

PROSES BELAJAR DAN MOTIF PEJUDI *ONLINE SLOT* DI KALANGAN MAHASISWA (STUDI KASUS PADA MAHASISWA DI KOTA BIMA)

Heny Sepryanida¹, Muhammad Arwan Rosyadi², I Dewa Made Satya Parama³

Program Studi Sosiologi, Universitas Mataram

E-mail: sepryaniheny@gmail.com

Abstrak

Perkembangan teknologi komunikasi yang pesat, terutama internet, telah memudahkan akses ke berbagai aspek kehidupan, selain memberikan manfaat namun perkembangan teknologi juga memberikan dampak negatif, termasuk penyalahgunaan internet untuk aktivitas menyimpang seperti judi *online slot*. Fenomena judi *online slot* marak di kalangan masyarakat Indonesia, termasuk masyarakat di Provinsi Nusa Tenggara Barat yaitu sebagian kecil masyarakat di Kota Bima, termasuk pada kalangan mahasiswa Kota Bima, karena kemudahan akses serta iming-iming keuntungan yang besar. Penelitian ini bertujuan untuk memahami motif yang mendorong mahasiswa di Kota Bima yang terlibat dalam judi *online slot* serta proses belajar mereka terhadap aktivitas tersebut. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori differential association/asosiasi diferensial dari Edwin H. Sutherland. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu data primer dari mahasiswa pelaku judi *online* dan data sekunder dari berbagai literatur. Teknik analisis data menggunakan teknik Miles dan Huberman yang meliputi kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian mengidentifikasi terdapat tahapan proses belajar judi *online slot* di kalangan mahasiswa Kota Bima terjadi melalui dua tahapan, yaitu tahapan pengenalan, di mana mahasiswa pertama kali diperkenalkan pada judi *online slot* oleh teman atau lingkungan sekitar, melalui komunikasi secara intens dengan teman atau kelompok sosialnya, kemudian dipelajari secara langsung atau *face to face* dan pada tahapan eksplorasi, individu mempelajari lebih dalam menggunakan media sosial yang memfasilitasi serta memberikan akses informasi terkait judi *online slot*. Selain itu, terdapat tiga motif utama yang mendorong mahasiswa Kota Bima melakukan judi *online slot*: (1) motif hiburan, di mana judi *online* dianggap sebagai sarana melepas stres dan mendapatkan kesenangan; (2) motif sosial, yang terkait dengan dorongan untuk diterima dalam kelompok pertemanan yang juga terlibat dalam aktivitas serupa dan (3) motif ekonomi, yaitu keinginan untuk mendapatkan penghasilan tambahan secara cepat atau untuk mendapatkan keuntungan finansial.

Kata kunci : Teknologi, Motif, Proses Belajar, Judi *online slot*, Mahasiswa

Abstract

The rapid development of communication technology, especially the internet, has facilitated access to various aspects of life, in addition to providing benefits, technological developments also have negative impacts, including the misuse of the internet for deviant activities such as online slot gambling. The phenomenon of online slot gambling is rampant among Indonesian society, including people in West Nusa Tenggara Province, namely a small part of the community in Bima City, including among students in Bima City, because of the ease of access and the lure of large profits. This study aims to understand the motives that

drive students in Bima City who are involved in online slot gambling and their learning process towards this activity. The theory used in this study is the differential association theory from Edwin H. Sutherland. The method used in this study is a qualitative method with a case study approach. Data collection techniques used in this study are observation, interviews, and documentation. The data sources used in this study are primary data from online gambling students and secondary data from various literature. The data analysis technique uses the Miles and Huberman technique which includes data condensation, data presentation, and drawing conclusions. The results of the study identified that there were stages in the process of learning online slot gambling among students in Bima City which occurred through two stages, namely the introduction stage, where students were first introduced to online slot gambling by friends or the surrounding environment, through intense communication with friends or social groups, then studied directly or face to face and at the exploration stage, individuals studied more deeply using mass media that facilitated and provided access to information related to online slot gambling. In addition, there were three main motives that drove students in Bima City to gamble online slots: (1) entertainment motives, where online gambling was considered a means of relieving stress and getting pleasure; (2) social motives, which were related to the urge to be accepted in a group of friends who were also involved in similar activities and (3) economic motives, namely the desire to earn additional income quickly or to gain financial gain.

Keywords: *Technology, Motives, Learning Process, Online slot gambling, Students*

Pendahuluan

Perkembangan teknologi komunikasi dan informasi saat ini berkembang dengan pesat. Hampir di seluruh penjuru dunia teknologi menjadi sebuah candu yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Segala aspek kehidupan terpengaruh oleh adanya perkembangan teknologi tersebut, tidak dapat dipungkiri bahwa dengan semakin berkembangnya teknologi akan mempermudah segala aktivitas kehidupan manusia. Seiring dengan perkembangan teknologi khususnya dalam bidang komunikasi, menjadi salah satu bidang yang berkembang pesat dan telah diterima dalam kehidupan manusia. Perkembangan teknologi komunikasi tersebut kemudian memunculkan berbagai fitur masing-masing dengan segala keunggulan dan kelebihan seperti *smartphone*, tablet, laptop, yang hampir ke semua itu memiliki fitur yang bisa digunakan untuk mengakses internet dari mana pun dan kapan pun, banyak masyarakat luas yang memanfaatkan kemajuan teknologi tersebut bahkan cenderung bergantung pada kemajuan teknologi yang tentunya memberikan berbagai dampak dalam kehidupan manusia.

Kehadiran internet memberi dampak yang luar biasa terhadap manusia.

Pada awalnya, teknologi internet merupakan sesuatu yang bersifat netral, yaitu bebas nilai, tidak dapat dilekati sifat baik maupun jahat. Akan tetapi pada perkembangannya, internet membawa dampak positif maupun negatif. Internet tidak hanya digunakan sebagai media yang memudahkan manusia melakukan kegiatannya saja, tetapi juga terdapat beberapa pihak yang menggunakan internet dengan cara yang berbeda. Penulis menemukan sebuah fenomena yang menarik di tengah masyarakat dalam bentuk permainan judi *online*. Dampak yang diberikan oleh kemudahan teknologi tersebut di salahgunakan oleh pihak-pihak yang menyediakan jasa permainan judi *online* dalam bentuk *website*. (Damara, 2023).

Judi *online* merupakan jenis judi yang saat ini amat digemari, karena selain memiliki banyak pilihan jenis dan mudah dimainkan, juga dapat dilakukan di mana saja, seperti di kantor, rumah, *Cafe*, dan di banyak tempat lainnya. Hanya berbekal laptop atau *smartphone*, judi ini sudah dapat dimainkan. Pesatnya perkembangan internet pada saat sekarang bukanlah sesuatu hal yang aneh karena perkembangan internet berbanding lurus dengan perkembangan bisnis perjudian melalui internet (*internet gambling*).

Sebenarnya hal ini tidak terlepas dari fakta-fakta semakin banyaknya situs-situs judi dan mencari berbagai macam jenis-jenis permainan untuk bermain judi di dalam situs-situs judi tersebut karena semua jenis permainan dapat dengan mudah ditemukan dan di ikuti di internet. (Panjaitan,2019).

Popularitas masyarakat Indonesia terhadap judi *slot* meningkat pesat dalam beberapa tahun terakhir. Faktor-faktor seperti kemudahan mengakses melalui internet, banyaknya situs judi *online* yang tersedia, serta beragamnya pilihan permainan *slot* yang menarik, potensi kemenangan yang ditawarkan mesin *slot* yang bisa mencapai jumlah yang sangat besar dan ini menarik pemain yang mencari peluang besar untuk memenangkan hadiah besar, *slot* memiliki aturan yang relatif sederhana, sehingga pemain pemula pun dapat dengan mudah memahaminya, *slot* sering kali memiliki grafik dan animasi yang menarik serta efek suara yang menghibur, membuat pengalaman bermain lebih menyenangkan. *Slot* adalah salah satu jenis permainan yang paling banyak diminati. Begitu juga sebagian kecil masyarakat kota Bima terlibat dalam perjudian *slot*. Seperti yang telah disebutkan sebelumnya, popularitas judi *slot* telah meningkat di berbagai

wilayah di Indonesia, termasuk Kota Bima.

Kota Bima merupakan salah satu kota yang ada di Provinsi Nusa Tenggara Barat (NTB). Secara umum kondisi tanah di Kota Bima didominasi oleh gunung batu, hal ini menyebabkan rata-rata masyarakatnya bertani dengan menanam jagung dan tanaman padi dan lainnya. Populasi masyarakat Kota Bima yang kebanyakan berpenghasilan melalui hasil bertani, berkebun, berternak, dan lainnya. Mulai maraknya aktivitas perjudian *online* dikarenakan semakin berkembang pesatnya pengaruh teknologi informasi yang semakin memasuki hampir semua ranah dan segala aspek kehidupan masyarakat. Data kasus perjudian *online* Polres Kota Bima menunjukkan selama tahun 2020 sampai dengan 2024, begitu banyak dan maraknya yang terjerat kasus judi *Online slot* di berbagai wilayah di Kota Bima (Kapolres Kota Bima). Kasus judi *Online slot* ini kebanyakan dari para remaja dan tidak sedikit pula dari para mahasiswa yang melakukan atau menjadi pemain dalam permainan judi *Online slot* tersebut. Perjudian *online* ini juga bisa memberikan pengaruh negatif terhadap generasi muda, yang mungkin terpapar pada praktik perjudian, terutama jika seseorang kehilangan kontrol atas kebiasaan

berjudinya. Ini dapat menyebabkan konflik dengan keluarga, teman dan lain sebagainya.

