

**ANALISIS PERILAKU JUDI ONLINE DAN DAMPAK  
TERHADAP MOTIVASI AKADEMIK (STUDI KASUS  
ORGANISASI KERUKUNAN ANAK ENDE NTT-MATARAM)**



**oleh:**

**MUHAMAD SYAIFUDIN**  
**NIM: 190303022**

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN KONSELING ISLAM**

**FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MATARAM**

**MATARAM**

**2024**

**ANALISIS PERILAKU JUDI ONLINE DAN DAMPAK  
TERHADAP MOTIVASI AKADEMIK (STUDI KASUS  
ORGANISASI KERUKUNAN ANAK ENDE NTT-MATARAM)**

**Skripsi**

**diajukan kepada Universitas Islam Negeri Mataram untuk  
melengkapi persyaratan mencapai gelar Sarjana Sosial**



**oleh:**

**MUHAMAD SYAIFUDIN**  
**NIM: 190303022**

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN KONSELING ISLAM**

**FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MATARAM**

**MATARAM**

**2024**



Perpustakaan UIN Mataram

### PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi oleh Muhamad Syaifudin, NIM 190303033 dengan judul "Analisis Perilaku Judi Online Dan Dampak Terhadap Motivasi Akademik Di Organisasi Kerukunan Anak Ende (KAE) NTT-Mataram" telah memenuhi syarat dan disetujui untuk diuji.

Disetujui pada tanggal :



Perpustakaan UIN Mataram



**NOTA DINAS  
PEMBIMBING**

Mataram, Juni 2024

Hal: **Ujian Skripsi**

**Yang Terhormat  
Dekan Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi  
di Mataram**

*Assalamu'alaikum, Wz. Wb*

Dengan hormat setelah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi, kami berpendapat bahwa skripsi:

Nama : Muhamad Syaifudin  
NIM : 190303022  
Jurusan/Prodi : Bimbingan dan Konseling Islam  
Judul : **Analisis Perilaku Judi Online dan Dampak Terhadap Motivasi Akademik Di Organisasi Kerukunan Anak Ende (KAE) NTT-Mataram**

telah memenuhi syarat untuk diajukan dalam sidang *munawaziyah* skripsi Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi UIN Mataram. Oleh karena itu, kami berharap agar skripsi ini dapat segera di-*munawaziyah-kan*.

*Wassalamu'alaikum, Wz. Wb.*

Perpustakaan UIN Mataram

Pembimbing,

  
Muhammad Awwad, M.Pd.I

NIP: 1988103020190010

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Muhamad Syaifudin**  
NIM : **190303022**  
Prodi : **Bimbingan dan Koseling Islam**  
Fakultas : **Dakwah dan Ilmu Komunikasi**

menyatakan bahwa skripsi dengan judul "Analisis Perilaku Judi Online dan Dampak Terhadap Motivasi Akademik di Organisasi Kerukunan Anak Ende (KAE) NTT-Mataram" ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya. Jika saya terbukti melakukan plagiat tulisan/karya orang lain, siap menerima sanksi yang telah ditentukan oleh lembaga.

Mataram, Juni 2024  
Saya yang menyatakan,

  
UNIVERSITAS ISLAM  
MATARAM  
  
Muhamad Syaifudin

Perpustakaan UIN Mataram

### PENGESAHAN

Skripsi oleh: Muhamad Syaifudin, NIM: 190303022 dengan judul "Analisis Perilaku Judi Online dan Dampak Terhadap Motivasi Akademik (Studi Kasus Kerukunan Anak Ende NTT-Mataram)" telah dipertahankan di depan dewan penguji Program Studi Bimbingan Konseling Islam Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi UIN Mataram pada tanggal 25 Juli 2024

### DEWAN PENGUJI

Muhammad Awwad, M.Pd.I

(Pembimbing)

H. Saegudin, M.A

(Penguji I)

Dwi Widarna Lita Putri, M.PSI, PSIKOLOG

(Penguji II)

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
M A T A R A M

Mengatibui,  
Dekan Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi

Perpustakaan Mataram

Dr. Muhammad Saleh, M.A

NIP. 197209121998031001

## MOTTO

*“Sederhana dalam langkah, besar dalam upaya”*



**Perpustakaan UIN Mataram**

## PERSEMBAHAN

*“Ku persembahkan Skripsi ini untuk Almarhumah ibuku tercinta Maimunah Ismail dan Bapakku Syahrin Bakir; almamaterku, semua guru, dan dosenku”.*



Perpustakaan UIN Mataram

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah, Tuhan semesta alam dan selawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad, juga kepada keluarga, sahabat, dan semua pengikutnya. Amin

Penulis menyadari bahwa proses penyelesaian skripsi ini tidak akan sukses tanpa bantuan keterlibatan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis memberikan penghargaan setinggi-tingginya dan ucapan terimakasih kepada pihak-pihak yang telah membantu sebagai berikut.

1. Bapak Muhammad Awwad, M. Pd selaku pembimbing, pantas mendapatkan penghargaan khusus atas kesabaran, bimbingan, arahan, motivasi, serta koreksi yang sangat detail yang diberikan pada setiap sesi bimbingan. Beliau tidak pernah lelah memberikan dukungan tersebut ditengah kesibukannya, yang telah sangat berperan dalam membuat skripsi ini lebih matang dan terwujud;
2. Ibu Dr. Mira Mareta, M. A selaku Ketua Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam dan Bapak Syamsul Hadi, M. Pd selaku Sekretaris Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam;
3. Bapak Dr. Muhammad Saleh, M. A selaku Dekan Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi;
4. Bapak Prof. Dr. H. Masnun, M. Ag selaku Rektor Universitas Islam Negeri Mataram;
5. Teruntuk Aba orang tua yang selalu menjadi panutan bagiku, terimakasih do'a yang tak pernah hentinya untukku;
6. Teruntuk keluargaku, Kakak Asri & Abang Nanang, terimakasih atas dukungan dan do'a yang selama ini kalian berikan;
7. Untuk Hilda, Om Manto & Bibi Bajawa terima kasih atas supportnya selama ini;
8. Terimakasih untuk sahabat dan teman seperjuangan kelas BKI A
9. Terimakasih untuk teman-teman kontrakan thefive
10. Terimakasih untuk Bang Maily, Pak ridho Pak Teguh yang telah bersedia menjadi informan pada penelitian ini;

11. Dan terimakasih untuk Organisasi Kerukunan Anak Ende (KAE) NTT-Mataram yang telah memberi tempat, memberi informasi untuk penelitian ini;

Semoga amal kebaikan dari berbagai pihak tersebut mendapatkan pahala yang berlipat-ganda dari Allah SWT, dan semoga karya ilmiah ini bermanfaat bagi semesta. Amin.

Mataram, 5 Juni 2024

Penulis,

Muhamad Syaifudin



Perpustakaan UIN Mataram

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN LOGO</b> .....	<b>iii</b>
<b>PERSETUAN PEMBIMBING</b> .....	<b>iv</b>
<b>NOTA DINAS PEMBIMBING</b> .....	<b>v</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI</b> .....	<b>vi</b>
<b>PENGESAHAN</b> .....	<b>vii</b>
<b>HALAM MOTTO</b> .....	<b>viii</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>ix</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xiv</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	4
C. Tujuan dan Manfaat.....	4
D. Ruang Lingkup Penelitian .....	5
E. Setting Penelitian.....	5
F. Telaah Pustaka.....	6
G. Kerangka Teori.....	10
H. Metode Penelitian.....	28
<b>BAB II ANALISI PERILAKU JUDI ONLINE DI ORGANISASI KERUKUNAN ANAK ENDE NTT-MATARAM</b> .....	<b>34</b>
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian .....	34
B. Paparan dan Temuan.....	38
C. Pembahasan.....	52
<b>BAB III DAMPAK JUDI ONLINE TERHADAP MOTIVASI AKADEMIK DI ORGANISASI KERUKUNAN ANAK ENDE NTT- MATARAM</b> .....	<b>56</b>
A. Paparan dan Temuan.....	56
B. Pembahasan.....	63
<b>BAB IV PENUTUP</b> .....	<b>67</b>



A. Kesimpulan .....	67
B. Saran .....	67
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>68</b>



**Perpustakaan UIN Mataram**

## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Surat Permohonan Rekomendasi Penelitian
- Lampiran 2 : Surat Rekomendasi Penelitian
- Lampiran 3 : Surat Izin Penelitian
- Lampiran 4 : Surat Balasan Permohonan Izin Penelitian
- Lampiran 5 : Kartu Konsultasi Skripsi
- Lampiran 6 : Sertifikat Plagiasi
- Lampiran 7 : Sertifikat Bebas Pinjam
- Lampiran 8 : Dokumentasi Dengan Informan
- Lampiran 9 : Instruman Wawancara
- Lampiran 10 : Daftar Riwayat Hidup



Perpustakaan UIN Mataram

# ANALISIS PERILAKU JUDI ONLINE DAN DAMPAK TERHADAP MOTIVASI AKADEMIK (STUDI KASUS ORGANISASI KERUKUNAN ANAN ENDE NTT-MATARAM)

Oleh:

**MUHAMAD SYAIFUDIN**

NIM 190303022

## ABSTRAK

Perjudian online telah menjadi tren yang semakin populer dikalangan mahasiswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran perilaku judi online organisasi Kerukunan Anak Ende NTT-Mataram serta dampaknya terhadap motivasi akademik di Organisasi Kerukunan Anak Ende NTT-Mataram.

Metode yang digunakan ialah kualitatif dengan pendekatan diskriptif. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan ialah observasi, wawancara dan dokumentasi. Dalam pemilihan informan, penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*, di mana informan dipilih secara sengaja berdasarkan kriteria tertentu yang telah ditetapkan sebelumnya. Proses pengumpulan data dalam penelitian ini berlangsung selama kurun waktu satu bulan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa gambaran perilaku judi online di Organisasi Kerukunan Anak Ende (KAE) NTT-Mataram dilihat dari, motivasi keterlibatan berjudi *online*, seberapa umum tindakan perjudian dan seberapa sering pelaku memainkan judi *online*, dampak pada individu pelaku judi online dan hubungan didalam organisasi, persepsi dan sikap terhadap keberadaan judi online, dan upaya pencegahan yang dilakukan organisasi dan intervensi dari individu pelaku judi online. Sedangkan, Dampak terhadap motivasi akademik yang dialami pelaku judi online menyebabkan penurunan konsentrasi, kerugian finansial, penurunan kesehatan mental dan fisik, dan adiksi atau kecanduan bagi pelaku tindakan tersebut.

**Kata Kunci:** *Perilaku, Judi Online, Motivasi Akademik*



**Perpustakaan UIN Mataram**

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat membawa perubahan dalam kehidupan masyarakat. Kreativitas manusia semakin meningkat dan mendorong penemuan-penemuan dibidang teknologi. Salah satu produk kreativitas manusia tersebut adalah internet. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi tersebut mengakibatkan terjadinya revolusi interaksi sosial. Interaksi sosial merupakan syarat utama terjadinya aktivitas. Terdapat dapat dua syarat utama dalam sebuah interaksi sosial yaitu kontak sosial dan komunikasi.<sup>1</sup> Perkembangan teknologi dewasa ini, telah menyebabkan seseorang melakukan kontak sosial tidak hanya melalui hubungan jas, tetapi juga melalui hubungan jarak jauh yang dijumpai oleh media komunikasi seperti internet.

Perubahan dalam tatanan kehidupan masyarakat juga telah dirasakan akibat masuknya pengaruh internet. Penggunaan internet semakin mudah telah disalah gunakan orang yang tergabung dalam suatu paguyuban untuk mengakses permainan judi. Awalnya mereka mengakses dan memainkan game online, pada saat game online dimainkan terdapat jeda untuk memainkan game tersebut ke level yang lebih dari sebelumnya. Disaat itu berbagai promosi tayang dilayar gedjet salah satunya promosi tentang permain yang dapat menghasilkan uang. Karena penasaran dan rasa ingin tahu, mereka mengikuti permainan judi online.

Pengaruh perkembangan informasi teknologi dan komunikasi saat ini berdampak terhadap model permainan judi. Permainan judi di masa lampau mengharuskan pemainnya bertatap muka langsung. Namun, saat ini permainan judi dapat menggunakan sarana dunia maya

---

2. <sup>1</sup>Soerjono Soekanto, *Sosialogi Sebagai Pengantar*, (Jakarta: Rajawali, 2012), hlm

yakni memanfaatkan jaringan internet sehingga permainan judi dilakukan secara online yang tidak mengharuskan para pemainnya bertemu secara langsung. Dalam permainan judi online tidak hanya memikirkan keuntungan saja tetapi harus mahir dalam menjalankan strategi permainan judi online.

Perjudian adalah pertaruhan dengan sengaja yaitu mempertaruhkan satu nilai atau sesuatu yang dianggap bernilai dengan menyadari adanya resiko dan harapan-harapan tertentu pada peristiwa-peristiwa permainan, pertandingan, perlombaan dan kejadian-kejadian yang tidak atau belum diketahui hasilnya.<sup>2</sup> Ketidak pastian hasil tersebut, memunculkan banyak memunculkan banyak spekulasi yang terkadang meleset dari harapan dan memunculkan ketegangan yang berbeda dalam setiap penjudi.

Dalam Islam tindakan perjudian dianggap sebagai perbuatan yang merugikan karena dapat menyebabkan ketidakadilan, kecurangan, dan kerusakan sosial. Agama islam mendorong umatnya untuk hidup adil, bertanggung jawab, dan menghindari segala bentuk perilaku yang dapat merugikan diri sendiri maupun orang lain. Larangan judi telah dibahas dalam suruuh Al-Maidah ayat 90-91 Allah berfirman:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْلَمُ رِجْسٌ مِّنْ عَمَلِ الشَّيْطَانِ فَاجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ إِنَّمَا يُرِيدُ الشَّيْطَانُ أَنْ يُوقِعَ بَيْنَكُمُ الْعَدَاةَ وَالْبَغْضَاءَ فِي الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ وَيَصُدَّكُمْ عَن ذِكْرِ اللَّهِ وَعَنِ الصَّلَاةِ فَهَلْ أَنْتُمْ مُنْتَهُونَ

Artinya :

*“90. Wahai orang-orang beriman! Sesungguhnya minuman keras, berjudi, (berkorban untuk) berhala, dan mengundi nasib dengan anak panah adalah perbuatan keji dan termasuk dalam perbuatan syaitan. Maka jauhilah (perbuatan-perbuatan) itu agar kamu beruntung. 91. Sesungguhnya syaitan itu bermaksud hendak menimbulkan permusuhan dan kebencian di antara kamu lantaran (meminum) khamar dan berjudi itu, dan menghalangi kamu dari mengingat Allah dan*

---

<sup>2</sup>Kartini Kartono, *Patologi Sosial*, (Jakarta: Rajawali, 2009). hlm. 59

*sembahyang; maka berhentilah kamu (dari mengerjakan pekerjaan itu).”<sup>3</sup>*

Dalam ayat diatas mengajarkan bahaya perjudian dan minuman keras serta merinci konsekuensi negatifnya. Penekanannya pada kerugian dan pengaruh setan mengingatkan umat Islam untuk menjauhi perilaku tersebut. Larangan ini ditempatkan dalam konteks memberikan pedoman moral dan etika bagi umat islam, dengan harapan agar mereka menjalani kehidupan yang bermanfaat dan terhindar dari dampak buruk perbuatan tersebut.

Dalam organisasi kemahasiswaan terdapat sekelompok individu yang terlibat dalam perjudian online. Setidaknya ada lima orang yang terlibat perjudian online yakni MSH, MS, FJ, IM dan SS, yang merupakan mahasiswa aktif di kampus yang ada di kota Mataram. Mereka mengenal judi online dan mulai terlibat dalam permainan tersebut melalui rasa keingintahuan pribadi, ajakan teman atau tergiur dengan keuntungan yang didapat. Ada juga di antara mereka yang terjerumus dalam tindakan perjudian online melalui iklan yang menampilkan situs judi online di akun media sosial mereka. Praktik judi online didalam sebuah organisasi kemahasiswaan dapat merusak integritas dan produktivitas, dengan dampak yang mencuat hingga ke hasil akademis. Anggota organisasi yang terlibat dalam perjudian online mungkin cenderung mengalami penurunan konsentrasi, motivasi, dan efisiensi dalam menjalani tugas-tugas akademis mereka.

Kehadiran perjudian dapat menghancurkan etika akademis dan integritas, karena anggota organisasi mungkin terlibat dalam perilaku yang melanggar norma dan nilai moral. Dampaknya dapat terasa meluas, menciptakan ketidakpercayaan diantara sesama anggota dan merusak reputasi organisasi. Selanjutnya, dampak finansial dari perjudian online bisa menjadi beban berat bagi anggota organisasi, menyebabkan distraksi yang signifikan dari tanggung jawab akademis.

---

<sup>3</sup>Al-Hikmah, *Al-Qur'an dan Terjemahan*, (Bandung: CV Penerbit Diponegoro), hlm.123.

Mahasiswa yang terperangkap dalam utang atau mengalami kerugian finansial mungkin kesulitan untuk menjaga fokus pada studi mereka.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan peneliti tertarik untuk meneliti kasus yang sedang marak terjadi disalah satu organisasi kemahasiswaan yaitu “ANALISIS PERILAKU JUDI ONLINE DAN DAMPAK TERHADAP MOTIVASI AKADEMIK (STUDI KASUS ORGANISASI KERUKUNAN ANAK ENDE NTT-MATARAM)“.

## **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana gambaran perilaku judi online di Organisasi Kerukunan Anak Ende NTT-Mataram?
2. Bagaimana dampak judi online terhadap motivasi akademik bagi pelaku judi online di Organisasi Kerukunan Anak Ende NTT-Mataram?

## **C. Tujuan dan Manfaat**

### **1. Tujuan**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, dapat ditulis tujuan penelitian sebagai berikut:

- a. Mengetahui gambaran perilaku judi online di Organisasi Kerukunan Anak Ende NTT-Mataram.
- b. Mengetahui dampak judi online terhadap motivasi akademik bagi pelaku judi online di Organisasi Kerukunan Anak Ende NTT-Mataram.

### **2. Manfaat**

#### **1) Manfaat Teoritis**

Penelitian ini bisa menambah pengetahuan baru serta motivasi bagi para pembaca atau peneliti selanjutnya. Peneliti berharap hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi bagi penelitian selanjutnya.

