

## Faktor yang Mempengaruhi Mahasiswa Melakukan Perjudian Online

Abi Arsyian Makarim Subagyo, Laras Astuti

Program Studi Hukum, Fakultas Hukum, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, Indonesia

Email : [abiarsyan@gmail.com](mailto:abiarsyan@gmail.com)

### Info Artikel

#### Riwayat:

Diajukan : 10 - 09 - 2022  
Ditelaah : 02 - 10 - 2022  
Direvisi : 26 - 11 - 2022  
Diterima : 30 - 11 - 2022

#### Kata Kunci :

*upaya non penal, kepolisian, perjudian online, mahasiswa*

*(Keywords: non penal efforts, police, online gambling, students)*

#### DOI:

10.18196/ijclc.....

### Abstrak

*Saat ini perjudian online menjadi fenomena tersendiri terutama dikalangan mahasiswa karena menjadi sarana untuk mendapatkan uang secara instan melalui judi. Beberapa mahasiswa bahkan menjadikan perjudian online sebagai mata pencaharian utama untuk memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari. Perjudian online di kalangan mahasiswa merupakan kebiasaan yang buruk bagi generasi masa depan Negara Republik Indonesia karena mendidik orang untuk mendapatkan dan mencari nafkah dengan cara yang tidak wajar dan membentuk pribadi pemalas. Bahkan dalam beberapa kasus banyak mahasiswa yang menggunakan uang kuliah sebagai modal untuk bermain judi tanpa memikirkan efek samping dari tindakan tersebut sekalipun perbuatan tersebut dapat membuat mereka terancam tidak bisa membayar biaya kuliah. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui faktor-faktor yang menyebabkan mahasiswa melakukan perjudian online. Penelitian di analisis secara yuridis empiris dengan data primer dan data sekunder. Data tersebut dikumpulkan melalui studi pustaka dan melakukan wawancara kepada pihak terkait dan analisis data dilakukan dengan dengan metode deskriptif dan pendekatan kualitatif. Berdasarkan hasil analisis terdapat upaya yang dilakukan oleh pihak kepolisian seperti upaya preventif, represif, kuratif, dan hingga persuasif sayangnya upaya tersebut belum mampu menanggulangi judi online dikalangan mahasiswa. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi mayoritas mahasiswa melakukan perjudian online antara lain faktor sosial dan ekonomi, faktor situasional, faktor belajar, faktor persepsi tentang probabilitas kemenangan, dan faktor persepsi terhadap ketrampilan. Merujuk pada faktor tersebut maka hambatan yang seringkali ditemukan dalam penanggulangan judi online seperti mahasiswa yang cenderung menutup-nutupi permasalahan judi online, mahasiswa sulit menerima nasehat, selalu merasa benar, cenderung menghindari dan menutupi kegiatan yang tidak bisa ditinggalkan.*

### Abstract

*Currently, online gambling is a phenomenon in itself, especially among students because it is a means to get money instantly through gambling. Some students even make online gambling their main livelihood to fulfill their daily needs. Online gambling among students is a bad habit for the future generation of the Republic of Indonesia because it educates people to earn and earn a living in an unnatural way and forms a lazy person. In fact, in some cases many students use tuition money as capital to play gambling without thinking about the side effects of these actions even though these actions can make them threatened with not being able to pay tuition fees. The purpose of this study is to determine the factors that cause students to engage in online gambling. The research is analyzed juridically empirically with primary data and secondary data. The data is collected through literature study and conducting interviews with related parties*

*and data analysis is carried out with descriptive methods and qualitative approaches. Based on the results of the analysis, there are efforts made by the police such as preventive, repressive, curative, and persuasive efforts, unfortunately these efforts have not been able to overcome online gambling among students. The factors that influence the majority of students to engage in online gambling include social and economic factors, situational factors, learning factors, factors of perception of the probability of winning, and factors of perception of skill. Referring to these factors, obstacles that are often found in overcoming online gambling such as students who tend to cover up online gambling problems, students find it difficult to accept advice, always feel right, tend to avoid and cover up activities that cannot be abandoned.*

## I. Pendahuluan

Sebelum adanya era globalisasi, masyarakat yang melakukan transaksi maupun melakukan sosialisasi dengan orang lain dilakukan secara langsung atau disebut konvensional.<sup>1</sup> Begitu juga dengan perjudian, seiring berkembangnya zaman, perjudian dilakukan dengan cara yang juga mengikuti perkembangan teknologi. Dulu para pemain judi melakukan transaksi secara konvensional, sejak adanya kecanggihan teknologi seperti sekarang ini judi dapat dilakukan secara *online*. Cara atau sistem bermain judi juga menjadi beraneka ragam yang dikembangkan secara mandiri oleh para pemain, bahkan sampai ada yang membuat perjanjian yang di lakukan secara tersirat.

Perjudian *online* semakin marak dilakukan saat ini dimana para pelaku melakukan kegiatan perjudian secara virtual yang di lakukan melalui *website* atau aplikasi tertentu yang terhubung dengan jaringan internet. Proses transaksi dari deposit hingga penarikan uang hasil dari perjudian semua terhubung dalam sistem secara *online*. Perjudian *online* juga turut melibatkan bank sebagai sarana untuk memutarakan uangnya dalam sistem transaksi karena dianggap dapat di lakukan dengan mudah kapanpun dan di manapun.

Dengan semakin banyaknya situs-situs perjudian di internet juga kemudahan akses dan transaksinya, yaitu melalui transaksi elektronik perbankan, membuat aparat penegak hukum kesulitan dalam membongkar praktik perjudian *online*. Kendala yang seringkali dihadapi adalah sulitnya untuk memperoleh alat bukti yang memang sulit untuk dicari dan dari pihak bank sendiri seakan menutup akses dari Kepolisian untuk melakukan pemeriksaan. Maka dari itu dengan bermacam kemudahan yang ditawarkan melalui situs-situs perjudian dan kurangnya penegak hukum dalam melakukan penjarangan terhadap pelaku perjudian *online* yang akhirnya memberikan kelonggaran dan dimanfaatkan oleh pelaku. Hal tersebut lah yang membuat semakin banyak kalangan tertarik untuk mencoba peruntungannya dengan maksud memperoleh keuntungan besar dari melakukan perjudian *online*.

