

ANALISIS KRIMINOLOGI TERHADAP MAHASISWA YANG TERLBBAT JUDI SLOT ONLINE (STUDI KASUS UNIVERSITAS X PEKANBARU)

Kevin Alvario Fawwaz¹, Abdul Munir²

¹¹Universitas Islam Riau, kevinalvario999@student.uir.ac.id

²¹Universitas Islam Riau, munir@soc.uir.ac.id

ARTICLE INFO

Article history:

Received January 25, 2024

Revised March 24, 2024

Accepted April 28, 2024

Available online June 30, 2024

Kata Kunci:

judi online; cyber crime; Teori Kognitif;

Keywords:

online gambling; cyber crime; Cognitive Theory

*Corresponding author

E-mail addresses:

kevinalvario999@student.uir.ac.id



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.
Copyright © 2024 by Author. Published by Universitas Islam Riau.

ABSTRAK

Pesatnya perkembangan Internet saat ini bukanlah hal yang mengherankan. Karena perkembangan internet berbanding lurus dengan perkembangan bisnis perjudian melalui Internet (judi online). Hal ini bermula dari pengamatan peneliti di kalangan komunitas mahasiswa. Perbuatan perjudian online tergolong tindak pidana (cyber crime). Tujuan dari penelitian ini adalah: Peneliti menganalisis menggunakan teori-teori yang relevan yaitu Teori Penguatan, Teori Kognitif, Teori Prospek terhadap mahasiswa yang terlibat judi slot online studi kasus universitas x pekanbaru. Metode yang penelitian yg penulis lakukan ini termasuk penelitian yang bersifat deskriptif. Penelitian deskriptif bertujuan untuk memastikan bahwa pokok permasalahan diuraikan, disajikan, dan dijelaskan lebih lanjut sedemikian rupa sehingga data dan hasil penelitian mudah dipahami, rasional. Hasil dari penelitian peneliti yaitu : Pola penguatan yang melekat dalam sistem perjudian dijelaskan oleh Teori Penguatan memainkan peran penting. Selain itu, Teori Kognitif Perilaku menyoroti bagaimana pola pikir yang salah dan regulasi emosi yang tidak memadai berkontribusi terhadap perilaku ini. Kemudian Teori Prospek kecenderungan untuk salah menilai risiko dan peluang dalam konteks perjudian. Penelitian ini menunjukkan bahwa keterlibatan mahasiswa dalam perjudian slot online dipengaruhi oleh berbagai faktor psikologis, sosial, dan ekonomi. Pendekatan teoritis seperti teori penguatan, teori kognitif, dan teori prospek memberikan dasar yang kuat untuk memahami fenomena ini. Untuk mengatasi masalah ini secara efektif, diperlukan kerja sama antara lembaga pendidikan, pemerintah, keluarga, dan masyarakat. Pendidikan, peraturan yang ketat, dukungan psikologis, dan bimbingan sosial dapat menciptakan lingkungan yang memberdayakan mahasiswa untuk mengembangkan gaya hidup yang lebih sehat dan bertanggung jawab. Untuk mengatasi masalah ini secara efektif, strategi yang komprehensif sangat penting.

ABSTRACT

The rapid development of the Internet today is not surprising. Because the development of the internet is directly proportional to the development of the gambling business via the Internet (online gambling). This started from researchers' observations among the student community. The act of online gambling is classified as a criminal offense (cyber crime). The aim of this research is: Researchers analyze using relevant theories, namely Reinforcement Theory, Cognitive Theory, Prospect Theory of students involved in online slot gambling, case study at Pekanbaru University. The research method that the author carried out is descriptive research. Descriptive research aims to ensure that the main problem is described, presented and explained further in such a way that the data and research results are easy to understand and rational. The results of the researcher's research are: The pattern of reinforcement inherent in the gambling system explained by Reinforcement Theory plays an important role. Additionally, Cognitive Behavioral Theory highlights how faulty thought patterns and inadequate emotional regulation contribute to this behavior. Then Prospect Theory tends to misjudge risks and opportunities

in the context of gambling. This research shows that student involvement in online slot gambling is influenced by various psychological, social and economic factors. Theoretical approaches such as reinforcement theory, cognitive theory, and prospect theory provide a strong basis for understanding this phenomenon. To overcome this problem effectively, cooperation between educational institutions, government, families and society is needed. Education, strict regulations, psychological support, and social guidance can create an environment that empowers students to develop healthier and more responsible lifestyles. To address this problem effectively, a comprehensive strategy is essential.

1. PENDAHULUAN

Perilaku berjudi telah menjadi masalah sosial yang mendalam dalam masyarakat modern. Fenomena ini menarik perhatian berbagai pihak karena potensi dampak negatif yang dapat ditimbulkan pada individu dan keluarga. Beberapa dampak negatif yang dapat terjadi antara lain penurunan produktivitas di tempat kerja, depresi, penyakit fisik akibat stres, peningkatan percobaan bunuh diri, utang yang tidak terbayar dan kebangkrutan, serta perceraian. Perbuatan perjudian termasuk dalam tindak pidana karena melanggar norma-norma yang mengatur kehidupan masyarakat, termasuk norma moral, agama, dan hukum, serta berdampak buruk bagi pelaku yang melakukan perjudian tersebut.

Tindakan perjudian slot *online* merupakan suatu hal yang ilegal serta melanggar nilai-nilai dan norma yang ada di masyarakat. Oleh karena itu, dibutuhkan adanya tindak pidana secara tegas yang dijatuhkannya hukuman kepada pelaku pemain judi slot *online* supaya menjadi efek jera. Pesatnya perkembangan Internet saat ini bukanlah hal yang mengherankan. Karena perkembangan internet berbanding lurus dengan perkembangan bisnis perjudian melalui Internet (perjudian *online*).

