

PERSEPSI MAHASISWA FISIP UNTAN TERHADAP FENOMENA JUDI ONLINE DI KOTA PONTIANAK

Muhammad Helmy Yasir

E1022201029@student.untan.ac.id

ABSTRAK

This research aims to find out how Untan Social Sciences students perceive the online gambling phenomenon which is widespread in Pontianak City, as well as to find out the attitudes shown by Untan Social Sciences students towards the online gambling phenomenon. This research uses mixed research methods, namely by combining quantitative and qualitative data. This research found that Untan Social Sciences students' perception of the online gambling phenomenon is still quite high, because there are still many students who try their luck with high hopes for the online gambling phenomenon compared to not participating in trying online gambling. Through this research, the author recommends that Untan Social Sciences students learn more about many things, both about religion and other general knowledge. If you already know that something you have done is a mistake, then leave it.

Keyword: Online gambling Phenomenon

ABSTRAK

Judi online adalah permainan yang dilakukan menggunakan uang sebagai taruhan dengan ketentuan permainan serta jumlah taruhan yang ditentukan oleh pelaku perjudian online serta menggunakan media elektronik dengan akses internet sebagai perantara. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana persepsi mahasiswa fisip untan terhadap fenomena judi online yang marak di Kota Pontianak, serta untuk mengetahui sikap yang di tunjukkan mahasiswa fisip untan terhadap fenomena judi online. Didalam penelitian ini menggunakan metode penelitan campuran yaitu dengan menggabungkan data kuantitatif dan kualitatif. Penelitian ini menemukan bahwa persepsi mahasiswa fisip untan terhadap fenomena judi online masih cukup tinggi, karena masih banyak mahasiswa yang mencoba peruntungan dengan harapan yang tinggi terhadap fenomena judi online dibanding ketidaksertaan dalam mencoba judi online tersebut. Melalui penelitian ini penulis meromendasikan kepada mahasiswa fisip untan untuk lebih banyak lagi belajar banyak hal, baik tentang agama ataupun tentang pengetahuan umum lainnya, jika sudah mengetahui bahwa sesuatu yang diperbuat adalah kesalahan, maka tinggalkan.

Kata kunci: Fenomena Judi Online

PENDAHULUAN

Menurut Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian. Undang-undang ini melarang semua bentuk perjudian kecuali yang telah diizinkan oleh pemerintah, seperti lotere resmi dan beberapa bentuk taruhan tertentu yang diatur secara resmi. Judi online merupakan salah satu gangguan sosial (patologi sosial) yang menjadi semakin umum di Indonesia., perkembangan teknologi yang semakin maju membuat masyarakat dapat mengetahui segala informasi secara cepat. Banyak orang Indonesia mulai memahami dan mencoba peruntungan mereka dalam menghasilkan uang dari perjudian online. Orang di Indonesia mencoba peruntungan di judi online dengan handphone dan puluhan ribu rupiah. Seiring berjalannya waktu, orang ketagihan dan beberapa bahkan beralih ke aktivitas ilegal. Menurut Kementerian Komunikasi dan Informatika, 499.645 konten perjudian telah dihapus dari berbagai platform antara 2018 dan 10 Mei 2022. Pengenalan efek internet juga telah menyebabkan perubahan dalam cara hidup orang di Indonesia. Perjudian bukanlah hal baru atau suatu bentuk permainan baru bagi masyarakat Indonesia karena permainan judi sebenarnya sudah ada sejak dulu dan berkembang secara subur sejalan dengan perkembangan zaman. Perjudian salah satu penyakit masyarakat yang dalam sejarah dari generasi ke generasi ternyata tidak mudah untuk diberantas.

