

Analisis Pelanggaran Dan Implikasi Perjudian *Online* Terhadap Mahasiswa Kabupaten Bengkalis

Santi Nurul Fianti

Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam STAIN Bengkalis

Email: santinurulfianti52@gmail.com

Abstrak

Fenomena Perjudian *online* merupakan dampak negatif dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, tak hanya dimasyarakat luas, namun perjudian *online* juga menyusup di beberapa kalangan mahasiswa. Dalam penelitian ini bertujuan untuk menganalisa pelanggaran dan implikasi yang terjadi dari pelanggaran perjudian *online*, Adapun yang menjadi objek pada penelitian ini yaitu mahasiswa pada Perguruan Tinggi di Kabupaten Bengkalis, yang meliputi Politeknik Negeri Bengkalis (PNB), Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Bengkalis, Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Syari'ah (STIES) Bengkalis. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif yaitu analisis data dalam bentuk angka/ numerik, Adapun pengumpulan data yaitu dengan cara menyebarkan angket melalui *google form* dishare melalui aplikasi whatsapp kepada 139 orang mahasiswa, sedangkan Teknik analisis data menggunakan probability sampling yaitu pengambilan sampel dari anggota populasi secara acak, dan sampel yg digunakan yaitu 10%. Berdasarkan dari hasil survey yang didapatkan dari data angket atau kusioner kepada mahasiswa, dari responden yang masih aktif menggunakan aplikasi perjudian *online* sebanyak 18,70%. Dan hasil survey dari faktor pendorong mahasiswa terlibat perjudian *online*, yaitu ada beberapa faktor yang menjadi pendorong. Yang menjawab faktor kesenangan dan hiburan sebanyak 37,80%, factor pengaruh teman dan rekan sebanyak 28,20%, faktor lain (sosial, ekonomi dan gaya hidup) 34,%. Sedangkan implikasi dari perjudian *online* memberikan dampak Sosial, Ekonomi, Akademis, Kesehatan mental, dan Hukum.

Kata Kunci: *Analisis Pelanggaran, Implikasi, Perjudian Online*

Pendahuluan

Judi *online* merupakan salah satu dampak negatif dari perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) yang menggunakan media atau perangkat elektronik yang terkoneksi internet sebagai alat untuk melakukan perjudian *online*. Berbagai macam perjudian *online* yang marak pada saat sekarang ini yaitu high domino, judi bola, dan lain-lain.

Pelanggaran pidana Perjudian *Online* diatur dalam undang-undang nomor 19 tahun 2016 yaitu dalam pasal 27 ayat (2) tentang Sistem dan Transaksi Elektronik yang menyatakan bahwa: "Setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusi dan mentransmisikan dan atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan atau dokumen Elektronik yang memiliki muatan melanggar kesusilaan sebagaimana dimaksud dalam pasal 27 ayat (1) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam)

tahun dana atau denda paling banyak Rp 1,000,000,000,00 (satu milyar rupiah), selain itu juga diatur dalam pasal 303 bis KUHP dan undang-undang nomor 7 tahun 1974 tentang penerbitan perjudian. Selain itu juga diatur dalam pasal 303 bis KUHP dan undang-undang nomor 7 tahun 1974 tentang penerbitan perjudian.

Menteri Komunikasi dan Informatika Budi Arie Setiadi melalui Siaran Pers No. 303/HM/KOMINFO/09/2023, pada hari jumat, tanggal 15 September 2023 tentang "Berantas Judi *Online*, Menteri Budi Arie Instruksikan "Sapu Judol". Kominfo menjelaskan selama periode 19 Juli 2023 sampai 14 September 2023, total 115.390 konten perjudian telah ditangani oleh kementerian kominfo. Sebanyak 98.790 ribu konten yang ada di website, kemudian di aplikasi file sharing 13.436 konten, dan media sosial 3.164 konten.¹

Maraknya kasus perjudian *online* yang terjadi diberbagai daerah di Indonesia sangat meresahkan masyarakat. Perjudian *online* tidak hanya terjadi dalam masyarakat umum, namun juga dikalangan Pelajar dan Mahasiswa. Sehingga memberikan dampak langsung dari aspek sosial dan ekonomi. Adapun yang menjadi objek pada penelitian ini yaitu mahasiswa/mahasiswi yang terdapat di Kabupaten Bengkalis yaitu dari mahasiswa pada Perguruan Tinggi Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Bengkalis, Mahasiswa Politenik Negeri Bengkalis (PNB), dan Mahasiswa Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi (STIE) Bengkalis. Berdasarkan uraian permasalahan diatas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang "**Analisis Pelanggaran dan Implikasi Perjudian *Online* terhadap mahasiswa di Kabupaten Bengkalis**".

Tinjauan Literatur

Perjudian *Online*

Perjudian adalah permainan dimana pemain bertaruh untuk memilih satu pilihan diantara beberapa pilihan dimana hanya satu pilihan saja yang benar dan menjadi pemenang. Pemain yang kalah taruhan akan memberikan taruhannya kepada si pemenang. Peraturan dan jumlah taruhan ditentukan sebelum pertandingan dimulai. Judi atau permainan judi atau perjudian menurut Kamus besar Bahasa Indonesia adalah "Permainan dengan memakai uang sebagai taruhan"².