Perbuatan perjudian *online* tergolong tindak pidana (*cybercrime*). Jika kondisi ini terus berlanjut maka akan berdampak buruk pada kejiwaan mahasiswa dan berujung pada perilaku yang tidak sesuai dengan norma yang berlaku di masyarakat. Internet pada awalnya sangat membantu mahasiswa dalam mencari referensi dan informasi ilmiah, namun kini kemampuannya mulai berubah dan menjadi alat kriminal baru bagi mahasiswa untuk berjudi slot *online*.

Hal ini diatur dalam Pasal 27 ayat (2) UU 1/2024 tentang perubahan kedua UU ITE, yang berbunyi sebagai berikut: Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian. Orang yang melanggar ketentuan Pasal 27 ayat (2) UU 1/2024 berpotensi dipidana penjara paling lama 10 tahun dan/atau denda paling banyak Rp10 miliar, sebagaimana diatur dalam Pasal 45 ayat (3) UU 1/2024 (UU 1/2024). Kasus perjudian yang terjadi di 3 tahun terakhir.

Tabel.1. Perilaku Judi Slot Online Yang Dilakukan Mahasiswa 2023-2024

NO	Perilaku Judi Slot <i>Online</i> Yang Terjadi	Lokasi / Tahun	Sumber
1.	Polisi Gerebek Markas Judi <i>Online</i> Beromzet Rp 18 M di Dumai Riau	Dumai / 2024	https://news.detik.com/berita/d-7219224/polisi-gerebek-markas-judi-online-beromzet-rp-18-m-di-dumai-riau
2.	Cerita Mahasiswa Tulungagung Kecanduan Judi : 2 Unit Laptop dan Motor NMAX Rungkad	Tulungagung / 2023	https://tulungagung.jatimnetwork.com/%20tulungagung/7399793062/cerita%20mahasiswa-tulungagung-kecanduan-judi-2-unit-laptop-dan-motor-nmax-rungkad
3.	Mahasiswa Soroti Isu Kesehatan Mental Akibat Judi <i>Online</i> , <i>Game</i> , dan Pinjol yang Menimpa Anak Muda	Ciamis / 2024	https://radartasik.id/mahasiswa-soroti-isu-kesehatan-mental-akibat-judi/
4.	Maraknya Judi <i>Online</i> dan Pinjaman <i>Online</i> di Kalangan Mahasiswa	Padang / 2023	https://www.tribunsumbar.com/maraknya-judi-online-dan-pinjaman-online-di-kalangan-mahasiswa

5.	Judi <i>Online</i> Marak di Kalangan Pelajar, Bukti Literasi Masyarakat Rendah	Jakarta / 2023	https://ekonomi.republika.co.id/berita/s26u4d370/judi-online-marak-di-kalangan-pelajar-bukti-literasi-masyarakat-rendah
6.	92 Persen Mahasiswa di 4 Kampus di Riau Ditanggung Orang Tua, Tapi Banyak yang Terjerat Pinjol dan Judi <i>Online</i> , Kenapa?	Pekanbaru/ 2023	https://www.goriau.com/berita/baca/92-persen-mahasiswa-di-4-kampus-di-riau-ditanggung-orang-tua-tapi-banyak-yang-terjerat-pinjol-dan-judi-online-kenapa.html
7.	Mahasiswa di Pekanbaru Terancam Kecanduan Judi <i>Online</i> dan Terjerat Pinjol	Pekanbaru/ 2023	https://www.cakaplah.com/berita/baca/104297/2023/11/12/mahasiswa-di-pekanbaru-terancam-kecanduan-judi-online-dan-terjerat-pinjol#sthash.LbAUe1vp.dpbs

Sumber: Modifikasi Penulis, 2024

Dari berita yang tersaji pada tabel terlihat bahwa judi slot *online* mulai populer di kalangan pelajar karena menjanjikan keuntungan bagi para pemainnya beberapa faktor yang peneliti temukan ketika mensurvei beberapa mahasiswa yang mengikuti perjudian *online* adalah hiburan, pengaruh lingkungan, peluang memenangkan lebih banyak uang dengan modal lebih sedikit, dan ketagihan karena diberikan kemenangan. Kasus perjudian yang terjadi ini sangat jelas menggambarkan bahwa perjudian merupakan sebuah tindakan yang dilarang dan merugikan diri sendiri dan orang lain

Melihat permasalahan di atas, terlihat jelas bahwa ada banyak faktor yang berperan dalam mempengaruhi pelajar untuk melakukan perjudian slot *online*. Mahasiswa harus memanfaatkan internet untuk tugas akademik mereka, namun justru memanfaatkannya untuk bermain *game* yang sangat merugikan dirinya sendiri. Kerugian dari mahasiswa yang terhadap judi *online* antara lain terlambat menyelesaikan tugas akhir, begadang yang berdampak pada kesehatannya dirinya sendiri dan merasa senang jika mereka bermain judi slot *online* yang terkadang membawa keuntungan.

Berdasarkan latar belakang di atas untuk mengetahui, mengkaji dan menganalisa mengenai mahasiswa yang terlibat judi slot *online*, maka peneliti menetapkan tujuan penelitian untuk Peneliti menganalisis kriminologi menggunakan teori psikologi terhadap mahasiswa terlibat judi slot *online* (studi kasus Universitas X Pekanbaru).

Pada penelitian peneliti ini, teori bertujuan untuk digunakan sebagai dasar landasan atau pengaruh dalam penelitian terfokus terhadap kasus yang diteliti dan mencapai tujuan dari peneliti tersebut. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teori dalam penanggulangan kejahatan yang mana teori tersebut yaitu Teori Penguatan, Teori Kognitif, dan Teori prospek.

Terlibat dalam tindakan perjudian slot *online* merupakan jenis penyimpangan sosial yang merugikan tidak hanya individu yang berpartisipasi sebagai pelaku atau pemain, namun juga mempunyai dampak-dampak negatif terhadap masyarakat sekitar dan masyarakat secara luas. Peneliti menggunakan beberapa teori yang relevan dengan logika para pelaku judi slot *online* oleh kalangan mahasiswa yaitu.

