

Fenomena Judi Online Sebagai Patologi Sosial Dilingkungan Mahasiswa Universitas Islam Negeri Bengkulu

Arga Dwi Praditya¹, Moch. Iqbal²

^{1,2}Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu
dwiarga30@gmail.com*, moch_iqbal@mail.uinfasbengkulu.ac.id

Abstrak

Indonesia dewasa ini darurat akan judi online yang dimana judi online ini banyak di mainkan oleh kalangan mahasiswa, adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk Mendeskripsikan faktor terjerumusnya mahasiswa dalam judi online, mendeskripsikan dampak judi online pada mahasiswa, dan menganalisis fenomena judi online dilingkungan mahasiswa Universitas Islam Negeri Bengkulu. Sedangkan metodologi penelitian yang di gunakan berupa metodologi penelitian kualitatif deskriptif, dan *library research* (kepuustakaan). Fenomena judi online ini memiliki faktor yang bisa mempengaruhi mahasiswa terlibat dalam judi online seperti ajakan, penasaran, kemudahan dalam mengakses serta mengharapkan kemenangan dan mendapat uang secara instan, selain itu terdapat dampak positif dan negatif yang dirasakan oleh mahasiswa. kemajuan internet dan teknologi banyak memberikan dampak dan faktor terhadap masyarakat terutama mahasiswa yang selalu berkecimpung di dunia internet dan teknologi, dan dari berkembangnya teknologi ini cukup memberikan sebuah permasalahan berupa judi online yang sedang marak di kalangan mahasiswa juga telah menjadi patologi sosial (penyakit masyarakat) serta memberikan dampak yang bisa dirasakan, serta menjadikan fenomena yang disebut fenomena judi online.

Kata Kunci : *Judi Online, Patologi Sosial, Mahasiswa*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini sangatlah pesat sehingga masyarakat dapat mengakses apa saja yang di inginkan dengan mudah melalui media internet. Awalnya masyarakat sangatlah terbatas dalam mengakses informasi yang dibutuhkan baik itu berupa informasi resmi maupun sebaliknya dan juga telah menjadi salah satu ketergantungan bagi masyarakat serta mahasiswa. Maka dari itu sebagai masyarakat yang bijak dalam mengakses internet maka haruslah memilah dan memilih apa yang ingin baik dan buruk sehingga tidak terjerumus oleh dampak dari perkembangan teknologi itu sendiri. Salah satunya yaitu terjerumus dalam perjudian atau judi online yang di lakukan secara online.

Dimana menurut kartini kartono (2020 : 58) Perjudian adalah pertarungan dengan sengaja yaitu mempertaruhkan satu nilai atau suatu yang dianggap bernilai dengan menyadari adanya resiko dan harapan-harapan tertentu pada peristiwa permainan, pertandingan, perlombaan, dan kejadian-kejadian yang tidak atau belum

tau pasti hasilnya. Itulah pembahasan mengenai perjudian secara umum dan pembahasan ini mencakup perjudian online.

Judi online ini merupakan permainan yang bisa dimainkan melalui smartphone atau komputer dengan akses internet sehingga pemain/pelaku judi online dapat melakukannya di mana saja dan kapan saja. Biasanya pelaku/pemain ingin memainkan ini karena ingin mengisi waktu luang dan ingin mendapatkan penghasilan dengan cara yang instan. Ketika pelaku/ pemain judi online ini terutama mahasiswa memiliki waktu luang, uang untuk taruhan mencukupi, memiliki akses internet, memiliki smartphone atau komputer atau perangkat dan kebutuhan lain yang mendukung perjudian ini maka perjudian ini dapat dilaksanakan oleh pelaku (Sahputra et al., 2022).

Judi online sendiri telah menjadi penyakit sosial (*Patologi Sosial*) yang sedang bertebaran di masyarakat salah satunya yaitu di lingkungan mahasiswa. Judi online itu sendiri pada umumnya sebuah perlakuan yang berlawanan dengan kesusilaan, hukum, norma serta menimbulkan dampak buruk bagi kalangan yang terjerumus di dalamnya. Namun belakangan ini judi online jadi perbincangan yang cukup hangat dan sangat eksisi di kehidupan sehari-hari, dikala itu perjudian ini dilakukan dengan sembunyi-sembunyi dan dilakukan oleh kalangan orang dewasa saja, saat ini judi online telah menyebar diberbagai kalangan masyarakat perkotaan, perdesaan, anak-anak, pelajar maupun mahasiswa.

