**FENOMENA PERJUDIAN ONLINE BERKEOK GAME ONLINE DIKALANGAN MAHASISWA**

**Abdul Azis Lubis1, Syarbaini Saleh2, Yummi Jumiati Marsa3**

*Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Medan*

*Email: [abdulaziz234@gmail.com](mailto:abdulaziz234@gmail.com), [syarbainisaleh@uinsu.ac.id](mailto:syarbainisaleh@uinsu.ac.id), yummyjumiatimarsa@uinsu.ac.id*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: Fenomena Perjudian Online Berkeok Game Online Dikalangan Mahasiswa di pasar V Desa Tembung. Metode penelitian yang digunakan dalam skripsi ini adalah jenis penelitian kualitatif dengan metode Fenomenology. Teknik pengumpulan data yang dilakukan yaitu berbagai data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi di pasar V Desa Tembung. *Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Fenomena Perjudian Online Berkedok Game Online Dikalangan Mahasiswa yaitu* Banyak mahasiswa mengenal perjudian online dikala waktu luang dan karena tidak ada aktivitas baik dikampus, di kost maupun di rumah. Pelaku perjudian online memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi sebagai sarana perjudian modern, sehingga lebih menguntungkan bagi para pelaku judi online tersebut karena tidak mengaharuskan mereka untuk bertemu secara langsung. Adapun bentuknya yaitu: Slot, Togel, Link, Situs Website, Poker, Remi, Judi Bola dan Higgs Domino. Dimana remaja melakukan perjudian online sebagai suatu bentuk kegiatan dalam proses pemenuhan kebutuhannya, baik Psikis maupun materil. Dampak yang ditimbulkan berpengaruh terhadap diri mereka pribadi maupun orang lain, baik berdampak negatif terhadap prestasi akademik, prekonomian, psikis, waktu maupun mengakibatkan tindak kriminal.

**Kata Kunci:** Fenomena, Judi Online, Game Online

1. **PENDAHULUAN**

Perkembangan Ilmu dan Teknologi yang semakin pesat ternyata membawa perubahan dalam segala aspek kehidupan sosial. Kemajuan teknologi adalah sesuatu yang tidak bisa dihindari dalam kehidupan ini, karena kemajuan teknologi akan berjalan sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan, Setiap inovasi diciptakan untuk memberikan manfaat positif bagi kehidupan manusia (Ngafifi, 2014). Perkembangan teknologi terjadi karena seseorang menggunakan akalnya untuk menyelesaikan setiap masalah yang dihadapinya. Teknologi juga memberikan banyak kemudahan, sebagai cara baru dalam melakukan aktivitas manusia yang berupa internet.

Internet memiliki peran penting dalam kehidupan manusia saat ini. Internet adalah jaringan komputer yang menghimpun sumber daya informasi yang sangat luas hingga mampu menjangkau seluruh dunia. Adanya Internet digunakan masyarakat sebagai media komunikasi untuk mempermudah penyampaian informasi dari tempat masyarakat yang satu ketempat masyarakat yang lainnya (Sumolang, 2013). Namun sayangnya penggunaan internet justru terkadang bergeser kepada hal-hal yang negatif, ini harus menjadi perhatian seluruh komponen masyarakat terutama bagi generasi muda, karena bagaimanapun internet tetap dibutuhkan sebagai sarana informasi dan komunikasi secara global yang bersifat positif. Selain sebagai media komunikasi, internet juga dimanfaatkan sebagai media hiburan seperti permainan berbasis online yang banyak digemari oleh berbagai kalangan masyarakat. Maraknya permaianan berbasis online membuat pergeseran pada permainan tradisional pada saat ini.

Internet menggeser permaninan Tradisional menjadi permainan online atau Game Online. Permainan tradisional merupakan gambaran aktivitas bermain atau juga berupa olahraga yang berkembang dan tumbuh dari suatu kebiasaan masyarakat tertentu. Dalam pelaksanaan permainan tradisional dapat memasukkan unsur-unsur permainan rakyat dan permainan anak ke dalamnya. Hampir setiap daerah di Indonesia memiliki permainan tradisional yang beraneka ragam, seperti petak umpet, kelereng, patok lele, enggreng, lompat tali karet dan masih banyak lainnya. Seiring dengan kemajuan teknologi, permainan tradisional sedikit demi sedikit mulai punah dan jarang dimainkan lagi, karena dengan munculnya teknologi-teknologi yang sangat canggih sehingga membuat permainan tradisional jarang sekali dipermainkan dengan anak remaja masa kini. Permainan berbasis online tercipta dengan alat-alat canggih seperti komputer, Handphone, jaringan internet dan saat ini sudah banyak anak-anak menyukai permainan berbasis online, menurut kumparan.com aplikasi Game Online yg paling digemari masyarakat Indonesia yaitu Mobile Legend, PUBG Mobile, Among Us, Free Fire dan masih banyak lainnya (Yuli Apriati, Tiara Moktika, Elysia Asmin, 2021).