1. Teori Penguatan adalah salah satu teori motivasi tertua yang menjelaskan perilaku dan tindakan kita. Teori ini sering disebut sebagai *Behaviorisme* atau *Operant Conditioning*, sebuah konsep yang banyak diajarkan di bidang psikologi saat ini (Gordan,2014). Teori penguatan terjadi ketika imbalan diberikan secara tidak terduga, baik bergantung pada jumlah tindakan yang dilakukan (rasio) atau pada interval waktu yang tidak teratur (interval). Ketidakpastian dalam pemberian penguatan ini menyebabkan perilaku menjadi lebih persisten dan lebih sulit untuk dipadamkan.

2. Teori ini dipelopori oleh beberapa tokoh terkenal, antara lain George A. Miller, Ulric Neisser, Leon Festinger, dan Aaron Temkin Beck. Mereka menyadari bahwa perilaku dan emosi seringkali menjadi masalah karena pola pikir yang salah. Akibatnya, teknik kognitif berfokus pada menganalisis pikiran dan memodifikasi pola pikir destruktif, sehingga memungkinkan individu untuk hidup lebih efektif (Sauran,2022).

3. Teori Prospek, yang dikembangkan oleh Kahneman dan Tversky pada tahun 1974, bidang psikologi melalui lensa perilaku, mengeksplorasi bagaimana individu membuat keputusan. Teori ini menyatakan bahwa cara suatu masalah dibingkai secara signifikan mempengaruhi pengambilan keputusan. Ketika titik referensi ditetapkan yang membingkai pengeluaran sebagai keuntungan, fungsi nilai yang dihasilkan menjadi cekung, sehingga membuat pengambil keputusan menghindari

risiko. Sebaliknya, jika titik acuan diposisikan sedemikian rupa sehingga pengeluaran dianggap rugi, maka fungsi nilai menjadi cembung sehingga mendorong individu untuk mengambil risiko (Suartana,2010).

Penjudi *online* sering kali menunjukkan perilaku pengambilan keputusan yang dipengaruhi oleh daya tarik memenangkan hadiah besar, meskipun ada risiko potensi kerugian yang besar. Teori-teori ini menawarkan wawasan tentang bagaimana dan mengapa individu bisa terjerat dalam perjudian slot *online*, meskipun mereka sadar akan risiko dan potensi kerugian yang terkait. Dalam teori-teori ini yang menjelaskan mengapa perbuatan judi slot *online* bisa terjadi

2. METODE

Dalam memudahkan untuk proses pengumpulan data hasil penelitian ini, penulis mengadopsi pendekatan yang bertujuan untuk menjawab pertanyaan utama penelitian secara menyeluruh, mendalam dan berkonsentrasi pada masalah judi slot *online* spesifik yang terjadi terhadap mahasiswa. Penelitian deskriptif bertujuan untuk memastikan bahwa pokok permasalahan diuraikan, disajikan, dan dijelaskan lebih lanjut sedemikian rupa sehingga data dan hasil penelitian mudah dipahami, rasional, atau dipahami (Ramdhan,2021).

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif, bertujuan untuk menggambarkan realitas yang diamati dan dilaksanakan wawancara di lapangan. Tujuannya adalah untuk mengumpulkan data komprehensif mengenai permasalahan judi slot *online* yang terjadi di kalangan mahasiswa. Untuk mencapai hal ini, analisis kualitatif akan digunakan melalui deskripsi sistematis dan pengumpulan fakta-fakta yang relevan. Selain itu, penelitian ini akan melakukan survei yang berfokus pada sampel yang mewakili populasi secara keseluruhan.

Setelah memperoleh data dan informasi dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode kualitatif, fungsi metode penelitian kualitatif dalam penelitian ini adalah untuk merumuskan dan memperoleh pemahaman yang menyeluruh dan mendalam atau berkaitan dengan tema atau pokok bahasan yang diteliti guna merumuskan dan memecahkan permasalahan penelitian dan memperoleh data yang diperlukan. Data yang diperoleh dianalisis untuk memperoleh inti atau kesimpulan penelitian (Rukin,2019).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil penelitian tersebut diperoleh melalui serangkaian wawancara terhadap berbagai key informan dan informan yang menjadi fokus penelitian, dilengkapi dengan observasi langsung terhadap langkah-langkah yang dilakukan untuk memahami pola perilaku judi slot *online* yang dilakukan oleh mahasiswa untuk menjawab pertanyaan penelitian secara efektif.

Dalam studi ini, tolak ukur khusus ditetapkan untuk memandu pengumpulan data, memastikan bahwa eksplorasi dan pemeriksaan data terfokus dan relevan. Tolak ukur ini didasarkan pada konsep teoritis yaitu Penguatan, Kognitif Perilaku, dan Prospek untuk meningkatkan kejelasan, setiap tolak ukur dirinci secara individual, menggabungkan wawasan dari tanggapan wawancara dan perbandingan dengan temuan observasi dari penelitian.

1. Penguatan

Penguatan yaitu ketika individu merasa kehilangan aktivitas produktif, mereka sering kali mencari bentuk hiburan yang mudah diakses untuk mengisi kekosongan tersebut. Slot *online* memberikan hiburan cepat dengan sistem penguatan yang memacu adrenalin. Banyak pemain yang mengembangkan rasa kendali atas hasil, percaya bahwa strategi tertentu dapat memengaruhi kesuksesan mereka meskipun kenyataannya kemenangan pada akhirnya hanyalah masalah peluang.