Menurut Kartini Kartono dalam Patologi Sosial (2020 : 1) Patologi sosial merupakan tingkah laku yang bertentangan dalam norma kebaikan, stabilitas lokal, solidaritas keluarga, hak milik, hidup rukun bertetangga, disiplin, kebaikan, hukum, formal. Jadi ptologi sosial yaitu merupakan sebuah masalah sosial yang berkaitan dengan masyarakat. Sedangkan menurut Jamaludin (2016 : 16) patologi ini menyebabkan kerugian bagi individu tersebut atau orang lain sehingga dapat menimbulkan keresahan individu atau sosial. Di mana patologi ini merupakan penyakit yang berkembang di masyarakat dan menyebabkan kerugian individu maupun masyarakat.

Dalam pandangan agama islam sendiri judi itu sendiri merupakan tindakan yang diharamkan. Namun dengan kondisi masyarakat saat ini telah terpengaruh oleh judi online dikarenakan dapat menghasilkan dengan cara yang bisa di bilang

cukup mudah dan di perbolehkan seringkali jujur masyarakat. Namun kembali lagi dalam perspektif islam mengenai judi online, yang di mana judi itu sendiri adalah perbuatan haram untuk di lakukan. Berdasarkan Firman Allah dalam QS Al-Baqarah ayat : 219, yang di mana artinya, *“Mereka menanyakan kepadamu (Muhammad) tentang khamar dan judi. Katakanlah, “Pada keduanya terdapat dosa besar dan beberapa manfaat bagi manusia. Tetapi dosanya lebih besar daripada manfaatnya.” Dan mereka menanyakan kepadamu (tentang) apa yang (harus) mereka infakkan. Katakanlah, “Kelebihan (dari apa yang diperlukan).” Demikianlah Allah menerangkan ayat-ayat-Nya kepadamu agar kamu memikirkan,”*

Sedangkan dalam undang – undang pada pasal 27 ayat (3) UU ITE, No. 11/2008 yang di mana berbunyi “Setiap orang dengan sengaja tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan,dan/atau membuat dapat di akses informasi atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian sebagaimana dimaksud dalam pasal 27 ayat (3) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 1.000.000.000,- (Satu Miliar Rupiah)” (Sahputra et al., 2022).

Sudah banyak di jelaskan dalam berbagai sumber seperti bahwa perjudian online sangat lah dilarang dalam berbagai perspektik terutama dalam perspektif islam maupun hukum negara, namun masih banyak masyarakat yang terlibat dalam sistem perjudian online terutama pada mahasiswa yang bahwasanya selalu berkecimpung dalam dunia akademi seharusnya mengerti dengan apa yang seharusnya dilarang serta merugikan. Namun masih banyak mahasiswa yang belum mengetahui larangan-larangan tersebut dan masih saja terpengaruh dengan godaan judi online yang dapat menghasilkan dengan cara instan tanpa mengetahui dampak dari judi online itu.

Dapat dilihat dari berbagai penelitian dan pengamatan secara langsung hasil dari penelitian menggambarkan bahwa pada hakikatnya judi online banyak memberikan dampak negatif bagi para pemain maupun juga lingkungan masyarakat terutama mahasiswa itu sendiri (Sahputra et al., 2022). Dapat dilihat Dampak dari judi online ini yaitu banyak menimbulkan dampak negati berupa perdebatan pelaku dengan orang tua, pelaku dengan teman sebaya, sering melakukan pencurian, dan berkurangnya moral. Adapun penelitian lain memberikan bukti bahwa dampak

judi online itu sendiri yaitu berupa dampak negatif pada kehidupan seseorang, dikarenakan adanya dorongan yang tidak bisa di tahan untuk tidak terpengaruh oleh permainan judi online ini sehingga membuat para pemain melakukan segala cara, misalnya seperti mengorbankan uang untuk pembayaran kuliah dan menggadaikan barang-barang berharga demi bermain judi online (AT et al., 2019). Dapat dilihat dari penelitian-penelitian sebelumnya, bahwa judi online ini banyak sekali menimbulkan dampak negatif bagi pelaku judi online ini terutama mahasiswa misalnya berupa pencurian, berkurangnya moral, perdebatan yang mengakibatkan konflik, pemborosan, kurangnya kontrol diri dan masih banyak lagi yang di timbulkan dalam perjudian online ini.