Deskripsi kehidupan mahasiswa yang dekat dengan Game Online. Kehidupan mahasiswa saat ini tidak bisa jauh dengan namanya Game Online, sehingga membuat kecanduan mahasiswa yang bermain game online. Kecanduan game online merupakan salah satu bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan *internet addictive disorder* atau kecanduan internet. Bermain game dengan frekuensi dan intensitas yang besar dapat memberikan efek samping ketergantungan yg berat terhadap games. Ketergantungan semacam itu dapat memicu perilaku negatif seperti suka berbohong, tidak masuk kuliah karena mengantuk,malas belajar dan mengerjakan tugas kuliah atau rasa tak tenang saat tidak dapat bermain games (Ondang et al., 2020).

Permainan atau game menjadi sangat berpengaruh besar, manakala hanya digunakan secara sepihak. Artinya tidak diimbangi oleh kegiatan bernilai, sehingga hanya berdampak negatif bagi pelajar, Pelajar mempunyai kompetensi tinggi pada pendidikan, namun apabila game mengalahkan kegiatan utama, maka hal ini tentu saja menimbulkan efek tidak baik dalam motivasi belajarnya. Tindakan para mahasiswa pecandu game online sangatlah tidak wajar dan sekarang banyak aplikasi game online yang terindikasi keperjudian online, hal ini sangatla mengganggu aktivitas mahasiswa dimana mahasiswa itu berangan-angan ingin mendapatkan uang lebih dari aplikasi game yg terindikasi perjudian online.

Game Online yang terindikasi keperjudian online sudah menembus kepada kalangan mahasiswa. Game online menjadi tren baru yang banyak diminati karena seseorang tidak lagi bermain sendirian (single) tetapi memungkinkan bermain bersama beberapa orang sekaligus dari berbagai lokasi dalam waktu yg sama (multiplayer). Salah satu dari game online yang sedang diminati oleh Mahasiswa sekarang adalah Permainan Higgs Domino Island, untuk mengisi waktu kosong atau luang dari waktu perkuliahan mahasiswa. Permainan Higgs Domino Island adalah semacam permainan kartu generik,. Permaian Higgs Domino ini dimainkan secara Online yang mengandalkan keberuntungan/hoki, hal tersebut lah games yang mengarah ke perjudian online. Dari games Higgs domino kita bisa mendapatkan pulsa dengan cara penukaran RP (kupon) hasil menang bermain game Higgs Domino Island, Koin dalam perrmainan bisa didapatkan dua macam koin yang berbeda koin yang pertama untuk bermain, jika habis bisa membelinya dengan top up atau bisa mendapatkan setiap hari kalau kita login keaplikasi Highs Domino atau biasa mereka bilang chip sedekah (Prathama et al., 2019).

Peran dan Fungsi Mahasiswa. Sebagai kaum intelektual dan anggota mayarakat yang punya nilai tambah, mahasiswa harus mampu memperankan diri secara profesional dan proporsional di masyarakat ataupun di dunia pendidikan (Cahyono, 2019). Peran mahasiswa tidak sekedar kegiatan pembelajaran di bangku perkuliahan, di perpustakaan dan aksess internet yang ada hubungangannya dengan disiplin ilmu yang sedang ia tempuh. Akan tetapi ada 4 (empat) peran penting mahasiswa yang merupakan harapan dari masyarakan yakni peran sebagai *agent of change, social control, iron stock dan moral force.*

Mahasiswa bukan hanya sekedar agen perubahan tapi mahasiswa sepantasnya menjadi agen pembangunan fisik dan non fisik sebuah bangsa yang kemudian didukung dengan fungsi mahasiswa selanjutnya yaitu social control, kontrol budaya, kontrol masyarakat, dan kontrol individu sehingga menutup celah-celah kezaliman, mahasiswa harus menjadi generasi yg tangguh atau iron stock yaitu memiliki kemampuan dan akhlak mulia yang nantinya dapat menggantikan generasi-generasi sebelumnya dan menjadi suri tauladan karena mahasiswa berperan sebagai teladan di tengah-tengah masyarakat.

