kriminologi-telaah-dan-analisis-perjudian-dari-sisi-kriminologi>.diakses tanggal 20 Agustus 2011).

Kartini Kartono mendefinisikan judi sebagai pertarungan dengan sengaja yaitu mempertaruhkan sesuatu nilai atau pertarungan yang dianggap bernilai dengan menyadari resiko dan harapan tertentu pada peristiwa-peristiwa permainan, pertandingan, perlombaan, dan kejadian-kejadian yang belum pasti. (Kartono,Kartini.2001:79).

Perilaku Berjudi adalah setiap cara/respon manusia terhadap lingkungan untuk mempertaruhkan sesuatu nilai atau pertarungan yang dianggap bernilai dengan menyadari resiko dan harapan tertentu pada peristiwa-peristiwa permainan, pertandingan, perlombaan, dan kejadian-kejadian yang belum pasti.

Dalam PP No. 9 tahun 1901 tentang Pelaksanaan Penertiban Perjudian, perjudian dikategorikan menjadi tiga klasifikasi :

Pertama, perjudian di kasino yang terdiri dari Roulette, Blackjack, Creps, Keno, Tombola, Super Ping-pong, Lotto Fair, Satan, Paykyu, Slot Machine (Jackpot), Ji Si Kie, Big Six Wheel, Chuc a Luck, Lempar paser/bulu ayam pada sasaran atau papan yang berputar (paseran). Pachinko, Poker, Twenty One, Hwa Hwe serta Kiu-Kiu.

Kedua, perjudian di tempat keramaian yang terdiri dari lempar paser/bulu ayam pada sasaran atau papan yang berputar (paseran), lempar gelang, lempar uang (koin), kim, pancingan, menembak sasaran yang tidak berputar, lempar bola, adu ayam, adu sapi, mayong/macak dan erek-erek.

Ketiga, perjudian yang dikaitkan dengan kebiasaan yang terdiri dari adu ayam, adu sapi, pacu kuda, karapan sapi, adu domba/kambing.

1.5.3 Game Online

Game Online atau sering disebut *Online Games* adalah sebuah permainan (games) yang dimainkan di dalam suatu jaringan (baik LAN maupun Internet). Perkembangan game online tidak lepas dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer itu sendiri. Maraknya game online sendiri merupakan cerminan dari pesatnya jaringan komputer yang dahulunya berskala kecil (*small local network*) sampai menjadi internet dan terus berkembang sampai sekarang. *Game Online* saat ini tidaklah sama seperti ketika *games online* diperkenalkan

untuk pertama kalinya. Pada saat muncul pertama kalinya tahun 1960, komputer hanya bisa dipakai untuk 2 orang saja untuk bermain game. Lalu muncullah komputer dengan kemampuan *time-sharing* sehingga pemain yang bisa memainkan game tersebut bisa lebih banyak dan tidak harus berada di suatu ruangan yang sama yaitu permainan dengan banyak pemain (*Multiplayer Games*). (<http://www.scribd.com/doc/50524361/PEGARUH-GAME>. Diakses tanggal 19 September 2011).

Menanggapi judi online yang terjadi di kalangan mahasiswa, Harry Sapto, mantan Wasekjen internal Ikatan Mahasiswa Ilmu Komunikasi Indonesia (IMIKI) di Semarang, mengatakan :

“...perubahan selalu menghadirkan dua konsekuensi, baik dan buruk dari moral khususnya di Indonesia, hal itu menjadi efek negatif dan bentuk pelanggaran hukum karena judi tidak di legalkan di Indonesia”.

Akio Mori seorang professor dari Tokyo's Nihon University melakukan riset mengenai dampak video game pada aktifitas otak. Dari penelitian Akio Mori tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat 2 poin penting yang antara lain :

- *Pertama*, penurunan aktivitas gelombang otak depan yang memiliki peranan sangat penting, dengan pengendalian emosi dan agresivitas sehingga mereka cepat mengalami perubahan mood, seperti mudah marah, mengalami masalah dalam hubungan sosial, tidak konsentrasi dan lain sebagainya.
- *Kedua*, penurunan aktifitas gelombang beta merupakan efek jangka panjang yang tetap berlangsung meskipun gamer tidak sedang bermain game. Dengan kata lain para gamer mengalami “*autonomic nerves*“ yaitu tubuh mengalami

pengelabuan kondisi dimana sekresi adrenalin meningkat, sehingga denyut jantung, tekanan darah, dan kebutuhan oksigen terpacu untuk meningkat. Bila tubuh dalam keadaan seperti ini maka yang terjadi pada gamer adalah otak mereka merespon bahaya sesungguhnya.

(<http://cyberdayax.blogspot.com/2011/03/dampak-game-online.html>. diakses tanggal 01 Agustus 2011).

Dalam kehidupan sosial mahasiswa banyak dipengaruhi oleh perilaku individu yang satu dengan individu lainnya, karena biasanya mahasiswa merupakan rantauan dari suatu tempat ke tempat yang lainnya yang jauh dari tanah kelahirannya, maka keluarga tidak lagi menjadi satu-satunya orang terdekat dari diri individu mahasiswa itu sendiri, melainkan teman sekitar kost atau pun teman sekelas di kampus, maka dari itu teman memiliki pengaruh yang sangat besar dalam mempengaruhi pola perilaku atau kebiasaan baik dan buruk seorang mahasiswa, khususnya perilaku berjudi (*poker online*) yang menjadi salah satu *game online* favorit sebagian mahasiswa, karena selain menghibur, permainan ini juga dapat menghasilkan pundi-pundi uang saku bagi mahasiswa tersebut. Dalam tinjauan pustaka ini ada beberapa hasil penelitian sebelumnya yang membahas masalah tentang bentuk perjudian lainnya.

Mahasiswa yang melakukan tindakan berjudi poker online tentu memiliki alasan tersendiri, salah satunya adalah karena terpengaruh oleh keberhasilan teman-teman dilingkungan sekitarnya yang bisa menghasilkan uang yang banyak dari permainan poker tersebut, kemudian untuk mencoba permainan baru yang

sedang populer dibicarakan oleh teman-teman dilingkungan sekitarnya serta masih banyak lagi alasan lainnya. Mereka terkesan tidak memikirkan resiko apa yang terjadi terhadap kehidupan mereka, dampak dari perilaku judi poker online yang mereka jalani akan membawa pengaruh buruk bagi kehidupan mereka sekarang dan nantinya, khususnya dari kehidupan sosial, ekonomi, dan akademis, bahkan dampak yang paling mendasar dan paling merugikan lagi yaitu dampak yang terjadi pada psikologis mahasiswa pelaku judi itu sendiri, yaitu menjadikan diri mahasiswa itu sebagai seorang yang bermental penjudi yang senantiasa menghalalkan cara jalan pintas untuk mendapatkan sesuatu yang diinginkan dan tanpa menghargai proses.