Hasil wawancara dengan ZN selaku Pakar Kriminologi sebagai berikut:

Banyak hal yang memfaktori mahasiswa terlibat judi slot online ini. Pertama faktor lingkungan, faktor pertemanan, faktor kebutuhan. Kebutuhanlah yang mereka lakukan dalam mengisi waktu kekosongan mereka mencari hiburan-hiburan sehingga terjerumus ke judi slot online ini. Oleh karena itu faktor pendorongnya karena lingkungan dengan teman-temannya berkaitan dengan kebutuhan mereka untuk mengisi waktu kekosongan dan hiburan dengan bermain judi slot online ini (Wawancara pada tanggal 21 Oktober 2024 di Universitas X Pekanbaru).

Masalah keterlibatan mahasiswa dalam judi slot *online* adalah persoalan kompleks yang memerlukan pendekatan holistik. Semua pihak, termasuk mahasiswa itu sendiri, keluarga, kampus, dan

pemerintah, perlu berperan aktif dalam menciptakan solusi yang berkelanjutan untuk mencegah dan menangani permasalahan ini.

Penguatan acak yang tidak dapat diprediksi memicu rasa keingintahuan yang mendalam pada individu, memotivasi mereka untuk menunjukkan kemampuan mereka untuk berhasil dalam permainan. Kemenangan kecil yang terjadi sesekali menciptakan pola yang memperkuat kebiasaan berjudi, meskipun faktanya sebagian besar hasil mengakibatkan kerugian.

Hasil wawancara dengan MA selaku Pakar Psikologi sebagai berikut:

Yaa banyak fenomenanya yang kita temui di mahasiswa baik di universitas x ini maupun universitas lainnya. Dari sisi psikologisnya yaitu penasaran serta kecanduan, dimana suatu kebiasaan seseorang dengan memiliki rasa penasaran terhadap sesuatu yang diharapkan untuk melakukan hal yang berlebihan. Dan ada dalam pembahasan Social Learning yaitu terjadinya suatu tindakan dimulai dari mengobservasi terlebih dahulu suatu tindakan tersebut dan mulai mencoba melakukan tindakan judi slot online tersebut sehingga menjadi kecanduan (Wawancara pada tanggal 20 Oktober 2024 di Universitas X Pekanbaru).

Fenomena judi slot *online* di kalangan mahasiswa memiliki keterkaitan erat dengan aspek psikologis dan pembelajaran sosial. Dengan pendekatan edukatif dan preventif yang melibatkan semua pihak, seperti keluarga, kampus, dan pemerintah, kita dapat mengurangi dampak negatif dari perilaku ini serta membantu mahasiswa membangun kebiasaan yang lebih positif.

2. Kognitif

Kognitif sebuah anggapan umum bahwa kemajuan teknologi memudahkan individu, khususnya mahasiswa, ternyata perkembangan teknologi untuk melakukan perilaku menyimpang seperti perjudian slot *online*. Bahwasanya mahasiswa merupakan kelompok yang rentan, sering kali tertarik untuk terlibat dalam aktivitas yang mereka anggap “trend” tanpa sepenuhnya mempertimbangkan potensi konsekuensi jangka panjang. Dengan adanya kekhawatiran tersebut dapat mendorong tindakan pencegahan, termasuk upaya advokasi dan kampanye kesadaran yang bertujuan untuk meminimalkan risiko keterlibatan mahasiswa dalam kegiatan tersebut.

Hasil wawancara dengan ZA selaku Ketua RT sebagai berikut:

Yaa saya banyak mendengar tentang judi slot online ini, saya khawatir dengan perkembangan teknologi untuk sekarang ini karena teknologi pada masa sekarang ini banyak disalah gunakan terutama dengan anak anak mahasiswa sekarang yg terlibat main judi slot ini. Saya rasa mungkin dari dulunya kita sudah diajarkan bahwasanya tindakan judi ini memang dilarang oleh agama maupun oleh hukum yang ada di Indonesia ini. Karena tidak ada manfaatnya dari bermain judi tersebut malah y gada merugikan (Wawancara pada tanggal 24 Oktober 2024 di rumah ketua RT).

Pernyataan ini menyoroti masalah yang serius terkait penyalahgunaan teknologi dan fenomena judi slot *online* di kalangan mahasiswa. Pencegahan dan penanganannya memerlukan upaya kolaboratif dari semua pihak keluarga, kampus, pemerintah, dan masyarakat—untuk memastikan generasi muda memiliki pemahaman yang benar tentang bahaya judi dan memanfaatkan teknologi secara bijak.

Banyak mahasiswa yang mungkin mengira bisa “menggandakan” uang kos melalui judi slot *online*. Mereka sering memandang uang kos mereka sebagai sesuatu yang “fleksibel”, mengingat uang tersebut tersedia untuk memuaskan keinginan impulsif. Hal ini membuat mereka berjudi dengan uang kos mereka, yakin bahwa kemenangan yang beruntung akan menambah uang mereka. Namun kenyataannya mereka sering mengalami kerugian. Rasa ingin tahu, tekanan sosial, dan keterikatan emosional terhadap judi slot *online* seringkali mendorong perilaku ini.

Hasil wawancara dengan HR selaku pemilik kos-kosan sebagai berikut:

Pengelolaan kos-kosan dan mengawasi yaa terkait mahasiswa bermain judi slot ini, kalau saya untuk pengelolaan kos-kosan dan mengawasi saya seringnya diluar kota, mungkin terkait fenomena mahasiswa yang sering bermain judi slot ini saya bertindak tegas terhadap mahasiswa yang tinggal dikosan saya untuk membayar uang kosnya tepat waktu, kenapa supaya uang kos yang sudah diberikan orang tua nya ini tidak digunakan untuk bermain judi slot online. Karena sudah pernah terjadi ada mahasiswa yang tinggal di kosan saya dia telat membayar uang kos sampai 2 bulan dan sampai dia pindah dari kos saya tanpa ada kabar. Sempat saya tanyakan setelah itu kepada teman-teman dikosnya bahwasanya dia tidak membayar kosan karena dia memakai uang kosannya untuk bermain judi slot online (Wawancara pada tanggal 1 September 2024 di rumah pemilik kos-kosan).