#### **2) Manfaat Praktis**



- 1) Pencegahan masalah kesejahteraan: Memahami pola perilaku judi dapat membantu mengidentifikasi pelaku yang mungkin mengalami masalah kesejahteraan dan dukungan yang tepat.
- 2) Pengembangan kebijakan: Membantu pengembangan kebijakan yang efektif untuk mengatasi masalah judi online dikalangan mahasiswa, termasuk pendidikan preventif dan tindakan pencegahan.
- 3) Intervensi dini: Identifikasi dini pola perilaku judi yang berisiko tinggi memungkinkan organisasi kemahasiswaan untuk melakukan intervensi yang sesuai, seperti program konseling atau dukungan psikologis.
- 4) Kesadaran dan pendidikan: Meningkatkan kesadaran mahasiswa tentang dampak negatif judi online dan menyediakan pendidikan yang membantu mengurangi risiko.
- 5) Pengelolaan sumber daya: Memahami tren perilaku judi dapat membantu pengelolaan sumber daya organisasi kemahasiswaan untuk lebih efektif mengarahkan upaya pencegahan dan dukungan.

#### **D. Ruang Lingkup Penelitian**

Karena keterbatasan tenaga, maka dirasa perlu untuk membatasi ruang lingkup penelitian agar penelitian ini tidak keluar/melenceng dari rencana yang telah ditetapkan sebelumnya.

Adapun ruang lingkup penelitian ini terfokus pada beberapa hal yaitu:

1. Gambaran perilaku judi online di Organisasi Kerukunan Anak Ende NTT-Mataram.
2. Tentang dampak judi online terhadap motivasi akademik bagi pelaku judi online di Organisasi Kerukunan Anak Ende NTT-Mataram.

#### **E. Setting Penelitian**

Penelitian ini dilakukan disebuah organisasi kemahasiswaan daerah yaitu Kerukunan Anak Ende (KAE) yang berada di Kota Mataram, Nusa Tenggara Barat.

## **F. Telaah Pustaka**

Dalam sebuah penelitian, langkah penting dilakukan untuk mengumpulkan informasi yang relevan sebagai landasan bagi penulis, yang dikenal sebagai telaah pustaka. Telaah pustaka ini berperan penting sebagai penguat dalam suatu penelitian.

Adapun beberapa karya ilmiah yang ditemukan oleh peneliti diantaranya sebagai berikut:

1. Skripsi yang ditulis Aldi Ryandito yang berjudul Permainan Judi Online Dalam Kajian Sosialogi Perilaku Menyimpang (Studi Terhadap Mahasiswa Pemain Judi Online Di Perguruan Tinggi X di Jakarta).<sup>4</sup> Rumusan masalah penelitian skripsi Aldi Ryandito mencakup pemahaman terhadap faktor-faktor yang mempengaruhi keputusan mahasiswa dalam bermain judi online, serta mengeksplorasi proses tindakan sosial mahasiswa diperguruan tinggi X yang memengaruhi partisipasi mereka dalam permainan judi online. Penelitian yang dilakukan Entol Ahmad bertujuan mendeskripsikan secara rinci keputusan mahasiswa dalam bermain judi online, merinci jenis-jenis permainan yang umum dimainkan beserta cara bermainnya, dan menggambarkan fenomena pesatnya pertumbuhan judi online dikalangan mahasiswa. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan melakukan obsevasi, wawancara dan studi dokumen dalam mengumpulkan data. Adapun hasil penelitian bahwa fenomena perjudian online dikalangan mahasiswa perguruan tinggi X dapat berkembang karena adanya sebuah “trend”. Dan kemudahan dari adanya bentuk dan cara permainan judi online yang ditawarkan oleh situs-situs judi online menjadi penyebab berkembangnya permainan judi online dikalangan mahasiswa perguruan tinggi X. Selain itu,

---

<sup>4</sup>Aldi Ryanto, "Permainan Judi Online Dalam Kajian Sosialogi Perilaku Menyimpang (Studi Terhadap Mahasiswa Pemain Judi Online Di Perguruan Tinggi X Jakarta)" (*Skripsi*, UIN Syarif Hidayatullah, 2022).

keputusan mahasiswa perguruan tinggi X di dominasi oleh rasa ingin tahu yang berlebih, rasa bosan karena waktu luang serta motif keuntungan yang dijanjikan oleh situs bermain judi online.

Penelitian yang dilakukan Aldi Ryandito dalam skripsinya memiliki persamaan dengan penelitian yang akan dibahas oleh penulis, yakni membahas tentang judi online. Namun, perbedaannya ialah penelitian yang dilakukan Aldi Ryandito dalam skripsinya menjelaskan tentang Permainan Judi Online dalam Kajian Sosialogi Perilaku Menyimpang (Studi Terhadap Mahasiswa Pemain Judi Online di Perguruan Tinggi X di Jakarta). Sedangkan penelitian yang penulis bahas adalah Analisis Perilaku Judi Online dan Dampak Terhadap Motivasi Akademik (Studi Kasus Organisasi Kerukunan Anak Ende NTT-Mataram).

2. Muhammad. Ishaq Abdush Shabur dan kawan-kawan Judi Sepak Bola Online Pada Kalangan Mahasiswa Muslim Di Universitas Islam Riau.<sup>5</sup> Penelitian ini menggunakan Teori Asosiasi Differential untuk menyatakan bahwa tingkah laku jahat atau menyimpang dipelajari dengan adanya interaksi serta komunikasi, yang dipelajari dalam satu golongan adalah metode untuk menjalankan kejahatan dan alasan-alasan (nilai-nilai, corak, rasionalitas, serta kelakuan) yang menyokong kegiatan menyimpang tersebut. Hasil dari penelitian yang dilakukan Mhd. Ishaq Abdush Shabur dan kawan-kawan membuktikan perih-alperihal yang melatar belakangi terbentuknya judi sepakbola online pada golongan mahasiswa muslim di Universitas Islam Riau yakni sebab sosial ekonomi, aspek situasional, faktor keinginan untuk mencoba, aspek pemahaman pada keberhasilan dan aspek pemahaman pada keahlian. Sebab dipengaruhi terjadi tindakan perjudian dikalangan mahasiswa yakni terbawa-bawa oleh rekannya, longgarnya pengawasan dari orang tua serta

---

<sup>5</sup>Mhd. Ishaq Abdush Shabur Dkk, “Judi Sepak Bola Online Pada Kalangan Mahasiswa Muslim Di Universitas Islam Riau”, *Jurnal Cakrawala Ilmiah*, Vol. 1, No. 7, Maret 2022.

perkembangan teknologi. Dan efek terlihat dari perilaku judi sepak bola online yakni hasil akademis yang selalu menyusut.

Jurnal yang ditulis Muhammad. Ishaq Abdush Shabur dan kawan-kawan memiliki persamaan dengan penelitian yang akan dibahas oleh penulis, yakni membahas tentang judi online. Namun, perbedaannya ialah penelitian yang dilakukan Mhd. Ishaq Abdush Shabur dan kawan-kawan membahas tentang Judi Sepak Bola Online Pada Kalangan Mahasiswa Muslim Di Universitas Islam Riau. Sedangkan penelitian yang penulis bahas adalah Analisis Perilaku Judi Online dan Dampak Terhadap Motivasi Akademik (Studi Kasus Organisasi Kerukunan Anak Ende NTT-Mataram).

3. Skripsi yang ditulis Fadhli Ramadhan yang berjudul Judi Online dan Prestasi Akademik Mahasiswa Universitas Islam Negeri (UIN) Ar-Raniry.<sup>6</sup> Rumusan masalah pada penelitian ini yang pertama, faktor-faktor apa saja yang menyebabkan mahasiswa UIN Ar-Raniry melakukan perjudian online. Kedua, bagaimana hubungan judi online dengan prestasi akademik mahasiswa UIN Ar-Raniry. Tujuan dari penelitian yang dilakukan Fadhli Ramadhan adalah untuk mengetahui faktor-faktor yang menyebabkan mahasiswa UIN Ar-Raniry melakukan perjudian online dan hubungan judi online dengan prestasi akademik mahasiswa UIN Ar-Raniry. Penelitian yang dilakukan Fadhli Ramadhan bersifat lapangan (Field Research) dan metode yang digunakan ialah deskriptif analisis. Subjek penelitian merupakan mahasiswa yang terindikasi terlibat dalam judi online. Adapun hasil penelitian dari Fadhli Ramadhan menunjukkan bahwa mahasiswa UIN Ar-Raniry terlibat dalam judi online karena rasa keingintahuan, kehendak ingin bebas, lingkungan dan teknologi informasi. Hubungan judi online dengan prestasi akademik mahasiswa UIN Ar-Raniry adalah sangat berpengaruh sekali terhadap prestasi dalam belajar. Ketika di kampus, masalah kegiatan belajar terganggu, karena

---

<sup>6</sup>Fadhli Ramadhan, "*Judi Online dan Prestasi Akademik Mahasiswa Universitas Islam Negeri (UIN) Ar-Raniry*", (Skripsi, UIN Ar-Raniry, 2016).

teringat-ingat kepada permainan judi online, karena tidak bisa mengontrolnya.

Penelitian yang dilakukan Fadhli Ramadhan dalam skripsinya memiliki persamaan yang akan dibahas oleh penulis yakni, membahas tentang judi online. Namun, perbedaannya ialah penelitian yang dilakukan Fadhli Ramadhan dalam skripsinya membahas tentang Judi Online dan Prestasi Akademik Mahasiswa Universitas Islam Negeri (UIN) Ar-Raniry. Sedangkan penelitian yang penulis bahas adalah Analisis Perilaku Judi Online dan Dampak Terhadap Motivasi Akademik (Studi Kasus Organisasi Kerukunan Anak Ende NTT-Mataram).

4. Skripsi yang ditulis Bernandi Dwi Nugraha yang berjudul Dampak Judi Online Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa (Studi Kasus Mahasiswa A, B, C, D, F, G, H, I).<sup>7</sup> Rumusan masalah pada penelitian ini ialah bagaimana dampak perjudian online terhadap penurunan prestasi akademik mahasiswa (studi kasus mahasiswa a, b, c, d, e, f, g, h, i). Tujuan dari penelitian yang dilakukan Bernandi Dwi Nugraha adalah untuk memberikan pemahaman kepada mahasiswa terhadap bahaya judi online terhadap prestasi akademik mahasiswa. Penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan jumlah informan sebanyak 13 orang. Hasil dari penelitian yang dilakukan Bernandi Dwi Nugraha menunjukkan bahwa perjudian online berdampak buruk pada prestasi akademik mahasiswa yang memainkan judi online. Prestasi akademik mereka mengalami penurunan, mereka mengabaikan perkuliahannya demi judi online sehingga kuliah mereka tidak berjalan lancar, ada juga beberapa dari mereka yang di *drop out* dari kampus. Perjudian online juga menyebabkan interaksi pelaku dengan lingkungan sekitarnya terputus.

Penelitian yang dilakukan Bernandi Dwi Nugraha dalam skripsinya memiliki persamaan yang akan dibahas oleh penulis yaitu, tentang judi online. Adapun perbedaannya penelitian yang

---

<sup>7</sup>Bernandi Dwi Nugraha, "*Dampak Judi Online Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa (Studi Kasus Mahasiswa, A, B, C, D, E, F, G, H, I)*", (Skripsi, Universitas Islam Riau, 2022).

dilakukan Bernandi Dwi Nugraha membahas tentang dampak perjudian online terhadap penurunan prestasi akademik mahasiswa (studi kasus mahasiswa a, b, c, d, e, f, g, h, i). Sedangkan penelitian yang penulis bahas adalah Analisis Perilaku Judi Online dan Dampak Terhadap Motivasi Akademik (Studi Kasus Organisasi Kerukunan Anak Ende NTT-Mataram).

## **G. Kerangka Teori**

### **1. Kajian Tentang Perilaku**

#### **a. Pengertian Perilaku**

Perilaku merupakan respon atau reaksi seseorang terhadap stimulus (rangsangan dari luar) perilaku manusia dari segi biologis adalah tindakan atau aktivitas dari manusia itu sendiri yang mempunyai bentangan yang sangat luas seperti berjalan, berbicara menangis, bekerja, dan sebagainya.<sup>8</sup>

Walgito dan Notoatmodjo mengungkapkan perilaku atau aktivitas. Aktivitas disini adalah dalam pengertian yang luas, yaitu meliputi perilaku yang nampak (*over behavior*) dan juga perilaku yang tidak nampak (*inert behavior*).<sup>9</sup> Perilaku merupakan hasil dari pengalaman-pengalaman hidupnya dalam berinteraksi dengan lingkungan. Perilaku manusia ditinjau dari sudut pandang apakah perilaku itu tepat dan sesuai dengan situasi kehidupannya atau tidak tepat dan salah (*maladjusted*), harus dikatakan bahwa baik tingkah laku tepat maupun tingkah laku salah sama-sama merupakan hasil belajar. Karena tingkah laku salah merupakan hasil belajar, tingkah laku yang salah itu juga dapat dihapus dan diganti dengan tingkah laku yang tepat melalui suatu proses belajar.<sup>10</sup>

Perilaku merupakan suatu kegiatan atau aktivitas organisme yang mempunyai bentangan yang sangat luas, mencakup: berjalan, berbicara bereaksi, berpakaian dan lain

---

<sup>8</sup>Notoatmojo, *Ilmu Perilaku Kesehatan*, (Jakarta: Rinneka Cipta, 2010), hlm. 17.

<sup>9</sup>Walgito Bimo, *Bimbingan Konseling (Studi dan Karir)*, (Jogjakarta: CV. Andi Offset, 2005)

<sup>10</sup>Winkel, *Bimbingan Dan Konseling Di Institusi Pendidikan*, (Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia, 1991), hlm. 357-258.



sebagainya. Bahkan kegiatan internal (internal activity) seperti berfikir, persepsi dan emosi juga merupakan perilaku manusia. Perilaku merupakan faktor terbesar kedua setelah faktor

lingkungan yang mempengaruhi kesehatan individu, kelompok, atau masyarakat.<sup>11</sup>

Perilaku merupakan hasil dari segala macam pengalaman dan interaksi manusia dengan lingkungannya. Wujud perilaku bisa berupa pengetahuan, sikap dan tindakan. Perilaku manusia terdiri atas sudut pandang psikologi fisiologi dan sosial yang bersifat menyeluruh. Sudut pandang ini sulit di bedakan pengaruh dan peranannya terhadap pembentukan perilaku manusia.<sup>12</sup>

Sacara umum perilaku adalah segala perbuatan atau tindakan yang dilakukan oleh makhluk hidup. Dari uraian di atas bisa disimpulkan bahwa perilaku manusia adalah bentuk perbuatan atau tingkah laku berdasarkan pengalaman yang menghasilkan kebiasaan.

## **b. Dimensi Perilaku**

### **1) Komponen Kognitif**

Yaitu suatu kepercayaan dan pemahaman seseorang individu pada suatu objek melalui proses melihat, mendengar, dan merasakan. Kepercayaan dan pemahaman yang terbentuk memberikan informasi dan pengetahuan mengenai objek tersebut.

### **2) Komponen Afektif**

Yaitu komponen yang berhubungan dengan permasalahan emosional subjektif individu terhadap sesuatu.

### **3) Komponen Afektif**

---

<sup>11</sup>Hana Utami, *Teori Dan Pengukuran Pengetahuan, Sikap Dan Perilaku Manusia*, (Yogyakarta: Nuha Medika, 2010), hlm. 53.

<sup>12</sup>Budi Harto, *Pengantar Ilmu Perilaku Kesehatan Dan Pendidikan Kesehatan Gigi*, (Jakarta: EGC, 2013), hlm. 17-24.

Yaitu kecenderungan berperilaku seseorang individu terhadap objek yang dihadapinya.<sup>13</sup>

### c. Macam-Macam Perilaku

Dilihat dari bentuk respons terhadap stimulus, maka perilaku dibedakan menjadi dua:<sup>14</sup>

#### 1) Perilaku Tertutup (*covert behavior*)

Perilaku tertutup terjadi bila respon terhadap stimulus tersebut masih belum dapat diamati orang lain (dari luar) secara jelas. Respon seseorang masih terbatas dalam bentuk perhatian, perasaan, persepsi, pengetahuan, dan sikap terhadap stimulus yang bersangkutan. Bentuk *covert behavior* yang dapat diukur adalah pengetahuan dan sikap.

#### 2) Perilaku Terbuka (*overt behavior*)

Perilaku terbuka ini terjadi bila respon terhadap stimulus tersebut sudah berupa tindakan atau praktik ini dapat diamati orang lain dari luar atau “*observable behavior*”. Bentuk perilaku terbuka diantaranya berupa tindakan nyata atau dalam bentuk praktik.

### d. Ciri-Ciri Perilaku

Perilaku manusia senantiasa berbeda, selalu mempunyai ciri-ciri, dan sifat-sifat tersendiri sehingga dikatakan manusia itu unik. Di dunia ini tidak ada dua manusia yang sama persis sekalipun kembar identik. Ciri-ciri perilaku manusia berbeda dengan makhluk lain, karena pada manusia ada kepekaan sosial, kelangsungan perilaku, orientasi pada tugas, usaha, dan perjuangan. Ciri-ciri tersebut menurut Sarlito Wirawan sebagai berikut:<sup>15</sup>

---

<sup>13</sup>Azwar, *Sikap Manusia Teori dan Pengukurannya*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010), hlm. 23-28.

<sup>14</sup>*Ibid.*, hlm. 25.

<sup>15</sup>Dudi Hartanto, *Modul Cetak Bahan Ajar Psikologi Keperawatan*, (Kemenkes Keperawatan: 2018).



1) Kepekaan Sosial

Artinya kemampuan yang dimiliki oleh manusia untuk dapat menyesuaikan perilakunya dengan pandangan dan harapan orang lain. Hal ini tidak lepas dari konsepsi manusia sebagai makhluk sosial. Sebagai makhluk sosial, manusia dalam hidupnya perlu teman dan bekerjasama dengan orang lain. Perilaku manusia itu akan selalu berbeda, karena harus menyesuaikan situasi dan kondisi di mana saat itu dia berada. Misalnya, perilaku pada saat menengok orang sakit akan berbeda dengan pada saat menghadiri suatu pesta. Demikian juga akan berbeda pada saat menghadapi orang yang sedang marah, orang yang sedih, orang yang sedang gembira, dan pada saat orang sedang belajar.

2) Kelangsungan Perilaku

Perilaku yang satu berkaitan dengan perilaku selanjutnya. Jadi, dapat diartikan perilaku sekarang merupakan kelanjutan perilaku sebelumnya. Dengan kata lain, perilaku yang terjadi tidak serta merta begitu saja, tetapi terjadi secara berkesinambungan. Perilaku manusia tidak pernah berhenti pada satu waktu. Perilaku masa lalu merupakan persiapan untuk perilaku sekarang, perilaku sekarang menjadi dasar perilaku selanjutnya.

3) Orientasi pada Tugas

Artinya setiap perilaku manusia mempunyai tugas atau tujuan tertentu. Jadi, setiap perilaku yang ditampilkan manusia ada tujuannya. Misalnya, mahasiswa yang rajin belajar bertujuan supaya berprestasi, demikian juga seseorang bekerja keras, karena ada keinginan yang ingin dicapai.

