

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Saat ini, perjudian semakin berkembang menjadi berbagai macam, baik dari jenis permainannya hingga *platform* yang digunakan untuk bermain. Perkembangan informasi serta teknologi saat ini memfasilitasi perkembangan dari bentuk permainan judi, dan salah satu jenis perjudian yang sedang marak dilakukan adalah judi slot *online*.

Judi slot *online* telah mengalami transformasi signifikan berkat kemajuan teknologi, yang memungkinkan akses lebih mudah dan fleksibilitas bagi para pemain. Pemain kini dapat menikmati permainan slot favorit mereka kapan saja dan di mana saja melalui perangkat seluler atau komputer. Seseorang tidak perlu lagi kesulitan dan berdiam-diam untuk bermain judi slot, sebab perjudian *online* kini semakin banyak ditemukan di dunia maya yang dapat diakses di mana pun dengan mudah dengan aman dan nyaman tanpa persyaratan yang rumit. Para pemain judi slot *online* juga tidak terbebani oleh rasa khawatir, sebab penegakan hukum mengenai tindakan kriminal di internet, khususnya perjudian *online*, belumlah maksimal.

Dalam melakukan pemasaran, situs judi slot *online* selalu menawarkan iming-iming diskon, hadiah gratis, dan insentif lainnya untuk menarik minat calon pemainnya. Strategi ini tidak hanya terbatas pada penawaran awal, namun sering kali dilengkapi dengan program loyalitas

yang menawarkan bonus tambahan bagi pemain yang bermain lebih sering atau bertaruh lebih banyak. Untuk meningkatkan keterlibatan pemain, situs-situs tersebut juga sering mengadakan turnamen dengan hadiah besar. Untuk menjangkau audiens yang lebih besar dan menarik pemain baru, mereka menggunakan strategi pemasaran digital canggih seperti iklan bertarget di media sosial dan kampanye email yang dipersonalisasi.

Karena daya tarik tersebut, permainan judi slot *online* saat ini menjadi permainan yang populer dan favorit di kalangan generasi muda. Keunggulan permainan ini terletak pada kesederhanaan aturannya, yang memungkinkan pemain cepat memahami cara bermain tanpa perlu banyak latihan untuk menang. Keuntungan yang diraih pemain dapat langsung dirasakan. Selain itu, elemen audio visual yang menyenangkan dan menarik menambah daya tarik permainan. Pola kemenangan dan kekalahan dalam permainan ini tidaklah menentu yang dapat menimbulkan sensasi kesenangan untuk memenangkan permainan.

Salah satu bagian dari generasi muda yang cukup banyak bermain judi slot *online* tersebut adalah kalangan mahasiswa. Mahasiswa cenderung terlibat dalam judi slot *online* karena berbagai faktor, seperti tekanan akademik yang tinggi, keinginan untuk mencari penghasilan tambahan, dan kemudahan akses ke platform judi slot *online*. Tekanan untuk mencapai prestasi akademik yang tinggi dapat menyebabkan stres, sehingga beberapa mahasiswa melihat judi sebagai bentuk pelarian atau cara untuk mengatasi tekanan tersebut. Selain itu, judi slot *online* sering kali dipromosikan sebagai cara cepat untuk menghasilkan uang, dan cara ini cukup ampuh

untuk menggoda mahasiswa yang menghadapi masalah keuangan. Akses yang mudah melalui perangkat seluler juga membuat judi slot *online* lebih dapat diakses.

Berdasarkan data tentang perjudian dari Laporan Tahunan Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) Tahun 2022, sebanyak 2,7 juta masyarakat Indonesia bermain judi *online* atau judi slot. Dari 2,8 juta orang tersebut, 77% di antaranya mereka termasuk golongan masyarakat yang berpenghasilan rendah seperti pelajar dan mahasiswa. Artinya, mahasiswa menjadi salah satu penyumbang aktivitas judi slot *online* terbesar di Indonesia.

PPATK juga menyatakan bahwa nilai transaksi judi slot *online* mencapai Rp190,3 triliun dan jumlah transaksi sebanyak 156,8 juta kali. Aliran dana tersebut digunakan untuk sejumlah aktivitas yang berkaitan dengan judi slot *online*, seperti taruhan, pembayaran kemenangan, biaya penyelenggaraan aktivitas perjudian, transfer antar-jaringan bandar, dan transaksi dengan tujuan yang diduga pencucian uang yang dilakukan oleh jaringan bandar.

**Tabel 1.1** Statistik transaksi judi *online* 2017 – 2022

Tahun	Transaksi Judi <i>Online</i>	
	Nilai	Volume
2017	Rp 2.009.676.571.607	250.726
2018	Rp 3.975.512.890.359	666.104
2019	Rp 6.183.134.907.079	1.845.832
2020	Rp 15.768.525.166.418	5.634.499
2021	Rp 57.910.725.296.081	43.597.112
2022	Rp 104.417.674.955.287	104.791.427
<b>Total</b>	<b>Rp 190.265.249.786.831</b>	<b>156.785.700</b>

(Sumber: Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan)

Kemudian, berdasarkan data dari Direktorat Tindak Pidana Siber (Dittipidsiber) Bareskrim Polri, pada tahun 2022 tercatat sebanyak 610 kasus judi *online* dengan jumlah tersangka sebanyak 760 orang. Pada tahun 2023, hingga bulan Agustus tercatat jumlah kasus judi *online* yang ditangani berjumlah 77 kasus dengan jumlah tersangka sebanyak 130 orang.

**Tabel 1.2** Jumlah Kasus Judi *Online* yang Ditangani oleh Gabungan Bareskrim dan Polda di Seluruh Indonesia

Tahun	Kasus	Tersangka
2023 (Januari – Agustus)	77 kasus	130 orang
2022	610 kasus	760 orang

(Sumber: Dittipidsiber Bareskrim Polri)

Selain itu, menurut keterangan resmi Direktur Jenderal Aplikasi Informatika Kominfo, Samuel Abrijani Pangerapan, Kementerian Kominfo telah menemukan 8.823 kontak dan rekening yang terkait dengan situs judi *online* berdasarkan penelusuran sejak 23 Juli sampai 6 September 2023. Kominfo juga memblokir 938.106 konten judi *online* dalam rentang tahun 2018 hingga 6 September 2023. Sebanyak 124.439 konten judi *online* yang tersebar di berbagai situs juga telah diputus akses dan di-*takedown* oleh Kominfo.