Orang-orang merasakan perubahan dalam hidup mereka sebagai akibat dari efek internet yang meningkat. Remaja sebagai salah satu pengguna teknologi masih belum mampu untuk membedakan antara aktivitas online yang bermanfaat dan tidak berguna. Kartono (2014) mendefinisikan perjudian sebagai aktivitas pengambilan risiko sadar yang melibatkan

mempertaruhkan sesuatu yang bernilai atau sejumlah uang tertentu dengan menerima risiko dan harapan tertentu dalam konteks permainan, pertandingan, kompetisi, dan acara dengan hasil yang tidak terduga atau tidak dapat diprediksi. Ketidakpastian hasil mengarah pada banyak pemikiran penuh harapan, yang kadang-kadang jauh dari harapan dan menyebabkan berbagai ketegangan di setiap penjudi. Namun, meskipun akses dimatikan, situs dan aplikasi perjudian online tetap ada dengan identitas lain, membuat penghapusan perjudian online di Indonesia sangat sulit.

Perjudian ini di atur dalam Pasal 303 dan 303 bis KUHP, tindak pidana perjudian selain diatur di dalam Pasal 303 dan Pasal 303 bis KUHP, juga diatur di dalam Pasal 45 ayat (2) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Menurut Duwi Handoko (2023), tidak terdapat pola pidana minimum terhadap pelaku tindak pidana perjudian, baik yang diatur di dalam maupun di luar KUHP (diatur dalam UU ITE). Ditinjau dari kualifikasi ancaman pidana, ancaman pidana bagi pelaku perjudian berdasarkan KUHP adalah bersifat alternatif, yaitu terhadap pelaku dapat dikenakan pidana penjara atau pidana denda. Sedangkan menurut UU ITE, ancaman pidana bagi pelaku perjudian adalah bersifat kumulatif alternatif, yaitu terhadap pelaku dapat dikenakan pidana penjara saja, atau dikenakan pidana penjara dan pidana denda sekaligus. Pengaturan tindak pidana perjudian selain diatur dalam Hukum Pidana Umum (di dalam KUHP), juga diatur dalam Hukum Pidana Khusus (di luar KUHP).

Persepsi terhadap judi online dapat bervariasi di antara individu dan memiliki

berbagai dampak, baik positif maupun negatif, tergantung pada sudut pandang dan pengalaman individu. Beberapa manfaat persepsi terhadap judi online yang mungkin dilihat oleh beberapa orang meliputi:

1. **Hiburan dan Rekreasi:** Bagi beberapa orang, judi online dapat menjadi bentuk hiburan dan rekreasi yang menyenangkan. Ini dapat memberikan pengalaman yang menarik dan menghibur bagi mereka yang menikmati permainan judi tertentu.
2. **Aksesibilitas dan Kemudahan Akses:** Platform judi online memberikan akses yang lebih mudah ke berbagai jenis permainan judi tanpa harus pergi ke kasino fisik atau tempat perjudian lainnya. Hal ini dapat memberikan kemudahan bagi mereka yang tidak memiliki akses atau waktu untuk mengunjungi tempat perjudian konvensional.
3. **Penghasilan Tambahan:** Bagi beberapa individu, judi online mungkin dianggap sebagai cara untuk mendapatkan penghasilan tambahan. Beberapa orang mungkin memiliki keahlian dalam permainan tertentu dan melihat judi sebagai kesempatan untuk memperoleh pendapatan tambahan.

Namun, penting untuk diingat bahwa persepsi positif terhadap judi online dapat memiliki konsekuensi negatif juga. Beberapa di antaranya meliputi:

1. **Risiko Kecanduan:** Ada risiko besar kecanduan terkait dengan judi online. Permainan yang tersedia secara online dapat dengan mudah diakses kapan saja, sehingga memicu risiko seseorang untuk

Vol. 8. No. 1 (2025)

kehilangan kontrol atas kegiatan perjudian mereka.

2. **Kerugian Finansial:** Meskipun ada kemungkinan untuk memenangkan uang dalam judi online, risiko kerugian finansial juga tinggi. Kehilangan uang secara signifikan dalam perjudian dapat berdampak buruk pada situasi keuangan seseorang.
3. **Masalah Kesehatan Mental:** Kegagalan dalam perjudian atau tekanan finansial yang diakibatkannya dapat menyebabkan stres, kecemasan, dan masalah kesehatan mental lainnya.