Menurut Onno W. Purbo, yang disebut sebagai judi *online* atau judi melalui *internet* biasanya terjadi karena peletakan taruhan pada kegiatan olah raga atau kasino melalui *internet*. Perjudian *Online* yang sesungguhnya seluruh proses baik itu taruhannya, permainannya maupun pengumpulan uangnya melalui *internet*. Para penjudi akan diharuskan untuk melakukan deposit dimuka sebelum dapat melakukan perjudian *online*. Hal ini berarti harus melakukan transfer sejumlah uang kepada admin *website* judi

¹ https://www.kominfo.go.id/content/detail/51624/siaran-pers-no-303hmkominfo092023-tentang-berantas-judi-online-menteri-budi-arie-intruksikan-spu-judol/0/siaran_pers diakses pada tanggal 11 Oktober 2023 jam 14:01 WIB.

² Poerwadarminta, *Kamus besar Bahasa Indonesia Edisi Kedua*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1995, h, 419

sebagai deposit awal, setelah petaruh mengirim uang muka akan mendapatkan sejumlah koin untuk permainan judi *online*. Jika menang maka uang hasil taruhan akan dikirim lewat transfer bank dan jika kalah maka koin akan berkurang.³

Tindak Pidana Pelanggaran Perjudian Online

Tindak pidana bagi pelaku perjudian *online* diatur dalam Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2016 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”. Dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan denda paling banyak Rp. 1.000.000.00 (satu milyar rupiah).

Dalam Kitap Undang-Undang Hukum (KUHP) mengatur tindak pidana tersebut dalam pasal 303 dan 303bis yang berbunyi:

Pasal 303⁴

- 1) Diancam dengan pidana paling lama dua tahun delapan bulan atau denda paling banyak dua puluh lima juta rupiah, barang siapa tanpa mendapat izin : dengan sengaja menawarkan atau memberikan kesempatan untuk permainan judi dan menjadikannya sebagai pencarian, atau dengan sengaja turut serta dalam suatu perusahaan untuk itu.
- 2) Kalau yang bersalah, melakukan ke jahatan tersebut dalam menjalankan pencariannya, maka dapat dicabut haknya untuk menjalankan pencarian itu.
- 3) Yang disebut permainan judi, adalah tiap-tiap permainan, di mana pada umumnya kemungkinan mendapat untung tergantung pada peruntungan belaka, juga karena pemain nya lebih terlatih atau lebih mahir. Di situ ter masuk segala pertarungan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain-lainnya, yang tidak diadakan antara mereka yang turut ber lomba atau bermain, demikian juga segala per taruhan lainnya.

Pasal 303 bis⁵:

- 1) Diancam dengan kurungan paling lama empat tahun atau denda paling banyak sepuluh juta rupiah:
 ke-1. barangsiapa menggunakan kesempatan untuk main judi, yang diadakan, dengan melanggar ketentuan-ketentuan tersebut. Pasal 303; ke-2. Barang siapa ikut serta permainan judi yang di adakan di jalan umum atau di pinggirnya mau pun di tempat yang dapat dimasuki oleh khalayak umum, kecuali jika untuk mengadakan itu, ada izin dari penguasa yang berwenang. Jika ketika melakukan pelanggaran belum lewat dua tahun sejak adanya pemidanaan yang men jadi tetap karena salah satu dari

³ Onno W. Purbo, kebangkitan nasional ke-2 berbasis teknologi informasi, *computer network research group*, ITB, 2007

⁴ Kitab Undang-Undang Hukum Pidana, Pasal 303

⁵ *Ibid*, Pasal 303 bis

pelanggaran-pelanggaran ini, dapat dikenakan pidana penjara paling lama enam tahun atau denda paling banyak lima belas juta rupiah. (Pasal 303 bis ini diambil dari pasal 542 dengan beberapa perubahan berdasarkan Undang-undang No. 7 Tahun 1974

Sejarah perjudian *online* dari dimulai pada tahun 1994 sampai akhir 2021. berikut di bawah ini sejarah singkatnya:

1. Pada tahun 1994: Microgaming (salahsatu pengembang perangkat lunak dan pemasok perangkat lunak perjudian terbesar di dunia) didirikan.
2. Pada tahun 1994: Microgaming (salahsatu pengembang perangkat lunak dan pemasok perangkat lunak perjudian terbesar di dunia) didirikan.
3. Pada tahun 1995: Kriptologi, perusahaan yang dirancang untuk mengembangkan paket perangkat lunak yang bisa memproses transaksi dengan aman, didirikan.
4. Pada tahun 1996: Boss Specialtidningar AB memulai pengembangan teknologi *Casino Online*. Intercasino dimulai beroperasi dan mengklaim sebagai kasino *internet* pertama yang menerima uang sungguhan untuk bertaruh.
5. Pada tahun 1997: Perkembangan boss casinos yang dipindahkan ke boss media AB terletak diantigua barbuda. Antigua Barbuda adalah satu dari sedikit negara yang memberlakukan judi *online*.
6. Pada tahun 1998: Microgaming meluncurkan slot jackpot progresif *online* pertama, yang diberi nama Cash Splash. Undang-undang larangan perjudian internet diperkenalkan di amerika serikat, RUU tersebut gagal untuk lulus industri game menghasilkan pendapatan US\$. 834,5 juta.
7. Pada tahun 1999: Lassetter's, kasino *internet* berlisensi pertama di Australia *Online*. perkiraan ada sekitar 700 Kasino *Internet* yang mengambil taruhan *online*. perangkat lunak *game* baru tersedia yang memiliki fungsi multi-player, memungkinkan beberapa pemain bermain bersama dan mengobrol satu sama lain saat terlibat dalam *game online*.
8. Pada tahun 2000: Pemerintah federal Australia menyampaikan Undang-undang Moratorium Perjudian Interaktif. Hal ini menjadikannya ilegal untuk Kasino *Online* manapun, tidak berlisensi dan beroperasi sebelum bulan Mei 2000, untuk beroperasi. *Lasseter's Online* menjadi satu-satunya Kasino *Online* yang diizinkan beroperasi di Australia berdasarkan undang-undang baru. Perkiraan ada sekitar 680.000 pelanggan yang menggunakan sistem pembayaran elektronik *online* untuk pertaruhan inter. Gibraltar dan Isle of Man mulai menawarkan lisensi taruhan olahraga *online*.
9. Pada tahun 2001: Hingga 8 juta orang diperkirakan berjudi *online* dengan uang sungguhan. ini menjadi legal bagi kasino *online* berlisensi untuk beroperasi diluar Nevada, menurut undang-undang Nevada yang baru. Seorang penjudi *online* memenangkan US\$. 414.119,- bermain slot di Kasino *Online* Karibia. ini adalah kemenangan *online* terbesar sampai saat ini.

