

Analisis Pemain Judi Online

Muhammad Syahron¹ Din Utama² Kevin Purba³ Muktar Efendi Hrp⁴ Naurah Yudhia
Rahma⁵ Anisa Wulandari⁶ Fadel Muhammad Ikram⁷ Syti Naylah⁸ Fajriawarti⁹

Program Studi Hukum, Fakultas Hukum, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Kota
Medan, Provinsi Sumatera Utara, Indonesia^{1,2,3,4,5,6,7,8,9}

Email: syahron.m@gmail.com¹ dinutama2005@gmail.com² kevinprb@gmail.com³
muktarefendii20@gmail.com⁴ naurahyudhiaaa@gmail.com⁵ nisawd25@gmail.com⁶
fadel20ikrom@gmail.com⁷ sytinaylah2018@gmail.com⁸ fajriawati@umsu.ac.id⁹

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran umum tentang perjudian online dan untuk mengetahui dan menganalisis tentang apa yang menyebabkan mahasiswa tertarik untuk melakukan permainan judi *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 penelitian 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.

Kata Kunci: Judi, Online



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENDAHULUAN

Perjudian juga menjadi masalah sosial karena berdampak negatif bagi kepentingan nasional terutama bagi generasi muda, karena membuat anak muda malas bekerja. Uang yang diinvestasikan dalam permainan judi cukup besar untuk dijadikan modal awal mengalir ke perjudian, dimana perjudian itu juga bertentangan dengan agama, moralitas dan tata krama. Perjudian adalah salah satu penyakit sosial. Perjudian adalah permainan di mana para pihak bertaruh satu sama lain dan memilih opsi dari beberapa kelipatan, dan hanya satu opsi yang akan menjadi pemenang sebenarnya. Ketentuan hukum telah melarang perjudian akan tetapi masyarakat umum tidak menyadari perjudian juga merupakan kegiatan kriminal. Praktik perjudian berkembang tidak hanya perjudian konvensional, seperti perjudian kartu, perjudian tebak-tebakan, tetapi juga perjudian online. Perjudian merupakan masalah sosial karena berdampak sangat negatif. Perjudian pada dasarnya bertentangan dengan agama, etika, dan moralitas Pancasila, serta membahayakan penghidupan dan kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Perjudian merupakan salah satu kejahatan sosial yang terkait dengan kejahatan, yang tidak mudah terhapus dalam perjalanan sejarah yang dapat merusak generasi. Oleh karena itu, kita harus berusaha untuk menjauhkan orang dari perjudian, membatasi perjudian pada lingkungan terkecil, menghindari perilaku negatif berlebihan yang lebih serius, dan akhirnya berhenti berjudi.

Penegakan hukum terhadap tindak pidana perjudian yang dilakukan oleh aparat penegak hukum yaitu polisi, jaksa atau hakim, tetapi semua institusi pemerintah yang diberi wewenang untuk menegakan atau menerapkan hukum tindak pidana perjudian. Adanya

penegakan hukum perjudian menjadikan undang-undang atau hukum tidak hanya menjadi dokumen saja. Oleh karena itu, Keberhasilan hukum tergantung pada penerapan dan penerapan hukum, jika penerapan hukum tidak berhasil, namun hukum yang sempurna tidak membawa atau memberi makna yang sesuai dengan tujuan hukum. Larangan dan ancaman pidana terhadap perjudian menurut Pasal 303 KUHP telah dilakukan perubahannya berdasarkan Undang-Undang No. 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian, yang telah pula dilengkapi dengan peraturan pelaksanaannya yakni Peraturan Pemerintah No. 9 Tahun 1981 tentang Pelaksanaan Undang-Undang No. 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian. Peraturan perundang-undangan tersebut merupakan hukum positif yang mengatur, melarang dan mengancam pidana terhadap perbuatan perjudian di Indonesia dalam arti kata sebagai perjudian secara konvensional, oleh karena telah lama dikenal dan dipraktikkan di kalangan masyarakat.