Persepsi terhadap judi online dapat sangat bervariasi dan sangat dipengaruhi oleh pengalaman, nilai-nilai, dan pandangan individu. Penting untuk memahami bahwa sementara ada manfaat yang mungkin dilihat dari segi hiburan atau potensi penghasilan tambahan, ada juga risiko serius yang terkait dengan judi online yang tidak boleh diabaikan.

Penelitian ini menemukan bahwa di era modernisasi yang sangat cepat berkembang, anak-anak muda jaman sekarang sangat ingin memperoleh uang secara instan dengan cara bermain judi online. Hal tersebut membuat anak-anak muda jaman sekarang di dukung untuk memudahkan mereka untuk bermain judi online. Bahkan informasi mengenai situs judi online tersebar dimana-mana seperti Facebook, Twittter, Instagram, Tiktok, dan bahkan sampai ada broadcast ke WhatsApp pribadi. Seringkali penulis menjumpai anak-anak muda jaman sekarang mengakses situs judi dimana-mana baik itu di cafe tempat nongkrong maupun di kampus saat istirahat di kantin. Remaja-remaja tersebut seperti tidak perduli tempat

dan waktu untuk memainkan judi online yang menurut mereka menguntungkan dan menghasilkan uang secara instan, secara logika sangat benar siapa yang tidak mau untuk mendapatkan uang yang bernilai besar secara instan tanpa perlu kerja keras.

TINJAUAN LITERATUR

1. Andri Sahata Sitanggang, Ridho Sabta, Fani Yuli Hasiolan. Universitas Komputer Indonesia 2023, dengan judul *PERKEMBANGAN JUDI ONLINE DAN DAMPAKNYA TERHADAP MASYARAKAT: TINJAUAN MULTIDISIPLINER*. Pokok Masalah dari artikel ini membahas dampak dari praktik judi online terhadap masyarakat. Fokusnya adalah untuk memahami konsekuensi negatif yang timbul akibat perjudian online dan implikasinya terhadap individu dan komunitas. Tujuan penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak judi online dalam konteks sosial masyarakat. Kami ingin menjelaskan bagaimana praktik judi online mempengaruhi kesejahteraan individu, hubungan sosial, dan kestabilan ekonomi keluarga. Metode Kualitatif: Pendekatan penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif. Kami melakukan wawancara mendalam dengan sejumlah responden yang terlibat dalam praktik judi online. Kesimpulan dari temuan penelitian ini mengungkapkan dampak negatif yang signifikan dari judi online terhadap masyarakat. Praktik judi online dapat menyebabkan kecanduan yang merusak, mengganggu stabilitas keuangan

Vol. 8. No. 1 (2025)

- individu dan keluarga, serta merusak hubungan sosial. Pengaruh negatif ini memerlukan langkah-langkah pencegahan yang efektif, termasuk pendidikan tentang risiko judi, peraturan yang ketat, dan pengawasan yang lebih baik terhadap platform judi online. Dalam kesimpulannya, penelitian ini menekankan pentingnya kesadaran masyarakat dan kebijakan yang responsif dalam menangani dampak negatif judi online bagi individu dan masyarakat secara keseluruhan.
2. Nuraga Sugiyarto Putra, 2017, dengan judul *JUDI SEPAK BOLA ONLINE DI KALANGAN MAHASISWA UNIVERSITAS RIAU*, Penelitian ini dilakukan di Jalan Bina Widya , Kampus Universitas Riau Panam, Pekanbaru yang bertujuan untuk mengetahui faktor apa saja yang mempengaruhi mahasiswa untuk bermain judi sepakbola online. Penelitian ini diberi judul ≥Judi Sepak Bola Online di Kalangan Mahasiswa Universitas Riau¥ rumusan masalah dalam penelitian ini adalah mengetahui faktor apa saja yang mempengaruhi mahasiswa bermain judi bola online. Untuk mengetahui bagaimana dampak judi sepak bola online terhadap mahasiswa tersebut..Adapun bentuk penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif. pengumpulan data dilakukan dengan cara wawancara, observasi dan dokumentasi. Alat yang digunakan adalah pedoman wawancara. Teknik penarikan responden dalam penelitian ini adalah purposive sampling yaitu

