

INTERAKSI SOSIAL DAN MOTIVASI BERMAIN JUDI *ONLINE*
(Studi Pada Mahasiswa di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas
Lampung)

(Skripsi)

Oleh

MUHAMMAD KEMAL PASHA
NPM 1816011071



SOSIOLOGI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS LAMPUNG
2023

ABSTRAK

INTERAKSI SOSIAL DAN MOTIVASI BERMAIN JUDI *ONLINE* **(Studi Pada Mahasiswa di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung)**

Oleh

Muhammad Kemal Pasha

Perkembangan teknologi merubah segala aspek dalam kehidupan manusia tak terkecuali judi, kegiatan judi berubah dari konvensional menjadi modern dengan memanfaatkan teknologi dengan munculnya judi *online*. Kegiatan judi *online* banyak digemari oleh masyarakat tak terkecuali mahasiswa yang harusnya bertindak sebagai *agent of change* sehingga tidak bertindak diluar norma, dalam mengenal judi *online* terdapat proses interaksi serta motivasi untuk melakukan judi online. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses interaksi mahasiswa mengenal judi *online* serta motivasi mahasiswa dalam bermain judi *online*. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan metode pengumpulan data melalui wawancara dan juga observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya proses interaksi sosial berupa syarat-syarat interaksi, faktor-faktor interaksi sosial, dan juga bentuk interaksi sosial. Selain itu terdapat motivasi yang mendorong mahasiswa bermain judi *online* yaitu motivasi sosial, motivasi ekonomi, dan motivasi keamanan.

Kata Kunci: Mahasiswa, Judi *online*, Interaksi Sosial, Motivasi

ABSTRACT

SOCIAL INTERACTION AND MOTIVATION TO PLAY ONLINE GAMBLING

(Study on Students at the Faculty of Social and Political Sciences, University of Lampung)

by

Muhammad Kemal Pasha

Technological developments have changed all aspects of human life, including gambling, gambling activities have changed from conventional to modern by utilizing technology with the emergence of online gambling. Online gambling activities are much in demand by the public, including students who should act as agents of change so they don't act outside the norm, in knowing online gambling there is a process of interaction and motivation to do online gambling. This study aims to determine the interaction process of students who experience online gambling and student motivation in playing online gambling. This study used a qualitative research method with data collection methods through interviews and also observation. The results of the research show that there is a process of social interaction in the form of interaction requirements, interaction factors, and also forms of social interaction. In addition, there are motivations that encourage students to play online gambling, namely social motivation, economic motivation, and security motivation.

Keywords: *College Students, Online Gambling, Social Interactions, Motivation*

INTERAKSI SOSIAL DAN MOTIVASI BERMAIN JUDI *ONLINE*
**(Studi Pada Mahasiswa di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas
Lampung)**

Oleh :

Muhammad Kemal Pasha

1816011071

Skripsi

Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar

SARJANA SOSIOLOGI

Pada

Jurusan Sosiologi

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik



FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2023

Judul Skripsi : **INTERAKSI SOSIAL DAN MOTIVASI BERMAIN
JUDI ONLINE (Studi Pada Mahasiswa di Fakultas
Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung)**

Nama Mahasiswa : **Muhammad Kemal Pasha**

No Pokok Mahasiswa : **1816011071**

Program Studi : **Sosiologi**

Fakultas : **Ilmu Sosial dan Ilmu Politik**



1. **Komisi Pembimbing**


Drs. Pairul Syah, M.H.
NIP. 19631012 199403 1 002

2. **Ketia Jurusan Sosiologi**


Dr. Bartoven Vivit Nurdin, M.Si.
NIP. 19770401 200501 2 003

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua

: **Drs. Pairul Syah, M.H.**



Penguji Utama

: **Drs. Suwarno, M.H.**

2. Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik



Dra. Ida Nurhaida, M.Si.

NIP. 19610807 198703 2 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: **11 Juli 2023**

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, Skripsi ini, adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik (Sarjana), baik di Universitas Lampung maupun perguruan tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan dari Komisi Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah di tulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi.

Bandar Lampung, 20 Juli
2023

Yang membuat pernyataan,



Muhammad Kemal Pasha

NPM 1816011071

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Muhammad Kemal Pasha dilahirkan di Jakarta pada tanggal 16 Juni 1999. Penulis merupakan anak terakhir dari pasangan Bapak Wirawan Eko Nugroho dan Alm Ibu Irma Herkamiati Suherman. Penulis memiliki dua orang kakak laki-laki yang bernama Irham Satria Yudha dan Fadhli Tsaniya Fajri. penulis telah menyelesaikan pendidikan pertama di SD Al-Jannah Islamic Fullday School Jakarta Timur pada tahun 2011, Kemudian melanjutkan pendidikan menengah pertama di SMPN 118 Jakarta Pusat dan lulus pada tahun 2014 dan melanjutkan pendidikan menengah atas di SMAN 77 Jakarta Pusat lulus pada tahun 2017.

Penulis terdaftar sebagai mahasiswa jurusan Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Lampung melalui jalur SBMPTN. Selama menempuh pendidikan sebagai mahasiswa, penulis aktif tergabung dalam organisasi HMJ SOSIOLOGI FISIP UNILA. Penulis mengikuti Kuliah Kerja Nyata (KKN) periode 1 di Kelurahan Jatibening, Kecamatan Pondokgede, Kota Bekasi dan melaksanakan Praktik Kerja Lapangan (PKL) selama 40 hari di DPRD Kota Bandar Lampung pada Bagian Persidangan.

MOTTO

Laki-laki nakal gak apa-apa, asal bertanggung jawab

(Prabowo Subianto)

Apa yang melewatkanmu tidak akan pernah menjadi takdirmu, dan apa yang ditakdirkan untukmu tidak akan pernah melewatkanmu.

(Umar Bin Khattab)

Pakailah kesyukuranmu seakan itu adalah jas pelindungmu. Niscaya syukur akan selalu memberi kepuasan di setiap aspek hidupmu.

(Jalaluddin Rumi)

Jalani segala sesuatu secara maksimal walaupun itu hal yang tidak disukai.

(Kemal Pasha)

PERSEMBAHAN

Dengan segala kerendahan dan keikhlasan hati serta rasa syukur kepada Allah SWT, maka penulis persembahkan karya ilmiah saya kepada:

KEDUA ORANG TUA

WIRAWAN EKO NUGROHO & ALM IBU IRMA HERKAMIATI

SUHERMAN

Dengan segala cinta dan kasih sayang yang tak pernah menyurutkan doa-doa terbaiknya untuk segala proses yang aku lalui, selalu memberikan arahan dan bimbingan serta selalu mendukung apa yang menjadi pilihanku. Papa, Mama, dan Mami aku ucapkan banyak terimakasih atas segala doa, kasih sayang, serta pengorbanan yang dilakukan hingga saat ini.

Mas Irham, Mas Fadhli, Dinda, dan seluruh keluarga besar serta para sahabat yang selalu mendoakan dan mendukung untuk setiap prosesku.

Dosen Pembimbing dan Dosen Pembahas yang sangat berjasa dalam membantuku untuk menyelesaikan skripsi ini

Serta semua pihak yang telah membantu demi kelancaran penelitian ini.

ALMAMATERKU TERCINTA

KELUARGA BESAR JURUSAN SOSIOLOGI

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UNIVERSITAS LAMPUNG

SANWACARA



Alhamdulillahirabbil'alamin, puji syukur atas kehadiran Allah SWT atas segala rahmat, nikmat, dan kasih sayang-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan tugas akhir sebagai mahasiswa jurusan Sosiologi dengan judul “**Interaksi Sosial dan Motivasi Bermain Judi Online (Studi Pada Mahasiswa di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung)**”. Penulisan skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Lampung.

Dalam proses penulisan tugas akhir ini, penulis menyadari banyak keterbatasan kemampuan dan pengetahuan. Dukungan, bimbingan, saran dan nasihat dari berbagai pihak sangat membantu penulis, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik dan di waktu yang tepat. Oleh karena itu, dengan rasa hormat penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Allah SWT Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, karena berkat rahmat, segala petunjuk dan pertolongan yang diberikan membuat penulis mampu memperoleh pencapaian pada titik ini.
2. Kedua orang tua, yaitu papa Wirawan Eko Nugroho, Alm Mama Irma Herkamiati Suherman, dan Mami Endang terimakasih atas doa, pengorbanan, arahan, bimbingan, dan kasih sayang yang tak henti-hentinya untukku. Terimakasih atas segala jerih payah yang dilakukan. Tugas akhir dan gelar yang didapatkan akan aku persembahkan untuk orang tua ku tercinta. Terimakasih papa atas segala ilmu dan pelajaran hidup yang telah diberikan. Mami yang sudah menyemangati, dan alm mama yang telah

melahirkan dan mendidik ku sampai menjadi pribadi seperti sekarang bahagia di surganya Allah ya ma.

3. Kakakku tersayang Mas Irham dan Mas Fadhli, terimakasih telah menjadi contoh dan teladan, bagi adikmu. Semoga kita tumbuh menjadi anak-anak yang berbakti dan memperoleh kesuksesan di dunia maupun di akhirat, Aamiin.
4. Keluarga besarku terimakasih atas doa, dukungan, dan motivasi yang telah kalian berikan.
5. Ibu Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M., selaku Rektor Universitas Lampung .
6. Ibu Dra. Ida Nurhaida, M.Si. selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung.
7. Bapak Dr. Dedy Hermawan, M.Si. selaku Wakil Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung yang telah membantu segala urusan akademik penulis.
8. Ibu Dr. Bartoven Vivit Nurdin, M.Si. selaku Ketua Jurusan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung.
9. Bapak Damar Wibisono, S.Sos., M.A. selaku Sekretaris Jurusan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik.
10. Bapak Drs. Suwarno, M.H. selaku dosen pembimbing akademik sekaligus dosen pembahas mahasiswa, terimakasih atas bimbingan, segala pembelajaran, nasihat, dorongan semangat dan dukungan yang telah diberikan kepada peneliti selama perkuliahan. Semoga Bapak selalu diberikan kesehatan, keberkahan, serta kemudahan dalam setiap langkah yang dikerjakan.
11. Bapak Drs. Pairul Syah, M.H. selaku Dosen Pembimbing yang telah bersedia meluangkan waktunya, membimbing dengan sabar, banyak memberikan masukan, saran, dan arahan dalam proses penyelesaian skripsi ini.
12. . Seluruh Dosen Sosiologi tercinta, terimakasih atas ilmu-ilmu yang telah diberikan dan segala nasihat yang telah kalian berikan.

13. Staff jurusan Sosiologi, terimakasih karenatelah membantu dalam mengurus segala keperluan administrasi.
14. Kepada seluruh informan yang telah bersedia dan meluangkan waktunya untuk membantu peneliti dalam mengumpulkan data terkait penelitian yang dilakukan.sehingga penelitian ini dapat diselesaikan.
15. Kepada teman-teman Fasha, dian, fadel, pia, nci, rasyid, wawa, dan yang lainnya. Terima kasih telah menemani masa-masa senang, susah, sedih, dan juga canda dan tawa selama masa kuliah ini.
16. Kepada UKM F PA Cakrawala yang banyak memberikan pelajaran hidup yang besar serta kesenangan dan kesusahan selama masa perkuliahan.

Penulis sangat menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, akan tetapi sangat besar harapan semoga skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat untuk semuanya. Terimakasih penulis ucapkan untuk semua pihak yang telah membantu penyelesaian skripsi ini.

Bandar Lampung, 20 Juli 2023

Muhammad Kemal Pasha

DAFTAR ISI

DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xv
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	7
II. TINJAUAN PUSTAKA	8
A. Perjudian <i>Online</i>	8
1. Perjudian <i>Online</i>	8
2. Sejarah Judi	10
3. Bentuk-Bentuk Judi <i>Online</i>	12
4. Istilah Dalam Judi <i>Online</i>	18
B. Mahasiswa.....	21
1. Pengertian Mahasiswa	21
2. Mahasiswa Sebagai Agen Perubahan	22
C. Interaksi sosial	23
1. Pengertian Interaksi sosial	23
2. Syarat-Syarat Interaksi sosial.....	24
3. Jenis Interaksi sosial	25
4. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Interaksi sosial	26
5. Bentuk-Bentuk Interaksi sosial	28
D. Motivasi	29
1. Pengertian Motivasi	29
2. Motivasi Sosial.....	30
3. Motivasi Ekonomi.....	30
E. Belajar Sosial	31
F. Penelitian Terdahulu	32
G. Kerangka Pikir	35
III. METODE PENELITIAN	38
A. Tipe Penelitian	38
B. Lokasi Penelitian.....	38

C. Fokus Penelitian.....	39
D. Teknik Penentuan Informan.....	39
E. Sumber dan Jenis Data.....	40
1. Data Primer	40
2. Data Sekunder.....	40
F. Teknik Pengumpulan Data.....	40
1. Observasi.....	40
2. Wawancara.....	41
4. Dokumentasi	41
G. Metode Analisa Data.....	41
1. Reduksi Data.....	42
2. Penyajian Data	42
3. Penarikan Kesimpulan	42
IV. GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN.....	43
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	43
B. Visi, Misi dan Tujuan FISIP Universitas Lampung.....	45
1. Visi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung	45
2. Misi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung.....	46
3. Pimpinan dan Struktur Organisasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik	47
4. Jumlah Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung	48
C. Judi <i>Online</i> Dikalangan Mahasiswa Di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung	48
V. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	50
A. Hasil Penelitian	50
1. Informan Penelitian.....	50
2. Pemahaman Informan Tentang Judi <i>Online</i>	51
3. Latar Belakang Awal Mengenal dan Bermain Judi <i>Online</i>	54
4. Motivasi Mahasiswa Bermain Judi <i>Online</i>	57
5. Dampak Bermain Judi <i>Online</i>	66
B. Pembahasan.....	70
1. Proses Interaksi Sosial Awal Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung Mengenal Judi <i>Online</i>	70
2. Motivasi Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung Bermain Judi <i>Online</i>	73

3. Dampak Yang Dirasakan Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung Dalam Bermain Judi <i>Online</i>	75
VI. SIMPULAN DAN SARAN	77
A. Kesimpulan	77
B. Saran	79
DAFTAR PUSTAKA	80
LAMPIRAN	82

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Contoh <i>Casino Online</i>	12
Gambar 2. Contoh Judi Poker <i>Online</i>	14
Gambar 3. Contoh Judi Domino <i>Online</i>	14
Gambar 4. Contoh Judi Olahraga <i>Online</i>	15
Gambar 5. Contoh Judi <i>Virtual Sports</i>	15
Gambar 6. Contoh Judi Togel <i>Online</i>	16
Gambar 7. Contoh Judi <i>Slots Online</i>	17
Gambar 8. Contoh Judi Sabung Ayam	17
Gambar 9. Contoh Judi <i>Online</i> Tembak Ikan	18
Gambar 10. Struktur Organisasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik	47
Gambar 11. Wawancara dengan para informan	83
Gambar 12. Contoh informan bermain judi online	83

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Jenis Kejahatan siber Kelompok Pertama	2
Tabel 2. Jenis Kejahatan siber Kelompok Kedua.....	3
Tabel 3. Pimpinan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik.....	47
Tabel 4. Jumlah Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung	48

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada saat ini berkembang dengan sangat pesat, seluruh penjuru dunia saat ini menggunakan teknologi informasi dalam segala aspek kehidupan di dunia sudah dapat terhubung dan terpengaruh oleh teknologi. Pengaruh teknologi tidak dapat dipungkiri akan memudahkan segala kegiatan manusia, jarak bukan lagi menjadi suatu masalah dalam berkomunikasi dan informasi dengan adanya internet. Saat zaman dahulu, mendapatkan informasi dan berkomunikasi hanya bisa menggunakan surat dan telephone, sekarang sudah dimudahkan dengan adanya teknologi seperti *video call*, *video conference*, *whatsapp*, *SMS* yang akan memudahkan dua individu dan kelompok untuk saling saling bertukar informasi dengan mudahnya.