Salah satu pihak yang tertarik untuk melakukan perjudian *online* adalah mahasiswa. Saat ini perjudian *online* menjadi fenomena tersendiri terutama dikalangan mahasiswa. Perkembangan globalisasi saat ini seakan semakin memudahkan mahasiswa untuk mendapatkan uang secara instan melalui judi. Beberapa mahasiswa bahkan menjadikan perjudian *online* sebagai sarana mencari uang saku atau menjadikan perjudian *online* sebagai mata pencaharian utama untuk kebutuhan hidup sehari-hari, dan hal tersebut menjadi hal lumrah bagi mereka yang melakukannya.

Minimnya pengawasan atau penjarangan para pelaku tindak pidana perjudian *online* ini khususnya di kalangan mahasiswa, menjadikan perbuatan ini sebagai kebiasaan yang buruk bagi generasi masa depan Negara Republik Indonesia. Hal tersebut menimbulkan karakter yang pragmatis dalam segala sesuatu nya dikarenakan kebiasaan berjudi dan menggantungkan nasib. Secara tidak disadari perjudian menyebabkan bermacam permasalahan sosial dan ketergantungan untuk ingin terus menerus mencoba, sehingga melupakan kewajiban dan tanggung jawabnya dalam kehidupan pribadi maupun dalam bermasyarakat. Bagi pelaku yang kalah berjudi akan menimbulkan rasa penasaran ingin mencoba lagi hingga mengakibatkan hutang dan kemiskinan yang memicu meningkatnya angka kriminalitas. Baik secara

<sup>1</sup> Budi Suhariyanto. (2012). *Tindak Pidana Teknologi Informasi (Cybercrime)*. Raja Grafindo Persada

langsung maupun tidak langsung perjudian akan tetap terus menimbulkan dampak negatif yang merugikan bagi kehidupan.<sup>2</sup>

Contoh dari beberapa kasus yang terjadi di mahasiswa dengan menggunakan uang kuliah sebagai modal untuk bermain judi tanpa memikirkan efek samping dari tindakan tersebut sekalipun perbuatan tersebut dapat membuat mereka terancam tidak bisa membayar biaya kuliah. Meski demikian, perjudian *online* ini seperti memiliki daya tarik tersendiri bagi sehingga tidak mengherankan apabila mereka berani mempertaruhkan segalanya termasuk uang yang seharusnya mereka gunakan untuk biaya kuliah, biaya hidup sehari-hari dan mereka tidak segan untuk berbohong kepada orang tua mereka untuk meminta uang lagi ketika uang mereka habis untuk berjudi.

Perjudian mendidik orang untuk mendapatkan dan mencari nafkah dengan cara yang tidak wajar dan membentuk pribadi pemalas.<sup>3</sup> Jelas hal tersebut akan menjadi suatu permasalahan tersendiri, mentalitas para mahasiswa yang seharusnya berfikir visioner berubah menjadi seorang mahasiswa yang berfikir pragmatis dan menghilangkan daya berfikir kritis sebagaimana layaknya mahasiswa, dan membuat mereka terjebak dalam pusaran judi *online*. Belum adanya solusi yang jelas dan sanksi yang tegas dalam penyelesaian kasus tersebut, membuat mahasiswa yang sudah melakukan atau sedang melakukan perjudian *online* merasa bebas melakukan perjudian *online*, hal tersebut jelas membuat mahasiswa tidak takut untuk terus melakukan judi *online* karena tidak adanya efek jera yang membuat para pelaku mengerti bahwa perjudian merupakan pelanggaran terhadap budaya sosial di Indonesia. <sup>4</sup>Berdasarkan fakta tersebut tulisan ini akan lebih lanjut menganalisis tentang apa yang menyebabkan mahasiswa tertarik untuk melakukan perjudian secara *online*.

## II. Metode Penelitian

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian hukum yuridis empiris dengan melihat hukum sebagai norma atau *das sollen*, sekaligus melihat hukum sebagai kenyataan yang sebenarnya terjadi atau *das sein* sebagaimana yang terjadi di lapangan atau masyarakat. Adapun data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari data primer yang diperoleh dari lapangan dan dari data sekunder meliputi bahan hukum primer, sekunder, dan tersier dan. Penelitian ini dilakukan wilayah Kabupaten Sleman, yaitu di instansi Kepolisian Resor Kabupaten Sleman, alasan peneliti mengambil lokasi tersebut di karenakan rekomendasi dari Polda kota Yogyakarta. Adapun narasumber dari pihak Kepolisian adalah bapak Brigadir Wawan Sadikin sedangkan responden dalam penelitian ini adalah mahasiswa di lingkungan Universitas Muhammadiyah Yogyakarta yang memberikan informasi terkait perjudian *online*. Data yang berhasil dikumpulkan baik melalui studi kepustakaan dan wawancara akan dianalisis dengan metode deskriptif dan pendekatan kualitatif untuk mendeskripsikan data yang diperoleh baik data primer maupun data sekunder, selanjutnya data penelitian ini diolah secara sistematis untuk memperoleh kesimpulan akhir.