penarikan responden berdasarkan kriteria tertentu. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa faktor yang mendorong mahasiswa untuk bermain judi sepak bola online adalah longgarnya kontrol dari orang tua, keuntungan yang mungkin didapatkan, situasional, keinginan untuk mencoba, persepsi akan sebuah ketrampilan, serta menambah keseruan dalam menyaksikan sebuah pertandingan. Dengan keikutsertaan mahasiswa dalam permainan judi sepak bola online, mereka juga merasakan dampak yang ditimbulkan. Dampak tersebut antara lain meliputi dampak terhadap prestasi belajar, dampak terhadap kesehatan, dampak terhadap ekonomi, serta dampak terhadap kepribadian.

3. Wahfidz Addiyansyah, Rofi'ah, 2023, dengan judul KECANDUAN JUDI ONLINE DI KALANGAN REMAJA DESA CILEBUT BARAT KECAMATAN SUKARAJA KABUPATEN BOGOR. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi kecanduan judi online, serta menggambarkan dampaknya terhadap kehidupan remaja Desa Cilebut Barat, Kecamatan Sukaraja, Kabupaten Bogor. Metodologi penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif digunakan untuk memahami secara mendalam perilaku kecanduan judi online yang terjadi di komunitas remaja tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa remaja telah terlibat dalam permainan judi online sejak tahun 2021, khususnya dengan jenis permainan pragmatic play.

Vol. 8. No. 1 (2025)

Dorongan utama mereka untuk bermain adalah karena memperoleh keuntungan besar di awal, yang pada gilirannya membuat mereka terjebak dalam kecanduan karena upaya untuk mengulang kesuksesan tersebut. Faktor ekonomi menjadi pemicu utama mereka dalam berpartisipasi dalam judi online. Dampak yang dirasakan oleh remaja dalam bermain judi online sangatlah signifikan, terutama dampak negatif yang mengakibatkan mereka terjebak dalam hutang. Mayoritas alasan mereka berhutang adalah rasa ingin tahu dan keinginan untuk terus mencoba meskipun mengalami kekalahan. Bahkan dalam satu hari, mereka mampu menghabiskan sejumlah uang yang substansial untuk bermain judi online. Pada akhirnya, remaja ini mengungkapkan keinginan kuat untuk menghentikan kebiasaan bermain judi online karena merasakan dampak yang sangat berpengaruh dalam kehidupan mereka.

4. Agif Septia Meswari, Matnur Ritonga, 2023, dengan judul DAMPAK DARI JUDI ONLINE TERHADAP MASA DEPAN PEMUDA, DESA AIR BULUH KEC.IPUH KAB.MUKOMUKO PROVINSI BENGKULU. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan bagaimana sikap remaja terhadap dampak negatif kebiasaan bermain judi online dilihat dari aspek moral dan hukum di desa air buluh kec.ipuh kab.mukomuko provinsi Bengkulu, Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode asosiatif. Teknik pengumpulan

data yang digunakan adalah angket, teknik dokumentasi, studi kepustakaan dan wawancara. Berdasarkan hasil pengolahan data dan analisis data menunjukkan bahwa sikap remaja tentang menyenangi/membenci adalah 5 responden (50%) masuk dalam kategori setuju. Sikap remaja tentang mendekati/ menjauhi adalah 4 responden (40%) masuk dalam kategori kurang setuju. Sikap remaja tentang menerima/menolak adalah 5 responden (50%) masuk dalam kategori setuju. Dampak negatif kebiasaan bermain judi online tentang penyimpangan perilaku yang bersifat amoral adalah 5 responden (50%) masuk dalam kategori tidak setuju. Dampak negatif kebiasaan bermain judi online tentang penyimpangan perilaku yang melanggar hukum adalah 5 responden (50%) masuk dalam kategori kurang setuju. Sikap remaja terhadap dampak negatif kebiasaan bermain judi online menyatakan setuju bahwa hampir 50% remaja yang bermain judi secara online akan mengalami penyimpangan perilaku yang melanggar moral dan hukum. Hal ini tampak dari responden yang tidak menaati hukum / peraturan dalam hidupnya, baik dilingkungan keluarga dan masyarakat. Selain itu, mereka tidak memiliki kesadaran diri dalam mengontrol sikap dan jika diteruskan maka pada akhirnya mereka akan merasakan dan menyadari bahwa judi online membawa dampak negatif yang buruk bagi kehidupannya. Keywords:

