

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Judi sudah tidak asing ditelinga kita. Judi dapat disebut toto ataupun juga totalisator, yang merupakan permainan dimana ada individu yang bertaruh untuk memilih suatu pilihan/tebakan yang tepat diantara pilihan/tebakan lainnya, dan jika benar akan dianggap menang. Sebelum perjudian dimulai, biasanya sudah ditetapkan terlebih dahulu baik peraturan maupun jumlah taruhannya. Hal-hal seperti undian pun termasuk judi, karena harus menentukan suatu keputusan dengan pemilihan acak. Namun, hal-hal seperti undian ini tidak seperti permainan judi yang riil dengan *gameplay*-nya, undian justru bersifat peramalan, karna penjudi harus menebak dengan tepat akan apa hasil yang akan keluar nantinya. Lalu bagaimana judi secara hukum?

Secara hukum, tidak sedikit negara yang sudah membatasi aktifitas judi di masing-masing negaranya dengan batas tertentu. Negara-negara mengambil aspek hukum untuk mengatur batas-batas yurisdiksi yang sah sampai taraf tertentu dengan cara memberlakukan undang-undang. Ini wajar, mengingat judi memiliki konsekuensi besar dalam sosial, seperti; Beberapa orang yang tercebur ke dalam dunia judi akan menjadi ketagihan, tidak dapat berhenti, dan kehilangan banyak uang; dan terkadang judi tak selamanya adil dan menguntungkan, baik menang atau kalah tetap ada biaya yang harus dibayar ke penyelenggara. Terkhusus negara-negara dengan mayoritas

masyarakat dengan kepercayaan memeluk agama Islam, semuanya mengundangkan peraturan perihal judi. Walaupun dalam hukum negara, judi dengan segala konsekuensinya ini dianggap sebagai tanggungan masing-masing akibat tindakan pribadi. Maka dari itu, banyak juga di negara-negara tersebut berkembang organisasi kriminal yang berkuasa mengambil alih penyelenggaraan dari utang judi besar, dan bahkan menghalalkan tindakan brutal/kriminal, seperti contohnya saja sindikat terorganisir Gokudō atau yang lebih dikenal dengan Yakuza dari Jepang.¹ Lalu ada Triad, organisasi kriminal etnis Tionghoa yang berpusat di Hong Kong, Macau, dan RRC, namun memiliki jaringan juga di negara-negara dengan populasi etnis Tionghoa yang cukup besar seperti, Kanada, Britania Raya, negara-negara bagian Amerika Serikat, Taiwan, Singapura, dan Malaysia.² Ada juga sebuah organisasi rahasia disebut Mafia yang berasal dari Sisilia, daerah otonomi Italia yang merupakan pulau terbesar di Laut Tengah, yang melebar pada abad ke-19 akibat imigrasi hingga ke negara-negara bagian Amerika Serikat dengan sebutan La Cosa Nostra.³ Lalu bagaimana dengan peraturan undang-undang yang diberlakukan di Indonesia?

Di Indonesia sendiri, tidak banyak undang-undang yang mengatur tentang perjudian. Hukum yang mengatur perjudian bisa kita temukan pada UU RI No. 7 tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian, yang pada pasal 1 menyebutkan, “Menyatakan

¹ Britannica, The Editors of Encyclopedia. "Yakuza". Encyclopedia Britannica, 11 Februari 2021, <https://www.britannica.com/topic/yakuza>, p. 9.

² Martin Booth, *The Dragon Syndicates: The Global Phenomenon of The Triads*. (New York: Basic Books, 2001), p. 22.

³ Diego Gambetta, *The Sicilian Mafia: The Business of Private Protection*. (Massachusetts: Harvard University Press, 1996), p. 11.

semua tindak pidana perjudian sebagai kejahatan.”⁴ dan dalam pelaksanaannya diatur dalam UU RI KUHP Pasal 542 dan UU RI KUHP 303 bis.⁵ Untuk perjudian *online* di Indonesia, hal tersebut diatur di UU RI No. 11 tahun 2008 Tentang ITE Bab VII Pasal 27 Ayat (2), yang berbunyi, “Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian”.⁶ Sedangkan ancaman pidana bagi pelanggarnya diatur didalam UU RI No. 19 tahun 2016 Tentang ITE Pasal 45 Ayat (2), yang berbunyi, “Setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 Ayat (2) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).”⁷

Dari produk hukum tersebut, Indonesia pernah meringkus dua agen judi *online*. Keduanya dikenakan pasal berlapis dan ancaman pidana paling lama 18 tahun penjara. Kedua tersangka tersebut berlatar pendidikan komputer atau IT yang berinisial DMF yang berusia 23 tahun dan IRW yang berumur 25 tahun ditangkap pada tempat yang berbeda di bilangan Kebon Jeruk, Jakarta Barat. Jatanras Polda Metro Jaya yang

⁴ Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 1974 Tentang Penertiban Perjudian.

⁵ Undang-Undang Republik Indonesia Kitab Undang-Undang Hukum Pidana Pasal 543 dan Pasal 303 bis.

⁶ Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

⁷ Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

bertugas, mengamankan beberapa barang bukti berupa unit laptop, modem, *key* BCA, kartu ATM, buku tabungan, *smartphone*, dan beberapa lembar catatan perhitungan menang-kalah. Kedua tersangka masuk ke dalam sindikat judi *online* bernama *sbobetonline* yang bermarkas di Kamboja dan beromzet Rp. 8 Miliar/bulan⁸

Biasanya, penjudi mengunggah dana ke perusahaan judi *online*, membuat taruhan atau memainkan permainan yang ditawarkannya, dan kemudian menguangkan setiap kemenangan. Penjudi sering dapat mendanai akun perjudian dengan kartu kredit atau kartu debit, dan menguangkan kemenangan langsung kembali ke kartu; Juga diduga bahwa transfer dana elektronik yang sebagian besar tidak diawasi yang melekat dalam perjudian *online* sedang dieksploitasi oleh kepentingan kriminal untuk mencuci uang dalam jumlah besar. Karena sifat maya dari perjudian *online*, sulit bagi pemain untuk memverifikasi keaslian situs yang mereka gunakan. Tidak seperti di kasino fisik, keacakan dan pengacakan dek tidak dapat diverifikasi dengan cara visual kecuali jika kasino terbukti adil. Pemain berinteraksi dengan pemain lain yang terhubung ke server situs perjudian dengan cara yang tidak transparan. Sikap pemain terhadap situs memainkan peran penting dalam pembelian *online* dan loyalitas pelanggan. Kurangnya kepercayaan pada sistem pembayaran dan keamanan adalah alasan utama untuk menghindari perjudian *online*.