Sejalan dengan berkembangnya teknologi terutama pada bidang komunikasi yang berkembang pesat pada saat ini, teknologi yang berkembang dalam bidang komunikasi dikarenakan manusia adalah makhluk sosial yang akan membutuhkan interaksi sosial untuk mendapatkan informasi. Teknologi yang berkembang dibidang komunikasi memunculkan jenis-jenis temuan baru yang memiliki kelebihan masing-masing jenisnya. Jenis-jenis teknologi dalam bidang komunikasi saat ini adalah berupa *smartphone*, tablet, laptop, dan *internet*. Kecanggihan teknologi ini menarik minat banyak orang terutama dikalangan anak muda. Menurut Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pengguna dengan internet dengan kelompok umur produktif pada tahun 2017 pada kelompok umur 13-18 tahun sebesar 16,68%, kelompok umur 19-34 tahun sebesar 49,52%, dan kelompok umur 35-54 tahun sebesar 29,55%.

Seiring dengan perkembangan internet kegiatan manusia pun ikut berkembang, jual-beli yang dahulunya tatap muka dan dilakukan di toko fisik seperti *swalayan, mall, toko*, ataupun pasar tradisional berubah menggunakan media *online* melalui *website* penjualan atau dengan memanfaatkan *e-commerce*. Selain itu, internet berguna dalam banyak hal seperti dalam pendidikan dapat digunakan untuk mencari informasi ataupun menjadi media mengajar yang tidak perlu bertatap muka secara langsung. Banyaknya manfaat yang didapatkan oleh internet. manfaat yang terdapat pada internet sejalan juga dengan banyaknya kejahatan yang terjadi di internet atau dunia maya.

Kebaikan dan kemudahan yang banyak diberikan oleh internet terdapat banyak kejahatan yang terdapat di dalam dunia maya yang diciptakan oleh internet. Kejahatan dalam dunia maya ini biasa disebut dengan *cyber crime*, menurut Ensiklopedia Britania, *cyber crime* adalah menggunakan komputer untuk meraih tujuan ilegal. Ada berbagai macam tindakan ilegal menurut undang-undang ITE yang diatur dalam 9 pasal dan dibagi menjadi dua kelompok. Kelompok pertama, merupakan kejahatan yang menargetkan internet, komputer, dan teknologi terkait. Dalam Undang-undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi (UU ITE), terdapat 7 jenis kejahatan pada kelompok pertama ini adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Jenis Kejahatan siber Kelompok Pertama

No.	Jenis Kejahatan	Pasal
1	Meretas (<i>Hacking</i>)	Pasal 30
2	Intersepsi ilegal	Pasal 32 ayat 1 dan 2
3	Mengotori (<i>Defacing</i>)	Pasal 32
4	Pencurian elektronik	Pasal 32 ayat 2
5	Interference	Pasal 33
6	Memfasilitasi tindak pidana terlarang	Pasal 34
7	Pencurian identitas	Pasal 35

Sumber : Business-law.binus.ac.id

Tabel diatas menjelaskan kejahatan yang menitik beratkan pada serangan pada komputer dan internet, maksudnya adalah kejahatan yang menyerang sistem komputer ataupun internet. Sedangkan pada kelompok kedua, adalah mengenai konten ilegal dengan menggunakan internet, komputer dan teknologi terkait untuk melakukan tindak pidana. Dalam Undang-undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), terdapat juga 7 jenis kejahatan pada kelompok kedua ini.

Tabel 2. Jenis Kejahatan siber Kelompok Kedua

No.	Jenis Kejahatan	Pasal
1	Pornografi	Pasal 27 ayat 1
2	Judi	Pasal 27 ayat 2
3	Fitnah	Pasal 27 ayat 3
4	Pemerasan	Pasal 27 ayat 4
5	Tipuan yang membahayakan konsumen	Pasal 28 ayat 1
6	Ujaran kebencian	Pasal 28 ayat 2
7	Ancaman kekerasan terhadap orang lain	Pasal 29

Sumber : Business-law.binus.ac.id

Tabel diatas adalah tujuh kejahatan yang merupakan tindak kejahatan lama yang beradaptasi dengan menggunakan jaringan internet. Seiring semakin berkembangnya teknologi, internet menciptakan media baru untuk memberikan ruang bagi kejahatan diatas, terutama pada judi. Judi *online* diatur pada pasal 27 ayat 2 UU ITE yang berisi setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya dokumen elektronik yang mengandung muatan perjudian dipidana dengan 6 (enam) tahun.

Sehubungan dengan pasal 27 ayat 2 UU ITE merupakan perkembangan yang berasal dari pasal 303 KUHP tentang perjudian, menurut pasal 303 KUHP adalah tiap-tiap permainan, dimana pada umumnya kemungkinan mendapatkan untung bergantung pada peruntungan belaka, juga karena pemainnya lebih terlatih atau lebih mahir. Disitu termasuk segala pertaruhan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain-lainya yang tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala pertaruhannya. Sedangkan pengertian judi menurut kitab undang-undang hukum pidana pada pasal 303 ayat 3, menyatakan bahwa yang dikatakan main judi yaitu tiap-tiap permainan, yang mendasarkan pengharapan buat menang pada umumnya bergantung kepada peruntungan saja, dan juga pengharapan itu bertambah besar karena kepintaran dan kebiasaan pemain. Yang juga termasuk perjudian adalah pertaruhan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain, yang tidak diadakan oleh mereka yang turut berlomba atau bermain itu.

Menurut Undang-Undang Hukum Perdata pasal 233 ayat 3 bermain judi berarti tiap-tiap permainan yang kemungkinan akan menang tergantung untung-untungan saja (Moelianto, 1944:1). Selain itu, judi atau perjudian menurut Kartini Kartono (1958:52) adalah pertaruhan dengan sengaja yang mempertaruhkan suatu nilai atau resiko dan harapan-harapan tertentu pada peristiwa permainan, pertandingan, perlombaan dan kejadian yang tidak atau belum diketahui. Dari pengertian tersebut dapat diartikan bahwa saat melakukan perjudian maka diharapkan menghasilkan sesuatu yang memiliki nilai untuk dapat memberi keuntungan.

Permainan perjudian yang awalnya dilakukan secara langsung seperti pada bandar, memiliki resiko yang sangat tinggi tertangkap oleh penegak hukum. Resiko ini berkurang dengan adanya media baru melalui jaringan internet atau bisa disebut secara *online*. Media baru secara *online* ini sangat menguntungkan bagi para bandar atau para penjudi jika ingin melakukan perjudian. Melalui perjudian *online* ini memiliki keuntungan seperti kemudahan akses, susah terlacak, dan dapat menghindari penangkapan oleh penegak hukum. selain itu,

permainan judi *online* memiliki banyak jenis permainan yang ditawarkan dengan berbagai keuntungan yang diberikan, jenis tersebut adalah berupa togel *online*, sabung ayam *online*, slot *online*, judi bola *online*, kasino *online*, permainan tangkap ikan, poker *online*, domino *online*, dan juga *virtual sports*.

Berbagai jenis permainan dan juga kemudahan yang diberikan oleh judi *online*, membuat masyarakat semakin kecanduan dengan perjudian *online* ini. Kemudahan akses memberikan membuat masyarakat dapat bermain dimana saja dengan kondisi apapun. Selain kemudahan akses, bermain judi *online* juga menjamin keamanan karena susahnya terlacak oleh penegak hukum, hal ini yang menjadikan masyarakat makin menggemari bermain judi *online*. Segala tingkat kelas masyarakat menggemari bermain judi *online*, termasuk juga mahasiswa.

Pada hakikatnya, mahasiswa sebagai agen perubahan (*agent of change*) diharapkan membawa perubahan terhadap bangsa dan masyarakat. Mahasiswa sebagai golongan terdidik yang mengerti tentang hukum dan norma-norma sosial yang akan memberikan perubahan bagi bangsa dan masyarakat Indonesia bermain judi yang merupakan tindakan penyimpangan sosial. Banyak mahasiswa yang kini mulai kecanduan bermain judi *online*. Menurut pra-riset yang dilakukan hingga Agustus 2022, Polda Lampung menangkap 220 tersangka perjudian dengan kasus judi *online* ada 13 kasus judi *online* dengan 44 tersangka dengan barang bukti Rp. 2.230.000 juta. Sedangkan pada kasus judi *online* jumlah mahasiswa yang tertangkap kasus judi *online*, sepanjang tahun 2022 terdapat sekitar 25 tersangka judi *online*, maupun itu bermain ataupun sebagai pekerja pada situs judi *online*. Sedikitnya kasus penangkapan perjudian *online* membuat masyarakat berpindah menuju perjudian *online*, hal ini membuat juga mahasiswa lebih memilih perjudian *online*. menurut pra-riset yang dilakukan, 20 mahasiswa yang diwawancara terdapat 18 mahasiswa yang bermain judi *online* dan 8 merupakan mahasiswi. Sejalan dengan itu, maraknya mahasiswa bermain judi *online*, terjadi karena adanya interaksi sosial yang dilakukan antara mahasiswa dengan mahasiswa lainnya. Berbagai mahasiswa yang memiliki latar belakang budaya, daerah,

agama, dan lain-lain akan berbagi nilai-nilai yang sudah dipelajari dari lingkungan sebelumnya. Mereka akan melakukan sebuah interaksi yang akan mempengaruhi nilai yang sudah ada pada individu lainnya. Pengaruh ini dapat berupa hal positif ataupun negatif.

Pada dasarnya kampus adalah tempat mahasiswa menempuh pendidikan, dalam hal itu mahasiswa bertemu satu sama lain sehingga akan terjadi sebuah interaksi sosial dari masing-masing mahasiswa. Interaksi sosial ini memberikan pengaruh nilai dari masing-masing individu. Pengaruh nilai dapat berupa hal yang positif dan negatif. Menurut pra-riset yang dilakukan, para mahasiswa yang bermain judi *online* pertama kali mengenali judi *online* dikarenakan dikenalkan oleh temannya ataupun berada di lingkungan pertemanan yang bermain judi *online*. Selain itu, mahasiswa yang bermain judi *online*, bermain bersama-sama untuk menjadi sarana hiburan dalam bermain bersama teman-teman. Maka ini memperlihatkan interaksi terjadi diantara mahasiswa sehingga mereka bermain judi *online*.

Motivasi juga menjadi dorongan dalam diri mahasiswa untuk bermain judi *online*, motivasi memiliki arti sebagai dorongan yang ada pada diri individu secara sadar ataupun tidak sadar untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu. Menurut Uno (2007), motivasi adalah sebuah dorongan internal dan eksternal dalam diri individu yang diindikasikan dengan adanya sebuah dorongan, Hasrat dan minat, kebutuhan, harapan dan cita-cita, dan penghormatan. Ini menjelaskan bahwa mahasiswa sebagai individu mempunyai dorongan untuk melakukan judi *online*. Dorongan ini dapat berasal dari internal maupun eksternal. Dalam dorongan internal adanya keinginan untuk memiliki atau menambah ekonomi. Sedangkan dalam dorongan eksternal adanya pengaruh lingkungan sosial mereka yang terus memberi godaan untuk bermain judi *online*.

Maka dengan penjelasan masalah judi *online*, interaksi sosial dan motivasi. Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang proses interaksi sosial awal judi *online*, dan motivasi mahasiswa bermain judi *online* dengan judul

“Interaksi Sosial Dan Motivasi Mahasiswa Bermain Judi *Online* (Studi Kasus Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung)”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada penjelasan yang sudah penulis berikan, maka rumusan masalah adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses interaksi sosial awal mahasiswa fakultas ilmu sosial dan politik Universitas Lampung mengenal judi *online*?
2. Apa motivasi mahasiswa fakultas ilmu sosial dan ilmu politik Universitas Lampung bermain judi *online*?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada latar belakang dan rumusan masalah, maka penelitian ini mencoba memahami proses interaksi sosial awal mahasiswa mengenal judi *online*, karakteristik mahasiswa yang bermain judi *online*, serta motivasi mahasiswa bermain judi *online*, terutama di kalangan mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik di Universitas Lampung.