Apabila mengacu pada kode etik di setiap universitas, perjudian—dalam bentuk apa pun, termasuk slot *online*—merupakan salah satu tindakan yang terlarang. Salah satunya disebutkan dalam Kode Etik Mahasiswa Universitas Negeri Jakarta dalam Pasal 18 Ayat (5) yang

berbunyi: "*Mahasiswa Universitas Negeri Jakarta dilarang melakukan tindakan yang tergolong sebagai perbuatan pidana kekerasan, **perjudian**, perzinahan, pencemaran nama baik, pencurian, perkelahian, kekerasan fisik, dan mental, pengedaran barang-barang terlarang dan kejahatan berbasis teknologi.*" Sanksi apabila melakukan hal tersebut berdasarkan Pasal 19 Kode Etik Mahasiswa Universitas Negeri Jakarta adalah dikenakan sanksi ringan skorsing dan sanksi berat dikeluarkan dari Universitas Negeri Jakarta.

Namun berdasarkan hasil wawancara pra-penelitian, terdapat sejumlah mahasiswa Universitas Negeri Jakarta yang merupakan pemain judi slot *online* yang telah menjadi pemain aktif dalam waktu yang cukup lama. Salah satu mahasiswa di Universitas Negeri Jakarta, RIZZ (nama samaran), mengaku bahwa dirinya sudah cukup lama bermain judi slot *online*. RIZZ mengungkapkan bahwa alasannya bermain judi slot *online* adalah untuk mengentaskan rasa bosan ketika waktu luang serta menjadi sarana hiburan saat berkumpul bersama teman-temannya. Meskipun menyadari dampak negatif dalam aktivitasnya itu, RIZZ mengaku sulit untuk berhenti. Ia merasa adanya perasaan euforia yang sulit didapatkan dari aktivitas lain ketika ia berhasil memenangkan sejumlah uang, meskipun sering kali jumlah yang ia menangkan tidak sebanding dengan jumlah yang telah ia keluarkan. Fenomena semacam itu tidak hanya dialami oleh RIZZ, namun terdapat sejumlah mahasiswa di Universitas Negeri Jakarta yang terjebak dalam lingkaran judi slot *online* ini. Mereka juga merasakan

dampak negatif yang serupa, seperti masalah keuangan, penurunan kinerja akademik, hingga berpengaruh dalam hubungan sosial mereka.

Berdasarkan dari latar belakang yang telah diuraikan di atas, peneliti merasa perlu untuk melakukan penelitian terkait fenomena judi slot *online* di kalangan mahasiswa Universitas Negeri Jakarta. Maka dari itu, peneliti tertarik mendalami fenomena tersebut dengan melakukan penelitian yang berjudul **“Fenomena Permainan Judi Slot Online di Kalangan Mahasiswa Universitas Negeri Jakarta”**.

## **B. Masalah Penelitian**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka masalah penelitian yang diangkat dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana Fenomena Permainan Judi Slot Online di Kalangan Mahasiswa Universitas Negeri Jakarta?
2. Mengapa mahasiswa Universitas Negeri Jakarta melakukan permainan judi slot *online*?

## **C. Fokus Penelitian**

Berdasarkan masalah penelitian yang telah diuraikan di atas, maka fokus masalah dalam penelitian ini adalah:

- 1. Fenomena Permainan Judi Slot Online di Kalangan Mahasiswa Universitas Negeri Jakarta**

Bentuk, aspek dan dampak dari Fenomena Permainan Judi Slot Online di Kalangan Mahasiswa Universitas Negeri Jakarta.

## 2. Faktor Penyebab Fenomena Permainan Judi Slot Online di Kalangan Mahasiswa Universitas Negeri Jakarta

### a. Faktor Internal

- 1) Niat
- 2) Sifat
- 3) Bakat
- 4) Daya Emosional

### b. Faktor Eksternal

- 1) Faktor Ekonomi
- 2) Faktor Perilaku yang Dipelajari (*Differential Association*)
- 3) Faktor Sarana dan Prasarana

## D. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dari diadakannya penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan Fenomena Permainan Judi Slot Online di Kalangan Mahasiswa Universitas Negeri Jakarta.
2. Untuk mendeskripsikan faktor penyebab mahasiswa Universitas Negeri Jakarta melakukan permainan judi slot *online*.

## E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan maka terdapat manfaat dari penelitian ini yang terbagi menjadi dua, yaitu manfaat secara teoritis dan manfaat secara praktis.

### a. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap perkembangan literatur akademik di bidang ilmu sosial tentang perilaku perjudian slot *online* di kalangan mahasiswa. Hal ini diharapkan dapat memperkaya

pemahaman tentang perjudian generasi muda, serta mengungkap berbagai dampak yang ditimbulkan dari adanya fenomena permainan judi slot di kalangan mahasiswa.

#### **b. Manfaat Praktis**

Secara praktis, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara langsung maupun tidak langsung dalam praktik kehidupan sehari-hari, seperti membantu memperkaya informasi dan memperluas wawasan mengenai judi slot *online* di kalangan mahasiswa, menjadi sumber referensi dan acuan bagi peneliti lain yang tertarik pada topik perjudian di kalangan mahasiswa, serta membantu meningkatkan kesadaran masyarakat, khususnya mahasiswa, tentang risiko yang terkait dengan perjudian *online*.

### **F. Kerangka Konseptual**

#### **1) Konsep Judi Slot *Online***

##### **a. Pengertian Judi**

Menurut Pasal 303 ayat 3 KUHP, judi adalah tiap-tiap permainan, di mana pada umumnya kemungkinan mendapat untung bergantung kepada peruntungan belaka, juga karena pemainnya lebih terlatih atau lebih mahir. Di situ termasuk segala pertarungan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain-lainnya yang tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala pertarungan lainnya.

