

KASUS JUDI SLOT *ONLINE* DI KALANGAN MAHASIWA UNIVERSITAS JENDERAL SOEDIRMAN

Oleh:

Muhammad Fauzan
E1A019338

ABSTRAK

Saat ini sedang banyak dikenal dengan judi online dimana judi online ini sangat meresahkan dan menjadi perhatian yang sungguh – sungguh dari pemerintah. Judi online tidak hanya dilakukan oleh pada masyarakat pada umumnya tetapi dapat pula dilakukan oleh golongan mahasiswa yang dimana dimainkan menggunakan alat elektronik yang terkoneksi ke internet. Dalam penelitian ini ada dua permasalahan yang diajukan meliputi, 1) Apa yang melatarbelakangi mahasiswa melakukan kegiatan judi slot *online*? Dan yang ke 2) Bagaimana dampak negatif dari judi slot *online* pada penjudi mahasiswa dikalangan mahasiswa Universitas Jenderal Soedirman? Pada penelitian ini, metode yang digunakan adalah metode penelitian pendekatan kualitatif yaitu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang pelaku yang diamati, diarahkan pada latar belakang individu. Analisis yang dipakai dalam penelitian ini adalah Analisis data situs tunggal dan analisis data lintas kasus. Teknik Pengumpulan data dengan observasi, wawancara dan dokumentasi. Berdasarkan hasil analisis bahwa dari 7 semua narasumber yang dimintai keterangan, semuanya tergolong melakukan netralisasi atas perbuatan judi online yang mereka lakukan. Dalam wawancara yang dilakukan, peneliti menanyakan pertanyaan- pertanyaan yang jawabannya dapat membuktikan kalau seseorang melakukan netralisasi atas judi *online* yang dilakukannya. Semua narasumber yang diwawancarai, mengaku bahwa mereka mengetahui permainan judi online yang mereka lakukan adalah termasuk kedalam perilaku menyimpang, walaupun tidak mengetahui dengan jelas hukum di negaranya berbunyi seperti apa. Berdasarkan hasil pengamatan peneliti berupa observasi di lapangan, peneliti dapat menyimpulkan bahwa melihat penyebab para mahasiswa bermain judi *online* di situs *pragmatic play* adalah karena kemudahannya dalam mengakses permainan tersebut. Media sosial juga berpengaruh terhadap kepopuleran situs *pragmatic play* di kalangan Mahasiswa Universitas Jenderal Soedirman.

Kata Kunci : Mahasiswa Judi *Online*, Slot *Online*.