⁸ Brs, “*Dua Agen Judi Online Beromzet Rp 8 Miliar Dijerat Pasal Berlapis*”, KOMINFO, 6 Februari 2014, https://kominfo.go.id/content/detail/3804/dua-agen-judi-online-beromzet-rp-8-miliar-dijerat-pasal-berlapis/0/sorotan_media. Diakses 20 Desember 2021 20.36 WIB.

Kementerian Informasi dan Komunikasi Republik Indonesia dalam artikel di lamannya, yang berjudul “Judi *Online* Kok Sulit Diberangus?” mengakui, sulitnya memberantas perjudian *online* di Indonesia dikarenakan nama situs judi tersebut terkadang menipu dan berasal dari berbagai negara lain.⁹ Memang tidak asing rasanya jika judi dikaitkan dengan penipuan. Seperti contohnya, disekitar Juli 2019, tersebar luas di masyarakat berupa SMS yang mengatasnamakan pemerintah berupa ajakan untuk registrasi ulang agar pemerintah mengirimkan info judi togel, sampai-sampai dalam sehari bisa sampai dikirimkan 5 SMS.¹⁰ Faktanya, SMS ini tidak berasal dari pemerintah, ini hanya kejahatan berupa penipuan dari penjual *database* nomor telepon. Kominfo RI pun mencap berita ini sebagai hoaks, dan menegaskan dan memastikan data yang sudah teregistrasi akan aman dan juga menerapkan standar ISO 27001 terkait dengan Keamanan Informasi.¹¹

Perjudian *online* di Indonesia memang sangat ramai digandrungi masyarakat. Beragam upaya sudah dilakukan. Menjelang momen Piala Dunia 2018, perjudian *online* sangatlah masif. Sejak awal 2018, Kominfo sudah memblokir 25 ribu situs judi *online* untuk mengantisipasi pesta sepakbola terbesar itu.¹² Memang perjudian ini

⁹ Admin, “*Judi Online Kok Sulit Diberangus?*”, KOMINFO, 12 Juli 2012, https://kominfo.go.id/content/detail/2182/judi-online-kok-sulit-diberangus/0/sorotan_media. Diakses 20 Desember 2021 20.03 WIB.

¹⁰ Mth, “*Hati-Hati Hoaks! Registrasi Ulang Dikaitkan dengan Judi*”, KOMINFO, 24 Juni 2019, https://kominfo.go.id/content/detail/19489/hati-hati-hoaks-registrasi-ulang-dikaitkan-dengan-judi/0/berita_satker. Diakses 20 Desember 2021 20.06 WIB.

¹¹ Mth, “[*HOAKS*] Registrasi Ulang Dikaitkan dengan Judi”, KOMINFO, 24 Juni 2019, https://kominfo.go.id/content/detail/19474/hoaks-registrasi-ulang-dikaitkan-dengan-judi/0/laporan_isu_hoaks. Diakses 20 Desember 2021 20.08 WIB.

¹² Daon001, “*Pasti Ada Masyarakat yang Kesal karena Situs Judi Bola Online Mereka Saya Blok*”, KOMINFO, 3 Juli 2018, <https://kominfo.go.id/content/detail/13317/pasti-ada-masyarakat-yang-kesal>

termasuk masalah besar dalam masyarakat, tak tanggung-tanggung pada tahun 2012 dua kementerian, antara Kominfo RI dan Kemensos RI bekerjasama untuk mencegah dan memberantas perkembangan judi di Indonesia. Sebelumnya pun, Kemensos RI sudah menggandeng MUI dan Kemenag RI dalam memerangi perjudian.¹³

Mahasiswa dalam KBBI digolongkan sebagai nomina (kata benda) yang berarti orang yang belajar di perguruan tinggi.¹⁴ Di dalam Indonesia, paling tidak pada tahun 2020, sebanyak 14.726 konten perjudian telah masuk ke masyarakat, dan salah satunya menyasar kepada mahasiswa. Data tersebut termasuk jumlah yang sangat besar dan menakutkan untuk kedepannya. Kontrol sudah dilakukan dengan berbagai cara, seperti memberi teguran, himbauan mengenai bahaya judi, dan bahkan melalui ceramah/khotbah agama. Namun, nampaknya hal tersebut masih kurang efektif, masih perlu arahan yang diberikan tokoh masyarakat/formal/berpengaruh untuk memberi penindakan, pembinaan, dan juga kesadaran hukum mengenai perjudian *online*, ketidakefektifan tersebut diakibatkan oleh disfungsi peran keluarga, dan hubungan kekerabatan antar pemain. Ditemukan pula juga fakta-fakta dampak perjudian yaitu, perselisihan baik dalam rumah tangga maupun sesama warga, pencurian, dan keresahan orang tua yang khawatir anaknya mengimitasi kegiatan tersebut.¹⁵

[karena-situs-judi-bola-online-mereka-saya-blok/0/sorotan_media](#). Diakses 20 Desember 2021 20.12 WIB.

¹³ Admin, “Dua Kementerian Tertibkan Judi Online”, KOMINFO, 12 Juli 2012, https://kominfo.go.id/content/detail/2183/dua-kementerian-tertibkan-judi-online/0/sorotan_media. Diakses 20 Desember 2021 20.17 WIB.

¹⁴ KBBI Daring, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. (Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, Pemutakhiran Terakhir April 2023)

¹⁵ Rina Susanti, *Judi Online dan Kontrol Sosial Masyarakat Pedesaan*. (ETNOREFLIKA: Jurnal Sosial dan Budaya, 2021), p. 12.

Mungkin pada awalnya, mulai dari aksesibilitas ditambah janji-janji kemenangan besar itulah yang menjadi daya tarik mengapa mahasiswa sangat menggemari hal ini. Perjudian sering sekali membuat keresahan ditengah masyarakat, sudah banyak contoh kasus yang pernah kita ketahui pastinya, efeknya seperti, KDRT, perampokan, pencurian, dan perilaku kriminal lainnya. Tak hanya sampai disitu, perjudian juga dikhawatirkan mendorong masalah kejahatan di masa mendatang jika sejak saat ini hal tersebut sudah diserap dan diikuti oleh remaja atau bahkan anak-anak, yang mungkin juga akan diawali dengan penurunan prestasi atau bahkan motivasi untuk belajar, dan secara berkepanjangan akan timbul tindakan-tindakan menyimpang lainnya. Ditambah lagi, judi juga memberi kerugian secara material. Tidak sedikit orang-orang yang kecanduan bermain judi bisa-bisa sampai menggadai barang-barangnya hanya untuk modal judi ketika sudah tidak punya uang lagi, ataupun membayar hutang sebelum-sebelumnya. Tak cukup hanya menghantui sampai disitu, judi juga membawa dampak negatif pada kerohanian, dikarenakan mayoritas pemain yang menang judi akan menggunakan uang kemenangan untuk kegiatan-kegiatan yang menyimpang pula, seperti mabuk-mabukan, seks bebas, atau bahkan narkoba. Ini sebuah penyimpangan sosial yang sudah merugikan pemain, dan juga merugikan masyarakat sekitar.¹⁶