Menurut Chung dkk. dalam *Addictions and Adolescence* (2017), judi merupakan suatu tindakan mempertaruhkan uang atau barang berharga pada suatu kejadian dengan hasil yang tidak pasti, dengan tujuan utama untuk memperoleh jumlah uang atau barang berharga yang lebih besar daripada nilai yang awalnya dipertaruhkan.

Sedangkan Kartini Kartono dalam *Patologi Sosial* (2006) mendefinisikan perjudian sebagai “pertaruhan dengan sengaja, yaitu upaya mempertaruhkan satu nilai atau sesuatu yang dianggap bernilai dengan menyadari adanya risiko dan harapan-harapan pada peristiwa-peristiwa, permainan, pertandingan, perlombaan, dan kejadian-kejadian yang tidak atau belum pasti hasilnya”.

Dalam bahasa Inggris, aktivitas judi atau perjudian dikenal sebagai "gamble" yang merujuk pada " *play cards or other games for money; to risk money on a future event or possible happening.*" Mereka yang terlibat dalam aktivitas ini disebut "gambler," yang mengacu pada orang yang bermain kartu atau permainan lainnya untuk mendapatkan uang.

Menurut Moeljatno (1984), suatu perbuatan dapat dinyatakan sebagai perjudian apabila memenuhi tiga unsur berikut:

### **1. Adanya permainan atau perbuatan manusia**

Perjudian melibatkan aktivitas atau aksi yang dilakukan oleh manusia, baik dalam bentuk permainan fisik maupun digital.

Biasanya dilakukan dengan motif rekreasional (bersenang-senang, mengisi waktu luang, menghibur diri, dsb.)

## **2. Bersifat untung-untungan**

Hasil dari perjudian tidak dapat diprediksi dengan pasti dan bergantung pada hal yang bersifat untung-untungan (spekulatif).

Dalam perjudian, hasilnya tidak selalu tergantung pada keterampilan atau pengetahuan, tetapi lebih pada kesempatan atau kebetulan.

## **3. Adanya taruhan dengan menggunakan uang atau barang berharga**

Perjudian mempertaruhkan sesuatu yang bernilai, seperti uang atau barang berharga. Taruhan ini menjadi inti dari perjudian, di mana peserta mempertaruhkan sesuatu yang bernilai dengan harapan memenangkan lebih banyak lagi.

### **b. Pengertian Judi Slot**

Dan Glimne (2023) mendefinisikan judi slot sebagai perangkat judi yang dioperasikan dengan memasukkan satu atau lebih koin atau token ke dalam sebuah slot dan menarik tuas atau menekan tombol untuk mengaktifkan satu hingga tiga atau lebih gulungan yang ditandai dengan berbagai simbol. Mesin tersebut membayar dengan menjatuhkan koin ke dalam cangkir atau troli, tergantung pada bagaimana dan berapa banyak simbol yang selaras saat gulungan berhenti berputar. Simbol yang digunakan secara tradisional termasuk bintang, suit kartu,

batangan, angka, dan berbagai buah-buahan seperti ceri, plum, jeruk, lemon, dan semangka, serta kata-kata jackpot dan bar.

Melansir bibit.id, judi slot merupakan permainan taruhan yang memanfaatkan mesin dengan roda berputar. Roda-roda ini dihiasi dengan aneka simbol, dan misi para pemainnya adalah mendapatkan kombinasi simbol yang sama untuk meraih kemenangan. Mesin slot fisik beroperasi dengan roda fisik yang bergerak mekanis lewat sebuah tuas di samping.

Tujuan utama dalam perjudian slot adalah mencocokkan simbol-simbol tertentu pada *payline* yang telah ditetapkan dan menerima pembayaran sesuai dengan tabel pembayaran mesin tersebut. Berbagai kombinasi simbol menawarkan tingkat pembayaran yang berbeda. Beberapa mesin slot juga dilengkapi dengan fitur-fitur bonus atau simbol-simbol khusus, seperti *Wilds* dan *Scatters*, yang dapat meningkatkan peluang pemain untuk memenangkan hadiah yang lebih besar.

Menurut Ross O'Connor (2022), judi slot telah ada sejak 1891 saat mesin slot pertama diciptakan oleh Sittman dan Pitt dari Brooklyn, New York, Amerika Serikat. Kemudian pada 1895 mesin slot dikembangkan oleh Charles Fey, seorang mekanik asal San Francisco, Amerika Serikat, dengan menciptakan mesin slot yang menggunakan gulungan yang berisi tiga simbol. Kemudian pada 1964, perusahaan Bally Technologies menciptakan mesin slot elektronik pertama bernama *Money Honey*. Mesin ini berkembang menjadi mesin slot video dan

diperkenalkan di Las Vegas pada 1970an, dan popularitasnya semakin meningkat dari era ke era.

### c. Pengertian *Online*

*Online* atau dalam bahasa Indonesia disebut sebagai daring (dalam jaringan). Menurut KBBI, daring didefinisikan sebagai “dalam jaringan, terhubung melalui jejaring komputer, internet, dan sebagainya”. *Online* atau daring merupakan sebuah kondisi di mana kita sedang terkoneksi dengan jaringan internet menggunakan perangkat seperti *smartphone*, komputer, atau laptop. Sedangkan menurut Dedik Kurniawan (2008), *online* merupakan istilah yang merujuk pada aktivitas yang memanfaatkan fasilitas jaringan internet untuk melakukan berbagai tindakan, termasuk pencarian informasi, membaca berita, mengikuti profil seseorang secara *online*, berbisnis, mendaftar kuliah, dan sebagainya.

### d. Pengertian Judi Slot *Online*

Berdasarkan pengertian yang diuraikan di atas, maka judi slot *online* dapat didefinisikan sebagai bentuk permainan judi yang dilakukan secara *online* melalui internet, di mana pemain bertaruh uang dengan tujuan memenangkan lebih banyak melalui mesin slot virtual.