Maka dapat dilihat dari pembahasan diatas, penelitian ini berfokus pada berbagai dampak yang diterima oleh pemain judi online ini pada kalangan mahasiswa di kampus Islam Provinsi Bengkulu, namun tidak hanya itu penelitian ini juga berfokus penyebab mahasiswa ini terjerumus dalam permainan judi online ini dan berbagai pembahasan lain yang masih berhubungan dengan fokus penelitian ini. Maka dapat di lihat dari latar belakang di atas penelitian ini bertujuan mengkaji tentang bagaimana fenomena judi online sebagai patologi sosial dilingkungan mahasiswa.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif fenomenologi, yaitu dalam penerapannya dimana peneliti akan menggali serta mengungkap kesamaan makna dari sebuah fenomena judi online yang menjadi pengalaman hidup sekelompok mahasiswa (Sahputra et al., 2022). Serta Metode yang digunakan dalam hal ini menggunakan metode kepustakaan (library research). Artinya, kajian pustaka atau kepustakaan dapat dilakukan sebagai kegiatan tersendiri yang berlandaskan pada metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat, dan olah bahan penelitian dari berbagai sumber seperti buku, media online, media cetak, jurnal nasional maupun internasional.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Faktor- faktor yang mempengaruhi mahasiswa terlibat dalam judi online

Perjudian adalah permainan, dimana pada umumnya kemungkinan mendapat untung bergantung pada sebuah keberuntungan, juga karena pemainnya

lebih terlatih atau lebih mahir. Ada berbagai macam alasan kenapa perjudian online ini menjadi pilihan selain karena diawali oleh rasa penasaran kemudian coba-coba dan didukung dengan kemudahan akses (Makarin & Astuti, 2023).

Dalam sebuah perbuatan yang memiliki perspektif negatif pasti memiliki pengaruh yang dapat melibatkan siapapun dapat terlibat di dalamnya, dan juga faktor itu lah yang menyebabkan pengaruh terhadap siapapun yang mengikutinya terutama dalam permainan judi online ini, terutama faktor yang menyebabkan mahasiswa terlibat dalam perjudian atau judi online ini.

Berdasarkan hasil yang telah didapatkan mahasiswa yang terlibat dalam permainan judi online ini awalnya terlibat dalam kelompok pertemanan sesama mahasiswa di kampus, teman kos-kosan, teman tongkrongan, atau teman sebaya lainnya. Dari situlah awal mula banyak mahasiswa yang terlibat untuk melakukan perjudian online, serta mahasiswa ini juga cukup senang dalam mengadu nasib dan sebuah tantangan dalam permainan judi ini apalagi dapat menghasilkan uang dengan cukup cepat, mudah dan bervariasi apabila mahasiswa tersebut menang dalam permainan atau tantangan yang mereka ikuti dan juga penghasilan yang didapatkan juga cukup banyak untuk uang saku kalangan mahasiswa. Alasan tersebut merupakan kemudahan yang diberikan oleh bandar judi online yang melakukan variasi dan inovasi dengan memberikan akses yang mudah untuk dimainkan, judi online ini dapat diakses melalui smartphone, laptop, PC, dan sebagainya serta dapat diakses dimanapun dan kapanpun dengan ini juga penyedia judi online ini memanfaatkan keefektifan dan efisien yang ada untuk memberikan kepuasan pada pemain judi online ini. Namun selain dari itu alasan mahasiswa terlibat dalam permainan judi online ini yaitu dikarenakan uang yang diberikan dari orang tua di rumah kurang mencukupi kebutuhan mahasiswa itu sendiri.

Permainan judi online ini dilakukan seperti hobi sehari-hari mahasiswa untuk mengisi luang serta menjadi kesenangan untuk melakukan permainan itu serta berharap kemenangan dan penghasilan yang tinggi dari hasil bermain judi online ini. Maka dari itu terdapat berbagai faktor yang mempengaruhi seorang mahasiswa melakukan kegiatan judi online, seperti faktor sugesti dan imitasi, faktor tersebut dapat bergerak sendiri secara terpisah maupun dalam keadaan tergabung (Seokanto, 2015).