1. **LANDASAN TEORI**
2. **Perjudian Online**

Berjudi adalah kegiatan mempertaruhkan sejumlah uang atau benda berharga untuk suatu hasil yang tidak pasti dengan bertujuan memenangkan uang atau benda berharga lain. Beberapa agama telah melarang kegiatan berjudi. Beberapa negara menerapkan sanksi bagi yang terlibat perjudian, namun ada beberapa negara yang memberikan tempat khusus untuk berjudi seperti kasino. Larangan tersebut diterapkan karena kegiatan berjudi sangat merugikan tetapi menimbulkan efek ketagihan (Sulaiman, 2020)

Menurut Kartono, 2014 (dalam Asriadi pada jurnal Paper Knowledge Toward a Media History of Documents), perjudian adalah pertaruhan 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/belum pasti hasilnya (Ninla Elmawati Falabiba et al., 2020).

Judi online merupakan judi yang memanfaatkan jaringan internet, sehingga pelaku dalam berjudi dapat melakukan permainan ini dimana saja, kapan saja, asalkan terdapat jaringan internet maka mereka dapat bermain judi online. Perjudian sepakbola misalnya dilakukan secara langsung antara dua orang atau lebih dengan mempertaruhkan barang-barang berharga yang mereka miliki secara sembunyi-sembunyi. Pada dasarnya judi online sama dengan judi lain, karena di dalamnya ada unsur kalah menang serta terdapat suatu nilai yang dipertaruhkan namun yang terdapat jaringan internet maka mereka dapat bermain judi online. Selain dengan menggunakan jaringan internet permainan judi online juga memanfaatkan situs atau website judi yang telah disediakan oleh para penyedia jasa perjudian online yang tersebar di dunia maya.

1. **Bentuk-bentuk Perjudian Online**

Permainan judi online yang dilakukan oleh para mahasiswa merupakan hasil dari sebuah interaksi sosial yang terjadi diantara mereka. Pelaku perjudian online memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi sebagai sarana perjudian modern, sehingga lebih menguntungkan bagi para pelaku judi online tersebut karena tidak mengharuskan mereka untuk bertemu secara langsung (Putra, 2017). Permainan Judi online di Indonesia semakin meningkat seiring dengan peningkatan kemudahan faktor pendukung untuk mengakses internet baik notebook, ataupun melalui gadget. Salah satu situs untuk mengakses permainan judi secara (online) adalah Higgs Domino, Poker Online, dan Judi Bola Online.

1. **Pengertian Game Online**

Pendapat Arif Sutikno, dkk mengatakan bahwa game online adalah game yang dimainkan melalui Internet atau jaringan komputer lain yang tersedia. Game online ada di mana-mana pada platform game modern, termasuk PC, konsol, dan perangkat seluler, dan menjangkau banyak genre, termasuk penembak orang pertama, game strategi, dan game bermain peran (MMORPG) multiplayer online besar- besaran (Sutikno et al., 2020). Sedangkan pendapat Sagara dan Ahmad menyatakan game merupakan salah satu permainan yang harus menggunakan jaringan internet dan dimainkan secara multiplayer atau lebih dari satu orang pemain. online game sendiri belum begitu terkenal layaknya bisnis secara online (Sagara & Masykur, 2018).

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat penulis simpulkan bahwa game online adalah permainan secara online yang dilakukan lebih dari satu orang dengan menggunakan fitur-fitur internet dengan mendownload aplikasi terlebih dahulu sebelum memainkannya.

1. **Bentuk-bentuk Game Online**

Adapun permainan yang sering dimainkan mulai dari jenis perang-perangan seperi Mobile Legend, PUBG, Free Fire, Domino hingga permainan judi online seperti yang dilakukan pemain dengan menggunakan uang sebagai taruhan. Hal ini tentu saja membawah dampak yang sangat besar terhadap pelajar maupun remaja yang memainkan game online tersebut sehingga akan menyebabkan ketagihan bahkan bisa mengalami ketergantungan aktivitas game (Nadia Rahmi, 2021).

1. **METODE PENELITIAN**

Metode merupakan bagian dari metodologi yang berupa metode, teknik, prosedur, dan berbagai macam alat. Menurut (Mulyasa, 2014) Desain/metode penelitian suatu strategi untuk mencapai tujuan penelitian yang telah ditetapkan dan berperan sebagai pedoman/penuntun peneliti pada seluruh proses penelitian. Pada penelitian kualitatif, objek penelitian berupa fenomena atau situasi yang ada di lapangan, kemudian peneliti menggambarkan suatu kejadian dengan cara merangkum lalu membuat kesimpulan (Sugiyono, 2015).