D. Manfaat Penelitian

Penulis berharap dengan melakukan penelitian ini memiliki manfaat sebagai berikut :

A. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan menambah referensi yang berhubungan dengan perilaku menyimpang khususnya judi *online* terutama mengenai motivasi mahasiswa melakukan judi *online*.

B. Manfaat Praktis

Peneliti berharap penelitian ini dapat memberikan gambaran kepada masyarakat luas mengenai judi *online* dikalangan mahasiswa. Serta menjadi bahan bagi lembaga yang berwenang mengenai masih banyaknya *website* judi *online* yang belum terblokir.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Perjudian *Online*

1. Perjudian *Online*

Perjudian adalah suatu masalah sosial, yaitu merupakan pelanggaran terhadap norma dan aturan yang berlaku dalam masyarakat. Perjudian adalah salah satu kejahatan yang sangat susah diberantas dalam sejarah atau perkembangannya. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Judi atau perjudian adalah permainan dengan menggunakan uang dan benda berharga sebagai taruhan. Judi atau berjudi adalah mempertaruhkan uang dan benda berharga dalam suatu permainan berdasarkan tebakan atau peluang untuk menghasilkan sejumlah uang yang lebih banyak dari sebelumnya atau benda berharga lebih besar dari sebelumnya.

Perjudian menurut Common Gaming House Singapura (49;2), judi merupakan permainan menggunakan nasib atau keahlian yang mempertaruhkan uang atau barang berharga. Sedangkan menurut Pasal 303 ayat 3 KUHP, judi adalah tiap permainan, dimana pada umumnya mendapat keuntungan bergantung pada peruntungan belaka, juga karena pemainnya lebih terlatih atau mahir.

Dalam konteks judi *online*, dapat diartikan sebagai permainan dengan menggunakan uang atau barang berharga melalui jaringan internet dengan media elektronik. Menurut Adli (2015), judi *online* merupakan judi yang menggunakan media internet untuk bertaruh yang didalam permainan penjudi harus membuat perjanjian mengenai ketentuan permainan dan apa yang dipertaruhkan. Sedangkan menurut Onno W. Purbo, yang disebut judi *online* atau judi menggunakan internet (*internet gambling*) terjadi karena adanya

taruhan pada pertandingan olahraga atau terjadi karena adanya taruhan pada kasino melalui internet.

Menurut *Gambling Like a Pro*, perjudian dibagi menjadi lima kategori menurut karakteristik psikologis dari para penjudi. Lima kategori tersebut adalah sebagai berikut:

1) *Sociable Games*

Pada *sociable games*, setiap orang yang menang ataupun kalah secara bersama-sama. Para penjudi bertaruh pada sebuah alas atau media yang ditentukan bukan melawan perjudian ini akan ditemui para penjudi saling berbicara, tegang, ataupun tertawa. Walau para penjudi menginginkan kemenangan, mereka mengetahui walaupun tidak ada kesempatan untuk hal tersebut, setidaknya mereka mendapatkan kesenangan dari sebuah permainan judi.

2) *Analytical Games*

Analytical games akan sangat menarik bagi orang-orang yang memiliki kemampuan analisis dan membuat keputusan sendiri. Judi ini memerlukan sebuah riset dan informasi yang banyak serta menganalisis berbagai kemungkinan seperti perjudian olahraga, dan pacuan kuda.

3) *Games You Can Bet*

Dalam judi ini, penjudi sangat kompetitif dan menginginkan kemenangan. Penjudi akan berusaha keras untuk menguasai permainan ini. penjudia dalam kategori ini beranggapan kemenangan akan didapatkan melalui *games* dengan keahlian dan strategi yang tepat untuk membaca lawan. Penjudi harus membuat keputusan dan memilih secara benar dan dapat menganalisis alternatif mana harus ikut bermain.

4) *Escape From Reality*

Escape from reality, pemain yang bermain *slot games* atau *video games* akan merasa seperti terbawa ke alam yang lain. perjudian melalui permainan ini, penjudi terbuai menunggu hasil yang banyak bukan hanya

menyuguhkan hal yang menarik, walaupun akhirnya akan mengalami kekalahan.

5) *Patience Games*

Penjudi yang ingin bersantai dan tidak terburu-buru untuk menghasilkan sesuatu, *patience games* adalah pilihan yang sesuai untuk dimainkan. Dalam perjudian ini, penjudi akan menunggu dengan sabar nomor-nomor yang akan keluar. Bagi para penjudi ini menunggu nomor yang keluar sama menariknya saat merek memasang taruhan, saat bermain atau saat selesai bermain.

Maka dari pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa perjudian *online* adalah kegiatan atau permainan yang menggunakan taruhan dalam bentuk uang ataupun barang berharga pada kegiatan olahraga ataupun permainan kasino, dimana didasari pada peruntungan atau pemainnya yang lebih terlatih melalui media internet.

2. Sejarah Judi

Perjudian atau judi sudah lama ada di Indonesia ataupun dunia, diurut dari awal, judi sudah ada sejak tahun 200 SM di China, dimana peneliti menemukan sebuah bentuk permainan undian yang dilakukan negara untuk menambah pendapatan negara. Selanjutnya pada tahun 500 SM, di Yunani ditemukan permainan judi berbentuk dadu yang ditemukan pada saat peperangan troy. Pada zaman ini, perjudian dianggap ilegal dilakukan didalam Kota Roma. Tetapi warga Roma mengakali dengan mengganti uang dengan chip.

Tahun 800 SM di China, ditemukan permainan judi berbentuk kartu. Pada tahun ini, kartu termasuk nilai taruhannya, permainan seperti kartu dengan gambar anak. Sedangkan yang lain mengatakan kartu pertama mempunyai bentuk yang mirip dengan domino. Sejarah judi di Indonesia tergambar pada cerita Mahabarata, dimana Pandawa kehilangan kerajaan dan diasingkan ke hutan selama 13 tahun karena kalah judi oleh Kurawa. Permainan judi yang marak di Indonesia pada zaman dahulu adalah sabung ayam.

Selanjutnya pada saat VOC berdiri di Indonesia, perjudian dilegalkan karena menghasilkan pendapatan negara yang tinggi melalui pajak rumah perjudian yang didirikan oleh pendatang dari Tionghoa. Di Batavia saat itu permainan judi yang marak adalah kartu dan dadu atau disebut dengan Po, sedangkan permainan lotere Eropa baru ada pada abad-19. Setelah itu, perjudian berkembang pesat di Indonesia. Tahun 1960, judi dalam bentuk permainan angka atau lotere dikenal dengan lotere buntut. Di Bandung, judi lotere dikenal dengan Toto Raga sebagai ajang untuk pengumpulan dana mengikuti pacuan kuda. Pada tahun 1968, Pemerintah Surabaya membuat Lotto atau Lotere Totalisator PON Surya, lotere ini padahal tidak ada kaitannya dengan penyelenggaraan olahraga.

Pemerintah Indonesia pada tahun 1974 melalui Kemensos, dihadirkan gagasan menyelenggarakan porkas dalam bentuk undian tanpa eksekusi judi. Melalui berbagai studi dan penilaian dari instansi pemerintah lainnya selama 7 tahun, porkas ini baru dapat dilaksanakan. Tahun 1985, kupon Porkas sepak bola hadir dan dijual untuk menghimpun dana dari masyarakat untuk menunjang pembinaan dan prestasi olahraga di Indonesia. Ini merupakan bentuk judi melalui permainan olahraga pertama yang legal di Indonesia.

Berkembangnya judi di Indonesia banyak menuai kontroversi, banyak dari masyarakat yang menentang perjudian legal di Indonesia. Pada kepemimpinan Gubernur Ali Sadikin di DKI Jakarta, judi dilegalkan untuk mendapatkan keuntungan yang digunakan untuk membangun DKI Jakarta. Menurut Ali Sadikin, jika judi liar dibiarkan, hanya segelintir orang yang akan mendapatkan keuntungan. Maka, Ali Sadikin melalui UU No. 11 Tahun 1957 membuat kasino agar perjudian dapat disentralisasikan dan mengatur penyebaran judi ilegal.

Pada saat ini, judi *online* sudah dilarang untuk dimainkan, tetapi judi ilegal berkembang bukan hanya secara langsung. Kini, judi sudah merambah atau berkembang melalui jaringan internet, tidak jauh beda dengan judi offline atau secara langsung, judi *online* juga menghadirkan permainan judi seperti yang

ada secara langsung. Permainan-permainan *casino*, olahraga, *slot*, dan lain-lain yang dihadirkan oleh Microgaming.

3. Bentuk-Bentuk Judi *Online*

Judi *online* memiliki berbagai macam permainan yang memiliki berbagai keunggulan dan caranya tersendiri. Tidak jauh berbeda dengan judi biasa, judi *online* mengadopsi permainan judi yang sudah ada pada umumnya, hanya media tempat bermainnya secara *online* melalui jaringan internet. Situs-situs judi *online* banyak menawarkan jenis-jenis judi yang memiliki keunggulan dan kelemahan masing-masing, berikut adalah jenis-jenis judi *online* ;

1) *Casino Online*

Permainan *casino* adalah setiap dan semua permainan meja dengan permainan kartu atau dadu dengan gaya *casino*. Dalam permainan *casino*, pemain menggunakan uang tunai atau menggunakan chip *casino* pada kemungkinan hasil yang acak. Maka *casino online* adalah permainan yang menggunakan meja dengan permainan kartu atau dadu dengan gaya *casino* yang dipermainkan secara *virtual* melalui jaringan internet. Jenis permainan *casino online* adalah seperti Baccarat, Roulette, Sic Bo, dan Dragon Tiger.



Gambar 1. Contoh *Casino Online*

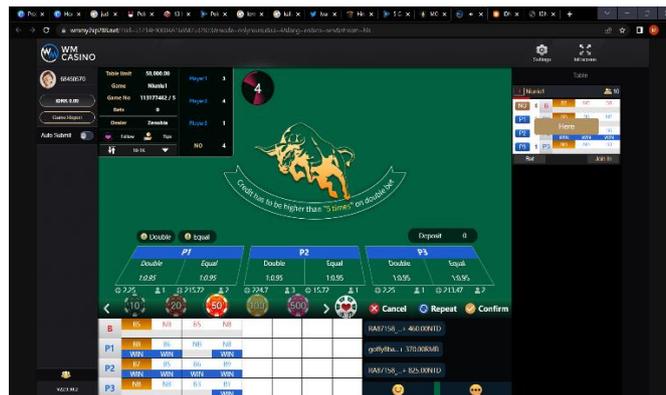
2) *Poker Online*

Poker adalah permainan yang dimainkan dengan standar (setumpuk) dari 52 kartu dalam kartu remi. Pada poker, para pemain membuat susunan lima kartu sesuai dengan aturan yang telah ditentukan, yang bervariasi sesuai dengan varian poker yang dimainkan. Berikut daftar susunan lima kartu dalam permainan poker :

- a. Royal Flush (kartu 10, jack, queen, king, dan as, semuanya satu jenis) – paling tinggi nilainya karena paling mengejutkan jika didapatkan. Pemikiran salah yang umum adalah bahwa kombinasi kartu ini paling sulit didapatkan daripada lima kartu serupa lainnya.
- b. Straight Flush (lima kartu dengan angka berurutan, semuanya satu jenis) – tidak boleh memiliki kartu king dan kartu dua secara bersamaan (misalnya Q-K-A-2-3).
- c. Four of a Kind (empat kartu dengan angka yang sama dan satu kartu sembarang).
- d. Full House (tiga kartu dengan angka yang sama dan dua kartu dengan angka yang sama) untuk kombinasi kartu yang sama-sama Full House, yang lebih kuat ditentukan oleh kartu yang bernilai lebih tinggi dari tiga kartu yang memiliki angka yang sama.
- e. Flush (lima kartu dengan jenis yang sama) – angka berapa pun bukan masalah.
- f. Straight (lima kartu dengan angka berurutan, jenis berbeda) – tidak boleh memiliki kartu king dan kartu dua secara bersamaan (misalnya J-Q-K-A-2).
- g. Three of a Kind (tiga kartu dengan angka yang sama, dua kartu lain dengan angka berbeda) – jika dua kartu lainnya memiliki angka yang sama, maka akan menjadi Full House.
- h. Two Pair (dua pasang kartu dengan angka yang sama ditambah satu kartu dengan angka berbeda).
- i. One Pair (dua kartu dengan angka yang sama, tiga kartu lainnya dengan angka yang berbeda-beda).

- j. High Card (nilai dari kartu poker itu sendiri bisa berupa urutan kartu juga berupa gambar kartu poker)

Dalam poker *online*, permainan juga menggunakan susunan kartu diatas. Uang yang digunakan dalam taruhan diganti dengan chip dengan nilai yang beragam.



Gambar 2. Contoh Judi Poker *Online*

3) Domino *Online*

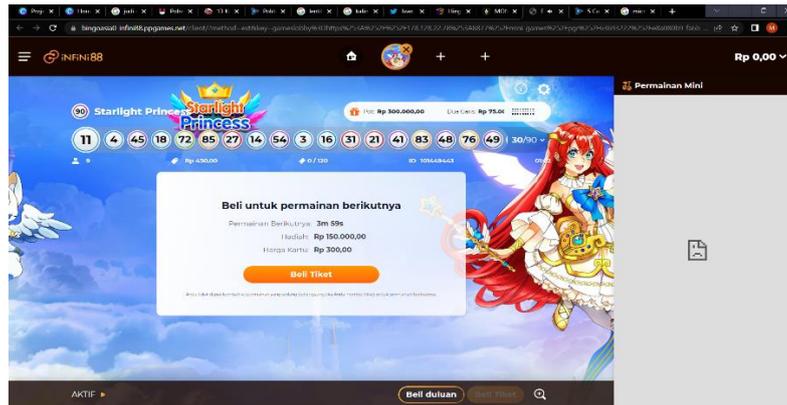
Domino adalah permainan yang menggunakan kartu domino berjumlah 28 kartu dengan bulatan-bulatan berbeda pada tiap kartunya yang memiliki nilai berbeda. Pertama, setiap pemain menerima 3 kartu, kemudian pemain menambahkan lingkaran ke 2 kartu dan hanya mengambil nilai terakhir. Pemain kemudian bergiliran bermain dan menaikkan untuk mendapatkan kartu keempat. Pemenang ditentukan oleh jumlah kartu yang mencapai nilai 9 (Kiu).