## III. Hasil dan Pembahasan

### 3.1. Gambaran Umum tentang Perjudian *Online*

Berjudi secara umum dipandang sebagai sebuah kejahatan. Perjudian diatur sebagai tindak pidana berjudi atau turut serta berjudi dalam ketentuan pidana Pasal 542 KUHP namun berdasarkan ketentuan yang diatur dalam Pasal 2 ayat (4) dari UU No. 7 tahun 1974 tentang penertiban perjudian, telah diubah sebutannya menjadi ketentuan pidana yang diatur dalam Pasal 303 bis KUHP.<sup>5</sup> Perjudian menurut Pasal 303 ayat (3) KUHP yang dirubah dengan Undang- Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian disebutkan bahwa: "Yang disebut permainan judi, adalah tiap-tiap permainan, di mana pada

<sup>2</sup> Isnaini, E. (2017). Tinjauan Yuridis Normatif Perjudian Online Menurut Hukum Positif Di Indonesia. . *Jurnal Independent*, 5(1), 23-32

<sup>3</sup> B. Simandjuntak. (1980). *Pengantar Kriminologi dan Patologi*. Tarsito

<sup>4</sup> Lanka Amar. (2017). *Peranan Orang Tua dalam Proses Persidangan Tindak Pidana Perjudian yang Dilakukan oleh Anak*. Mandar Maju

<sup>5</sup> Lamintang, P. A. F. L. & T. (2011). *Delik-Delik Kejahatan Melanggar Norma Kesusilaan dan Norma Kepatutan*. Sinar Grafika Offset

umumnya kemungkinan mendapatkan untung tergantung pada mahir. Di situ termasuk segala pertarungan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain-lainnya, yang tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala pertarungan lainnya.”

Perjudian yang dilakukan secara *online* di internet diatur dalam Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 atau selanjutnya disebut dengan UU ITE yang berbunyi :

“Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian.”

Ancaman terhadap pelanggaran ini diatur dalam Pasal 45 ayat (2) UU ITE, yakni :

“Setiap Orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (2) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 1 miliar, Pelaku judi *online* tersebut dapat dipidana berdasarkan Pasal 27 ayat (2) UU ITE.”.

Definisi judi tersebut dapat diartikan dengan artian yang luas termasuk segala pertarungan tentang kalah menangnya suatu pacuan kuda atau lain-lain pertandingan, atau segala pertarungan, dalam perlombaan perlombaan yang diadakan antara dua orang yang tidak ikut sendiri dalam perlombaan-perlombaan itu, misalnya totalisator dan lain-lain.<sup>6</sup> Judi atau permainan judi atau ‘perjudian’ menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah permainan dengan memakai uang sebagai taruhan. Berjudi ialah mempertaruhkan sejumlah uang atau harta dalam permainan tebakkan berdasarkan kebetulan, dengan tujuan mendapatkan sejumlah uang atau harta yang lebih besar daripada jumlah atau harta semula.<sup>7</sup> Kartini Kartono mengartikan judi sebagai pertarungan dengan sengaja yaitu mempertaruhkan satu nilai atau sesuatu yang dianggap bernilai dengan menyadari adanya resiko dan harapan-harapan tertentu pada peristiwa-peristiwa, permainan pertandingan, perlombaan, dan kejadian-kejadian yang tidak atau belum pasti hasilnya.<sup>8</sup>

Perjudian merupakan fenomena yang tidak dapat dipungkiri biasa ditemukan dalam masyarakat. Selama ini masyarakat sudah mengenal perjudian yang dilakukan secara konvensional atau yang dilakukan secara langsung. Perjudian konvensional dilakukan dimana para pemain membawa uang secara *cash*. Jenis perjudian konvensional juga terbatas, biasanya para pejudi konvensional bermain kartu remi dan kartu domino. Sistem perputaran uang dalam judi konvensional juga lebih nyata dikarenakan uang yang langsung berputar dan diterima pemain secara langsung. Para pemain judi konvensional biasanya juga melakukan kegiatannya di malam hari sampai menjelang pagi yang biasa dilakukan di warung kopi remang-remang sehingga tidak banyak orang tahu aktivitas tersebut.

Seiring dengan perkembangan zaman, perjudian dapat dilakukan dengan berbagai mekanisme dan ragam bentuk. Perjudian *online* dilakukan dengan menggunakan media internet sehingga termasuk dalam lingkup *cyber crime*. Istilah *cyber crime* saat ini merujuk pada suatu tindakan kejahatan yang berhubungan dengan dunia maya (*cyber space*) dan tindakan kejahatan yang menggunakan komputer. Ada ahli yang menyamakan antara tindak kejahatan *cyber (cybercrime)* dengan tindak kejahatan komputer, dan ada ahli yang membedakan di antara kedua nya.<sup>9</sup> Merujuk pada konsep tersebut dapat disimpulkan bahwa *cyber crime* adalah sebuah perbuatan yang tercela dan melanggar kepatutan di dalam masyarakat serta melanggar hukum dengan menggunakan media internet dan teknologi dalam melakukan kejahatannya.

Perjudian *online* memiliki karakteristik sifat termasuk sebagai kejahatan *cyber crime* jenis *cyber piracy*,<sup>10</sup> yang berkaitan langsung dengan *illegal contents* dimana penyebaran informasi dan penggunaan jaringan internet dan membuat *software* untuk mendistribusikan sistem perjudian *online* tersebut yang

<sup>6</sup> Dali Mutiara. (1962). *Tafsiran Kitab Undang-Undang Hukum Pidana*. Balai Pustaka

<sup>7</sup> Poerwardarminta. (2005). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Raja Grafindo Persada

<sup>8</sup> Kartini Kartono. (2005). *Patologi Sosial*. Raja Grafindo Persada

<sup>9</sup> Dikdik M. (2005). *Cyber Law Aspek Hukum Teknologi Informasi*. Refika Aditama

<sup>10</sup> Abdul Wahidi, & M. Labib. (2005). *Kejahatan Mayantara (cybercrime)*. Refika Aditama.