Sesuai dengan perumusan masalah dan tujuan penelitian, maka fokus dalam penelitian ini yaitu proses belajar dan motif mahasiswa melakukan judi *online slot* dengan menggunakan teori diferensial asosiasi, dapat membantu mengetahui motif individu mempelajari judi *Online slot* melalui interaksi sosial dengan orang-orang di lingkungannya. Motif ini dapat mencakup dorongan untuk mencari keuntungan finansial, kepuasan emosional, atau pengakuan sosial. Jika seseorang terlibat dalam interaksi yang intens dengan kelompok atau individu yang terlibat dalam kegiatan judi *Online slot*, maka mereka cenderung memperoleh motif dan belajar cara-cara melaksanakannya. Interaksi antar individu dapat mengalami perubahan dalam motif mereka berdasarkan paparan terus-menerus terhadap norma-norma tertentu dan interaksi sosial menjadi kunci dalam membentuk perilaku individu. Meskipun motivasi bermain judi *online slot* sangat berbeda-beda pada setiap orang, namun ada beberapa motivasi umum terkait proses pembelajaran. Beberapa orang mungkin bermain judi *online slot* untuk bersenang-senang atau mengisi waktu

luang. Proses untuk mempelajari permainan tersebut dapat terjadi secara langsung melalui pengalaman bermain. Beberapa orang mungkin termotivasi untuk belajar judi *online slot* untuk meningkatkan peluang menang. Individu mungkin tertarik mempelajari strategi permainan, seperti pola pembayaran, tingkat pembayaran, dan cara kerja fitur bonus. Beberapa orang bermain judi *slot* untuk bersosialisasi dengan orang lain, seperti membicarakan strategi bermain dan berbagi pengalaman. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk mengambil penelitian dengan judul “Proses Belajar dan Motif Pejudi *Online slot* di Kalangan Mahasiswa (Studi Kasus pada Mahasiswa Kota Bima).”

Berdasarkan latar belakang tersebut di atas dapat ditarik beberapa permasalahan yang akan menjadi batasan dari penelitian. Adapun rumusan masalah yang dibuat sebagai berikut (1) Bagaimana Proses Belajar Pejudi Online Slot yang dilakukan oleh Kalangan Mahasiswa Kota Bima? (2) Bagaimana Motif Pejudi Online Slot di Kalangan Mahasiswa Kota Bima?

Penelitian ini menggunakan Teori asosiasi diferensial yang dikemukakan oleh Edwin H. Sutherland teori ini

menyebutkan bahwa perilaku menyimpang adalah hasil dari suatu proses belajar, menurut Sutherland penyimpangan adalah konsekuensi dari kemahiran dan penguasaan atas suatu sikap atau tindakan yang dipelajari dari norma-norma yang menyimpang terutama dari subkultur atau teman-teman sebaya yang menyimpang (Puspitaningrum, P.D., 2022). Sutherland menerangkan bahwa seseorang menjadi jahat karena kejahatan itu dipelajari. Pelaku mempelajari kejahatan melalui interaksi dengan kelompok utama mereka / *peer group* / *primary group*. Perilaku jahat dipelajari atau diperoleh ketika pelaku berinteraksi melalui sosialisasi dengan kelompok mereka. Sosialisasi tersebut tidak hanya cara melakukan kejahatan (*technique*) juga termasuk motif perilaku, dan rasionalisasi yang mendukung kejahatan mereka.

Meskipun teori Sutherland ini secara spesifik digunakan untuk menganalisis kejahatan dan perilaku menyimpang yang mengarah pada tindak kejahatan, tetapi teori ini bisa digunakan juga untuk menganalisis bentuk-bentuk lain dari perilaku menyimpang, seperti pelacuran, kecanduan obat-obatan, alkoholisme, perilaku homoseksual. Teori asosiasi diferensial memiliki sembilan proposisi, yaitu:

- a. Perilaku menyimpang adalah hasil dari proses belajar atau yang dipelajari, ini berarti bahwa penyimpangan bukan diwariskan atau diturunkan, bukan juga hasil dari intelegensi yang atau karena kerusakan otak.
- b. Perilaku menyimpang dipelajari oleh seseorang dalam interaksinya dengan orang lain dan melibatkan proses komunikasi yang intens.
- c. Bagian utama dari belajar tentang perilaku menyimpang terjadi di dalam kelompok-kelompok personal yang intim atau akrab. Adapun media sosial, seperti TV, majalah atau koran, hanya memainkan peran sekunder dalam mempelajari penyimpangan.
- d. Hal-hal yang dipelajari di dalam proses terbentuknya perilaku menyimpang yaitu: (1) teknis-teknis penyimpangan, yang kadang-kadang sangat rumit, tetapi kadang-kadang juga cukup sederhana; (2) petunjuk-petunjuk khusus tentang motif, dorongan, rasionalisasi, dan sikap-sikap berperilaku menyimpang.
- e. Petunjuk-petunjuk khusus tentang motif dan dorongan untuk berperilaku menyimpang itu dipelajari dari definisi-definisi tentang norma-norma yang baik atau tidak baik.

- f. Seseorang menjadi menyimpang karena ia menganggap lebih menguntungkan melanggar norma (*deviant*) daripada tidak (*conform*). Apabila seseorang beranggapan bahwa lebih baik melakukan pelanggaran daripada tidak karena tidak ada sanksi atau hukuman yang tegas, atau orang lain membiarkan tindakan yang dapat dikategorikan menyimpang, dan bahkan bila pelanggaran itu membawa keuntungan ekonomi, maka mudahlah orang berperilaku menyimpang. Sebaliknya, seseorang menjadi tidak menyimpang karena orang itu beranggapan bahwa akan lebih menguntungkan jika tidak melakukan pelanggaran, dan kemudian ia mendapat pujian, sanjungan, atau dijanjikan mendapat pahala.
- g. Terbentuknya asosiasi diferensial itu bervariasi tergantung dari frekuensi, durasi, prioritas, dan intensitas.
- h. Proses mempelajari penyimpangan perilaku melalui kelompok yang memiliki pola-pola menyimpang atau sebaliknya, melibatkan semua mekanisme yang berlaku di dalam setiap proses belajar. Ini artinya, tidak ada proses belajar yang unik untuk memperoleh cara-cara berperilaku menyimpang.
- i. Meskipun perilaku menyimpang merupakan salah satu ekspresi dari kebutuhan dan nilai-nilai masyarakat yang umum, tetapi penyimpangan perilaku tersebut tidak dapat dijelaskan melalui kebutuhan dan nilai-nilai umum tersebut.

Dari penjelasan teori di atas dapat disimpulkan bahwa perilaku bermain judi secara umum merupakan perilaku menyimpang. Mengapa disebut menyimpang, karena perjudian pada dasarnya adalah suatu tindakan atau perilaku yang melanggar nilai dan standar yang diterapkan dalam kehidupan bermasyarakat. Dan teori belajar yang dikemukakan oleh Edwin H. Sutherland di atas sangat cocok untuk menjelaskan perilaku menyimpang di masyarakat, bahwa perilaku atau tindakan menyimpang yang dilakukan setiap individu bukan merupakan bawaan lahir melainkan akibat dari proses belajar atau akibat interaksi dengan teman sebaya. Dalam konteks judi *online slot*, individu dapat terpapar pada berbagai interaksi sosial yang mempengaruhi pilihan mereka terkait judi, seperti kelompok teman atau komunitas *online* yang mempromosikan perilaku judi. Dalam era digital, judi *online slot* semakin populer, dan teori Sutherland dapat

membantu menjelaskan bagaimana proses belajar dan eksposur terhadap norma dan nilai-nilai yang mendukung atau mengamati judi yang dapat mempengaruhi perilaku individu

Metode

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Metode kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati (Bogdan Dan Taylor, 2011). Penelitian kualitatif dari sisi definisi lainnya dikemukakan bahwa hal itu merupakan penelitian yang memanfaatkan wawancara terbuka untuk menelaah dan memahami sikap, pandangan, perasaan, dan perilaku individu atau sekelompok orang. Pendekatan secara mendalam studi kasus merupakan suatu model yang bersifat komprehensif, intens, terperinci dan mendalam serta lebih diarahkan sebagai upaya untuk menelaah masalah-masalah atau fenomena- fenomena yang bersifat kontemporer (Herdiansyah, 2010).