Teknologi memang tidak diragukan lagi dapat menjadi alat untuk perubahan dalam masyarakat, inilah pentingnya peran teknologi, oleh karena itu, tampaknya masyarakat modern sangat bergantung pada teknologi baik dalam arti positif maupun negatif. Kemajuan teknologi dan industri merupakan produk budaya manusia, selain memberikan dampak positif yaitu dapat dimanfaatkan untuk kepentingan umat manusia, tetapi juga berdampak negatif bagi perkembangan dan peradaban manusia itu sendiri. Dampak negatif tersebut terkait dengan kejahatan. J.E. Sahetapy menyatakan dalam artikelnya, bahwa kejahatan erat kaitanya dengan perkembangan masyarakat. Semakin maju kehidupan masyarakat, maka kejahatan juga semakin maju. Kejahatan juga menjadi sebagian dari hasil budaya itu sendiri. Dalam perkembangannya, dengan ditemukannya komputer sebagai produk ilmu pengetahuan dan teknologi, telah terjadi konvergensi antara telekomunikasi, media dan teknologi informasi. Konvergensi teknologi komunikasi, media dan komputer memunculkan alat baru yang disebut internet. Internet telah membawa hal-hal baru yang sama bagi umat manusia. Internet adalah Kumpulan jaringan komputer yang terhubung ke situs akademik, pemerintahan, bisnis, organisasi, dan pribadi. Dengan bantuan internet, manusia dapat melakukan aktivitas yang mirip dengan kehidupan di dunia nyata. Manusia dapat melakukan berbagai aktivitas disana, seperti interaksi, transaksi bisnis. Internet tampaknya telah membentuk realitas baru: membagi realitas kehidupan manusia menjadi kehidupan nyata dan kehidupan virtual. Dengan berkembangnya peradaban manusia, Internet seolah menjadi tempat yang memindahkan kehidupan nyata dari kehidupan nyata ke kehidupan virtual. Hal ini dapat dimaklumi, karena dengan adanya internet, aktivitas yang sulit dilakukan di dunia nyata dapat diselesaikan (dengan mudah) di (virtual) dunia maya.

Salah satu dampak negatif dari internet adalah perjudian online, yang sebelumnya orang-orang hanya melakukan permainan judi dengan cara yang biasa. Perjudian memang sudah ada di muka bumi ini sejak beribu-ribu tahun yang lalu dan merupakan permainan tertua didunia. Pada hakikatnya perjudian merupakan perilaku yang melanggar norma agama, etika, moral dan norma hukum serta membahayakan penghidupan masyarakat dan kehidupan masyarakat, berbangsa, dan bernegara. Perjudian adalah fenomena yang tak terbantahkan di masyarakat seiring waktu, game ini dapat dimainkan dengan berbagai mekanisme dan bentuknya, perjudian umumnya dianggap sebagai kejahatan yang dapat merusak tatanan kehidupan didalam masyarakat. Dengan pesatnya perkembangan teknologi dan informasi, perjudian juga telah mengalami pergeseran ke perjudian online yang lebih praktis dan aman, fenomena judi online yang marak dikalangan masyarakat saat ini dikenal luas dengan istilah judi togel online (Toto Gelap). Bahkan di tengah masyarakat khususnya di warnet atau menggunakan laptop saat melakukan aktivitas tersebut, atau melalui smartphone dengan fasilitas pendukung atau program pendukung untuk bermain taruhan togel online.

Salah satu kemudahan judi online adalah dapat dimainkan kapan saja, di mana saja, karena perusahaan taruhan online yang tersebar di Internet beroperasi sepanjang waktu, dan permainan berjalan di warnet, tempat dengan wifi atau melalui smartpone. Dalam transaksi pembayaran, metode online juga digunakan melalui M-banking. Pemain judi online menggunakan teknologi dan komunikasi sebagai media permainan modern. Mengingat kehadiran komputer di jaringan yang besar, hal ini tentu akan menciptakan keuntungan yang sangat besar dibandingkan game biasa. Selain kemudahan tersebut, faktor keamanan juga menjadi alasan dan pertimbangan banyak orang untuk beralih dari layanan fisik ke layanan online. Hal ini dikarenakan pemantauan aktivitas perjudian online masih sulit dilakukan secara mendalam dikarenakan perjudian online ini menggunakan media komputer yang dihubungkan dengan internet.