Penelitian dilaksanakan di Lingkungan Pasar V Desa Tembung, yang menjadi subjek penelitian adalah kalangan mahasisiswa yang bertempat tinggal di kawasan Pasar V Desa Tembung yang berhubungan dengan Game Online maupun Perjudian Online. Dalam penelitian ini, jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian kualitatif dengan menggunakan metode fenomenologi yang merupakan suatu metode yang diartikan tentang meneliti pengalaman hidup seseorang atau metode untuk memepelajari bagaimana individu subjektif merasakan pengalaman dan memberikan makna dari fenomena tersebut. Teknik pengumpulan data yang berupa observasi/mengamati secara langsung terhadap kondisi permasalahan yang diteliti dan wawancara kepada pihak yang berhubungan tentang penelitian.

Pada tahap observasi diartikan sebagai proses melihat, mengamati, dan “merekam” perilaku secara sistematis untuk tujuan tertentu. Observasi adalah suatu kegiatan untuk menemukan fenomena guna memberikan suatu kesimpulan atau diagnosis (Dr. Umar Sidiq, M.Ag Dr. Moh. Miftachul Choiri, 2019) dan jenis yang kedua adalah pedoman wawancara terstruktur, yaitu pedoman wawancara yang disusun secara rinci sehingga menyerupai daftar periksa (Sandu Siyoto & M. Ali Sodik., 2015). Teknik pengumpulan data yang ketiga adalah kumentasi yang merupakan suatu data yang di gunakan pada saat dilakukannya dokumentasi baik itu behubungan foto, audio dan lain sebagainya dengan tujuan untuk dapat mendukung penelitian kearah yang lebih baik lagi dan sebagai penguat karena telah melakukan yang namanya penelitian (Dr. Umar Sidiq, M.Ag Dr. Moh. Miftachul Choiri, 2019).

1. **HASIL PENELITIAN**
2. **Persepsi Mahasiswa Tentang Judi Online**

Persepsi mahasiswa terhadap judi online dapat peneliti katakan bahwa saat ini mahasiswa sedang maraknya menggunakan aplikasi judi online. Banyak mahasiswa mengenal perjudian online dikala waktu luang dan karena tidak ada aktivitas baik dikampus, di kost maupun di rumah. Hal ini dibuktikan dengan hasil wawancara yang jelaskan oleh MII mahasiswa Universitas Panca Budi yaitu:

*“Perjudian online itu sama saja dengan halnya perjudian yang ada di lingkungan sekitar kita, namun bedanya perjudian online merupakan perjudian yang out door yang hampir tidak semua kalangan mengerti dengan perjudian tersebut dikarenakan persyaratannya harus memiliki identitas yakni KTP, alat setor tunai berupa ATM. Beda halnya dengan perjudian indor yang dapat dikatakan suatu perjudian yang ada di lingkungan sekitar yang dapat dilakukan oleh semua kalangan baik anak-anak hingga dewasa contohnya seperti kartu, dadu, dan yang berbau judi lainnya”* (Wawancara pada 10 Oktober 2022 pukul 09: 29 di Pasar V Desa Tembung)

Sama halnya menurut MFS mahasiswa UMSU mengatakan bahwa:

*“Pada dasarnya judi merupakan permainan yang sifatnya adalah untuk mencari keuntungan sebagai mana hal ini dijelaskan dalam pasal 303 KUHP: Kemudian dengan perkembangan zaman kini judi bisa dilakukan dengan cara online dimana permainannya melalui jaringan atau signal, sehingga banyak permainan-permainan judi yang berkedok game online untuk memanipulasi dari perbuatan yang tidak dibenarkan oleh hukum”* (Wawancara pada 10 Oktober 2022 pukul 14: 21 di Pasar V Desa Tembung)

Dan sama halnya menurut MF Mahasiswa UINSU mengatakan bahwa:

“ *Menurut saya arti dari game online yang menyerupai perjudian online tersebut ya Cuma untuk merugikan pihak yang bermain aja, agar para penjudi lebih mudah untuk bermain yang dulunya bermain judi harus membutuhkan orang dan setelah adanya judi online tersebut tidak membutuhkan orang banyak melainkan kita bisa bermain sendiri dimanapun yang dulunya harus ditempat sembunyi dan saat adanya judi online ini dimanapun bisa seseorang bermain judi baik dirumah, kamar tidur dan bahkan didalam kamar mandipun bisa bermain judi”* (Wawancara pada 12 Oktober 2022 pukul 10: 00 di Pasar V Desa Tembung)