Metode penelitian kualitatif dipilih karena penelitian yang menghasilkan data deskriptif secara tertulis dari orang dan perilaku yang dapat diamati, yakni pendekatan pengamatannya secara utuh

pada latar permasalahan dan individu yaitu pengguna atau mahasiswa yang melakukan judi *Online slot* di Kota Bima. Di dalam penelitian ini, penulis menggunakan pendekatan studi kasus karena ingin menggambarkan suatu keadaan secara menyeluruh dan dengan menggunakan analisis yang bersifat deskriptif. Penulis melakukan pengamatan ke lapangan secara langsung terkait permasalahan yang akan diteliti yaitu motif mahasiswa yang melakukan aktivitas judi *Online slot* dan interaksi antar pengguna judi *Online slot*.

Hasil dan Pembahasan

Proses Belajar Judi *Online Slot* Yang Di Lakukan Oleh Kalangan Mahasiswa Kota Bima

Berdasarkan observasi lapangan dan wawancara mendalam yang dilakukan oleh peneliti, peneliti menemukan bahwa pada proses belajar yang dilakukan oleh mahasiswa Kota Bima yaitu melalui tahapan pengenalan. Tahapan pengenalan perjudian *online slot* pada kalangan mahasiswa kota Bima diawali dengan kontak pertama, di mana individu dikenalkan pada kegiatan tersebut melalui interaksi dengan teman dan kelompok sosial. Teman yang berpengalaman sering kali berperan penting dengan berbagi pengalaman pribadinya, terutama kemenangan besar yang mereka minati.

Teman sebaya memainkan peran penting dalam memperkenalkan perilaku seperti judi *Online slot*. Dalam lingkungan sosial, individu pertama kali terpapar judi melalui teman-temannya yang sudah terlibat dalam aktivitas tersebut. Teman sebaya sering kali menjadi agen sosialisasi utama, di mana mereka memperkenalkan aktivitas baru dan mendorong orang lain untuk mencobanya. Melalui interaksi sosial dengan teman sebaya, individu mempelajari bahwa judi *Online slot* dapat diterima.

Kemudian, Perilaku judi *Online slot* dipelajari melalui interaksi sosial, termasuk interaksi langsung (face to face) dengan orang-orang di sekitar, seperti teman sebaya. Dalam konteks ini, interaksi langsung memainkan peran penting dalam membentuk perilaku dan pemahaman individu tentang judi *online slot*. Melalui percakapan langsung, individu terpapar pada aktivitas judi, belajar teknik-teknik bermain, serta yang mendukung perilaku tersebut. Normalisasi perilaku judi juga terjadi melalui interaksi langsung, di mana teman-teman membantu rasionalisasi bahwa berjudi adalah aktivitas yang wajar. Teman sebaya sering kali memberikan pengaruh besar dalam perilaku seseorang melalui interaksi face to face. Ketika seseorang bergaul dengan teman-teman

yang sering berjudi, mereka akan lebih cenderung untuk terlibat dalam aktivitas yang sama agar dapat merasa diterima dalam kelompok. Tekanan sosial ini seringkali terjadi secara halus dalam interaksi langsung, di mana individu merasa harus ikut serta untuk tetap menjadi bagian dari kelompok.

Selain itu, Teman tongkrongan atau kelompok sosial biasanya menjadi sumber utama pengenalan terhadap judi *Online slot*. Banyak individu pertama kali diperkenalkan pada aktivitas ini melalui teman mereka yang sudah lebih dulu terlibat. Mereka memperkenalkan konsep judi *Online slot*, cara bermainnya, serta keuntungan atau risiko yang mungkin muncul. Sering kali, dalam kelompok sosial mengajak individu lainnya untuk mencoba judi *Online slot* karena mereka sendiri sudah terbiasa dengan aktivitas tersebut. Ajakan ini bisa berbentuk motivasi untuk bersenang-senang atau untuk mencari keuntungan finansial.

Meskipun perilaku menyimpang menekankan bahwa perilaku *menyimpang* dipelajari melalui interaksi langsung dengan kelompok sosial yang intim, media sosial juga dapat berfungsi sebagai agen sosialisasi sekunder yang kuat. Media sosial, terutama internet, memainkan peran penting dalam memperkenalkan

individu pada konsep judi *Online slot*. Melalui iklan-iklan, konten promosi, artikel, dan video yang tersedia di platform media seperti situs web, Youtube dan lain sebagainya yang menyediakan tutorial yang mudah diakses tentang cara bermain judi *Online slot*. Ini termasuk penjelasan teknis tentang berbagai jenis permainan, cara memasang taruhan, dan bagaimana menggunakan fitur-fitur dalam permainan. Bagi pemula, informasi ini membantu mereka memahami dasar-dasar judi *Online slot*.

Individu belajar bagaimana cara *bermain* judi *Online slot* dari orang lain yang sudah memiliki pengalaman. Ini bisa mencakup hal-hal seperti, cara mendaftar di situs judi *online*, melakukan deposit atau penarikan uang, serta memahami aturan permainan slot, termasuk simbol, kombinasi kemenangan, dan jenis bonus. Teknik atau strategi yang digunakan untuk memaksimalkan kemenangan (meskipun judi slot bergantung pada keberuntungan, beberapa pemain percaya pada teknik tertentu, seperti memilih situs tertentu. Pembelajaran ini bisa berlangsung secara langsung melalui teman atau melalui media sosial, forum *online*, atau video tutorial yang dibuat oleh orang lain. Dalam hal ini, teknik-teknik berjudi bisa sangat sederhana (hanya perlu menekan tombol).

Rasa penasaran yang muncul dari kontak awal ini mendorong para pelaku atau mahasiswa untuk mencoba melakukan aktivitas judi *Online slot*, dengan norma kelompok yang mendukung atau tidak menentang perjudian *online* memudahkan pelaku atau mahasiswa dalam menerima aktivitas tersebut. Melalui tahap pengenalan ini, pelaku dapat mengembangkan sikap dan persepsi positif terhadap perjudian *online* dan didorong untuk lebih terlibat dalam kegiatan tersebut.

Motif Pejudi *Online slot* Di Kalangan Mahasiswa Kota Bima

Berdasarkan temuan lapangan dalam skripsi ini diketahui berbagai alasan yang melandasi ketertarikan informan untuk melakukan kegiatan judi *online slot*. Berbagai alasan yang mendasari motif informan tersebut adalah guna menjawab pertanyaan penelitian dalam skripsi ini, yaitu mempertanyakan motif pejudi *online slot* di kalangan mahasiswa.

1. Motif hiburan

Perkembangan pesat teknologi internet telah membawa berbagai kemudahan dalam kehidupan manusia, termasuk dalam hal komunikasi dan hiburan. Internet kini telah menjadi bagian

yang tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, digunakan oleh hampir semua kalangan, dari anak-anak hingga orang dewasa. Namun, di balik banyaknya manfaat yang ditawarkan oleh teknologi ini, terdapat pula dampak negatif, salah satunya adalah maraknya praktik judi *online*, khususnya judi *online slot*. Fenomena ini tidak hanya terjadi di kalangan orang dewasa, tetapi juga merambah ke kalangan mahasiswa, yang menganggap judi *online slot* sebagai bentuk hiburan yang menyenangkan dan bahkan menguntungkan. Di Kota Bima, fenomena ini semakin berkembang, dengan sejumlah mahasiswa terlibat dalam permainan judi *online slot* untuk mengisi waktu luang atau mencari kepuasan finansial.

Dalam konteks hiburan, Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) mendefinisikan hiburan sebagai kegiatan yang dapat menghibur hati dan menyegarkan pikiran. Dalam dunia perjudian *online*, hiburan ini menjadi lebih kompleks. Bagi banyak pemain judi *online*, hiburan tidak hanya sekadar

mencari kesenangan, tetapi juga melibatkan sensasi adrenalin dan ketegangan yang dihadirkan oleh ketidakpastian hasil permainan. Judi *online slot* menawarkan kegembiraan dari kemenangan yang didapatkan serta ketegangan yang muncul dari ketidakpastian dan risiko yang terlibat. Aktivitas ini menjadi hiburan yang lebih menggugah emosi pemain, memberikan sensasi yang lebih kuat dibandingkan dengan hiburan konvensional, karena adanya elemen risiko dan peluang dalam setiap permainan.

Judi *online slot* semakin populer di kalangan mahasiswa Kota Bima karena kemudahan akses dan kenyamanannya. Mahasiswa dapat mengakses permainan ini kapan saja dan di mana saja hanya dengan menggunakan *smartphone* atau *laptop*. Platform judi *online* juga menawarkan berbagai fitur inovatif seperti bonus, promosi, dan turnamen, yang semakin menarik perhatian para pemain. Dengan adanya keberagaman jenis permainan dan fitur-fitur menarik, judi *online slot* memberikan

pengalaman hiburan yang menyenangkan tanpa rasa bosan. Oleh karena itu, mahasiswa di Kota Bima, yang memiliki akses mudah terhadap internet, semakin tertarik untuk mencoba judi *online slot* sebagai bentuk hiburan menyenangkan.