Tetapi keliru satu jenis permainan yang mulai berkembang pada Indonesia dalam umumnya dan judi online dalam khususnya, seperti: permainan sepak bola online, qiuqiu, poker, dll. Judi online merupakan galat satu jenis permainan judi yang biasa dimainkan pada tempat generik lantaran hanya diperlukan hp android buat bermain judi online. Game online, meskipun resmi dan underground, game ini hampir dimainkan & dikenal di seluruh Indonesia bahkan di semua dunia. Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang ITE, mengatur dan mengancam pidana terhadap perjudian yang dikualifikasinya sebagai perbuatan yang dilarang, yang pada Pasal 27 ayat (2) dinyatakan setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian.

Sehubungan dengan kejahatan perjudian dilakukan oleh perusahaan atau korporasi, menurut Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, ditentukan pada Pasal 52 ayat (4), bahwa ^ouZoö]vlâ]vê agaimana dimaksud dalam Pasal 27 sampai dengan Pasal 37 dilakukan oleh korporasi, dipidana dengan ketentuan ini, maka tempat perbuatan perjudian sebagai perbuatan yang dilarang berada pada Pasal 27 Undang-Undang No. 11 Tahun 2008, sehingga terhadap korporasi dapat dimintakan pertanggung jawaban pidananya oleh karena menjadi pelaku tindak pidana perjudian. Perjudian yang menggunakan sarana internet pun sudah sangat banyak dikunjungi para penjudi, meskipun tidak diperoleh data apakah pengguna internet Indonesia sering browsing ke situs-situs tersebut. webstakes.com dan aceshigh.com merupakan dua nama situs judi internet yang telah dikunjungi oleh jutaan pengunjung, sebagai mana dilansir oleh majalah info komputer (dalam glorianet.org). Perjudian merupakan salah satu penyakit masyarakat yang dihadapi oleh masyarakat. Perjudian disinyalir telah menyentuh berbagai lapisan masyarakat. Kendali tindak perjudian merupakan kegiatan terlarang dan dapat dikenai sanksi, pada kenyataannya perjudian ini sangat sulit diberantas. Hal ini berkaitan dengan mental masyarakat untuk mengejar materi dengan cara cepat dan mudah. Berdasarkan huraian di atas, penulis tertarik untuk melakukan penyelidikan yang berjudul "Analisis Pemain Judi Online".

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 di lakukan wilayah Kota Medan, yaitu mahasiswa di Kota Medan. Adapun narasumber dalam penelitian ini adalah mahasiswa di lingkungan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara dan sekitarnya 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

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Gambaran Umum Mengenai Judi Online

Berdasarkan hasil penyebaran kuesioner pada mahasiswa UMSU dan sekitarnya maka diperoleh data hasil jawaban responden sebagai berikut:

Tabel 1. Distribusi Jawaban Responden Pernah Bermain Judi Online

No	Uraian	Frekuensi	Persentase
1	Pernah	6	21,4%
2	Tidak Pernah	22	78,6%
	Jumlah	28	100%

Sumber: Data Primer (2024)

Berdasarkan hasil jawaban responden mayoritas jawaban responden menjawab tidak pernah sebanyak 22 (78,6%) orang yang tidak pernah bermain judi online, sedangkan yang bermain judi online sebanyak 6 orang (21,4%).

Tabel 2. Distribusi Jawaban Responden Mengenal Judi Online

No	Uraian	Frekuensi	Persentase
1	1 tahun lalu	13	46,4%
2	2 tahun lalu	6	21,4%
3	3 tahun lalu	8	28,6%
4	>3 tahun lalu	1	3,6%
	Jumlah	28	100%

Sumber: Data Primer (2024)

Berdasarkan hasil jawaban responden mayoritas jawaban responden menjawab 1 tahun yang lalu sebanyak 13 orang (46,4%) dan yang paling rendah sebanyak 1 orang (3,6%).