AF Mahasiswa STIEB-IBMI juga mengatakan hal senada dengan MF sebagai berikut:

“*Menurut saya perjudian online suatu perjudian yang diakses melalui jaringan internet tanpa adanya jaringan atau signal yang kuat suatu permainan. Sulit untuk dimainkan sedangkan perjudian yang berkedok game online adalah suatu permainan yang dilakukan untuk menutupi suatu tindakan yang melanggar aturan dikarenakan melanggar aturan dengan menutupi permainan game yang kita ketahui bahwa game tersebut ada transaksi suatu permainan judi yang dilakukan”* (Wawancara pada 12 Oktober 2022 pukul 15.45 di Pasar V Desa Tembung)

1. **Bentuk-Bentuk Perjudian Online Berkedok Game Online**

Berdasarkan temuan di Lingkungan pasar V (Lima) Desa Tembung. Diketahui mahasiswa yang menggunakan aplikasi game online berkedok perjudian online didominasi oleh pemakaian aplikasi. Highs Domino, Slot dan Poker maupun judi jenis Togel Dan Tembak Ikan.

Adapun permainan judi tersebut mulai dari jenis perang-perangan seperi Mobile Legend, PUBG dan Free Fire hingga permainan judi online seperti yang dilakukan pemain dengan menggunakan uang sebagai taruhan, berikut pernyataan mahasiswa terkait penggunaan aplikasi game online berkedok judi online:

Menurut MD mahasiswa Universitas Potensi Utama mengatakan:

“*Permainan judi yang sering saya gunakan atau permainkan ialah Slot, Togel dan Remi permainan ini saya lakukan selama 5 tahuan terakhir dengan manfaat yang didapatkan hanya hiburan semata yang awalnya coba-coba menjadi terbiasa. Jika menang menghasilkan cuan (uang) dan bila kalah saya merasa kesal dan mengalami kerugian baik waktu, tenaga maupun materi”* (Wawancara pada 15 Oktober 2022 pukul 08.21 di Pasar V Desa Tembung)

Selanjutnya menurut MH mahasiswa UINSU mengatakan:

“*Bentuk perjudian online yang sering saya gunakan ialah berupa media sosial yang dimuat dalam bentuk aplikasi, Link, Website dan lainnya. Saya menggunakan permainan ini sudah memasuki tahun ke-2. Dengan tujuan untuk mengisi kekosongan waktu, untuk menghilangkan penat dipikiran dan bisa mendapatkan penghasilan (kalo menang jekpot)”* (Wawancara pada 15 Oktober 2022 pukul 10: 00 di Pasar V Desa Tembung)

MS mahasiswa UISU juga menambahkan bentuk-bentuk perjudian online yakni:

*“perjudian yang berkedok game online untuk saat ini yaitu situs slot karena situs tersebut terdapat beberapa permainan walaupun permainan tersebut tetap merupakan permainan judi. Kurang lebih sudah 3 bulan mengenal perjudian online atau game online tersebut, karena kemaren situs ini viral kemudian saya mencobanya dan manfaat perjudian online ini untuk menghibur diri sendiri”.*

MAL mahasiswa Universitas Panca Budi juga menambahkan bentuk-bentuk perjudian online yaitu:

*“perjudian yang sering saya gunakan perjudian berkedok game online yaitu Higgs Domino, Bola dan Poker. Sudah 2 tahun terakhir sejak melihat teman saya memenangkan (jekpot) diaplikasi tersebut. Manfaatnya bisa menghasilkan uang tanpa harus mengeluarkan keringat”.* (Wawancara pada 15 oktober 2022 pukul 13.00 di desa tembung).