Peneliti sudah tidak asing terhadap judi *online*. Walau tak bermain, tetapi hal ini sudah digandrungi mahasiswa sejak lama, dan sangat relevan dalam lingkungan pertemanan penulis. Penulis beranggapan isu ini penting didalami untuk mencari

¹⁶ Ibid, p. 12.

jawaban agar mengetahui apa yang mendorong seorang pemain yang sudah lama masuk ke dalam perjudian dan tetap bermain sampai sekarang untuk tetap bermain walaupun sudah pernah membaca atau mendengar atau bahkan mengetahui fakta-fakta buruk dari dampak negatif perjudian, dan bahkan mungkin sudah merasakan juga kerugiannya, ditambah mereka pun tahu secara hukum ini adalah ilegal, dan secara agama ini uang haram.¹⁷

Berdasarkan fakta dan hukum, judi bisa dibilang adalah penyakit dalam masyarakat. Jika sudah dilarang, namun tetap dilakukan. Ada apa sebenarnya? Disini peneliti mencoba meneliti dan mengkaji fenomena ini.

1.2 Permasalahan Penelitian

Mahasiswa adalah sebutan bagi orang yang sedang menempuh pendidikan tinggi di sebuah perguruan tinggi yang terdiri dari Universitas, Institut, Sekolah Tinggi, Politeknik, Akademi, dan Akademi Komunitas dengan rerata usia 18 tahun keatas. Pada usia tersebut, pastinya setiap mahasiswa memiliki lingkungan yang berbeda-beda. Mahasiswa dengan berbagai cita-cita, aktualisasi diri, kapasitas, karakter, hak, tanggungjawab, dan potensi yang berbeda-beda yang notabene mahasiswa mengambil peran penting dalam sejarah negara. Dengan banyak perbedaan itu, peneliti melihat suatu celah yang memberi rasa penasaran, mengapa banyak mahasiswa yang masuk dalam dunia perjudian *online sepakbola*? Mengapa terjadi interaksi yang bisa dibilang memiliki intensitas tinggi terhadap sesama pemain? Lalu, apa *outputnya*? Tetapi,

¹⁷ Ibid, p. 13

disamping itu perjudian ini semu dengan segala anonimitasnya, dan juga sudah ada undang-undang yang mengatur hal tersebut. Maka dari itu, sangat perlu mengetahui dan mempelajari interaksi sosial dalam perjudian *online* sepakbola, dan peneliti merumuskan acuan sebagai berikut:

1. Bagaimana faktor yang menyebabkan mahasiswa terlibat dalam perjudian *online*?
2. Bagaimana interaksi sosial dalam fenomena perjudian *online* di kalangan mahasiswa?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan faktor yang menyebabkan mahasiswa terlibat dalam perjudian *online* sepakbola.
2. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan interaksi sosial dalam fenomena perjudian *online* sepakbola.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat berupa gambaran ataupun wawasan dan penjelasan kepada pihak pemerintahan yang berwenang mengatur, menetapkan, dan menindak tentang perjudian *online* sebagai pertimbangan dalam merumuskan perundangan dan penjatuhan hukuman. Penelitian ini dapat membantu lembaga/badan pendidikan ataupun ilmu pengetahuan dan juga perpustakaan karena dapat menjadi koleksi baru fenomena perjudian *online* yang masih

sangat sedikit diteliti dan dikaji. Penelitian ini pun bisa saja berguna untuk masyarakat untuk merubah perspektif mengenai perjudian *online* setelah mengetahui interaksi sosial mahasiswa dalam perjudian.

1.4.2 Manfaat Teoritis

Penelitian dapat menjadi rekomendasi bagi penelitian sejenis yang membahas mengenai interaksi dalam perjudian *online* dan juga yang mengkaji teori interaksi sosial. Hasil studi penelitian ini berguna/bermanfaat penting dan berimplikasi positif untuk menanggapi fenomena perjudian *online* dengan mengetahui interaksinya. Tulisan ini pun dapat menjadi sumbangsih bagi kajian sosiologi perkotaan dengan fokus kajian interaksi mahasiswa di perkotaan.

1.5 Tinjauan Literatur Sejenis

Penelitian ini mengambil beberapa penelitian yang relevan sebagai tinjauan literatur sebagai referensi atau acuan peneliti. Tinjauan penelitian dilakukan terhadap beberapa penelitian yang dapat memberikan sedikit gambaran yang berkaitan dengan tema penelitian yang diangkat peneliti. Peneliti melakukan ketegorisasi dari penelitian sejenis yang ditemukan, yakni terdapat tiga kategori.

Pertama, adalah penelitian tentang fenomena judi bola online. Artikel yang masuk dalam kategori ini ada tiga; pertama tulisan dari Devy Suciati Supanto dengan judul “Pengaturan Judi Bola *Online* sebagai Tindak Pidana Siber dalam Hukum Pidana di Indonesia” yang dipublikasikan di *Recidive Vol. 4 No. 2* edisi Mei - Agustus 2015. Peneliti menemukan jika perjudian *online* itu sudah ada landasan yuridis dan masuk

dalam perundang-undangan di negara ini, walaupun masih secara umum dan didalamnya mengatur lebih khusus mengenai tindak pidana dan tidak menerapkan peraturan yang bersifat lebih khusus atau mengatur kasus secara mendetail.

Kedua, terdapat jurnal berjudul “Judi *Online* Kontrol Sosial Masyarakat Pedesaan” yang ditulis oleh Rina Susanti dari Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Riau dan dipublikasikan di *ETNOREFLIKA: Jurnal Sosial dan Budaya Vol. 10 No. 1* edisi Februari 2021. Peneliti menemukan bahwa pada dasarnya aktivitas perjudian *online* ini memberikan dampak yang buruk antara individu dengan individu maupun terhadap lingkungan sosial.

Ketiga, terdapat jurnal berjudul “Perjudian (Studi Sosiologi tentang Perilaku Judi Togel di Kalangan Remaja Desa Mulyasari, Kec. Sukamaju, Kab. Luwu Utara) yang ditulis oleh Lusi Anggreini dari Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Makassar. Peneliti menemukan faktor-faktor yang menyebabkan remaja melakukan judi yaitu, faktor belajar, ekonomi, lingkungan, dan sosial, yang berdampak menimbulkan sikap adiksi dan menjadi gerbang masuknya minuman keras.