Di kalangan mahasiswa Kota Bima, khususnya dalam beberapa kelompok sosial, perjudian *online slot* dianggap sebagai aktivitas yang biasa dan tidak dipandang negatif. Fenomena ini terjadi karena adanya norma sosial yang berkembang dalam kelompok tersebut, di mana judi dianggap sebagai aktivitas yang sah untuk mengisi waktu luang dan mengurangi stres. Dalam konteks ini, mahasiswa cenderung mengikuti perilaku teman-teman mereka yang juga terlibat dalam judi *online slot*, merasa bahwa mereka perlu mencoba permainan tersebut agar diterima dalam kelompok sosial mereka. Keberadaan kelompok teman sebaya yang juga terlibat dalam perjudian memperkuat norma sosial ini, sehingga mahasiswa merasa bahwa aktivitas judi adalah

hal yang wajar dilakukan, bahkan sebagai cara untuk bersenang-senang bersama teman.

Fenomena judi *online slot* di kalangan mahasiswa sering berawal dari kebutuhan untuk mencari hiburan atau pelarian dari masalah yang mereka hadapi, baik itu masalah pribadi, akademik, maupun sosial. Stres dan tekanan yang dialami mahasiswa, misalnya akibat tuntutan akademik yang tinggi, masalah keluarga, atau hubungan sosial yang kurang harmonis, dapat mendorong mereka untuk mencari cara cepat untuk mengatasi perasaan tersebut. Judi *online slot* seringkali dipandang sebagai solusi sementara yang dapat memberikan pelarian dari masalah yang ada. Meskipun pada awalnya judi memberikan rasa lega atau "kebahagiaan instan", pada akhirnya aktivitas ini berpotensi menimbulkan masalah baru, seperti kecanduan atau kerugian finansial yang dapat mempengaruhi kehidupan mahasiswa dalam jangka panjang.

Berdasarkan wawancara dengan sejumlah mahasiswa yang terlibat dalam perjudian *online slot*,

ditemukan bahwa mereka memandang permainan ini sebagai bentuk hiburan yang memberikan kepuasan pribadi. Beberapa mahasiswa merasa bahwa keberagaman jenis permainan slot yang tersedia di situs judi *online* memberikan pengalaman yang selalu baru dan menarik, sehingga mereka tidak merasa bosan. Selain itu, fitur bonus seperti putaran gratis (*free spin*) memberikan daya tarik tambahan, karena memberi peluang tambahan untuk menang tanpa harus mengeluarkan lebih banyak uang. Dengan adanya berbagai alasan ini, judi *online slot* menjadi semakin menarik dan menjanjikan bagi mahasiswa yang mencari hiburan sambil berharap memperoleh keuntungan finansial.

2. Motif Sosial

Pengaruh teman dan kelompok sosial dapat menjadi faktor penting dalam mengikuti perjudian *online*. Lingkungan sosial seseorang dapat memberikan dampak yang signifikan terhadap perilaku dan keputusannya, termasuk keputusan untuk melakukan perjudian. Tekanan dari teman sebaya sering kali

memberikan pengaruh yang kuat, terutama di kalangan remaja. Orang merasa terdorong untuk bermain ketika temannya melakukan perjudian karena mereka tidak ingin merasa tersisih, atau karena mereka mencari validasi dari teman-temannya. Tekanan ini bisa sangat kuat, terutama ketika teman-teman berbicara tentang kemenangan atau keuntungan besar dan menikmati perjudian. Bermain dengan teman menciptakan rasa kebersamaan dan koneksi yang kuat. Kegiatan tersebut merupakan cara untuk menghabiskan waktu bersama, mempererat ikatan sosial, dan menciptakan kesenangan bersama.

Perjudian dipandang tidak hanya sebagai sarana menghasilkan uang, tetapi juga sebagai aktivitas sosial yang mempererat hubungan. Berada di lingkungan di mana perjudian *online* adalah hal biasa berarti peluang untuk berjudi lebih sering terjadi. Saat teman berbagi tautan ke situs perjudian, membicarakan kemenangan, atau mengadakan sesi perjudian bersama, aktivitas ini bisa tampak lebih menarik dan mudah didekati.

Teman dan kelompok sosial sering kali memberikan dukungan emosional dan mental. Dalam konteks perjudian, ini bisa berarti teman yang mendukung atau menyemangati seseorang ketika menang atau kalah. Jenis dukungan ini dapat meningkatkan partisipasi perjudian karena individu merasa didukung dan dipahami oleh kelompoknya. Jika teman atau kelompok sosial sering membicarakan dan bermain judi slot, individu mungkin merasa terdorong untuk berpartisipasi untuk menciptakan rasa kebersamaan.

Pengaruh individu dalam memperkenalkan judi *online slot* kepada orang lain bisa sangat kuat, terutama ketika terjadi di lingkungan sosial yang akrab, seperti pertemanan atau pekerjaan. Ketika seseorang mulai membicarakan atau menunjukkan aktivitas ini di depan teman atau rekan, rasa penasaran sering kali timbul. Hal ini diperkuat oleh kedekatan emosional, di mana individu cenderung lebih terbuka dan mempercayai pengalaman teman. Selain itu, melihat langsung

bagaimana seseorang bermain, menikmati, atau bahkan mendapatkan keuntungan dari judi slot dapat memicu rasa ingin tahu dan ketertarikan. Keakraban lingkungan sosial ini juga dapat menciptakan normalisasi, di mana perilaku berjudi tampak sebagai sesuatu yang wajar, terutama jika didukung oleh respons positif seperti keuntungan finansial atau hiburan.

Selain itu, individu yang terlibat dalam perjudian sering kali mencari validasi dari teman-temannya untuk meredakan perasaan ragu atau rasa bersalah yang mungkin muncul akibat kebiasaannya berjudi. Validasi dari teman-teman dapat berupa respons positif, dukungan, atau bahkan hanya sekadar mendengarkan cerita kemenangan yang diceritakan. Dengan berbagi pengalaman bermain dan kemenangan, meski kecil sekalipun, individu ini berharap mendapat pengakuan atau pembenaran atas perilakunya. Ketika teman-teman menunjukkan antusiasme atau sekadar menanggapi dengan ketertarikan, ini memberikan pengakuan, seolah-

olah apa yang dilakukannya wajar atau diterima secara sosial. Selain itu, jika ada teman yang menunjukkan minat untuk mencoba atau bermain bersama, individu ini merasa semakin didukung dan mendapatkan pembenaran bahwa judi bisa dianggap hal normal atau menghibur. Validasi dari teman-teman ini membuat individu merasa lebih nyaman dan meyakinkan diri bahwa perjudian yang dilakukannya bukanlah masalah.

Dapat di simpulkan bahwa, motif sosial memainkan peran penting dalam mendorong individu untuk terlibat dalam perjudian *online*, terutama di kalangan mahasiswa Kota Bima dan kelompok sosial yang akrab. Pengaruh teman dan kelompok dapat menciptakan tekanan untuk ikut serta, terutama ketika perjudian dilihat sebagai kegiatan yang menghibur dan mempererat ikatan sosial. Saat individu berada di lingkungan di mana perjudian dianggap wajar dan bahkan menarik, dorongan untuk ikut serta semakin kuat, terutama ketika

mendengar cerita tentang kemenangan dan keuntungan. Validasi dari teman-teman, baik berupa dukungan emosional maupun pengakuan atas pengalaman bermain, membuat individu merasa lebih nyaman dan berani mengambil bagian dalam aktivitas ini. Pengalaman-pengalaman yang dibagikan di antara teman dapat memperkuat keyakinan bahwa perjudian adalah hal yang normal dan menyenangkan, sehingga meningkatkan kemungkinan individu untuk terus berpartisipasi. Dengan demikian, hubungan sosial yang kuat dan dukungan dari teman-teman tidak hanya mendorong keterlibatan dalam perjudian *online*, tetapi juga dapat menciptakan siklus di mana individu terus mencari validasi dan pembenaran atas keputusan mereka untuk berjudi.

3. Motif ekonomi/finansial

Salah satu faktor atau motif banyaknya pelaku judi *online slot* adalah disebabkan karena faktor ekonomi dan finansial. Berdasarkan hasil Survei Sosial Ekonomi Nasional (SUSENAS)

yang dilakukan BPS kota Bima bahwa warga Kota Bima yang miskin semakin bertambah, kini menjadi 16.440 jiwa. Sementara tingkat pengangguran terbuka (TPT) di Kota Bima mengalami peningkatan jika dibandingkan tahun sebelumnya, TPT tahun 2021 mencapai 3,73% (bps.go.id).