Gambar 3. Contoh Judi Domino *Online*

6) Togel *Online*

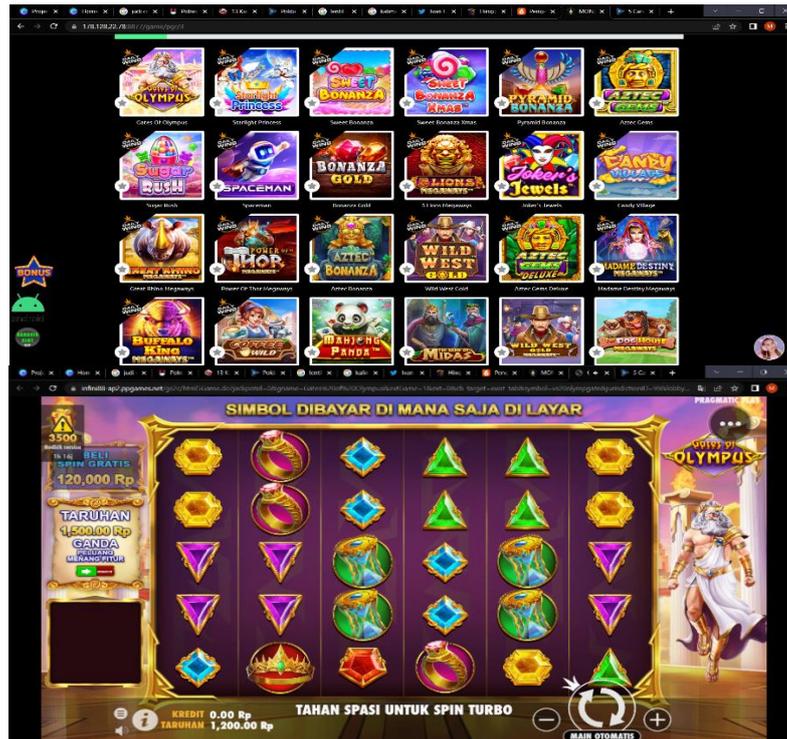
Togel *online* tidak beda jauh dengan togel pada umumnya, yang berbeda hanya pada bandar togel. Bandar yang *online* berbentuk *website* atau aplikasi. Togel adalah permainan judi yang dilakukan dengan menebak angka yang akan keluar pada pemutaran angka. Penyedia layanan lotre togel ini berada di negara Hongkong, Sydney, Singapura, dan Macau.



Gambar 6. Contoh Judi Togel *Online*

7) Slot *Online*

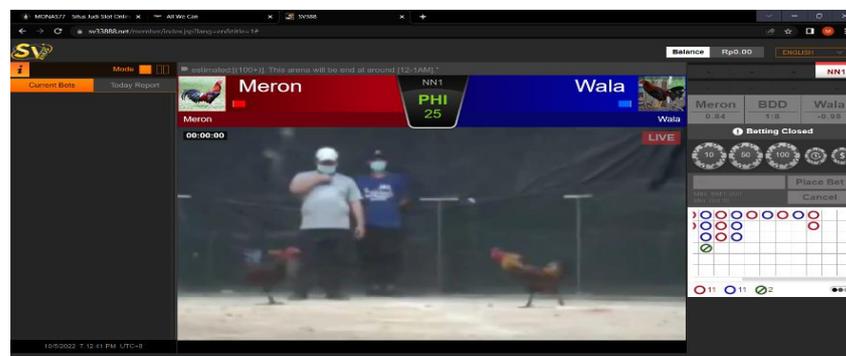
Slot online merupakan permainan judi yang menggunakan media mesin dengan komponen yang unik di dalamnya. Dalam permainan *slot* terdapat istilah seperti bonus yang didapatkan jika muncul simbol-simbol tertentu muncul dalam sebuah kombinasi kemenangan, spin gratis adalah bentuk dari bonus yang berupa putaran gratis tanpa memotong jumlah kredit pemain, dan scatter yaitu kombinasi simbol yang muncul (minimal 4) untuk menawarkan sebuah bonus yang dapat berisi pusran gratis atau total jackpot. *Slot* biasa dan *slot online* tidak memiliki perbedaan yang banyak. Perbedaan hanya pada penggunaan media internet. Judi *slot* ini sangat digemari oleh para pemain pada saat ini.



Gambar 7. Contoh Judi Slots Online

8) Sabung Ayam Online

Judi sabung ayam adalah aktifitas mengadu keberanian dan daya tempur dari ayam jago dengan cara mengadunya dengan ayam jago lainnya dengan menggunakan taruhan uang untuk menentukan ayam yang menang. Secara *online* tidak perlu kita memiliki ayam atau datang secara langsung. Sabung ayam *online* hanya diperlukan *betting* melalui *website* dan kita dapat menonton pertandingannya secara langsung melalui *live streaming*.



Gambar 8. Contoh Judi Sabung Ayam

1) Depo

Depo diambil dari kata deposito yang memiliki arti uang yang disimpan dalam rekening (KBBI). Istilah ini digunakan untuk mengggati kata menyetor uang pada bandar yang dilakukan oleh para pemain judi *online*.

2) WD (*Withdraw*)

WD atau *withdraw* adalah kata yang berasal dari bahasa inggris yang memiliki arti menarik. Istilah ini digunakan oleh para pemain jika ingin menarik uang yang telah didapatkan oleh para pemain yang terdapat pada saldo dari para pemain judi *online*.

3) Saldo

Saldo memiliki berbagai arti dalam berbagai bidang yang berbeda, tetapi istilah saldo yang dipakai dalam istilah judi *online* merujuk pada saldo pada bidang perbankan. Menurut bidang perbankan saldo memiliki arti sisa uang yang berada pada rekening kita, konteks dalam perjudian *online* saldo adalah sisa uang yang berada pada akun kita. Saldo dapat ditarik yang memiliki istilah WD atau ditambahkan yang memiliki istilah depo.

4) *Maxwin*

Maxwin adalah istilah yang dipakai dalam judi *online* yang merujuk pada kemenangan terbesar yang didapatkan oleh pemain. *Maxwin* juga memiliki kata lain yang bisa disebut dengan JP atau *jackpot*.

5) Scatter

Pada judi *online slots* terdapat sebuah gambar yang jika terkumpul dengan jumlah 4 secara beruntun akan mendapatkan putaran gratis tanpa adanya pemotongan pada saldo. Putaran gratis ini dicari oleh para penjudi karena akan mendapatkan hasil yang besar.

6) *Over dan Under*

Over dan *under* atau besar dan kecil adalah istilah dalam judi *online* olahraga, istilah ini mengacu pada jumlah gol selama pertandingan berlangsung. Pada *over* dan *under* terdapat pasaran yang berjumlah dua setengah hingga 3 ataupun lebih. Maksud dari pasaran tersebut adalah jika bertaruh *over* akan dinyatakan menang jika jumlah gol selama pertandingan melebihi 3 gol. Sedangkan jika bertaruh *under* akan menang jika giola tidak melebihi 2 gol selama pertandingan berlangsung.

7) Ganjil atau Genap

Mirip seperti *over* dan *under* hanya menentukan jumlah gol selama pertandingan berlangsung, dengan cara menebak jumlah gol yang ada berjumlah ganjil ataupun genap.

8) HDP

HDP adalah singkatan dari *handicap*, ini merupakan sebutan pada taruhan pada judi bola *online*. Jenis taruhan *handicap* pemain harus memilih salah satu tim yang berlaga pada pertandingan yang akan memenangkan pertandingan tersebut.

9) Bola Jalan

Istilah bola jalan adalah jenis taruhan bola dimana pemain judi memasang taruhan sesudah pertandingan berlangsung. Maka istilah bola jalan ini dipakai karena menaruh taruhan pada saat pertandingan sudah berlangsung.

10) Bola Mati

Berbeda dengan bola jalan, pada bola mati pemain judi harus menaruh taruhan sebelum pertandingan dimulai, pemain dapat menaruh taruhan pada setengah pertandingan atau selesai pertandingan.

11) *Parlay*

Parlay merupakan salah satu istilah dalam judi olahraga, *parlay* adalah sebuah taruhan yang terdiri dari beberapa taruhan *single* dengan minimal pertandingan sebanyak dua. Keuntungan bermain *parlay* jumlah *odds* dari pertandingan yang dipilih akan dikalikan dengan total uang yang ditaruhkan.

12) *Odds*

Odds memiliki artian adalah angka koefisien pengali untuk taruhan yang terdapat pada sebuah pertandingan. Nilai *odds* akan dikalikan dengan jumlah taruhan yang telah dipasang oleh penjudi untuk mendapatkan total kemenangan.

13) *Voor*

Voor diambil dari bahasa belanda yang artinya berada di depan, *voor* juga memiliki arti melihat keunggulan lawan. *Voor* digunakan dalam semua judi olahraga seperti sepak bola, bulu tangkis, bola basket, dan semua pertandingan yang memiliki berlawanan antar tim yang sedang bertanding.

B. Mahasiswa

1. Pengertian Mahasiswa

Secara umum mahasiswa dapat diartikan sebagai pelajaran yang terdaftar pada suatu universitas atau perguruan tinggi. Secara bahasa, mahasiswa dibagi menjadi dua kata, yaitu “maha” dan “siswa”. Maha memiliki arti tinggi atau besar dan siswa adalah pelajar. Maka dapat diartikan sebagai tingkatan pelajar tertinggi. Sedangkan menurut Hartaji (2012), mahasiswa memiliki arti seorang yang menimba ilmu atau belajar dan terdaftar di salah satu perguruan tinggi, yang terdiri dari universitas, akademi, politeknik, sekolah tinggi, dan institute. Sementara menurut Guardian of value, berpendapat bahwa mahasiswa bentuk upaya menuntut ilmu di jalur yang lebih tinggi. Karena tingkatnya lebih tinggi, mahasiswa tidak hanya belajar akademik saja, tapi juga belajar mengenai nilai-

nilai masyarakat. Sejalan dengan Guardian of value Siswoyo (2007) mendefinisikan mahasiswa sebagai individu yang menuntut ilmu di tingkat perguruan tinggi negeri maupun swasta, atau lembaga yang setingkat dengan perguruan tinggi. Mahasiswa dimasukan pada tahap pertumbuhan yang memiliki usia 18 sampai 25 tahun. Pada tahap ini, remaja yang memiliki rentang umur tersebut, sedang memasuki masa remaja akhir sampai dewasa awal. Pada tahap ini mahasiswa ada pada proses pematangan pendirian hidup

Maka dengan penjelasan diatas, mahasiswa adalah seorang pelajar atau peserta didik yang berusia 18 tahun sampai 25 tahun yang secara administrasi terdaftar di perguruan tinggi, baik negeri maupun swasta, dan lembaga yang setingkat dengan perguruan tinggi. Pada penelitian ini, mahasiswa menjadi objek penelitian bagi peneliti. Mahasiswa yang menjadi objek peneliti adalah mahasiswa yang aktif bermain judi *online* ataupun yang pasif bermain judi *online*.

2. Mahasiswa Sebagai Agen Perubahan

Mahasiswa sebagai agen perubahan dapat diartikan bahwa mahasiswa memiliki peran penting dalam perubahan suatu negara atau kelompok tanpa memandang tingkatan masyarakat atau tingkat ekonomi. Sebagai agen perubahan, mahasiswa menjadi sebuah harapan yang mampu mengembangkan ide-ide baru yang bermanfaat untuk masyarakat agar dapat memajukan masyarakat dan bangsa.

Selanjutnya sebagai mahasiswa harus menjadikan dirinya penggerak atau pemicu terjadinya perubahan bagi suatu bangsa. Sebagai agen perubahan, mahasiswa harus dapat menjadi orang yang hidup dan memandang di masa depan, bukan saat ini, maksudnya mahasiswa harus memiliki visi misi ke depan untuk dapat hidup lebih baik untuk dirinya dan orang lain disekitarnya.

Sehubungan mahasiswa sebagai agen perubahan, perubahan adalah sesuatu gerakan yang harus dilakukan untuk menjadikan bangsa yang besar, kuat, digdaya, dan sejahtera. Mahasiswa sebagai bagian masyarakat yang memiliki

tingkat Pendidikan yang tinggi menjadi roda bagi perubahan, dimana mahasiswa dapat melakukan perubahan dengan langsung bergerak membantu masyarakat untuk menghadapi permasalahan sosial yang ada di masyarakat.

Dalam bergerak langsung dalam masyarakat, mahasiswa memiliki kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN). Kegiatan ini adalah menjadi contoh nyata mahasiswa menjadi agen perubahan bagi masyarakat. Dalam kegiatan ini, mahasiswa membantu menyelesaikan suatu permasalahan sosial yang terjadi di masyarakat. Selain itu, mahasiswa sebagai agen perubahan berupaya memberdayakan masyarakat untuk dapat hidup mandiri.

Dengan demikian, mahasiswa sebagai agen perubahan merupakan sebuah gerakan yang harus ada di diri seorang mahasiswa. Dalam konteks penelitian ini mahasiswa yang seharusnya menjadi sebuah agen perubahan bagi masyarakat yang bertindak sesuai norma dan hukum, melakukan tindakan penyimpangan perilaku yang tidak sesuai dengan norma dan hukum yang berlaku di masyarakat yaitu melakukan perjudian *online*.

C. Interaksi sosial

1. Pengertian Interaksi sosial

Soekanto (2002) berpendapat bahwa interaksi sosial adalah hubungan-hubungan sosial yang dinamis, meliputi hubungan antar individu dengan individu, kelompok dengan kelompok manusia, ataupun individu dengan kelompok manusia. Sedangkan Walgito (2007) mengemukakan bahwa interaksi sosial adalah hubungan antara individu dengan individu lainnya, individu dapat mempengaruhi individu lainnya ataupun sebaliknya, sehingga terbentuk hubungan timbal balik.