Kategori yang *kedua* adalah tentang mahasiswa yang bermain judi online sepakbola pertama, terdapat jurnal berjudul “Judi Bola *Online* (Studi Kasus pada Mahasiswa Universitas Negeri Makassar)” yang ditulis oleh Nazaruddin Zainal dari Pascasarjana Universitas Hasanuddin. Peneliti menemukan bahwasanya praktik judi *online* didorong oleh berbagai faktor, mulai dari sosial ekonomi, kurangnya pengetahuan agama, faktor situasional, faktor belajar, faktor persepsi tentang probabilitas kemenangan, faktor persepsi terhadap keterampilan, dan pada akhirnya itu semua menyebabkan dampak negatif bagi akademik dan non-akademik.

Kedua, terdapat jurnal berjudul “Motif Mahasiswa di Kota Padang Bermain Judi Bola *Online*” yang ditulis oleh Yozzi Yuda Pratama dan Erianjoni dari Universitas Negeri Padang dan dipublikasikan di *Jurnal Perspektif: Jurnal Kajian Sosiologi dan Pendidikan Vol. 5 No. 1* tahun 2022. Peneliti menemukan motif mahasiswa berjudi adalah motif sosial, motif keamanan, motif prestise, motif ekonomi.

Ketiga, terdapat jurnal berjudul “Perilaku Judi Bola Kaki *Online* Pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Riau” yang ditulis oleh R. Ferry A. Trinanda dari Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Riau dan dipublikasikan di *JOM FISIP Vol. 3 No. 1* edisi Februari 2016. Peneliti mendapatkan bahwa perjudian *online* yang dilakukan dikalangan mahasiswa adalah hasil dari interaksi sosial yang terjadi diantara mereka, yang dilatarbelakangi faktor ekonomi, situasional, keinginan untuk mencoba, persepsi tentang peluang kemenangan, persepsi terhadap keterampilan, dan menyebabkan dampak terhadap kesehatan, ekonomi, perilaku menyimpang, prestasi akademik, dan kepribadian.

Kategori terakhir adalah tentang teori interaksi sosial. Pertama, terdapat jurnal berjudul “Interaksi Sosial yang Membentuk Persepsi Masyarakat Terhadap Kp. Aceh di Kel. Mukakuning, Kec. Sei Beduk, Kota Batam” yang ditulis oleh Indah Wulandari, Sri Wahyuni, dan Marisa Elsera dari Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Maritim Raja Ali Haji dan dipublikasikan di *SOJ: Student Online Journal Vol. 2 No. 2* edisi tahun 2021. Peneliti mendapatkan adanya persepsi negatif muncul karena konstruksi yang ada di masyarakat, yang mana konstruksi ini hadir melalui tindakan dan interaksi sosial antar individu yang terus menerus terjadi terhadap kenyataan yang dimiliki dan dialami bersama dengan individu lain.

Kedua, terdapat jurnal berjudul “Pengaruh Perilaku *Bullying* Terhadap Interaksi Sosial Pada Remaja” yang ditulis oleh M. Tri Bagas Romadhoni, Maulidiyah Junnatul Azzizah Heru, Achmad Rofiqi, Zullul Warquatul Hasanah, dan Vivin Anda Yani dari Universitas Nurul Jadid yang dipublikasikan di *Jurnal Keperawatan Profesional (JKP) Vol. 11 No. 1* edisi Februari 2023. Peneliti mendapatkan bahwa kemampuan interaksi sosial menjadi ukuran terbuka atau tidaknya seseorang, pencarian solusi, tingkat kepercayaan diri, dan perkembangan mental.

Ketiga, terdapat jurnal berjudul “Dampak Penggunaan Media Sosial terhadap Interaksi Sosial Masyarakat: *Study Literature*” yang ditulis oleh Nabila Diva Pratidina dan Jane Mitha dari Pascasarjana Ilmu Komunikasi Institut Komunikasi Bisnis *London School of Public Relations* yang dipublikasi di *JIUBJ: Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi Vol. 1 No. 23* edisi tahun 2023. Peneliti mendapatkan interaksi sosial dapat meningkatkan kerjasama, akomodasi, dan asimilasi. Namun juga dapat menimbulkan kontravensi, konflik, pertentangan, dan persaingan. Interaksi dapat mengurangi pertikaian dan memperluas jaringan pertemanan, tetapi juga dapat menjauhkan orang yang sudah dekat dan interaksi secara langsung pun menurun.

1.6 Kerangka Teori & Konsep

1.6.1 Teori Interaksi Sosial

Berasal dari kata interaksi yang berarti tindakan yang terjadi minimal secara dua orang atau lebih yang bereaksi akan timbal balik melalui kontak langsung ataupun tidak, teori ini dapat dipahami, menurut Gillin & Gillin, adalah sebuah proses sosial yang menampilkan fenomena hubungan antara individu ataupun kelompok untuk membangun sistem dalam hubungan sosial.¹⁸ Interaksi sosial tak kan terjadi tanpa adanya dua syarat, antara lain:

1. Kontak Sosial

Tahap pertama dari terjadinya hubungan sosial komunikasi yang merupakan penyampaian suatu informasi, pemberian tafsiran, dan reaksi terhadap informasi yang disampaikan, Sumbernya, dapat terbagi dua, yaitu penampilan dan ciri fisik. Penampilan meliputi daya tarik fisik, bentuk tubuh, penampilan berbusana, dan wacana. Ciri fisik adalah bawaan individu sejak lahir, seperti jenis kelamin, usia, dan ras.

Dalam sosiologi, semuanya tak selalu terjadi melalui interaksi atau hubungan fisik, sebab individu dapat melakukan kontak sosial dengan pihak lain tanpa menyentuhnya. Kontak sosial memiliki sifat-sifat berikut:

- a) Positif yang mengarah pada suatu kerja sama, sedangkan negatif mengarah pada konflik atau pertentangan.

¹⁸ Soekanto, Soerjono. Sosiologi: Suatu Pengantar. (Jakarta: Rajawali Press, 2014), p. 69.

- b) Primer yang terjadi apabila bertatap muka secara langsung, sedangkan sekunder yang terjadi dengan suatu perantara. Namun, sekunder pun dapat dibagi dengan langsung ataupun tidak langsung.

2. Komunikasi

Hal terpenting, yaitu adanya kegiatan saling menafsirkan perilaku dan perasaan-perasaan yang disampaikan. Ada lima unsur pokok dalam komunikasi yaitu:

- a) Komunikator, individu yang menyampaikan pesan, perasaan, atau pikiran kepada pihak lain.
- b) Komunikan, individu yang menerima pesan, pikiran, atau perasaan.
- c) Pesan, berupa informasi, instruksi, dan perasaan yang disampaikan oleh komunikator.
- d) Media, berupa lisan, tulisan, gambar, dan film yang diperalat untuk menyampaikan pesan.
- e) Efek, perubahan yang diharapkan terjadi pada komunikan, setelah mendapat pesan dari komunikator.