Metode Penelitian

Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dalam penelitian adalah benda, hal, atau orang tempat data untuk variabel dalam suatu penelitian.⁶ Adapun subjek dalam penelitian ini adalah mahasiswa yang menggunakan atau mengakses judi *online*.

Objek penelitian yaitu variabel penelitian yaitu suatu yang merupakan inti dari problematika penelitian.⁷ Sedangkan yang menjadi objek dari penelitian ini adalah aplikasi judi *online* yang tersebar di media digital.

Jenis dan Sumber Data

Penelitian kuantitatif secara definitif merupakan penelitian yang menggunakan analisis data yang berbentuk numerik/angka. Penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya dari sebuah populasi yang sangat besar, namun biasanya populasi pada penelitian kuantitatif tidak akan diambil seluruhnya, tergantung objek yang dibutuhkan dari peneliti yang akan diteliti. Sebelum melakukan penelitian, pada penelitian kuantitatif harus dipersiapkan terlebih dahulu secara matang dan sistematis supaya penelitian tersebut dapat berjalan sesuai rencana.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan bahasan yang berjudul "Analisis pelanggaran dan implikasi perjudian *online* terhadap Mahasiswa Kabupaten Bengkalis".

Populasi dan Sampel

Populasi

Menurut kamus riset karangan Drs. Komaruddin, yang dimaksudkan dengan populasi adalah semua individu yang menjadi sumber pengambilan sampel. Sekiranya populasi itu terlalu banyak jumlahnya, maka biasanya diadakan sampling. Hal ini dilakukan untuk menentukan apakah sampel itu dapat mewakili populasi, diperlukan perhitungan statistik agar dapat memberi petunjuk mengenai penyimpangan sampel dari populasi dan sekaligus dapat memberi kepastian mengenai tingkat kepercayaan yang selanjutnya dipergunakan untuk menilai data yang diperoleh dari sampel. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa perguruan tinggi Kabupaten Bengkalis, yaitu Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Bengkalis, Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi (STIE) Syariah dan Politeknik Negeri Bengkalis.

Sampel

Pengambilan sampel penelitian ini dilakukan dengan metode *probability sampling*, dimana dalam penentuan sampel menggunakan *sample random sampling* yaitu teknik pengambilan sampel dari anggota populasi yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi tersebut. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 10%. dan penelitian ini diklasifikasikan sebagai penelitian deskriptif

⁶ Arikunto. S, "Manajemen Penelitian", (Jakarta: Rineka Cipta, 2005), hlm. 116

⁷ *Ibid*, hlm. 29

kuantitatif. Untuk mendapatkan kesimpulan dari data yang telah dikumpulkan, peneliti menggunakan pendekatan teknik analisis kualitatif yang diinterprestasikan dengan kata-kata atau kalimat. Oleh sebab itu peneliti menggunakan ketentuan berikut: ⁸

$$10. P = f/n \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase

f = Frekuensi

n = Jumlah Item

Berdasarkan rumus di atas maka perhitungan sampel pada penelitian sebagai berikut:

Berdasarkan perhitungan di atas maka jumlah sampel pada penelitian ini berjumlah 139 mahasiswa perguruan tinggi (PT) Kabupaten Bengkalis yang terdiri dari Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Bengkalis, Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi (STIE) Syariah, dan Politeknik Negeri Bengkalis. Alasan mengapa peneliti menggunakan 10% pada penentuan ukuran jumlah sampel karena jumlah mahasiswa dari tiga perguruan tinggi di Kecamatan Bengkalis mencapai kira-kira 2000 mahasiswa, dan peneliti beranggapan tidak mungkin diambil semua untuk dijadikan sampel.semua.