Judi *Online slot* menawarkan keuntungan yang lumayan besar bagi para pengguna dengan modal yang kecil serta beragamnya bonus dan promosi yang ditawarkan situs judi *online*. Sehingga para pelaku tertarik untuk mengakses situs judi *online* yang mencari keuntungan untuk memenuhi kebutuhan finansial. Para pelajar atau mahasiswa yang menjadi faktor utama dalam penelitian ini menjadikan judi *online* sebagai jalan atau solusi untuk mendapatkan dan memenuhi kebutuhan lainnya yang susah untuk dipenuhi oleh orang tua para pelaku. Sehingga tidak sedikit mahasiswa yang menjadikan judi *online slot* sebagai lahan untuk mencari uang tambahan karena terbatasnya ekonomi.

Perjudian *online* memiliki potensi menang besar, namun

risiko kehilangan uang juga sangat tinggi. Perjudian *online* menawarkan akses tanpa batas, pemain dapat bermain kapan saja dan di mana saja serta menerima keuntungan finansial. Judi *online slot* menawarkan berbagai permainan dengan tema dan fitur berbeda. Hal ini memungkinkan pemain untuk memilih permainan yang menurut mereka memiliki peluang menang, sehingga meningkatkan motivasi mereka untuk bermain dan mengejar keuntungan finansial. Banyak situs judi *online* yang menampilkan kemenangan besar di situs mereka untuk menunjukkan kepada pemain bahwa kemenangan besar itu mungkin dan bisa terjadi kapan saja. Hal ini menciptakan ilusi bahwa setiap orang bisa menang besar dan mendorong pemain untuk mencoba peruntungannya.

Dapat disimpulkan bahwa, judi *Online slot* menawarkan potensi kemenangan yang besar dengan modal yang kecil, godaan untuk cepat mendapatkan atau menggandakan uang dengan cepat, dengan iming-iming akses yang mudah, bonus dan promosi yang

menarik, keseruan dalam kemenangan, berbagai macam variasi permainan yang menarik, dan keinginan untuk mendapatkan keuntungan menjadi faktor penting mahasiswa Kota Bima dalam membuat keputusan untuk berjudi. Semua faktor ini mendorong pejudi atau mahasiswa Kota Bima untuk terus bermain dengan harapan mendapatkan keuntungan yang besar. Selain manfaat ekonomi, faktor psikologis seperti hiburan, kenyamanan bermain, kemampuan bersosialisasi, rasa tantangan, serta kebiasaan juga mempengaruhi individu untuk bermain judi *online slot*.

Setelah dilakukan analisis secara menyeluruh bagian pembahasan pada penelitian ini bahwa hal tersebut berkaitan dengan teori yang digunakan oleh Edwin H. Sutherland yakni *differential association*, bahwa perilaku penyimpangan sosial terjadi karena adanya pergaulan berbeda. Maka dari itu, fenomena judi *online* yang terjadi di kalangan mahasiswa Kota Bima adalah suatu tindakan penyimpangan sosial, karena adanya perkembangan teknologi dan media sosial. Berdasarkan teori kriminologi yang dikemukakan oleh

Sutherland dalam teorinya (Asosiasi Diferensial) yang menyebutkan bahwa tingkah laku jahat dipelajari dalam kelompok melalui interaksi dan komunikasi. Objek yang dipelajari dalam kelompok tersebut adalah teknik untuk melakukan kejahatan dan alasan (nilai-nilai, motif, rasionalisasi, dan tingkah laku) yang mendukung perbuatan jahat tersebut. Tingkah laku jahat, sebagaimana perilaku lainnya, dipelajari dari orang lain. Perilaku jahat bukan perilaku yang diwariskan (Qamar 2018:16).

Dalam penelitian (Saptanto, 2019) juga menyatakan bahwa penyimpangan itu terjadi melalui proses pembelajaran di mana sesuai dengan gagasan sembilan proposisi yang merupakan rumusan atau poin-poin penting untuk menganalisis sebuah penyimpangan pejudi. Dalam penelitian ini penulis menggunakan enam proposisi untuk menganalisis penyimpangan judi *online slot* yang dilakukan oleh pejudi *Online slot* di kalangan mahasiswa Kota Bima. Terjadinya tindak perjudian *online slot* yang terjadi di kalangan mahasiswa Kota Bima juga berawal dari interaksi sosial yang menyimpang. dari hasil wawancara informan oleh penulis diperoleh proses belajar judi *online slot* melalui tahapan awal pengenalan judi *online slot* dalam proposisi

teori *differential association*, tahap pengenalan judi *online slot* di kalangan mahasiswa Kota Bima Pertama, perilaku menyimpang adalah hasil dari proses belajar atau yang dipelajari, ini berarti bahwa penyimpangan judi *online slot* bukan diwariskan atau diturunkan, melainkan proses penyimpangan pejudi bukan didapatkan dari proses pewarisan sifat secara biologis, hal tersebut bisa didapatkan dari teman sekitar, dan semakin banyak waktunya yang dihabiskan untuk temannya dan lingkungan yang banyak mengikuti dan terlibat kegiatan judi yang nantinya menyebabkan pelaku judi *online slot* terdorong untuk lebih mengenal dan mempelajari serta melakukan hal tersebut. Ketika seseorang sering bergaul dengan teman-teman yang terlibat dalam judi *Online slot*, mereka lebih cenderung mempelajari teknik-teknik dan cara berjudi. Teman-teman tersebut dapat memperkenalkan individu kepada situs judi, menjelaskan bagaimana cara bermain, dan memberikan tips atau strategi dalam berjudi.

Kedua, perilaku menyimpang dipelajari oleh individu dalam konteks interaksi sosialnya dengan orang lain, yang melibatkan proses komunikasi yang intens. Hal ini menunjukkan bahwa individu atau pelaku judi *Online slot* memperoleh

pemahaman dan pengetahuan mengenai aktivitas perjudian melalui interaksi yang berkelanjutan. Proses komunikasi yang intens ini menciptakan paparan yang lebih besar terhadap norma-norma yang mendukung perjudian, yang pada akhirnya dapat meningkatkan kecenderungan individu untuk terlibat dalam aktivitas tersebut. Pelaku judi *Online slot* berinteraksi baik secara langsung (*face-to-face*) maupun melalui platform digital dengan teman-teman atau kelompok sosial mereka. Dalam interaksi tersebut, mereka berbagi pengalaman, strategi, dan cerita mengenai kemenangan, yang berkontribusi pada pembentukan pandangan bahwa perjudian adalah aktivitas yang sah dan dapat diterima dalam konteks sosial mereka. Paparan terhadap norma-norma positif terkait perjudian ini dapat mempengaruhi sikap dan perilaku individu, mengarah pada normalisasi aktivitas perjudian dalam kelompok sosial mereka.

Ketiga, bagian utama dari belajar tentang perilaku menyimpang terjadi di dalam kelompok-kelompok personal yang intim atau akrab. Adapun media sosial, seperti Facebook, Instagram, YouTube, dan media *online* hanya memainkan peran sekunder dalam mempelajari penyimpangan, yang berarti melalui interaksi yang terus-menerus dengan

kelompok teman yang mendukung atau terlibat dalam judi, teman dalam lingkungan sosial sering kali memberikan alasan-alasan yang membenarkan aktivitas judi, seperti menganggapnya sebagai bentuk hiburan, cara cepat untuk menghasilkan uang, atau hanya sekedar coba-coba. Melalui proses ini, individu belajar untuk menerapkan perilaku berjudi, individu lebih mungkin belajar dan mulai berjudi melalui teman-teman dekat atau kelompok tongkrongan yang sudah terlibat dalam aktivitas tersebut. Sementara media sosial sebagai tahap eksplorasi, yaitu sebagai sebuah proses pembelajaran yang memfasilitasi seperti situs, iklan, artikel, atau Youtube yang menampilkan tentang judi *Online slot*, yang bisa memberikan informasi dasar dan meningkatkan ketertarikan terhadap aktivitas tersebut, pengaruh media ini bersifat sekunder.

Artinya, media sosial mungkin memperkenalkan konsep judi *Online slot* atau menciptakan daya tarik awal, tetapi pembelajaran yang mendalam dan keputusan untuk benar-benar terlibat dalam judi lebih banyak dipengaruhi oleh interaksi langsung dengan teman-teman atau kelompok sosial yang mendukung perilaku tersebut. Pelaku atau mahasiswa mulai mendalami perjudian *online* setelah

mengenalnya melalui teman dan kelompok sosial yang berpengalaman. Mereka mengamati dan belajar dari pengalaman dan strategi teman-temannya. Pengaruh sosial dalam lingkungan yang mendukung atau memersepsikan perjudian *online* secara positif memperkuat kemampuan pelaku untuk bereksplorasi melalui penerimaan norma-norma sosial, mengarahkan mereka untuk mengadopsi kebiasaan ini sebagai bagian dari kehidupan sehari-hari.