Sementara itu faktor imitasi yang bisa mempengaruhi seseorang untuk melakukan judi online ini adalah, apabila seseorang meniru tindakan yang dilakukan oleh orang lain yang mematuhi kaidah dan nilai yang berlaku. Dalam hal ini peneliti melihat bahwa tak jarang ada mahasiswa yang meniru apa yang dilakukan oleh temannya, disini hal yang ditiru adalah hal negatif karena meniru permainan judi online yang dilakukan oleh teman-temannya (Jonyanis & Adli, 2015).

Faktor yang melatar belakangi mahasiswa memilih permainan judi online ini sebagai permainan atau hobi karena judi online ini yaitu permainan yang memiliki tujuan melipat gandakan modal (uang) seseorang pada permainan judi online ini, dengan harpan yang tinggi untuk mendapatkan kemenagan. Namun pada hakikatnya harapan kemnegan pada permainan judi online ini hanyalah faktor keberuntungan, karena tidak ada yang pernah tau apa yang akan terjadi pada pasa depan, dan beberapa waktu yang akan datang namun hanya bisa memprediksi apa yang akan terjadi antara menang atau kalah (rugi bandar) (Hardiansyah & Asriwandari, 2016).

Namun dari kemangan atau kekalahan yang di alami para mahasiswa juga dapat menjadi faktor penyebab mahasiswa itu terjerumus dalam judi online ini karena dari kemengan atau kekalahan yang di alami menjadi sebuah rasa penasaran dan keinginan untuk mencoba dan terus moncoba. Pada saat itulah mahasiswa mulai mengalami candu dalam permainan judi online. Cukup masuk akal apabila mahasiswa ini kecanduan atau terjerumus dalam permainan haram ini atau judi online ini karena pengaruh keinginan coba-coba dan ketidak tahuan akan permainan judi online yang di lakukan oleh kalangan mahasiswa ini.

Dari berbagai faktor penyebab mahasiswa terlibat dalam permainan judi online terdapat faktor lain yang membawa mahasiswa terlibat didalamnya yaitu berupa presepsi terhadap keterampilan dan penguasaan dalam memprediksi permainan judi online yang mereka mainkan, sehingga mahasiswa-mahasiwa itu terlibat judi online yang awalnya hanya memiliki presepsi belaka terhadap kemampuannya atau keterampilan yang dimiliki.

Dampak Judi Online Pada Mahasiswa

Sebuah aktifitas atau kegiatan dapat memiliki dampak baik itu dampak positif maupun dampak negatif setelah kegiatan yang dilakukan berlangsung. Permainan judi online ini merupakan sebuah penyakit sosial (Patologi sosial) di lingkungan masyarakat. Yang sangat memiliki dampak bagi pemainnya baik berupa dampak positif maupun negatif, namun pada permainan judi online ini banyak berdampak negatif terutama pada kehidupan atau aktifitas mahasiswa.

Perjudian online memiliki dampak negatif. Penelitian membuktikan bahwa permainan judi online memberikan dampak pada pengguna judi online. Dampak tersebut antara lain kecanduan dan ingin terus bermain judi online, tekanan psikologis yang tinggi seperti gangguan kesehatan mental, stres yang dirasakan, mudah tersinggung, fluktuasi suasana hati dan kesepian (Cataldo et al., 2022; Oksanen et al., 2022). Selain itu terdapat dampak negatif lainnya yang dirasakan oleh mahasiswa seperti kurangnya minat belajar atau melaksanakan kuliah, kehidupan ekonomi sosial, dan berkurangnya nilai moral dan agama. Dari dampak-dampak yang ditimbulkan dampak tersebut merupakan dampak yang cukup serius bagi kehidupan mahasiswa serta juga dapat memakan waktu yang lama dampak itu untuk lepas dari diri mahasiswa yang terjerumus dalam permainan judi online.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dari berbagai sumber bahwa dampak yang ditimbulkan oleh mahasiswa setelah terlibat dalam permainan judi online sebagai berikut :