Ada tiga tahap penting dalam proses komunikasi, yaitu:

1. Encoding, gagasan yang akan dikomunikasikan dan diwujudkan dalam kalimat atau gambar. Komunikator perlu memilih yang mudah dipahami oleh komunikan, dan menghindari yang membingungkan.
2. Penyampaian, gagasan sudah terwujud disampaikan.
3. Decoding, gagasan diproses dan dicerna untuk dipahami dan diterima menurut pengalaman yang dimiliki.

Faktor pembentuk proses interaksi sosial, bersumber dari:

1. Imitasi (meniru)

Suatu proses kognisi untuk melakukan tindakan maupun aksi seperti yang dilakukan oleh model dengan melibatkan alat indera sebagai penerima rangsang dan pemasangan kemampuan persepsi untuk mengolah informasi dari rangsang dengan kemampuan aksi untuk melakukan gerakan motorik. Proses ini melibatkan kemampuan kognisi tahap tinggi karena tidak hanya melibatkan bahasa namun juga pemahaman terhadap pemikiran orang lain. Hal ini berkaitan dengan fungsi kemampuan individu untuk berinteraksi secara sosial sampai dengan penurunan budaya pada generasi selanjutnya.

2. Identifikasi

Pemberian tanda-tanda pada golongan barang-barang atau sesuatu. Hal ini perlu, oleh karena tugas identifikasi ialah membedakan komponen-komponen yang satu dengan yang lainnya, sehingga tidak menimbulkan kebingungan. Dengan identifikasi dapatlah suatu komponen itu dikenal dan diketahui masuk dalam golongan mana. Cara pemberian tanda pengenal pada komponen, barang atau bahan bermacam-macam.

3. Sugesti

Rangsangan, pengaruh, stimulus, ataupun pandangan yang diberikan seorang individu kepada individu lain sehingga orang yang diberi sugesti akan tergerak menuruti atau melaksanakan pengaruh atau pandangan tersebut tanpa berpikir kritis dan rasional dan menerimanya secara sadar atau tidak sadar tanpa berpikir panjang.

4. Motivasi

Rangsangan, pengaruh, ataupun stimulus, yang diberikan antar masyarakat, sehingga orang yang diberi motivasi menuruti atau melaksanakan apa yang dimotivasi secara kritis, rasional, dan penuh rasa tanggung jawab. Motivasi biasanya diberikan oleh orang yang memiliki status yang lebih tinggi dan berwibawa. Dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah sesuatu alasan yang mendorong seseorang untuk melakukan, menyelesaikan, menghentikan, dan sebagainya, suatu aktivitas guna mencapai tujuan tertentu yang diinginkan dari motivasi tersebut.

5. Simpati (nuraga)

Suatu proses kejiwaan dimana seorang individu merasa tertarik pada seseorang atau sekelompok orang karena sikap, penampilan, wibawa, atau perbuatannya yang sedemikian rupa. Simpati melibatkan proses evaluasi atau penilaian sebelum menentukan tertarik atau tidak, sehingga merasakan apa yang dirasakan oleh orang lain itu akan menjadi emosi yang sangat mendalam. Bentuk dari simpati juga dapat berupa dukungan yang dilakukan secara spontan karena merupakan hasil dari respon tertarik yang datangnya tidak bisa diduga-duga.

Dibandingkan dengan rasa kasihan, simpati menyiratkan rasa kesamaan yang lebih besar bersama dengan keterlibatan pribadi yang lebih mendalam. Dalam keadaan emosional, simpati merupakan kumpulan dari afinitas sosial dimana satu orang berdiri dengan orang lain, sangat memahami perasaannya. Simpati ada ketika perasaan atau emosi seseorang dipahami dan dihargai secara mendalam oleh orang lain. Dapat disimpulkan motivasi adalah ketertarikan seseorang kepada orang lain hingga mampu merasakan perasaan orang lain tersebut.

6. Empati

Mirip dengan simpati, tetapi tidak hanya perasaan kejiwaan saja. Dibarengi dengan perasaan organisme tubuh yang sangat intens. Hubungan antara suatu individu masyarakat dengan relasi-relasi sosial lainnya, menentukan struktur dari masyarakatnya yang dimana hubungan antar manusia dengan relasi tersebut berdasarkan atas suatu komunikasi yang dapat terjadi di antara keduanya. Hubungan antar manusia atau relasi-relasi sosial, suatu individu dengan sekumpulan kelompok masyarakat, baik dalam bentuk individu atau perorangan maupun dengan kelompok-kelompok dan antar kelompok masyarakat itu sendiri, menciptakan segi dinamika dari sisi perubahan dan perkembangan masyarakat. Sebelum terbentuk sebagai suatu bentuk konkret, komunikasi, atau hubungan yang sesuai dengan nilai-nilai sosial di dalam suatu masyarakat, telah mengalami suatu proses terlebih dahulu yang dimana proses-proses ini merupakan suatu bentuk dari proses sosial itu sendiri.

Bentuk-bentuk interaksi sosial:

1. Asosiasi

Terjadi akibat adanya proses meliputi kerja sama, akomodasi, dan asimilasi. Kerja sama merupakan suatu usaha antar individu ataupun antar kelompok untuk mencapai suatu tujuan bersama. Akomodasi adalah suatu keadaan interaksi antar individu atau antar kelompok yang menyeimbangkan peran nilai sosial dan norma sosial yang berlaku dalam masyarakat. Asimilasi adalah suatu proses integrasi kelompok sosial dengan cara mengidentifikasi dirinya dengan kepentingan-

kepentingan serta tujuan-tujuan kelompok. Proses ini bertujuan untuk memperoleh kelompok sosial yang stabil.

2. Disosiasi

Terjadi akibat adanya proses persaingan, kontravensi, dan pertentangan. Persaingan merupakan suatu proses sosial yang terjadi antar individu atau antar kelompok yang saling bersaing untuk memperoleh keuntungan di dalam kehidupan. Pertentangan merupakan suatu proses sosial antar individu atau antar kelompok yang saling melawan dan memberi ancaman dan kekerasan untuk memenuhi tujuannya. Kontravensi merupakan bentuk interaksi sosial yang sifatnya berada diantara pertentangan dan persaingan. Konflik juga termasuk ke dalam bentuk ini. Konflik merupakan suatu proses sosial dimana individu atau kelompok berusaha untuk memenuhi tujuan dengan jalan menentang pihak lawan yang disertai dengan ancaman atau kekerasan.

Jenis-jenis interaksi sosial:

1. Individu - individu

Bisa sangat konkret atau jelas, akan tetapi bisa juga sebaliknya. Pada saat bertemu, interaksi sudah dimulai. Walaupun keduanya tidak melakukan apa-apa, namun sebenarnya interaksi telah terjadi apabila masing-masing pihak sadar akan adanya pihak lain yang menyebabkan perubahan dalam diri masing-masing.