Keempat, hal-hal yang dipelajari di dalam proses terbentuknya perilaku menyimpang yaitu: (1) teknis-teknis penyimpangan, yang kadang-kadang sangat rumit, tetapi kadang-kadang juga cukup sederhana; (2) petunjuk-petunjuk khusus tentang motif, dorongan, rasionalisasi, dan sikap-sikap berperilaku menyimpang. Artinya pembelajaran perilaku menyimpang, seperti judi *Online slot*, tidak hanya melibatkan pemahaman teknis mengenai cara berjudi, tetapi juga mencakup motif, dorongan, rasionalisasi, dan sikap yang mendasari perilaku tersebut. Perilaku menyimpang dipelajari melalui interaksi sosial dengan orang lain yang telah terlibat dalam perilaku serupa. Teknis, seseorang belajar bagaimana cara bermain judi *Online slot* dari orang lain yang sudah memiliki pengalaman. Ini bisa mencakup hal-hal seperti: cara mendaftar

di situs judi *online*, melakukan deposit atau penarikan uang, memahami aturan permainan *slot*, termasuk simbol, kombinasi kemenangan, dan jenis bonus. Teknik atau strategi yang digunakan untuk memaksimalkan kemenangan (meskipun judi *online slot* bergantung pada keberuntungan, beberapa pemain percaya pada teknik tertentu, seperti memilih situs tertentu atau waktu tertentu untuk bermain). Pembelajaran ini bisa berlangsung secara langsung melalui teman atau melalui media sosial, forum *online*, atau video tutorial yang dibuat oleh orang lain. Dalam hal ini, teknik-teknik berjudi bisa sangat sederhana (hanya perlu menekan tombol).

Sementara kaitannya dengan motif judi *online slot*, teori *differential association* menekankan bahwa perilaku berjudi dipelajari melalui interaksi dengan orang lain yang sudah terlibat dalam judi. Seseorang tidak hanya mempelajari teknik-teknik bermain, tetapi juga memahami motif-motif di balik perjudian, dari hasil wawancara informan oleh penulis ditemukan motif mahasiswa Kota Bima melakukan judi *Online slot*. Motif terjadinya judi *Online slot* diantara-Nya hiburan, kondisi sosial, dan ekonomi/finansial.

Kelima, Petunjuk-petunjuk khusus tentang motif dan dorongan untuk

berperilaku menyimpang itu dipelajari dari definisi-definisi tentang norma-norma yang baik atau tidak baik. Artinya bahwa motif dan dorongan untuk terlibat dalam perilaku menyimpang, seperti judi *Online slot*, dipelajari melalui definisi-definisi norma baik atau buruk yang diserap dari lingkungan sosial. Dalam konteks motif hiburan, definisi norma yang menganggap judi sebagai aktivitas hiburan yang wajar mendorong seseorang untuk berjudi demi kesenangan. Motif judi *Online slot* bagi sebagian pelaku atau mahasiswa, judi *Online slot* dianggap sebagai bentuk hiburan. Mereka menikmati sensasi bermain dan merasa bahwa mereka berjudi untuk kesenangan, bukan semata-mata untuk uang.

Motif ini bisa diperkuat oleh teman atau kelompok sosial yang melihat judi sebagai aktivitas yang menyenangkan, perjudian sebagai bentuk hiburan yang normal atau dapat diterima. Ketika individu berinteraksi dengan teman, atau kelompok sosial yang melihat judi *online* sebagai aktivitas yang menyenangkan dan menguntungkan, mereka lebih cenderung mengembangkan motif serupa. Pengalaman positif dari anggota kelompok, seperti cerita kemenangan atau kesenangan dari bermain *slot*, dapat memperkuat pandangan bahwa judi *online*

adalah bentuk hiburan yang wajar dan menarik. Motif hiburan dalam judi *Online slot* tidak muncul secara isolasi tetapi dibentuk oleh pengaruh sosial dan interaksi yang terjadi dalam lingkup pergaulan individu.

Selain itu, perjudian *Online slot* dapat berfungsi sebagai pelarian dari masalah keluarga. Individu mungkin mulai berjudi sebagai respons terhadap tekanan atau konflik yang mereka hadapi dalam keluarga. Ketika seseorang berada dalam lingkungan sosial yang menganggap judi *online* sebagai cara yang sah atau normal untuk mengatasi stres atau melarikan diri dari masalah, mereka cenderung mengadopsi perilaku ini. Sebagai contoh, individu yang tumbuh dalam keluarga dengan masalah komunikasi dan konflik yang berkelanjutan mungkin mencari pelarian dalam judi *Online slot* untuk mendapatkan rasa kendali, kepuasan sementara, atau sekadar mengalihkan perhatian dari masalah yang sedang dihadapinya.

Hal ini juga menjelaskan mengapa individu yang berada di lingkungan di mana perjudian dianggap sebagai aktivitas sosial yang umum lebih rentan untuk terlibat dalam perilaku berjudi, karena mereka belajar dan menerapkan nilai-nilai dan norma-norma yang mendukung

perjudian tersebut. Pada era digital sekarang ini, interaksi sosial juga terjadi melalui media sosial dan forum *online*. Mempromosikan perjudian *Online slot* secara aktif melalui iklan dan konten media sosial dapat menjadi bentuk interaksi sosial yang mendorong perilaku para mahasiswa melakukan judi *Online slot*. Konten yang menampilkan kemenangan besar dan pengalaman kemenangan dari teman-temannya, dapat membuat mereka memotivasi dirinya untuk berpartisipasi dalam tindak judi *Online slot*.

Dalam konteks motif sosial, definisi norma yang mendukung perjudian sebagai sarana interaksi sosial membentuk dorongan bagi individu untuk terlibat dalam perjudian agar diterima dan tetap terhubung dengan kelompok sosial. Seseorang terlibat dalam perjudian bukan hanya untuk hiburan pribadi, tetapi juga untuk merasakan keterlibatan dengan teman-teman yang juga berjudi, atau untuk menghindari perasaan terasing dalam kelompok. Individu terlibat dalam aktivitas judi tidak hanya karena keinginan pribadi, tetapi juga karena pengaruh dan dorongan dari kelompok sosial mereka. Sebagai contoh, seorang individu yang berada dalam lingkaran pertemanan di mana perjudian *online* merupakan kegiatan yang umum dan diterima kemungkinan

besar akan memandang bahwa judi adalah cara yang sah untuk berinteraksi dan bersosialisasi dengan orang lain.

Motif sosial ini dipengaruhi oleh komunikasi yang berulang-ulang dengan individu-individu yang menganggap perjudian *online* sebagai bagian yang normal dari kehidupan sosial mereka. Sebagai contoh, mahasiswa yang sering berinteraksi dengan teman-teman yang terlibat dalam perjudian *Online slot* cenderung mempelajari bahwa perjudian merupakan cara yang dapat diterima untuk menghabiskan waktu bersama, mendiskusikan strategi, dan berbagi cerita tentang kemenangan.

Pengaruh teman dan kelompok sosial menjadi faktor penting dalam mendorong mahasiswa untuk terlibat dalam perjudian *online*. Lingkungan sosial mereka dapat memberikan dampak yang signifikan terhadap perilaku dan keputusan mereka, termasuk keputusan untuk berjudi. Tekanan dari teman sebaya sering kali memiliki pengaruh yang kuat, terutama di kalangan mahasiswa. Dalam konteks ini, perjudian *online*, termasuk judi *Online slot*, dianggap sebagai aktivitas yang normal oleh orang-orang di sekitar mereka.

Teman-teman yang sering bermain judi *online* atau membahas kemenangan

dan keuntungan dari permainan judi *Online slot* dapat meyakinkan individu lain untuk mencoba aktivitas tersebut. Dari sini, para pelaku mulai merasa bahwa judi *Online slot* adalah cara yang baik untuk mencari hiburan, sumber pendapatan, atau bahkan kesenangan, dengan iming-iming mendapatkan uang dengan cepat untuk memenuhi kebutuhan finansial mereka. Pengaruh kelompok ini memotivasi individu untuk berpartisipasi agar tidak merasa terasing dari lingkungan sosialnya.

Keenam, Seseorang menjadi menyimpang karena ia menganggap lebih menguntungkan melanggar norma (*deviant*) daripada tidak (*conform*). Apabila seseorang beranggapan bahwa lebih baik melakukan pelanggaran daripada tidak karena tidak ada sanksi atau hukuman yang tegas, atau orang lain membiarkan tindakan yang dapat dikategorikan menyimpang, dan bahkan bila pelanggaran itu membawa keuntungan ekonomi, maka mudahlah orang berperilaku menyimpang. Dalam motif ekonomi/finansial, seseorang menjadi menyimpang ketika mereka memersepsikan bahwa melanggar norma, seperti terlibat dalam judi *Online slot*, akan memberikan keuntungan ekonomi yang lebih besar daripada kerugian yang mungkin mereka hadapi.