Fenomena mahasiswa yang menggunakan uang kos untuk berjudi slot *online* adalah masalah yang kompleks dan membutuhkan pendekatan dari berbagai sisi. Pengelola kos, meski memiliki peran terbatas, dapat membantu dengan pendekatan yang tegas tetapi juga mendidik. Kolaborasi antara kampus, keluarga, dan pengelola kos menjadi kunci untuk menangani masalah ini secara lebih menyeluruh.

Mahasiswa yang kecanduan judi slot *online* sering kali mendapati fokus akademis mereka berkurang secara signifikan, karena pikiran mereka dipenuhi oleh keinginan untuk berjudi. Obsesi ini dapat mengarah pada pemikiran yang menyimpang, di mana mereka memandang perjudian sebagai solusi potensial terhadap masalah keuangan, sehingga mengabaikan pentingnya menyelesaikan tugas akademis mereka.

Hasil wawancara dengan PB selaku mahasiswa tidak terlibat judi slot *online* sebagai berikut:
Menurut saya judi slot online ini sangat berdampak terhadap aktivitas perkuliahan mahasiswa ini, karena saya biasa melihat dari teman teman satu kos saya yang kecanduan bermain judi slot online ini biasanya lalai dengan perkuliahannya jarang masuk kuliah dan jarang membuat tugas kuliahnya, kalau saya tidak terpengaruh dengan aktivitas judi slot ini mungkin saya sudah sibuk dengan aktivitas di kampus seperti organisasi mahasiswa jadi saya tidak terpengaruh dengan judi slot online ini (Wawancara pada tanggal 22 November 2024 di kos-kosan).

Pernyataan ini menyoroti bagaimana kecanduan judi slot *online* dapat memengaruhi kehidupan akademik mahasiswa, terutama dalam hal konsentrasi dan tanggung jawab terhadap tugas kuliah. Dengan dukungan dari berbagai pihak—kampus, teman, keluarga—serta pemberian alternatif kegiatan yang lebih produktif, diharapkan mahasiswa dapat menghindari kecanduan dan lebih fokus pada pengembangan diri dan tujuan akademik mereka.

Mahasiswa sering percaya bahwa semakin lama mereka bermain, semakin besar peluang mereka untuk menang, meskipun permainan slot sengaja dirancang untuk menguntungkan penyedia permainan dari pada pemainnya. Pola pikir ini membuat mereka meremehkan risiko kerugian dan terlalu optimis terhadap prospek kemenangan mereka, yang pada akhirnya menyebabkan mereka memperpanjang sesi perjudian mereka.

Bagi banyak mahasiswa, waktu berjam-jam yang dihabiskan untuk berjudi menjadi sumber kepuasan emosional yang signifikan. Ketika dihadapkan pada kerugian, mereka sering melakukan apa yang dikenal sebagai “mengejar kerugian,” di mana dorongan untuk terus bermain dengan harapan mendapatkan kembali uang yang hilang semakin meningkat.

Hasil wawancara dengan CK selaku mahasiswa terlibat judi slot *online* sebagai berikut:
Biasanya saya menghabiskan waktu bermain minimal 3-5 jam sehari, karena saya biasa bermain dengan taruhan paling kecil tergantung suasana hati dan modal yang dimiliki. Kalau sedang libur kuliah, waktunya bisa lebih lama saya bermain. Keuntungannya itu tidak pasti, tapi dalam seminggu, kalau lagi beruntung, saya bisa mendapatkan sekitar Rp2 juta sampai Rp5 juta. Tapi ada juga ketika saya main tidak mendapatkan keuntungan (Wawancara pada tanggal 21 November 2024 di kos-kosan).

Perilaku yang digambarkan dalam wawancara ini menunjukkan pola kecanduan judi yang dapat merusak kehidupan akademik, keuangan, dan kesejahteraan emosional mahasiswa. Dengan memberikan pemahaman tentang bahaya judi dan memberikan dukungan psikologis, diharapkan mahasiswa dapat lebih bijak dalam mengelola waktu dan emosi mereka. Selain itu, kampus dan lingkungan sekitar dapat membantu dengan menyediakan alternatif kegiatan yang positif dan konstruktif, serta mengedukasi mahasiswa mengenai pentingnya pengelolaan keuangan dan pengendalian diri.

3. Prospek

Prospek yang membuat mahasiswa sering kali terus berjudi dalam upaya untuk “mendapatkan kembali modal” yang telah hilang, meskipun kecil kemungkinannya untuk memenangkan kembali uang mereka. Dalam upayanya menghindari kerugian, mereka cenderung mengambil risiko yang lebih besar, hal ini sejalan dengan prinsip penghindaran kerugian.

Judi slot *online* biasanya dirancang untuk menampilkan daya tarik kemenangan besar, sekaligus meremehkan potensi kerugian. Hal ini menciptakan pola pikir di kalangan mahasiswa yang menekankan prospek keuntungan dibandingkan realitas risiko. Meskipun keuntungan kecil seperti memenangkan 500 ribu mungkin memberikan rasa kepuasan sesaat, keuntungan tersebut tidak melebihi kerugian yang ditimbulkan. Yang mengejutkan, bahkan kekalahan yang signifikan, meskipun menyakitkan, dapat memotivasi mahasiswa untuk berjudi lagi dengan harapan “membalikkan keadaan”.

Meski kemungkinan kalah lebih besar dibandingkan menang, pelajar tetap melakukan perjudian slot *online*. Mereka sering kali terpaku pada potensi pembayaran dalam jumlah besar, meskipun kejadian seperti itu jarang terjadi, sehingga menimbulkan bias optimisme. Akibatnya, mereka mungkin meremehkan kekalahan yang mereka alami, dan malah berfokus pada satu atau dua kemenangan signifikan yang telah mereka raih. Ingatan selektif ini mengubah persepsi mereka dan mencegah mereka menghitung keseluruhan kerugian secara objektif, sehingga berkontribusi pada fenomena yang dikenal sebagai bias retrospektiflintas.