1. Dampak Positif

Dampak positif bagi mahasiswa yang terlibat dalam judi online ini dirasakan bersifat pribadi, karena masing-masing dari mahasiswa merasakan dampak yang berbeda setelah terlibat dalam permainan judi online. Dampak positif yang dirasakan oleh mahasiswa yaitu berupa pertemanan yang solidaritas yang kuat antar teman sejawat (Husrianta, 2018). Selain itu dampak positif yang dirasakan oleh mahasiswa berupa pendapatan ketika mahasiswa menjual hasil dari judi online yang didapatkan, yang dimana yang dijualnya yaitu berupa chips (mata uang dalam permainan judi online), dari situ lah mahasiswa mendapat dampak positif dari permainan judi online yang dimainkan. Terdapat anggapan mahasiswa mengenai dampak positif dari judi online ini yaitu berupa penghilang stress saat tugas kuliah atau perkuliahan yang semakin lama semakin sulit

2. Dampak Negatif

Banyak sekali dampak negatif yang ditimbulkan pada mahasiswa yang terjerumus dalam permainan judi online yang sama sekali tidak memberikan

keuntungan bagi mahasiswa itu namun malah memberikan kerugian yang sangat besar bagi setiap mahasiswa yang terjerumus dalam perjudian online ini.

- a. Yang di mana dampak utama yang dirasakan oleh mahasiswa pasti dampak dalam bidang akademik berupa prestasi belajar atau motivasi belajar menurun karena telah candunya permainan judi online ini bagi mahasiswa sehingga malas akan namanya belajar. Yang di mana seharusnya mahasiswa fokus pada pelajaran yang ada di kampus atau tugas yang di berikan malah di gunakan untuk bermain judi online yang memberikan banyak dampak negatif atau kerugian bagi mereka (mahasiswa). Selain itu mahasiswa ini demi memuaskan rasa penasaran akan kemenangan mereka rela begadang dan standby di depan layar handphone atau perangkat lainnya sepanjang waktu agar tidak ketinggalan jumlah jackpot yang ada pada gim yang dimainkan. Maka dari situlah mahasiswa mengalami kemunduran akan motivasi belajar atau pelaksanaan akademik yang sedang ditempuh dan juga akan mengganggu kesehatan tubuh di kemudian hari, karena rasa malas, mengantuk, lelah yang dirasakan sehingga menjadikan mereka kurang fokus akan perkuliahan atau kegiatan lainnya yang sedang berlangsung.
- b. Dampak pada perekonomian atau finansial dimana dampak ini merukan dampak yang berpengaruh terhadap mahasiswa, berupa kebanyakan mahasiswa memanfaatkan uang yang diberikan orang tua atau tabungan mereka untuk bermain permainan judi online, sehingga apabila mahasiswa-mahasiswa ini memerlukan uang untuk sebuah kebutuhan maka uang-uang tersebut sudah tidak ada, dikarenakan uang yang mereka tabung atau di berikan orang tua sebelumnya telah digunakan untuk depo saldo dalam permainan judi online. Dampak ini merupakan dampak yang berupa kerugian dan dampak yang berupa kerugian materi.
- c. Dampak dalam spiritual atau keagamaan mahasiswa yang dirasakan berupa lainnya menjalankan kewajiban agama yang dianut, misalnya berupa tidak melaksanakan sholat atau ibadah tepat waktu atau kewajibannya, kurang berminatnya akan pelajaran keagamaan. Mahasiswa yang telah terjerumus dalam permainan judi online sangat banyak yang melupakan kewajiban yang diberikan oleh agamanya selain itu dapat menyebabkan sumber konflik bagi sesama umat beragama. Dapat dilihat dampak judi online yang diberikan kepada mahasiswa dalam aspek keagamaan atau spiritual sangatlah tidak pantas untuk ditiru bagi yang lainnya. Selain itu mahasiswa yang telah kecanduan judi online cenderung memberikan rasa pesimis dalam menjalankan tugasnya atau sebuah pencapaian yang akan mereka (mahasiswa) inginkan atau untuk mencapai cita-cita mereka (mahasiswa) (Mónico & Alferes, 2022).
- d. Selanjutnya ada dampak sosial fenomena judi online yang sedang di lingkungan mahasiswa berdampak terhadap melemahnya nilai-nilai sosial

bagi remaja yang melakukannya. Diantara dampak tersebut adalah melemahnya nilai material ditunjukkan ketika remaja mengalami kekalahan saat bermain judi online uang mereka habis, melemahnya nilai vital ditunjukkan saat mereka kalah bermain judi online tindakan remaja adalah menggadaikan barang yang mereka miliki sehingga barang-barang mereka habis dimeja judi, serta berdampak juga terhadap melemahnya nilai kerokhanian ditunjukkan ketika remaja menang saat bermain judi online mereka gunakan untuk kesenangan pribadi mereka semata contohnya mereka gunakan untuk mabuk-mabukan (Zurohman et al., 2016).