Ross O'Connor (2022) mengatakan konsep ini berakar dari mesin slot tradisional yang dapat ditemukan di kasino fisik. Perbedaannya adalah dari aksesnya, di mana permainan slot *online* lebih mudah di akses daripada slot tradisional yang harus dimainkan dengan

mesin slot aslinya. Akses slot *online* yang memanfaatkan jaringan internet membuat permainan ini dapat diakses oleh berbagai kalangan, sehingga pemain dapat bermain kapanpun dan dimanapun. Pemain cukup mengakses situs-situs judi slot *online* yang tersedia di internet menggunakan *smartphone*, maka judi slot *online* pun siap dimainkan.

Dalam judi slot *online*, pemain memasang taruhan dan bermain dengan gulungan berisi simbol yang berputar, dengan hasil ditentukan secara acak oleh teknologi RNG (*Random Number Generator*).

Dalam permainan judi slot *online*, pemain terlebih dahulu melakukan deposit (*depo*), yaitu mempertaruhkan uang mereka dengan cara menyetorkan uang ke dalam permainan. Cara bermainnya pun cukup mudah. Pemain cukup memilih permainan yang ingin dimainkan, lalu atur besaran taruhan yang ingin dipasang. Kemudian pemain menekan tombol "*spin*" atau "putar" untuk memutar gulungan mesin slot. Hasilnya akan muncul setelah gulungan berhenti berputar. Jika simbol-simbol tertentu membentuk kombinasi yang menang, pemain akan memenangkan hadiah. Jika tidak, pemain akan kehilangan taruhannya.

Permainan ini tersedia dalam bentuk situs web atau aplikasi yang dapat diakses menggunakan berbagai perangkat, termasuk *smartphone*, yang merupakan perangkat paling banyak dimiliki oleh generasi muda. Dalam aplikasi dan situsnya, permainan ini tersedia dalam berbagai tema dan fitur, mulai dari petualangan dan mitologi hingga tema populer dan modern, yang menambah daya tarik visual dan interaktivitas

pemainnya. Fitur-fitur unik seperti *spin* (putaran) gratis, simbol langka, dan bonus *mini-game* dapat meningkatkan pengalaman bermain penggunanya dan memberikan peluang tambahan untuk menang. Struktur taruhan yang fleksibel dan tabel pembayaran yang jelas juga memudahkan pemain untuk memahami potensi kemenangan dan risiko.

**e. Faktor Penyebab Fenomena Permainan Judi Slot Online di Kalangan Mahasiswa Universitas Negeri Jakarta**

Hutasoit dan Swardhana (2019) mengemukakan bahwa terdapat sejumlah faktor yang mempengaruhi perilaku berjudi *online*. Faktor-faktor tersebut menjadi dua faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

**a. Faktor Internal**

Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri individu mahasiswa itu sendiri, yang meliputi:

**1) Niat**

Niat adalah kemauan seseorang untuk melakukan perjudian. Niat dapat mencakup motivasi dan dorongan internal yang membuat seseorang tertarik atau terdorong untuk berjudi. Niat bisa muncul dari keinginan untuk mencari kesenangan, menghilangkan kebosanan, atau berharap mendapatkan keuntungan finansial dengan cepat.

## 2) Sifat

Sifat merujuk pada watak seseorang yang gemar mendapatkan keuntungan dengan cara apapun. Sifat ini mencerminkan kecenderungan individu yang ingin meraih keuntungan cepat dan sering kali mengabaikan risiko yang terkait dengan perjudian. Sifat ini dapat diperkuat oleh pengalaman masa lalu yang memberikan keuntungan instan atau oleh pola pikir yang cenderung berisiko.

## 3) Bakat

Bakat dalam konteks ini adalah keahlian seseorang dalam bermain judi dan perhitungannya. Orang yang memiliki bakat dalam berjudi biasanya memiliki kemampuan analisis yang baik, keterampilan bermain yang terasah, dan pemahaman mendalam tentang permainan judi tertentu. Bakat ini dapat meningkatkan kepercayaan diri dan motivasi seseorang untuk berjudi lebih sering.

## 4) Daya Emosional

Daya emosional adalah kemampuan seseorang untuk mengendalikan emosinya. Dalam konteks perjudian, daya emosional yang rendah berarti seseorang tidak memiliki pengendalian diri yang cukup untuk menahan hasrat bermain judi. Hal ini bisa disebabkan oleh stres,

kecemasan, atau ketidakmampuan untuk mengatasi dorongan dan godaan.

## **b. Faktor Eksternal**

Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri individu mahasiswa itu sendiri, yang meliputi:

### **1) Faktor Ekonomi**

Faktor ekonomi mencakup berbagai kondisi yang mendorong seseorang untuk berjudi sebagai cara untuk mengatasi masalah finansial. Tingginya angka pengangguran, kepadatan penduduk, tekanan sosial, dan banyaknya kebutuhan adalah contoh situasi yang bisa memicu seseorang untuk mencari solusi cepat melalui perjudian. Keterbatasan finansial dan tekanan ekonomi sering kali membuat individu lebih rentan terhadap godaan berjudi.

### **2) Faktor Perilaku yang Dipelajari (*Differential Association*)**

Faktor ini merujuk pada pengaruh lingkungan sosial di mana seseorang berinteraksi dan belajar perilaku berjudi. Melalui interaksi dan komunikasi dengan individu lain yang berjudi, seseorang dapat dengan mudah mempelajari dan mengadopsi perilaku tersebut. Lingkungan yang mendukung perjudian dapat

memperkuat keyakinan bahwa berjudi adalah cara yang dapat diterima untuk mengatasi masalah atau mencapai kesenangan.

### 3) Faktor Sarana dan Prasarana

Kemudahan akses menjadi salah satu faktor penting dalam perjudian *online*. Dengan teknologi yang semakin canggih, kegiatan berjudi dapat dilakukan kapan saja dan di mana saja hanya dengan menggunakan ponsel atau laptop. Ketersediaan perangkat teknologi yang mudah diakses tersebut memudahkan individu untuk berjudi tanpa hambatan fisik atau geografis, sehingga meningkatkan frekuensi dan intensitas perilaku berjudi.