Hasil dan Pembahasan

Tabel 1. Observasi (Data Survei) Mengenai Kesadaran dan Pengetahuan Tentang Perjudian *Online* Terhadap Mahasiswa/I Kabupaten Bengkalis

Pertanyaan	Jawaban		Presentase	
	Ya	Tidak	ya	Tidak
Apakah anda mengetahui apa itu perjudian <i>online</i>	127	12	91,32%	8,63%
Apakah anda mengetahui resiko dan konsekuensi dari terlibat dalam perjudian <i>online</i>	120	19	86,33%	13,66%

⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*, (Bandung: Alfabeta, 2017), hlm. 142

apakah anda tahu batasan usia untuk berpartisipasi dalam perjudian <i>online</i>	77	62	55,39%	44,60%
Presentase			324,04%	56,89%
Total	324	93		

Tabel 1. menunjukkan dari hasil survei (kuisisioner) mengenai bagaimana tingkat kesadaran dan pengetahuan tentang perjudian *online* terhadap mahasiswa/I di Kabupaten Bengkalis. Dari data ini memberikan hasil, *Pertama*. Menanyakan mengenai perjudian *online*, hasil survei $P = f / n \times 100$, $P = 127/139 \times 100 = 91,32\%$. dari hasil ini menunjukkan bahwa mahasiswa/I di Kabupaten Bengkalis sudah mengetahui aplikasi perjudian *online*. *Kedua*. Menanyakan mengenai resiko dan konsekuensi dari terlibat dalam perjudian *online*, hasil survei $P = f / n \times 100$, $P = 120/139 \times 100 = 86,33\%$. Dari hasil ini menunjukkan bahwa Sebagian besar mahasiswa/I di Kabupaten Bengkalis sudah mengetahui dampak negatif dari penggunaan aplikasi judi *online*. *Ketiga*, mengenai batasan usia dalam menggunakan aplikasi judi *online*, hasil survei $P = f / n \times 100$, $P = 77/139 \times 100 = 55,39\%$. Dari hasil ini menunjukkan jawaban yang netral atas pertanyaan tersebut.

Tabel 2. Observasi (Data Survei) Mengenai Partisipasi dan Pengalaman Terhadap Perjudian *Online* Mahasiswa/I Kabupaten Bengkalis

Pertanyaan	Jawaban		Presentase	
	Ya	Tidak	ya	Tidak
Apakah anda pernah mencoba atau berpartisipasi dalam perjudian <i>online</i>	26	113	18,70%	81,29%
Presentase			18,70%	81,29%
Total	29	113		

Tabel 2. menunjukkan mengenai bagaimana partisipasi dan pengalaman terhadap mahasiswa/I Kabupaten Bengkalis dalam menggunakan aplikasi judi *online*. Hasil survei yang didapatkan secara garis besar menjelaskan, *Pertama*, partisipasi mahasiswa/I Kabupaten Bengkalis terhadap penggunaan aplikasi judi *online*. Hasil survei $P = f / n \times 100$, $P = 26/139 \times 100 = 18,70\%$. Dari data ini menjelaskan bahwa masih ada sebagian mahasiswa/I di tiga Perguruan Tinggi (PT) di Kabupaten Bengkalis yang telah mencoba dan masih menggunakan aplikasi judi *online*.

Tabel 3. Observasi (Data Survei) Mengenai Intensitas Penggunaan Terhadap Perjudian *Online* Mahasiswa/I Kabupaten Bengkalis

Pertanyaan	Jawaban				
	Sehari-hari	Beberapa kali sebulan	Beberapa kali seminggu	Jarang	Tidak Pernah
Jika anda pernah mencoba perjudian <i>online</i> , seberapa sering anda melakukannya dalam sebulan	3	4	3	20	109
Presentase	2,15%	2,87%	2,15%	14,49%	78,41%
Total	3	4	3	20	109

Tabel 4.3 menunjukkan mengenai intensitas penggunaan terhadap perjudian *online* mahasiswa/I Kabupaten Bengkalis dari tiga perguruan tinggi (PT), yaitu Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Bengkalis, Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi (STIE) Syariah dan Politeknik Negeri (POLENG) Bengkalis. *Pertama*, Dari data yang ada, menjelaskan intensitas mahasiswa/I yang berpartisipasi terhadap judi *online* $P = f / n \times 100$, $P = 3/139 \times 100 = 2,15\%$, dari data ini menjelaskan masih cukup banyak mahasiswa yang intens mengakses aplikasi judi *online*. *Kedua*, hasil survei menunjukkan $P = f / n \times 100$, $P = 4/139 \times 100 = 2,87\%$. Hal ini menjelaskan bahwasannya sebanyak 2,87% mahasiswa/I yang masih mengakses aplikasi judi *online*. *Ketiga*, hasil survei menunjukkan $P = f / n \times 100$, $P = 3/139 \times 100 = 2,15\%$. Hal ini menunjukkan bahwa masih banyak mahasiswa/I yang mengakses aplikasi judi *online*. Dan secara keseluruhan, data di atas memberikan informasi mahasiswa/I dari tiga Perguruan Tinggi (PT) di Kabupaten Bengkalis masih intens menggunakan aplikasi judi *online*.

Tabel 4.4 menjelaskan mengenai data jenis perjudian *online* yang pernah digunakan oleh Mahasiswa/I tiga perguruan tinggi (PT) di Kabupaten Bengkalis. Dari dari keempat item (pertanyaan) yang diberikan peneliti kepada objek

penelitian, hasil survei menunjukkan untuk perjudian taruhan olahraga $P = f / n \times 100$, $P = 21/139 \times 100 = 15,10\%$. Hal ini menunjukkan bahwa masih ada mahasiswa/I yang menggunakan perjudian *online*. Selain itu, untuk perjudian poker *online*, $P = f / n \times 100$, $P = 3/139 \times 100 = 2,15\%$. Hal ini menunjukkan bahwasannya sebagai kecil mahasiswa/I yang juga menggunakan aplikasi judi *online*. Selanjutnya, untuk permainan kasino *online* lainnya $P = f / n \times 100$, $P = 22/139 \times 100 = 15,82\%$, lotere *online* $P = f / n \times 100$, $P = 4/139 \times 100 = 2,87\%$ dan perjudian lainnya $P = f / n \times 100$, $P = 89/139 \times 100 = 64,02\%$. Data ini menunjukkan bahwasannya masih cukup banyak pelajar dan mahasiswa/I yang menggunakan aplikasi perjudian *online*.