Dampak ialah pengaruh atau akibat yang ditimbulkan oleh manfaat dari suatu kegiatan. Menurut Surto Haryono dalam Sudarmo (1995:88), dampak dibagi menjadi 2 yaitu Dampak Primer dan Dampak Sekunder. Dampak yang bersifat primer yaitu dampak yang disebabkan secara langsung oleh suatu kegiatan. Dalam hal ini, dampak primer yang terjadi adalah dampak sosial yang muncul akibat perilaku judi poker online pada mahasiswa. Sementara itu dampak sekunder adalah dampak yang terjadi secara tidak langsung dari suatu kegiatan. Dalam hal ini dampak sekunder yang terjadi adalah pada kehidupan ekonomi dan akademis mahasiswa pelaku judi poker online.

Dampak sosial (dampak primer) akibat perilaku judi poker online pada mahasiswa merupakan dampak utama yang meliputi perubahan ide, gagasan, nilai, norma, dan aktivitas berpola. Interaksi sosial, pelapisan sosial, dan system

sosial (kemasyarakatan) merupakan suatu mekanisme yang mengatur hubungan timbal balik dari pola-pola ideal, dan tingkah laku individu sebagai anggota masyarakat (struktur/organisasi) individu dalam penelitian ini yaitu mahasiswa. Dampak sosial dalam penelitian ini meliputi :

1. Dampak terhadap interaksi mahasiswa.
2. Dampak terhadap lingkungan sosial mahasiswa.

Dampak Ekonomi (dampak sekunder) yaitu terjadi sebagai dampak kelanjutan dari dampak primer, akibat dari perilaku judi poker online itu sendiri.

Dampak Ekonomi menurut Cohen (1995:36) terdiri dari :

1. Dampak terhadap pendapatan
2. Dampak terhadap aktivitas ekonomi
3. Dampak terhadap pengeluaran

Dampak Ekonomi yang terjadi pada mahasiswa pelaku judi poker online ini seperti :

1. Dampak terhadap Pendapatan : Dampak ini muncul akibat dari aktivitas bermain judi poker online yang mempengaruhi pendapatan ekonomi mahasiswa yang dalam hal ini berhubungan dengan pendapatan uang saku yang dihasilkan dari kemenangan berjudi itu sendiri.

2. Dampak terhadap pengeluaran : Dampak ini muncul ketika mahasiswa pelaku judi poker online tersebut melakukan aktivitas berjudi online dan mempertaruhkan uang sebagai alat transaksi untuk membeli chips yang dibeli dengan uang saku mereka sendiri.

Dampak Akademis yang biasanya terjadi ketika seorang mahasiswa yang aktivitas wajibnya adalah belajar, namun dalam hal ini mahasiswa yang melakukan aktivitas judi yang menyita waktu belajar mereka, maka dampak yang dapat terjadi adalah :

1. Dampak pada prestasi akademis
2. Dampak pada minat untuk belajar
3. Dampak kedisiplinan dalam lingkungan akademis

1.5.4 Penelitian yang Relevan

Endang Tirtana (2007) yang meneliti “ Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku berjudi gaplek di Kelurahan Demang Lebar Daun Palembang. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa fenomena judi dilingkungan masyarakat Kelurahan Demang Lebar Daun memiliki suatu keunikan tersendiri. Biasanya masyarakat kerap melakukan permainan judi terutama pada saat di langsungkan acara-acara pernikahan ataupun dalam menyambut hari libur nasional. Bentuk perjudian yang paling umum dilakukan yakni berbentuk permainan judi gaplek, dimana dalam permainan judi gaplek mereka bertaruh

terkadang dalam jumlah yang tidak sedikit dengan harapan untuk meraih keuntungan yang besar apabila memenangkan permainan.

Berikutnya adalah laporan hasil penelitian yang dilakukan oleh **Balai Penelitian Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Raden Patah Palembang** tahun 1992 yang berjudul “Undian Berhadiah dan Dampaknya Bagi Masyarakat” studi kasus di Kota Palembang. Penelitian ini berupaya menggambarkan keterkaitan antara pembelian Undian Berhadiah (UB) dengan tingkat pendidikan, usia, tingkat penghasilan masyarakat di Kota Palembang. Hasil penelitian ini mendeskripsikan bagaimana pandangan masyarakat terhadap pembelian undian berhadiah tersebut berdasarkan untung rugi dan tujuan pembeliannya, pengaruh pembelian undian berhadiah terhadap belanja rumah tangga dan kebutuhan pendidikan anak, selain itu juga melihat hubungan antara pembelian undian berhadiah dengan tindak keagamaannya.

Maraknya pembelian undian berhadiah dikalangan kelas menengah kebawah memicu peneliti untuk mengetahui dan mendalami latar belakang dan tujuan adanya perilaku seperti ini. Penelitian ini dilakukan dengan cara menyebarkan kuesioner yang tersebar di empat kecamatan di sebelah seberang ilir kota Palembang. Hasil penelitian tentang “Undian Berhadiah dan Dampaknya Bagi Masyarakat” oleh Balai Penelitian Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Raden Patah Palembang ini menyimpulkan bahwa tujuan utama dari pembelian kupon berhadiah tersebut tak lain adalah untuk mendapatkan uang secara mudah dan menurut pengakuan para informan, tak satupun yang bertujuan untuk menyumbang secara sukarela.

Dilihat dari sudut pandang agama, terlihat efek negatif sebagai dampak tindakan seperti ini adalah informan menjadi malas untuk menjalankan ibadah, sehingga tidak pernah mendapatkan ceramah-ceramah dan berindikasi pada sikap malas untuk bekerja dan mencari rizki yang halal. Hal ini pun menjadi konsekuensi dari munculnya harapan semu akibat mental judi yang telah semakin terinternalisasi ditengah-tengah masyarakat sehingga masyarakat sehingga masyarakat menjadi manusia yang irasional dalam mewarnai hidup ini.

Dilihat dari sudut sosiologi, perilaku ini berdampak pada proses penanaman nilai (sosialisasi) mengenai perilaku perjudian pada generasi muda dan anak-anak. Hal ini dikarenakan terjadinya suatu proses belajar dari lingkungan terdekat mereka (sosialisasi primer) dengan adanya kebiasaan membeli kupon undian dengan mengaitkan berbagai aktivitas yang ditemui dengan nomor kupon undian yang akan keluar.