#### f. Perjudian dalam Kode Etik Mahasiswa Universitas Negeri Jakarta

Kegiatan perjudian—jenis apa pun—merupakan salah satu perbuatan yang dilarang dalam Kode Etik Mahasiswa di Universitas Negeri Jakarta. Berdasarkan *Buku Kode Etik Mahasiswa di Universitas Negeri Jakarta* (Emzir, dkk., 2015), pelarangan tindakan dan/atau perjudian diatur dalam **Pasal 18 Ayat (5)**, yang menyatakan bahwa:

*"Mahasiswa Universitas Negeri Jakarta dilarang melakukan tindakan yang tergolong sebagai perbuatan pidana kekerasan, **perjudian**, perzinaan, pencemaran nama baik, pencurian, perkelahian, kekerasan fisik, dan mental, pengedaran barang-barang terlarang dan kejahatan berbasis teknologi."*

Adapun sanksi bagi yang melanggar kode etik—khususnya melakukan perjudian—telah diatur dalam Kode Etik Mahasiswa di Universitas Negeri Jakarta **Pasal 19**. Sanksi-sanksi tersebut antara lain:

- a. Teguran lisan dan tulisan;
- b. Membayar ganti rugi;
- c. Tidak memperoleh pelayanan akademik, keuangan, dan administratif lainnya maksimal 1 (satu) semester enam bulan;
- d. Pencabutan hak mengikuti semua kegiatan akademik maksimal 2 (dua) semester (satu tahun);
- e. Pemberhentian (skorsing) sebagai mahasiswa Universitas Negeri Jakarta.

**g. Perbedaan Judi Slot *Online* dengan Judi Slot Tradisional**

Sebelum adanya platform judi secara *online*, permainan judi slot dimainkan dengan mesin. Namun seiring perkembangan zaman, teknologi internet semakin maju dan dapat diakses oleh siapapun, di manapun, dan kapanpun. Hal ini membawa perubahan di berbagai sektor, termasuk dalam permainan judi slot yang saat ini dapat dimainkan secara *online* via internet.

Rachel Phillips (2018) menyebutkan beberapa perbedaan antara judi slot tradisional dan *online*, antara lain:

**1) Akses**

Judi slot *online* memberikan akses yang lebih luas dan fleksibel. Dapat diakses melalui internet dari mana saja dengan perangkat yang terhubung ke internet, dan tersedia 24 jam.

Pemainnya tidak perlu pergi ke lokasi mesin. Sedangkan judi slot tradisional harus dimainkan dengan mesin yang berukuran besar, sehingga pemain perlu mengunjungi tempat mesin tersebut berada, seperti bar, kasino, kafe, dan lain sebagainya.

## 2) Kelengkapan layanan

Judi slot *online* menawarkan berbagai jenis permainan slot dengan berbagai tema dan fitur yang variatif, serta fitur-fitur bonus yang lebih kompleks. Pembayaran hasil kemenangan biasanya dilakukan secara otomatis ke akun pemain, dan proses pencairan hasil kemenangan dapat dilakukan dengan lebih mudah. Sedangkan judi slot tradisional terbatas pada mesin slot fisik yang tersedia di lokasi tertentu dengan pilihan jenis permainan yang terbatas. Hasil kemenangan pemain dibayarkan dalam bentuk uang tunai di tempat tersebut, dan proses pencairan kemenangan biasanya lebih rumit.

## 3) Fitur

Judi slot *online* menawarkan pengalaman bermain yang lebih interaktif dengan grafis yang ciamik, serta animasi dan efek suara yang menarik. Selain itu, mereka memiliki berbagai fitur khusus seperti *spin* gratis, simbol-simbol langka, dan bonus *mini-game*. Taruhan minimum biasanya lebih rendah, sehingga memungkinkan pemain dengan berfinansial rendah dapat bermain. Sedangkan judi slot tradisional mengharuskan pemain bermain dengan mesin fisik tanpa interaksi digital,

dengan grafis dan suara yang sederhana. Taruhan minimumnya cenderung lebih tinggi, sehingga sulit dimainkan oleh kalangan berfinansial rendah.

#### **h. Jenis-Jenis Slot di Situs Judi Slot Online**

Permainan slot *online* merupakan salah satu jenis permainan judi *online* yang sangat populer. Jenis permainan ini biasanya ditemukan di kasino *online* dan menawarkan berbagai tema, format, dan *jackpot*. Cara bermain tiap jenis permainan slot pun juga beragam. Matthew Gover (2023) dalam tulisannya yang berjudul “*A Comprehensive Guide To Types of Slots*” mengelompokkan beberapa jenis permainan slot *online* yang umum ditemui:

##### **1) Slot Klasik**

Merupakan versi digital dari mesin slot tradisional. Biasanya memiliki tiga *reel* dan simbol-simbol klasik seperti buah, angka 7, dan bar.

##### **2) Video Slot**

Jenis slot yang lebih modern, memiliki grafis dan animasi yang lebih canggih. Biasanya terdiri dari 5 *reel* atau lebih dan menawarkan banyak *payline*.

##### **3) Slot Progresif**

Slot ini memiliki *jackpot* progresif, di mana nilai *jackpot* terus meningkat setiap kali permainan dimainkan.

#### 4) Slot *Multi-Payline*

Berbeda dengan slot klasik yang hanya memiliki satu *payline*, slot *multi-payline* memungkinkan pemainnya untuk memiliki banyak *payline*, sehingga peluang menang menjadi semakin besar.

#### 5) Slot 3D

Permainan slot ini menawarkan pengalaman visual yang lebih imersif dengan grafis 3D. Biasanya disertai dengan cerita atau tema yang menarik.

#### 6) Slot *Megaways*

Jenis slot ini menawarkan jumlah *paylines* yang sangat banyak, kadang-kadang bisa mencapai ratusan cara untuk menang.

#### 7) Slot Tematik

Slot ini didesain berdasarkan tema-tema tertentu seperti film, musik, sejarah, atau budaya pop.