Tabel 5. Observasi (Data Survei) Mengenai Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Partisipasi dalam Perjudian *Online* Terhadap Mahasiswa/I Kabupaten Bengkalis

Pertanyaan	Jawaban				
	Kese nang an dan hibu ran	Doro ngan untu k men dapa tkan uang	Pengaru h teman atau rekan	Kurang nya pengeta huan tentang resiko	Fakt or lain
Apa yang mendorong anda untuk mencoba perjudian <i>online</i>	29	9	22	8	70
Presentase	20,86 %	6,47 %	15,82%	5,75%	50,3 5%
Total	29	9	22	8	70

Tabel 5. menjelaskan mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi partisipasi dalam perjudian *online* terhadap Mahasiswa/I di Kabupaten Bengkalis. Dari hasil survei ini menunjukkan bahwasannya ada lima indikator pertanyaan, diantaranya karena kesenangan dan hiburan $P = f / n \times 100$, $P = 29/139 \times 100 = 20,96\%$, dorongan untuk mendapatkan uang $P = f / n \times 100$, $P = 9/139 \times 100 = 6,47\%$, pengaruh teman atau rekan $P = f / n \times 100$, $P = 22/139 \times 100 = 15,82\%$, kurangnya pengetahuan tentang resiko $P = f / n \times 100$, $P = 8/139 \times 100 = 5,75\%$, dan faktor lainnya $P = f / n \times 100$, $P = 70/139 \times 100 = 50,35\%$. Secara gamblang, data di atas menunjukkan bahwasannya beberapa faktor utama

yang menjadi pendorong kepada mahasiswa/I menggunakan aplikasi judi *online* dan dari hasil survei di atas diketahui ada tiga faktor kuat yang menjadi pendorong pelaku judi *online* ini diantaranya *Pertama*, karena kesenangan dan hiburan. *Kedua*, karena pengaruh teman dan rekan. *Ketiga*, faktor lain (sosial, ekonomi dan gaya hidup).

Tabel 6. Observasi (Data Survei) Mengenai Dampak Perjudian *Online* Dapat Mempengaruhi Kinerja Akademik Terhadap Mahasiswa/I Kabupaten Bengkalis

Pertanyaan	Jawaban	
	Ya	Tidak
Apakah Anda percaya bahwa perjudian <i>online</i> dapat mempengaruhi kinerja akademik Anda sebagai mahasiswa	119	20
Presentase	85,61%	24,30%
Total	119	20

Tabel 4.6 menjelaskan mengenai dampak dari perjudian *online* yang dapat mempengaruhi kinerja akademik terhadap mahasiswa/I di Kabupaten Bengkalis. Dari hasil survei di atas, $P = f / n \times 100$, $P = 119/139 \times 100 = 85,61\%$. Hal ini menunjukkan bahwasannya mahasiswa/I di Kabupaten Bengkalis percaya dan merasa dampak negatif yang ditimbulkan akibat perjudian *online* sangat signifikan. Namun, ada sebagian kecil dari pelaku judi *online* sebesar 24,30% yang tidak percaya dampak negatif dari aktivitas perjudian *online*. Tentu hal ini menjadi perhatian bersama untuk meningkatkan kesadaran penuh kepada mahasiswa/I khususnya di Kabupaten Bengkalis supaya jauh dan berhenti dari aktivitas yang merugikan ini, bahkan sudah termasuk dalam tindak pidana.

Tabel 7. Observasi (Data Survei) Mengenai Dampak dan Masalah yang Timbul Akibat Perjudian *Online* Terhadap Mahasiswa/I Kabupaten Bengkalis

Pertanyaan	Jawaban		Presentase	
	Ya	Tidak	ya	Tidak
Apakah Anda merasa perjudian <i>online</i> telah mempengaruhi kesehatan emosional dan mental Anda?	71	68	51,08%	48,92%
Apakah Anda mengalami stres atau kecemasan yang	55	84	39,57%	60,43%

berhubungan dengan perjudian <i>online</i> ?				
Apakah perjudian <i>online</i> telah mempengaruhi pola tidur Anda?	51	88	36,69%	63,31%
Apakah pernah terjadi penurunan kinerja akademik Anda sebagai mahasiswa akibat terlibat dalam perjudian <i>online</i> ?	93	46	66,91%	33,09%
Apakah Anda pernah mengalami kesulitan finansial akibat perjudian <i>online</i> ?	24	115	17,27%	82,73%
Apakah Anda pernah menggunakan uang yang seharusnya untuk kebutuhan dasar (makanan, perumahan, pendidikan) untuk berjudi <i>online</i> ?	14	125	10,07%	89,93%
Presentase			187,77%	412,23%
Total	261	573		

Tabel 4.7 menunjukkan mengenai dampak dan masalah yang di timbulkan akibat perjudian *online* kepada mahasiswa/I Kabupaten Bengkalis di tiga perguruan tinggi (PT). Dari hasil survei yang didapatkan melalui kuisisioner, secara signifikan di ketahui bahwa perjudian *online* secara tidak langsung memberikan pengaruh negatif (Kesehatan) emosional dan mental, $P = f / n \times 100$, $P = 71/139 \times 100 = 51,08\%$. Sebanyak 51,08% rata-rata pengguna (*user*) perjudian *online* merasa kesehatan emosional dan mental terganggu akibat judi *online*. Selaras dengan hal ini, perjudian *online* ini juga menurunkan produktivitas mahasiswa/I dalam kinerja akademik, $P = f / n \times 100$, $P = 93/139 \times 100 = 66,91\%$. Hal ini membuktikan perjudian *online* sangat memberikan dampak yang negatif bagi mahasiswa/I.