melanggar undang-undang yang dilakukan oleh pelaku dalam menjalankan modus kejahatannya. Beberapa perangkat elektronik yang dapat dengan mudah mengakses *software* yang di buat oleh pelaku yaitu, komputer, laptop, telfon seluler yang di gunakan oleh para pemain untuk bermain judi *online*. Salah satu alat yang sering digunakan dalam perjudian *online* adalah *handphone* dan komputer, dimana *handphone* (telepon genggam) dipergunakan sebagai sarana komunikasi sedangkan, komputer sebagai sarana untuk bekerja, tetapi pada prinsipnya tetap sama, dapat digunakan sebagai alat untuk melakukan kejahatan atau kriminalitas. Salah satu kemudahan judi *online* adalah dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja sebab bandar-bandar judi tersebut beroperasi 24 jam. Selain itu perjudian *online* juga di jalankan di warung-warung internet atau tempat-tempat berwifi, atau cukup dimainkan dengan menggunakan *smartphone*. Pembayaran atau transaksi juga secara *online*, baik melalui *M-banking*, *western union*, *money gram*, kartu kredit, *money order wire transfer*.<sup>11</sup>

Perjudian baik yang dilakukan secara *online* maupun konvensional tergolong dalam komunitas komersial terbesar. Pada umumnya metode perjudian yang digunakan cenderung klasik, yakni dengan mempertaruhkan atau sekedar mencoba peruntungan dengan jalan mengikuti instruksi model perjudian yang telah ditentukan. Ada banyak situs-situs di internet yang menyediakan fasilitas perjudian dari model klasik yang hanya memainkan fungsi tombol *keyboard* sampai yang sangat canggih dengan menggunakan pemikiran atau kalkulasi matang dan perhitungan-perhitungan adu keberuntungan. Modus ini tentu menjanjikan banyak keuntungan bagi pemiliknya. Apalagi tidak diperlukan perizinan-perizinan khusus untuk membuat sebuah usaha perjudian via internet. Cukup dengan bermodalkan sebuah *website* dengan fasilitas perjudian yang menarik, setiap orang dapat memiliki rumah perjudian di internet.<sup>12</sup>

Perjudian *online* memiliki banyak sekali jenis yang di tawarkan kepada pemain antara lain, kartu *qiu-qiu*, kartu poker, kartu ceme, adu *qiu*, judi olahraga, dan ragon tiger. Lain halnya jenis perjudian sebagaimana yang diatur dalam Peraturan Pemerintah Nomor 9 Tahun 1981 tentang Pelaksanaan Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian, Pasal 1 ayat (1), disebutkan beberapa macam perjudian yang sering kali dilakukan di Kasino antara lain, *roulette*, *blackjack*, *baccarat*, *creps*, *keno*, *tombala*, *super ping-pong*, *lotto fair*, *satan*, *paykyu*, *slot machine (jackpot)*, *ji si kie*, *big six wheel*, *chuc a cluck*, *lempar paser/ bulu ayam pada sasaran atau papan, yang berputar (paseran)*, *pachinko*, *poker*, *twenty one*, *hwa-hwe*, dan *kiu-kiu*. Sekalipun dilakukan di kasino, saat ini beberapa jenis perjudian tersebut juga dapat dilakukan secara *online*. Adapun situs judi *online* yang biasa di akses para pemain judi *online* antara lain *Sbobet.com*, *Hokiqq.com*, *Triqq.com*, *Scbets88.com*, dan *Matadewaqq1.net*. Bahkan ada juga beberapa situs atau website yang menawarkan *live gambling*. *Live gambling* dilakukan dimana para pemain di hadapkan dengan meja atau tempat secara *live streaming* yang di pandu oleh bandar asli dan bukan sistem yang mengatur kartu secara acak.

Sistem deposit yang di berlakukan dalam perjudian *online* menggunakan sistem transfer antar bank dan di setiap bank terdapat rekening yang di persiapkan bagi para pengguna rekening bank yang berbeda-beda dan untuk *withdraw* (Penarikan hasil judi) bisa dilakukan dengan sistem yang sama, namun dari pihak pemilik *website* judi *online* tersebut dengan di tuliskan nominal uang yang ingin di ambil oleh si pemain. Demi mempertahankan para pemain nya untuk tetap bermain di situs nya para penyedia jasa judi *online* selain memvariasikan jenis permainannya juga memberikan bonus 1 % di setiap para pemain. Bonus tersebut diberikan misalnya ketika pemain melakukan deposit, total keseluruhan perputaran uang yang didepositkan dalam setiap permainan dan di hitung dari total pemain mendapatkan kemenangan. Pemberian bonus diberikan oleh penyedia jasa perjudian *online* dengan di hitung setiap minggunya dan selalu di lakukan di hari jumat pukul 01.00 WIB. Bonus tersebut dapat dicairkan oleh para pemain sebagai bentuk uang pribadi dan bisa juga di gunakan kembali tanpa harus melakukan deposit seperti sebelum nya. Apabila pemain ingin mendapatkan bonus besar maka para pemain harus melakukan permainan sesering mungkin dan deposit sebesar-besarnya. Hal itu lah yang menyebabkan banyak pemain tergiur untuk terus melakukan perjudian *online* yang dilatarbelakangi stimulus dan keyakinan bahwa uang nya tidak akan hilang begitu saja, dikarenakan adanya bonus yang akan di berikan. Tanpa disadari perbuatan tersebut akan membuat seseorang semakin melakukan perjudian dan susah untuk memperbaiki keadaan.

<sup>11</sup> Sulisty, H., & Ardjayeng, L. (2020). Tinjauan Yuridis Tentang Perjudian Online Ditinjau Dari Undang-Undang No 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik. *Dinamika Hukum & Masyarakat*, 1(1)

<sup>12</sup> Merry Magdalena, & Maswigrantoro Roes Setyadi. (2007). *Cyberlaw Tidak Perlu Takut*. Andi

Sisi lain dari perjudian *online* yang jarang diketahui oleh para pemainnya adalah ketika para penyedia jasa juga mengambil keuntungan dari pajak yang di ambil dari setiap pemain yang menang dalam permainan. Pajak nya bukan di ambil saat pemain melakukan WD (*Withdraw*) yaitu tarik uang masuk ke rekening pribadi, namun pajak itu di ambil saat permainan sedang berlangsung. Contoh, dalam permainan kartu ceme di meja Rp.1.000.- apabila pemain menang melawan kartu bandar dan pemain memasang *Bet* (taruhan) seribu rupiah, maka pemain hanya mendapatkan Rp.900.- dari total kemenangan, itulah pajak yang diambil dari para pemain, dan pajak itu juga di hitung 1% dari jumlah *bet* (taruhan) yang di pasang. Pajak yang di ambil juga bervariasi tergantung dari berapa taruhan yang di pasang, dan di meja berapa si pemain bermain.