#### 8) Slot VR (*Virtual Reality*)

Slot ini dimainkan menggunakan perangkat VR untuk memberikan pengalaman yang lebih realistis dan imersif.

#### 9) Slot Bonus

Menawarkan fitur bonus tambahan seperti *spin gratis*, *mini-game*, dan sebagainya.

#### 10) Slot *Mobile*

Dirancang khusus untuk dimainkan di perangkat seluler, memudahkan pemain untuk bermain di mana saja.

### i. Aspek-Aspek dalam Permainan Judi Slot *Online*

Dalam permainan judi slot *online*, terdapat sejumlah aspek yang mencakup berbagai hal yang dapat memengaruhi pengalaman bermain dan peluang pemain untuk meraih kemenangan. Menurut Playtech (2022) dalam tulisan yang berjudul “*Most Popular Slot Game Features*”, berikut adalah beberapa aspek dalam permainan judi slot *online*:

#### 1) Gulungan (*Reels*)

Sebuah mesin slot umumnya terdiri dari tiga atau lima roda berputar yang beroperasi secara mandiri. Pada setiap roda, terdapat beragam simbol, termasuk angka, huruf, gambar, atau simbol khusus.

#### 2) *Payline*

*Payline* adalah garis-garis yang menentukan kombinasi simbol yang akan dibayar. Jika *payline* yang keluar di mesin sama dengan *payline* yang dipertaruhkan oleh pemain, maka pemain akan mendapatkan hadiah. Namun dalam slot versi modern, *payline* bisa menampilkan pola yang lebih kompleks, seperti zigzag, diagonal, atau bahkan melintang sepanjang beberapa gulungan.

#### 3) **Taruhan**

Pemain perlu menentukan taruhan mereka sebelum mengaktifkan putaran pada mesin slot. Langkah ini mencakup penentuan jumlah koin yang akan dipertaruhkan untuk setiap

putaran dan penentuan berapa banyak garis pembayaran yang ingin diaktifkan, terutama jika tersedia lebih dari satu. Selain itu, pada beberapa mesin slot, pemain memiliki opsi untuk memilih nilai koin yang beragam.

#### **4) Putaran (*Spin*)**

Setelah taruhan telah ditetapkan, pemain dapat memulai putaran gulungan, baik dengan menekan tombol atau melalui pengaturan putaran otomatis. Gulungan ini kemudian berputar secara random dan perlahan-lahan berhenti satu demi satu.

#### **5) RTP (*Return to Player*)**

RTP adalah persentase rata-rata dari taruhan yang akan dikembalikan kepada pemain dalam jangka panjang. Biasanya para pemain slot berpengalaman memilih mesin slot dengan RTP yang tinggi sebab dapat meningkatkan peluang pemain untuk memenangkan hadiah.

#### **6) Volatilitas**

Volatilitas mengacu pada seberapa sering mesin slot membayar hadiah dan seberapa besar hadiah tersebut diberikan kepada pemain. Slot dengan volatilitas tinggi cenderung memberikan hadiah besar namun jarang, sementara slot dengan volatilitas rendah memberikan hadiah lebih kecil tapi lebih sering.

## 7) Fitur Bonus

Banyak slot *online* menawarkan berbagai fitur bonus seperti *spin* gratis, permainan bonus, dan simbol langka (*wild*).

## 8) *Random Number Generator* (RNG)

Di luar aspek visual dan audio yang menawan, mesin slot dioperasikan dengan RNG (*Random Number Generator*), sebuah sistem komputer yang menciptakan urutan angka acak untuk menetapkan hasil dari setiap putaran. RNG menjamin bahwa hasil setiap putaran benar-benar acak dan tidak bias, sehingga tidak ada cara untuk meramalkan hasil atau mempengaruhi mesin slot secara tidak adil.

## 2) Mahasiswa

### a. Pengertian Mahasiswa

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), mahasiswa adalah orang yang belajar di perguruan tinggi, dan perguruan tinggi merupakan jenjang tertinggi dari satuan pendidikan.

Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi pada pasal 13 ayat 1 dan 2, “mahasiswa adalah anggota civitas akademika yang memiliki kesadaran sendiri dalam mengembangkan potensi diri di perguruan tinggi untuk menjadi intelektual, ilmuwan, praktisi dan/atau profesional. Mahasiswa secara aktif mengembangkan potensinya dengan melakukan pembelajaran, pencarian kebenaran ilmiah, dan/atau penguasaan, pengembangan, dan pengamalan suatu cabang ilmu pengetahuan dan/atau teknologi untuk

menjadi ektual, ilmuwan, praktisi dan/atau profesional”. Untuk mahasiswa strata 1 atau S1 rata-rata memiliki rentang usia 18 sampai 22 tahun.

Siswoyo (2007: 121) mendefinisikan mahasiswa sebagai orang-orang yang sedang menjalani proses pembelajaran di tingkat perguruan tinggi, termasuk institusi negeri, swasta, atau lembaga pendidikan setara dengan perguruan tinggi. Mahasiswa dianggap memiliki tingkat kecerdasan yang tinggi, kemampuan berpikir kritis yang baik, serta keterampilan perencanaan yang kuat. Kemampuan untuk berpikir secara kritis dan bertindak cepat dan efektif seringkali merupakan karakteristik yang secara alami dimiliki oleh mahasiswa (Lastary & Rahayu, 2018).

#### **b. Ciri-Ciri Mahasiswa**

Menurut Kartono (dalam Ulfah, 2010), mendeskripsikan karakteristik mahasiswa sebagai bagian dari masyarakat yang memiliki ciri khas tertentu:

- 1) Mereka memiliki kapasitas dan peluang untuk menuntut ilmu di perguruan tinggi, yang menempatkan mereka dalam kelompok intelektual.
- 2) Adanya kesempatan membuat mahasiswa diharapkan berkembang menjadi pemimpin yang cakap dan terampil, baik dalam lingkungan masyarakat maupun di tempat kerja.
- 3) Mereka dianggap sebagai agen perubahan dinamis dalam proses modernisasi.