Tabel 3. Distribusi Jawaban Responden Faktor Bermain Judi Online

No	Uraian	Frekuensi	Persentase
1	Teman	24	85,7%
2	Ekonomi	3	10,7%
3	Pengen Tahu	1	3,6%
	Jumlah	28	100%

Sumber: Data Primer (2024)

Berdasarkan hasil jawaban responden mayoritas jawaban responden menjawab teman sebanyak 24 orang (85,7%) dan pengen tahu sebanyak 1 orang (3,6%) dan faktor ekonomi sebanyak 3 orang (10,7%).

Tabel 4. Distribusi Jawaban Responden Perasaan Saat Kalah Bermain Judi Online

No	Uraian	Frekuensi	Persentase
1	Kesal	18	64,3%
2	Biasa saja	1	3,6%
3	Menyesal	6	21,4%
	Jumlah	28	100%

Sumber: Data Primer (2024)

Berdasarkan hasil jawaban responden mayoritas jawaban responden menjawab kesal sebanyak 18 orang (64,3%) dan yang menyesal sebanyak 6 orang (21,4%) dan perasaannya biasa saja sebanyak 1 orang (3,6%).

Tabel 5. Distribusi Jawaban Responden Merasa Menyesal Setelah Berjudi

No	Uraian	Frekuensi	Persentase
1	Pernah	6	21,4%
2	Tidak Pernah	22	78,6%
	Jumlah	28	100%

Sumber: Data Primer (2024)

Berdasarkan hasil jawaban responden mayoritas jawaban responden menjawab tidak pernah sebanyak 22 orang (78,6%) dan pernah sebanyak 6 orang (21,4%).

Tabel 6. Distribusi Jawaban Responden Menjual Sesuatu Untuk Berjudi

No	Uraian	Frekuensi	Persentase
1	Pernah	8	28,6%
2	Tidak Pernah	20	71,4%
	Jumlah	28	100%

Sumber: Data Primer (2024)

Berdasarkan hasil jawaban responden mayoritas jawaban responden menjawab tidak pernah sebanyak 20 orang (71,4%) dan pernah sebanyak 8 orang (28,6%).

Tabel 7. Distribusi Jawaban Responden Judi Itu Dilegalkan

No	Uraian	Frekuensi	Persentase
1	Setuju	3	10,7%
2	Tidak Setuju	25	89,3%
	Jumlah	28	100%

Sumber: Data Primer (2024)

Berdasarkan hasil jawaban responden mayoritas jawaban responden menjawab Setuju sebanyak 25 orang (89,3%) dan setuju sebanyak 3 orang (10,7%).

Tabel 8. Distribusi Jawaban Responden Penghasilan yang Didapat Bermain Judi

No	Uraian	Frekuensi	Persentase
1	100Rb-500Rb	13	46,4
2	500Rb-1tj	6	21,4
3	Tidak Ada	9	32,1
	Jumlah	28	100%

Sumber: Data Primer (2024)

Berdasarkan hasil jawaban responden mayoritas jawaban responden menjawab 100rb-500rb sebanyak 13 orang (46,4%) dan tidak ada sebanyak 9 orang (32,1%).

Tabel 9. Distribusi Jawaban Responden Hal Apa Saja dibeli Dari Hasil Judi

No	Uraian	Frekuensi	Persentase
1	Pakaian	10	35,7%
2	Makanan	6	21,4%
3	Laptop	5	17,9%
4	Tidak Ada	7	25,0%
	Jumlah	28	100%

Sumber: Data Primer (2024)

Berdasarkan hasil jawaban responden mayoritas jawaban responden Pakaian sebanyak 10 orang (35,7%) dan tidak ada sebanyak 7 orang (25,0%). 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. 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 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 perlombaanperlombaan itu, misalnya totalisator dan lain-lain. 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 tebakan berdasarkan kebetulan, dengan tujuan mendapatkan sejumlah uang atau harta yang lebih besar daripada jumlah atau harta semula. 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. 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 di lakukan 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. 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, yang berkaitan langsung dengan illegal contents dimana penyebaran informasi dan penggunaan jaringan internet dan membuat software untuk mendistribusikan sistem perjudian online tersebut yang 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 smartpone. Pembayaran atau transaksi juga secara online, baik melalui M-banking, western union, money gram, kartu kredit, money order wire transfer.