Tabel 8. Observasi (Data Survei) Mengenai Dampak dan Masalah yang di Akibatkan Oleh Perjudian *Online* Terhadap Mahasiswa/I di Kabupaten Bengkalis.

Pertanyaan	Jawaban		Presentase	
	Ya	Tidak	ya	Tidak
Apakah Anda percaya bahwa perlu ada program edukasi untuk mencegah dan mengatasi masalah perjudian <i>online</i> di kalangan mahasiswa?	130	9	93,53%	6,47%
Presentase			93,53%	6,47%
Total	130	9		

Tabel 8. menunjukkan mengenai hasil survei mengenai dampak dan masalah yang di akibatkan oleh Perjudian *Online* Terhadap Mahasiswa/I di Kabupaten Bengkalis yang terkadang merasa tidak fokus pada Pendidikan karena terlibat dalam perjudian *online*. Dari data ini di dapati bahwa, $P = f / n \times 100$, $P = 111/139 \times 100 = 79,86\%$ dan $P = f / n \times 100$, $P = 15/139 \times 100 = 10,79\%$. Hal ini menunjukkan bahwa banyak dari mereka (*user*) dari perjudian *online* ini merasa tidak fokus dalam menyelesaikan Pendidikan (*studi*) akibat dari perjudian *online*. Dari data ini menunjukkan dampak yang begitu besar akvitas ini.

Tabel 9. Observasi (Data Survei) mengenai Pengaruh Sosial

Pertanyaan	Jawaban		Presentase	
	Ya	Tidak	Ya	Tidak
Apakah perjudian <i>online</i> telah mempengaruhi hubungan sosial Anda dengan teman atau rekan sekelas	27	112	19,42%	80,58%
Apakah perjudian <i>online</i> telah mempengaruhi hubungan Anda	27	112	19,42%	80,58%

dengan anggota keluarga?				
Apakah Anda mengalami konflik dengan teman atau keluarga terkait dengan perilaku perjudian <i>online</i> Anda?	22	117	15,83%	84,17%
Presentase			54,68%	245,32%
Total	76	341		

Tabel 4.9 menunjukkan mengenai pengaruh social yang ditimbulkan dari aktivitas judi *online*. Dari data survei yang diperoleh, secara garis besar tidak menunjukkan dampak yang signifikan dari aktivitas ini. Berdasarkan data yang ada, $P = f / n \times 100$, $P = 27/139 \times 100 = 19,42\%$. Hal ini menunjukkan bahwasannya pengaruh aktivitas judi *online* dalam hubungan social tidak memberikan dampak yang terlalu signifikan.

Tabel 4.10 di atas menunjukkan mengenai Upaya pencegahan dan edukasi terhadap aktivitas perjudian *online*. Dari data ini secara gamblang menjelaskan bahwa sebagian besar mahasiswa/I merasa sangat perlu program edukasi sebagai bentuk upaya pencegahan dalam mengatasi masalah ini. Hasil survei menunjukkan $P = f / n \times 100$, $P = 130/139 \times 100 = 93,53\%$. Hal ini dapat dipahami bahwa upaya pencegahan berupa program edukasi, sosialisasi harus diberikan kepada mahasiswa/I di Kabupaten Bengkalis secara menyeluruh. Upaya pencegahan ini dilakukan untuk memutuskan sekaligus menurunkan angka pelaku perjudian *online* pada kalangan pelajar dan mahasiswa/I.

Tabel 11. Observasi (Data Survei) Mengenai Upaya Pencegahan dan Edukasi Dari Aktivitas Perjudian *Online* Terhadap Mahasiswa/I Kabupaten Bengkalis

Pertanyaan	Jawaban				
	penegakan hukum yang lebih ketat	pendidikan dan kesadaran tentang risiko perjudian	bantuan koseling dan dukungan	pembatasan akses ke situs perjudian <i>online</i>	faktor lain
Menurut Anda, langkah apa yang dapat diambil untuk	41	52	12	27	7

mengurangi risiko perjudian <i>online</i> di kalangan mahasiswa?					
Presentase	29,50%	37,41%	8,63%	19,42%	5,04%
Total	41	52	12	20	7