- 4) Mereka diharapkan memasuki sektor kerja sebagai tenaga kerja berkualitas tinggi.

### **c. Karakteristik Perkembangan Mahasiswa**

Sama seperti transisi dari sekolah dasar ke sekolah menengah pertama yang membawa perubahan dan potensi stres, demikian juga peralihan dari sekolah menengah atas ke universitas. Kedua fase transisi ini memiliki banyak kesamaan. Mereka melibatkan perpindahan ke struktur sekolah yang lebih besar dan lebih impersonal, interaksi dengan teman sebaya dari daerah yang lebih luas, dan fokus yang meningkat pada pencapaian dan penilaian (Santrock, 2002).

Masa di perguruan tinggi sering kali dianggap sebagai periode untuk eksplorasi intelektual dan perkembangan kepribadian. Mahasiswa mengalami transformasi melalui kurikulum yang menawarkan perspektif dan cara berpikir baru, interaksi dengan mahasiswa lain yang memiliki pandangan dan nilai berbeda, pengalaman dengan budaya kampus yang unik, dan paparan terhadap anggota fakultas yang menjadi model peran. Memilih perguruan tinggi sering kali merupakan pengejaran keinginan yang mendalam atau langkah awal dalam karier masa depan.

### **d. Mahasiswa dan Penetrasi Teknologi**

Berdasarkan riset yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada 11 Januari – 24 Februari 2022, kelompok usia 19-34 tahun, yang mencakup kelompok usia mahasiswa

memiliki tingkat penggunaan internet yang sangat tinggi, yaitu sebesar 98,64% dari 143,26 juta pengguna internet di Indonesia berada dalam kelompok usia ini.

Dikarenakan posisi mereka sebagai bagian dari generasi muda, mahasiswa sering kali menjadi pengadopsi awal (*early adopters*) berbagai teknologi baru. Kecenderungan ini didukung oleh karakteristik demografis dan psikografis mereka, yang mencakup keterbukaan terhadap pengalaman baru, keingintahuan intelektual, dan kesadaran akan tren terkini.

Media sosial dan platform komunikasi *online* menjadi alat utama bagi mahasiswa dalam membangun dan memelihara jaringan sosial mereka. Penggunaan teknologi ini mempengaruhi cara mahasiswa berinteraksi, berkolaborasi, dan berpartisipasi dalam aktivitas sosial dan akademik.

### 3) Teori Fenomenologi Alfred Schutz

Fenomenologi, istilah yang berakar dari bahasa Yunani, berasal dari kata "*Phainoai*" yang artinya 'menampakkan' dan "*phainomenon*" yang berarti 'hal yang menampakkan'. Konsep ini pertama kali diperkenalkan oleh Johann Heirinch. Namun, sejatinya Edmund Husserl diakui sebagai tokoh utama yang memelopori aliran pemikiran fenomenologi.

Teori fenomenologi menurut Schutz berfokus pada cara individu memahami tindakan sosial melalui penafsiran. Schutz mengelompokkan dua tipe motif untuk menggambarkan seluruh tindakan seseorang, yaitu: 1) **motif tujuan** (*in order to motive*); 2) **motif karena** (*because of motive*)

(Schutz, 1967). Dalam penelitian ini, teori fenomenologi Alfred Schutz digunakan sebagai teori untuk mengkaji secara kualitatif tentang fenomena perjudian slot *online* di kalangan mahasiswa Universitas Negeri Jakarta.

Dalam teori fenomenologi Alfred Schutz, dua aspek penting yang harus diperhatikan adalah **Aspek Pengetahuan** dan **Aspek Tindakan**. Menurut Schutz, esensi pengetahuan dalam kehidupan sosial terletak pada fungsi akal sebagai instrumen pengendalian kesadaran manusia dalam aktivitas sehari-hari. Akal beroperasi sebagai sensorik yang murni, melibatkan indera seperti penglihatan, pendengaran, perabaan, dan lainnya, yang selalu terhubung dengan pemikiran dan kesadaran. Dalam konteks fenomenologi Schutz, unsur-unsur pengetahuan ini berpusat pada 'dunia keseharian', yang merupakan aspek paling fundamental dalam kehidupan manusia, memberikan bentuk dan arti pada pengalaman manusia. Konsep tentang tatanan sosial dipandang sebagai orde dasar yang berperan krusial dalam membentuk struktur sosial selanjutnya.

Teori fenomenologi berlandaskan pada gagasan bahwa individu secara aktif menafsirkan pengalamannya dan berusaha memahami dunia berdasarkan pengalaman pribadi mereka. Fenomena yang diamati dianggap sebagai manifestasi dari realitas yang tidak mandiri, melainkan memerlukan interpretasi lebih dalam untuk mengungkap maknanya. Menurut Husserl, tujuan fenomenologi adalah untuk mempelajari fenomena manusia tanpa menggali penyebabnya, realitas aslinya, atau manifestasinya yang nyata. Husserl berpendapat bahwa "Dunia kehidupan merupakan fondasi makna yang sering dilupakan dalam ilmu

pengetahuan.” Dalam memaknai kehidupan, kita sering kali tidak mengambil pendekatan yang apa adanya, melainkan berdasarkan teori-teori, pemikiran filosofis tertentu, atau interpretasi yang dipengaruhi oleh kepentingan pribadi, konteks kehidupan, dan kebiasaan kita.

Alfred Schutz menyatakan bahwa suatu tindakan manusia menjadi relevan secara sosial ketika individu memberikan makna spesifik pada tindakan tersebut, dan orang lain juga memahami makna tersebut. Pemahaman subjektif terhadap suatu tindakan sangat krusial dalam menjaga kelangsungan interaksi sosial. Hal ini berlaku tidak hanya bagi individu yang memberikan makna pada tindakannya sendiri, tetapi juga bagi orang lain yang menafsirkan dan memahami tindakan tersebut, serta merespons atau bertindak sesuai dengan apa yang dimaksudkan oleh pelaku. Schutz memfokuskan pada aspek subjektivitas tertentu yang ia sebut intersubjektivitas. Konsep ini mengacu pada transisi dari kesadaran umum ke kesadaran khusus kelompok sosial yang sedang berinteraksi dan berintegrasi. Intersubjektivitas, yang memfasilitasi interaksi sosial, bergantung pada pengetahuan tentang peran masing-masing individu yang diperoleh melalui pengalaman pribadi.