Ada pun hasil penelitian dari **Eko Budiono** (2004) yang meneliti “ Fenomena judi togel di Kelurahan Tanjung Raman, Kabupaten Muara Enim. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa fenomena judi dilingkungan masyarakat desa Lebak Sari ini sudah pada tahap memperhatikan, bukan hanya para orang dewasa yang tertarik untuk mencoba mengikuti ajang menebak-nebak angka yang akan di undi, tapi juga para anak muda yang masih sekolah pun ikut serta dalam menafsirkan angka yang terkandung dalam mimpi mereka. Hampir setiap hari para pelaku judi togel menanyakan perihal mimpi yang mengandung angka-angka terselubung didalamnya, memang tidak realistis namun hal ini sudah menjadi kebiasaan para penjudi togel. Tidak hanya dari mimpi saja cara mereka

mendapatkan bayangan angka yang akan keluar, namun juga ada sebagian orang yang mencari ilham ditempat-tempat yang mengandung mistis dan lewat benda-benda keramat, seperti dikuburan keramat dengan memberikan sesaji, atau pohon-pohon keramat. Dilihat dari sudut mana pun, perjudian bukan hanya merugikan dari sisi finansial, namun juga dari sisi psikologis yang menyebabkan seseorang cenderung tidak realistis.

Penelitian selanjutnya yaitu tesis dari Sugeng Tiyarto,SH (2006) yang berjudul “Kebijakan Penegakan Hukum Pidana dalam Rangka Penanggulangan Perjudian”. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa perjudian merupakan suatu bentuk patologi sosial dan menjadi ancaman yang nyata atau potensial terhadap norma-norma sosial, dengan demikian perjudian dapat menjadi hambatan pembangunan nasional yang beraspek materil-spiritual. Oleh sebab itu perjudian harus ditanggulangi dengan cara yang rasional. Salah satu usaha yang rasional tersebut adalah dengan pendekatan kebijakan penegakan hukum pidana.

Permasalahan yang dihadapi yaitu apakah kebijakan hukum pidana di Indonesia yang ada saat ini telah memadai dalam rangka menanggulangi perjudian dan bagaimana kebijakan aplikatif hukum pidana. Serta bagaimana formulasi hukum pidana dimasa yang akan datang untuk menanggulangi tindak pidana perjudian. (http://eprints.undip.ac.id/15905/1/Sugeng_Tiyarto.pdf. diakses tanggal 12 Desember 2011).

Selain itu, PP No 9/1981 jo Inmendagri No 5/1981 yang ditunjukan pada seluruh gubernur, bupati, dan walikota, agar menghapus/mencabut izin perjudian dalam bentuk dan tujuan apapun. Semua itu dianggap sebagai perangkat hukum

yang jelas untuk melarang perjudian. (Pelaksanaan Undang-undang 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian).

Dari beberapa penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa perjudian tidak memandang usia, tempat, dan norma yang berlaku, serta telah dikategorikan sebagai patologi sosial. Judi juga dapat dilakukan dengan berbagai macam cara asalkan itu mendatangkan keuntungan berlipat bagi pelakunya. Penelitian yang akan dilakukan ini sedikit berbeda dengan penelitian-penelitian sebelumnya, karena objek kajian yang akan diteliti merupakan perilaku judi poker *online* yang dilakukan oleh mahasiswa Universitas Sriwijaya pada warnet-warnet di kelurahan Timbangan, dengan cara mengamati bagaimana perilaku mereka saat bermain judi poker lewat media internet yang lokasi penelitiannya tertutup.

1.6 Kerangka Pemikiran

Skinner mengadakan pendekatan *behavioristik* untuk menerangkan tingkah laku. Pada tahun 1938 Skinner menerbitkan bukunya yang berjudul *The Behavior of Organism*. Teori Prilaku Sosial bisa juga disebut Teori Belajar dalam Ilmu Psikologi. Konsep dasar dari teori ini adalah penguat/ganjaran (*reward*). Teori ini lebih menitik beratkan pada tingkah laku aktor dan lingkungan.

Skinner (1976:17) membedakan perilaku menjadi perilaku alami dan perilaku operan. Perilaku alami yaitu perilaku yang dibawa sejak individu dilahirkan, yaitu berupa refleks-refleks dan insting-insting, sedangkan perilaku operan yaitu perilaku yang terjadi sebagai reaksi secara spontan terhadap individu yang bersangkutan.

Bagi Skinner, respon muncul karena adanya penguatan, ketika ia mengeluarkan respon tertentu pada kondisi tertentu, maka ketika ada penguatan atas hal itu, ia akan cenderung mengulangi respon tersebut sehingga akhirnya dia berespon pada situasi yang lebih luas. Maksudnya adalah pengetahuan yang terbentuk melalui ikatan stimulus, respon akan semakin kuat bila diberi penguatan. Skinner membagi penguatan ini menjadi dua yaitu penguatan positif dan penguatan negatif. Penguatan tersebut akan berlangsung stabil dan menghasilkan perilaku yang menetap.

Dalam arti, pelaku judi poker akan terus bermain jika ia mengalami kemenangan dan akan berhenti jika mengalami kekalahan. Disini kemenangan terhadap permainan adalah berupa stimulus dan keinginan untuk meneruskan permainan oleh pelaku merupakan respon dari sang pelaku judi poker, disini kemenangan merupakan suatu penguatan yang positif, sedangkan penguatan yang negatif atau stimulus negatif adalah berupa kekalahan sehingga respon yang ditimbulkan oleh si pelaku judi poker adalah berhenti dari permainan, dan jika hal tersebut berlangsung lebih lama, maka akan menjadi perilaku yang menetap.

Terdapat tiga asumsi dasar dalam teori ini :

1. *Behavior is lawful* (perilaku memiliki hukum tertentu).
2. *Behavior can be predicted* (perilaku dapat diramalkan).
3. *Behavior can be controlled* (perilaku dapat di kontrol).

Berdasarkan asumsi dasar tersebut, Skinner (dalam J.W. Santrock (2002: 8-9) menyatakan bahwa unsur yang terpenting dalam belajar adalah adanya penguatan (*reinforcement*) dan hukuman (*punishment*).

- Penguatan dan Hukuman. Penguatan (*reinforcement*) adalah konsekuensi yang meningkatkan probabilitas bahwa suatu perilaku akan terjadi. Sebaliknya, hukuman (*punishment*) adalah konsekuensi yang menurunkan probabilitas terjadinya suatu perilaku.
- Penguatan boleh jadi kompleks. Penguatan berarti memperkuat. Skinner membagi penguatan ini menjadi dua bagian:
 - **Penguatan positif** adalah penguatan berdasarkan prinsip bahwa frekuensi respons meningkat karena diikuti dengan stimulus yang mendukung (*rewarding*). Bentuk-bentuk penguatan positif adalah berupa hadiah (kado, makanan, benda dll), perilaku (senyuman, mengangguk untuk menyetujui, bertepuk tangan, mengacungkan jempol), atau penghargaan (nilai A, Juara 1 dll).
 - **Penguatan negatif** adalah penguatan berdasarkan prinsip bahwa frekuensi respons meningkat karena diikuti dengan penghilangan stimulus yang merugikan (tidak menyenangkan). Bentuk-bentuk penguatan negatif antara lain : Menunda/tindak memberi penghargaan, memberikan tugas tambahan atau menunjukkan perilaku tidak senang (menggeleng, kening berkerut, muka kecewa, dll).