4) Usaha dan Perjuangan

Setiap individu atau manusia pasti memiliki cita-cita yang akan diperjuangkan. Jadi, manusia itu akan memperjuangkan sesuatu yang telah ditentukan atau dipilihnya. Misalnya, seorang mahasiswa yang sejak awal

memilih dan menetapkan akan menjadi perawat, maka dia akan berupaya untuk belajar giat agar cita-citanya tercapai.

5) Tiap-Tiap Individu Manusia Adalah Unik

Unik mengandung arti manusia yang satu berbeda dari manusia lainnya. Setiap individu manusia mempunyai ciri-ciri, sifat, watak, tabiat, kepribadian, dan motif yang berbeda-beda. Demikian juga berbeda dalam pengalaman, masa lalu, cita-cita di kemudian hari, dan perilaku.

**e. Proses Pembentukan Perilaku**

Perilaku manusia terbentuk karena adanya kebutuhan. Menurut Abraham Harold Maslow dalam Purwanto manusia memiliki lima kebutuhan dasar yaitu:<sup>16</sup>

1) Kebutuhan Fisiologi atau Biologi

Merupakan kebutuhan yang harus terpenuhi sebagai seorang makhluk hidup seperti: oksigen, air, nutrisi (makanan) dan seks. Kebutuhan jenis ini, apabila tidak terpenuhi dapat terjadi ketidakseimbangan fisiologis, misalnya jika kekurangan oksigen dapat terjadi sesak nafas, jika kekurangan air dapat terjadi dehidrasi.

2) Rasa Aman

Misalnya rasa aman terhindar dari kejahatan, konflik, sakit dan penyakit, dan jaminan perlindungan hukum.

3) Dicintai dan Mencintai

Misalnya mendambakan kasih sayang dari orang tua, saudara, kekasih (pasangan), ingin dicintai dan mencintai dan keinginan diterima di lingkungan tempatnya berada.

4) Harga Diri

Ingin dihargai dan menghargai orang lain, respek dan kepedulian terhadap atau dari orang lain, toleransi atau saling menghargai dengan orang lain.

5) Aktualisasi Diri

---

<sup>16</sup>Ngalim Purwanto, *Belajar Berhubungan Dengan Perubahan Tingkah Laku*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta. 1990).

Ingin dipuja atau disanjung oleh orang lain, ingin sukses dalam mencapai cita-cita dan ingin menonjol atau lebih dibandingkan orang lain baik dalam karier, usaha maupun kekayaan.

#### **f. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku**

Faktor-faktor yang mempengaruhi manusia sangatlah beragam dan kompleks beberapa di antaranya meliputi:<sup>17</sup>

##### 1) Faktor Personal

###### a) Faktor Biologis

Manusia adalah makhluk hidup yang sama dengan makhluk hidup lainnya dimana manusia juga tidak terlepas dari kebutuhan biologis, baik makan, minum dan reproduktif dan lain sebagainya. Faktor biologis terlibat dalam seluruh kegiatan manusia dan bersatu dengan faktor sosiopsikologis. Warisan biologis juga menentukan perilaku manusia yang menyimpan seluruh memori warisan biologis yang diterima dari kedua orang tuanya.

###### b) Faktor Sosiopsikologis

Manusia merupakan makhluk sosial dimana dari proses sosial ia memperoleh beberapa karakteristik yang mempengaruhi perilakunya. Tiga komponen yang berkaitan dengan faktor sosiopsikologis, yaitu: komponen afektif, komponen kognitif dan komponen konatif.

##### 2) Faktor Situasional

###### a) Faktor Ekologis

Faktor ekologis atau faktor lingkungan dimana manusia tinggal/hidup berpengaruh pada perilakunya. Misalnya bangsa Indonesia yang hidup di negara yang subur makmur gemah ripah tentram kertosaharjo di mana tanahnya subur dan nyiur melambai“sehingga tongkat

---

<sup>17</sup>Riswandi, *Psikologi Komunikasi*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013), hlm. 39-45.

saja bisa tumbuh menjadi pohon” meskipun tidak perlu di siram air sehingga hal ini menjadi penyebab Bangsa Indonesia menjadi pemalas atau tidak memiliki etos kerja sebagaimana layaknya bangsa Jepang yang kondisi tanahnya tidak subur Indonesia.

b) Faktor Rancangan dan Arsitektural

Pola rancangan arsitektural dapat mempengaruhi pola komunikasi di antara orang-orang yang hidup di bawah naungan arsitektural tertentu. Misalnya pembangunan rumah di mana banyak kamar akan mempengaruhi interaksi dan komunikasi di antara anggota-anggota seisi rumah tersebut.

c) Faktor Temporal

Hasil Penelitian menunjukkan bahwa bioritmik manusia dipengaruhi oleh waktu. Bahkan aktivitas kehidupan manusia sehari-hari pun dikendalikan oleh yang namanya waktu. Misalnya pagi-pagi sebelum berangkat kerja orang sarapan terlebih dahulu, kemudian jam dua belas sampai jam satu siang adalah waktu untuk istirahat, kemudian jam empat sore adalah waktunya untuk pulang kerja, dan terakhir malam hari adalah waktunya untuk istirahat.

d) Faktor Suasana Perilaku

Para ahli meneliti adanya pengaruh suasana terhadap perilaku manusia. Misalnya suasana kelas, pesta, rumah ibadah, kerumunan orang yang menonton penjual obat dipinggir jalan, antri beli tiket bioskop, semuanya berpengaruh pada perilaku manusia.

e) Faktor Teknologi

Marshall Mc Luhan menunjukkan bahwa teknologi komunikasi sangat berpengaruh pada perilaku orang. Misalnya penemuan mesin cetak telah mengubah masyarakat pedesaan atau tribal menjadi masyarakat yang lebih modern dengan pola pikir yang lebih rasional, kritis, logis dan individualis.

f) Faktor Sosial

Suatu masyarakat dan peranan serta karakteristik populasi dalam suatu masyarakat akan menata perilaku orang-orang dalam masyarakat tersebut. Karakteristik populasi itu misalnya usia, kecerdasan, jenis kelamin, kompetensi dan sebagainya.

g) Faktor Lingkungan Psikososial

Lingkungan Psikososial adalah persepsi orang tentang sejauh mana lingkungan memuaskan atau mengecewakan akan mempengaruhi perilaku orang tersebut dalam lingkungan di mana dia berada. Kajian dalam komunikasi organisasi menunjukkan bahwa iklim komunikasi berpengaruh pada hubungan antara atasan-bawahan atau hubungan antara orang-orang yang sama atau setingkat dalam organisasi tersebut.

## 2. Kajian Tentang Judi Online

### a. Pengertian Judi Online

Judi online merupakan judi yang memanfaatkan jaringan internet, sehingga pelaku dalam berjudi dapat melakukan permainan ini dimana saja dan kapan saja. Asalkan terdapat jaringan internet maka mereka dapat bermain judi online.<sup>18</sup>

Menurut Qanun Hakayat Jinayat, Maisir (Perjudian) adalah perbuatan yang mengandung unsur taruhan dan atau unsur untung-untungan yang dilakukan oleh dua pihak atau lebih, disertai kesepakatan bahwa pihak yang menang akan mendapat bayaran / keuntungan tertentu dari pihak yang kalah baik secara langsung atau tidak langsung. Pasal 303 ayat (3) Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) menyebutkan, yang dikatakan main judi adalah tiap-tiap permainan, yang mendasar pengharapan buat menang pada umumnya bergantung pada untung-untungan saja, dan juga kalau pengharapan itu bertambah besar karena kepintaran dan kebiasaan pemain. Yang

---

<sup>18</sup>Agung Kurniawan, *“Judi Sepak Bola Online Pada kalangan Mahasiswa di Yogyakarta”*, Skripsi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Yogyakarta, (Yogyakarta,2014), hlm. 7.

juga terhitung main judi ialah pertarungan tentang keputusan perlombaan atau permainan, yang tidak diadakan oleh mereka yang turut berlomba atau bermain itu demikian juga segala pertarungan nyata.<sup>19</sup>

Menurut Kartini Kartono perjudian adalah pertarungan dengan sengaja yaitu mempertaruhkan satu nilai atau sesuatu yang dianggap bernilai dengan menyadari adanya resiko dan harapan-harapan tertentu pada peristiwa-peristiwa permainan, pertandingan, perlombaan dan kejadian-kejadian yang tidak atau belum pasti hasilnya.<sup>20</sup>

Perjudian menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah permainan dengan memakai uang sebagai taruhan. Adapun unsur-unsur yang terkandung dari beberapa pengertian tentang perjudian, yaitu adanya unsur:<sup>21</sup>

1) Permainan/Perlombaan

Permainan/perlombaan yaitu perbuatan yang dilakukan yang biasanya berbentuk permainan atau perlombaan yang dilakukan untuk bersenang-senang atau kesibukan untuk mengisi waktu senggang untuk menghibur hati. Jadi bersifat rekreatif jadi para pelaku harus terlibat aktif dalam permainan tersebut.

2) Untung-Untungan

Untung-untungan yaitu dalam permainan tersebut si pelaku permainan atau perlombaan ini lebih banyak digantungkan pada unsur kebetulan atau untung-untungan. Dalam permainan untung-untungan ini ada faktor kemenangan

---

<sup>19</sup>Siti Sahara, "Efektifitas Penghukum Bagi Pelaku (Maisir) Perjudian di Kota Langsa", Jurnal Hukum Samudra Keadilan Vol.13 No.1, (Januari-Juni 2018) hlm. 120.

<sup>20</sup>Tantri C.C Bachtiar, Skripsi: "Tinjauan Kriminologis Terhadap Kejahatan Perjudian Game Online", Skripsi Fakultas Hukum Universitas Hasanuddin Makassar (Makassar,2017) hlm. 22.

<sup>21</sup>Mesias J.P. Segala, "Tinjauan Yuridis Terhadap Tindak Pidana Permainan Judi Jackpot", Jurnal Hukum Kaidah Vol.18 No.3 hlm. 89-90.

maupun kerugian yang diperoleh ketika melakukan permainan tersebut.

### 3) Taruhan

Pengertian taruhan dalam permainan untung-untungan yaitu memiliki ejaan dan pelafalan yang sama tetapi maknanya berbeda. Taruhan memiliki arti dalam kelas nomina uang dan sebagainya yang dipasang dalam perjudian. Dalam permainan atau perlombaan ini, ada taruhan yang dipasang oleh pihak pemain atau Bandar, baik dalam bentuk uang ataupun harta benda lainnya. Akibat adanya taruhan maka ada pihak yang diuntungkan dan dirugikan.

## **b. Faktor Penyebab Tindakan Perjudian**

Ada berbagai macam alasan kenapa perjudian online ini pilihan karena diawali rasa penasaran kemudian coba-coba dan didukung dengan kemudahan akses. Adapun alasan utama yang melatar belakangi mayoritas para pejudi melakukan judi online, dikarenakan para pejudi suka sekali mengadu nasib dan suka berhadapan tantangan disemua permainan judi apalagi bisa menghasilkan pundi-pundi uang dengan cepat, mudah dan variatif. Alasan tersebut didukung dengan kemudahan yang diberikan oleh penyedia jasa perjudian online yang melakukan inovasi dengan membuat aplikasi judi online yang mudah diakses melalui perangkat telepon seluler yang dapat diakses kapanpun dan dimana pun. Alasan lainnya dengan membuat variasi permainan judi online sehingga tidak membuat para pemain jenuh dan terus melakukan judi online.<sup>22</sup>

---

<sup>22</sup>Aby Subagyo & Laras Astuti, “*Faktor yang Mempengaruhi Mahasiswa Melakukan Perjudian Online*”, Vol. 3 Indonesian Journal of Criminal Law and Criminology (IJCLC), No. 3 (2022), <https://journal.umy.ac.id>



Adapun faktor yang amat berpengaruh dalam memberikan kontribusi pada perilaku berjudi adalah sebagai berikut:<sup>23</sup>

1) Faktor Sosial dan Ekonomi

Bagi masyarakat dengan status sosial dan ekonomi yang rendah perjudian seringkali dianggap sebagai suatu sarana untuk meningkatkan taraf hidup mereka. Tidaklah mengherankan jika pada masa undian SDSB (Sumbangan Dermawan Sosial Berhadiah) di Indonesia zaman orde baru yang lalu, peminatnya justru lebih banyak dari kalangan masyarakat ekonomi rendah seperti tukang becak, buruh, atau pedagang kaki lima. Dengan modal yang sangat kecil mereka berharap mendapatkan keuntungan yang sebesar-besarnya atau menjadi kaya dalam sekejap tanpa usaha yang besar. Selain itu kondisi sosial masyarakat yang menerima perilaku berjudi juga berperan besar terhadap tumbuhnya perilaku tersebut dalam komunitas.

2) Faktor Situasional

Faktor Situasional adalah situasi yang bisa dikategorikan sebagai pemicu perilaku berjudi, diantaranya adalah tekanan dari teman-teman atau kelompok atau lingkungan untuk berpartisipasi dalam perjudian dan metode-metode pemasaran yang dilakukan oleh pengelola perjudian. Tekanan kelompok membuat sang calon penjudi merasa tidak enak jika tidak menuruti apa yang diinginkan oleh kelompoknya. Sementara metode pemasaran yang dilakukan oleh para pengelola perjudian dengan selalu mengekspose para penjudi yang berhasil menang memberikan kesan kepada calon penjudi bahwa kemenangan dalam perjudian adalah suatu yang biasa, mudah dan dapat terjadi pada siapa saja (padahal kenyataannya kemungkinan menang sangatlah kecil).

---

<sup>23</sup>Andika, R. A. V. (2018) *Pengaruh Faktor Budaya Dan Faktor Sosial Terhadap Keputusan Pembelian (Studi Pada Konsumen Produk Krudung Rabbani Di Kecamatan Jombang)* [Doktoral Dissartion]. STIE PGRI DEWANTARA.



Peran media massa seperti televisi dan film yang menonjolkan keahlian para penjudi yang "seolah-olah" dapat mengubah setiap peluang menjadi kemenangan atau mengagung-agungkan sosok sang penjudi, telah ikut pula mendorong individu untuk mencoba permainan judi.

3) Faktor Belajar

Dimana sangatlah masuk akal jika faktor belajar memiliki efek yang besar terhadap perilaku berjudi, terutama menyangkut keinginan untuk terus berjudi. Apa yang pernah dipelajari dan menghasilkan sesuatu yang menyenangkan akan terus tersimpan dalam pikiran seseorang dan sewaktu-waktu ingin diulangi lagi. Inilah yang dalam teori belajar disebut sebagai Reinforcement Theory yang mengatakan bahwa perilaku tertentu akan cenderung diperkuat/diulangi bilamana diikuti oleh pemberian hadiah/sesuatu yang menyenangkan.

4) Faktor Presepsi Tentang Probalitas Kemenangan

Persepsi yang dimaksudkan disini adalah persepsi pelaku dalam membuat evaluasi terhadap peluang menang yang akan diperolehnya jika ia melakukan perjudian. Para penjudi yang sulit meninggalkan perjudian biasanya cenderung memiliki persepsi yang keliru tentang kemungkinan untuk menang. Mereka pada umumnya merasa sangat yakin akan kemenangan yang akan diperolehnya, meski pada kenyataannya peluang tersebut amatlah kecil karena keyakinan yang ada hanyalah suatu ilusi yang diperoleh dari evaluasi peluang berdasarkan sesuatu situasi atau kejadian yang tidak menentu dan sangat subyektif. Dalam benak mereka selalu tertanam pikiran: "kalau sekarang belum menang pasti di kesempatan berikutnya akan menang, begitu seterusnya".

5) Faktor Presepsi

Faktor persepsi terhadap Keterampilan bahwa penjudi yang merasa dirinya sangat trampil dalam salah satu atau

beberapa jenis permainan judi akan cenderung menganggap bahwa keberhasilan/kemenangan dalam permainan judi adalah karena ketrampilan yang dimilikinya. Mereka menilai ketrampilan yang dimiliki akan membuat mereka mampu mengendalikan berbagai situasi untuk mencapai kemenangan (illusion of control). Mereka seringkali tidak dapat membedakan mana kemenangan yang diperoleh karena ketrampilan dan mana yang hanya kebetulan semata. Bagi mereka kekalahan dalam perjudian tidak pernah dihitung sebagai kekalahan tetapi dianggap sebagai "hampir menang", sehingga mereka terus memburu kemenangan yang menurut mereka pasti akan didapatkan.

### c. Macam-Macam Judi Online

Berbagai macam perjudian secara online dapat kita temukan diinternet, tinggal bagaimana kita memilih judi seperti apa yang kita mau. Adapun jenis judi yang sering dimainkan mahasiswa secara online yaitu:<sup>24</sup>

#### 1) Judi Poker Online

Poker online merupakan suatu permainan judi yang menggunakan kartu remi sebagai media bermain atau sebagai aplikasi game digital yang biasa dimainkan dengan akun pribadi diwebsite judi poker online yang menyediakan layanan judi dengan uang yang ditransfer ke rekening tertentu dan didepositkan guna menambah chip diebuah akun pribadi tersebut.

#### 2) Judi Bola Online

Judi bola online merupakan suatu permainan judi yang sangat populer saat ini, judi bola yang menggunakan sistem online jauh lebih menguntungkan dari pada taruhan bersama teman sendiri. Permainan judi secara online ini

---

<sup>24</sup>Syafrul Hardiansyah, "Kegiatan Judi Online Dikalangan Pelajar dan Mahasiswa di Kota Pekan Baru (Studi Tentang Judi Online Pada Lima Warnet di Kelurahan Maharatu, Kecamatan Marpoyan Damai)". JOM FISIP Vol.3, No.1. (Februari,2016) hlm. 3-4.

hampir sama seperti poker online dari cara deposit yaitu dengan mengirim uang ke rekening tertentu sebagai modal kita bermain. Tentunya sebagai pemain mempunyai rekening Bank dan kartu Atm.

3) Dominu 99 (Kiu-Kiu)

Domino 99 merupakan permainan judi online yang cukup diminati oleh kalangan pelajar dan mahasiswa, hampir sama dengan permainan poker yaitu bermain menggunakan kartu atau ubin kecil yang memiliki titik untuk menentukan nilai dari kartu tersebut. Bermain dan bertaruh untuk mendapat keuntungan dan kemenangan.

4) Slot Online

Slot online merupakan jenis permainan judi online yang paling banyak dimainkan oleh pelaku judi pada saat ini. Cara memainkan permainan ini, dengan melakukan putaran spin dimana nantinya akan muncul kombinasi simbol yang pemain bisa memperoleh kemenangan ketika terjadi pecahan. Permainan ini memiliki titik tertinggi yang disebut maxwin (maximum win) yang berarti kemenangan terbesar yang bisa didapatkan pada saat tersebut.