### 3.2. Faktor-faktor yang menjadikan perjudian *online* marak dikalangan Mahasiswa

Perjudian adalah tiap-tiap permainan, dimana pada umumnya kemungkinan mendapat untung bergantung pada keberuntungan belaka, juga karena pemainnya lebih terlatih atau lebih mahir. Ada berbagai macam alasan kenapa perjudian *online* ini menjadi pilihan selain karena di awali oleh rasa penasaran kemudian coba-coba dan di dukung dengan kemudahan akses. Adapun alasan utama yang melatarbelakangi mayoritas para pejudi melakukan judi *online*, dikarenakan para pejudi suka sekali mengadu nasib dan suka terhadap tantangan disemua permainan judi apalagi bisa menghasilkan pundi-pundi uang dengan cepat, mudah, dan variatif. Alasan tersebut didukung dengan kemudahan yang diberikan oleh penyedia jasa perjudian *online* yang melakukan inovasi dengan membuat aplikasi judi *online* yang mudah di akses melalui perangkat telfon seluler yang dapat diakses kapanpun dan dimana pun. Alasan lainnya dengan membuat variasi permainan judi *online* sehingga tidak membuat para pemain jenuh dan terus melakukan judi *online*. Adapun salah satu alasan yang menyebabkan mahasiswa melakukan judi *online* adalah uang yang dikirim oleh orang tua untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari tidak cukup.

Perjudian online ini layaknya sebuah hobi yang terus dilakukan oleh mahasiswa. Bahkan perjudian *online* menjadi kebiasaan yang lahir dari lingkungan dan sudah marak dilakukan sejak menjadi siswa sekolah dasar dan siswa sekolah menengah dengan bermain di warnet (warung internet). Mayoritas mahasiswa mengetahui seluruh jenis permainan yang di sajikan oleh website yang menjadi tempat melakukan perjudian *online* ini. Dari perjudian sepak bola, sikbo (dadu), dragon tiger (kartu remi), qq dan ceme (kartu domino).<sup>13</sup> Berbagai cara dilakukan demi mendapatkan modal untuk berjudi, seperti halnya menggunakan uang kuliah, menggadaikan barang yang dimiliki, berhutang dan bahkan menjual laptop dan motor.

Adapun cara yang biasa dilakukan untuk melakukan perjudian dengan terlebih dahulu menitipkan uang, membuat *account* pribadi yang di mainkan secara mandiri. Seseorang yang melakukan perjudian (penjudi) harus melakukan deposit dimuka sebelum mereka melakukan judi *online* dengan cara transfer sejumlah uang kepada admin website judi sebagai deposit awal. Jika menang maka uang hasil taruhan tersebut akan dikirim kembali melalui transfer bank dan jika kalah maka uang tersebut akan habis.<sup>14</sup> Mahasiswa biasa melakukan judi online paling tidak dua kali dalam seminggu. Mereka melakukan deposit awal dimulai dari Rp.150.000,00 – Rp.10.000.000,00. Kalah menang merupakan hal biasa dalam perjudian ini. Berdasarkan pengakuan mereka, apabila seluruh uang yang mereka gunakan untuk bermain judi di kumpulkan, uang tersebut mampu untuk digunakan membeli sebuah sepeda motor, bahkan bisa untuk membeli sebuah mobil.<sup>15</sup>

Dilihat dari segi pengeluaran dalam melakukan judi *online* tentu tidak sebanding dengan apa yang dapatkan dari judi *online*. Beberapa fakta yang mengejutkan ialah, dalam setiap judi *online* yang di lakukan deposit selalu mengalami kenaikan dua sampai empat kali lipat dari modal awal. Permasalahan muncul ketika tergiur untuk semakin banyak mendapatkan uang dari apa yang sudah di dapatkan. Hal tersebut yang menyebabkan mayoritas mahasiswa terus bermain dan berharap akan mendapatkan keuntungan yang lebih banyak lagi dan menjadikan semakin terperosok dan “menikmati” melakukan judi *online* tanpa merasa apa yang di lakukan adalah salah.

Permasalahan perjudian *online* di kalangan mahasiswa ini perlu ditanggulangi secara tepat agar tidak membawa dampak buruk bagi masa depan mahasiswa. Adapun penanggulangan yang tepat

<sup>13</sup> Satrio Arief Wicaksono. (2019). *Responden Wawancara Penelitian Mengenai Perjudian Online*

<sup>14</sup> Satrio Arief Wicaksono. (2019). *Responden Wawancara Penelitian Mengenai Perjudian Online*

<sup>15</sup> Abu. (2019). *Responden Wawancara Penelitian Mengenai Perjudian Online*.

dilakukan dengan menggunakan kebijakan yang bersifat non penal. Upaya penggulungan kejahatan dengan melalui sarana non penal akan lebih mempunyai sifat pencegahan sehingga yang menjadi sasaran utama penanganannya adalah mengenai faktor-faktor penyebab terjadinya kejahatan.<sup>16</sup> Upaya non penal yang paling strategis adalah segala upaya untuk menjadikan masyarakat sebagai lingkungan sosial dan lingkungan hidup yang sehat dari faktor-faktor yang menyebabkan terjadinya suatu kejahatan. Ini berarti, masyarakat dengan seluruh potensinya harus dijadikan sebagai faktor penangkal kejahatan yang merupakan bagian integral dari keseluruhan politik kriminal.<sup>17</sup>