Vol. 8. No. 1 (2025)

Remaja, Dampak Negatif, Permainan, Judi, Online.

5. Zekel Calvin Ginting, Bengkel Ginting, 2023, dengan judul Faktor Penyebab Meningkatnya Pe'laku Judi Online pada Pelajar di Masa Pandemi Covid-19 (Studi Kasus di Kelurahan Mangga). Dari data Google atau pencarian digital, Kota Medan sendiri terhitung sebelum terjadinya covid-19 dari tahun 2010 sampai dengan awal kemunculan covid-19, tercatat hanya 28% saja yang mengakses judi online melalui penelusuran web di google. Sedangkan sesudah covid-19 sampai dengan sekarang tercatat mengalami peningkatan sebesar 29%, dari yang sebelumnya 28% menjadi 57%. Tentunya ini merupakan peningkatan yang sangat signifikan jauh di antara sebelum dan sesudah covid-19. Tujuan penelitian ini ialah untuk mengetahui faktor penyebab meningkatnya pelaku Judi Online pada Pelajar di masa pandemi covid-19 yang berada di Kelurahan Mangga. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan teknik triangulasi data yaitu dengan menggabungkan 3 teknik pengumpulan data (observasi, wawancara, dan dokumentasi). Hasil dari penelitian dan pengamatan terhadap subjek penelitian ditemukan fakta bahwa faktor penyebab meningkatnya pelaku Judi Online pada pelajar di masa pandemi covid-19 yang berada di Kelurahan Mangga ini terbagi atas faktor internal dan faktor eksternal. Pada faktor internal yang menjadi penyebab meningkatnya

pelaku judi online ialah karena ketidaksanggupannya pelajar dalam menyerap nilai dan norma yang berlaku, dan adanya juga pelampiasan rasa kekecewaan dari si pelajar tersebut. Adapun untuk faktor eksternal yaitu adanya persoalan ekonomi, pengaruh lingkungan masyarakat, dan adanya juga pengaruh kemajuan teknologi.

6. Resky Supratama, Marisa Elsera, Emmy Solina, 2022, dengan judul *Fenomena Judi Online Higgs Domino Dikalangan Mahasiswa Pada Masa Pandemi Covid-19 di Kota Tanjungpinang*. Perjudian adalah suatu dari penyakit masyarakat yang melanda semua kalangan masyarakat tak terkecuali mahasiswa di KotaTanjungpinang. Ditengah Pandemi segala sistem kehidupan masyarakat berubah dari offlinemenjadi onlinetermasuk dalam hal penelitian ini adalahperjudian yang melanda pada mahasiswa di KotaTanjungpinang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apa yang menyebabkan gamejudi onlineHiggs Domino marak terjadi ditengah pandemi pada lingkungan mahasiswa KotaTanjungpinang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Data yang didapatkan melalui hasil wawancara semi terstruktur secara mendalam berdasarkan pedoman wawancara serta pengembangan pertanyaan, observasi partisipatif dan dokumentasi. Dalam penelitian ini untuk menentukan informan menggunakan teknik purposive samplingatau terlebih dahulu menentukan kriteria informan.