#### **d. Dampak Judi Online Terhadap Motivasi Akademik**

Judi online dapat memiliki dampak signifikan terhadap motivasi akademik seseorang mahasiswa, seringkali dengan konsekuensi negatif. Beberapa diantaranya:<sup>25</sup>

1) Penurunan Kosentrasi

Begitu candunya permainan judi online bagi mahasiswa. Sehingga malas akan namanya belajar. Yang dimana seharusnya mahasiswa fokus pada pelajaran yang ada dikampus atau tugas yang diberikan malah digunakan untuk bermain judi online yang banyak memberikan dampak

---

<sup>25</sup>Arga Dwi Praditya & Moch. Iqbal, “Fenomena Judi Online Sebagai Patologi Sosial Dilingkungan Mahasiswa Universitas Islam Negeri Bengkulu”, Tarbawi: Jurnal Pendidikan Islam dan Isu-Isu Sosial, Vol 8, No. 2, (2 Desember 2023), hlm. 168-169.

negatif bagi mereka. Ini akan berimbas pada penurunan prestasi akademik mereka (mahasiswa).

2) Kerugian Finansial

Kerugian finansial akibat judi online dapat menyebabkan tekanan ekonomi, yang bisa mengalihkakan fokus dari studi ke cara-cara untuk mengatasi masalah keuangan tersebut. Mahasiswa mungkin harus mencari pinjaman atau bekerja lebih banyak untuk menutupi kerugian sehingga mengurangi waktu belajar.

3) Pengaruh Sosial

Fenomena judi online yang terjadi di lingkungan mahasiswa berdampak pada melemahnya nilai-nilai sosial bagi mereka. Waktu yang dihabiskan untuk berjudi online bisa mengurangi interaksi yang sehat dengan teman, keluarga, dan rekan sekelas.

4) Penurunan Kesehatan Mental dan Fisik

Aktivitas perjudian dapat menyebabkan kurangnya waktu istirahat, stres dan depresi, terutama ketika mengalami kekelahan. Kondisi emosional yang tidak stabil dan kurangnya waktu istirahat dapat mempengaruhi kemampuan belajar dan motivasi akademik.

5) Adiksi atau Kecanduan

Judi online bisa menyebabkan kecanduan atau ketergantungan terhadap permainan tersebut. Dimana dapat mengalihkan perhatian dari kegiatan akademik. Kecanduan sering kali memerlukan waktu dan usaha yang cukup besar diatasi, yang berarti lebih sedikit waktu dan energi yang dapat dicurahkan untuk pendidikan.

**e. Pengertian Motivasi Akademik**

1) Pengertian Motivasi Akademik

Dalam dunia pendidikan, konsep motivasi akademik menjadi salah satu fokus penting yang dijelaskan beberapa ahli. Menurut Dimiyati dan Mudjiono, motivasi akademik adalah dorongan mental yang menggerakkan dan

mengarahkan perilaku manusia, termasuk perilaku belajar.<sup>26</sup> Definisi ini menekankan pentingnya aspek mental dalam menggerakkan individu untuk terlibat dalam kegiatan belajar.

Sementara itu, Sardiman A.M menyatakan bahwa motivasi akademik sebagai keseluruhan daya penggerak yang ada didalam diri individu.<sup>27</sup> Menurutnya, motivasi ini tidak hanya menimbulkan kegiatan belajar, tetapi juga menjamin kelangsungan kegiatan belajar tersebut dan memberikan arah yang jelas sehingga tujuan yang diinginkan olah siswa tercapai. Sedangkan menurut Djaali, motivasi akademik adalah kondisi fisiologis dan psikologis yang terdapat dalam diri siswa yang mendorongnya untuk melakukan aktivitas tertentu guna mencapai tujuan akademik.<sup>28</sup>

Dari beberapa pandangan tersebut, dapat disimpulkan bahwa motivasi akademik merupakan dorongan internal yang kompleks, melibatkan aspek mental, fisiologi dan psikologi yang mendorong individu untuk belajar dan mencapai tujuan akademik. Sederhanya adalah dorongan mental yang menggerakkan dan mengarahkan perilaku manusia, termasuk perilaku belajar.

## 2) Aspek-Aspek Motivasi Akademik

Motivasi akademik adalah faktor penting yang mendorong seseorang untuk terlibat dan berprestasi dalam lingkungan akademik. Djamarah dan Syaiful Bahri menyebutkan aspek-aspek dari motivasi akademik sebagai berikut:<sup>29</sup>

---

<sup>26</sup>Dimiyati & Mudjiono, "*Belajar dan Pembelajaran*", (Jakarta PT. Rineka Cipta, 2006), hlm. 80.

<sup>27</sup>Sudirman A.M, "*Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*", Edisi Pertama, (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), hlm. 75.

<sup>28</sup>Djali, "*Psikologi Pendidikan*", Cetakan Ketujuh, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2013), hlm. 109.

<sup>29</sup>Djamarah & Syaiful Bahri, "*Psikologi Belajar*", (Jakarta: Psikologi Belajar, 2011), hlm. 166-172.

a) Motivasi Intrinsik

Motivasi intrinsik adalah motivasi yang timbul dari dalam diri individu sendiri, tanpa ada paksaan atau dorongan dari luar. Ada tiga hal yang merupakan bagian motivasi intrinsik, yaitu:

(1) Minat

Merupakan kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Minat yang besar terhadap sesuatu merupakan modal besar untuk mencapai tujuan belajar.

(2) Cita-cita

Merupakan perwujudan dari motivasi intrinsik dalam bentuk perilaku yang paling luhur. Cita-cita akan memperkuat motivasi belajar intrinsik maupun ekstrinsik.

(3) Bakat

Merupakan Kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang. Bakat yang mempengaruhi tinggi rendahnya motivasi seseorang dalam belajar.

b) Motivasi Ekstrinsik

Motivasi Ekstrinsik adalah motivasi yang datang dari luar dari individu. Misalnya nasihat, hukuman, hadiah, atau keadaan lingkungan sekitar. Ada tiga hal dalam motivasi ekstrinsik, yaitu:

(1) Lingkungan

Lingkungan yang baik dapat mendorong timbulnya motivasi akademik ekstrinsik seperti, lingkungan belajar kondusif.

(2) Imbalan

Imbalan merupakan salah satu motivasi ekstrinsik yang bersifat positif, seperti hadiah, pujian atau nilai.

### (3) Hukuman

Imbalan merupakan reinforcement negatif tetapi masih juga dapat menjadi motivasi eksterinsik dalam belajar, asalkan tidak berlebihan.

### c) Ciri-Ciri Motivasi Akademik

Menurut Dimiyanti dan Mudjiono dalam bukunya “Belajar dan Pembelajaran” menyebutkan ciri-ciri motivasi akademik, sebagai berikut:<sup>30</sup>

#### (1) Tekun dalam mengerjakan tugas-tugas kuliah

Mahasiswa yang memiliki motivasi akademik akan tekun dan bersungguh-sungguh kuliahnya seperti tugas mandiri, kelompok, prektikum, makalah dan sebagainya. Mereka tidak akan mengerjakan tugas dengan asal-asalan.

#### (2) Ulet dalam menghadapi kesulitan belajar

Mahasiswa yang termotivasi secara akademik akan terus berusaha dan tidak mudah menyerah ketika menghadapi kesulitan dalam belajar. Mereka akan ulet dalam mencari solusi dari kesulitan tersebut.

#### (3) Memiliki minat terhadap pelajaran

Mahasiswa yang termotivasi menunjukkan minat dan antusiasme yang besar terhadap mata kuliah yang diambilnya. Mereka akan giat belajar dan terlibat aktif dalam kegiatan perkuliahan.

#### (4) Lebih senang belajar mandiri

Lebih senang belajar mandiri tanpa terlalu bergantung pada orang lain. Mereka dapat mengatur cara belajarnya sendiri.

#### (5) Cepat bosan pada tugas-tugas rutin

Mahasiswa yang motivasinya tinggi cenderung cepat bosan mengerjakan tugas-tugas rutin yang bersifat ulang-ulang. Mereka lebih tertantang dengan tugas-tugas bervariasi.

---

<sup>30</sup>Damyati & Mudjiono, “Belajar dan Pembelajaran”, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), hlm. 97-99.



- (6) Dapat mempertahankan pendapatnya  
Mahasiswa yang termotivasi dapat mempertahankan pendapat yang diyakininya benar dengan penuh percaya diri dan bertanggung jawab.
- (7) Memiliki cita-cita masa depan  
Motivasi akademik didorong oleh adanya cita-cita rencana masa depan yang hendak diwujudkan melalui proses akademik yang dijalaninya.

## H. Metode Penelitian

### 1. Jenis Penelitian

Penelitian kualitatif didefinisikan sebagai metode yang biasanya digunakan untuk menggambarkan secara induktif, dengan asumsi yang didasarkan pada konstruk realitas sosial, variable yang sulit diukur, kompleks dan saling terkait, dan data yang dikumpulkan berisi tentang sudut pandang yang mendalam dari informan. Bums dan Grove mendefinisikan penelitian kualitatif sebagai sebuah sistem dan pendekatan untuk menjelaskan dan menyoroti pengalaman hidup sehari-hari. Menurutnya, setelah proses tadi maka dilanjutkan dengan tahapan memberi makna pada data yang ditemukannya.<sup>31</sup> Dengan pendekatan kualitatif ini, peneliti dapat mengeksplorasi secara mendalam sikap-sikap manusia, perbedaan perspektif, dan pengalaman hidup untuk menemukan kerumitan dalam situasi melalui kerangka secara menyeluruh.

Dari definisi diatas, secara umum dapat disimpulkan bahwa tujuan penelitian kualitatif untuk mendeskripsikan sebuah fenomena tertentu. Hal ini dikuatkan oleh pendapat Nassaji bahwa penelitian kualitatif atau penelitian deskriptif untuk menggambarkan sebuah fenomena dengan karakter yang melingkupinya. Tujuan penelitian kualitatif juga dikemukakan oleh Sani, Manurung, Suswanto dan Sudiran yang menyebut metode kualitatif bertujuan mengungkap

---

<sup>31</sup>Helaluddin, "Mengenal Lebih Dekat dengan pendekatan Fenomenologi: Sebuah Penelitian Kualitatif" (<https://www.researchgate.net> Diakses pada 7 November 2023, 10:16).



fenomena yang ada serta memahami makna dibalik fenomena tersebut.<sup>32</sup>

## 2. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang dipakai dalam penelitian ini menggunakan yakni kualitatif deskriptif dimana suatu penelitian yang bermaksud memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain-lain secara holistik dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa pada suatu konteks khusus yang alamiah dan serta dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah.<sup>33</sup> Dengan kata lain penelitian deskriptif, peneliti hendak menggambarkan suatu gejala (fenomena) atau sifat tertentu, tidak untuk mencari atau menerangkan keterkaitan antar variabel.<sup>34</sup>

Karena itu, data penelitian disampaikan sesuai keadaannya. Peneliti menggambarkan peristiwa atau kejadian yang terjadi dilapangan tanpa mengubahnya menjadi angka atau simbol.

## 3. Lokasi Penelitian

Penelitian berlokasi di Organisasi Kerukunan Anak Ende (KAE) yang berada di Lingkungan Bumi Kodya Asri, Kota Mataram Nusa Tenggara Barat. Lokasi ini dipilih oleh penulis karena didasarkan pada pertimbangan bahwa tempat tersebut memiliki kaitan dan tujuan yang tepat bagi peneliti.

## 4. Sumber Data

### a. Data Primer

Sumber data primer adalah data yang diperoleh atau dikumpulkan oleh peneliti secara langsung dari sumber datanya.<sup>35</sup> Sumber data primer atau sumber data utama dalam penelitian ini adalah mahasiswa yang terlibat dalam perjudian

---

<sup>32</sup>*Ibid.*, Hlm. 5.

<sup>33</sup>Tohirin, *Metode Penelitian Kualitatif dalam Pendidikan dan Bimbingan Konseling*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2012), hlm. 3.

<sup>34</sup>Wina Sanjaya, *Penelitian Pendidikan: Jenis, Metode, dan Prosedur*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Grup, 2013), hlm. 59.

<sup>35</sup>Sandu Siyoto, M. Ali Sodik, *Dasar Metodologi Penenelitian*, (Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015), hlm. 67.

online dan pengurus aktif yang tidak terlibat di dalam Organisasi KAE NTT-Mataram.

b. Data Sekunder

Sumber data sekunder adalah data yang diperoleh atau dikumpulkan peneliti dari berbagai sumber yang telah ada.<sup>36</sup> Sumber data skunder atau sumber data pendukung dalam penelitian ini berjumlah tiga orang yakni, Bang Meydi (Kepala Lingkungan), Pak Ridho (Warga) dan Pak Teguh (Warga). Mereka dipilih sebagai informan karena sekretariat Organisasi KAE NTT-Mataram berada di Lingkungan Bumi Kodya Asri. Fungsi mereka sebagai informan adalah untuk mengonfirmasi adanya indikasi judi online di Organisasi KAE NTT-Mataram.

5. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian kualitatif, karena tujuan dari penelitian adalah mendapatkan data.<sup>37</sup>

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Observasi

Observasi adalah pengamatan terhadap suatu objek yang diteliti baik secara langsung maupun tidak langsung untuk memperoleh data yang harus dikumpulkan dalam penelitian.<sup>38</sup>

Observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi partisipatif. Alasannya agar dapat memahami dan memperoleh informasi dengan jelas terkait analisis perilaku judi online dan dampak terhadap motivasi akademik (Studi Kasus Organisasi KAE NTT-Mataram).

b. Wawancara

Wawancara adalah suatu teknik pengumpulan data untuk mendapatkan informasi yang digali dari sumber data langsung

---

<sup>36</sup>*Ibid.*, hlm. 68.

<sup>37</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2008), hlm. 145.

<sup>38</sup>Djama'an Satori, dkk., *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2017), hlm. 104.

melalui percakapan atau tanya jawab.<sup>39</sup> Wawancara dapat dibagi dua macam yaitu wawancara terstruktur dan wawancara tidak terstruktur.<sup>40</sup> Penelitian ini menggunakan teknik wawancara tidak terstruktur. Alasan dipilihnya teknik wawancara ini karena penelitian ini memungkinkan peneliti untuk menggambarkan pertanyaan secara umum saja. Peneliti akan melakukan wawancara kepada beberapa individu yang terlibat dalam bermain judi online serta pengurus aktif yang tidak terlibat dalam tindakan tersebut di Organisasi KAE NTT-Mataram, juga Kepala Lingkungan dan warga Lingkungan Bumi Kodya Asri.

c. Dokumentasi

Dokumentasi berasal dari kata document, yang berarti barang-barang tertulis, metode dokumentasi adalah metode yang digunakan untuk mencari data mengenai hal-hal atau variable yang berupa catatan, transkrip, surat kabar dan lain-lain.<sup>41</sup>

Dokumentasi yang akan dilakukan peneliti dalam penelitian ini meliputi pengumpulan berbagai dokumen yang mendukung keabsahan data penelitian, seperti: Gambaran umum lokasi penelitian, tulisan atau dokumen yang terkait dengan analisis perilaku judi online dan dampak terhadap motivasi akademik (Studi Kasus Organisasi Kerukunan Anak Ende NTT-Mataram) serta catatan wawancara.

6. Analisis Data

Setelah data terkumpul, langkah selanjutnya adalah menganalisa data tersebut. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Reduksi Data

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema

---

<sup>39</sup>Sugiono, *Op.Cit.*, hlm. 130.

<sup>40</sup>Sugiono, *Op.Cit.*, hlm.138.

<sup>41</sup>Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta:RinekaCipta, 2006), hlm. 236.

dan polanya.<sup>42</sup> Peneliti melakukan reduksi data dengan cara memindahkan dan mengelompokkan sumber-sumber menjadi dua kategori: Sumber yang mendukung penelitian dan sumber yang tidak mendukung penelitian. Sumber yang mendukung penelitian dipertahankan sementara, sumber yang tidak mendukung dibuang.

b. Penyajian Data

Penyajian data berarti menampilkan data yang telah direduksi untuk disajikan. Dalam penelitian kualitatif, data umumnya berupa deskriptif dan naratif. Tahap ini melibatkan pengorganisasian data yang telah direduksi agar terstruktur dan tersusun dalam pola hubungan yang memudahkan pemahaman. Penyajian data bertujuan untuk mengintegrasikan informasi sehingga dapat menggambarkan situasi yang terjadi secara lebih lengkap.<sup>43</sup> Peneliti menggunakan penyajian data dan mengelompokkan data sesuai dengan fokus masing-masing.

c. Penarikan Kesimpulan

Dari data-data yang ada peneliti akan menarik kesimpulan dari semua data dan variabel yang diperoleh.<sup>44</sup> Dengan demikian, peneliti dapat memperoleh pemahaman yang lebih jelas terhadap hasil penelitian yang telah dilakukan.

7. Validasi Data

a. Ketekunan Pengamat

Setelah melakukan analisis data, peneliti melakukan pengecekan ulang terhadap data yang telah disiapkan untuk mengidentifikasi kekurangan yang mungkin ada dalam penelitian. Dalam hal ini, peneliti meningkatkan ketelitian untuk memastikan tidak ada kekurangan atau kesalahan dalam penelitian.

b. Triangulasi

Triangulasi dalam pengujian kredibilitas ini diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai

---

<sup>42</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2008), hlm. 147.

<sup>43</sup>*Ibid.*, hlm. 247.

<sup>44</sup>*Ibid.*, hlm. 249.

cara dan berbagai waktu.<sup>45</sup> Dalam penelitian ini, peneliti melakukan pengumpulan data dari beberapa informan dan narasumber melalui teknik wawancara. Data yang diperoleh tersebut diperkuat dengan observasi lapangan yang dilakukan langsung oleh peneliti. Tujuan observasi ini adalah untuk memastikan kevalidan data yang diperoleh dari narasumber dan juga membuat dokumentasi yang dapat memperkuat data yang telah terkumpul. Peneliti menggunakan triangulasi sumber data, dimana data dikumpulkan dari berbagai sumber untuk memvalidasi temuan dan mendapatkan prespektif yang beragam terkait analisis perilaku judi online dan dampak terhadap motivasi akademik (Studi Kasus Organisasi Kerukunan Anak Ende NTT-Mataram).



Perpustakaan UIN Mataram

---

<sup>45</sup>*Ibid.*, hlm. 273.

## BAB II

### GAMBARAN PERILAKU JUDI ONLINE DI ORGANISASI KERUKUNAN ANAK ENDE NTT-MATARAM

#### A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

##### 1. Sejarah Organisasi Kerukunan Anak Ende (KAE) NTT-Mataram

Sebuah organisasi membutuhkan ide atau gagasan yang menjadi dasarnya untuk terbentuk, dimulai ketika sekelompok mahasiswa asal Kota Ende yang tinggal di Mataram merasa ingin membentuk suatu organisasi sejak tahun 2001. Namun, hasrat tersebut baru bisa teraelisasikan di bulan Desember 2003. Mereka ingin membentuk organisasi yang terstruktur sebagai wadah untuk menggerakkan para mahasiswa yang berasal dari Kota Ende.

