

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Menurut Kamus besar Bahasa Indonesia judi atau permainan judi adalah permainan dengan memakai uang sebagai taruhan, perjudian diartikan sebagai perbuatan dengan berjudi (Dekdikbud, 1999: 419). Berjudi sendiri diartikan sebagai mempertaruhkan sejumlah uang atau harta dalam permainan tebakan berdasarkan kebetulan, dengan tujuan mendapatkan keuntungan dari permainan tersebut. Menurut Kartini Kartono, perjudian adalah taruhan dengan sengaja yaitu mempertaruhkan satu nilai atau sesuatu yang dianggap bernilai dan berharga dengan menyadari adanya resiko dan harapan-harapan tertentu pada peristiwa-peristiwa permainan, pertandingan, perlombaan dan kejadian-kejadian yang tidak atau belum diketahui hasilnya (Kartono, 2009: 55-58).

Beberapa negara menganggap judi adalah suatu hal yang legal dan biasa saja menurutnya, bukan hanya itu saja mereka juga memfasilitasi dengan memiliki tempat perjudian yang biasa disebut dengan *casino*. Amerika adalah negara terkenal dengan tempat perjudiannya di Las Vegas, selain itu beberapa negara lain ini juga melegalkan perjudian seperti Finlandia, Kanada, Irlandia, Singapura.

Pasal 1 ayat (3) Undang-Undang Dasar 1945 menyatakan bahwa negara Indonesia adalah negara hukum (*recht staaf*). Karena Indonesia merupakan negara yang berdasarkan pada hukum, maka idealnya kedudukan hukum harus

ditempatkan di atas segalanya serta mutlak dan setiap orang, setiap perbuatan harus sesuai dengan aturan hukum tanpa terkecuali.

Karena Indonesia adalah negara hukum, maka di Indonesia sendiri memiliki hukum yang mengatur tentang perjudian. Perjudian di Indonesia dianggap sebagai perilaku yang menyimpang karena melanggar Undang-undang hukum pidana (KUHP) Pasal 303 ayat (3), perjudian itu dinyatakan sebagai berikut: judi segala pertaruhan yang lain-lain akan diancam pidana penjara paling lama 10 tahun atau pidana denda paling banyak Rp.25.000.000 (KUHP No 7 Tahun 1974, 2008: 321).

Hukum dibuat dengan bertujuan untuk dipatuhi oleh masyarakat supaya masyarakat bisa lebih teratur. Menurut (Agus, 2013: 7), Bahwa hukum untuk menjaga keamanan, menciptakan keadilan, dan mengatur hidup bersama disepakati oleh semua pemimpin dan anggota masyarakat, sehingga menjadi lingkungan yang tertib dan teratur.

Namun, tidak ada suatu sistem sosial yang melaksanakan pengendalian secara sempurna terhadap anggota masyarakatnya, betapapun tentramnya dan tertibnya suatu masyarakat pasti ada saja yang ditemui anggota masyarakatnya yang melanggar aturan dan menyimpang. Begitu pula dengan pelanggaran-pelanggaran judi yang ada di Indonesia.

Judi sendiri sudah melekat dari kecil ketika kita bermain kelereng. Siapa yang menang akan mendapatkan kelereng dari lawannya tersebut. Menariknya, meskipun judi dilarang di Indonesia dan melakukan judi itu melanggar hukum, tetap saja dengan iming-iming melipat gandakan uang, masyarakat sangat antusias dengan bermain judi. Di Indonesia sendiri kita sudah mengetahui banyaknya

kasus-kasus perjudian yang terjadi dan sudah banyaknya bandar-bandar judi yang tertangkap oleh pihak polisi. Perjudian dapat mengakibatkan rusaknya pribadi dan moral dari pejudi itu sendiri, karena dia selalu berangan-angan mendapatkan keuntungan melalui cara yang mudah yaitu melakukan perjudian sehingga ia akan lupa dengan aktivitas kehidupannya sehari-hari.

Fenomena yang terjadi disini adalah perilaku dalam masyarakat yang tidak sesuai dengan norma dan aturan yang sudah disepakati. Dalam kasus ini judi sudah dilarang dan sudah ada pasalnya tetapi masih juga ada yang memainkannya.