Penelitian ini juga didukung oleh teori **atribusi** yang dapat melengkapi teori perilaku dari B.F Skinner. Teori ini ditemukan oleh **Friez Heider** (lihat Baron dan Byrne, 1984, dalam Walgito, 2003:51) yang menjelaskan tentang sebab-sebab

perilaku seseorang. Menurutnya perilaku manusia itu bisa disebabkan oleh faktor internal yaitu sikap, dan faktor eksternal seperti situasi keadaan sekitar.

Teori atribusi adalah teori tentang bagaimana manusia menerangkan perilaku orang lain maupun perilakunya sendiri dan akibat dari perilakunya yang dipertanyakan, misalnya : sifat-sifat, motif, sikap, dan faktor-faktor situasi eksternal. Penjelasan kausal ini merupakan mediator antara stimuli yang diterima individu dengan respon yang diberikan terhadap stimuli itu. Untuk memberikan penjelasan/penerangan terhadap suatu perilaku atau suatu akibat perilaku itu, biasanya tidak hanya dilihat perilakunya, tetapi dilihat juga : masa lalu dari orang yang menunjukkan perilaku itu, motivasinya, situasinya, dsb.

Beragam teori dan pendapat dari tokoh psikologi yang mengamati kondisi jiwa manusia terhadap respon yang diterima dan diamati kemudian tersimpulkan pada sebuah aksi dan diwujudkan dalam proses belajar. Salah satu teori yang digunakan dalam proses belajar adalah teori atribusi yang diharapkan dapat menjelaskan penyebab dari suatu kejadian.

Penelitian ini tidak hanya ingin mengetahui tentang perilaku judi poker online oleh mahasiswa Universitas Sriwijay pada warnet di kelurahan Tiiimbangan KM 32 Indralaya Utara, juga untuk mengetahui dampak apakah yang terjadi pada kehidupan sosial, ekonomi, dan akademis mahasiswa pelaku judi poker online.

Perilaku mahasiswa dalam bermain judi poker melalui internet dapat terjadi apabila adanya suatu media komputer, fasilitas internet dan kesempatan untuk

mengakses permainan judi poker tersebut. Apabila mahasiswa tersebut hanya mempunyai komputer tetapi tidak mempunyai fasilitas internet, atau memiliki komputer dan fasilitas internet namun tidak mempunyai kesempatan untuk mengakses permainan judi tersebut, maka tidak akan ada aktivitas bermain judi poker, dengan kata lain aktivitas berjudi poker melalui internet hanya dapat dilakukan apabila adanya sinkronisasi ketiga komponen tersebut.

Perilaku ini juga dapat timbul karena adanya faktor tujuan dan manfaat, dimana tujuan mahasiswa tersebut dalam melakukan permainan judi poker adalah untuk memuaskan rasa ingin tahu, membaur mengikuti perkembangan fasilitas sarana informasi dan telkomunikasi yang sedang marak dilakukan oleh anak muda sekarang terutama teman-teman terdekat mereka.

Menurut Skinner (1976), perilaku manusia didominasi oleh perilaku psikologis, sebagian besar perilaku manusia merupakan perilaku yang dibentuk, perilaku yang diperoleh, perilaku yang diperoleh melalui proses belajar. Perilaku refleks merupakan perilaku yang pada dasarnya tidak dapat dikendalikan.

Perilaku sosial memusatkan perhatian pada hubungan antara individu dengan lingkungannya. Lingkungan itu terdiri dari dua macam, yaitu : pertama adalah bermacam-macam objek sosial, dan kedua adalah objek non sosial. Tingkah laku individu yang berlangsung dalam hubungannya dengan faktor lingkungan yang menghasilkan akibat-akibat atau perubahan dalam faktor lingkungan menimbulkan perubahan terhadap tingkah laku. Jadi, terdapat hubungan fungsional antara tingkah laku dengan perubahan yang terjadi dalam

lingkungan aktor. Tanggapan yang diberikan ditentukan oleh sifat dasar yang datang dari luar dirinya (Ritzer,1992:84).

Pada dasarnya perilaku berjudi di kalangan mahasiswa memiliki aspek sosial dan psikologis didalamnya, dimana perilaku ini sangat mempengaruhi psikologi aktor didalam lingkungan masyarakat maupun dalam komunitas sesamanya, dan pada lingkungan sosialnya, aktor dapat memberikan stimulus untuk mempengaruhi orang-orang disekitarnya untuk mengikuti jejaknya. Dalam perilaku berjudi poker online ini juga dapat menjadi salah satu alat penghubung untuk mendapatkan teman, karena poker merupakan permainan judi online yang di dalamnya terdapat banyak komunitas poker lainnya dari seluruh penjuru dunia.

Selain itu, para pelaku judi poker pun biasanya memilih tempat (warnet) yang ramai komunitas pemain pokernya, dengan kata lain warnet itu merupakan warnet yang sering digunakan para pemain poker. B.F. Skinner (dalam Farozin dan Kartika, 2004:79) berpandangan bahwa manusia dibentuk oleh lingkungan. Manusia lahir dengan potensi yang bisa dikembangkan kearah mana saja. Melalui proses pembentukan (*shaping*) manusia menjadi sosok tertentu dengan kepribadian tertentu.

Lingkungan yang baik cenderung akan membentuk pola tingkah laku individu yang baik, begitu pula dengan lingkungan yang kurang baik cenderung akan membentuk pola tingkah laku yang kurang baik bagi individu yang terdapat didalamnya. Lingkungan itu sendiri terdiri : bermacam-macam objek sosial seperti makhluk hidup yang ada disekitar kita dan dapat berinteraksi, dan bermacam-

macam objek non-sosial seperti benda-benda mati yang tidak dapat melakukan interaksi serta nilai dan norma (Ritzer, 2002:71-72). Pada prinsipnya, manusia bukanlah organisme yang pasif, akan tetapi ia aktif mencari akibat-akibat atau konsekuensi yang menyenangkan.

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa lingkungan memiliki kaitan yang cukup erat dengan perubahan tingkah laku individu atau perilaku individu seperti yang telah diuraikan diatas tadi. Perubahan lingkungan tersebut dapat berupa perubahan pemberian nilai dan norma pada diri mahasiswa, dimana biasanya mahasiswa itu sendiri tinggal terpisah dari orang tuanya yang selama ini mengawasinya, namun pada saat berada jauh dari pengawasan itu maka diri mahasiswa akan kehilangan kontrol perilakunya dan cenderung mengikuti pola perilaku obyek-obyek (orang-orang) disekitarnya termasuk untuk mengikuti perilaku yang menyimpang seperti salah satunya adalah berjudi.