Adapun contoh penggunaan sarana non penal yang berwujud langkah-langkah preventif tersebut dilakukan oleh bagian khusus dalam kepolisian yakni bagian bimas atau bimbingan masyarakat dengan fungsi melakukan pencegahan, penyuluhan, dan pembinaan di masyarakat.<sup>18</sup> Secara umum, berikut ini adalah upaya yang seringkali dilakukan oleh pihak kepolisian dalam menanggulangi kejahatan : Beberapa cara atau langkah-langkah yang dapat di lakukan oleh pihak kepolisian, yaitu:

1) Preventif

Yaitu langkah pencegahan, dimana pihak Kepolisian dapat melakukan langkah tersebut untuk mengurangi tindak pidana perjudian Online di kalangan mahasiswa. Dimana Pihak Kepolisian dapat memblokir semua akses *Website* perjudian *online* tersebut dan membangun sarana kreatif yang melibatkan Mahasiswa agar mahasiswa memiliki kegiatan yang positif dan memberikan pengarahan sosial dimana segala bentuk perjudian itu tidak baik dan itu adalah salah satu Tindakan Pidana.

2) Represif

Yaitu langkah dimana pihak Kepolisian dapat melakukan tindakan secara langsung saat kejadian atau penyimpangan Perjudian. Pihak kepolisian dapat melakukan razia di setiap warung internet atau melakukan pelacakan *Ip address* bagi setiap perangkat yang mengakses *Website* tersebut.

Langkah represif sebagai upaya penal dilakukan jika telah terbukti yang disangkakan terhadap pelaku merupakan kasus tindak pidana, maka secara hukum akan diproses. Dalam hal penanggulangan, Polsek Sleman masih kesulitan dan mengalami hambatan dalam hal IT. Kesulitan tersebut antara lain, dalam melakukan penyelidikan dan penyidikan misalnya dengan cara melacak nomer hp walaupun masih banyak terkendala, pembuatan berita acara pemeriksaan (BAP) dengan melakukan pemeriksaan terhadap jaringan komunikasi yang dibentuk pelaku dan bisa jadi dari keterangan saksi yang diperoleh dan dari segi alat bukti yang ditemukan dan bukti-bukti terkait merupakan sarana penal yang dilakukan dalam menumpas perjudian di Sleman.

3) Persuasif

Yaitu langkah yang dapat dilakukan oleh pihak Kepolisian yaitu dengan melakukan pendekatan emosional, menasehati dan membimbing agar bertindak sesuai dengan norma-norma yang berlaku di masyarakat. Kepolisian dapat melakukan sosialisasi terhadap masyarakat dan para Mahasiswa untuk menghilangkan keinginan Untuk berjudi melalui edukasi bahwa segala bentuk perjudian itu dilarang, dan memberikan gambaran bahwa berjudi tidak menjamin kesejahteraan dalam kehidupan. Pihak Kepolisian juga dapat memberikan sarana prasarana bagi para pemuda untuk menyuarakan anti perjudian atau menjadi duta anti perjudian.

4) Kuratif

Yaitu cara yang dapat dilakukan oleh Pihak kepolisian setelah terjadinya kejadian tindak Pidana. Contohnya dengan cara memberikan arahan secara emosional bahwa tindakan pelaku merupakan Pelanggaran Pidana.

Dari langkah-langkah yang telah disebutkan di atas, pihak Kepolisian dapat bergerak secara luas untuk menanggulangi kejadian yang telah terjadi di masyarakat, namun langkah-langkah diatas belum bisa menjadi sarana yang mumpuni untuk menjadi modal Kepolisian untuk melakukan penertiban dalam kejadian yang menyimpang dari norma-norma yang lazim di masyarakat. Masyarakat dapat menjadi salah satu faktor pembantu bagi pihak Kepolisian dengan melapor kepada pihak Kepolisian terkait perilaku menyimpang Perjudian dan masyarakat berperan dalam menjalankan tugas nya sebagai pihak yang turut

<sup>16</sup> Barda Nawawi Arief. (1994). *Beberapa Aspek Pengembangan Ilmu Hukum Pidana (Menyongsong Generasi Hukum Pidana Indonesia)*. Pidato Pengukuhan Guru Besar. Fakultas Hukum Universitas Diponegoro

<sup>17</sup> Ismail, Z. (2019). Peran Hukum Pidana dalam Menanggulangi Tindak Pidana Perjudian Sabung Ayam pada Masa yang Akan Datang melalui Pendekatan Non Penal. *Krtha Bhayangkara*, 13(1), 140–163

<sup>18</sup> Brigadir Wawan Sadikin. (2019). *Wawancara Dengan Narasumber Brigadir Wawan Sadikin*.

bertanggung jawab untuk menertibkan perilaku yang menyimpang di daerah nya sendiri, dan setelah nya memberikan laporan kepada kepolisian untuk di tindak lanjuti.

Tidak hanya itu Menurut penulis Pihak kepolisian juga harus mengetahui semua situs perjudian *online* sehingga dapat memantau, memblokir atau melakukan *take down* untuk situs tersebut. Upaya tersebut diharapkan dapat mencegah Mahasiswa untuk tidak dapat mengakses situs judi *online*. Adapun situs judi *online* yang berhasil di *takedown* oleh Kemeninfo seperti, Hokiqq.com, Dragontiger.com, Pokerstars.com dan Qq.com. Meski sudah ada upaya pencegahan tersebut, penyedia jasa judi *online* mampu mensiasatinya dengan menyediakan *link alternative* dimana para pemain masih dapat mengakses *website* tersebut dengan menggunakan VPN atau domain server yang berbeda dan yang luput dari pandangan Kemeninfo dan Kepolisian. Apabila masih mampu di akses oleh pelaku maka pihak reserse *cybercrime* bisa melakukan *tracking* no IP *address* dari perangkat elektronik yang di gunakan sehingga pihak kepolisian mampu mengetahui dimana pelaku berada dan dapat langsung melakukan penangkapan.