- e. Dampak yang tidak kalah penting dari beberampa dampak di atas yaitu dampak bagi psikologis mahasiswa. Demi menantikan kemaangan yang sangat di harapkan mahasiswa rela begadang atau selalu standbay di depan gawai mereka padahnya kantuk dan lelah telah melanda, biasanya mereka (mahasiswa) mengusir rasa lelah atau ngantuk yang diderita yaitu dengan diakali dengan meminum kopi atau menghirup rokok. walaupun Rutinitas seperti ini jarang disadari namun memberikan dampak yang cukup serius bagi kesehatan terutama pada mahasiswa baik kesehatan mental maupun psikologis, dimana dampak yang signifikan diberikan berupa penurunan fungsi hati, depresi akan haus kemenangan namun keuangan yang telah dikeluarkan sangat banyak tidak imbang dengan yang di dapat, stres, dan kehilangan minat melakukan kegiatan sehari-hari.
- f. Dampak yang terakhir merupakan dampak yang sangat banyak di sebabkan oleh mahasiswa yang di mana dampak ini berupa adiksi atau kecanduan atau ketergantungan terhadap permainan judi online yang mereka (mahasiswa) mainkan.

Dari berbagai dampak yang di timbulkan oleh mahasiswa pada permainan judi online sangatlah berdampak negatif bagi kehidupan mereka (mahasiswa) yang dimana dampak yang di timbulkan oleh mahasiswa terdapat dalam berbagai aspek seperti dampak dalam akademiknya, dampak dalam per-ekonomian atau finansial, dampak spiritual atau keagamaan yang dianut, dampak sosial dan dampak psikologis, namun dampak yang sangat memberikan dampak yaitu merupakan dampak adiksi terhadap permainan judi online yang telah menjadi hobi untuk mengisi waktu luang mahasiswa. Dari alasan mengisi waktu luang itu mahasiswa banyak terjerumus pada dampak dampak negatif yang di berikan oleh judi online yang mereka lakukan sehari hari dan dampak tersebut terus berlanjut sampai mahasiswa itu lepas dari permainan mereka (mahasiswa).

Analisis Fenomena Judi Online Di Lingkungan Mahasiswa Universitas Islam Negeri Bengkulu

Di era globalisasi, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi semakin berkembang pesat dan memberikan dampak yang signifikan bagi kehidupan masyarakat dunia. Internet memainkan peran sentral dalam kehidupan sehari-hari yang penggunaannya adalah mahasiswa (Escario & Wilkinson, 2020). Meskipun banyak manfaat potensial dari internet. Tetapi juga dapat menyebabkan perilaku bermasalah, seperti perjudian online, Internet dan teknologi telah meningkatkan peluang perjudian secara global, menormalkan perjudian di kalangan mahasiswa yang memiliki sebab tersendiri dan dampak yang kompleks (Winarsih & Salsabila, 2022). Sebagian daftar judi online berfokus kepada remaja, baik itu pelajar, mahasiswa, atau lainnya. Alasan utamanya adalah karena remaja dan pelajar jauh lebih tertarik akan tawaran hadiah, komisi, uang, dan penawaran, kelipatan besar dalam taruhan judi online yang dimainkan (Rasyid, 2017).

Judi online telah menjadi fenomena yang bukan baru-baru ini terdengar. Judi online mulai marak pada tahun 2020 pada saat pandemi COVID-19 diindonesi hingga saat ini dan telah mempengaruhi kalangan mahasiswa terutama di universitas islam negeri bengkulu. Mahasiswa ini telah terpengaruh judi online karena berbagai faktor yang telah mempengaruhi dari berbagai aspek yang kompleks dan juga dari faktor – faktor yang di alami pemain terdapat juga dampak yang di derita pada mahasiswa serta dampak tersebut juga memiliki aspek yang kompleks sehingga mahasiswa mengalami adiksi yang kuat terhadap permainan judi online yang sering mereka mainkan.