Salah satu unsur dari perilaku adalah gerak sosial yang terikat oleh empat syarat,yakni :

1. Diarahkan untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu.
2. Terjadi pada situasi tertentu.
3. Diatur oleh kaidah-kaidah tertentu.
4. Terdorong oleh motivasi-motivasi tertentu. (dalam Soekanto .1992:25),

Dengan demikian, pengertian tindakan berkaitan dengan perilaku, dimana antara keduanya saling terkait dan faktor yang mempengaruhi perilaku adalah

sama dengan faktor-faktor yang mempengaruhi tindakan. Skinner juga mengemukakan bahwa perilaku merupakan respon/reaksi seseorang terhadap stimulant (rangsangan dari luar). Oleh karena itu perilaku ini terjadi melalui proses adanya stimulus terhadap organisme dan kemudian organisme tersebut merespon, maka teori Skinner disebut teori "S-O-R" *Stimulus-Organisme-Respons* (Skinner :1976).

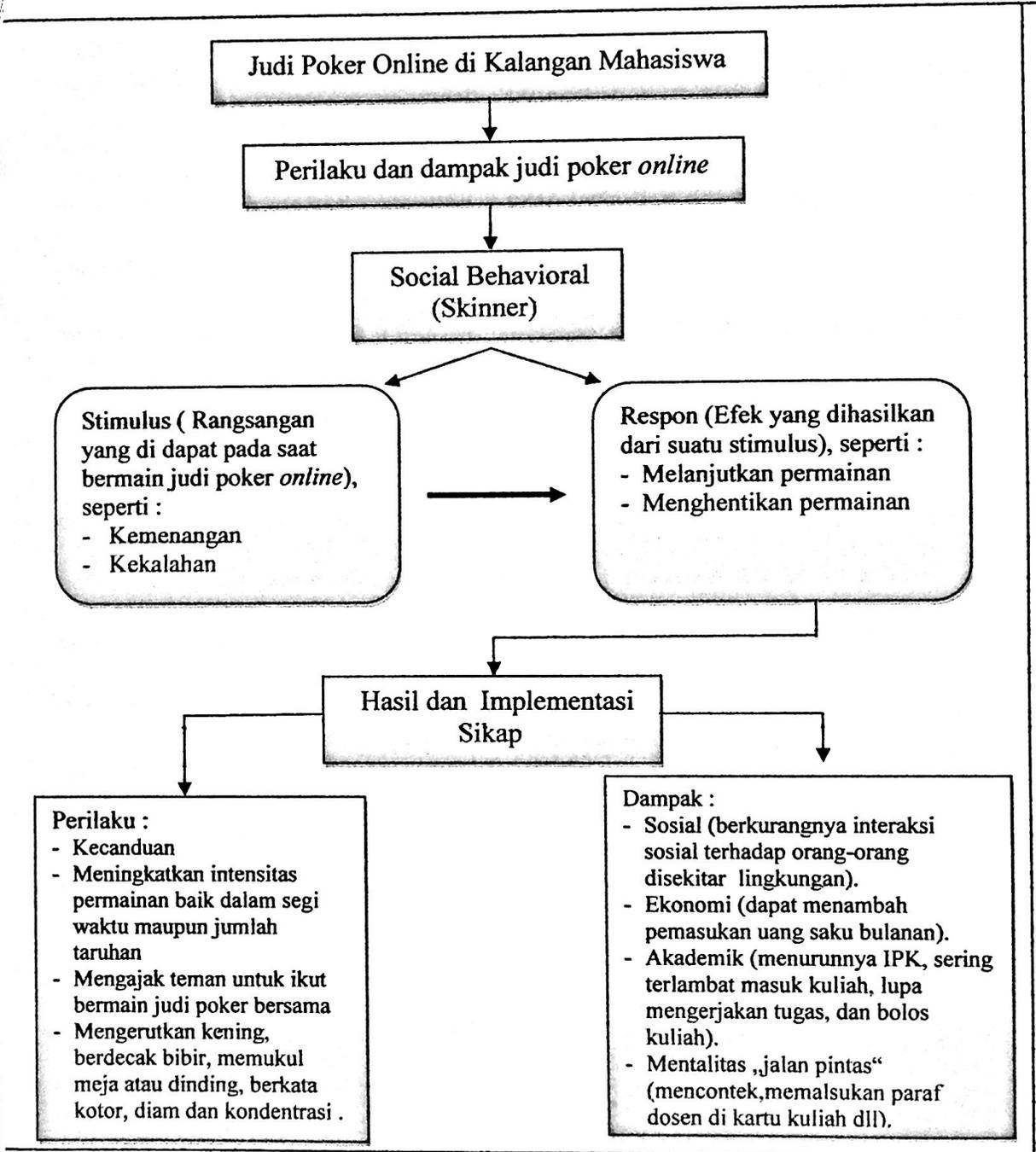
Skinner membedakan perilaku menjadi dua kategori :

1. Perilaku Alami (*Innate Behavior*) yaitu perilaku yang terjadi sebagai reaksi secara spontan terhadap stimulus yang mengenai organisme yang bersangkutan. Perilaku semacam ini merupakan perilaku yang dibawa sejak organisme dilahirkan yaitu berupa refleks-refleks.
2. Perilaku Operan (*Operant Behavior*) yaitu perilaku yang dibentuk melalui proses belajar secara sendirinya, terbentuk tanpa ada paksaan dari pihak manapun.

Rangkaian alur terbentuknya suatu perilaku dapat dilihat pada : Bagan 1
Kerangka Pemikiran

Bagan 1

Kerangka Pemikiran



Keterangan :

- : Batasan ruang lingkup kajian (hanya unsur-unsur dalam garis yang dijadikan unsur yang menunjukkan komponen cara kerja stimulus dalam mempengaruhi aktor dalam perilaku berjudi .
- > : Struktur berfikir/ sistematika berfikir.

1.7 METODE PENELITIAN

1.7.1 Jenis dan Sifat Penelitian

Berdasarkan masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini, maka jenis penelitian yang digunakan adalah kualitatif. Bogdan dan Taylor mendefinisikan bahwa metode penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata, tulisan atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Dalam penelitian ini diarahkan pada latar individu secara menyeluruh yang bertujuan untuk menguraikan perihal suatu keadaan (Moleong :2005:4).

Penelitian ini bersifat deskriptif yaitu untuk menggambarkan perilaku judi poker *online* di sebagian kalangan mahasiswa Universitas Sriwijaya pada beberapa warung internet (warnet) di Kelurahan Timbangan KM 32 Kecamatan Inderalaya Utara kabupaten Ogan Ilir. Dimana perilaku tersebut akan dideskripsikan dengan kata-kata atau kalimat dengan menggunakan teori perilaku sosial Burrhus Frederic Skinner yang akan di telaah dengan spesifik.