2. Individu - kelompok

Terjadi pada kelompok sebagai satu kesatuan bukan sebagai pribadi-pribadi anggota kelompok yang bersangkutan.

3. Kelompok - kelompok

Bentuk ini berbeda-beda sesuai dengan keadaan. Interaksi tersebut lebih mencolok manakala terjadi perbenturan antara kepentingan perorangan dan kepentingan kelompok.

Dampak interaksi sosial yang berbentuk asosiasi akan menghasilkan keteraturan sosial. Proses yang ditempuh dapat melalui kerja sama, akomodasi, asimilasi, akulturasi. Sebaliknya, interaksi sosial yang mengalami proses sosialisasi yang tidak sempurna akan menyebabkan terjadinya perilaku menyimpang. Proses penyesuaian diri oleh individu dengan penyerapan nilai sosial dan norma sosial yang tidak sesuai akan membentuk kepribadian yang menyimpang.

1.6.2 Judi *Online* Sepakbola

Perjudian *online* (atau perjudian internet) adalah segala jenis perjudian yang dilakukan di internet. Ini termasuk poker *virtual*, kasino, dan taruhan olahraga.¹⁹ Banyak negara membatasi atau melarang perjudian *online*. Di banyak pasar legal, penyedia layanan perjudian *online* diwajibkan oleh hukum untuk memiliki beberapa bentuk lisensi jika mereka ingin memberikan layanan atau beriklan kepada penduduk di sana. Banyak kasino *online* dan perusahaan perjudian di seluruh dunia memilih untuk mendasarkan diri mereka di surga pajak dekat dengan pasar utama mereka.²⁰

¹⁹ William, Robert J., Wood, Robert T., *Internet Gambling: A Comprehensive Review and Synthesis of Literature (Report)*. (Canada: Ontario Problem Gambling Research, 2007), p. 90.

²⁰ Media, Euro Weekly News, "What are Gambling Tax Havens?". (Spanyol: Euro Weekly News, 2019), p. 19.

Internet telah memungkinkan jenis perjudian baru tersedia secara *online*. Peningkatan teknologi telah mengubah kebiasaan bertaruh seperti halnya terminal video lotere, keno, dan kartu gores mengubah industri perjudian di abad ke-20. Perjudian telah menjadi salah satu bisnis paling populer dan menguntungkan di Internet. Hal ini sebagian disebabkan oleh banyaknya pilihan perjudian yang tersedia untuk berbagai tipe orang.²¹ Uang untuk perjudian *online* dapat berasal dari kartu kredit, cek elektronik, cek bersertifikat, wesel, transfer kawat, atau *cryptocurrency*. Biasanya, penjudi mengunggah dana ke perusahaan judi online, membuat taruhan atau memainkan permainan yang ditawarkannya, dan kemudian menguangkan setiap kemenangan. Penjudi sering dapat mendanai akun perjudian dengan kartu kredit atau kartu debit, dan menguangkan kemenangan langsung kembali ke kartu. Sejumlah layanan uang elektronik menawarkan akun yang dengannya perjudian *online* dapat didanai. Juga diduga bahwa transfer dana elektronik yang sebagian besar tidak diawasi yang melekat pada perjudian *online* sedang dieksploitasi oleh kepentingan kriminal untuk mencuci uang dalam jumlah besar.²² Karena sifat virtual dari perjudian online, sulit bagi pemain untuk memverifikasi keaslian situs yang mereka gunakan.²³ Tidak seperti di kasino fisik, keacakan dan pengocokan dek tidak dapat diverifikasi dengan cara visual kecuali jika kasino terbukti adil. Sikap pemain terhadap situs memainkan peran penting dalam pembelian *online* dan loyalitas pelanggan. Kurangnya

²¹ The Gambling Commission, *Annual Report and Accounts 2006-2007*. (London: The Stationery Office, 2007), p. 21.

²² Coates, S., *Online Casinos 'use to launder cash*. (Inggris: The Times, 2006), p. 30.

²³ Gainsbury, Sally; Parke, Jonathan; Suhonen, Niko, *Consumer Attitudes Towards Internet Gambling: Perceptions of Responsible Gambling Policies, Consumer Protection, and Regulation of Online Gambling Sites*. (Computers in Human Behavior, 2013), p. 15.

kepercayaan pada sistem pembayaran dan keamanan adalah alasan utama untuk menghindari perjudian *online*.

Taruhan olahraga adalah aktivitas memprediksi hasil olahraga dan memasang taruhan pada hasilnya. Frekuensi taruhan olahraga bervariasi menurut budaya, dengan sebagian besar taruhan ditempatkan pada sepak bola asosiasi, sepak bola Amerika, bola basket, baseball, hoki, bersepeda lintasan, balap mobil, seni bela diri campuran, dan tinju di tingkat amatir dan profesional. Petaruh olahraga menempatkan taruhan mereka baik secara legal, melalui bandar taruhan/sportsbook, atau secara ilegal melalui perusahaan swasta yang disebut sebagai “bandar judi”. Istilah "buku" mengacu pada buku yang digunakan oleh pialang upah untuk melacak taruhan, pembayaran, dan hutang. Banyak buku olahraga legal ditemukan online, dioperasikan melalui Internet dari yurisdiksi yang terpisah dari klien yang mereka layani, biasanya untuk menghindari berbagai undang-undang perjudian. Ada sejumlah skandal taruhan olahraga, yang mempengaruhi integritas acara olahraga melalui berbagai tindakan termasuk pencukuran poin (pemain yang mempengaruhi skor dengan tembakan yang hilang), pengaturan titik (aksi pemain diperbaiki), panggilan buruk dari ofisial pada saat-saat penting, dan pengaturan pertandingan secara keseluruhan (hasil keseluruhan acara telah diperbaiki). Taruhan berfungsi sebagai pembuat pasar untuk taruhan olahraga, yang sebagian besar memiliki hasil biner: tim menang atau kalah. Taruhan menerima kedua taruhan, dan mempertahankan spread (kekuatan) yang akan memastikan keuntungan terlepas dari hasil taruhan. Taruhan biasanya memiliki keunggulan 11–10 atas pelanggan mereka — untuk taruhan kecil itu lebih dekat dengan keuntungan 6–5 — sehingga taruhan kemungkinan besar akan bertahan dalam jangka

panjang. Taruhan yang sukses harus mampu menahan kerugian jangka pendek yang besar. Peluang juga cukup sering dinyatakan dalam probabilitas tersirat, yang sesuai dengan probabilitas kejadian yang dipermasalahkan perlu terjadi agar taruhan menjadi proposisi impas (rata-rata). Banyak alat *online* juga tersedia untuk konversi otomatis antara format peluang ini. Dalam menetapkan peluang, taruhan tunduk pada sejumlah batasan:²⁴