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. 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 UndangUndang 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.

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. Berdasarkan hasil penyebaran kuesioner pada mahasiswa UMSU dan sekitarnya maka diperoleh data hasil jawaban responden yang menyatakan bahwa dari 28 responden terdapat 78,6% mahasiswa tidak pernah bermain judi online sedangkan yang pernah menjadi pemain judi online sebanyak 21,4%, hal ini menunjukkan bahwa mayoritas responden didalam penelitian ini tidak pernah bermain judi online.

Faktor-Faktor yang Menjadikan Perjudian Online Marak di Kalangan 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 diawali 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). 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. 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. Dilihat dari segi pengeluaran dalam melakukan judi online tentu tidak sebanding dengan apa yang didapatkan 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 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. 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.

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.

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 seakanakan 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.

KESIMPULAN

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). 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. Hambatan tersebut dapat diminimalisir dengan penggunaan upaya non penal yang dapat dilakukan oleh pihak kepolisian misalnya, 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 menyuarakan anti perjudian

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Wahid, 2005, Mohammad Labbib, *Kejahatan Mayantara (Cyber crime)*, PT Refika Aditama, Bandung
- Abdul Wahidi, & M. Labib. (2005). *Kejahatan Mayantara (cybercrime)*. Refika Aditama.
- 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
- Arman Manoppo. "Penaan Waktu Daluwarsa Penuntutan Dalam Kasus Tindak Pidana Korupsi Ditinjau Dari Kuhp Dan Undang-Undang Tentang Pemberantasan Tindak Pidana Korupsi". dalam *Jurnal Hukum Khairia Ummah* Vol 8 No.3 Maret 2019
- Barda Nawawi Arief. (1994). *Beberapa Aspek Pengembangan Ilmu Hukum Pidana (Menyongsong Generasi Hukum Pidana Indonesia)*. Pidato Pengukuhan Guru Besar. Fakultas Hukum Universitas Diponegoro
- Dali Mutiara. (1962). *Tafsiran Kitab Undang-Undang Hukum Pidana*. Balai Pustaka
- Dikdik M. (2005). *Cyber Law Aspek Hukum Teknologi Informasi*. Refika Aditama
- Fajriawati. 2016. *Dampak Perekonomian Terhadap Masyarakat Miskin Di Lingkungan Kampung Nelayan Kecamatan Medan Labuhan, Jurnal Ekonomikawan*, vol. 2, no. 16
- 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
- Kartini Kartono. (2005). *Patologi Sosial*. Raja Grafindo Persada
- Kitab Undang-Undang Hukum Acara Pidana
- Kitab Undang-Undang Hukum Pidana

- Lamintang, P. A. F. L. & T. (2011). *Delik-Delik Kejahatan Melanggar Norma Kesusilaan dan Norma Keputusan*. Sinar Grafika Offset
- Merry Magdalena, & Maswigrantoro Roes Setyadi. (2007). *Cyberlaw Tidak Perlu Takut*. Andi
- Poerwardarminta. (2005). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Raja Grafindo Persada
- Sodikin, 2018. *Penegakan Hukum Lingkungan*, IN Media, Jakarta
- Supriyadi. "Tindak Pidana Korupsi Sebagai Kejahatan Luar Biasa". dalam jurnal *Mimbar Hukum* Vol. 9 No.3 Oktober 2017
- Undang-Undang Dasar Tahun 1945 Negara Republik Indonesia
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2001 tentang perubahan Atas Undang-Undang Nomor 31 Tahun 1999 Tentang Pemberantasan Tindak Pidana Korupsi