1.7.2 Batasan Pengertian

Perilaku adalah setiap cara manusia, makhluk hidup terhadap lingkungan. Serta merupakan segala tindakan yang disebabkan baik karena dorongan organismenya serta hasrat-hasrat psikologisnya maupun sosiologi akan berkaitan dengan yang lainnya sebab sifat dari sifat pribadinya yang selalu melakukan interaksi dengan orang lain akan menimbulkan suatu sikap yang dimunculkan inilah yang dinamakan perilaku. Perilaku disini merupakan semua tingkah laku organisme dari awal hingga akhir aktivitas dan dapat membentuk suatu perilaku yang menetap.

Judi adalah tiap-tiap permainan yang mendasarkan pengharapan untuk menang pada umumnya bergantung kepada untung-untungan saja dan juga kalau diharapkan itu jadi bertambah besar karena kepintaran dan kebiasaan pemain. Termasuk juga permainan judi adalah pertarungan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain yang tidak di adakan oleh mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga permainan lain-lainnya.

Pemain judi poker *online* adalah orang atau aktor yang bermain poker melalui jaringan internet dan bertujuan hanya untuk mendapatkan kemenangan dan kesenangan semata.

Perilaku Judi adalah tingkah laku yang dilakukan oleh aktor pada saat ketika bermain judi hingga akhir aktivitas perjudian tersebut. Hal ini dilakukan berdasarkan dorongan dari dalam diri aktor dan terorientasi kuat untuk mendapatkan keuntungan yang lebih besar daripada taruhan yang dikeluarkan.

Judi poker *online* adalah permainan judi kartu remi dengan alat pertarungan berupa chips dengan segenap aturan permainan yg berlaku dan dimainkan dengan media elektronik (komputer) yang terhubung dengan jaringan internet sehingga dapat berinteraksi dengan pemain lainnya didalamnya.

Mahasiswa adalah peserta didik yang terdaftar dan belajar di perguruan tinggi tertentu.

1.7.3 Unit Analisis

Unit analisis adalah satuan tertentu yang di perhitungkan sebagai subjek penelitian (Suharsini Arikunto, 1997: 57). Unit analisis dari penelitian ini adalah

individu, yakni mahasiswa Universitas Sriwijaya yang bermain judi poker *online* di warnet kelurahan Timbangan KM 32 kecamatan Inderalaya Utara kabupaten Ogan Ilir.

1.7.4 Informan Penelitian

Informan adalah orang yang dimanfaatkan untuk memberikan informasi tentang situasi dan kondisi (Moleong,2001). Penentuan informan dilakukan secara *purposive*, yaitu teknik yang bertujuan mengambil informan dari orang-orang yang benar-benar mengetahui permasalahan yang diteliti. Adapun karakteristik informan dalam penelitian ini adalah mahasiswa yang melakukan tindak berjudi poker online di warung internet disepertaran Kelurahan Timbangan KM 32 Kecamatan Inderalaya Utara, waktu bermain yang lebih dari 5 hari dalam seminggu dan uang yang dihabiskan melebihi Rp. 100.000,-/minggu.

Informan yang dipilih berdasarkan hasil *observasi* dalam penelitian ini terdiri dari 9 (sembilan) informan, yaitu 3 (tiga) informan pendukung yang merupakan pemilik warnet, dan 6 (enam) informan utama yang merupakan mahasiswa pelaku judi poker *online* yang bermain judi poker *online* di warnet kelurahan Timbangan KM 32 kecamatan Inderalaya Utara kabupaten Ogan Ilir.

Ketiga informan pendukung masing-masing diambil dari 3 (tiga) warnet khusus yang dijadikan tempat khusus untuk bermain judi poker *online* yang dipilih berdasarkan kriteria tertentu. Begitu juga informan utama, keenam informan utama diambil dari ketiga warnet yang masing-masing warnet diambil 2 (dua) informan yang dipilih karena dianggap menjadi pemain tetap di warnet yang telah ditentukan.

1.7.5 Lokasi Penelitian

Penelitian ini mengambil lokasi di Kelurahan Timbangan KM 32 Inderalaya Utara Kabupaten Ogan Ilir, dikonsentrasikan pada wilayah yang padat komunitas mahasiswanya, dan Kelurahan Timbangan KM 32 Inderalaya pun merupakan lokasi yang strategis dalam menjangkau tempat-tempat pemenuhan kebutuhan sehari-hari maupun kebutuhan akademik. Daerah ini dipilih sebagai wilayah penelitian karena :

1. Berdasarkan hasil observasi dan informasi yang didapat, daerah ini merupakan tempat yang paling banyak dijumpai warnet-warnet dan hampir setiap warnet di penuh oleh mahasiswa yang datang untuk bermain judi poker online.
2. Wilayah kelurahan Timbangan sendiri merupakan tempat yang paling banyak tempat-tempat kost bagi para mahasiswa yang menempuh pendidikan di Universitas Sriwijaya Inderalaya, jadi wilayah ini merupakan tujuan utama para mahasiswa sebagai tempat untuk melakukan aktivitas disamping aktivitas perkuliahan, misalnya untuk berbelanja kebutuhan sehari-hari, *browsing internet* untuk mencari bahan kuliah, serta melakukan aktivitas hiburan di di warnet tersebut seperti bermain *game online*, *facebook* dan lain-lain.

Berdasarkan hasil *observasi*, ada 3 (tiga) warnet yang dipilih untuk dijadikan lokasi penelitian, yaitu warnet RR.net, Exim.net, dan Yogi.net. Pemilihan ini didasari oleh beberapa kriteria yaitu :

1. Ketiga warnet tersebut termasuk warnet yang paling banyak dikunjungi oleh pelaku judi poker *online* setiap harinya.
2. Ada salah satu warnet benar-benar ditutup untuk kegiatan selain judi poker *online*, dengan kata lain warnet tersebut hanya diperuntukan untuk kegiatan judi poker *online* beserta transaksinya saja.
3. Buka hampir 24 jam setiap harinya, kecuali pada hari-hari tertentu yang memungkinkan untuk ditutup.

1.7.6 Data dan Sumber Data

Sumber data dalam penelitian adalah subyek dimana data diperoleh. Menurut Lofland dan Lofland (1984), sumber data utama dalam penelitian kualitatif adalah kata-kata dan tindakan selebihnya adalah data tambahan seperti dokumentasi dan lain-lain. Berkaitan dengan hal itu, pada bagian ini jenis datanya dibagi kedalam kata-kata dan tindakan, sumber data tertulis, foto dan statistik.

Data dibedakan menjadi 2 yaitu :

a. Data Primer

Sumber data primer diperoleh langsung dari informasi yang merupakan tokoh kunci dari informasi yang berhubungan dengan penelitian ini. Data primer yaitu data utama yang dalam penelitian ini diperoleh melalui hasil wawancara secara mendalam dengan menggunakan pedoman wawancara (*indepth interview*).