Hasil wawancara dengan YS selaku mahasiswa terlibat judi slot *online* sebagai berikut: *Saya biasa bermain semalaman dari malam sampai pagi yaa sekitar 6-7 jam lah, Pernah ketika saya mendapatkan jakpot yang besar saya bermain seharian itu cuma diselingkan dengan makan saja. Untuk keuntungan gak menentu, keuntungan saya paling besar saya pernah mendapatkan 10 juta tapi itu Cuma sekali, ketika saya tidak untung saya tidak dapat apa-apa, yaa keuntungan yang saya dapat besar tersebut yaa di putarkan Kembali ke judi slot itu. Klau untuk kerugian saya bermain judi slot lumayan lah banyak kalau dihitung-hitung dari semuanya, mungkin udah mencapai 20 juta lebih dan itu sudah termasuk dengan hutang-hutang saya dari dulu bermain judi slot online ini (Wawancara pada tanggal 21 November 2024 di kos-kosan).*

Pernyataan ini menyoroti bahaya nyata dari kecanduan judi slot *online*, terutama dari segi waktu, keuangan, dan kesehatan mental. Dengan keuntungan yang tidak stabil dan kerugian yang signifikan, mahasiswa dapat terjebak dalam siklus berbahaya yang menghancurkan masa depan mereka. Untuk mengatasi masalah ini, penting bagi kampus, keluarga, dan lingkungan sekitar masyarakat untuk memberikan dukungan yang tepat, mulai dari edukasi tentang pengelolaan keuangan hingga menyediakan bantuan psikologis bagi mereka yang telah menjadi kecanduan dalam bermain judi slot *online*.

Hasil wawancara dengan BS selaku mahasiswa terlibat judi slot *online* sebagai berikut:

Waktu yang saya pergunakan untuk bermain judi slot online ini tidaklah lama tapi saya sering melakukannya berulang-ulang kali dalam sehari, biasa untuk sekali bermain selama 1 jam dan saya lalu stop untuk bermain, setelah itu nantik saya bermain Kembali dalam sehari biasanya 5-8 kali lah sehari saya bermain judi slot ini. Keuntungan saya dapatkan yaa palingan sedikit ketika saya deposit 50.000 paling banyak dapat untungnya yaa 50.000 juga, kalau lagi hokinya saya bisa mendapatkan sekitar 500 lah paling banyak. Untuk kerugian yang saya alami dalam bermain judi slot online ini lumayan banyak lah, seminggu mungkin saya mengalami kerugian sampai 1 jutaan lah (Wawancara pada tanggal 21 November 2024 di kos-kosan).

Meskipun durasi bermain tidak panjang, frekuensi bermain yang tinggi dan kerugian yang signifikan menunjukkan potensi bahaya dari judi slot *online*, terutama jika dilakukan berulang-ulang dalam sehari. Kecanduan judi *online* ini dapat merusak keuangan, kesehatan mental, dan kehidupan sosial mahasiswa. Kampus dan pengelola kos harus aktif dalam memberikan edukasi tentang dampak perjudian dan menyediakan bantuan untuk mahasiswa yang membutuhkan.

Analisis Data

1. Penguatan

Penguatan merupakan mekanisme yang digunakan dalam perjudian slot *online* yang memotivasi pemain untuk terus bermain, meskipun kemenangannya jarang dan tidak dapat diprediksi. Pendekatan ini menumbuhkan mentalitas perjudian dengan menciptakan ilusi kendali atas hasil permainan, bahkan ketika kemenangan pada akhirnya ditentukan oleh kebetulan.

Dalam wawancara yang dilakukan dengan ZN, seorang pakar kriminologi, terlihat bahwa faktor lingkungan, hubungan sosial, dan kebutuhan emosional berkontribusi signifikan terhadap keterlibatan siswa dalam perjudian slot *online*. Banyak pelajar yang mencari hiburan untuk mengisi waktu luangnya dan tanpa sengaja terjebak dalam dunia perjudian *online*. Wawancara tersebut menyoroti pengaruh penting dari lingkaran sosial dalam membentuk perilaku ini, terutama di antara teman-teman yang mungkin saling menyemangati.

Sistem penguatan acak yang melekat pada perjudian slot *online* dapat menimbulkan kecanduan, menjebak siswa dalam perilaku siklis yang melanggengkan kebiasaan berjudi mereka. Penting bagi berbagai pemangku kepentingan—seperti kampus, keluarga, dan teman—untuk melakukan intervensi dan memitigasi kecenderungan ini.

2. Kognitif

Meskipun teknologi berpotensi meningkatkan kenyamanan dan kemudahan kita, teknologi juga dapat berkontribusi pada perilaku berbahaya, seperti perjudian slot *online*. Pelajar, yang seringkali merupakan kelompok rentan, sangat rentan terhadap tren yang ada saat ini dan mungkin tidak sepenuhnya mempertimbangkan konsekuensi jangka panjang dari tindakan mereka. Banyak yang memandang perjudian slot *online* sebagai cara cepat untuk menghasilkan uang, mengabaikan risiko yang ada.

Wawancara dengan ZA, Ketua RT, dan HR, salah satu pemilik kos, mengungkapkan bahwa persoalan mahasiswa berjudi dana kos cukup serius. Para pelajar ini terjebak dalam kesalahpahaman bahwa perjudian menawarkan jalan cepat menuju keuntungan finansial, namun seringkali mereka malah mengalami kerugian yang besar. HR mencatat beberapa kasus di mana beberapa siswa tidak mampu membayar biaya asrama karena mereka menghabiskan uang mereka untuk berjudi.