Tepatnya di Pajeruk Kos Bapak Hamsi atau lebih dikenal dengan Istana Kos, segala ide itu dimulai. Namun, seperti kehidupan, membentuk suatu organisasi tidaklah semudah yang diharapkan. Namun, semua hambatan dapat diatasi dengan dukungan para orang tua atau sesepuh dari Kota Ende yang tergabung dalam IKE (Ikatan Keluarga Ende).<sup>46</sup>

##### a. Pemberian Nama Organisasi

Ada beberapa nama yang coba ditawarkan diantaranya HME (Himpunan Mahasiswa Ende), FKME (Forum Komunikasi Mahasiswa Ende), dan KAE (Kerukunan Anak Ende). Dari ketiga nama yang ditawarkan, akhirnya forum menyetujui nama KAE (Kerukunan Anak Ende) setelah melalui beberapa perdebatan.

Makna kata “kerukunan” yaitu agar rekan-rekanita yang berasal dari Kota Ende bisa hidup secara harmonis dalam

---

<sup>46</sup> <https://gun4w4narsenal.wordpress.com/2012/10/17/sekilas-sejarah-terbentuknya-kae-ntt-mataram/> diakses pada tanggal 5 Mei 2024 pukul 20:10.

bingkai kebersamaan. Dalam konteks individual, komunitas maupun organisatoris kiprah KAE harus senantiasa mencerminkan nilai-nilai kerukunan dan kebersamaan. Dalam konteks individual, komunitas maupun organisatoris kiprah KAE harus senantiasa mencerminkan nilai-nilai kerukunan dan kebersamaan.

Kata “Anak” yaitu golongan generasi muda yang menuntut ilmu baik dalam perguruan tinggi ataupun sekolah golongan generasi muda yang menuntut ilmu baik dalam perguruan tinggi ataupun sekolah menengah. Sedangkan kata “Ende” memiliki arti sebagai tempat berasalnya papra generasi muda yang menuntut ilmu di Mataram.<sup>47</sup>

b. Motto Organisasi

Motto yang dirumuskan yaitu “***Mboka Kita Pewake Juru Kita Patuku***” merupakan sebuah ide dari salah satu *faunding fathers* yaitu Bang Bele (Subhan Maulana) yang secara filosofi memiliki arti apabila ada yang terkena musibah atau bencana atau masalah (*Mboka = Jatuh dan Juru = Sempoyongan*), kita secara bersama-sama tanpa memandang suku, ras dan status sosial membantu untuk menyelesaikan masalah.<sup>48</sup>

Adapun nama-nama Ketua KAE dari awal terbentuknya hingga sekarang.

- 1) Subhan Maulana
- 2) Zhulham Abidin MB
- 3) Ibrahim Umarba
- 4) Syahdun Umarba MB
- 5) Ahmad Romli
- 6) Andika Mahmud
- 7) Jumadin M. Nasir
- 8) Hasan M. Salah
- 9) Abdulah Abi
- 10) M. Ma'sum Yahya
- 11) Arif S. Syarifudin

---

<sup>47</sup>*Ibid*, (Sekilas-sejarah-bentuknya-kae-ntt-mataram).

<sup>48</sup>*Ibid*, (Sekilas-sejarah-bentuknya-kae-ntt-mataram).



- 12) Fhatur Rachman Ola
- 13) Nadiran Samin
- 14) Hairulah Usman
- 15) Muhammad Faturrahman
- 16) Abdul Huda Syaifullah
- 17) Husnul Yaqin
- 18) Mohammad Syaim

Pada mulanya, organisasi ini dibentuk semata untuk mempererat hubungan sosial berdasarkan asas kebersamaan di antara mahasiswa Ende tinggal di Kota Mataram, dan tidak pernah memiliki niat untuk menjadikan organisasi ini sebagai entitas berbasis ideologi. Namun, seiring berjalannya waktu KAE NTT-Mataram semakin berperan aktif dalam ranah organisasi. Organisasi ini mulai tumbuh dengan adanya perangkat-perangkat seperti AD/ART, visi misi, logo dan kemajuan lainnya.

Semua perkembangan dan pencapaian tersebut tidak bisa dipisahkan dari loyalitas anggota masyarakat KAE NTT-Mataram serta dukungan dari para senior dan tokoh yang ada di Mataram, maupun mereka yang telah kembali ke Kota Ende.

c. Keadaan Anggota Kerukunan Anak Ende (KAE) NTT-Mataram

Dalam suatu organisasi tentu harus adanya anggota sebagai bagian penting dalam suatu organisasi. Organisasi KAE ini sendiri yang bisa dinyatakan sebagai anggota adalah Mahasiswa masyarakat Ende yang telah dinyatakan lulus masa Orientasi Pengenalan Organisasi atau biasa dikenal dengan OSPOR, hal tersebut dijelaskan langsung dalam AD/ART tentang keanggotaan.<sup>49</sup>

*Berdasarkan hasil wawancara bersama ketua bidang Hubungan Masyarakat (HUMAS) KAE NTT-Mataram bahwa jumlah anggota saat ini pada tahun 2024 ialah 207 orang, yang terdiri dari laki-laki berjumlah 102 orang dan perempuan berjumlah 105 orang. Jumlah anggota ini merupakan anggota*

---

<sup>49</sup>AD/ART KAE NTT-Mataram.



sah yang telah mejalani masa orientasi pengenalan organisasi (OSPOR) sejak periode 2015/2016 hingga sekarannng.<sup>50</sup>

Tahapan awal observasi untuk menentukan pilihan informan dalam penelitian ini adalah mahasiswa yang terlibat perjudian online dan pengurus aktif yang tidak terlibat dalam tindakan perjudian di Organisasi KAE. Sebagai data pendukung, peneliti juga mewawancarai Kepala Lingkungan dan warga Lingkungan Bumi Kodya Asri, yang mana di lingkungan perumahan tersebut terdapat salah satu rumah yang dijadikan sebagai sekretariat dari Organisasi Kerukunan Anak Ende (KAE) NTT-Mataram. Dalam penelitian ini teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam menentukan informan adalah *purposive sampling*. Menurut Dana P. Tuner *purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang digunakan ketika peneliti sudah mempunyai target individu dan kekrakteristik yang sesuai dengan penelitiannya.<sup>51</sup>

Dengan pengambilan sempel yang disengaja, peneliti memiliki kesempatan memilih informan yang dapat memberikan wawasan yang kaya dan relevan terhadap subjek penelitian.

Berikut profil informan :

- |                    |                        |
|--------------------|------------------------|
| 1) Nama            | : MSH                  |
| Jenis Kelamin      | : Laki-laki            |
| Tingkat Pendidikan | : Mahasiswa            |
| Hoby               | : Main Game online     |
| 2) Nama            | : MS                   |
| Jenis Kelamin      | : Laki-laki            |
| Tingkat Pendidikan | : Mahasiswa            |
| Hoby               | : Olahraga (Bola Voli) |
| 3) Nama            | : FJ                   |
| Jenis Kelamin      | : Laki-laki            |
| Tingkat Pendidikan | : Mahasiswa            |

---

<sup>50</sup>Hasil Wawancara KABID HUMAS KAE NTT-Mataram, 26 April 2024.

<sup>51</sup>Reynaldi Ksanjaya dan Ega Trisna Rahayu "Motivasi Siswa Dalam Kegiatan Ekstrakurikuler Futsal Di SMA Negeri Blonakan", Jurnal Pendidikan dan Konseling, Vol. 4, No 5, Desember 2022.

- |                       |                        |
|-----------------------|------------------------|
| Hoby                  | : Main Game Online     |
| 4) Nama               | : IM                   |
| Jenis Kelamin         | : Laki-laki            |
| Tingkat Pendidikan    | : Mahasiswa            |
| Hoby                  | : Olahraga dan Membaca |
| 5) Nama               | : SS                   |
| Jenis Kelamin         | : Laki-laki            |
| Tingkat Pendidikan    | : Mahasiswa            |
| Hoby                  | : Olahraga (Futsal)    |
| 6) Nama               | : Sultan               |
| Jenis Kelamin         | : Laki-laki            |
| Jabatan di Organisasi | : Senior               |
| 7) Nama               | : Asraf                |
| Jenis Kelamin         | : Laki-laki            |
| Jabatan di Organisasi | : Senior               |
| 8) Nama               | : Meidy                |
| Jenis Kelamin         | : Laki-Laki            |
| Jabatan di Lingkungan | : Kepala Lingkungan    |
| 9) Nama               | : Ridho                |
| Jenis Kelamin         | : Laki-Laki            |
| Jabatan di Lingkungan | : Warga                |
| 10) Nama              | : Teguh                |
| Jenis Kelamin         | : Laki-Laki            |
| Jabatan di Lingkungan | : Warga                |

## B. Temuan dan Paparan Data

Untuk menjawab rumusan masalah pada BAB 1, maka peneliti melakukan pengumpulan data menggunakan teknik wawancara dan observasi. Teknik ini dilakukan untuk memperoleh pemahaman tentang bagaimana gambaran perilaku judi online di Organisasi Kerukunan Anak Ende (KAE) NTT-Mataram.

Gambaran perilaku perjudian online di organisasi yang dikemukakan Nurfaidah dalam bukunya “Perjudian di Indonesia: Fenomena, Dampak, dan Upaya pencegahan” bisa dilihat dari

berbagai aspek yang ditimbulkan oleh permainan judi online terhadap pelaku seperti, motivasi yang mendorong terlibat dalam aktivitas tersebut, prevalensi dan frekuensi berjudi, dampak yang dirasakan oleh individu dan hubungan didalam organisasi, persepsi dan sikap terhadap keberadaan perilaku judi online, serta upaya pencegahan dan intervensi yang dilakukan untuk mengatasi masalah tersebut.<sup>52</sup>

## 1. Motivasi

Bagi mereka yang terlibat dalam perjudi online, berjudi menjadi cara untuk mencari kesenangan dan hiburan. Mereka menikmati sensasi permainan, tantangan strategis, dan adrenalin yang terlibat dalam taruhan.<sup>53</sup> Bagi mereka yang lain motivasi utamanya terletak pada kesempatan untuk memenangkan uang dengan cepat dan mudah. Mereka melihat berjudi online sebagai cara untuk mendapatkan keuntungan finansial yang signifikan. Ada juga dari mereka yang terjun kedalam berjudi online untuk merasa terhubung dengan komunitas judi online yang lebih luas, di mana mereka dapat berinteraksi dengan pemain lain, berbagi pengalaman, dan bahkan memperluas jaringan sosial mereka. Berikut hasil wawancara peneliti dengan beberapa informan:

- a. Apa yang mendorong Anda untuk mulai terlibat dalam judi online?

Informan MSH mengatakan:

*“Rasa keingin tahuan dan mendapatkan uang secara instan”.*<sup>54</sup>

Informan MS mengatakan:

---

<sup>52</sup>Nurfaidah, Siti. *Perjudian di Indonesia: Fenomena, Dampak, dan Upaya Penanggulangan*. (Jakarta: Pustaka Ilmu, 2018).

<sup>53</sup> *Ibid.*, hlm. 43.

<sup>54</sup>Hasil Wawancara Dengan Informan MSH, 28 April 2024.

*“Untuk mendapatkan uang banyak secara gampang dan cepat”.*<sup>55</sup>

Informan FJ mengatakan:

*“Berawal dari menonton video di sosmed yang mengiklankan situs judi online serta keuntungan yang didapat dalam video tersebut begitu besar; Maka dari situ saya tertarik bermain judi online”.*<sup>56</sup>

Informan IM mengatakan:

*“Ketika saya tergiur dengan hasil yang didapatkan oleh teman dekat saya”.*<sup>57</sup>

Informan SS mengatakan:

*“Karena sering melihat teman-teman bermain judi online, maka timbul rasa ingin tahu”.*<sup>58</sup>

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan menunjukkan bahwa faktor-faktor yang mendorong seseorang yang terlibat dalam perjudian bervariasi, namun umumnya berkaitan dengan keingintahuan, pengaruh teman, dan promosi di media sosial. Beberapa individu tertarik karena harapan mendapatkan uang dengan cepat dan mudah, sementara yang lain tergiur oleh hasil yang diperoleh orang disekitar mereka atau terpengaruh oleh iklan yang menjanjikan keuntungan besar.

---

<sup>55</sup>Hasil Wawancara Dengan Informan MS, 30 April 2024.

<sup>56</sup>Hasil Wawancara Dengan Informan FJ, 3 Mei 2024.

<sup>57</sup>Hasil Wawancara Dengan Informan IM, 8 Mei 2024.

<sup>58</sup>Hasil Wawancara Dengan Informan SS, 12 Mei 2024.

## 2. Frekuensi dan Prevelensi

Bagi mereka judi online bukan hanya sekedar hiburan sesekali, tapi telah menjadi kebiasaan harian yang tidak terpisahkan dari rutinitas mereka.<sup>59</sup> Ada waktu tertentu bagi mereka melakukan tindakan judi online. Terkait dengan penelitian ini peneliti telah mewawancarai beberap informan, yang hasilnya sebagai berikut:

- a. Bagaimana Anda biasanya menghabiskan waktu saat berjudi?

Informan MSH mengatakan:

*“Disaat lagi gabut dan biasanya saya berjudi sebulan sekali ketika dapat kiriman dari orang tua”*.<sup>60</sup>

Informan MS mengatakan:

*“Ketika lagi sendirian dan saya bermain judi mungkin dalam seminggu tiga sampai empat kali”*.<sup>61</sup>

Informan FJ mengatakan:

*“Ketika tengah malam, disaat itu waktu yang tenang dan saya melakukan aktivitas berjudi empat atau lima kali dalam seminggu”*.<sup>62</sup>

Informan IM mengatakan:

---

<sup>59</sup>*Op.cit.*, hlm. 71.

<sup>60</sup>Hasil Wawancara Dengan Informan MSH, 28 April 2024.

<sup>61</sup>Hasil Wawancara Dengan Informan MS, 30 April 2024.

<sup>62</sup>Hasil Wawancara Dengan Informan FJ, 3 Mei 2024.

*“Saya lakukan pada malam hari karena menurut saya diwaktu itu sedang gacor-gacornya/kesempatan untuk menang besar”.*<sup>63</sup>

Informan SS mengatakan:

*“Diwaktu kosong atau ketika RTP nya 90% ke atas (kesempatan meraih kemenangan)”.*<sup>64</sup>

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti menunjukkan bahwa waktu dan frekuensi berjudi bervariasi antara individu. Ada yang berjudi sebulan sekali saat merasa bosan atau setelah menerima kiriman uang. Sebagian lainnya berjudi tiga hingga empat kali seminggu ketika sendirian. Ada juga yang memilih berjudi tengah malam, melakukan empat hingga lima kali dalam seminggu. Beberapa orang berjudi pada malam hari, percaya bahwa peluang menang lebih besar. Sementara yang lain berjudi diwaktu luang atau ketika Return to Player (RTP) tinggi, dengan harapan meningkatkan peluang kemenangan.

### 3. Dampak yang dirasakan individu dan hubungan di dalam organisasi

Mereka yang terjatuh dalam praktik judi online dapat merasakan dampak yang signifikan pada kehidupan sosial mereka.<sup>65</sup> Kehadiran yang sering di depan layar gadget untuk berjudi online dapat mengisolasi mereka dari interaksi sosial nyata. Mereka mulai melewatkan acara sosial dengan teman-teman mereka, lebih memilih untuk bermain judi online sendirian. Berikut hasil wawancara peneliti dengan beberapa informan :

- a. Apakah Anda merasa bahwa aktivitas ini memiliki dampak pada kehidupan sosial Anda?

---

<sup>63</sup>Hasil Wawancara Dengan Informan IM, 8 Mei 2024.

<sup>64</sup>Hasil Wawancara Dengan Informan SS, 12 Mei 2024.

<sup>65</sup>*Op.cit.*, hlm. 101.

Informan MSH mengatakan:

*“Sepertinya iya, karena diwaktu saya berjudi pasti ada yang ikut nonton dan turut memberikan saran untuk mengambil langkah selanjutnya”.*<sup>66</sup>

Informan MS mengatakan:

*“saya rasa tidak”.*<sup>67</sup>

Informan FJ mengatakan:

*“Untuk bergaul bersama teman pada saat sekarang mulai berkurang kebanyakan waktu dihabiskan untuk berjudi”.*<sup>68</sup>

Informan IM mengatakan:

*“Ya, karena saya lebih menghabiskan waktu dengan HP ketimbang duduk nongkrong dan berdiskusi dengan anggota lain”.*<sup>69</sup>

Informan SS mengatakan:

*“Kalo untuk dampak sosial yang ditimbulkan itu tidak ada”.*<sup>70</sup>

- b. Apakah Anda merasa bahwa judi online telah mempengaruhi hubungan anda sesama anggota organisasi atau orang lain di sekitar Anda?

---

<sup>66</sup>Hasil Wawancara Dengan Informan MSH, 28 April 2024.

<sup>67</sup>Hasil Wawancara Dengan Informan MS, 30 April 2024.

<sup>68</sup>Hasil Wawancara Dengan Informan FJ, 3 Mei 2024.

<sup>69</sup>Hasil Wawancara Dengan Informan IM, 8 Mei 2024.

<sup>70</sup>Hasil Wawancara Dengan Informan SS, 12 Mei 2024.

Informan MSH mengatakan:

*“Menurut saya dengan adanya judi online malah mempererat hubungan baik sesama anggota yang terlibat judi online, karena disaat berjudi biasanya sesama anggota yang terlibat berbagi link gacor (situs online dalam berjudi) dan untuk dampak akademis saya tetap aman-aman saja”.*<sup>71</sup>

Informan MS mengatakan:

*“Ada plus minusnya. Kalau pun ada dampak buruk yang terjadi mungkin ketidakpercayaan sesama anggota dalam hal mengelola keuangan organisasi. Adapun plus yakni mempererat hubungan antar anggota yang sama berjudi online. Diperkuliahan saya rasa tidak berpengaruh dengan tindakan tersebut”.*<sup>72</sup>

Informan FJ mengatakan:

*“Hubungan di antara kita tetap baik-baik saja”.*<sup>73</sup>

Informan IM mengatakan:

*“Iya, sangat berpengaruh dikarenakan jarang ada komunikasi sesama anggota”.*<sup>74</sup>

Informan SS mengatakan:

*“Tidak berpengaruh sama sekali”.*<sup>75</sup>

---

<sup>71</sup>Hasil Wawancara Dengan Informan MSH, 28 April 2024.

<sup>72</sup>Hasil Wawancara Dengan Informan MS, 30 April 2024.

<sup>73</sup>Hasil Wawancara Dengan Informan FJ, 3 Mei 2024.

<sup>74</sup>Hasil Wawancara Dengan Informan IM, 8 Mei 2024.