Vol. 8. No. 1 (2025)

Berdasarkan hasil analisis peneliti menemukan fenomena maraknya penggunaan atau permainan gamejudi onlineHiggs Domino pada kalangan mahasiswa diKotaTanjungpinang yang disebabkan oleh faktor lingkungan sosial hal ini dibuktikan dengan hasil wawancara yang dapat disimpulkan bahwa para pemain Higgs Domino pertama kali mengetahui gameini dari teman, dan adanya komunikasi dan interaksi yang intens antar pemain yakni mulai dari saling berbagiinformasi tentangcara mengakses game ini atau mendownload, cara bermain, cara membeli dan menjual chip. Seperti apa yang disampaikan oleh teori differential associationEdwin H.Shutterland,Sutherland mengemukakan dimana perilaku kriminal adalah sebuah perilaku yang mampu dipahami dan juga dipelajari dalam lingkungan sosial masyarakat.

METODE

Metode penelitian adalah cara yang digunakan oleh peneliti untuk mendapatkan data dan informan mengenai berbagai hal yang berkaitan dengan masalah yang diteliti. Adapun metode yang digunakan dalam penelitan ini adalah metode penelitian campuran (mixed methods research) adalah pendekatan penelitian yang menggabungkan elemen-elemen kuantitatif dan kualitatif dalam satu studi untuk mendapatkan pemahaman yang lebih komprehensif tentang suatu fenomena atau masalah penelitian. Pendekatan ini mengintegrasikan penggunaan data kuantitatif (angka, statistik) dan kualitatif

(deskripsi, interpretasi) untuk menjawab pertanyaan penelitian yang kompleks.

Menurut Johson dan Cristen 2007 dalam Sugiyono (2011, Metode Penelitian Kombinasi, hlm. 404) mengemukakan bahwa : Penelitian metode campuran (mixed methods) merupakan pendekatan penelitian yang menggabungkan atau mengasosiasikan bentuk kualitatif dan kuantitatif, agar lebih sederhana di sebut penelitian campuran atau kombinasi. Metode penelitian kombinasi adalah suatu metode penelitian yang mengkombinasikan atau menggabungkan antara metode kuantitatif dan metode kualitatif untuk digunakan secara bersama-sama dalam suatu kegiatan penelitian, sehingga didapatkan data yang lebih komprehensif, valid, reliabel, dan obyektif.

Penelitian ini dilakukan di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Tanjungpura Pontianak, tepatnya Jl. Profesor Dokter H. Hadari Nawawi, Bansir Laut, Kec. Pontianak Tenggara, Kota Pontianak, Kalimantan Barat 78115. Peneliti memilih lokasi ini, karena peneliti merupakan mahasiswa di kampus ini.

HASIL DAN DISKUSI

Berdasarkan data yang di peroleh, upaya pemerintah untuk mengurangi situs judi online di Indonesia sudah banyak sejauh ini, dalam Undang-undang perjudian seperti Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian telah diperkuat untuk melarang praktik perjudian. Pemerintah juga telah menerapkan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) untuk memblokir situs-situs perjudian online yang ilegal. Pemerintah Indonesia telah melakukan tindakan keras terhadap praktik perjudian online dengan melibatkan aparat penegak hukum seperti

Vol. 8. No. 1 (2025)

kepolisian dan otoritas terkait lainnya. Tindakan ini mencakup penyelidikan, penangkapan, dan penuntutan terhadap para pelaku perjudian ilegal, termasuk pengelola situs dan pemain. Bahkan pemerintah telah bekerja sama dengan penyedia layanan internet untuk memblokir akses ke situs-situs perjudian online yang ilegal. Langkah ini diambil untuk mengurangi akses masyarakat ke platform perjudian ilegal. Dilakukan upaya kampanye informasi dan edukasi untuk meningkatkan kesadaran masyarakat tentang bahaya perjudian online dan konsekuensinya. Kampanye ini bertujuan untuk mengingatkan masyarakat tentang risiko perjudian ilegal dan menekankan pentingnya menghindarinya. Namun tetap saja masih ada banyak situs maupun perjudian yang timbul lagi meski sudah banyak yang di blokir pemerintah atau di lakukan penangkapan terhadap pelaku tersebut.