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku berjudi berdasarkan dari berbagai hasil penelitian lintas budaya yang telah dilakukan para ahli diperoleh beberapa faktor yang amat berpengaruh dalam memberikan kontribusi pada perilaku berjudi. Faktor tersebut adalah;

1. Faktor Sosial dan Ekonomi, Bagi masyarakat dengan status sosial dan ekonomi yang rendah perjudian seringkali dianggap sebagai suatu sarana untuk meningkatkan taraf hidup mereka. Tidaklah mengherankan jika pada masa undian SDSB (Sumbangan Dermawan Sosial Berhadiah) di Indonesia zaman orde baru yang lalu, peminatnya justru lebih banyak dari kalangan masyarakat ekonomi rendah seperti tukang becak, buruh, atau pedagang kaki lima. Dengan modal yang sangat kecil mereka berharap mendapatkan keuntungan yang sebesar-besarnya atau menjadi kaya dalam sekejap tanpa usaha yang besar. Selain itu kondisi sosial masyarakat yang menerima perilaku berjudi juga berperan besar terhadap tumbuhnya perilaku tersebut dalam komunitas.
2. Faktor Situasional, adalah situasi yang bisa dikategorikan sebagai pemicu perilaku berjudi, diantaranya adalah tekanan dari teman-teman atau kelompok atau lingkungan untuk berpartisipasi dalam perjudian dan metode-metode pemasaran yang dilakukan oleh pengelola perjudian. Tekanan kelompok membuat sang calon penjudi merasa tidak enak jika tidak menuruti apa yang diinginkan oleh kelompoknya. Sementara metode pemasaran yang dilakukan oleh para pengelola perjudian dengan selalu mengekspose para penjudi yang berhasil menang memberikan kesan kepada calon penjudi bahwa kemenangan dalam perjudian adalah suatu yang biasa, mudah dan dapat terjadi pada siapa saja (padahal kenyataannya kemungkinan menang sangatlah kecil). Peran media massa seperti televisi dan film yang menonjolkan keahlian para penjudi yang "seolah-olah" dapat mengubah setiap peluang menjadi kemenangan atau mengagung-agungkan sosok sang penjudi, telah ikut pula mendorong individu untuk mencoba permainan judi.
3. Faktor Belajar dimana sangatlah masuk akal jika faktor belajar memiliki efek yang besar terhadap perilaku berjudi, terutama menyangkut keinginan untuk terus berjudi. Apa yang pernah dipelajari dan menghasilkan sesuatu yang menyenangkan akan terus tersimpan dalam pikiran seseorang dan sewaktu-waktu ingin diulangi lagi. Inilah yang dalam teori belajar disebut sebagai *Reinforcement Theory* yang mengatakan bahwa perilaku tertentu akan cenderung diperkuat/diulangi bilamana diikuti oleh pemberian hadiah/sesuatu yang menyenangkan.
4. Faktor Persepsi tentang Probabilitas Kemenangan, bahwa persepsi yang dimaksudkan disini adalah persepsi pelaku dalam membuat evaluasi terhadap peluang menang yang akan diperolehnya jika ia melakukan perjudian. Para penjudi yang sulit meninggalkan perjudian biasanya cenderung memiliki persepsi yang keliru tentang kemungkinan untuk menang. Mereka pada umumnya merasa sangat yakin akan kemenangan yang akan diperolehnya, meski pada kenyataannya peluang tersebut amatlah kecil karena keyakinan yang ada hanyalah suatu ilusi yang diperoleh dari evaluasi peluang berdasarkan sesuatu situasi atau kejadian yang tidak menentu dan sangat subyektif. Dalam benak mereka selalu tertanam pikiran: "kalau sekarang belum menang pasti di kesempatan berikutnya akan menang, begitu seterusnya".
5. Faktor Persepsi terhadap Keterampilan bahwa penjudi yang merasa dirinya sangat trampil dalam salah satu atau beberapa jenis permainan judi akan cenderung menganggap bahwa keberhasilan/kemenangan dalam permainan judi adalah karena ketrampilan yang dimilikinya. Mereka menilai ketrampilan yang dimiliki akan membuat mereka mampu mengendalikan berbagai situasi untuk mencapai kemenangan (*illusion of control*). Mereka seringkali tidak dapat membedakan mana kemenangan yang diperoleh karena ketrampilan dan mana yang hanya kebetulan semata. Bagi mereka kekalahan dalam perjudian tidak pernah dihitung sebagai kekalahan tetapi dianggap sebagai "hampir

menang", sehingga mereka terus memburu kemenangan yang menurut mereka pasti akan didapatkan.<sup>19</sup>

Merujuk pada faktor-faktor di atas, salah satu cara yang dapat membuat para mahasiswa berhenti melakukan tindakan perjudian *online* dengan memberikan pemahaman secara menyeluruh bahwa segala bentuk perjudian itu dilarang, dan membangun sarana kreatif dimana mahasiswa dapat mencari uang tambahan untuk kebutuhan pribadinya sesuai dengan minat dan bakat mahasiswa tersebut. Beberapa hambatan yang biasa di hadapi untuk membuat mahasiswa berhenti bermain judi *online*, terkadang mahasiswa tersebut tidak mau mendengarkan nasehat dan selalu berkelit mencari pembelaan diri, merasa nyaman untuk melakukan judi *online* sehingga merasa berat untuk meninggalkan judi *online* karena dianggap sudah menjadi kegiatan yang dilakukan setiap hari.