Tabel 4.11 di atas menunjukkan mengenai langkah ideal (konkrit) yang diambil untuk mengurangi resiko dalam perjudian *online* di kalangan mahasiswa/I Kabupaten Bengkalis. Beberapa upaya atau Langkah pencegahan yang diberikan penenliti, *Pertama*, memperkuat dalam penegakan hukum. Hasil survei $P = f / n \times 100$, $P = 41/139 \times 100 = 29,50\%$. Hal ini menunjukkan bahwasannya sebanyak 29,50% mahasiswa/I menginginkan adanya penguatan dalam penegakan hukum terhadap aktivitas ini. *Kedua*, Pendidikan dan kesadaran tentang resiko perjudian, dari hasil survei $P = f / n \times 100$, $P = 52/139 \times 100 = 37,41\%$. Dari hasil survei ini menjelaskan bahwasannya sebanyak 29,50% mahasiswa/I berharap adanya sosialisasi mengenai Pendidikan dan kesadaran tentang dampak dari perjudian *online*. dan *Ketiga*, memblokiran akses ke situs perjudian *online*, dari hasil survei $P = f / n \times 100$, $P = 27/139 \times 100 = 19,42\%$. Hasil survei ini menunjukkan bahwasannya sebanyak 19,42% berasumsi salah satu upaya pencegahan dari aktivitas ini ialah memblokir dan membatasi akses ke situs perjudian *online*. Hal ini menimbang bahwasannya situs-situs perjudian *online* yang tersebar di internet sangat mudah untuk akses (digunakan) sehingga memberikan keleluasaan mahasiswa/I untuk mengakses aplikasi ini.

Perjudian Online Terhadap Mahasiswa/I Kabupaten Bengkalis

Pelanggaran Perjudian Online Terhadap Mahasiswa di Kabupaten Bengkalis

Sejak beberapa tahun terakhir, fenomena perjudian *online* telah menjadi perhatian utama di kalangan mahasiswa di Kabupaten Bengkalis, Riau. Meskipun perjudian *online* telah menjadi hiburan yang menarik bagi sebagian orang, pelanggaran terhadap praktik ini, terutama di kalangan mahasiswa, menimbulkan dampak serius yang merugikan baik dari segi sosial, ekonomi, akademis, maupun kesehatan mental.

Kabupaten Bengkalis, dengan kebijakan dan regulasi yang mengatur perjudian *online*, menampilkan sebuah konteks unik yang memengaruhi praktik perjudian di wilayah ini. Faktor-faktor seperti tingkat pendidikan, kondisi ekonomi, dan aksesibilitas teknologi di Kabupaten Bengkalis berkontribusi pada tingkat pelanggaran perjudian *online* di kalangan mahasiswa.

Partisipasi aktif mahasiswa dalam perjudian *online* tidak hanya memunculkan kekhawatiran tentang kesejahteraan pribadi mereka tetapi juga membuka potensi

pelanggaran hukum. Sebagian besar praktik perjudian *online* tidak sah secara hukum, pelanggaran yang melibatkan penggunaan situs atau aplikasi yang melanggar undang-undang lokal dapat menyebabkan konsekuensi serius bagi para pelakunya.

Pelanggaran perjudian *online* terhadap mahasiswa/I di Kabupaten Bengkalis cukup banyak, Perjudian *online* menjadi isu yang signifikan di kalangan mahasiswa di Kabupaten Bengkalis, mengundang perhatian peneliti untuk melakukan penelitian dengan tujuan memahami sejauh mana pelanggaran perjudian *online* di kalangan mahasiswa di wilayah ini. Penelitian ini menggunakan pendekatan survei dengan menyebarkan kuisioner kepada 139 mahasiswa dari tiga perguruan tinggi di Kabupaten Bengkalis. Penelitian ini dilakukan dengan menyebarkan kuisioner kepada 139 mahasiswa dari tiga perguruan tinggi di Kabupaten Bengkalis. Data dianalisis untuk mengevaluasi tingkat partisipasi dalam perjudian *online* dan faktor-faktor yang mendorong mahasiswa untuk terlibat dalam aktivitas ini. Dari hasil survei, ditemukan bahwa sebanyak 18,70% dari responden masih aktif menggunakan aplikasi perjudian *online*. Temuan ini mengindikasikan bahwa pelanggaran perjudian *online* di kalangan mahasiswa di Kabupaten Bengkalis cukup signifikan.

Berdasarkan hasil survey di atas, peneliti menyimpulkan ada beberapa yang menjadi faktor pendorong mahasiswa/I di Kabupaten Bengkalis untuk terlibat dalam Perjudian secara *Online*:

Kesenangan dan Hiburan:

Sebanyak 37,80% responden menyatakan bahwa kesenangan dan hiburan menjadi faktor utama yang mendorong mereka terlibat dalam perjudian *online*. Aktivitas ini dianggap sebagai bentuk rekreasi yang menyenangkan.

Pengaruh Teman dan Rekan:

Sebanyak 28,20% mahasiswa/I yang terlibat dalam perjudian *online* menyebutkan bahwa pengaruh teman dan rekan menjadi faktor kunci dalam keputusan mereka. Tekanan sosial dan pengaruh dari lingkungan mereka berkontribusi pada partisipasi mereka dalam perjudian *online*.

Faktor Lain (Sosial, Ekonomi, dan Gaya Hidup):

Sebanyak 34% responden menyatakan bahwa faktor lain, seperti tekanan sosial, kondisi ekonomi, dan gaya hidup, juga memainkan peran dalam keputusan mereka untuk terlibat dalam perjudian *online*.

Implikasi dari Temuan:

- a. Dampak Sosial: Pelanggaran perjudian *online* dapat menyebabkan isolasi sosial dan konflik hubungan, terutama dengan keluarga dan teman sebaya.
- b. Dampak Ekonomi: Risiko kerugian finansial yang signifikan dapat mengganggu

stabilitas ekonomi mahasiswa yang terlibat.