1. **Faktor Penyebab Mahasiswa Sebagai Pengguna dari Judi Online**

Banyak faktor yang menyebabkan mahasiswa melakukan judi online antara lain adalah penyebab yang berasal dari teman sebaya, keluarga dan maupun dari diri sendiri. Mulanya remaja ikut serta dalam perjudian online karena menerima ajakan dari teman ataupun sekedar meniru apa yang sedang menjadi trend di sekitar lingkungannya.sebagaimana yang diungkapkan oleh:

DS mahasiswa dari UNIMED mengatakan bahwa:

*“faktor penyebabnya bisa saja seorang penjudi menceritakan kemenangannya kepada pihak lain sehingga membuatnya tergiur dengan kemenangannya si penjudi tersebut“* (Wawancara pada 17 Oktober 2022 pukul 15: 00 di Pasar V Desa Tembung)

MA mahasiswa UINSU juga mengatakan hal yang sama terkait faktor penyebab mahasiswa pengguna judi online yaitu:

*“faktornya karena diajak oleh kawan untuk menggunakan aplikasi judi online”* (Wawancara pada 17 Oktober 2022 pukul 10: 00 di Pasar V Desa Tembung)

AH mahasiswa dari UMA menambahkan bahwa:

*“faktor pendorongnya yaitu menghilangkan rasa gabut dan untuk menghilangkan rasa stress kemudian faktor lainnya kalo menang akan mendapatkan uang banyak sehingga dapat digunakan untuk uang tambahan keperluan mahasiswa”* (Wawancara pada 17 Oktober 2022 pukul 16: 20 di Pasar V Desa Tembung)

AF Mahasiswa UISU menambahkan bahwa:

*“faktor penyebab mahasiwa terlibat judi online karena permainannya lebih mudah dimainkan dalam kondisi apapun, baik sedang pembelajaran berlangsung maupun diwaktu istirahat, faktor lain ialah karena ketagihan akan permainan judi tersebut dikarenakan pernah mendapatkan jackpot yang menghasilkan uang”* (Wawancara pada 17 Oktober 2022 pukul 13: 10 di Pasar V Desa Tembung)

1. **Dampak Negatif Mahasiswa sebagai Pengguna Judi Online**

Terlibatnya mahasiswa dalam pemainan judi online, sebagaia salah satu bentuk perbuatan yang melanggar norma-norma kode etik dari segi sisi dalam kehidupan bermasyarakat serta hal tersebut belum bisa dijadikan sebagai cerminan atau contoh untuk menjadi masyarakat yang lebih baik lagi. Terlebih diantara mereka ada yang tidak mementingkan perkuliahan sehingga sering tidak mengikuti jadwal kuliah dan terpaksa harus mengulang materi tersebut disemester selanjutnya. Pada akhirnya mahasiswa tersebut memerlukan jangka waktu yang panjang dalam menyelesaikan perkuliahannya dikampus. Sebagaimana yang diungkapkan AA mahasiswa UMN sebagai berikut:

*“Dampak negatif yang dialami ialah kerugian yang berbentuk materil karena menggelapkan uang orang tua yang awalnya digunakan untuk membayar uang kuliah tapi digunakan untuk bermain judi online, sehingga mengakibatkan perkuliahan cuti dan mengulang di semester berikutnya”* (Wawancara pada 19 Oktober 2022 pukul 13: 00 di Pasar V Desa Tembung)

Senada dengan yang diungkapkan oleh MW Mahasiswa UNHAR yakni:

*“Dampak negatifnya ialah seorang penjudi bisa bermain sulap seperti buku BPKB bisa berubah menjadi uang, HP bisa menjadi uang dan STNK bisa juga menjadi uang dikarenakan barang-barang tersebut digadaikan oleh si penjudi”* (Wawancara pada 19 Oktober 2022 pukul 14: 00 di Pasar V Desa Tembung)

MG juga menambahkan dampak negatif dari permainan judi online yaitu:

*“dampak negatif yang dirasakan ialah jika penjudi kalah dalam bermain judi online maka sampai ada yang berani melakukan tindak kriminal seperti mencuri, merampok hingga melakukan pembegalan demi terpenuhi hasrat untuk membayar cip dari permainan judi tersebut”* (Wawancara pada 19 Oktober 2022 pukul 11: 00 di Pasar V Desa Tembung)

**E. PEMBAHASAN**

**1. Persepsi Mahasiswa tentang Judi Online**

Judi online merupakan judi yang memanfaatkan jaringan internet, sehingga pelaku dalam berjudi dapat melakukan permainan ini dimana saja, kapan saja, asalkan terdapat jaringan internet maka mereka dapat bermain judi online.