Dalam kasus perjudian *Online slot*, individu dapat dipengaruhi oleh lingkungan sosial yang menyampaikan bahwa bermain *slot* dapat memberikan keuntungan finansial dengan cepat dan mudah. Mereka belajar dari orang-orang di sekitarnya bahwa kemenangan besar mungkin terjadi, sehingga terdorong untuk mencoba peruntungan, terutama ketika tidak ada sanksi atau hukuman yang tegas. Lingkungan sosial yang mendukung perjudian sebagai cara yang sah untuk memperoleh uang dan turut memperkuat persepsi bahwa pelanggaran norma sosial dapat mendatangkan manfaat atau keuntungan ekonomi. Perjudian *Online slot* sering kali dilakukan dengan modal yang relatif kecil, misalnya dengan deposit Rp100.000, yang jika menang dapat menghasilkan keuntungan berkali lipat hingga jutaan rupiah. Oleh karena itu, tindakan yang dilakukan oleh mahasiswa yang terlibat dalam perjudian *Online slot* dapat dikategorikan sebagai bentuk penyimpangan sosial.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, ditemukan bahwa sebagian besar mahasiswa terlibat dalam aktivitas perjudian *online Online slot* dengan motif utama berupa faktor ekonomi atau finansial. Para pelaku beranggapan bahwa perjudian *Online slot* menawarkan potensi

keuntungan yang besar. Mereka meyakini bahwa keuntungan dari aktivitas ini dapat membantu memenuhi kebutuhan finansial mereka. Faktor ekonomi sering kali menjadi alasan utama seseorang terlibat dalam perjudian. Oleh karena itu, para pelaku memandang perjudian *online* sebagai solusi untuk mengatasi masalah keuangan yang mereka hadapi.

Banyak mahasiswa di Kota Bima yang telah terlibat dalam perjudian *online*, khususnya judi *online slot*. Mereka memandang perjudian ini sebagai solusi instan untuk mengatasi masalah keuangan, seperti keterbatasan pendapatan dalam memenuhi kebutuhan sehari-hari. Dalam kondisi tekanan ekonomi yang tinggi, perjudian *online* seringkali dianggap sebagai cara cepat dan mudah untuk mendapatkan penghasilan. Selain itu, iming-iming kemenangan besar serta cerita sukses yang tersebar di berbagai media turut meningkatkan daya tarik perjudian sebagai solusi atas permasalahan finansial. Mahasiswa, yang sering kali dihadapkan pada beban ekonomi yang besar, akibat minimnya uang yang diberikan oleh orang tua atau kurangnya pendapatan orang tua, sehingga mereka memutuskan untuk melakukan judi *Online slot* untuk memenuhi kebutuhannya sendiri atau gaya hidup, seperti kebutuhan hariannya.

Beberapa individu merasa terdorong untuk membantu keluarga mereka secara finansial dan memenuhi kebutuhan sehari-hari. Dalam konteks ini, judi *online slot* dipandang sebagai cara yang cepat dan mudah untuk memperoleh uang tambahan. Selain itu, interaksi sosial, baik melalui lingkungan pertemanan maupun media sosial, berperan dalam meningkatkan keinginan untuk mencoba dan terlibat dalam aktivitas judi *online slot*.

Berdasarkan analisis teori dapat disimpulkan bahwa judi *online slot* ini menjadi tindak dan perilaku penyimpangan sosial. Motif seseorang dalam melakukan judi *Online slot* dapat dipengaruhi oleh dampak interaksi sosial. Dalam penelitian ini tindakan dan perilaku mahasiswa dalam mengambil keputusan untuk melakukan judi *Online slot* dengan alasan untuk mendapatkan hiburan serta tambahan finansial yang mudah dan cepat, dikategorikan sebagai perilaku yang menyimpang dan menjadi bentuk penyimpangan sosial. Seperti yang dikemukakan oleh Sutherland dalam Teori Asosiasi Diferensial, ketika individu berinteraksi dengan orang-orang yang memiliki nilai dan norma berbeda, mereka cenderung mempelajari serta mengadopsi nilai-nilai tersebut. Jika seseorang bergaul dengan individu yang melakukan

kejahatan, kemungkinan besar mereka juga akan terdorong untuk melakukan tindakan serupa. Dalam konteks interaksi sosial, individu dapat terpengaruh untuk terlibat dalam aktivitas judi *online slot*, terutama jika berada di lingkungan sosial yang memandang aktivitas tersebut sebagai sesuatu yang menyenangkan dan diterima secara sosial. Akibatnya, individu akan mempelajari perilaku tersebut sebagai bentuk hiburan yang normal dan wajar.

Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa perilaku berjudi *Online slot* pada mahasiswa Kota Bima merupakan hasil dari proses pembelajaran sosial melalui interaksi yang intens dengan kelompok yang sudah terlibat dalam perilaku tersebut, sesuai dengan prinsip-prinsip dari teori asosiasi diferensial.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dengan judul motif pejudi *Online slot* di kalangan mahasiswa Kota Bima, maka diperoleh kesimpulan. Dengan merujuk pada fokus penelitian yaitu bagaimana proses belajar judi *Online slot* yang di kalangan mahasiswa Kota Bima dan motif pejudi *Online slot* di kalangan mahasiswa Kota Bima. Penelitian ini menemukan bahwa terdapat proses belajar dan motif

pejudi *Online slot* di kalangan mahasiswa Kota Bima sebagai berikut.

Perilaku judi *Online slot* di kalangan mahasiswa Kota Bima dipelajari melalui tahapan-tahapan interaksi sosial, terutama melalui teman sebaya. Proses pengenalan dimulai dari kontak pertama melalui teman atau kelompok sosial yang lebih dulu terlibat dalam judi *online*. Teman sebaya berperan sebagai agen sosialisasi yang memperkenalkan dan mendorong individu untuk terlibat dalam aktivitas tersebut. Interaksi langsung memainkan peran penting dalam pembelajaran teknik bermain, normalisasi perilaku berjudi, dan rasionalisasi aktivitas ini sebagai sesuatu yang wajar. Setelah pengenalan awal, mahasiswa memasuki tahap eksplorasi, di mana mereka mulai mencoba bermain judi *Online slot* dengan bantuan teman sebaya dan kemudahan akses melalui perangkat pribadi. Dalam tahap ini, pengalaman menang dan kekalahan menjadi bagian dari motivasi untuk terus terlibat. Selain itu, media sosial dan tutorial *online* juga memberikan informasi tambahan yang memperkuat keterlibatan mereka dalam perjudian.

Motif Pejudi *Online slot* Di Kalangan Mahasiswa Kota Bima

a. Motif hiburan

Di era digital, media sosial dan forum *online* berperan penting dalam membentuk persepsi dan perilaku mahasiswa pejudi di Kota Bima terhadap perjudian *online*, khususnya permainan slot. Interaksi sosial yang terjadi di lingkungan digital maupun fisik dapat mengarahkan individu untuk menganggap perjudian *online* sebagai hiburan atau bahkan sebagai sumber pendapatan, terutama jika norma kelompok mendukung aktivitas tersebut. Pengaruh lingkungan sosial ini membuat mahasiswa pejudi *online slot* di Kota Bima memandang judi *online* sebagai aktivitas yang normal dan tidak berbahaya. Selain itu, perjudian *online* sering kali menjadi sarana pelarian bagi individu yang menghadapi tekanan atau masalah keluarga, terutama jika mereka berada di lingkungan yang menganggap perjudian sebagai cara yang sah untuk mengatasi stres. Dengan demikian, norma dan nilai sosial yang mendukung perjudian *online* berpotensi memotivasi perilaku berjudi, baik sebagai hiburan maupun pelarian dari masalah.

b. Motif sosial

Pengaruh teman dan kelompok sosial memiliki peran signifikan dalam mendorong mahasiswa Kota Bima untuk terlibat dalam perjudian *online*. Lingkungan sosial yang menganggap

perjudian sebagai hal yang biasa atau normal dapat meningkatkan kecenderungan individu untuk mengikuti perilaku tersebut. Tekanan dari teman sebaya, terutama dalam bentuk cerita tentang keuntungan dan kemenangan dari perjudian slot *online*, dapat menciptakan dorongan untuk mencoba berjudi. Dukungan dan validasi dari teman-teman memberikan rasa kenyamanan dan keberanian bagi mahasiswa Kota Bima untuk terlibat, sehingga lingkungan sosial yang mendukung terhadap perjudian *online* memperkuat motif mahasiswa Kota Bima untuk berpartisipasi dalam aktivitas ini.

c. Motif ekonomi/finansial

Motif utama mahasiswa Kota Bima yang terlibat dalam aktivitas perjudian *online slot*, didominasi oleh faktor ekonomi. Kebutuhan akan tambahan pendapatan membuat mereka memandang judi *online slot* sebagai alternatif untuk memenuhi kebutuhan hidup dan menunjang gaya hidup yang diinginkan. Di tengah tekanan finansial, perjudian *online* dipersepsikan sebagai jalan pintas yang mudah diakses dan mampu memberikan hasil instan. Selain itu, daya tarik perjudian semakin meningkat dengan adanya

promosi kemenangan besar yang tersebar melalui berbagai media, sehingga mendorong minat mahasiswa Kota Bima untuk mencoba perjudian sebagai solusi cepat memperoleh pendapatan tambahan, bahkan untuk membantu keluarga secara finansial