Dari penjelasan sebelumnya terdapat berbagai faktor akan mahasiswa terlibat didalam perjudian online, faktor-faktor tersebut sangatlah kompleks sehingga mahasiswa terjerumus dalam permainan judi online yang sedang menjadi fenomenal dewasa ini diberbagai penjuru terutama pada mahasiswa universitas islam negeri bengkulu. Faktor – faktor tersebut terdiri terlibat dalam kelompok pertemanan sesama mahasiswa di kampus, teman kos-kosan, teman tongkrongan, atau teman sebaya lainnya yang memainkan permainan judi online ini sehingga mahasiswa-mahasiswa ini penasaran akan permainan judi online sehingga mereka (mahasiswa) terjerumus dalam permainan judi online ini. Selain itu terdapat kemudahan akses menuju situs atau aplikasi judi online yang mereka (mahasiswa) mainkan, berharap kemenangan dan mendapatkan hasil yang besar dari situs judi

online yang dimainkan karena saat baru bermain pemain yang terdaftar di berikan kemenangan yang cukup menggiurkan, dan ada pula mahasiswa yang memiliki persepsi atau menganggap dirinya mahir akan prediksi saat bermain dan memiliki ketrampilan saat bermain judi online.

Selain berawal dari berbagai faktor mahasiswa terjerumus dan telah cukup puas atas permainan yang dimainkan. Judi online ini juga memiliki dampak positif maupun negatif yang sangat kompleks bagi pemain judi online. Dampak positif yang di berikan dari judi online ini berupa dampak yang di rasakan secara pribadi namun dapat dilihat dari dampak positif yang ada pada penjelasan di atas yaitu dapat menghilangkan stres saat memainkannya dan apabila saat mendapatkan jackpot dari judi online yang di dapat, serta dampak positif yang di berikan berupa tambahan uang jajan.

Namun terdapat banyak dampak negatif yang diderita oleh mahasiswa Universitas Islam Negeri Bengkulu ini dampak yang diderita cukup kompleks bagi mahasiswa yang mengalami yaitu dampak yang diderita terdapat berbagai aspek, seperti dampak dalam aspek akademik yang berupa menurunnya minat atau motivasi belajar, tidak fokus dalam memahami pelajaran atau perkuliahan yang diberikan oleh tenaga pendidik, malas dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh dosen, dalam aspek ekonomi atau finansial berupa tidak memiliki uang simpanan atau tabungan untuk keperluan lain, menghabiskan uang yang diberikan orang tua untuk deposit atau mengisi saldo judi online yang dimainkan, dampak bagi spiritual dan keagamaan yaitu berupa lalainya melaksanakan kewajiban dari agama yang dianut misalnya meninggalkan sholat atau beribadah, kurangnya minat dalam belajar keagamaan, selain itu terdapat dampak sosial, dampak psikologis dan yang tidak kalah penting yaitu adiksi berupa kecanduan atau ketergantungan terhadap judi online.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan sebelumnya maka dapat disimpulkan bahwasanya kemajuan internet dan teknologi banyak memberikan dampak dan faktor terhadap masyarakat terutama mahasiswa yang selalu berkecimpung di dunia internet dan teknologi, dan dari berkembangnya teknologi ini cukup memberikan sebuah permasalahan berupa judi online yang sedang marak di

Vol. 8 No 2 Desember, 2023

kalangan mahasiswa juga telah menjadi patologi sosial (penyakit masyarakat) serta memberikan dampak yang bisa dirasakan, serta menjadikan fenomena yang disebut fenomena judi online. Hal ini dapat di lihat dari penjelasan diatas dengan adanya fenomena judi online yang dimana pemainnya di kalangan mahasiswa.

Kemudian terdapat faktor yang mempengaruhi mahasiswa pada hal tersebut yaitu terdapat berbagai aspek berupa ajakan atau pergaulan, penasaran, kemudahan dalam mengakses, berharap kemenangan dan mendapat uang dengan mudah dari permainan.