<sup>75</sup>Hasil Wawancara Dengan Informan SS, 12 Mei 2024.



Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti menunjukkan bahwa dampak judi online terhadap kehidupan sosial dan akademis berbeda-beda pada setiap individu. Beberapa informan merasakan dampak negatif, baik secara sosial, sementara yang lain tidak merasakan perubahan signifikan. Dampak judi online terhadap hubungan antar anggota organisasi bersifat subjektif dan bervariasi tergantung perspektif individu. Ada yang merasakan judi online mempererat hubungan baik, sementara yang lain melihat potensi dampak negatif seperti kepercayaan dan komunikasi. Beberapa informan juga merasakan bahwa judi online tidak mempengaruhi hubungan interpersonal mereka.

Adapun hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan pengurus aktif yang tidak terlibat perjudian online di Organisasi Kerukunan Anak Ende (KAE) sebagai berikut:

- a. Menurut Rekan, apa dampak utama yang ditimbulkan dari fenomena judi online yang terjadi di organisasi KAE?

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
Informan Rekan Sultan Mengatakan:

*“Menurut saya itu ketergantungan, Karena kalau sudah sekali mencoba untuk bermain judi online itu susah untuk lepas. Jadi, kalau sudah ketergantungan itu jika dibiarkan semakin parah”.*<sup>76</sup>

Informan Rekan Asraf Mengatakan:

*“Untuk dampak buruk dari judi online itu sendiri khususnya dikalangan mahasiswa. Di usia seperti mahasiswa itu belum bisa mengontrol dirinya dalam artian ketika mereka (mahasiswa) sudah terjun ke dunia perjudian, besar*

---

<sup>76</sup>Hasil Wawancara Dengan Informan Sultan, 23 Mei 2024.

*kemungkinan akan menjadi kecanduan nantinya. Jadi, itu sangat sulit untuk kembali seperti semula”.*<sup>77</sup>

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan menunjukkan bahwa judi online menyebabkan ketergantungan yang sulit diatasi, terutama di kalangan mahasiswa. Sekali mencoba mereka (mahasiswa) seringkali sulit melepaskan diri dari aktivitas tersebut. Mahasiswa yang umumnya belum mampu mengontrol diri memiliki resiko tinggi menjadi kecanduan. Dampak negatif ini menegaskan seriusnya masalah judi online bagi mahasiswa, terutama dalam hal ketergantungan dan kontrol diri.

#### 4. Presepsi dan sikap terhadap keberadaan judi online

Beberapa anggota memiliki pandangan yang sangat menentang terhadap judi online, melihatnya sebagai aktivitas yang bertentangan dengan nilai-nilai moral dan budaya mereka.<sup>78</sup> Disisi lain, ada juga beberapa anggota memilih sikap yang lebih toleran terhadap judi online. Mereka melihatnya sebagai bentuk hiburan atau aktivitas yang tidak berbahaya jika dilakukan dengan bertanggung jawab. Berikut hasil wawancara dengan beberapa informan:

- a. Apakah anda merasa ada tekanan dari anggota organisasi atau lingkungan sekitar untuk terlibat dalam judi online?

Informan MSH mengatakan:

*“Tidak, itu murni dari keinginan tahu diri sendiri”.*<sup>79</sup>

Informan MS mengatakan:

---

<sup>77</sup>Hasil Wawancara Dengan Informan Asraf, 24 Mei 2024.

<sup>78</sup>*Op.cit.*, hlm. 125.

<sup>79</sup>Hasil Wawancara Dengan Informan MSH, April 2024

*“Tidak, murni dari saya sendiri karena banyak melihat iklan-iklan judi online yang ditampilkan di media sosial”*.<sup>80</sup>

Informan FJ mengatakan:

*“Termasuk ada, karena sering melihat teman-teman dan menyuruh saya untuk mencoba”*.<sup>81</sup>

Informan IM mengatakan:

*“Iya ada”*.<sup>82</sup>

Informan SS mengatakan:

*“Tidak ada tekanan, ini merupakan kemauan pribadi saya”*.<sup>83</sup>

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan menunjukkan bahwa motivasi keterlibatan dalam judi online di antara para informan. Informan MSH dan SS menyatakan bahwa keinginan mereka murni dari diri sendiri. Informan MS juga mengaku tidak ada tekanan eksternal, namun tertarik karena sering melihat iklan di media sosial. Berbeda dengan mereka, Informan FJ dan IM merasakan adanya tekanan lingkungan sekitar, dengan FJ menyebutkan teman-temannya sebagai faktor pendorong. Secara keseluruhan, baik motivasi internal maupun tekanan sosial mempengaruhi keputusan untuk terlibat dalam judi online.

---

<sup>80</sup>Hasil Wawancara Dengan Informan MS, 30 April 2024

<sup>81</sup>Hasil Wawancara Dengan Informan FJ, 3 Mei 2024.

<sup>82</sup>Hasil Wawancara Dengan Informan IM, 8 Mei 2024.

<sup>83</sup>Hasil Wawancara Dengan Informan SS, 12 Mei 2024.

Adapun hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan Ketua Lingkungan dan warga Bumi Kodya Asri sebagai berikut:

- a. Bagaimana tanggapan Bapak terhadap terhadap fenomena judi online yang terjadi di Organisasi Kerukunan Anak Ende KAE NTT-Martaram?

Informan Meidy mengatakan:

*“Tanggapan saya itu terhadap mahasiswa, jelas menghambat masa depan. Karena waktu yang seharusnya digunakan untuk mengerjakan tugas malah digunakan untuk judi online”*.<sup>84</sup>

Informan Ridho Mengatakan:

*“Judi online ini kan, sebenarnya permainan yang menimbulkan ketagihan karena bisa mendapatkan uang secara instan. Kalau dalam kemahasiswaan, yang main begituan pasti ada sebab dan akibatnya. Sebabnya kekurangan transfer dari orang tua atau pengaruh lingkungan, untuk akibatnya merugikan diri sendiri, semuanya jadi keteteran ndak jadi beli ini dan itu yang bermanfaat buat dirinya, SPP perkuliahan ndak dibayar. itu sih menurut saya”*.<sup>85</sup>

Informan Teguh Mengatakan:

*“Menurut saya, tentang mahasiswa yang main judi online itu dapat merugikan buat mereka. Selain itu, mereka (mahasiswa) yang main gituan terkadang mengurung diri atau jarang bersosialisasi. Mungkin itu aja”*.<sup>86</sup>

---

<sup>84</sup>Hasil Wawancara Dengan Meidy, 19 Mei 2024.

<sup>85</sup>Hasil Wawancara Dengan Ridho, 19 Mei 2024.

<sup>86</sup>Hasil Wawancara Dengan Teguh, 20 Mei 2024.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan menunjukkan seorang informan menyatakan bahwa judi online menghambat masa depan mahasiswa yang mengalihkan waktu dari tugas ke berjudi. Pandangan lain menyoroti judi online judi online menimbulkan efek ketagihan karena menawarkan uang yang instan. Mahasiswa yang bermain judi online seringkali melakukannya karena kekurangan uang dan sebagainya. Selain itu, ada pandangan bahwa mahasiswa yang terlibat aktivitas tersebut cenderung merugikan diri dengan mengurung diri atau jarang bersosialisasi. Semua itu menegaskan bahwa judi online membawa dampak negatif yang signifikan bagi mahasiswa.

#### 5. Upaya pencegahan dan intervensi

Bagi mereka yang terlibat dalam aktivitas judi online di dalam organisasi, mereka tidak melihat adanya upaya dari organisasi terkait fenomena tersebut. Namun mereka sering mendapatkan nasihat dan dukungan dari anggota lain maupun dari orang sekitar. Berikut hasil wawancara dengan beberapa informan:

- a. Bagaimana tanggapan Anda terhadap upaya pencegahan atau intervensi yang mungkin dilakukan oleh organisasi atau pihak terkait?

Informan MSH mengatakan :

*“Tidak ada upaya dari organisasi terkait masalah itu. Tapi, ada nasihat dari orang sekitar untuk menjauhi tindakan tersebut”*.<sup>87</sup>

Informan MS mengatakan:

*“Tidak ada, tapi dari orang sekitar memberikan edukasi terhadap dampak buruk dari kegiatan ini”*.<sup>88</sup>

---

<sup>87</sup>Hasil Wawancara Dengan Informan MSH, 28 April 2024.

<sup>88</sup>Hasil Wawancara Dengan Informan MS, 30 April 2024.

Informan FJ mengatakan:

*“Belum ada upaya dari organisasi untuk mencegah permainan judi online”*.<sup>89</sup>

Informan IM mengatakan:

*“Upaya dari anggota lain yang tidak terlibat memang ada dan saya menerima saran itu. Karena apa yang mereka berikan itu untuk kebaikan saya”*.<sup>90</sup>

Informan SS mengatakan:

*“Memang ada upaya dari anggota lain yang tidak terlibat. Tapi, terkadang saya ikuti hanya sebentar. Jikalau mempunyai uang yang cukup, saya pun berjudi lagi”*.<sup>91</sup>

- b. Apakah Anda memiliki rencana atau strategi untuk mengurangi atau menghentikan perilaku judi online?

Informan MSH mengatakan:

*“Ada dan saat ini saya sudah beerhenti berjudi online”*.<sup>92</sup>

Informan MS mengatakan:

*“Bagi saya tidak usah lama-lama menyimpan uang didalam ATM. Karena itu dapat menimbulkan niat untuk berjudi”*.<sup>93</sup>

Informan FJ mengatakan:

---

<sup>89</sup>Hasil Wawancara Dengan Informan FJ, 3 Mei 2024.

<sup>90</sup>Hasil Wawancara Dengan Informan IM, 8 Mei 2024.

<sup>91</sup>Hasil Wawancara Dengan Informan SS, 12 Mei 2024.

<sup>92</sup>Hasil Wawancara Dengan Informan MSH, 28 April 2024.

<sup>93</sup>Hasil Wawancara Dengan Informan MS, 30 April 2024.

*Banyak meluangkan waktu untuk berbincang bersama teman yang tidak terlibat”.*<sup>94</sup>

Informan IM mengatakan :

*“Iya, saya memiliki rencana untuk mengurangi judi online dengan cara mengisi waktu luang dengan membaca dan berdiskusi bersama anggota yang tidak terlibat”.*<sup>95</sup>

Informan SS mengatakan:

*“Ada rencana dengan mengisi waktu luang dengan kegiatan-kegiatan tertentu seperti olahraga dan sejenisnya”.*<sup>96</sup>

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan menunjukkan bahwa ada beberapa upaya pencegahan dari individu disekitar para informan, intervensi resmi dari organisasi belum terlihat secara signifikan. Nasihat dan edukasi dari orang terdekat menjadi bentuk intervensi utama yang diterima dari para informan. Namun, para informan menunjukkan kekesadaran dan inisiatif untuk mengurangi atau menghentikan berilaku judi online dengan berbagai strategi yang sesuai dengan kondisi dan preferensi mereka masing-masing.

Adapun hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan pengurus aktif Organisasi Kerukunan Anak Ende (KAE) sebagai berikut:

- a. Menurut Rekan, solusi apa yang bisa diterapkan bagi pelaku judi online dalam Organisasi KAE?

Informan Sultan mengatakan:

---

<sup>94</sup>Hasil Wawancara Dengan Informan FJ, 3 Mei 2024.

<sup>95</sup>Hasil Wawancara Dengan Informan IM, 8 Mei 2024.

<sup>96</sup>Hasil Wawancara Dengan Informan SS, 12 Mei 2024.



*“Kalau menurut saya solusi yang terbaik itu memotivasi diri untuk tidak bermain judi online, terus merubah gaya hidup yang tadinya amburadul jadi lebih produktif untuk fokus ke tujuan awal yaitu kuliah, dan pintar-pintar menjalin pertemanan mencari sirkel yang sekiranya baik”.*<sup>97</sup>

Informan Asraf mengatakan:

*“Solusi menurut saya yaitu menjaga jarak dengan teman-teman yang sebelumnya bermain judi online. Dengan tidakan itu saya yakin secara perlahan mempengaruhi pemikiran mereka (pelaku judi) terkait judi online”.*<sup>98</sup>

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan menunjukkan dua pandangan mengenai solusi menghindari judi online. Pertama, memotivasi diri untuk tidak bermain judi online, mengubah gaya hidup menjadi lebih produktif, dan mencari teman yang baik. Kedua, menjaga jarak dengan teman-teman yang bermain judi online untuk mengubah pemikiran agar tidak terlibat lagi dengan aktivitas judi online. Kedua solusi ini menekankan pentingnya motivasi diri dan pengelolaan hubungan sosial dalam mengatasi judi online.

### **C. Pembahasan**

Menilai data temuan dalam prespektif teori memungkinkan untuk mengidentifikasi dan memahami faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku terkait motivasi, prevelensi dan frekuensi, dampak yang dirasakan individu dan hubungan didalam organisasi, persepsi dan sikap terhadap keberadaan perilaku judi online, serta upaya pencegahan dan intervensi. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi mengenai faktor-faktor yang dikemukakan oleh Riswandi dalam mempengaruhi perilaku untuk mengambil keputusan berjudi

---

<sup>97</sup>Hasil Wawancara Dengan Sultan, 23 Mei 2024.

<sup>98</sup>Hasil Wawancara Dengan Asraf, 23 Mei 2024.



online dari ke-lima pelaku judi online di Organisasi Kerukunan Anak Ende (KAE) NTT-Mataram sebagai berikut:

### 1. Faktor Biologis

Manusia adalah makhluk hidup yang sama dengan makhluk hidup lainya dimana manusia juga tidak terlepas dari kebutuhan biologis, baik makan, minum, reproduktif dan lain sebagainya.<sup>99</sup> Faktor biologis merupakan salah satu faktor yang sudah ada pada individu yang telah ditentukan oleh kondisi genetik dan fisik mereka.

Adapun hasil wawancara dan obsevasi, beberapa diantaranya menunjukkan bahwa Informan MSH dan MS memiliki motivasi dalam berjudi online dipengaruhi oleh faktor biologis yang mempengaruhi mereka untuk berjudi online.

### 2. Faktor Sosiopsikologis

Manusia merupakan makhluk sosial dimana dari proses sosial ia memperoleh beberapa karakteristik yang mempengaruhi perilakunya. Pengaruh dari teman sekitarnya yang terlibat judi online dapat mempengaruhi keputusan untuk mencoba judi online.<sup>100</sup>

Adapun hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti, terdapat beberapa informan, yaitu MSH, MS dan IM menunjukkan dampak perilaku berjudi online terhadap mereka dan hubungan didalam organisasi disebabkan oleh adanya faktor Sosiopsikologis dalam mempengaruhi perilaku mereka akan tindakan tersebut.

### 3. Faktor ekologis

Faktor ekologis atau faktor lingkungan dimana manusia tinggal atau hidup berpengaruh pada perilakunya.<sup>101</sup> Sering

---

<sup>99</sup>Riswandi, *Psikologi Komunikasi*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013), hlm. 39.

<sup>100</sup>*Ibid.*, hlm. 40.

<sup>101</sup>*Ibid.*, hlm. 41.

bergaul dengan teman yang terlibat judi online dapat mempengaruhi individu untuk terlibat dalam kegiatan tersebut.

Adapun hasil wawancara yang dilakukan peneliti, beberapa dari mereka yakni, informan, IM dan SS telah memberikan jawaban mereka terkait motivasi mereka dalam berjudi online, menunjukkan bahwa faktor ekologis berperan dalam mempengaruhi perilaku mereka untuk berjudi online.

#### 4. Faktor Temporal

Hasil penelitian menunjukkan bahwa biometrik manusia dipengaruhi oleh waktu. Bahkan aktivitas kehidupan manusia pun dikendalikan oleh yang namanya waktu.<sup>102</sup> Kebiasaan meluangkan waktu di layar gawai tanpa disadari telah menjadi suatu kebutuhan dan tindakan tersebut dapat mempengaruhi perilaku individu.

Adapun hasil wawancara yang dilakukan peneliti, ke-lima informan telah memberikan jawaban mereka terkait frekuensi dan prevelensi mereka dalam berjudi online menunjukkan bahwa faktor temporal juga berperan dalam mempengaruhi perilaku mereka akan tindakan tersebut.

#### 5. Faktor Teknologi

Mrsahall MC Luhan bahwa teknologi komunikasi sangat berpengaruh pada perilaku orang.<sup>103</sup> Kemajuan teknologi telah memungkinkan pengembangan platform perjudian online yang lebih canggih dan menarik sehingga memudahkan bagi pengguna untuk mengaksesnya ini mempengaruhi pengambilan keputusan individu untuk terlibat dalam judi online.

Adapun hasil wawancara yang dilakukan peneliti, informan FJ telah memberikan jawabannya terkait motivasi dalam berjudi online menunjukkan bahwa faktor teknologi juga berperan dalam mempengaruhi perilaku untuk berjudi online.

---

<sup>102</sup>*Ibid.*, hlm. 42.

<sup>103</sup>*Ibid.*, hlm. 43.

## 6. Faktor Lingkungan Psikososial

Lingkungan psikososial adalah persepsi orang tentang sejauh mana lingkungan memuaskan atau mengecewakan akan mempengaruhi perilaku orang tersebut dalam lingkungan dimana dia berada.<sup>104</sup> Pengaruh teman dan orang sekitar membuat individu lebih cenderung untuk berjudi jika lingkungan mereka mendukung aktivitas tersebut begitu pun sebaliknya.

Adapun hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti, beberapa informan yaitu MSH, MS, IM dan SS menunjukkan bahwa upaya pencegahan dan intervensi mereka dalam berjudi online dipengaruhi faktor lingkungan psikososial.



Perpustakaan UIN Mataram

---

<sup>104</sup>*Ibid.*, hlm. 45.

## BAB III

### DAMPAK JUDI ONLINE TERHADAP AKADEMIK DI ORGANISASI KERUKUNAN ANAK ENDE NTT-MATARAM

#### A. Temuan dan Paparan Data

Wawancara dan observasi yang dilakukan peneliti dengan beberapa informan di Organisasi Kerukunan Anak Ende (KAE) NTT-Mataram terkait dampak judi online terhadap motivasi akademik para pelaku.

Peneliti menanyakan kepada informan tentang dampak judi online terhadap motivasi akademik. Ada beberapa pertanyaan dari peneliti kepada ke-lima pelaku judi online di Organisasi KAE, sebagai berikut:

1. Apakah judi online mengganggu konsentrasi belajar Anda?

Informan MSH mengatakan:

*“Judi online tidak mengganggu fokus belajar saya”.*<sup>105</sup>

Informan MS mengatakan:

*“Tidak mengganggu”.*<sup>106</sup>

Informan FJ mengatakan:

*“Sangat mengganggu konsentrasi belajar, karena selalu memikirkan cara untuk menang dalam berjudi”.*<sup>107</sup>

Informan IM mengatakan:

---

<sup>105</sup>Hasil Wawancara Dengan Informan MSH, 25 Mei 2024.