Data primer dalam penelitian ini yaitu berasal dari hasil wawancara mendalam terhadap kesembilan informan, yaitu 3 (tiga) informan pendukung yang merupakan penjaga warnet, dan 6 (enam) informan utama yang merupakan pelaku judi poker *online* yang bermain judi poker *online* pada warnet yang telah dipilih

berdasarkan kriteria tertentu seperti yang disebutkan pada pemilihan lokasi penelitian sebelumnya, yang tentunya berada di kelurahan Timbangan KM 32 kecamatan Indralaya Utara kabupaten Ogan Ilir.

b. Data Sekunder

Data Sekunder adalah data yang mendukung data primer atau data penunjang atau data pelengkap yang berhubungan dengan permasalahan peneliti. Sumber data sekunder diperoleh dari arsip kantor kelurahan yang berupa monografi kelurahan Timbangan KM 32, data-data rumah usaha (warnet), data jumlah kost-kosan yang berada di kelurahan Timbangan KM 32. Adapun data dari kantor kecamatan Indralaya Utara dan Badan Pusat Statistik kabupaten Ogan Ilir yang berupa profil kecamatan Indralaya Utara dan jumlah penduduk yang berada di kelurahan dan kecamatan di kabupaten Ogan Ilir. Kelengkapan data-data tersebut dicantumkan agar dapat memberikan pemahaman yang berkaitan dengan fokus penelitian.

1.7.7 Teknik Pengumpulan Data

Pada tahap ini, peneliti harus memasang strategi dalam persiapan mengumpulkan data-data lapangan yang diteliti, pemilihan tempat yang tepat sasaran adalah strategi yang tepat untuk menjaring banyak informan dan informasi. Keakraban juga sangat diutamakan untuk menciptakan suasana yang tidak terlalu formal kemudian menggunakan kaidah-kaidah penelitian yang benar dan tanpa mengundang rasa ketidak nyamanan bagi informan.

a. Observasi

Observasi adalah suatu proses pengamatan dan pencatatan serta sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian (Nawawi,1991:104). Dalam observasi ini, peneliti terlibat langsung dalam proses penelitian, dan peneliti mengutamakan tempat-tempat warung internet (*warnet*) yang jumlah pemain judi pokernya ramai dan didominasi oleh mahasiswa, khususnya mahasiswa Universitas Sriwijaya. Dalam penelitian ini *observasi* yang dipilih adalah Observasi Partisipan (*Partisipant Observation*) yaitu peneliti berperan serta dan terlibat langsung didalamnya ,atau dengan kata lain dalam pengamatan berperan serta ini peneliti terlibat dalam kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh objek penelitian, peneliti berada dalam arena dan mengamati secara langsung kegiatan-kegiatan yang sedang berlangsung. Kemudian observasi ini bersifat (*outsider*) yaitu observasi yang di lakukan dengan melihat atau memperhatikan gerak-gerik informan atau pelaku, peneliti bertindak sebagai penonton yang mengamati sambil ikut bermain tetapi ia tidak pernah tampil atau memiliki status sebagai pemain reguler.

Obyek penelitian dengan sukarela memberikan kesempatan pada peneliti untuk mengamati peristiwa yang terjadi serta mereka menyadari bahwa ada yang mengamati peristiwa yang terjadi serta mereka menyadari bahwa ada yang mengamati hal-hal yang dilakukan mereka (Moleong,1990).

b. Wawancara Mendalam

Wawancara mendalam secara umum merupakan proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab sambil bertatap muka antara pewawancara dengan informan atau orang yang diwawancarai, dengan atau

tanpa menggunakan pedoman (*guide*) wawancara, dimana pewawancara dan informan terlibat dalam kehidupan sosial yang relative lama.(Bungin,2010:108).

Dalam penelitian ini, pengumpulan data dilakukan dengan teknik wawancara secara mendalam dengan menggunakan pedoman wawancara (*interview guide*), yaitu panduan yang berisikan pertanyaan-pertanyaan yang akan dicari jawabannya melalui wawancara langsung dengan informan dan bertujuan untuk menggali informasi yang lengkap. Teknik wawancara mendalam ini dimaksudkan agar pertanyaan yang diajukan oleh peneliti akan terarah, tanpa mengurangi kebebasan pengembangan pertanyaan, sehingga memberikan kesempatan seluas-luasnya kepada informan untuk mengungkapkan secara bebas pengalamannya dan agar suasana tidak terkesan formal dan dialogis.

Pada saat peneliti memasuki lokasi penelitian dan berhasil menjalin hubungan timbal balik dengan informan, maka hubungan yang terjalin harus tetap dipertahankan. Kedudukan subyek harus dihormati dan diberikan kebebasan untuk mengemukakan semua persoalan, Peneliti tidak boleh mengarah dan melakukan intervensi terhadap subyek penelitian. Kemudian secara bertahap peneliti mulai memasuki tahap penggalian fenomena penelitian. Peneliti baru mulai mengadakan wawancara bebas (perbincangan pertama terhadap informan) mengenai berbagai hal yang berkaitan dengan penelitian, dan selanjutnya bertahap memasuki situasi wawancara secara mendalam.

Wawancara mendalam dilakukan pada 9 informan yang terpilih. Wawancara mendalam dilakukan berkali-kali hingga mendapatkan gambaran utuh mengenai :

Usia, nama, asal daerah, fakultas, jurusan, angkatan, pekerjaan.

Detail Perilaku :

Intensitas lamanya berjudi, jumlah taruhan tertinggi, dampak judi poker online terhadap kehidupan sosial, ekonomi, dan akademis si pelaku, lokasi perjudian, ekspresi yang dilakukan saat menang dan kalah serta dari mana uang yang didapatkan untuk bermain judi poker online.

d. Dokumentasi

Yaitu pengumpulan data penelitian yang diperoleh dari beberapa dokumentasi baik secara tertulis maupun tidak tertulis, sedangkan untuk dokumentasi tertulis diambil dari beberapa dokumentasi yang ada pada pemerintahan desa.

- a. Data dokumentasi memiliki tingkat keabsahan yang tinggi, dikarenakan data tersebut dicatat secara sengaja sesuai dengan objek yang ada.
- b. Dengan dokumentasi peneliti dapat memperoleh data lengkap tentang arsip profil kelurahan dan kecamatan dari kelurahan dan kecamatan setempat.

1.7.8 Teknik Analisis Data

Proses analisis data dimulai dengan menelaah seluruh data yang tersedia dari berbagai sumber, yaitu dari wawancara, pengamatan yang sudah dituliskan dalam catatan lapangan hasil observasi, dokumen pribadi, dokumen resmi, gambar, foto, dan sebagainya. Setelah dibaca dan dipelajari, langkah berikutnya adalah mengadakan *reduksi data* yang dilakukan dengan jalan *abstraksi*.

Abstraksi adalah usaha membuat rangkuman yang inti, proses, dan pernyataan-pernyataan yang perlu dijaga sehingga tetap berada didalamnya.