Menurut Sawarno dan Meinarno (2009) interaksi sosial merupakan hubungan timbal balik yang mempengaruhi antara individu dengan individu lain, individu dengan kelompok, dan juga kelompok dengan kelompok lainnya. Basrowi (2015) berpendapat interaksi sosial merupakan suatu hubungan dinamis yang

mempertemukan individu dengan individu, kelompok dengan kelompok, maupun individu dengan kelompok. Bentuknya bukan hanya Kerjasama, tetapi tindakan, pertikaian, persaingan, dan lainnya yang merupakan interaksi sosial

Gerungan (2006) membahas interaksi sosial secara lebih dalam, ia mengemukakan bahwa interaksi sosial adalah proses individu dapat menyesuaikan dirinya dengan cara autoplastis kepada individu lainnya, dimana individu dipengaruhi oleh individu lainnya.

Dapat disimpulkan bahwa dari uraian diatas, interaksi sosial merupakan hubungan timbal balik yang mempengaruhi satu sama lainnya antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, serta kelompok dengan kelompok. Maka interaksi sosial menjadi hal penting untuk mahasiswa mengetahui bagaimana cara bermain judi *online*.

2. Syarat-Syarat Interaksi sosial

Untuk dapat melakukan interaksi sosial diperlukan syarat-syarat yang harus dipenuhi. Syarat-syarat interaksi sosial menurut Abdul Syani (2015), sebagai berikut ;

1) Kontak sosial

Kontak sosial merupakan hubungan antara satu individu atau lebih, melalui pembicaraan dengan saling mengerti tujuan masing-masing. Kontak sosial dibagi menjadi dua, yaitu langsung dan tidak langsung. Kontak sosial secara langsung adalah seperti saling menyapa. Sedangkan kontak tidak langsung adalah seperti melalui perantara, seperti surat, media sosial, dan lain-lain.

Kontak sosial juga memiliki dampak positif dan negatif. Dalam hubungan positif terjadi karena kedua pihak saling pengertian dan saling menguntungkan. Sedangkan hubungan negatif terjadi karena tidak adanya pengertian antara kedua pihak ataupun saling merugikan.

2) Komunikasi sosial

Komunikasi sosial adalah adanya kesamaan pandangan antar orang-orang yang berinteraksi sosial pada sesuatu, komunikasi merupakan hubungan antara satu pihak dengan pihak yang lain dan juga saling mempengaruhi kedua pihak tersebut.

Maka dalam melakukan sebuah interaksi sosial diperlukan adanya kontak sosial dan komunikasi sosial, jika tidak ada keduanya maka tidak akan adanya interaksi sosial. Dengan demikian dalam mahasiswa mengenal judi *online* diharuskan melakukan dua tindakan tersebut.

3. Jenis Interaksi sosial

1) Interaksi sosial Individu dengan Individu

Interaksi sosial individu dengan individu adalah bertemunya antara individu dengan individu lain dengan tujuan memberikan respon untuk menjalin pertemanan ataupun mengarahkan untuk bekerja sama jika terjadi respon positif. Jika respon yang diberikan negatif kemungkinan akan terjadi konflik atau kerugian dari masing-masing pihak.

2) Interaksi sosial Individu dengan Kelompok

Interaksi sosial individu dengan kelompok pada salah satu ataupun kelompok yang lebih besar, dimana akan memberikan informasi melalui seminar ataupun sejenisnya. Interaksi sosial ini biasanya diberikan oleh beberapa orang yang akan menyampaikan kepada individu ataupun kelompok.

3) Interaksi sosial Kelompok dengan Kelompok

Interaksi sosial kelompok dengan kelompok adalah pertemuan dua kelompok yang berbeda. Interaksi sosial ini sifatnya untuk kepentingan kelompok bukan untuk hal pribadi.

Ketiga jenis interaksi sosial dapat saling memberikan nilai yang ada pada individu ataupun kelompok yang berbeda. Nilai yang diberikan dapat berupa

hal positif ataupun negatif. Dalam penelitian ini, nilai yang diberikan pada individu atau kelompok lainnya adalah judi *online* yang dalam norma dan hukum yang berlaku ada hal yang negatif.

4. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Interaksi sosial

Interaksi sosial dipengaruhi oleh berkembangnya konsep diri dalam diri individu, terkhusus dalam memandang positif atau negatif terhadap diri suatu individu. Hal ini menjadikan diantara individu menjadi percaya diri ataupun sebaliknya terhadap masalah hubungan interaksi sosial. Berdasarkan Mons (2002) ada faktor yang mempengaruhi interaksi sosial yaitu ;

1) Jenis kelamin

Laki-laki cenderung untuk berinteraksi sosial lebih dengan teman sejawatnya daripada perempuan.

2) Kepribadian ekstrovert

Individu yang mempunyai kepribadian ekstrovert lebih cenderung aktif dalam berinteraksi sosial daripada introvert.

3) Besar kelompok

Kelompok yang lebih besar memiliki pengaruh yang lebih terhadap suatu individu ataupun kelompok

4) Keinginan untuk mempunyai status

Dorongan untuk mempunyai status menyebabkan individu atau kelompok berinteraksi sosial dengan teman sejawatnya.

5) Pendidikan

Memiliki Pendidikan yang tinggi adalah faktor untuk berinteraksi sosial, ini dikarenakan individu yang memiliki Pendidikan tinggi memiliki wawasan yang luas dan mendukung pergaulannya.

6) Interaksi sosial orang tua

Keadaan rumah yang tidak nyaman dan adanya tekanan dari orang tua menyebabkan individu berinteraksi sosial dengan temannya.

Sedangkan menurut Gerungan (2006), ada beberapa faktor yang mempengaruhi interaksi sosial, yaitu ;

1) Imitasi

Imitasi memiliki peran penting pada proses interaksi sosial. Hal positif dari imitasi adalah dapat membuat individu untuk mematuhi aturan dan nilai-nilai yang berlaku. Sedangkan hal negatif adalah jika yang ditiru melakukan penyimpangan, maka akan menirukan penyimpangan tersebut.

2) Sugesti

Sugesti terjadi jika individu memberikan pandangan atau sikap yang ada pada dirinya yang akan diterima pihak lain. hal ini dapat terjadi jika pihak penerima dalam keadaan emosi yang labil.

3) Identifikasi

Proses ini dapat berlangsung dengan sendiri ataupun disengaja karena individu mempunyai tipe-tipe ideal tertentu pada proses kehidupannya.

4) Simpati

Proses individu tertarik pada individu lainnya. Pada proses ini perasaan individu mempunyai peran penting walaupun dorongan keinginan untuk kerjasama menjadi hal utama pada simpati.

Faktor-faktor diatas yang akan menjadikan individu ataupun kelompok menyesuaikan dirinya dalam nilai atau pengaruh yang diberikan dalam interaksi sosial. Pada penelitian ini, individu dalam hal ini adalah mahasiswa yang menyesuaikan dirinya dalam pergaulan sehingga akhirnya dapat bermain judi *online*.

5. Bentuk-Bentuk Interaksi sosial

Interaksi sosial terjadi antara individu atau orang dengan kelompok timbal balik dapat tercipta melalui kontak dan interaksi sosial yang memunculkan bentuk-bentuk interaksi sosial yang lain. Meinarni dan Sawarno (2009), berpendapat bentuk interaksi sosial adalah sebagai berikut ;

1) Kerjasama

Kerjasama adalah proses sosial, yang didalamnya terdapat aktivitas yang memiliki tujuan bersama dan membantu satu sama lain dan memahami aktivitas masing-masing. Soekanto (2005) mengemukakan kerjasama berkembang jika individu dapat digerakan untuk menghasilkan tujuan bersama.

2) Persaingan

Merupakan usaha individu untuk mencapai hal yang lebih dari sebelumnya. Menurut Dirsojis (2002) menyatakan persaingan adalah kegiatan perjuangan sosial untuk memperoleh tujuan, dengan saling bersaing terhadap yang lain.

3) Pertikaian atau konflik

Bentuk dari persaingan yang berkembang dengan negatif. Hal ini adalah interaksi sosial yang salah satu pihak menjatuhkan pihak lainnya.

4) Akomodasi

Menurut soejono (2002) akomodasi adalah dimana konflik atau pertikaian mendapat penyelesaian yang akan terjalin kerjasama. Soekamto (2005) mengemukakan bahwa akomodasi adalah suatu usaha untuk memperoleh kestabilan.

Bentuk dalam interaksi sosial ini adalah sebuah aktifitas yang terjadi dalam sebuah interaksi sosial. Pada penelitian ini, judi *online* merupakan hasil dari bentuk-bentuk interaksi sosial yang terjadi antar individu maupun kelompok.

D. Motivasi

1. Pengertian Motivasi

Motivasi adalah suatu hal yang mempengaruhi perilaku individu, motivasi dapat diartikan sebagai keinginan, rangsangan, pendorong, pendukung yang membuat suatu individu bersemangat melakukan suatu tindakan. Motivasi memiliki arti dorongan atau penggerak yang berasal dari kata latin *movemore*. Menurut Siagian (2012) motivasi adalah kondisi internal yang mendorong individu untuk melakukan suatu tindakan, mendorong individu menggapain tujuan dan membuat individu tertarik dalam suatu tindakan tertentu.

Sedangkan Uno (2007) menyatakan bahwa motivasi merupakan suatu hal yang membuat individu bertindak melakukan suatu perilaku untuk meraih tujuan tertentu. Dalam kamus besar bahasa Indonesia (KBBI), motivasi memiliki arti dorongan yang muncul pada individu secara sadar atau tidak untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu. Koirul Rofi (2021) mengatakan motivasi adalah suatu dorongan atau inspirasi yang dapat membuat semangat atau niat individu melakukan sesuatu. Teevan & Smith (1964) mengelompokkan motivasi menjadi dua, sesuai dengan perkembangannya;

1) Motivasi Primer

Motivasi ini merupakan motivasi yang terjadi berdasarkan proses kimiawi fisiologik dan diperoleh dengan tidak dipelajari, seperti lapar dan haus

2) Motivasi Sekunder

Motivasi ini adalah perilaku yang dasarnya terjadi tidak secara langsung. Motivasi ini muncul karena adanya proses belajar dari pengalaman ataupun lingkungan.

Dari beberapa pendapat diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa motivasi merupakan suatu dorongan pada diri individu untuk melakukan suatu tindakan untuk meraih tujuan tertentu. Motivasi adalah suatu kekuatan untuk melakukan suatu tindakan yang muncul dari dalam diri individu yang dapat mempengaruhi

suatu diri individu secara positif ataupun negatif tergantung pada diri individu sendiri. Dengan demikian dalam melakukan mahasiswa yang bermain judi *online*, ada sebuah dorongan dalam dirinya ataupun dari luar untuk melakukan kegiatan perjudian *online*.

2. Motivasi Sosial

Motivasi sosial menurut Heckhausen (1980), adalah motivasi yang menunjukkan tujuan yang ingin dicapai mempunyai interaksi sosial dengan individu lain. Sedangkan menurut Lindgran (1973) motivasi sosial adalah suatu yang dipelajari melalui kontak orang lain dan lingkungan memiliki peran penting. Motivasi juga berasal dari diri sendiri dimana dorongan melakukan kegiatan berasal dari keinginan yang muncul dalam individu.

Sejalan dengan itu Barkowits (1969) memiliki pandangan bahwa motivasi sosial merupakan motivasi yang menjadi dasar aktivitas individu untuk mereaksi terhadap individu lainnya. Menurut Zeigler-Hill dan Hobbs (2017) motivasi sosial adalah sistem psikologis yang terbentuk karena evolusi manusia yang memberi energi, mengatur, dan memilih perilaku untuk menghadapi peluang dan ancaman sosial yang terjadi berulang kali.

Dari pendapat ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa motivasi sosial memiliki definisi adalah suatu yang muncul pada diri individu untuk mencapai tujuan yang memiliki hubungan dengan interaksi sosial serta lingkungan sosial individu tersebut. Berhubungan dengan penelitian yang dilakukan, dimana motivasi sosial menjadi salah satu dasar untuk melakukan kegiatan judi *online* oleh mahasiswa dikarenakan tuntutan lingkungan sosial disekitarnya.

3. Motivasi Ekonomi

Motivasi ekonomi adalah alasan individu melakukan kegiatan ekonomi untuk mencapai kemakmuran. Sedangkan kegiatan ekonomi merupakan kegiatan yang dilakukan individu ataupun kelompok untuk mendapatkan barang atau jasa untuk memenuhi kebutuhan hidup. Motivasi ekonomi menjadi dasar

berbagai macam tindakan ekonomi. Tindakan ini adalah usaha dari individu untuk memenuhi kebutuhan hidupnya.

Robbins (2001:156) berpendapat bahwa motivasi ekonomi adalah sebuah proses yang menjelaskan kesediaan individu untuk mencapai ke arah tujuan, yang dikondisikan oleh kemampuan atau intensitas individu untuk memenuhi kebutuhannya. Motivasi ekonomi juga diartikan sebagai dorongan yang timbul dalam diri individu untuk meningkatkan kemampuan dirinya dalam mencapai tingkat finansial yang diinginkan (Indrawati, 2009).

Dari penjelasan ahli diatas, motivasi ekonomi adalah sebuah dorongan dari individu untuk mencapai tingkat finansial yang diinginkan sehingga dapat memenuhi kebutuhan hidup. Motivasi ini menjadi hal yang sangat dasar oleh mahasiswa untuk melakukan sebuah kegiatan bermain judi *online*.

E. Belajar Sosial

Teori belajar sosial merupakan teori belajar yang mengedepankan aspek perubahan perilaku melalui proses pengamatan. Teori ini beranggapan, harus adanya pemodelan atau contoh yang bisa dijadikan objek pengamatan oleh individu yang melakukan suatu pembelajaran. Teori belajar sosial memberi penjelasan bahwa setiap tindakan individu manusia mempunyai sebuah interaksi timbal balik yang berkesinambungan antara perilaku dan pengaruh lingkungan. Dimana kebanyakan perilaku individu dipelajari melalui sebuah pengamatan melalui pemodelan dari mengamati individu lainnya.