Secara sadar mahasiswa yang sudah lama melakukan perjudian *online* mengetahui bahwa seakan-akan di dimainkan dalam sistem yang sengaja di buat sedemikian rupa oleh admin atau penyedia jasa judi *online* dari website tersebut. Sayangnya hal tersebut tidak membuat perjudian *online* menurun dan tetap di mainkan oleh mahasiswa karena sudah menjadi kebiasaan yang dilakukan. Meski demikian belum terlambat untuk berhenti melakukan judi *online*. Para pemain judi *online* perlu diberikan motivasi dan dukungan untuk dapat berhenti melakukan judi *online* terlebih dampak dan akibat yang ditimbulkan dari judi *online* sangat merugikan bagi pemain. Mayoritas pemain judi *online* baru benar-benar berhenti dan jera jika sudah berkaitan dengan pekerjaan, pasangan, dan bahkan jika sudah tidak memiliki apa apa lagi.

#### IV. Simpulan

Berdasarkan hasil pembahasan dapat disimpulkan bahwa perjudian *online* dikalangan mahasiswa sudah menjadi hobi dan kebiasaan yang terus dilakukan karena lahir dari lingkungan sekitar. Bahkan ada diantara mahasiswa yang sudah melakukan judi *online* sejak menjadi siswa sekolah dasar dan siswa sekolah menengah dengan bermain di warnet (warung internet). Mayoritas mahasiswa mengetahui seluruh jenis permainan yang di sajikan oleh website yang menjadi tempat melakukan perjudian seperti perjudian sepak bola, sikbo (dadu), dragon tiger (kartu remi), qq dan ceme (kartu domino). Beberapa upaya sudah dilakukan oleh pihak kepolisian seperti upaya preventif, represif, kuratif, dan hingga persuasive sayangnnya upaya tersebut belum menanggulangi judi *online* dikalangan mahasiswa. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi mayoritas mahasiswa melakukan perjudian *online* antara lain faktor sosial dan ekonomi, faktor situasional, faktor belajar, faktor persepsi tentang probabilitas kemenangan, dan faktor persepsi terhadap ketramampilan. Merujuk pada faktor tersebut maka hambatan yang seringkali ditemukan dalam penanggulangan judi *online* seperti mahasiswa yang cenderung menutup-nutupi permasalahan judi *online*, mahasiswa sulit menerima nasehat, selalu merasa benar, cenderung menghindari dan menutupi kegiatan yang tidak bisa ditinggalkan. Hambatan tersebut dapat diminimalisir dengan penggunaan upaya non penal yang dapat dilakukan oleh pihak kepolisian misalnya, melalui melalui edukasi bahwa segala bentuk perjudian itu dilarang, dan memberikan gambaran bahwa berjudi tidak menjamin kesejahteraan dalam kehidupan dan Pihak Kepolisian dapat memberikan sarana prasarana bagi para pemuda untuk menyuarkan anti perjudian.

#### Daftar Pustaka.

- Abdul Wahidi, & M. Labib. (2005). *Kejahatan Mayantara (cybercrime)* . Refika Aditama.
- Abu. (2019). *Responden Wawancara Penelitian Mengenai Perjudian Online*.
- Andika, R. A. V. (2018). *Pengaruh Faktor Budaya Dan Faktor Sosial Terhadap Keputusan Pembelian (Studi Pada Konsumen Produk Kerudung Rabbani Di Kecamatan Jombang)* [Doctoral dissertation]. STIE PGRI DEWANTARA.

---

<sup>19</sup> Andika, R. A. V. (2018). *Pengaruh Faktor Budaya Dan Faktor Sosial Terhadap Keputusan Pembelian (Studi Pada Konsumen Produk Kerudung Rabbani Di Kecamatan Jombang)* [Doctoral dissertation]. STIE PGRI DEWANTARA

- Barda Nawawi Arief. (1994). *Beberapa Aspek Pengembangan Ilmu Hukum Pidana (Menyongsong Generasi Hukum Pidana Indonesia). Pidato Pengukuhan Guru Besar*. Fakultas Hukum Universitas Diponegoro.
- Brigadir Wawan Sadikin. (2019). *Wawancara Dengan Narasumber Brigadir Wawan Sadikin* .
- B. Simandjuntak. (1980). *Pengantar Kriminologi dan Patologi*. Tarsito.
- Budi Suhariyanto. (2012). *Tindak Pidana Teknologi Informasi (Cybercrime)*. Raja Grafindo Persada.
- Dali Mutiara. (1962). *Tafsiran Kitab Undang-Undang Hukum Pidana*. Balai Pustaka.
- Dikdik M. (2005). *Cyber Law Aspek Hukum Teknologi Informasi* . Refika Aditama.
- Ismail, Z. (2019). Peran Hukum Pidana dalam Menanggulangi Tindak Pidana Perjudian Sabung Ayam pada Masa yang Akan Datang melalui Pendekatan Non Penal. *Krtha Bhayangkara*, 13(1), 140–163.
- Isnaini, E. (2017). Tinjauan Yuridis Normatif Perjudian Online Menurut Hukum Positif Di Indonesia. . *Jurnal Independent*, 5(1), 23–32.
- Kartini Kartono. (2005). *Patologi Sosial* . Raja Grafindo Persada.
- Lamintang, P. A. F. L. & T. (2011). *Delik-Delik Kejahatan Melanggar Norma Kesusilaan dan Norma Keputusan*. Sinar Grafika Offset.
- Lanka Amar. (2017). *Peranan Orang Tua dalam Proses Persidangan Tindak Pidana Perjudian yang Dilakukan oleh Anak*. Mandar Maju.
- Merry Magdalena, & Maswigrantoro Roes Setyadi. (2007). *Cyberlaw Tidak Perlu Takut* . Andi.
- Poerwardarminta. (2005). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Raja Grafindo Persada.
- Satrio Arief Wicaksono. (2019). *Responden Wawancara Penelitian Mengenai Perjudian Online*.
- Sulistyo, H. , & Ardjayeng, L. (2020). Tinjauan Yuridis Tentang Perjudian Online Ditinjau Dari Undang-Undang No 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik. *Dinamika Hukum & Masyarakat*, 1(1).