Teori ini mengeksplorasi motif di balik popularnya permainan judi slot *online*. Teori ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang jelas mengenai dasar dan motif di balik partisipasi mahasiswa dalam judi slot *online*. Setiap mahasiswa tentunya memiliki alasan dan tujuan spesifik mengapa mereka terlibat dalam kegiatan ini. Dengan memahami motif di balik fenomena popularitas judi slot *online* di kalangan mahasiswa, akan

dapat dianggap sebagai upaya untuk memahami aspek sosial dan psikologis dari fenomena ini. Kesadaran bahwa judi slot *online* memegang daya tarik yang signifikan bagi banyak mahasiswa dapat mempengaruhi cara pandang terhadap kegiatan ini, termasuk minat dan perilaku terkait.



## G. Penelitian Relevan

**Tabel 1.3** Penelitian Relevan

<b>Nama Peneliti</b>	<b>Judul</b>	<b>Hasil Penelitian</b>	<b>Persamaan dengan Penelitian</b>	<b>Perbedaan dengan Penelitian</b>
Febby Nabila (2023)	Kecanduan Mahasiswa Terhadap Perjudian Slot <i>Online</i>	Dalam proses menentukan keputusan untuk ikut kedalam perjudian slot <i>online</i> , dipengaruhi oleh faktor-faktor yang menjadi pendorong, yaitu faktor pergaulan lingkungan, faktor penasaran, faktor keuntungan dan faktor ekonomi.	Penelitian ini sama-sama membahas judi slot <i>online</i> di kalangan mahasiswa.	Penelitian tersebut terfokus pada faktor-faktor yang menyebabkan mahasiswa kecanduan judi slot <i>online</i> . Sedangkan penelitian ini terfokus pada fenomena judi slot <i>online</i> berdasarkan pengalaman dan motif mahasiswa untuk terlibat dalam perjudian <i>online</i> .
Fathia Kamila Agrippina, Eni Nuraeni Nugrahawati (2023)	Pengaruh Peran Teman Sebaya terhadap <i>Gambling Intention</i> pada Mahasiswa Pemain Judi Slot <i>Online</i> di Kota Bandung.	Pengaruh peran teman sebaya terhadap <i>gambling intention</i> bersifat positif yang berarti bahwa tinggi atau rendahnya peran teman sebaya akan mempengaruhi tinggi rendahnya <i>gambling intention</i> pada individu.	Penelitian ini sama-sama membahas mengenai fenomena judi slot <i>online</i> berdasarkan pengalaman dan kecenderungan mahasiswa ( <i>gambling intention</i> ) untuk terlibat dalam perjudian <i>online</i> .	Penelitian tersebut menggunakan metode kuantitatif, sedangkan penelitian ini menggunakan metode kualitatif.
Nur Yasin, Imam Yuliadi (2023)	Stigma Masyarakat Terhadap Mahasiswa Pengguna Judi <i>Online</i> Slot (Situs Bookei7) di Universitas Teknologi Sumbawa	Terbentuknya Stigma Masyarakat Terhadap Mahasiswa Pengguna Judi <i>Online</i> Slot di Universitas Teknologi Sumbawa yaitu karena adanya keadaan individu dalam menampilkan perilaku yang negatif. Sehingga menimbulkan penilaian buruk dari masyarakat	Penelitian ini sama-sama membahas Fenomena Permainan Judi Slot <i>Online</i> di Kalangan Mahasiswa Universitas.	Penelitian tersebut terfokus pada stigma masyarakat terhadap mahasiswa yang bermain judi slot <i>online</i> . Sedangkan penelitian ini terfokus pada pengalaman serta faktor mahasiswa melakukan permainan judi <i>online</i> .

Aldi Ryandito (2022)	Permainan Judi <i>Online</i> dalam Kajian Sosiologi Perilaku Menyimpang (Studi Terhadap Mahasiswa Pemain Judi <i>Online</i> di Perguruan Tinggi X di Jakarta)	Mahasiswa yang melakukan permainan judi <i>online</i> dapat dikatakan memiliki perilaku menyimpang. Hal ini dikarenakan, melakukan permainan judi <i>online</i> sama saja dengan tindakan melanggar norma hukum karena salah satu bentuk tindakan ( <i>cyber crime</i> ), melanggar norma yang ada di masyarakat serta dapat merugikan diri sendiri.	Penelitian ini sama-sama membahas fenomena judi <i>online</i> di kalangan mahasiswa	Penelitian tersebut terfokus pada pelanggaran norma sosial oleh pemain judi <i>online</i> . Sedangkan penelitian ini terfokus pada fenomena judi slot <i>online</i> berdasarkan pengalaman dan faktor yang menyebabkan mahasiswa untuk terlibat dalam perjudian <i>online</i> .
Bernandi Dwi Nugraha (2022)	Dampak Judi <i>Online</i> terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa (Studi Kasus Mahasiswa A, B, C, D, E, F, G, H, I)	Dampak negatif dari bermain judi <i>online</i> adalah memburuknya perekonomian pelajar akibat sering mengalami kekalahan saat bermain, melupakan kewajiban sebagai mahasiswa dan berdampak buruk pada hasil studi. Mahasiswa cenderung mengabaikan kuliahnya demi judi <i>online</i> , sehingga kuliah mereka tidak berjalan lancar, beberapa di antaranya bahkan <i>drop out</i> dari kampus.	Penelitian ini sama-sama membahas fenomena judi <i>online</i> di kalangan mahasiswa	Penelitian tersebut terfokus pada dampak judi <i>online</i> terhadap prestasi akademik mahasiswa. Sedangkan penelitian ini terfokus pada fenomena judi slot <i>online</i> berdasarkan pengalaman dan faktor yang menyebabkan mahasiswa untuk terlibat dalam perjudian <i>online</i> .