<sup>106</sup>Hasil Wawancara Dengan Informan MS, 26 Mei 2024.

<sup>107</sup>Hasil Wawancara Dengan Informan FJ, 27 Mei 2024.

*“Iya, sangat mengganggu. Saat pembelajaran dari Dosen, saya merasa tidak fokus dikarenakan masih terbayang-bayang jika, judi online mampu menghasilkan hasil yang memuaskan untuk saya”*.<sup>108</sup>

Informan SS mengatakan:

*“Saya rasa tidak mengganggu fokus pada belajar saya”*.<sup>109</sup>

2. Pernahkah mengabaikan tugas-tugas kuliah karena terlalu asyik berjudi?

Informan MSH mengatakan:

*“Selama saya terlibat, saya tidak melalaikan tugas-tugas kuliah”*.<sup>110</sup>

Informan MS mengatakan:

*“Saya rasa tidak ada tugas kuliah yang saya lalaikan”*.<sup>111</sup>

Informan FJ mengatakan:

*“Saya sering melalaikan tugas karena aktivitas tersebut”*.<sup>112</sup>

Informan IM mengatakan:

*“Banyak tugas kuliah yang saya lalaikan akibat berjudi online ini”*.<sup>113</sup>

---

<sup>108</sup>Hasil Wawancara Dengan Informan IM, 29 Mei 2024.

<sup>109</sup>Hasil Wawancara Dengan Informan SS, 30 Mei 2024.

<sup>110</sup>Hasil Wawancara Dengan Informan MSH, 25 Mei 2024.

<sup>111</sup>Hasil Wawancara Dengan Informan MS, 26 Mei 2024.

<sup>112</sup>Hasil Wawancara Dengan Informan FJ, 27 Mei 2024.

<sup>113</sup>Hasil Wawancara Dengan Informan IM, 29 Mei 2024.

Informan SS mengatakan:

*“Untuk tugas kuliah, saya tidak pernah melalaikan”*.<sup>114</sup>

3. Apakah minat atau motivasi belajar Anda menurun sejak terlibat judi online?

Informan MSH mengatakan:

*“Saya rasa tidak”*.<sup>115</sup>

Informan MS mengatakan:

*“Judi online tidak menurunkan minat belajar saya. Karena saya telah mengatur waktu khusus terhadap aktivitas tersebut”*.<sup>116</sup>

Informan FJ mengatakan:

*“Iya, minat belajar saya sangat menurun”*.<sup>117</sup>

Informan IM mengatakan:

*“Saya mengalami penurunan motivasi belajar”*.<sup>118</sup>

Informan SS mengatakan:

*“Tidak ada pengaruh terhadap motivasi belajar saya”*.<sup>119</sup>

---

<sup>114</sup>Hasil Wawancara Dengan Informan SS, 29 Mei 2024.

<sup>115</sup>Hasil Wawancara Dengan Informan MSH, 25 Mei 2024.

<sup>116</sup>Hasil Wawancara Dengan Informan MS, 26 Mei 2024.

<sup>117</sup>Hasil Wawancara Dengan Informan FJ, 27 Mei 2024.

<sup>118</sup>Hasil Wawancara Dengan Informan IM, 29 Mei 2024.

<sup>119</sup>Hasil Wawancara Dengan Informan SS, 30 Mei 2024.

4. Apakah judi online mengganggu biaya kuliah Anda?

Informan MSH mengatakan:

*“Tidak, karena saya jarang bermain sehingga, kebutuhan dalam perkuliahan tetap aman”*.<sup>120</sup>

Informan MS mengatakan:

*“Untuk uang kuliah aman-aman saja. Soalnya, saya menggunakan uang diluar dari kebutuhan kuliah”. Itu yang saya anggap uang lebih pemberian dari orang tua”*.<sup>121</sup>

Informan FJ mengatakan:

*“Iya, terkadang uang yang diberikan untuk membayar keperluan kuliah, saya pakai untuk berjudi”*.<sup>122</sup>

Informan IM mengatakan:

*“Jelas mengganggu. Karena sebagian besar uang yang dikirim orang tua saya gunakan untuk deposit (Mengisi dana) kesitus judi onlie”*.<sup>123</sup>

Informan SS mengatakan:

*“Tidak berpengaruh, saya tidak menggunakan uang keperluan kuliah untuk berjudi”*.<sup>124</sup>

---

<sup>120</sup>Hasil Wawancara Dengan Informan MSH, 25 Mai 2024.

<sup>121</sup>Hasil Wawancara Dengan Informan MS, 26 Mei 2024.

<sup>122</sup>Hasil Wawancara Dengan Informan FJ, 27 Mei 2024.

<sup>123</sup>Hasil Wawancara Dengan Informan IM, 29 Mei 2024.

<sup>124</sup>Hasil Wawancara Dengan Informan SS, 30 Mei 2024.

5. Apakah judi online membuat Anda stres dan mengurangi waktu tidur Anda yang berdampak kinerja akademik?

Informan MSH mengatakan:

*“Sters ketika kalah saja dan tidak mengganggu waktu tidur saya, saya rasa tidak ada pengaruh dengan kuliah saya”.*<sup>125</sup>

Informan MS mengatakan:

*“Stres ketika saya lagi sendirian dan Untuk waktu istirahat saya tidak terganggu. Dan ,itu tidak berpengaruh pada kinerja akademik saya”.*<sup>126</sup>

Informan FJ mengatakan:

*“Hampir tiap malam saya mengalami sters dan tidak bisa tidur. Hal itu, yang membuat kinerja akademik saya terhambat”.*<sup>127</sup>

Informan IM mengatakan:

*“Iya, saya sters karena hasil yang dibayangkan tidak sesuai dengan realita yang ada dan sangat mengganggu ketika mau tidur. Akhirnya itu berdampak pada kinerja akademik saya”.*<sup>128</sup>

Informan SS mengatakan:

*“Kalau sters saat mengalami kekalahan dalam berjudi memang iya. Tapi, hanya sebentar saya rasakan untuk waktu tidur saya*

---

<sup>125</sup>Hasil Wawancara Dengan Informan MSH, 25 Mai 2024.

<sup>126</sup>Hasil Wawancara Dengan Informan MS, 26 Mei 2024.

<sup>127</sup>Hasil Wawancara Dengan Informan FJ, 27 Mei 2024.

<sup>128</sup>Hasil Wawancara Dengan Informan IM, 29 Mei 2024.



*rasa tidak, dan tidak berpengaruh dengan kinerja akademik saya”.*<sup>129</sup>

6. Apakah pernah berusaha judi online demi perkuliahan? Apa sulitnya?

Informan MSH mengatakan:

*“Pernah dan saya berhasil menghentikannya, saya rasa tidak ada kesulitan yang saya hadapi waktu itu”.*<sup>130</sup>

Informan MS mengatakan:

*“Pernah dan sekarang saya tidak berjudi. Yang menjadi sulitnya, waktu istirahat saya berkurang”.*<sup>131</sup>

Informan FJ mengatakan:

*Pernah tapi sekarang saya tetap bermain, dan yang menjadi hal tersulit hingga saat ini, saya masih berteman dengan orang-orang yang berjudi”.*<sup>132</sup>

Informan IM mengatakan:

*Pernah tapi, hal itu kembali gagal. “Jujur saya lebih banyak menghabiskan waktu dengan berjudi, terlalu terobsesi dengan kemenangan yang ditampilkan oleh situs judi di akun sosmed, sehingga keteteran dengan perkuliahan saya”.*<sup>133</sup>

Informan SS mengatakan:

---

<sup>129</sup>Hasil Wawancara Dengan Informan SS, Mei 2024.

<sup>130</sup>Hasil Wawancara Dengan Informan MSH, 25 Mei 2024.

<sup>131</sup>Hasil Wawancara Dengan Informan MS, 26 Mei 2024.

<sup>132</sup>Hasil Wawancara Dengan Informan FJ, 27 Mei 2024.

<sup>133</sup>Hasil Wawancara Dengan Informan IM, 29 Mei 2024.

*“Pernah dan saat ini saya berhenti berjudi. Saya tidak menemukan kesulitan waktu itu”.*<sup>134</sup>

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan bahwa judi online judi online menarik minat sebagian mahasiswa, namun dampaknya terhadap kehidupan akademik dan kesejahteraan mereka beragam. Pertama, terkait konsentrasi belajar, beberapa informan mengatakan bahwa judi online tidak mengganggu fokus mereka. Mereka bisa membedakan waktu belajar dan waktu berjudi. Sebaliknya, ada juga yang merasa judi online sangat mengganggu konsentrasi mereka, pikiran mereka terganggu oleh cara memenangkan judi atau potensi keuntungan finansial. Selanjutnya, judi online dapat mempengaruhi tanggung jawab akademik mahasiswa. Beberapa informan mengatakan meskipun berjudi online, mereka tidak pernah melalaikan tugas kuliah. Namun, ada juga yang sering melalaikan tugas karena terlalu asyik berjudi. Bagi mereka judi online menjadi prioritas utama, ini menunjukkan judi online bisa berdampak negatif pada tanggung jawab akademik. Dampak judi online juga terlihat pada minat dan motivasi belajar mahasiswa. Beberapa informan mengatakan bahwa judi online tidak menurunkan minat atau motivasi belajar mereka, sementara yang lain minat motivasi belajar mereka menurun sejak berjudi online. Selain itu, judi online juga bisa mempengaruhi biaya kuliah mahasiswa. Beberapa informan mengatakan judi online tidak mengganggu biaya kuliah karena mereka bisa memisahkan uang untuk kuliah dan uang untuk berjudi. Namun, ada juga yang mengaku menggunakan sebagian uang kuliah untuk berjudi. Judi online juga bisa menyebabkan sters yang mempengaruhi kinerja akademik. Beberapa informan mengaku mengalami sters ketika kalah berjudi dan tidak mengganggu dengan waktu tidur, tapi sters ini hanya sementara dan tidak mempengaruhi kinerja akademik. Sementara itu, yang lain mengatakan stres dan kelelahan akibat

---

<sup>134</sup>Hasil Wawancara Dengan Informan SS, 30 Mei 2024.

judi online mempengaruhi kinerja akademik mereka. Stres berkepanjangan bisa mempengaruhi mental dan kemampuan fokus pada studi. Terakhir, judi online menimbulkan tantangan bagi mahasiswa yang ingin berhenti akan tindakan tersebut. Beberapa informan mengaku mencoba berhenti demi kuliah, ada yang berhasil, ada yang gagal dan terlibat kembali. Bagi yang gagal mereka menyebutkan tantangan seperti berteman dengan orang yang berjudi dan terobsesi dengan kemenangan. Secara keseluruhan, observasi yang dilakukan peneliti menunjukkan bahwa judi online bisa berdampak pada berbagai aspek kehidupan akademik mahasiswa seperti penurunan konsentrasi belajar, tanggung jawab akademik, minat dan motivasi belajar, biaya kuliah serta upaya berhenti berjudi. Perbedaan pengalaman dan persepsi diantara informan menunjukkan bahwa dampaknya bervariasi tergantung pada tingkat keterlibatan, kemampuan manajemen waktu dan motivasi belajar.

## **B. Pembahasan**

Menilai data dalam perspektif teori merupakan suatu proses dimana menggunakan konsep teoritis untuk menganalisis data temuan. Dalam hal ini peneliti akan mencari keterkaitan antara data yang telah dikumpulkan dengan teori-teori yang ada tentang dampak judi online terhadap motivasi akademik.

Dampak dari judi online terhadap motivasi akademik, seperti yang di kemukakan Arga Dwi Praditya dan Moch. Iqbal beberapa diantaranya penurunan konsentrasi, kerugian finansial, Pengaruh sosial, penurunan kesehatan mental dan fisik dan adiksi atau kecanduan.

### **1. Penurunan Kosentrasi**

Menurut Arga Dwi Praditya dan Moch. Iqbal begitu candunya permainan judi online bagi mahasiswa. Sehingga malas akan namanya belajar. Yang dimana seharusnya mahasiswa fokus pada pelajaran yang ada dikampus atau tugas yang diberikan malah digunakan untuk bermain judi online

yang banyak memberikan dampak negatif bagi mereka. Ini akan berimbas pada penurunan prestasi akademik mereka (mahasiswa).<sup>135</sup>

Pernyataan diatas selaras dengan beberapa ungkapan oleh informan FJ dan IM yang mengatakan kosentrasi belajar mereka terganggu karena bermain judi online. Informan FJ dan IM juga mengungkapkan minat atau motivasi belajar mereka menurun sejak terlibat dalam tindakan tersebut. Hal ini disebabkan karena mereka menjadikan judi online sebagai prioritas utama dan mengesampingkan urusan akademiknya.

## 2. Kerugian Finansial

Kerugian finansial akibat judi online dapat menyebabkan tekanan ekonomi, yang bisa mengalihkakan fokus dari studi ke cara-cara untuk mengatasi masalah keuangan tersebut. Mahasiswa mungkin harus mencari pinjaman atau bekerja lebih banyak untuk menutupi kerugian sehingga mengurangi waktu belajar.<sup>136</sup>

Informan FJ dan IM mengungkapkan bahwa uang yang dikirim dari orang tua mereka gunakan untuk berjudi. Hal ini mengganggu biaya kuliah mereka sebab, uang yang semestinya diperuntukkan dalam kebutuhan akademis malah disalah gunakan dalam berjudi.

## 3. Pengaruh Sosial

Fenomena judi online yang terjadi di lingkungan mahasiswa berdampak pada melemahnya nilai-nilai sosial bagi mereka. Waktu yang dihabiskan untuk berjudi online bisa mengurangi interaksi yang sehat dengan teman, keluarga, dan rekan sekelas.<sup>137</sup>

---

<sup>135</sup>Arga Dwi Praditya & Moch. Iqbal, “Fenomena Judi Online Sebagai Patologi Sosial Dilingkungan Mahasiswa Universitas Islam Negeri Bengkulu”, Tarbawi: Jurnal Pendidikan Islam dan Isu-Isu Sosial, Vol 8, No. 2, (2 Desember 2023), hlm. 168.

<sup>136</sup>*Ibid.*, hlm. 168.

<sup>137</sup>*Ibid.*, hlm. 168.

Sejalan dengan ungkapan dari Informan IM bahwa ia lebih banyak menghabiskan waktu untuk berjudi dan FJ juga mengungkapkan karena pertemanannya dengan orang yang berjudi Sehingga ia tidak bisa menghentikan aktivitas tersebut. Peneliti berasumsi bahwa Informan IM mempunyai obsesi yang tinggi terhadap kemenangan yang ditawarkan oleh situs judi onilne sehingga waktu untuk berkumpul bersama teman atau rekan sekelasnya berkurang. Sebaliknya, Kerana pertemanan yang dilakukan informan FJ tidak sehat dalam artian teman-taman yang masih aktif dalam tindakan judi, membuatnya sulit untuk menghentikan tindakan judi online.

#### 4. Penurunan Kesehatan Mental dan Fisik

Aktivitas perjudian dapat menyebabkan kurangnya waktu istirahat, stres dan depresi, terutama ketika mengalami kekelahan. Kondisi emosional yang tidak stabil dan kurangnya waktu istirahat dapat mempengaruhi kemampuan belajar dan motivasi akademik.<sup>138</sup>

Pernyataan diatas sejalan dengan ungkapan beberapa Informan. Namun, tekanan emosional yang mereka rasakan, hanya ketika kalah dalam berjudi dan itu tidak berimbas kepada kinerja akademik mereka. Berbeda dangan Informan FJ dan IM mereka mengungkapkan tekanan emosional yang mereka rasakan berdampak pada kinerja akademik mereka. Hal ini menandakan bahwa judi online juga menyebabkan Sters pada pelakunya dan bagi pelaku yang memiliki aktivas yang tinggi pada judi online akan berpengaruh pada kinerja akademik dan juga kesehatan mental mereka.

#### 5. Adiksi atau Kecanduan

Judi online bisa menyebabkan kecanduan atau ketergantungan terhadap permainan tersebut. Dimana dapat mengalihkan perhatian dari kegiatan akademik. Kecanduan sering kali memerlukan waktu dan usaha yang cukup besar

---

<sup>138</sup>*Ibid.*, hlm. 169.

diatasi, yang berarti lebih sedikit waktu dan energi yang dapat dicurahkan untuk pendidikan.<sup>139</sup>

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti terhadap informan FJ dan IM yang melalaikan tugas-tugas akademik mereka demi berjudi, terlihat bahwa keterlibatan mereka yang begitu tinggi dalam judi online menjadi salah satu faktor yang signifikan dalam menyelesaikan tugas-tugas kuliah. Kedua informan menunjukkan pola perilaku yang menandakan kurangnya dedikasi terhadap pendidikan mereka, yang besar kemungkinan dipengaruhi oleh dampak kecanduan judi online.



Perpustakaan UIN Mataram

---

<sup>139</sup>*Ibid.*, hlm. 169.

## **BAB IV**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan pemaparan mengenai Analisis Perilaku Judi Online dan Dampak Terhadap Motivasi Akademik (Studi Kasus Organisasi Kerukunan Anak Ende NTT-Mataram), peneliti dapat menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Perilaku judi online di Organisasi Kerukunan Anak Ende NTT-Mataram terjadi akibat adanya motivasi akan keterlibatan dalam judi online yang dipengaruhi oleh faktor biologis, faktor ekologis dan faktor teknologi. Sedangkan frekuensi dan prevelensi dari mereka yang terlibat judi online dipengaruhi oleh faktor temporal dan dampak pada individu pelaku judi online dan hubungan didalam organisasi yang dipengaruhi oleh faktor sosiosikologis. Adapun persepsi dan sikap terhadap adanya judi online. Selain itu, upaya pencegahan dan intervensi individu pelaku judi online dipengaruhi oleh faktor psikososial.
2. Judi online juga memberikan dampak terhadap motivasi akademik bagi individu yang terlibat didalamnya seperti penurunan konsentrasi, kerugian finansial, pengaruh sosial, penurunan kesehatan mental dan fisik dan kecanduan pada judi online.

#### **B. Saran :**

1. Kepada Organisasi Kerukunan Anak Ende NTT-Mataram hendaknya lebih mengawasi anggotanya agar tidak terlibat dalam perjudian online.
2. Untuk para anggota yang terlibat agar segera memberhentikan aktivitas judi online karena dampak yang begitu signifikan terhadap motivasi akademik.
3. Kepada peneliti berikutnya yang tertarik dalam bidang yang sama, dapat menggunakan penelitian ini sebagai panduan atau referensi dengan objek, subjek, dengan variabel yang berbeda.