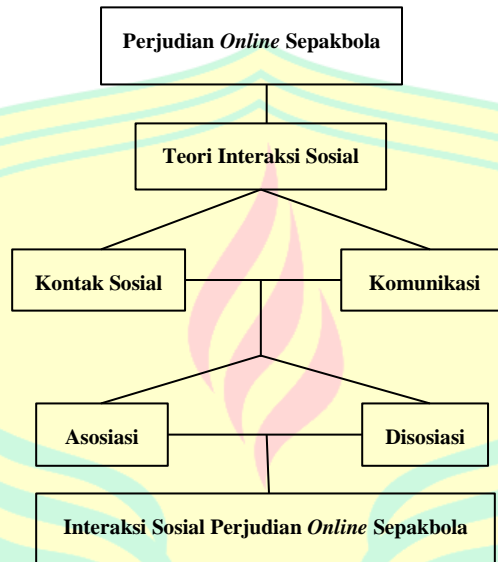
- a) Probabilitas tersirat oleh peluang harus lebih besar dari probabilitas sebenarnya untuk setiap hasil yang mungkin untuk menjamin keuntungan yang diharapkan positif.
- b) Jika taruhan pada setiap hasil dibuat dalam rasio dengan peluang tersirat, maka taruhan dijamin untung (buku berimbang).

Di banyak negara, taruhan (profesi menerima taruhan olahraga) diatur tetapi tidak dikriminalisasi. Sistem taruhan olahraga adalah rangkaian acara yang bila digabungkan untuk permainan tertentu untuk olahraga tertentu mewakili skenario taruhan yang menguntungkan. Karena taruhan olahraga melibatkan manusia, tidak ada tepi deterministik untuk rumah atau penjudi. Sistem seharusnya memungkinkan penjudi untuk memiliki keunggulan atau keuntungan.

²⁴ Cortis, Dominic. *Expected Values and Variance in Bookmaker Payouts: a Theoretical Approach towards Setting Limits on Odds*, (London: The Journal of Prediction Markets, 2015), p. 13.

1.6.3 Hubungan Antar Konsep

Skema 1.1. Hubungan antar Konsep



Sumber: berdasarkan analisis peneliti, 2023

Berdasarkan kerangka berpikir diatas, penulis dapat merumuskan apa yang menjadi fokus penelitian ini yaitu interaksi sosial mahasiswa dalam perjudian *online* sepakbola.

1.7 Metodologi Penelitian

1.7.1 Jenis dan Pendekatan Penelitian

Pada penelitian ini, penulis menggunakan pendekatan penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif ini bersifat deskriptif dengan menggunakan analisis dan berfokus pada pencarian data secara mendalam dari permasalahan yang terjadi di masyarakat dalam kehidupan sehari-hari. Di penelitian proses dan makna lebih menonjol, landasan teori digunakan untuk panduan agar fokus penelitian sesuai dengan realitas di lapangan, dan juga untuk gambaran umum latar yang akan menjadi bahan pembahasan hasil.

Dalam penelitian kualitatif, penulis berangkat dari data, menggunakan teori sebagai panduan, dan menghasilkan suatu “teori”. Objek penelitian dalam kualitatif umumnya terbatas. Penulis ikut terjun dalam proses penelitian, maka dari itu ketajaman analisis oleh penulis sangat diperlukan dan berpengaruh besar dalam hasil akhir tulisan ini. Penelitian ini bersifat subjektif dan tak dapat digeneralisasi. Penelitian ini menggunakan metode wawancara dan observasi, sehingga penulis akan menganalisis data yang ditemukan lebih mendetail. Penulis tidak dapat meneliti situasi kondisi sosial yang diteliti, dikarenakan seluruhnya merupakan kesatuan dari realitas yang alamiah. Hasil dari penelitian ini juga berkemungkinan menciptakan teori/konsep baru, jika hasilnya bertolak belakang dengan teori/konsep yang penulis pakai.

1.7.2 Subjek Penelitian

Tabel 1.2 Subjek Penelitian

Informan	Usia	Pendidikan Terakhir & Profesi	Lama Bermain
PM	24 tahun	SMA & Mahasiswa	2014
RG	19 tahun	SMA & Mahasiswa	2015
TMP	23 tahun	SMA & Mahasiswa	2015
GP	21 tahun	SMA & Mahasiswa	2016
SP	20 tahun	SMA & Mahasiswa	2016
DP	22 tahun	SMA & Mahasiswa	2017
HT	25 tahun	SMA & Mahasiswa	2016

(Sumber: Hasil olahan peneliti, 2023)

Responden yang digunakan penulis berada di level mikro, yang berarti hanya terdiri dari individu-individu saja yang dijadikan sampel dalam penelitian ini. Peran

responden nantinya akan memberi tanggapan dan informasi terkait, serta memberikan masukan kepada penulis secara langsung ataupun tidak langsung. Responden yang akan diteliti berpopulasi sejumlah mahasiswa dengan teknik *sampling* non-acak, dan berkarakteristik sudah lama dan masih aktif bermain judi *online* sepakbola.

1.7.3 Waktu dan Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini dilakukan di Kecamatan Duren Sawit, Jakarta Timur, DKI Jakarta. Kecamatan Duren Sawit dipilih sebagai lokasi penelitian karena di dalam kawasan ini tersebar banyak mahasiswa yang kecanduan bermain judi *online* sepakbola dan bertahan sampai saat ini. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Juni – Juli 2023.

1.7.4 Peran Peneliti

Penulis menempati posisi vital dan sangat berperan penting. Sesuai sebagaimana ditulis diatas mengenai tulisan ini yang menggunakan metode kualitatif, penulis terjun langsung mengumpulkan data-data yang diperlukan. Mulai dari riset melalui internet, bahan-bahan literatur, lalu wawancara dan observasi, analisis teori/konsep, sampai dokumentasi berdasarkan subjek penelitian. penulis juga memahami betul ini tulisannya yang dicatat seluruhnya pada penelitian ini.

1.7.5 Teknik Pengumpulan Data

1. Pengamatan (Observasi)

Pengamatan atau observasi adalah aktivitas terhadap suatu proses atau objek dengan maksud merasakan dan kemudian memahami pengetahuan dari sebuah fenomena berdasarkan pengetahuan dan gagasan yang sudah diketahui sebelumnya, untuk

mendapatkan informasi-informasi yang dibutuhkan untuk melanjutkan suatu penelitian. Ilmu pengetahuan biologi dan astronomi mempunyai dasar sejarah dalam pengamatan oleh amatir. Di dalam penelitian, observasi dapat dilakukan dengan tes, kuesioner, rekaman gambar dan rekaman suara.²⁵ Penulis melakukannya dengan cara mengamati kehidupan/keseharian mahasiswa tersebut karena subjek penelitian adalah teman-teman terdekat penulis.