Selainitu juga memberikan bergai dampak dari fenomena yang judi online di lingkungan mahasiswa yang di mana dampaknya yaitu sangat kompleks dimana dampaknya berpengaruh di bagimahasiswa dalam beberapa aspek seperti dampak terhadap akademik seperti kurangnya minat atau motivasi belajar mahasiswa, malas melaksanakan kegiatan perkuliahan, malas mengerjakan tugas yang diberikan, serta kurangnya fokus terhadap pperkuliahan yang diberikan oleh dosen, selain itu terdapat berbagai dampak lainnya yang di derita oleh mahasiswa seperti dampak bagi perekonomian atau finansial, dampak terhadap spiritual atau keagamaan, dampak psikologis dan adiksi yang kuat yang kuat. Maka dari itu fenomena judi online ini masih marak di lingkungan mahasiswa sampai saat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- AT, M. R., Haris, A., A., H., & A., A. R. (2019). Judi Online Dikalangan Remaja (Kasus Kelurahan Bone – Bone, Luwu). *Hasanuddin Journal Of Sociology*, 1(2), 127–138. <https://doi.org/10.31947/hjs.v1i2.9432>
- Cataldo, I., Casonato, E., Levari, E., Negri, A., Simonato, P., Tomasi, G., Branz, G., Coppola, A., Gianfranceschi, P., Leoni, E., Mistretta, P., Stefani, M., Vanzetta, M., Franceschini, A., Esposito, G., & Corazza, O. (2022). Gambling at the time of COVID-19: Results from interviews in an Italian sample of gamblers. *Emerging Trends in Drugs, Addictions, and Health*, 2, 100032. <https://doi.org/10.1016/j.etdah.2022.100032>
- Escario, J.-J., & Wilkinson, A. V. (2020). Exploring predictors of online gambling in a nationally representative sample of Spanish adolescents. *Computers in Human Behavior*, 102, 287–292. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.09.002>
- Hardiansyah, S., & Asriwandari, H. (2016). Kegiatan Judi Online Dikalangan Pelajar dan Mahasiswa di Kota Pekanbaru (Studi Tentang Judi Online pada Lima Warnet di Kelurahan Maharatu, Kecamatan Marpoyan Damai). *Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Riau*, 3(1), 1–15.

- Husrianta. (2018). STUDI KASUS TENTANG PERILAKU PEMAIN JUDI BOLA ONLINE DIKALANGAN MAHASISWA UNIVERSITAS MULAWARMAN. *EJournal Sosiatri-Sosiologi*, 6(1), 73–87.
- Jamaludin, A. N. (2016). *Dasar-dasar Patologi Sosial*. Pustaka Setia.
- Jonyanis, J., & Adli, M. (2015). Perilaku Judi Online (Dikalangan Mahasiswa Universitas Riau). *Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Riau*, 2(2), 1–15.
- Makarin, A. A., & Astuti, L. (2023). Faktor yang Mempengaruhi Mahasiswa Melakukan Perjudian Online. *Indonesian Journal of Criminal Law and Criminology (IJCLC)*, 3(3), 180–189. <https://doi.org/10.18196/ijclc.v3i3.17674>
- Mónico, L. S., & Alferes, V. R. (2022). The Effect of Religious Beliefs and Attitudes in Intrinsic and Extrinsic Optimism and Pessimism in Players of Games of Chance. In *Religions* (Vol. 13, Issue 2, p. 97). <https://doi.org/10.3390/rel13020097>
- Oksanen, A., Mantere, E., Vuorinen, I., & Savolainen, I. (2022). Gambling and online trading: emerging risks of real-time stock and cryptocurrency trading platforms. *Public Health*, 205, 72–78. <https://doi.org/10.1016/j.puhe.2022.01.027>
- Rasyid, Z. (2017). *Perjudian Online di Kalangan Mahasiswa Yogyakarta* (Doctoral Dissertation). UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- 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.
- Seokanto, S. (2015). *sosiologi suatu pengantar*. PT Raja Grafindo Persada.
- Winarsih, N., & Salsabila, S. (2022). The Phenomenon of Internet Addiction Disorder Online Gambling In Probolinggo. *ENTITA: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Dan Ilmu-Ilmu Sosial*, 4(2), 183–196. <https://doi.org/10.19105/ejps.v4i2.6782>
- Zurohman, A., Marhaeni, T., Astuti, P., Tjaturahono, D., & Sanjoto, B. (2016). Dampak Fenomena Judi Online terhadap Melemahnya Nilai-nilai Sosial pada Remaja (Studi di Campusnet Data Media Cabang Sadewa Kota Semarang). *Educational Social Studies*, 5(2), 156–162. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jess>