Perjudian online kali ini sangat menyebar luas baik itu dikalangan mahasiswa, pelajar dan masyarakat umum. Banyak mahasiswa mengenal perjudian online dikala waktu luang dan karena tidak ada aktivitas baik dikampus, di kost maupun di rumah. Berdasarkan hasil temuan dilapangan yang dilakukan penulis dapat dikatakan bahwa banyak mahasiswa yang kecanduan bermain judi online. Dikarenakan persepsi mereka tentang judi online yang menguntungkan bagi mereka, tanpa memikirkan dampak negatifnya sesuai dengan yang dikatakan Umar Sulaiman dalam bukunya yaitu:

*Berjudi adalah kegiatan mempertaruhkan sejumlah uang atau benda berharga untuk suatu hasil yang tidak pasti dengan bertujuan memenangkan uang atau benda berharga lain. Beberapa agama telah melarang kegiatan berjudi. Beberapa negara menerapkan sanksi bagi yang terlibat perjudian, namun ada beberapa negara yang memberikan tempat khusus untuk berjudi seperti kasino. Larangan tersebut diterapkan karena kegiatan berjudi sangat merugikan tetapi menimbulkan efek ketagihan* (Sulaiman, 2020).

1. **Bentuk-Bentuk Perjudian Online Berkedok Game Online**

Pelaku perjudian online memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi sebagai sarana perjudian modern, sehingga lebih menguntungkan bagi para pelaku judi online tersebut karena tidak mengaharuskan mereka untuk bertemu secara langsung. Adapun berdasarkan hasil temuan penelitian dapat penulis ungkapkan bahwa beberapa bentuk perjudian online berkedok game online yang dilakukan mahasiswa di Pasar V Desa Tembung antara lain *Slot, Togel, aplikasi, Link, Website, Higgs Domino, Bola dan Poker.*

1. **Faktor Penyebab Mahasiswa Sebagai Pengguna dari Judi Online**

Remaja melakukan perjudian online sebagai suatu bentuk kegiatan dalam proses pemenuhan kebutuhannya, baik Psikis maupun materil. Berdasarkan hasil temuan penelitian dapat penulis ungkapkan bahwa mahasiswa di Pasar V Desa Tembung Mulanya remaja ikutserta dalam perjudian online karena menerima ajakan dari teman ataupun sekedar meniru apa yang sedang menjadi trend di sekitar lingkungannya.

1. **Dampak Negatif Mahasiswa Pengguna Judi Online**

Keterlibatan mahasiswa khususnya mahasiswa di pasar V desa tembung dalam permainan judi online, pada dasarnya mereka telah merasakan berbagai dampak yang akan berpengaruh terhadap diri mereka pribadi maupun orang lain, baik berdampak negatif terhadap prestasi akademik, prekonomian, psikis, waktu maupun mengakibatkan tindak kriminal.

**KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh penulis tentang Fenomena Perjudian Online Berkedok Game Online Dikalangan Mahasiswa dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Persepsi Mahasiswa Tentang Judi Online

Perjudian online kali ini sangat menyebar luas baik itu dikalangan mahasiswa, pelajar dan masyarakat umum. Banyak mahasiswa mengenal perjudian online dikala waktu luang dan karena tidak ada aktivitas baik dikampus, di kost maupun di rumah. Berdasarkan hasil temuan dilapangan yang dilakukan penulis dapat dikatakan bahwa banyak mahasiswa yang kecanduan bermain judi online. Dikarenakan persepsi mereka tentang judi online yang menguntungkan bagi mereka.

1. Bentuk-Bentuk Perjudian Online Berkedok Game Online

Pelaku perjudian online memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi sebagai sarana perjudian modern, sehingga lebih menguntungkan bagi para pelaku judi online tersebut karena tidak mengaharuskan mereka untuk bertemu secara langsung. Adapun berdasarkan hasil temuan penelitian dapat penulis ungkapkan bahwa beberapa bentuk perjudian online berkedok game online yang dilakukan mahasiswa di Pasar V Desa Tembung antara lain *Slot, Togel, aplikasi, Link, Website, Higgs Domino, Bola dan Poker.*

1. Faktor Penyebab Mahasiswa Sebagai Pengguna dari Judi Online

Remaja melakukan perjudian online sebagai suatu bentuk kegiatan dalam proses pemenuhan kebutuhannya, baik Psikis maupun materil. Berdasarkan hasil temuan penelitian dapat penulis ungkapkan bahwa mahasiswa di Pasar V Desa Tembung Mulanya remaja ikutserta dalam perjudian online karena menerima ajakan dari teman ataupun sekedar meniru apa yang sedang menjadi trend di sekitar lingkungannya.

1. Dampak negatif mahasiswa pengguna judi online

Keterlibatan mahasiswa khususnya mahasiswa di pasar V desa tembung dalam permainan judi online, pada dasarnya mereka telah merasakan berbagai dampak yang akan berpengaruh terhadap diri mereka pribadi maupun orang lain, baik berdampak negatif terhadap prestasi akademik, prekonomian, psikis, waktu maupun mengakibatkan tindak kriminal.