Menurut Alber Bandura (Ahmad, 2012), perilaku individu sebgaiian besar dipelajari secara pengamatan atau obsevatif melalui *modeling*. Sehingga dalam melihat tindakan individu lainnya, dapat muncul sebuah konsep dalam bertindak yang dipercayai menjadi sebuah tindakan yang tepat. Dengan demikian dalam sebuah tindakan penyimpangan seperti judi *online*, individu harus melihat dari sebuah contoh yang ada di lingkungannya.

F. Penelitian Terdahulu

Pada pembuatan skripsi ini, penulis mengumpulkan referensi dari penelitian terdahulu yang berhubungan dengan judul skripsi, yang bertujuan untuk mendapatkan wawasan yang luas. Berikut referensi penelitian terdahulu:

- 1) Jurnal dengan judul “Judi *Online* Dikalangan Remaja (Kasus Kelurahan Bone-Bone, Luwu) oleh M. Ramli AT, Andi Haris, Heru, dan Andi Rusdayani. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif melalui pendekatan kualitatif. Hasil dari penelitian didapatkan bahwa karakteristik dari remaja yang bermain judi *online* terbagi menjadi beberapa kategori. Karakteristik pertama adalah pekerjaan, kedua adalah Pendidikan, ketiga latar belakang orang tua, keempat adalah pengalaman bermain judi *online*.

Perbedaan antara penelitian ini dengan yang dilakukan oleh peneliti adalah objek penelitian, tempat penelitian, dan fokus penelitian. Pada penelitian ini, objek yang diambil adalah remaja yang bekerja setelah SMA ataupun yang menganggur setelah SMA. Sedangkan objek penelitian yang diambil oleh peneliti adalah remaja yang sedang menempuh perguruan tinggi. Dalam tempat penelitian, penelitian ini bertempat pada kelurahan Bone-Bone. Sedangkan peneliti berada di lingkungan kampus fisip unila. Untuk fokus penelitian, penelitian ini berfokus pada karakteristik dari para remaja yang bermain judi *online*. Sedangkan penelitian peneliti berfokus pada bagaimana interaksi sosial awal pemain judi *online*.

- 2) Jurnal oleh Achmad Zurohman, Tri Marhaeni Pudji Astuti, dan Tjaturahono Budi Sanjoto dengan judul “Dampak Fenomena Judi *Online* terhadap Melemahnya Nilai-nilai Sosial pada Remaja (studi di Campusnet Data Media Cabang Sadewa Kota Semarang). Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan kualitatif dengan studi fenomenologi. Penelitian ini menghasilkan kesimpulan bahwa terdapat pelemahan dari nilai-nilai sosial, seperti nilai material, nilai vital, dan nilaikerohanian.

Perbedaan penelitian ini dengan yang dilakukan oleh peneliti adalah fokus penelitian, dimana pada penelitian ini fokus penelitian untuk mencari dampak judi *online* terhadap melemahnya nilai-nilai sosial pada remaja. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti memiliki fokus untuk mencari bagaimana proses awal mengenal judi *online* serta mencari motivasi melakukan perjudian *online*.

- 3) Jurnal dengan judul “Judi *Online* dan Kontrol Sosial Masyarakat Pedesaan” oleh Rina Susanti. Penelitian ini menggunakan metode penelitian Kualitatif Deskriptif. Hasil dari penelitian ini dapat ditarik kesimpulan pada dasarnya aktivitas *live ding dong* memiliki dampak buruk terhadap individu sebagai pemain maupun terhadap lingkungan masyarakat.

Perbedaan penelitian ini dengan yang dilakukan oleh peneliti adalah fokus penelitiannya. Pada penelitian ini fokus penelitian adalah dampak dari judi *online* terhadap lingkungan masyarakat dan kontrol sosial pada masyarakat pedesaan. Pada penelitian yang dilakukan peneliti berfokus pada proses interaksi sosial awal mengenal judi *online* serta motivasi bermain judi *online*.

- 4) Jurnal oleh Yozzi Yuda Pratam dan Erianjoni dengan judul “Motivasi Mahasiswa di Kota Padang Bermain Judi *Online*”. Penelitian ini menggunakan metode pendekatan penelitian kualitatif fenomenologi. Hasil dari penelitian ini motivasi dari mahasiswa bermain judi *online* adalah motivasi sosial, motivasi keamanan, motivasi prestise, dan motivasi ekonomi.

Perbedaan dengan penelitian peneliti dengan penelitian ini hanya berfokus pada motivasi, sehingga tidak dijelaskan bagaimana proses informan mengenal judi *online*. Sedangkan peneliti membahas bagaimana proses interaksi sosial pemain judi *online* serta dampak yang diakibatkan dari judi *online*.

- 5) Jurnal oleh Yai Putri Dwihayuni dan Agus Machfudz Fauzi dengan judul “Motivasi Aksi Perjudian *Online* Sebagai Mata Pencapaian Tambahan Selama Pembatasan Sosial Akibat Pandemi Covid-19”. Jurnal ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan melakukan observasi dan wawancara mendalam. Hasil penelitian ini menemukan faktor yang mempengaruhi prevalensi judi selama pembatasan sosial, baik faktor internal ataupun eksternal. Penelitian ini juga menemukan judi *online* mempunyai banyak jenis dan menyimpulkan bahwa Covid-19 menjadikan terjadinya masalah sosial yang menyebabkan judi *online* menjadi sumber mata pencapaian tambahan dan juga hobi oleh masyarakat di Kabupaten Nganjuk. Perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah dalam penelitian ini tidak menjelaskan bagaimana interaksi sosial yang terjadi antar masyarakat. Penelitian juga mencari alasan bermain judi *online* pada saat pandemic Covid-19.
- 6) Jurnal dengan judul “Perilaku Judi Bola Kaki *Online* Pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Riau” dengan menggunakan metode penelitian kualitatif. Hasil penelitian ini menyimpulkan adanya interaksi sosial yang menyebabkan mahasiswa bermain judi bola kaki *online*. Perbedaan dengan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah pada jurnal ini tidak menjelaskan motivasi mahasiswa bermain judi bola kaki *online*.
- 7) Jurnal oleh Abdush Shabur, Romi Marnelly, dan Resdati dengan judul “Judi Sepak Bola *Online* Pada kalangan Mahasiswa Muslim Di Universitas Islam Riau” penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Hasil penelitian ini adalah adanya latar belakang yang membuat mahasiswa bermain judi sepak bola *online*, serta dampak yang terjadi jika bermain judi *online*.

Perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah interaksi sosial yang membuat mahasiswa bermain judi *online*. Selain itu, tema dari

penelitian ini berfokus pada judi sepak bola *online* sedangkan penelitian yang dilakukan oleh penelitian adalah judi *online* secara keseluruhan.

- 8) Jurnal dengan judul “Fenomena Judi *Slot Online* Sebagai Trend Mahasiswa” oleh Cahyo Kartiko Adi Nugroho dan Haryono menggunakan metode *Phenomenological Research*. Hasil dari penelitian ini menyimpulkan bahwa judi *slot online* mempengaruhi adanya terjadinya penyimpangan sosial dikalangan mahasiswa.

Perbedaan dengan penelitian peneliti lakukan adalah dalam penelitian ini membahas bagaimana judi *online* menjadi trend dan gaya hidup mahasiswa. Sedangkan penelitian peneliti memfokuskan bagaimana interaksi sosial yang terjadi antara pemain judi *online* terutama mahasiswa.

G. Kerangka Pikir

Perjudian sudah dimainkan sejak dahulu kala. Permainan bukan hanya menjadi sebuah hiburan tetapi juga dimainkan untuk mendapatkan keuntungan. Permainan ini dimainkan oleh banyak golongan masyarakat dari golongan atas hingga golongan bawah, tetapi perjudian marak dilakukan oleh masyarakat golongan bawah. Maraknya perjudian disebabkan karena judi menawarkan sebuah keuntungan yang beras dan berkali-kali lipat, selain itu judi juga memberikan sebuah kebanggan atau “*Pride*” bagi pemenangnya.

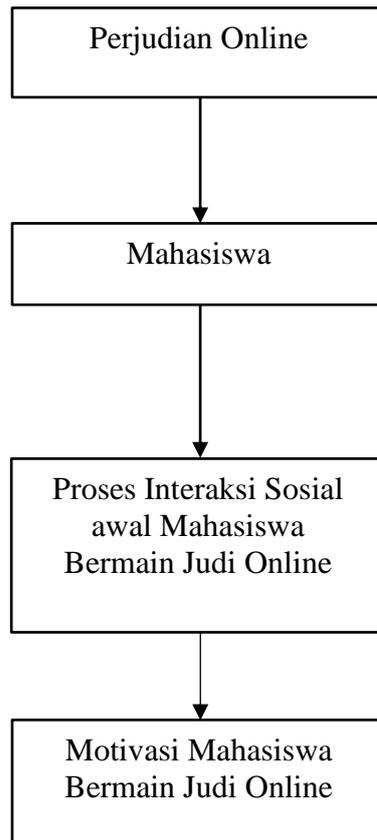
Perjudian awalnya berlangsung secara tatap muka atau datang ke tempat perjudian, dimana para penjudi langsung bertemu dengan satu sama lain dan juga bandar. Mereka bermain bermacam-macam judi seperti *blackjack*, *poker*, *roulette*, togel, olahraga, sabung ayam, balapan kuda, balapan anjing, dan lain-lain. Para pemain judi datang ke tempat perjudian dengan membawa uang untuk ditukarkan atau dipasangkan pilihan mereka kepada bandar judi. Perjudian secara langsung atau tatap muka ini, rawan sekali tertangkap oleh pihak berwajib. Pemain judi hingga bandar harus diam-diam melakukan kegiatan perjudian agar tidak tertangkap.

Seiring berkembangnya teknologi, perjudian beralih menggunakan sebuah sistem perjudian seperti *Pragmatic Play, Nexus, sbobet, microgaming, Svenus*, dan lain-lain. sistem ini akan menyediakan berbagai permainan judi yang menarik untuk dimainkan. Perjudian menggunakan sistem ini disebut dengan judi *online* dimana memerlukan jaringan internet untuk memainkannya. Perjudian *online* saat ini sedang marak di kalangan masyarakat, segala golongan masyarakat bermain bermain judi *online*. Perjudian *online* marak karena memiliki nilai lebih dari permainan judi *online* secara langsung. Perjudian secara *online* menawarkan kemudahan akses bagi pengunanya dengan hanya memerlukan internet dan *handphone*, masyarakat dapat melakukan perjudian dimanapun. Selain itu, perjudian *online* menawarkan modal kecil dengan keuntungan yang berkali-kali lipat. Perjudian *online* juga menawarkan keamanan bagi penggunanya, hanya dengan menghapus atau menutup *website* judi maka tidak ada bukti yang akan menyebabkan ditangkap oleh pihak berwajib.

Nilai lebih inilah yang membuat perjudian *online* sangat marak dikalangan masyarakat, tak luput dari kalangan mahasiswa. Mahasiswa sebagai *agent of change* dan juga *of controlling* yang akan menjadi harapan bangsa untuk melakukan perubahan yang lebih baik malah terjebak dalam permainan judi *online* ini. Mahasiswa yang dianggap masyarakat sebagai golongan terdidik yang tidak akan melakukan kegiatan yang melanggar hukum, melakukan tindakan yang sebaliknya, dimana mereka bermain judi yang melanggar hukum dan norma yang berlaku.

Berdasarkan judul penelitian, mahasiswa berinteraksi sosial dengan sesamanya atau dengan kelompok lainnya. Menurut teori interaksi sosial, interaksi sosial antara individu dengan individu lainnya ataupun kelompok akan memberikan pengaruh terhadap nilai dari satu individu mau itu negatif ataupun positif. Dari interaksi sosial ini seorang individu mulai mengamati tingkah laku, sikap, dan tindakan dari lingkungannya sekitarnya. Sesuai konsep teori belajar sosial dimana individu akan meniru perilaku, reaksi emosional, dan sikap dari orang atau lingkungan sekitarnya. Selain itu, ada motivasi yang menggerakkan

mahasiswa untuk melakukan suatu tindakan entah dari motivasi dalam diri atau motivasi dari luar. Maka kerangka berpikirnya sebagai berikut.



Gambar 10. Kerangka Berpikir

III. METODE PENELITIAN

A. Tipe Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif secara sederhana adalah mengembangkan pertanyaan dasar tentang apa dan bagaimana kejadian itu terjadi, siapa saja yang terlibat (Umriati & Wijaya, 2020). Pendekatan kualitatif adalah penelitian yang menghasilkan data deskriptif dengan bentuk kata-kata, tertulis ataupun lisan dari individu dan perilaku yang diamati. Penelitian ini menggunakan metode studi kasus, dimana metode ini sangat cocok dengan penelitian ini karena penelitian ini fokus mencari “bagaimana” (*how*) dan “Mengapa” (*why*) tentang suatu proses dan alasan dari suatu peristiwa tertentu. Penulis akan menggunakan pendekatan kualitatif dengan mengumpulkan data, mengolah data, dan menganalisis sebuah data yang didapatkan dengan tujuan mencari informasi yang mendalam tentang perjudian *online*. Data didapatkan melalui tiga teknik dalam pengumpulannya yaitu observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Dalam penelitian ini, penulis datang langsung ke lokasi penelitian, yaitu fakultas ilmu sosial dan ilmu politik (Fisip) Universitas Lampung.

B. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian yang dilakukan terletak di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung. Alasan penulis memilih lokasi tersebut karena mayoritas mahasiswa memiliki latar belakang sosial dan daerah yang berbeda dan Bersatu pada satu tempat yang menyebabkan adanya interaksi sosial yang saling mempengaruhi satu sama lain.