Penting untuk mendidik siswa tentang dampak jangka panjang dari perjudian, khususnya bagaimana hal itu dapat mempengaruhi keuangan dan pendidikan mereka. Upaya kolaboratif yang melibatkan keluarga, lembaga pendidikan, dan masyarakat luas sangat penting untuk mencegah penyalahgunaan biaya asrama dan mengekang perilaku perjudian di kalangan pelajar.

3. Prospek

Penghindaran kerugian mahasiswa sering kali mendapati diri mereka terjebak dalam siklus mengejar kerugian dengan lebih banyak berjudi, meskipun kecil kemungkinannya untuk memenangkan kembali apa yang telah hilang. Fenomena yang disebut dengan "mengejar kerugian" ini memaksa mereka untuk terus berjudi bahkan setelah mengalami kemunduran yang signifikan.

Wawancara dengan YS, sekelompok pelajar yang terlibat dalam perjudian slot *online*, mengungkapkan bahwa banyak pelajar yang terjebak dalam pola berbahaya yang ditandai dengan kemenangan kecil yang sporadis dan kerugian yang terakumulasi. Kemenangan besar yang sesekali terjadi dapat semakin memicu harapan palsu, mendorong sesi perjudian yang lebih lama dan lebih sering. Sayangnya, sebagian besar pemain pada akhirnya mendapati diri mereka kalah lebih banyak daripada keuntungannya.

Prinsip keengganan untuk kehilangan semakin mengintensifkan perjuangan melawan kecanduan judi, karena pelajar sering kali berpegang teguh pada harapan untuk mendapatkan kembali uang mereka yang hilang. Hal ini menggarisbawahi pentingnya pendidikan mengenai pengelolaan keuangan dan pengendalian diri, sehingga dapat memberdayakan siswa untuk melepaskan diri dari siklus yang merugikan ini.

Pembahasan

Judi slot *online* biasanya dirancang untuk menampilkan daya tarik kemenangan besar, sekaligus meremehkan potensi kerugian. Hal ini menciptakan pola pikir di kalangan mahasiswa yang menekankan prospek keuntungan dibandingkan realitas risiko. Meskipun keuntungan kecil seperti memenangkan 500 ribu mungkin memberikan rasa kepuasan sesaat, keuntungan tersebut tidak melebihi kerugian yang ditimbulkan. Yang mengejutkan, bahkan kekalahan yang signifikan, meskipun menyakitkan, dapat memotivasi mahasiswa untuk berjudi lagi dengan harapan "membalikkan keadaan".

Meski kemungkinan kalah lebih besar dibandingkan menang, pelajar tetap melakukan perjudian slot *online*. Mereka sering kali terpaku pada potensi pembayaran dalam jumlah besar, meskipun kejadian seperti itu jarang terjadi, sehingga menimbulkan bias optimisme. Akibatnya, mereka mungkin meremehkan kekalahan yang mereka alami, dan malah berfokus pada satu atau dua kemenangan signifikan yang telah mereka raih. Ingatan selektif ini mengubah persepsi mereka dan mencegah mereka menghitung keseluruhan kerugian secara objektif, sehingga berkontribusi pada fenomena yang dikenal sebagai bias retrospektif.

Pola penguatan yang melekat dalam sistem perjudian dijelaskan oleh Teori Penguatan memainkan peran penting. Selain itu, Teori Kognitif Perilaku menyoroti bagaimana pola pikir yang salah dan regulasi emosi yang tidak memadai berkontribusi terhadap perilaku ini. Terakhir, Teori Prospek kecenderungan untuk salah menilai risiko dan peluang dalam konteks perjudian.

Singkatnya, penelitian ini menyoroti kompleksitas seputar keterlibatan mahasiswa yang terlibat dalam perjudian slot *online*, mengungkapkan bahwa hal ini terkait dengan banyak faktor psikologis, sosial, dan kognitif. Melalui wawancara dan eksplorasi berbagai teori seperti Teori Penguatan, Teori Kognitif, dan Teori Prospek saya menemukan bahwa perjudian slot *online* lebih dari sekadar hiburan, ini adalah perilaku adiktif yang didorong oleh penguatan acak, rasa ingin tahu, bias optimisme, dan tekanan sosial.

Mahasiswa sering kali tertarik pada perjudian sebagai sumber hiburan, didorong oleh rasa ingin tahu mereka tentang kemungkinan hasil dan kemudahan akses yang difasilitasi oleh kemajuan teknologi. Waktu yang dihabiskan untuk berjudi dapat mengalihkan perhatian dari kegiatan akademis, sementara ilusi kendali semakin memperkuat perilaku ini dalam siklus yang sulit diputus. Euforia yang dialami dari kemenangan kecil dan besar cenderung memperkuat mereka melakukan kebiasaan berjudi slot *online*, meskipun kenyataannya mereka mengalami kerugian yang besar secara keseluruhan mungkin jauh lebih besar daripada keuntungan apa pun yang pernah mereka dapatkan dalam bermain judi slot *online*.

Penelitian ini memberikan wawasan berharga mengenai dinamika perjudian slot *online* di kalangan mahasiswa, perlunya pendekatan multidisiplin untuk mengatasi masalah ini. Strateginya harus mencakup mendidik mahasiswa tentang risiko yang terkait dengan perjudian, memperkuat peraturan tentang akses perjudian *online*, dan menciptakan intervensi berdasarkan informasi psikologis untuk memerangi kecanduan bagi mahasiswa yang terlibat bermain judi slot *online*. Dengan menerapkan langkah-

langkah ini, kita dapat mendukung mahasiswa dengan lebih baik dalam mengurangi dampak negatif perjudian dan mengalihkan fokus mereka dengan kegiatan yang lebih produktif kepada kehidupannya.

4. SIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Dilihat dari temuan dan pembahasan penelitian pada kajian Analisis Kriminologi terhadap mahasiswa yang terlibat dalam perjudian slot *online* (Studi Kasus Universitas X Pekanbaru), kita dapat menyimpulkan bahwa ketiga teori ini bekerja sama untuk menjelaskan keterlibatan mahasiswa dalam perjudian slot *online*. Temuan penelitian ini menjelaskan rumitnya keterlibatan mahasiswa dalam perjudian slot *online*, yang dibentuk oleh berbagai faktor psikologis, sosial, dan ekonomi.