**SARAN**

Sebagai mahasiswa yang memiliki pengetahuan serta wawasan luas dalam mengambil keputusan lebih baiknya dipikirkan matang-matang terlebih dahulu, apakah suatu kegiatan tersebut berdampak buruk atau sebaliknya. Jangan la mudah terpengaruh penawaran menarik yang mungkin didapatkan, karena hal tersebut bersifat kemungkinan dan belum ada kepastian yang jelas. Apalagi terhadap sesuatu yang menyimpang dan melanggar norma maka hal tersebut dapat memperburuk keadaan.

Sebagai orang tua tentunya berkewajiban dalam mengawasi dan menasehati anak-anaknya terlebih pada mahasiswa yang berasal dari desa tembung yang sedang menempuh pendidikan. Hal tersebut sangat dibutuhkan tanggung jawab orang tua dalam menjaga dan selalu memantau kegiatan anak-anaknya agar dapat menimalisir anak tersebut terlibat dalam perjudian online.

**DAFTAR PUSTAKA**

Dr. Umar Sidiq, M.Ag Dr. Moh. Miftachul Choiri, M. (2019). Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan. In *Journal of Chemical Information and Modeling*.

Mulyasa. (2014). *Pelatihan dalam implementasi kurikulum 2013*.

Nadia Rahmi, S. dan A. (2021). *Game Online dan Produktivitas pada Remaja Desa Gunong Kleng Kecamatan Meureubo*. *1*(10), 234–243.

Ngafifi, M. (2014). Kemajuan Teknologi Dan Pola Hidup Manusia Dalam Perspektif Sosial Budaya. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi*, *2*(1), 33–47. https://doi.org/10.21831/jppfa.v2i1.2616

Ninla Elmawati Falabiba, Anggaran, W., Mayssara A. Abo Hassanin Supervised, A., Wiyono, B. ., Ninla Elmawati Falabiba, Zhang, Y. J., Li, Y., & Chen, X. (2020). Analisis Kecanduan Judi Online ( Studi Kasus Pada Siswa SMAK AN Mandai Maros Kabupaten Maros). *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, *5*(2), 40–51.

Ondang, G. L., Mokalu, B. J., & Goni, S. Y. V. I. (2020). Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Jurusan Sosiologi Fispol Unsrat. *Jurnal Holistik*, *13*(2), 2. file:///C:/Users/ASUS Mc/Downloads/29290-60536-1-SM.pdf

Prathama, G. H., Ary Esta Dewi Wirastuti, N. M., & Divayana, Y. (2019). Analisa Penggunaan WebRTC dan Websocket pada Real Time Multiplayer Online Game Tradisional Ceki. *Majalah Ilmiah Teknologi Elektro*, *18*(1), 47. https://doi.org/10.24843/mite.2019.v18i01.p07

Putra, N. S. (2017). Judi sepak bola online dikalangan mahasiswa universitas Riau. *Jom Fisip*, *4*(1), 2–15.

Sagara, S., & Masykur, A. M. (2018). Gambaran Online Gamer. *Empati*, *7*(2), 418–424.

Sodik, S. S. dan M. A. (n.d.). *Dasar Metodologi Penelitian*.

Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Pendidikan. Bandung. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*, 308.

Sulaiman, U. (2020). Umar Sulaiman. In *Alauddin University Press*.

Sumolang, M. (2013). Peranan Internet Terhadap Generasi Muda Di Desa Tounelet Kecamatan Langowan Barat. *jurnal TEKNOIF*, *3*(2), 19. https://doi.org/2338-2724

Sutikno, A., Studi, P., Teknologi, P., Slamet, U., Surakarta, R., Studi, P., Teknologi, P., Slamet, U., & Surakarta, R. (2020). PENGARUH GAME ONLINE PUBG TERHADAP INDEKS PRESTASI MAHASISWA PTI FKIP UNISRI. *Research Fair Unisri*, *4*(1).

Yuli Apriati, Tiara Moktika, Elysia Asmin, C. W. (2021). Pergeseran Permainan Tradisional Menjadi Permainan Virtual Sebagai Dampak Pandemi Covid-19 Di Kota Banjarmasin. *PADARINGAN (Jurnal Pendidikan Sosiologi Antropologi)*, *3*(2), 390. https://doi.org/10.20527/padaringan.v3i2.3425