C. Fokus Penelitian

Fokus penelitian menjadi pembatas bagi peneliti untuk tidak terjebak pada banyak data yang didapatkan pada proses pengambilan data di lapangan. Pada penelitian kualitatif terdapat pembatasan masalah yang didasarkan pada tingkat urgensi, kepentingan, dan permasalahan yang akan dipecahkan oleh peneliti (Sugiyono, 2017). Dalam penelitian ini akan memfokuskan pada proses interaksi sosial seperti syarat interaksi sosial, bentuk interaksi sosial, dan faktor interaksi sosial mahasiswa mengenal judi *online* dan motivasi mahasiswa melakukan judi *online* tersebut.

D. Teknik Penentuan Informan

Informan atau narasumber dari penelitian adalah Individu yang memiliki informasi tentang objek yang akan diteliti. Pada penelitian ini digunakan teknik *purposive sampling*, yaitu seseorang yang dipilih berdasarkan pertimbangan dan tujuan dari penelitian, yang menguasai permasalahan yang akan diteliti oleh peneliti.

Purposive sampling adalah sebuah teknik menentukan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2016). Pertimbangan tertentu dimaksudkan adalah orang yang paling memahami suatu masalah yang akan diteliti. Hal ini diharapkan akan mempermudah peneliti untuk memahami masalah penelitian.

Alasan peneliti memilih menggunakan *purposive sampling*, yaitu untuk dapat mengumpulkan data yang sesuai fakta dengan cara mewawancarai informan atau narasumber yang dianggap mengetahui tentang masalah yang akan diteliti sehingga dapat mempermudah peneliti untuk mengolah data untuk keperluan penelitian.

Maka dari penjelasan diatas, penulis menetapkan kriteria informan atau narasumber dengan jumlah informan 5 yang memenuhi kriteria sebagai berikut:

- 1) Mahasiswa aktif Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik (Fisip) Universitas Lampung dan bersedia diwawancara.
- 2) Mahasiswa aktif Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik (Fisip) Universitas Lampung yang aktif bermain judi *online*.
- 3) Mahasiswa aktif Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik (Fisip) Universitas Lampung yang pasif bermain judi *online*.

E. Sumber dan Jenis Data

1. Data Primer

Data primer merupakan data yang pertama didapatkan dan dikumpulkan oleh peneliti. Pada penelitian ini data didapatkan secara langsung dari lokasi penelitian atau objek penelitian. Maka yang menjadi sumber data primer pada penelitian ini adalah mahasiswa Fisip Universitas Lampung.

2. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang didapatkan melalui buku sebagai pelengkap sumber data primer. Data sekunder pada penelitian ini diperoleh melalui studi literatur seperti buku ilmiah, jurnal ilmiah, dan lain-lainnya. Data sekunder meliputi buku, dokumentasi, jurnal, dan sejenisnya.

F. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mempermudah pengambilan data lapangan, maka penulis menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

1. Observasi

Yang menjadi penelitian adalah mahasiswa yang bermain judi *online*, dimana mereka bermain di tempat mereka berkumpul. Dalam observasi ini penulis berencana akan mengikuti secara langsung proses bermain judi *online* untuk mendapatkan data yang valid mengenai objek penelitian. Fokus penelitian ini adalah bagaimana proses interaksi sosial para mahasiswa dalam bermain judi *online* serta motivasi mereka bermain judi *online*.

2. Wawancara

Metode ini merupakan metode pengumpulan data dengan proses tanya jawab antar peneliti dengan narasumber atau informan yang dilakukan secara sistematis berdasarkan pada fokus penelitian. Secara umum, wawancara dilakukan oleh dua orang atau lebih dan hadir secara fisik ataupun *online* pada prosesnya.

Pada penelitian ini, teknik wawancara yang digunakan adalah wawancara semi-struktur, penulis ingin agar data yang diperlukan akan diperoleh secara langsung, agar data yang didapatkan sesuai dengan fakta serta tidak diragukan kebenarannya. Penulis akan mempersiapkan pertanyaan yang akan diberikan untuk informan atau narasumber terkait dengan permasalahan penelitian. Wawancara ini difokuskan pada mahasiswa yang bermain judi *online* secara aktif.

4. Dokumentasi

Dalam penelitian ini penulis memperoleh data untuk melengkapi penelitian dengan membaca dan mencatat hasil wawancara yang didapatkan. Selain itu, penulis melakukan pengambilan gambar atau foto mengenai objek dan masalah penelitian. Pada proses wawancara, penulis merekam, dan mengambil foto seperti foto pada saat wawancara, foto pada saat bermain, foto situs judi *online*, serta foto hasil dari bermain judi *online*.

G. Metode Analisa Data

Analisis data merupakan proses memilih data yang telah dikumpulkan dan mengaturnya sesuai dengan kategori deskripsi data, sehingga menghasilkan hipotesis kerja dapat ditemukan dan disesuaikan dengan data. Dalam menganalisa data ada beberapa teknik yang dipakai, yaitu:

1. Reduksi Data

Setelah memperoleh data penelitian, data akan dikumpulkan dan dipilih menurut hal-hal yang menjadi masalah utama penelitian atau berfokus pada hal yang penting untuk penelitian.

2. Penyajian Data

Setelah data melalui proses reduksi, berikutnya adalah menyajikan data. Pada penelitian kualitatif, penyajian data dilakukan dengan bentuk deskripsi singkat, bagan, dan hubungan antar kategori dengan menggunakan teks naratif. Dengan menyajikan data, penulis akan mudah untuk memahami apa yang terjadi dan merancang pekerjaan dengan data yang telah dipahami.

3. Penarikan Kesimpulan

Dari hasil wawancara Bersama informan atau narasumber, kemudian diambil kesimpulannya dengan fokus sesuai dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian. Kesimpulan awal pada penelitian kualitatif masih bersifat sementara karena akan berubah jika tidak ditemukan data yang kuat. Selain itu, kesimpulan akan berkembang saat penulis berada di lapangan.

IV. GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Fakultas ilmu sosial dan politik merupakan salah satu dari banyaknya fakultas yang berada di Universitas Lampung, Kota Bandar Lampung. Fakultas ilmu sosial dan politik Universitas Lampung mulai melakukan kegiatan Tridharma Perguruan Tinggi berdasar dengan Surat Keputusan Rektor Universitas Lampung Nomor 90/KPTS/R/1983 pada tanggal 28 Desember 1983 mengenai Panitia Pendirian Persiapan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung. Kemudian terbit Keputusan Dirjen Dikti Depdikbud RI Nomor: 103/DIKTI/Kep/1984 pada tanggal 21 Agustus 1984 mengenai Jenis dan Jumlah Program Studi pada setiap Jurusan di lingkungan Universitas Lampung. Terbitnya SK Dirjen Dikti ini mengukuhkan keberadaan Program Studi Sosiologi dan Program Studi Ilmu Pemerintahan yang berada pada lingkungan Fakultas Hukum yang berperan sebagai induk persiapan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik.

Mulai tahun akademik 1985/1986, persiapan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik menerima mahasiswa baru dengan jalur penelusuran minat dan kemampuan (PMDK) dan jalur seleksi penerimaan mahasiswa baru (SIPENMARU). Dengan SK Rektor Unila Nomor: 85/KPTS/R/1986 tanggal 22 Oktober 1986 mengenai Panitia Pembukaan Persiapan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung menyempurnakan kepanitian pendirian Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik.

SK Rektor Universitas Lampung Nomor: 111/KPTS/R/1989 pada tanggal 29 Desember 1989 menegaskan tugas panitia, bahwa tugas dan tanggung jawab melaksanakan:

- 1) Penyelenggaraan Pendidikan dan pengajaran.
- 2) Penelitian dalam rangka pengembangan ilmu dan teknologi.
- 3) Pengabdian kepada masyarakat.
- 4) Pembinaan sivitas akademika.
- 5) Kegiatan pelayanan administrasi

Adapun Ketua Persiapan Fakultas Universitas Lampung adalah sebagai berikut:

- 1) Drs. A. Kantan Abdullah : 1985-1991
- 2) Drs. Abdul Kadir, M.s, : 1991-1997

Berdasarkan SK Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia pada tanggal 15 November 1995 dengan Nomor: 0333/O/1995 mengenai Pembukaan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung, menegaskan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung resmi berdiri sebagai fakultas sendiri. Dua program studi pertama Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung yaitu, Sosiologi dan Ilmu Pemerintahan ditingkatkan menjadi jurusan menurut SK Dirjen Dikti Depdikbud RI Nomor: 37/DIKTI/Kep/1997 pada tanggal 27 Februari 1997. Pada tanggal 18 Maret 1997 Program Studi Ilmu Komunikasi berdiri berdasarkan Dirjen Dikti Depdikbud RI Nomor: 49/DIKTI/Kep/1997.

Untuk memenuhi harapan masyarakat dalam ketersediaan tenaga-tenaga terampil siap pakai, pada tahun akademik 1998/1999 Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik membuka Program Diploma III berdasarkan keputusan Dirjen Dikti Nomor: 211/DIKTI/Kep/1998 Program Studi Administrasi Perkantoran dan Sekretaris, Program Studi Hubungan Masyarakat (Humas), dan Program Studi Perpustakaan, Dokumentasi dan Informasi (Keputusan Dirjen Dikti Nomor: 3953/D/T/Kep/2001). Selain itu, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik membuka Program Ekstensi/Non reguler (S1) berdasarkan Keputusan Dirjen Dikti nomor 28/DIKTI/Kep/2002 dan Keputusan Rektor Unila nomor 4596/J26/PP/2003, yaitu Program Studi Sosiologi, Program Studi Ilmu Pemerintahan. Selanjutnya pada tanggal 1 Juli 1998 terbit Terbit Keputusan Dirjen Dikti Nomor: 212/DIKTI/Kep/1998, tentang

Pembentukan Program Studi Strata 1 (reguler): Ilmu Administrasi Negara dan Program Ilmu Administrasi Niaga/Bisnis. Pada tanggal 8 Oktober 2012 berdiri Program Studi Strata 1 (Reguler): Ilmu Hubungan Internasional berdasarkan keputusan Mendikbud nomor: 352/E/2012

Tanggal 23 Januari 1997 terbit Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor: 2158A.2.1.2/KP/1997, Drs. M. Sofie Akrabi, M.A. diangkat menjadi dekan yang pertama, Adapun Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik adalah:

- 1) Dekan Periode 1997-2000 : Drs. M. Sofie Akrabi, M.A.
- 2) Dekan Periode 2000-2004: Prof. Dr. Bambang Sumitro, M.S.
- 3) Dekan Periode 2004-2008: Drs. Hertanto, M.Si.
- 4) Dekan Periode 2008-2012: Drs. Agus Hadiawan, M.Si.
- 5) Dekan Periode 2012-2016: Drs. Agus Hadiawan, M.Si.
- 6) Dekan Periode 2016-2020: Dr. Syarief Makhya
- 7) Dekan Periode 2020-2024: Dra. Ida Nurhaida, M.Si.

B. Visi, Misi dan Tujuan FISIP Universitas Lampung

1. Visi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung

Visi, misi, dan tujuan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung disusun dalam kaitannya dengan visi, misi, dan tujuan Universitas Lampung serta mempertimbangkan dinamika masyarakat. Dengan cara ini, FISIP bertujuan untuk memberikan kontribusi yang signifikan terhadap seluruh proses pengembangan masyarakat. Visi, misi dan tujuan FISIP Unila ditetapkan oleh senat fakultas, yang mencerminkan komitmen besar seluruh sivitas akademika, khususnya untuk kemajuan lembaga pendidikan dan masyarakat.

Visi, misi dan tujuan FISIP kemudian dikomunikasikan kepada setiap fakultas dan staf dengan tujuan untuk meningkatkan efektifitas dan komitmen setiap fakultas dan staf untuk membantu mewujudkan visi tersebut. Langkah ini

dilakukan dengan menggunakan berbagai metode dan alat. Untuk memastikan tercapainya visi, misi dan tujuan yang telah ditetapkan, mekanisme monitoring (pemantauan) yang berjenjang juga dilaksanakan di tingkat jurusan/gelar maupun di tingkat fakultas.

Universitas Lampung dalam rencana pembangunan jangka panjang 2005-2025 merumuskan visinya: “Pada tahun 2025, Unila akan menjadi universitas Sepuluh Besar Indonesia”. Visi ini ditetapkan sebagai road map dan bentuk kontribusi FISIP Unila untuk mewujudkan visi Unila. Pusat Pengembangan Ilmu Sosial yang dimaksud di sini merupakan pusat penelitian dan kajian berbagai ilmu sosial dan politik yang memiliki keunggulan komparatif dan kompetitif. Pusat Pengembangan Ilmu Sosial berfokus pada pengembangan ilmu-ilmu sosial yang khusus (unik) dan kemudian menjadi rujukan para peneliti di tingkat nasional dan internasional. Sebagai pusat pengembangan ilmu-ilmu sosial unggulan, hal ini berarti penelitian yang dilakukan tidak terbatas pada aspek-aspek saja pengembangan ilmu murni, tetapi juga aspek ilmu terapan. Penelitian yang dilakukan menitikberatkan pada dimensi aksiologi ilmu pengetahuan, yaitu manfaat sebesar-besarnya bagi kehidupan dan kemanusiaan.

2. Misi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung

Berikut adalah misi dari Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, yaitu:

- 1) Menyelenggarakan pendidikan di bidang ilmu sosial dan politik dalam rangka menghasilkan lulusan yang menguasai ipteks, berintegritas tinggi dan berdaya saing baik di tingkat lokal, nasional, maupun internasional.
- 2) Menyelenggarakan penelitian dan pengembangan di bidang ilmu sosial dan politik untuk mendukung pendidikan dan pengabdian masyarakat.
- 3) Menyelenggarakan pengabdian kepada masyarakat berbasis kearifan lokal untuk mendukung masyarakat madani yang harmonis dan sejahtera.
- 4) Menyelenggarakan organisasi dan tata kelola yang baik berorientasi pada mutu dan kemampuan bersaing.