Daftar Pustaka

- Abror, Khozin. (2013). Persepsi pustaka tentang kinerja pustakawan pada layanan sirkulasi di perpustakaan daerah kabupaten sragen (*doctoral dissertation*, ilmu perpustakaan).
- Aditya, Bima., & Rahman, Irhamni. 2022. Fenomena judi bola *online* di kalangan mahasiswa. *Perspektif*, 2(2).
- Ahdar & Wardana, W. (2019). *Belajar dan pembelajaran: 4 pilar peningkatan kompetensi pedagogis*.
- Ahmad, R. F. (2023). Tindak Pidana Bagi Penyelenggara Turnamen Game *Online* Yang Menerima Sponsor Dari Situs Judi *Online* Berdasarkan Hukum Pidana Indonesia (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Gresik).
- Akbar, Mas Ziad. 2023. Fenomena judi sabung ayam di desa unggu dalam perspektif teori diferensial asosiasi (*doctoral dissertation*, universitas mataram).
- Asriadi, Asriadi. 2021. Analisis kecanduan judi *online* (studi kasus pada siswa smk an nas mandai maros kabupaten maros. (*doctoral dissertation*, universitas negeri makassar).
- Budhi Ferry Hernoyo, Indrawati Endang Sri. 2016. Hubungan antara kontrol diri dengan intensitas bermain *game*

- online* pada mahasiswa pemain *game online* di *game center x semarang*. *Empati: jurnal karya ilmiah s1 undip*, vol. 5, no. 3, aug. 2016, pp. 478-481.
- Damara, Divo. 2023. Dampak perilaku remaja adiksi judi *online* terhadap kesehatan mental (studi pada kelompok remaja kel. Cikoko, kec. Pancoran jakarta selatan) (*doctoral dissertataion*, universitas muhammadiyah malang). Hal. 1-2
- Diana Santy, Nengah. Wahyu. 2020. Citra perusahaan garuda indonesia: persepsi para loyalis garuda indonesia (*doctoral dissertation*, sttkd sekolah tinggi teknologi kerdigantaraan yogyakarta).
- Dinda Cerenina, Ceren. 2021. Kontribusi sistem *dropshipping* terhadap peningkatan pendapatan *online shop* dalam pandangan ekonomi islam (studi kasus pt. Manjada 212 indonesia) (*doctoral dissertation*, sekolah tinggi ilmu ekonomi indonesia jakarta).
- Fakhriansyah, Dimas Jidan, & Muhammad Alwi. 2022. Edukasi bahaya judi *online* kepada remaja. In *prosiding seminar nasional pengabdian masyarakat lppm umj (vol. 1, no. 1)*.
- Firidho, Zulham Daris. 2021. Penegakan hukum tindak pidana perjudian *online* di wilayah hukum polresta pekanbaru (*doctoral dissertation*, universitas islam riau).
- Hafizhuddin, Muhammad Ibrahim. 2019. Hubungan antara *self disclosure* melalui status wa dan kualitas hidup pada mahasiswa di universitas muhammadiyah surabaya (*doctoral dissertation*, universitas muhammadiyah surabaya).
- Herawati, H. (2020). Memahami proses belajar anak. *Bunayya: jurnal pendidikan anak*, 4(1), 27-48.
- Herlangga, Herlangga. 2019. Hubungan antara regulasi diri dan konformitas dengan adiksi *game online* pada mahasiswa (*doctoral dissertation*, universitas muhammadiyah surabaya).
- Jamiel, Entol Ahmad Ichwan. Perilaku menyimpang judi *online* di kalangan remaja (studi kasus 7 pengguna situs *pragmatic play* di pandeglang, banten) (*bachelor's thesis*, program studi sosiologi fakultas ilmu sosial dan ilmu politik universitas islam negeri syarif hidayatullah jakarta).
- Jupiter, Npm. 2017. Tinjauan yuridis kriminologis bandar judi bola *online* di jakarta dihubungkan dengan undang-undang no 11 tahun 2008 tentang informasi dan transaksi elektronik (*doctoral dissertation*, fakultas hukum universitas pasundan).
- Maharani, L. P. (2022). Hubungan antara prestasi belajar terhadap sikap peserta didik pada mata pelajaran biologi kelas x mipa sma negeri 7 kota tasikmalaya (studi korelasional dikelas x mipa sma negeri 7 kota tasikmalaya, tahun ajaran 2021/2022) (*doctoral dissertation*, universitas siliwangi).
- Millati, S. I. (2018). Motivasi belajar mahasiswa setelah menikah pada program studi akuntansi dan psikologi universitas muhammadiyah gresik (*doctoral dissertation*, universitas muhammadiyah gresik).
- Muhammad, Zulham. 2020. analisis biaya operasional atas konsumsi bahan bakar alat berat berdasarkan volume muatan (survei dilakukan di pt. Kereta api logistik) (*doctoral dissertation*, sekolah tinggi ilmu ekonomi indonesia jakarta).

- Murdiyanto, Eko. (2020). *Penelitian kualitatif (teori dan aplikasi disertai contoh proposal)*.
- Noveliadi, Angel Vishinta Putri. 2017. Strategi dinas kebudayaan dan pariwisata dalam kontribusi peningkatan pendapatan asli daerah di kabupaten bojonegoro (*doctoral dissertation*, untag 1945 surabaya).
- Nurdiana, Mutia., Aisyah, Nurul., & Ilham, Syifa Nabilah. 2022. Fenomena judi *online* di daerah jakarta selatan. *Perspektif*, 2(2). Hal
- Nurony, Sabila Fathya. 2023. Dampak psikososial judi *online* di kalangan mahasiswa cisaranten kulon kota bandung (*doctoral dissertation*, perpustakaan).
- Panjaitan, Indra Prasetya. 2019. Pertanggungjawaban pidana pelaku yang tanpa hak membuat dapat diakses informasi dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian (studi putusan no. 794/pid. Sus/2018/pn. Mdn).
- Pasha, Muhammad Kemal. 2023. Interaksi sosial dan motivasi bermain judi *online* (studi pada mahasiswa di fakultas ilmu sosial dan ilmu politik universitas lampung).
- Payesa, Lizen. 2021. Faktor kenakalan judi *online* yang dilakukan oleh remaja di kelurahan ujung batu kabupaten rokan hulu (studi kasus pada pelaku ff, fr, il) (*doctoral dissertation*, Universitas Islam Riau).
- Polres bima kota ungkap judi *online* , 5 pelaku diancam 10 tahun penjara. 2021, oktober. Di polres bima. <https://humas.polri.go.id/author/oprspitrestabima>
- Pratama Rizky L. 2023. Pengertian, sejarah, risiko, hingga ancaman pidananya. Di akses pada 22 juli 2023 dari <https://www.kompas.tv/amp/life-style/427835/apa-itu-judi-slot-berikut-pengertian-sejarah-risiko-hingga-ancaman-pidananya>
- Pratama, Candra Munif. 2023. Sanksi pidana bagi pendistribusian judi *online* menurut perundang-undangan di bidang informasi dan transaksi elektronik. *Lex administratum*, 11(1). Hal 3-4
- Puspitaningrum, P. D. Praktik Hukum Dalam Pemberian Surat Dispensasi Nikah Dengan Maraknya Tindakan Legalisasi Pernikahan Dini Pada Studi Kasus: Pamulang Kota Tangerang Selatan (Bachelor's thesis, Program Studi Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Putranto, Anugerah Guswiji., & S. H, Hartanto. 2023. Kebijakan penegakan hukum pidana dalam rangka penanggulangan perjudian *Online slot* (studi kasus di wilayah hukum polresta surakarta) (*doctoral dissertation*, universitas muhammadiyah surakarta).
- Rosnawati, Gusnarib Wahab. 2021. *Teori-Teori Belajar Dan Pembelajaran*.
- Suhendra, Raviq. 2018. Pembuktian tindak pidana judi *online* berdasarkan undang-undang nomor 11 tahun 2008 tentang informasi dan transaksi elektronik (*doctoral dissertation*, uajy).
- Susanti, E., & Rahardjo, E. (2018). *Buku Ajar Hukum dan Kriminologi*. CV Anugrah Utama Rahardja, Bandar Lampung.
- Widiastuti, M. (2019). Pelatihan Menjahit Dalam Meningkatkan Motif Berwirausaha Di Skb Kota Tasikmalaya (Doctoral dissertation, Universitas Siliwangi).
- Zulianda Fitriani, Ria, Siti Atiyyatul Fahiroh, And Agus Poerwanto. 2016. Hubungan antara konflik

peran ganda (sebagai mahasiswa,
karyawan) dengan stres pada
mahasiswa kelas karyawan
universitas muhammadiyah
surabaya (*doctoral dissertation,*
universitas muhammadiyah
surabaya).