Dalam penelitian ini, teknik analisis yang digunakan adalah teknis analisis *deskriptif kualitatif*. Yang bertujuan untuk mengeksplorasi dan mengklarifikasi mengenai suatu fenomena atau kenyataan sosial. Dengan jalan mendeskripsikan sejumlah variabel yang berkenaan dengan masalah penelitian.

Data kualitatif dapat dianalisis melalui tahapan sebagai berikut (Sitorus, 1994:101-102)

1. Proses awal dimulai dengan menelaah seluruh data yang telah tersedia dari berbagai sumber yaitu pengamatan dan wawancara. Pada tahap ini peneliti memusatkan perhatian pada data lapangan. Kemudian melakukan wawancara dengan menggunakan pedoman wawancara yang telah ditentukan sebelumnya. Selanjutnya mereduksi data, yaitu pada tahap ini data yang terkumpul dan tertulis dalam catatan-catatan lapangan dirangkum dan diseleksi.
2. Penyajian (*display*) data yaitu pada tahap ini data diolah dengan menyusun atau menyajikan kedalam matriks-matriks atau teks naratif yang sesuai dengan keadaan data yang telah direduksi, yang akan memudahkan dalam mengkonstruksikan data dan memudahkan dalam mengetahui cakupan data yang terkumpul. Langkah ini dilakukan agar variasi-variasi yang di temukan dalam penelitian ini akan tetap berada dalam konteks fokus penelitian dan tidak meluas diluar tema. Data yang telah diambil dari hasil pengamatan lapangan serta hasil wawancara dengan informan dan telah

diolah melalui proses reduksi, penyusunan, diseleksi, dan dikategorisasikan dalam bentuk matriks-matriks kemudian akan disajikan dalam bentuk cerita atau pendeskripsian.

3. Penarikan kesimpulan adalah dengan memberi kesimpulan dari data yang telah direduksi atau disajikan . Seluruh data yang pada tahap 1 dan 2 diatas secara umum dapat ditarik suatu kesimpulan guna mendapatkan intisari dari seluruh proses penelitian yang telah dilakukan.

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Referensi Buku :

- Bungin, Burhan.2010.*Penelitian Kualitatif*.Jakarta:Penada Media Group
- _____.2001.*Analisis Data Kualitatif*.Jakarta:PT. Raja Grafindo Persada
- Cohen, L. 1995.*Quality Function Deployment:How to make QFD for you*.Addison Wesley
- Farozin, Muh dan Kartika Nur Fathiyah.2004.*Pemahaman Tingkah Laku*.Jakarta:Rieneka Cipta
- Gunarsa, Y.Singgih D,dan Singgih Gunarsa.1984.*Psikologi Remaja*.Jakarta:PT.BPK Gunung Mulia.
- John. W. Santrock.2002.*Life Span Depelovement.Perkembangan Masa Hidup* (terj), Ahmad Cusairi.Jakarta:Erlangga.
- Kartono, Kartini.1998.*Pemimpin dan Kepemimpinan*.Jakarta:PT.Grafindo Persada
- _____.2001.*Patologi Sosial*.Jakarta:PT.Raja Grafindo Persada.
- Lofland, Jhon dan Lofland, Lyn H.1984.*A Guide to Qualitative Observation and Analysis*.Wadsworth Pub.Co
- Moleong, Lexy J.2005.*Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung:PT.Remaja Rosdakarya.
- _____.1998.*Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung:PT.Remaja Rosdakarya.
- _____.1990.*Metodologi Pendidikan Kualitatif*.Bandung:Remaja Pustaka Karya.
- _____.2001.*Metodologi Penelitian Kualitatif*.Bandung:PT.Remaja Rosdakarya.
- Murto, Sudarmo Ali.1995.*Dampak Pembangunan Ekonomi Terhadap Kehidupan Masyarakat Tanggerang*.Yogyakarta:Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Nawawi.1991.*Metode Penelitian Pendidikan*.Jakarta:PT.Raja Grafindo Persada.
- Notoatmodjo, S. 1993. *Metode Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.

Ritzer, George dan Douglas J. Goodman. 1992. *Teori Sosiologi Modern*. Jakarta: Prenada Media Group

Ritzer, George. 2002. *Sosiologi Paradigma Ganda*. Jakarta: Prenada Media Group

Sarwono, 1993. *Psikologi Sosial Suatu Pengantar*, Yogyakarta: Fakultas Psikologi UGM

Sitorus, MTF. 1948. *Penelitian Kualitatif Suatu Perkenalan*. Bogor: Dokis

Skinner, Burhus Frederic and Radical Behaviorism, Ali, Muh. 1976. *Guru Dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru

Soekanto, Soerjono. 1992. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali Pers

Suharsimi, Arikunto. 1997. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta

Sudarman, Paryati. 2004. *Belajar Efektif di Perguruan Tinggi*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.

Suyono, Ariyono. 1985. *Kamus Antropologi*. Jakarta: Akamedika Pressindo

Suwarsono & Alvin Y. So. 1993. *Perubahan Sosial dan Pembangunan*. Cet. 2. Jakarta: LP3ES.

Walgito, Bimo. 2002. *Psikologi Sosial Sebagai Pengantar*. Yogyakarta : Andi Offset

_____. 2003. *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: Andi Offset

Sumber Referensi Internet :

Ash. Shidiq, Roichan. 2011. *Game Online*. <http://www.scribd.com/doc/50524361>. Diakses tanggal 19 September 2011.

Hutasoit, Bolmer Suryadi. 2011. *Telaah dan Analisis Perjudian dari Sisi Kriminologi*. <http://bolmerhutasoit.wordpress.com>. Diakses tanggal 20 Agustus 2011.

Mori, Akio. 2005. *Dampak Game Online pada Usia Sekolah*. <http://cyberdayax.bogspot.com/2011/03>. Diakses tanggal 01 Agustus 2011

Nasution, Indri Kemala.2007.*Perilaku Merokok pada Usia Remaja*.
<http://library.usu.ac.id/download/fk/132316815.pdf>.diakses tanggal 2 November 2011

Tiyarto, Sugeng.2006.*Kebijakan Penegakan Hukum Pidana dalam Rangka Penanggulangan Perjudian*. <http://eprints.undip.ac.id/15905/1/SugengTiyarto.pdf>. Diakses tanggal 12 Desember 2011.

Yuka, Geowana Purmana.2008.*Peran Fungsi dan Posisi Mahasiswa*.
<http://geowana.wordpress.com/2008/08/10>. Diakses tanggal 25 Desember 2011.

Sumber Referensi Skripsi :

Budiono, Eko.2004.*Fenomena Judi Togel di Kelurahan Tanjung Raman Kabupaten Muara Enim*.Palembang:Universitas Muhammadiyah Palembang (skripsi tidak dipublikasikan).

Tirtana, Endang.2008.*Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perilaku Berjudi Gaplek di Kelurahan Demang Lebar Daun Palembang*.Indralaya:Universitas Sriwijaya (skripsi tidak dipublikasikan).