Berdasarkan hasil dan diskusi yang dilakukan peneliti, dapat memberikan penjelasan bahwa orang-orang memiliki berbagai alasan untuk bermain judi online, dan motivasi mereka bisa bervariasi dari satu individu ke individu lainnya. Beberapa alasan umum mengapa orang terlibat dalam perjudian online meliputi:

1. **Hiburan dan Kesenangan:** Bagi sebagian orang, judi online dianggap sebagai bentuk hiburan dan kesenangan. Mereka menikmati pengalaman bermain game, taruhan, atau permainan kasino online sebagai cara untuk bersantai dan melepaskan diri dari rutinitas sehari-hari.
2. **Potensi Keuntungan Keuangan:** Sejumlah orang berjudi online dengan harapan memperoleh keuntungan finansial. Mereka melihat perjudian sebagai peluang

untuk mendapatkan pendapatan tambahan atau bahkan sebagai cara untuk mencari nafkah jika mereka memiliki keahlian khusus dalam permainan tertentu.

3. **Rasa Tantangan dan Keahlian:** Beberapa individu menikmati aspek kompetitif dari judi online. Mereka merasa tertantang oleh permainan yang memerlukan keahlian tertentu seperti poker atau taruhan olahraga, dan mereka ingin menguji kemampuan mereka melawan orang lain.
4. **Ketergantungan dan Kecanduan:** Sayangnya, ada juga orang yang terjerumus ke dalam judi online karena ketergantungan. Mereka mungkin mengalami dorongan kuat untuk terus berjudi meskipun mengetahui risiko dan konsekuensinya yang negatif.
5. **Aksesibilitas dan Kemudahan Akses:** Platform judi online yang dapat diakses dengan mudah memberikan kesempatan bagi mereka yang ingin berjudi tanpa harus pergi ke tempat-tempat perjudian fisik. Kemudahan akses ini dapat mempengaruhi seseorang untuk mulai terlibat dalam perjudian online.

Perlu diingat bahwa meskipun ada beberapa alasan yang dapat menjelaskan mengapa orang memilih untuk berjudi online, terdapat juga risiko besar yang terkait dengan praktik perjudian, seperti kerugian finansial, masalah kesehatan mental, dan kecanduan. Merupakan suatu hal yang penting untuk memahami dan mengenali batas-batas serta risiko yang terkait dengan perjudian online.

Vol. 8. No. 1 (2025)

Di Indonesia, pemerintah telah melakukan berbagai upaya untuk menangani kasus judi online, termasuk:

1. Pengaturan Hukum
2. Penegakan Hukum
3. Pemblokiran Situs
4. Kampanye Kesadaran Masyarakat
5. Kerja Sama Internasional

Pemerintah terus berupaya untuk menegakkan larangan terhadap perjudian online dengan mengambil tindakan-tindakan yang lebih tegas dalam menangani kasus-kasus yang terkait dengan kegiatan perjudian ilegal di platform online. Upaya ini dilakukan untuk melindungi masyarakat dari risiko kerugian finansial dan masalah lain yang bisa timbul dari praktik perjudian ilegal.

KESIMPULAN

Judi online adalah permainan yang dilakukan menggunakan uang sebagai taruhan dengan ketentuan permainan serta jumlah taruhan yang ditentukan oleh pelaku perjudian online serta menggunakan media elektronik dengan akses internet sebagai perantara.

Persepsi mahasiswa fisip untan terhadap fenomena judi online menganggap bahwa proses sosialisasi pemerintah tersebut memiliki sedikit kekurangan karena masih banyak orang-orang yang tidak tahu tentang eksistensinya. Menurut mahasiswa fisip untan pemerintah dan aparat yang berwenang kurang efektif dalam mensosialisasikan hal tersebut, seharusnya pemerintah membentuk tim khusus yang datang langsung ke tempat – tempat yang disinyalir banyak orang yang memainkan judi online salah satunya adalah warung kopi. Mayoritas dari pemuda yang bermain

judi online disebabkan oleh kejenuhan karena tidak tahu apa yang harus diperbuat, situasi ekonomi yang buruk, sekedar mencari uang jajan tambahan, hiburan, dan juga karena lingkungan yang saling mendukung untuk bermain judi online.