- c. Dampak Akademis: Keterlibatan dalam perjudian *online* dapat mengakibatkan penurunan kinerja akademis, mengganggu fokus dan waktu yang seharusnya dihabiskan untuk belajar.

Perlu Tindakan Pencegahan dan Edukasi:

Pentingnya menyusun program pencegahan perjudian *online* di lingkungan kampus dan memberikan edukasi tentang risiko yang terkait dengan praktik perjudian.

Penelitian ini memberikan gambaran yang lebih baik tentang tingkat pelanggaran perjudian *online* di kalangan mahasiswa di Kabupaten Bengkalis. Dengan memahami faktor-faktor pendorong dan dampak yang terkait, upaya preventif dan edukatif dapat diarahkan untuk membantu mahasiswa membuat keputusan yang lebih baik terkait aktivitas perjudian *online*.

Implikasi dari Perjudian Online Terhadap Mahasiswa Kabupaten Bengkalis

Implikasi dari perjudian *online* terhadap mahasiswa di Kabupaten Bengkalis mencakup berbagai aspek yang dapat memengaruhi kesejahteraan mereka secara sosial, ekonomi, akademis, dan kesehatan mental. Berikut adalah beberapa implikasi yang mungkin muncul:

1. Dampak Sosial:
 - a. *Isolasi Sosial*: Mahasiswa/I yang terlibat dalam perjudian *online* dapat mengalami isolasi sosial karena mereka mungkin lebih memilih untuk menghabiskan waktu di dunia maya daripada berinteraksi dengan teman atau keluarga secara langsung.
 - b. *Ketegangan dalam Hubungan*: Perjudian *online* dapat menyebabkan ketegangan dalam hubungan, terutama jika mahasiswa menghabiskan waktu dan uang lebih banyak untuk perjudian daripada berpartisipasi dalam kegiatan sosial.
2. Dampak Ekonomi.
3. Dampak Akademis.
4. Dampak Kesehatan Mental.
5. Dampak Hukum.
6. Dampak Hubungan Pribadi
7. Upaya Pencegahan dan Intervensi.
8. Peran Institusi Pendidikan.
9. Kerjasama Antar Stakeholders

Kesimpulan

Hasil dari analisis pelanggaran dan implikasi perjudian *online* terhadap Mahasiswa Kabupaten Bengkalis yaitu:

1. Analisis pelanggaran perjudian *online* dikalangan Mahasiswa Kabupaten Bengkalis berdasarkan hasil survey melalui link kusioner yang disebarakan melalui whatsapp kepada mahasiswa yaitu 18,70% dari responden aktif mahasiswa masih menggunakan aplikasi perjudian *online*.
2. Implikasi atau dampak dari perjudian *online* terhadap Mahasiswa Kabupaten Bengkalis yaitu dari dampak sosial, ekonomi, akademis, hukum, Kesehatan mental, dampak hubungan pribadi.

Daftar Pustaka

- Siswanto. Hukum Informasi dan Transaksi Elektronik Studi Kasus Prita Mulyani. Jakarta: Rineka Cipta, 2009
- Chazawi, Ferdian, 2018 Tindak Pidana Informasi dan Transaksi Elektronik, Jakarta: MNC.
- Sunggono, Bambang, Metodologi Penelitian Hukum, ed-1,-cet.14. Jakarta, Rajawali Pers, 2013
- Sumanta, R. (2014). Tinjauan Hukum Islam Terhadap Perjudian (kajian perbandingan Qanun Maisir di Aceh dan Perda Perjudian di Kota Bekasi. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, Jakarta. Diakses pada tanggal 13 September 2020 dari <https://repository.uinjkt.ac.id>.
- Hidayati, Nur. dan Stathany, Hayllen. (2021). Analisis Undang-undang ITE Berdasarkan Asas Pembentukan Peraturan Perundang-undangan di Indonesia. *Jurnal Ilmu Hukum*, 10 (2). Universitas Internasional Batam. Diakses pada tanggal 10 September 2022, dari <https://ejournal.uniska-kediri.ac.id>
- Sari, M. (2021). Sanksi Tindak Pidana Judi *Online* dalam Perspektif Fiqh Jinayah (Analisis terhadap Pasal 45 ayat (2) Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik). Universitas Islam Negeri Sumatera Utara. Diakses pada tanggal 10 September 2022, dari <http://repository.uinsu.ac.id>
- Anam, Parmono, Kaimuddin. (2022). Tanggungjawab pidana pelaku judi *online* berdasarkan undang undang nomor 19 tahun 2016 tentang perubahan atas undang-undang no. 11 tahun 2008 tentang informasi dan transaksi elektronik. *Dinamika*, 28 Fakultas Hukum Universitas Islam Malang. Diakses dari <http://repository.unisma.ac.id>

- <https://nasional.tempo.co/read/1626584/mendadak-perjudian-marak-diberantas-apa-itu-judi-online><https://nasional.tempo.co/read/1626584/mendadak-perjudian-marak-diberantas-apa-itu-judi-online>. Diakses pada tanggal 04-september-2022
- <https://www.republika.co.id/berita/rfzlwa313/mui-ingatkan-bahaya-judi-online>. Diakses pada tanggal 04-september-2022
- https://www.kominfo.go.id/content/detail/43834/siaran-pers-no-340hmkominfo082022-tentang-penanganan-judi-online-oleh-kementerian-komunikasi-dan-informatika/0/siaran_pers. Diakses pada tanggal 11-september-2022