2. Wawancara

Wawancara atau temu duga adalah kegiatan tanya-jawab secara lisan untuk memperoleh informasi.²⁶ Bentuk informasi yang diperoleh dinyatakan dalam tulisan, atau direkam secara audio, visual, atau audiovisual. Wawancara merupakan kegiatan utama dalam kajian pengamatan. Pelaksanaan wawancara dapat bersifat langsung maupun tidak langsung. Wawancara langsung dilakukan dengan menemui secara langsung orang yang memiliki informasi yang dibutuhkan, sedangkan wawancara tidak langsung dilakukan dengan menemui orang-orang lain yang dipandang dapat memberikan keterangan mengenai keadaan orang yang diperlukan datanya. Pertukaran informasi dan gagasan melalui tanya-jawab dimaksudkan untuk membentuk makna dalam suatu topik tertentu. Wawancara digunakan dalam penelitian untuk mengatasi kelemahan metode observasi dalam pengumpulan data. Informasi dari narasumber dapat dikaji lebih mendalam dengan memberikan interpretasi terhadap situasi dan fenomena yang terjadi.²⁷ Penulis menggunakan wawancara formal secara langsung

²⁵ Ibid, p. 9.

²⁶ Putri, Arum Sutrisni. *Wawancara: Pengertian dan Tahapan*, (Jakarta: Kompas.com, 2020), p. 1.

²⁷ Zulmiyetri, dkk. *Penulisan Karya Ilmiah*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2019), p. 8.

tatap muka bertemu dengan subjek penelitian. Teknik ini dibutuhkan mendapatkan data terkait perjudian langsung dari pemain.

3. Dokumentasi dan Studi Kepustakaan

Dokumentasi adalah sebuah cara yang dilakukan untuk menyediakan dokumen-dokumen dengan menggunakan bukti yang akurat dari pencatatan sumber-sumber informasi khusus dari karangan/ tulisan, wasiat, buku, undang-undang, dan sebagainya. Dalam artian umum dokumentasi merupakan sebuah pencarian, penyelidikan, pengumpulan, pengawetan, penguasaan, pemakaian dan penyediaan dokumen. Dokumentasi ini digunakan untuk mendapatkan keterangan dan penerangan pengetahuan dan bukti. Dalam hal ini termasuk kegunaan dari arsip kepustakaan dan kepustakaan.²⁸ Teknik ini digunakan penulis untuk menggambarkan bagaimana subjek bermain judi.

1.7.6 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah kegiatan analisis di penelitian dengan memeriksa seluruh data dari berbagai instrumen penelitian, seperti catatan, dokumen, hasil tes, rekaman, dan sebagainya. Kegiatan ini agar data lebih mudah buat kita pahami sehingga bisa memperoleh suatu kesimpulan.²⁹ Analisis data pada penelitian ini menggunakan teori interaksi sosial Gillins & Giliins. Interaksi sosial menurut Soerjono Soekanto dibagi menjadi 6, yaitu Imitasi, Identifikasi, Sugesti, Motivasi, Simpati, dan

²⁸ Hoeve, Van. *Ensiklopedia Indonesia*, (Jakarta: Ichtiar Baru, 1984), p. 80.

²⁹ Moleong, Lexy J. *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2018), p. 44.

Empati lalu dikaitkan dengan subjek penelitian ini, yaitu mahasiswa yang bermain judi *online* sepakbola.

1.7.7 Triangulasi Data

Triangulasi merupakan salah satu pendekatan yang dilakukan peneliti untuk menggali dan melakukan teknik pengolahan data penelitian kualitatif. Teknik triangulasi bisa diibaratkan sebagai teknik pemeriksaan keabsahan data dengan membandingkan hasil wawancara terhadap objek penelitian. Triangulasi merupakan metode sintesa data terhadap kebenarannya dengan menggunakan metode pengumpulan data yang lain atau berbagai paradigma. Pada tulisan ini, triangulasi dilakukan dengan menggunakan publikasi-publikasi yang bersumber dari internet baik dalam bentuk artikel, jurnal, buku, maupun bentuk literatur lainnya.

1.8 Sistematika Penulisan

Penulis membagi penelitian ini menjadi 5 bagian untuk mempermudah penulis dalam proses penulisan penelitian ini. Sistematika penulisan yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

Bab 1: Pendahuluan

Merupakan pendahuluan dari tulisan ini yang memuat latar belakang masalah dari penelitian ini. Selanjutnya, terdapat rumusan masalah yang berisikan pertanyaan-pertanyaan yang menunjukkan arah penelitian ini. Berikutnya, terdapat tinjauan penelitian sejenis yang digunakan untuk menjadi acuan dalam penulisan skripsi ini. Lalu, kerangka teori & konsep yang dimana menjelaskan keterhubungan teori–konsep

yang digunakan dalam tulisan ini. Kemudian, metodologi penelitian yang menjelaskan jenis dan pendekatan, subjek, peran, dan teknik pengumpulan.

Bab 2: Perjudian *Online* di Kalangan Mahasiswa Kec. Duren Sawit

Berisikan gambaran umum dari penelitian ini, yang memuat profil lokasi penelitian yaitu Kec. Duren Sawit, lalu akan ada penggambaran umum judi *online* sepakbola, dan juga profil informan.

Bab 3: Fenomena Judi *Online* Sepakbola di Kalangan Mahasiswa

Memuat tentang paparan hasil penelitian interaksi terhadap subjek penelitian, yang memuat faktor penyebab mahasiswa terlibat dalam perjudian *online* sepakbola, antara lain; ekonomi, situasi, rasa penasaran, dan kegemaran terhadap sepakbola. Lalu, pada bab ini akan dipaparkan pola relasi mahasiswa dalam fenomena perjudian *online* sepakbola, dan diakhiri dengan ekses judi *online* sepakbola di kalangan mahasiswa.

Bab 4: Interaksi Sosial Perjudian *Online* di Kalangan Mahasiswa

Berisi analisis temuan dengan mengaitkan teori interaksi sosial dengan praktik perjudian *online* sepakbola dengan menghadirkan realitas sosial yang ada. Bab ini akan memaparkan pola interaksi dalam perjudian *online* sepakbola, yang terdiri dari; kontak sosial dan komunikasi. Lalu selanjutnya, akan dijelaskan sumber-sumber interaksi dalam perjudian *online* sepakbola, yaitu; imitasi, identifikasi, sugesti, motivasi, simpati, dan empati.

Bab 5: Penutup

Berisikan kesimpulan dan saran dari penulis mengenai interaksi sosial mahasiswa dalam perjudian *online* sepakbola. Bab ini bertujuan untuk mempermudah pembaca memahami inti dari tulisan ini.