Sikap yang ditunjukkan oleh mahasiswa fisip untan adalah sikap hipokrit, maksud dari sikap hipokrit di sini adalah apa yang mereka katakan bertentangan dengan apa yang mereka lakukan. Mahasiswa fisip untan menganggap bahwa pengaturan hukum dan penegakan hukum dari pemerintah itu penting dan sangat dibutuhkan bahkan mereka memberikan saran terkait cara menghindari serta keluar dari pengaruh judi online. Namun kenyataannya yang mereka anggap penting dan saran yang diberikan tidak bisa mereka implementasikan kepada diri mereka sendiri dengan alasan karena pengaruh negatif terutama dari lingkungan yang buruk dan juga didukung oleh permasalahan ekonomi.

REFERENSI

- Agif Septia Meswari, & Matnur Ritonga. (2023). DAMPAK DARI JUDI ONLINE TERHADAP MASA DEPAN PEMUDA, DESA AIR BULUH KEC.IPUH KAB.MUKOMUKO PROVINSI BENGKULU. *Jurnal Cakrawala Ilmiah*, 2(5), 2097–2102.
- Andri Sahata Sitanggang, Ridho Sabta, & Fani Yuli Hasiolan. (2023). PERKEMBANGAN JUDI ONLINE DAN DAMPAKNYA TERHADAP MASYARAKAT: TINJAUAN MULTIDISIPLINER. *Triwikrama: Jurnal Ilmu Sosial*, 1(6), 70–80.

Vol. 8. No. 1 (2025)

- Anzward, B., Rayung Wulan, S., & Utami, N. (2023). Penegakan Hukum terhadap Admin Judi Online berdasarkan Pasal 27 Ayat (2) Undang-Undang Republik Indonesia No. 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. *UNES Law Review*, 6(1), 131-140.
- BAMBANG HARTONO, 2014. ANALISIS TERHADAP TERJADINYA TINDAK PIDANA PERJUDIAN YANG DILAKUKAN OLEH ANAK DIBAWAH UMUR.
- Dwi Handoko, 2023. PERJUDIAN BERDASARKAN HUKUM PIDANA POSITIF INDONESIA DAN HUKUM PIDANA ISLAM.
- Fernando Parulian Akbar Silalahi, 160104063 (2023) *Persepsi Generasi Z Terhadap Fatwa Majelis Permusyawaratan Ulama Tentang Judi Online (Studi Penelitian di Kecamatan Jaya Baru Kota Banda Aceh)*. Other thesis, UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
- Johson dan Cristen 2007 dalam Sugiyono (2011, Metode Penelitian Kombinasi, hlm. 404)
- METODE PENELITIAN CAMPURAN: KONSEP, PROSEDUR DAN CONTOH PENERAPAN Oleh Iskandar, Nehru, Cicyn Riantoni.
- Nur Kholis Majid, & Ali Maskur. (2023). Tinjauan Terhadap Legalitas Dan Tanggung Jawab Hukum Selebgram Dalam Promosi Judi Online. *LEX Et ORDO Jurnal Hukum Dan Kebijakan*, 1(1), 68–74.

Supratama, R., Elsera, M. ., & Solina, E. . (2022). Fenomena Judi Online Higgs Domino Dikalangan Mahasiswa Pada Masa Pandemi Covid-19 di Kota Tanjungpinang. *Ganaya : Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 5(3), 297–311.

Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE).

Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian.

Vol. 8. No. 1 (2025)

Zekel Calvin Ginting, & Bengkel Ginting. (2023). Faktor Penyebab Meningkatnya Pe'laku Judi Online pada Pelajar di Masa Pandemi Covid-19 (Studi Kasus di Kelurahan Mangga). *SOSMANIORA: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 2(1), 20–25.

https://www.kominfo.go.id/content/detail/50286/siaran-pers-no-151hmkominfo072023-tentang-menkominfo-budi-arie-846047-konten-judi-online-sudah-di-takedown/0/siaran_pers