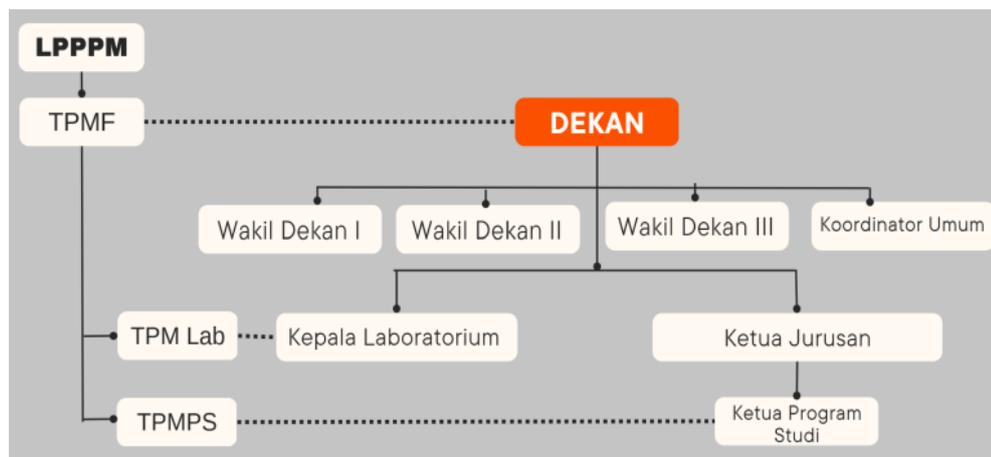
- 5) Menyelenggarakan kerjasama dengan stakeholders di tingkat lokal, nasional, dan internasional.

3. Pimpinan dan Struktur Organisasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Tabel 3. Pimpinan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Nama	Jabatan
Dra. Ida Nurhaida, M.Si.	Dekan
Dr. Dedy Hermawan, M.Si.	Wakil Dekan I Bidang Akademik dan Kerjasama
Dr. Arif Sugana, M.Si.	Wakil Dekan II Umum dan Keuangan
Dr. Robi Cahyadi K, M.A.	Wakil Dekan III Kemahasiswaan dan Alumni

Sumber: <https://fisip.unila.ac.id/>



Gambar 10. Struktur Organisasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

4. Jumlah Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung

Berikut adalah jumlah mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung, selama tahun ajaran 2019 hingga 2020.

Tabel 4. Jumlah Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung

	Tahun Ajaran		
	2019/2020	2020/2021	2021/2022
Jumlah Mahasiswa	3838	4151	4890

Sumber : Laporan Dekan Tahun Akademik 2021/2022

C. Judi *Online* Dikalangan Mahasiswa Di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung

Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung dari berbagai macam latar belakang dan juga budaya, mereka membawa latar belakang dan budaya masing-masing yang dan bersatu di satu tempat yaitu di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung. Masing-masing individu mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung berkelompok melakukan interaksi antar sesama, mereka berkelompok sesuai dengan kebiasaan, kecocokan obrolan, dan juga kesenangan.

Berkelompoknya mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung mempengaruhi nilai dan perilaku antar sesamanya, dengan terpengaruhnya nilai dan perilaku mempengaruhi mahasiswa dalam kebiasaan contohnya seperti melakukan tindakan perjudian *online*. Tindakan perjudian *online* bagi para mahasiswa adalah sarana dalam melakukan interaksi, mereka membicarakan dan juga bermain judi *online* bersama saat mereka berkumpul dan menjadi suatu kesenangan saat bersama-sama.

Selain itu bagi para mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung, judi *online* bukan hanya menjadi sarana dalam berinteraksi tetapi juga menjadi salah satu cara untuk mendapatkan uang lebih

untuk memenuhi kebutuhan hidup. Interaksi sosial juga terjadi pada proses pengenalan mahasiswa mengenal judi *online* sehingga mahasiswa bermain secara terus menerus.

VI. SIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Bagian ini akan menampilkan kesimpulan mengenai rumusan masalah pada pembahasan penelitian ini, yaitu mengenai proses interaksi sosial awal mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung mengenal judi *online*, motivasi mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Lampung bermain judi *online*, serta dampak yang dirasakan mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung. Berikut hasil kesimpulannya:

1. Judi *online* yang adalah *casino online*, *poker online*, *domino online*, judi olahraga *online*, *virtual sports*, togel *oline*, *slot online*, sabung ayam *online*, judi tembak ikan *online* (*fish hunter*). Semua jenis judi *online* yang ada hanya beberapa yang dimainkan oleh para mahasiswa, berikut permainan yang dimainkan oleh mahasiswa berdasarkan hasil penelitian yaitu *slot online*, judi olahraga *online*, togel *online*.
2. Terdapat proses interaksi sosial awal mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung dalam mengenal judi *online*. Interaksi sosial memiliki syarat-syarat yang harus dipenuhi dan sudah terpenuhi pada interaksi sosial mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung dalam mengenal judi *online*. Syarat-syarat seperti kontak sosial yang terjadi secara langsung melalui komunikasi antara mahasiswa dengan temannya yang menjadikan mahasiswa bermain judi *online* dan proses komunikasi sosial yang dilakukan oleh mahasiswa dengan temannya dalam mengenal judi *online*. Mereka saling berinteraksi satu sama lain mengenai judi *online* yang menyebabkan adanya proses saling mempengaruhi sehingga mahasiswa tertarik bermain judi *online*.

Faktor-faktor Interaksi sosial juga ditemukan dalam penelitian ini yaitu (a) imitasi dimana terdapat imitasi negatif yaitu melakukan tindakan penyimpangan, dalam hal ini penyimpangan adalah bermain judi *online* dimana mahasiswa melakukan tindakan imitasi bermain judi *online* dikarenakan temannya bermain judi *online*. (b) Identifikasi yaitu mahasiswa bermain judi *online* yang berawal dari mencontoh tindakan temannya sehingga bermain judi *online* hingga membentuk kepribadiannya yang membuat mahasiswa kecanduan bermain judi *online*. (c) Sugesti yaitu mahasiswa bermain judi *online* untuk diterima oleh lingkungan sosialnya yang pada hal ini adalah lingkungan pertemanan mahasiswa. (d) Simpati yaitu mahasiswa bermain judi *online* tertarik karena melihat temannya bermain, mereka tertarik bermain judi *online* karena melihat dari hasil yang didapatkan dari judi *online* serta keseruan bermain judi *online* sehingga membuat mahasiswa tertarik untuk bermain judi *online*.

Terdapat juga bentuk interaksi sosial yaitu bentuk yang terdapat dalam proses mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung mengenal judi *online* adalah kerjasama yaitu terdapat bantuan dari mahasiswa yang sudah bermain judi *online*, sehingga ia dapat mengerti cara bermain judi *online* dan bermain judi *online* bersama. Selain itu terdapat proses belajar sosial dalam hal ini mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung dalam bermain judi *online* ia melihat lingkungan sosialnya bermain judi *online*, mahasiswa mengobservasi tindakan lingkungannya yang bermain judi *online* sehingga ia mencontoh dan bermain judi *online*.

3. Dalam mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung bermain judi *online* memerlukan motivasi untuk bermain judi *online*, motivasi tersebut yaitu (a) Motivasi ekonomi dimana mahasiswa bermain judi *online* untuk menambah uang bulanan atau uang jajan yang mereka dapatkan dan membeli baju ataupun sepatu yang diinginkan. (b)

Motivasi sosial, mahasiswa bermain untuk bersenang-senang bersama teman-temannya. (c) Motivasi keamanan, mahasiswa bermain judi *online* karena menawarkan keamanan dengan mudahnya menghapus jejak bermain judi *online*, susah terdeteksi saat bermain judi *online*, jaranganya pelaku judi *online* tertangkap, serta kemudahan akses.

4. Dampak yang dirasakan oleh mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung dalam bermain judi *online* adalah ekonomi, mahasiswa merasakan kerugian yang besar karena hasil dari kemenangan tidak sebanding dengan total modal yang sudah dikeluarkan sehingga mahasiswa meminjam uang untuk bermain judi *online*. selain itu terdapat kecanduan dimana mahasiswa merasa jika tidak bermain terasa kurang dalam kesehariannya.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, peneliti memberikan saran sebagai berikut :

1. Kepada mahasiswa yang sudah bermain judi *online* diharapkan untuk dapat tidak bermain judi *online* dan yang belum bermain untuk tidak bermain judi *online* dikarena judi *online* memiliki dampak negatif untuk diri sendiri ataupun orang lain.
2. Kepada mahasiswa yang tertarik dengan penelitian bertema judi *online* ataupun yang tertarik untuk meneruskan penelitian ini, untuk berfokus dengan upaya mahasiswa untuk lepas dari kecanduan bermain judi *online* dan juga mendalami motivasi lainnya mahasiswa bermain judi *online*.
3. Kepada pemerintah dan pihak yang berwenang untuk lebih mengawasi situs judi *online* yang beredar di Indonesia dan menindak tegas pemilik situs judi *online*.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad. (2020, Juni 25). *Pengertian Motif Ekonomi Disertai Macam dan Contohnya*. Dipetik Oktober 6, 2022, dari gamedia:
<https://www.gamedia.com/literasi/pengertian-motif-ekonomi/>
- Aldo, D., Ardi, Nengsih, Y. G., I. S., & Putra, N. (2020). *Pengantar Teknologi Informasi*. Solok, Sumatera Barat: Insan Cendekia Mandiri.
- Anggriany, N. (2006, Januari 16). Motif Sosial dan Keberagaman Hidup Remaja Pagaralam. *Psikologika: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Psikologi*, 51-63.
- ayuningtyas, N. (2019, maret 18). *Cara Bermain Poker, Permainan Kartu Paling Populer di Dunia Tanpa Berjudi*. Diambil kembali dari liputan6:
<https://www.liputan6.com/citizen6/read/3919619/cara-bermain-poker-permainan-kartu-paling-populer-di-dunia-tanpa-berjudi>
- Dulkiah, M. (2020). *Sosiologi Kriminal* (Vol. 1). Bandung: LP2M UIN SGD Bandung.
- Dwihayuni, Y. P., & Fauzi, A. M. (2021). Motif Aksi Perjudian *Online* Sebagai Mata Pencaharian Tambahan Selama Pembatasan Sosial akibat Pandemi Covid-19. *Jurnal Sosiologi Dialektika*, 16(2), 108-116.
- Erianjoni, E., & Pratama, Y. Y. (2022). Motif Mahasiswa di Kota Padang Bermain Judi Bola *Online*. *Jurnal Perspektif: Jurnal Kajian Sosiologi dan Pendidikan*, 5(1), 136-143.
 doi:<http://dx.doi.org/10.24036/perspektif.v5i1.606>
- Hisyam, C. J. (2018). *Perilaku menyimpang : tinjauan sosiologis*. (B. S. Fatmawati, Penyunt.) Jakarta, Indonesia: Bumi aksara.
- Indrawati, N. (2009). motivasi dan minat mahasiswa untuk mengikuti pendidikan profesi akuntansi (PPAk). *Pekbis*, 1(2), 124-130.
- Nugroho, C. A., & Haryono. (2022). Fenomena Judi *Slot Online* Sebagai Trend Mahasiswa. *Jurnal Revolusi Indonesia*, 2(5), 464-469.
- Prahassacitta, V. (2019, Juni). *Konsep Kejahatan Siber Dalam Sistem Hukum Indonesia*. Dipetik agustus 25, 2022, dari Binus University Business Law:
<https://business-law.binus.ac.id/2019/06/30/konsep-kejahatan-siber-dalam-sistem-hukum-indonesia/>
- Rahmawati, A., & Sudrajat, A. (2014). Mekanisme Togel Bagi Penjudi Perempuan. *Jurnal Paradigma*, 2(1), 1-6.
- Rahmawati, I. (2022). *Pengantar Psikologi Sosial*. (F. Azzahrah, Penyunt.) Jakarta, Indonesia: Bumi Aksara.

- Sahputra, D., Afifa, A., Salwa, A. M., Yudhistira, N., & Lingga, L. A. (2022). Dampak Judi *Online* Terhadap Kalangan Remaja (Studi Kasus Tebing Tinggi). *Islamic Counseling: Jurnal Bimbingan dan Konseling Islam*, 6(2), 139-156.
- Setiadi, E. M. (2020). *Pengantar ringkas sosiologi : pemahaman fakta dan gejala permasalahan sosial (teori, aplikasi, dan pemecahannya)*. Jakarta: Kencana.
- Shabur, M. A., Marnelly, T. R., & Resdati. (2022). Judi Sepak Bola *Online* Pada Kalangan Mahasiswa Muslim Di Universitas Islam Riau. *Jurnal Cakrawala Ilmiah*, 1(7), 25-32.
- Suarni, W. O. (2011, Desember). Studi Perbandingan Motif-motif Sosial Dominan Mahasiswa Program Studi Penjaskesrek, Psikologi Pendidikan dan Bimbingan, dan Pendidikan Biologi Universitas Haluoleo. *Selami*, 14(1), 27-35. doi: <http://dx.doi.org/10.36709/selami>
- Suharya, R. (2019). Fenomena Perjudia Dikalangan Remaja. *eJournal Sosiatri/Sosiologi*, 7(3), 327-340.
- Sunaryo. (2002). *Psikologi Untuk Keperawatan*. (M. Ester, Penyunt.) Jakarta: EGC.
- Susanti, R. (2021). Judi *Online* Dan Kontrol Sosial Di Masyarakat Pedesaan. *Jurnal Sosial dan Budaya*, 10(1), 116-129. doi:<https://doi.org/10.33772/etnoreflika.v10i1.1094>
- Trinanda, F. (2016). Perilaku Judi Bola Kaki *Online* Pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Riau. *JOM FISIP*, 3(1), 1-15.
- Umrati, & Wijaya, H. (2020). *Analisis Data Kualitatif Teori Konsep dalam Penelitian Pendidikan*. Makassar, Indonesia: Sekolah Tinggi Theologia jaffray.
- Zurohman, A., Pudji Atuti, M. T., & Sanjoto, T. B. (2017, April 17). Dampak Fenomena Judi *Online* Terhadap Melemahnya Nilai-Nilai Sosial Pada Remaja (Studi Di Campusnet Data Media Cabang Sadewa Kota Semarang). *Journal of Educational Social Studies*, 5(2), 156-162. doi: 10.15294/JESS.V5I2.14081