## DAFTAR PUSTAKA

### Buku/Jurnal

- Aby Subagyo & Laras Astuti, “*Faktor yang Mempengaruhi Mahasiswa Melakukan Perjudian Online*”, Vol. 3 Indonesian Journal of Criminal Law and Criminology (IJCLC), No. 3 2022.
- Agung Kurniawan, “*Judi Sepak Bola Online Pada kalangan Mahasiswa di Yogyakarta*”, *Skripsi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Yogyakarta*, Yogyakarta, 2014.
- Aldi Ryanto, “*Permainan Judi Online Dalam Kajian Sosialogi Perilaku Menyimpang Studi Terhadap Mahasiswa Pemain Judi Online Di Perguruan Tinggi X Jakarta*” *Skripsi*, UIN Syarif Hidayatullah, 2022.
- Al-Hikmah, *Al-Qur’an dan Terjemahan*, Bandung: CV Penerbit Diponegoro.
- Andika, R. A. V, *Pengaruh Faktor Budaya Dan Faktor Sosial Terhadap Keputusan Pembelian Studi Pada Konsumen Produk Krudung Rabbani Di Kecamatan Jombang* [Doktoral Dissartion]. STIE PGRI DEWANTARA, Jombang 2018.
- Arga Dwi Praditya & Moch. Iqbal, “*Fenomena Judi Online Sebagai Patologi Sosial Dilingkungan Mahasiswa Universitas Islam Negeri Bengkulu*”, *Tarbawi: Jurnal Pendidikan Islam dan Isu-Isu Sosial*, Vol 8, No. 2, 2 Desember 2023.
- Azwar, *Sikap Manusia Teori dan Pengukurannya*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010.
- Bernanda Dwi Nugraha, “*Dampak Judi Online Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa (Studi Kasus Mahasiswa, A, B, C, D, E, F, G, H, I)*”, *Skripsi*, Universitas Islam Riau, 2022.
- Budi Harto, *Pengantar Ilmu Perilaku Kesehatan Dan Pendidikan Kesehatan Gigi*, Jakarta: EGC, 2013.



- Damyati & Mudjiono, *“Belajar dan Pembelajaran”*, Jakarta: Rineka Cipta, 2009.
- Dimiyati & Mudjiono, *“Belajar dan Pembelajaran”*, Jakarta PT. Rineka Cipta, 2006.
- Djali, *“Psikologi Pendidikan”*, Cetakan Ketujuh, Jakarta: PT Bumi Aksara, 2013.
- Djamarah & Syaiful Bahri, *“Psikologi Belajar”*, Jakarta: Psikologi Belajar, 2011.
- Dudi Hartanto, *Modul Cetak Bahan Ajar Psikologi Keperawatan*, Kemenkes Keperawatan: 2018.
- Fadhli Ramadhan, *“Judi Online dan Prestasi Akademik Mahasiswa Universitas Islam Negeri (UIN) Ar-Raniry”*, Skripsi, UIN Ar-Raniry, 2016.
- Hana Utami, *Teori Dan Pengukuran Pengetahuan, Sikap Dan Perilaku Manusia*, Yogyakarta: Nuha Medika, 2010.
- Kartini Kartono, *Patologi Sosial*, Jakarta: Rajawali, 2009.
- Mesias J.P. Segala, *“Tinjauan Yuridis Terhadap Tindak Pidana Permainan Judi Jackpot”*, Jurnal Hukum Kaidah Vol.18 No.3.
- Mhd. Ishaq Abdush Shabur Dkk, *“Judi Sepak Bola Online Pada Kalangan Mahasiswa Muslim Di Universitas Islam Riau”*, *Jurnal Cakrawala Ilmiah*, Vol. 1, No. 7, Maret 2022.
- Ngalim Purwanto, *Belajar Berhubungan Dengan Perubahan Tingkah Laku*, Jakarta: PT. Rineka Cipta. 1990.
- Notoatmojo, *Ilmu Perilaku Kesehatan*, Jakarta: Rinneka Cipta, 2010.
- Nurfaidah, Siti. *Perjudian di Indonesia: Fenomena, Dampak, dan Upaya Penanggulangan*. Jakarta: Pustaka Ilmu, 2018.

- Reynaldi Ksanjaya dan Ega Trisna Rahayu “*Motivasi Siswa Dalam Kegiatan Ekstrakurikuler Futsal Di SMA Negeri Blonakan*”, Jurnal Pendidikan dan Konseling, Vol. 4, No 5, Desember 2022.
- Riswandi, *Psikologi Komunikasi*, Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013.
- Sandu Siyoto, M. Ali Sodik, *Dasar Metodologi Penelitian*, Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015.
- Siti Sahara, “*Efektifitas Penghukum Bagi Pelaku (Maisir) Perjudian di Kota Langsa*”, Jurnal Hukum Samudra Keadilan Vol.13 No.1, Januari-Juni 2018.
- Soerjono Soekanto, *Sosiologi Sebagai Pengantar*, Jakarta: Rajawali, 2012.
- Sudirman A.M, “*Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*”, Edisi Pertama, Jakarta: Rajawali Pers, 2012.
- Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: RinekaCipta, 2006.
- Syafrul Hardiansyah, “*Kegiatan Judi Online Dikalangan Pelajar dan Mahasiswa di Kota Pekanbaru Studi Tentang Judi Online Pada Lima Warnet di Kelurahan Maharatu, Kecamatan Marpoyan Damai*”. JOM FISIP Vol.3, No.1. Februari,2016.
- Tantri C.C Bachtiar, *Skripsi: “Tinjauan Kriminologis Terhadap Kejahatan Perjudian Game Online”*, Skripsi Fakultas Hukum Universitas Hasanuddin Makassar, Makassar, 2017.
- Tohirin, *Metode Penelitian Kualitatif dalam Pendidikan dan Bimbingan Konseling*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2012.
- Walgito Bimo, *Bimbingan Konseling Studi dan Karir*, Jogjakarta: CV. Andi Offset, 2005.
- Wina Sanjaya, *Penelitian Pendidikan: Jenis, Metode, dan Prosedur*, Jakarta: Kencana Prenada Media Grup, 2013.

Winkel, *Bimbingan Dan Konseling Di Institusi Pendidikan*, Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia, 1991.

AD/ART Kerukunan Anak Ende NTT-Mataram.

### **Websit**

Helaluddin, “*Mengenal Lebih Dekat dengan pendekatan Fenomenologi: Sebuah Penelitian Kualitatif*” (<https://www.researchgate.net>) Diakses pada 7 November 2023, 10:16.

<https://gun4w4narsenal.wordpress.com/2012/10/17/sekilas-sejarah-terbebtuknya-kae-ntt-mataram/> diakses pada tanggal 5 Mei 2024 pukul 20:10.

### **Wawancara Pertama**

KABID HUMAS KAE NTT-Mataram, Mataram, 26 April 2024

MSH, Mataram, 28 April 2024

MS, Mataram, 30 April 2024

FJ, Mataram, 3 Mei 2024

IM, Mataram, 8 Mei 2024

SS, Mataram, 12 Mei 2024

Sultan, Mataram, 23 Mei 2024

Asraf, Mataram, 24 Mei 2024

Meidy, Mataram, 19 Mei 2024

Ridho, Mataram, 19 Mei 2024

Teguh, Mataram, 20 Mei 2024

## **Wawancara Kedua**

MSH, Mataram, 25 Mei 2024

MS, Mataram, 26 Mei 2024

FJ, Mataram, 27 Mei 2024

IM, Mataram, 29 Mei 2024

SS, Mataram, 30 Mei 2024



**Perpustakaan UIN Mataram**



# LAMPIRAN

Perpustakaan UIN Mataram

## Lampiran 1 : Surat Permohonan Rekomendasi Penelitian

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) MATARAM**  
**FAKULTAS DA'WAH DAN ILMU KOMUNIKASI**  
Dr. Saifur Machid No. 100 Jempang Mataram NTB  
No. 2014/2015/2016/2017/2018/2019/2020/2021/2022/2023/2024

---

No/ur. : 260/Ur.1.2/PP/00/WF/TK/IA/2024  
Lampiran : 1 (Satu) Berkas Proposal  
Hal : Permohonan Rekomendasi Penelitian

Mataram, 23 April 2024

Kepada Yth.  
Kepala BANGKESBANGPOL PROVINSI NTB  
di  
Tanjung

Assalamu'alaikum Wr. Wb.  
Kami mohon kesediaan Bapak untuk memberikan izin penelitian kepada mahasiswa di bawah ini:

N & M	Muhammad Syarifur
N I M	150103022
Fakultas	Da'wah Dan Ilmu Komunikasi
Prodi	Hubungan Komunikasi Islam
Tujuan	Izin Penelitian
Batal	Analisis Perilaku Isih Online Di Organisasi Kerukunan Anak Isih (SAE) NTT - Mataram

Izin tersebut digunakan untuk mendapatkan data yang diperlukan dalam penelitian ini.

Demi ini dan atas kesediaan Bapak kami ucapkan terima kasih.

  
UNIVERSITAS ISLAM  
MATARAM  
Dr. Saifur Machid, MA  
NIP. 195206121994031000

**Perpustakaan UIN Mataram**

**Lampiran 2 : Surat Rekomendasi Penelitian**



### Lampiran 3 : Surat Izin Penelitian



**PEMERINTAH PROVINSI NUSA TENGGARA BARAT**  
**BADAN RISET DAN INOVASI DAERAH**  
Alamat: Jl. Raya Mataram 2 - Desa Lingsih - Kecamatan Lingsih - Kabupaten Mataram 83132  
 Kabupaten Lombok Barat - Provinsi NTB, e-mail: [brida@ontara.go.id](mailto:brida@ontara.go.id) Website: [brida.ontara.go.id](http://brida.ontara.go.id)

**SURAT IZIN**  
 Nomor : 070/15441/IB – BRIDA / V / 2024  
**TENTANG**  
**PENELITIAN**

**Dasar :**

- 1. Peraturan Daerah Provinsi Nusa Tenggara Barat Nomor 14 Tahun 2021 Tentang Perubahan Ketiga Atas Perda No 11 Tahun 2016 Tentang Rambu-rambu Dan Ekskusi Peringkat Daerah Provinsi NTB.
- 2. Peraturan Gubernur NTB Nomor 48 Tahun 2021 Tentang Perubahan Ke Empat Atas Peraturan Gubernur Nomor 51 Tahun 2016 tentang Kebijakan, Susunan Organisasi, Tugas dan Fungsi serta Tata Kerja Badan-Badan Daerah Provinsi Nusa Tenggara Barat.
- 3. Surat Dit. Ditjen. Pendidikan dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Mataram Nomor : 280/Ln.12/PP.00.5/FD/04/2024. Perihal : Rekomendasi Izin Penelitian.
- 4. Surat dan BAKUSISBANG/ORDNARI Provinsi Nusa Tenggara Barat Nomor : 070/655/VIH/0K/15/04/2024. Perihal : Rekomendasi Izin Penelitian.

**MEMBERI IZIN**

<b>Kepada :</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Nama :</b> Muhamad Syahidin</li> <li>2. <b>NIK / NIM :</b> 8308140390901001/190000022</li> <li>3. <b>Institusi :</b> Universitas Islam Negeri Mataram</li> <li>4. <b>Alamat/HP :</b> Jln. Mahkota, Kelurahan Telaga, Kecamatan Wanga 831591, Kabupaten Kota Haja, Kabupaten Ende Utara, Kabupaten Ende, Provinsi Nusa Tenggara Timur / 081256016728</li> </ul>
<b>Untuk :</b>	1. Melakukan Penelitian dengan Judul : "Analisis Perilaku Jud Online Di Organisasi Kerohanian Anak Ende (KAKE) NTT - Mataram"
<b>Lama Waktu :</b>	1. Organisasi Kerohanian Anak Ende (KAKE) NTT-Mataram April sampai Mei 2024

Dengan ketentuan agar yang bersangkutan menyerahkan hasil penelitian selambat-lambatnya 1 (satu) bulan setelah selesai melakukan penelitian kepada Badan Riset Dan Inovasi Daerah Provinsi NTB via email [brida@ontara.go.id](mailto:brida@ontara.go.id)

Dengan surat izin Penelitian ini dapat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

UNIVERSITAS ISLAM NE  
**M A T A R A M**

Dikeluarkan di Lombok Barat  
 Pada tanggal 31/02/2024  
 di: Kepala Bria Provinsi NTB  
 Kepala Bidang (Bidang Inovasi Dan Teknologi)



**LALU SILANGI 3P. MM**  
 NIM: 190002211900031005

Perwakilan: **Pejabat/kepala** sebagai berikut:

1. Gubernur/NTB/040404/Lapras
2. Walikota Mataram
3. Ditjen Pendidikan dan Ilmu Komunikasi UIN Mataram
4. Ketua Organisasi Kerohanian Anak Ende (KAKE)
5. Yang bersangkutan
6. Arng



## Lampiran 4 : Surat Balasan Permohonan Penelitian



**KERUKUNAN ANAK ENDE (KAE) NTT-MATARAM**  
*Sekretariat Jln. Sultan Hassanudin No. 237 Jl. Hutan Lingsar Sari, Mataram-NTB  
Tlp. 082127106604*

---

Nomor : 47/KAE-NTT/MTRM/0-20/VI/2024  
Lamp :  
Hal : Surat Balasan Permohonan Penelitian

**Kepada**

**Yth.**  
**Dekan Fakultas Dakwah Dan Ilmu Komunikasi**  
**Prodi Bimbingan Dan Konseling Islam**  
**Universitas Islam Negeri Mataram**  
**Di-**  
**Tempat**

Terkait dengan surat permohonan penelitian yang diberikan oleh Muhamad Syaffudin, dengan NIM 190363022 Mahasiswa Universitas Islam Negeri Mataram pada bulan April sampai bulan Mei untuk melaksanakan penelitian di Organisasi Kerukunan Anak Ende NTT-Mataram, dengan ini kami memberikan izin kepada mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian surat ini kami sampaikan, atas Kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
M A T A R A M  
Mengerahkan  
KAE NTT-Mataram  
Periode 2023/2024




Perpustakaan **KAE Mataram**

---

*"Mboka Kita Pawake Juru Kita Patuku"*

## Lampiran 5 : Kartu Konsultasi Skripsi



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MATARAM**  
**FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU**  
**KOMUNIKASIPRODI BIRINGAN**  
**KONSELING ISLAM**

Jln. Gajah Mada No. 100 Tlp. (0379) 621104-621069 Fax. (0379) 621117 Jembering Mataram

---

**KARTU KONSULTASI SKRIPSI**

Nama : *Muhammad Syaifuldin*  
 NIM : *190303022*  
 Pembimbing : *Muhammad Awwad, M.Pd.I*

Hari/Tanggal	Materi Konsultasi	Tanda Tangan Pembimbing
<i>4-04-2024</i>	<i>Revisi Tawar' Materi' Al-Adab</i>	<i>[Signature]</i>
<i>17-04-2024</i>	<i>Date Primer</i>	<i>[Signature]</i>
<i>23-04-2024</i>	<i>Date wawancara, Date diskusi</i>	<i>[Signature]</i>
<i>2-05-2024</i>	<i>Perhal analisis keabsahan data</i>	<i>[Signature]</i>
<i>7-05-2024</i>	<i>Tahris feasibility study pedoman</i>	<i>[Signature]</i>
<i>20-05-2024</i>	<i>Tambahan Data kuesioner</i>	<i>[Signature]</i>
<i>28-05-2024</i>	<i>Analisis Pambahasan</i>	<i>[Signature]</i>
<i>3-06-2024</i>	<i>Kejelasan, Redaksi</i>	<i>[Signature]</i>
<i>5-06-2024</i>	<i>ACC Skripsi</i>	<i>[Signature]</i>

Judul Skripsi:  
 Analisis Perilaku Ruli Online Di Organisasi Kerukunan Anak Esak (KAE) NUF-Mataram

Dekan,

*[Signature]*  
 Dr. Muhammad Saleh, M.A  
 NIP. 197209121998031001

Mataram,  
 Piringbinging

*[Signature]*  
 Muhammad Awwad, M.Pd.I  
 NIP. 198810302019031010

Perpustakaan UIN Mataram

## Lampiran 6 : Sertifikat Plagiasi



Perpustakaan UIN Mataram

## Lampiran 7 : Sertifikat Bebas Pinjam



**UPT PERPUSTAKAAN UIN MATARAM**  
**Sertifikat Bebas Pinjam**  
No.4830/Un.12/Perpustakaan/SP/06/2004

Sertifikat Ini Diberikan Kepada :

**MUHAMAD SYAIFUDIN**  
190503022  
FDK/980

Mahasiswa/Mahasiswi yang tersebut namanya di atas ketika surat ini dikeluarkan, sudah tidak mempunyai pinjaman, hutang denda ataupun masalah lainnya di Perpustakaan Universitas Islam Negeri (UIN) Mataram. Sertifikat ini dipergunakan sebagai persyaratan UJIAN SKRIPSI.



UPT Perpustakaan  
M. Hum  
57601262006042001

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
M A T A R A M

Perpustakaan UIN Mataram

## Lampiran 8 : Dokumentasi Dengan Informan



**Anggota Organisasi  
Kerukunan Anak Ende (KAE)**



**Informan Kabid HUMAS  
KAE**



**Informan IM**



**Informan MSH**



**Informan MS**



**Informan SS**





**Informan FJ**



**Salah satu Informan sedang bermain Permainan Judi Online**



**Informan Sultan**



**Informan Asraf**



**Informan Bang Meydi**



**Informan Pak Ridho**



**Informan Pak Teguh**



**Perpustakaan UIN Mataram**

## Lampiran 9 : Instrumen Wawancara

No.	Aspek Wawancara	Item Wawancara
1.	Perilaku Judi Online	<ul style="list-style-type: none"><li>• Keterlibatan dalam judi online</li><li>• Jenis permainan judi online</li><li>• Waktu yang digunakan untuk berjudi online</li><li>• Faktor pendukung terhadap keterlibatan dalam berjudi online</li><li>• Intervensi terhadap judi online</li></ul>
2.	Dampak Perilaku Judi Online terhadap Motivasi Akademik	<ul style="list-style-type: none"><li>• Motivasi terhadap akademik</li><li>• Kedisiplinan mengikuti pelajaran</li><li>• Tanggung jawab akademik</li><li>• Kebutuhan akademik</li></ul>

Perpustakaan UIN Mataram



## Lampiran 10 : Daftar Riwayat Hidup

### DAFTAR RIWAYAT HIDUP

#### A. Identitas Diri

Nama : Muhamad Syaifudin  
Tempat, Tanggal Lahir : Ende, 13 Oktober 1999  
Alamat Rumah : Ende, Flores, Nusa Tenggara Timur

#### B. Riwayat Pendidikan

1. Pendidikan Formal
  - a. SDN Ende 1, 2011
  - b. MTs Negeri Ende, 2014
  - c. MAN Ende, 2017



Mataram, 5 Juni 2024

Perpustakaan UIN Mataram

Muhamad Syaifudin  
NIM 190303022



**Perpustakaan UIN Mataram**