Sistem penguatan dalam perjudian slot *online* membuat pemain tetap terlibat, bahkan ketika kemenangan jarang terjadi dan tidak dapat diprediksi. Mekanisme ini menciptakan rasa kontrol yang salah terhadap hasil permainan, yang pada akhirnya ditentukan oleh kebetulan. Bagi mahasiswa, pengaruh sosial dan kebutuhan emosional, seperti keinginan akan hiburan atau cara untuk menghabiskan waktu, berkontribusi signifikan terhadap perilaku perjudian mereka. Selain itu, dinamika sosial antar teman dapat memperkuat kecenderungan ini. Oleh karena itu, terdapat kebutuhan mendesak akan intervensi dari berbagai pemangku kepentingan—termasuk kampus, keluarga, dan teman—untuk mengurangi kecanduan dan dampak buruk yang terkait dengannya.

Kemajuan teknologi membuat perjudian slot *online* lebih mudah diakses sehingga menarik perhatian para mahasiswa yang seringkali berada dalam posisi rentan. Banyak orang melihat perjudian sebagai jalan yang cepat dan mudah untuk memperoleh keuntungan finansial, namun biasanya justru mengakibatkan kerugian. Persepsi yang salah ini dapat berdampak buruk pada keuangan mereka, sehingga menyebabkan penyalahgunaan dana yang ditujukan untuk kebutuhan penting seperti perumahan. Mendidik siswa tentang konsekuensi jangka panjang dari perjudian—terhadap stabilitas keuangan dan kinerja akademis sangatlah penting. Selain itu, kolaborasi antara keluarga, lembaga pendidikan, dan masyarakat sangat penting untuk mengatasi masalah mendesak ini secara efektif.

Banyak mahasiswa menemukan diri mereka terjebak dalam pola “mengejar kerugian,” terus berjudi meskipun peluang menangnya kecil, semuanya dengan harapan mendapatkan kembali uang mereka yang hilang. Meskipun kemenangan sesekali dapat menimbulkan rasa optimisme yang salah, kenyataannya sebagian besar penjudi menghadapi kerugian yang jauh lebih besar daripada kemenangan mereka. Siklus ini semakin diperkuat dengan prinsip penolakan terhadap kerugian, yang memaksa siswa untuk terus berjudi dalam upaya putus asa untuk mendapatkan kembali apa yang telah hilang. Untuk mengatasi masalah ini, penting untuk memberikan pendidikan tentang pengelolaan keuangan dan pengendalian diri, serta sistem pendukung yang dapat membantu mahasiswa melepaskan diri dari cengkeraman kecanduan judi.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan diatas, maka penulis memberikan saran sebagai berikut yaitu pihak kampus harus bekerja sama dengan pemerintah, organisasi masyarakat, dan lembaga anti-judi untuk menyelenggarakan seminar, sesi pelatihan, dan konseling bagi mahasiswa. Mendorong pemerintah untuk menerapkan peraturan membatasi dan mengendalikan iklan perjudian di platform media sosial dan situs web. Meningkatkan peraturan penegakan hukum seputar perjudian *online* terhadap platform ilegal. Menerapkan hukuman yang ketat bagi penyedia layanan perjudian *online* dan individu yang mempromosikan aktivitas tersebut

5. DAFTAR PUSTAKA

- Al Fahri, M., & Zulherawan, M. (2024). Pembinaan Terhadap Anak Berhadapan Hukum Kasus Asusila (Studi Kasus Kemensos RI Sentra Abiseka Pekanbaru (Kantor Wilayah Riau, Kepulauan Riau, Sumatera Barat dan Sumatera Utara). *JUSTITIA Jurnal Ilmu Hukum dan Humaniora*, 7(2).
- Askarial, A., & Rinaldi, K. (2023). Komunikasi dan Interaksi Ninik Mamak dengan Anak Kemenakan dalam Pembagian Harta Warisan Masyarakat Lubuk Bendahara sebagai Wujud Penerapan Restorative Justice. *Jurnal Medium (Jurnal Ilmiah Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau)*, 11(01), 158-171.
- Gordan, M., & Krishanan, I. A. (2014). A review of BF Skinner's 'Reinforcement Theory of Motivation'. *International journal of research in education methodology*, 5(3), 680-688
- Ramdhan, Muhammad. (2021). Metode penelitian. Cipta Media Nusantara.
- Rukin. (2019). Metode Penelitian. Yayasan Ahmar Cendekia Indonesia.

- Salioso, H., Askarial, M. H., & Surya, W. H. (2016). Kultur Sosial Etnik China Dalam Persaingan Bisnis Studi Kasus Etnik China (Tionghoa) Di Kawasan Bisnis Setia Budi Pekanbaru. *VALUTA*, 2(1), 1-16.
- Sauran, A. R., & Salewa, W. (2022). Teknik Cognitive Behavior Therapy (CBT) dalam gangguan kepribadian bipolar. *Poimen Jurnal Pastoral Konseling*, 3(1), 74-91.
- Suartana, I. W. (2007). *Akuntansi Keperilakuan, Teori dan Implementasi*. Penerbit Andi.
- Undang-undang (UU) Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.
- Wijaya, B. A., & Zulherawan, M. (2024). Strategi Bawaslu Kota Pekanbaru Dalam Mencegah Kecurangan Politik Uang Dalam Pemilihan Umum 2024. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(4), 16728-16746.
- Yasmin, V. A., & Zulherawan, M. (2024). PERANAN SEKOLAH DALAM UPAYA PENANGGULANGAN BULLYING (Studi Kasus Pada SMPN X Indragiri Hulu). *NUSANTARA: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 11(4), 1469-1479.