Di Jakarta polisi berhasil menangkap pelaku bandar judi togel yang beroperasi di Tangerang Selatan. Dari hasil penyelidikan, Pelaku mendapat penghasilan Rp.2.000.000 per hari kata Kasubag Humas Polres Tangerang Selatan AKP H Mansuri, Kamis (2/2/2017). (<http://www.detik.com/news/berita> di akses 20 November 2017).

Pada zaman sekarang, perkembangan teknologi informasi dan telekomunikasi sangatlah berkembang pesat, kemudahan akses internet diseluruh penjuru dunia sekarang bisa dinikmati dengan mudah. Internet kini sudah menjadi candu didalam masyarakat modern. Internet (*interconnection-networking*) adalah seluruh jaringan komputer yang saling terhubung menggunakan standar sistem *global transmission control protocol/internet protocol suite* (TCP/IP) sebagai protokol pertukaran paket (*packet switching communication protocol*) untuk melayani miliyaran pengguna di seluruh dunia. (<http://www.wikipedia.org>, di akses 22 Maret 2017).

Internet juga dikenal sebagai dunia maya dan yang hidup di dunia maya tersebut dinamakan *online* dan ketika tidak menggunakan dunia maya bisa disebut *offline*. Pada zaman kecanggihan teknologi seperti sekarang ini, segala usia mulai dari anak-anak, remaja, dewasa, dan lansia sangat mudah untuk mengakses informasi secara cepat dan instan yang di bantu oleh seperangkat handphone yang *online* tersambung ke internet. Internet tentu sangat akrab dengan masyarakat sekarang ini sebab segala sesuatu bisa diselesaikan melalui internet mulai dari belanja online, mencari pekerjaan, memesan tiket perjalanan, memesan kamar hotel, apa saja bisa melalui internet dan baru-baru ini telah dilaksanakanya UNBK yaitu: Ujian Nasional Berbasis Komputer.

Perkembangan pendidikan di Indonesia sudah mulai menampakan sebuah perubahan besar, pada tahun 2017 Indonesia menerapkan sistem UNBK (Ujian Nasional Berbasis Komputer). Adalah sistem pelaksanaan ujian nasional dengan menggunakan komputer sebagai media ujiannya. Dalam pelaksanaanya, UNBK berbeda dengan sistem ujian nasional berbasis kertas atau *Paper Based test* (PBT) yang selama ini sudah berjalan ([www.ubk.kemdikbud.go.id](http://www.ubk.kemdikbud.go.id) di akses 22 Maret 2017).

Kenyataan menunjukan bahwa masyarakat mengalami perubahan sosial yang sangat cepat, maju dan memperlihatkan gejala desintegratif. Masalah sosial dalam masyarakat itu juga dirasakan oleh dunia pendidikan (Ahmadi, 2007:14).

Pengamatan peneliti sebagai pengguna internet yang aktif, menemukan sebuah fenomena bukan hanya membantu masyarakat dengan dampak positif saja namun, ada beberapa pula dampak negatif yang diberikan oleh internet. Beberapa

dampak tersebut diantara lain adalah: pornografi, kecanduan hubungan maya, kecanduan bermain game online dikomputer dan smartphone, judi online, kriminalitas, dll. Fenomena yang terjadi dimasyarakat sebagai pengguna internet aktif ketika pemakai menggunakan smartphone untuk menjelajah dunia maya atau bermain internet pengguna-pengguna internet kerap menemukan sebuah iklan situs perjudian yang ada di halaman web lain sehingga dapat dengan mudah mengakses website perjudian yang ada didalam iklan tersebut. Bagi sebagian pengguna tentu merasa risih tersambung dengan sendirinya kedalam website yang tidak diinginkannya sehingga menimbulkan efek negatif dikalangan masyarakat yang dimana internet sendiri bisa dengan mudah diakses siapa saja dan dimana saja.

Menariknya, kecagihan internet sekarang banyak mempengaruhi para pelajar seperti yang sering saya amati, pelajar bolos sekolah untuk bermain *games online* yang ada di warung internet. Tentunya sangat disayangkan penggunaan internet justru berdampak negatif juga bagi dunia pendidikan.

Berbagai dampak negatif dalam penggunaan internet yang berdampak negatif juga di rasakan oleh mahasiswa yang bermain judi online. Judi online sama halnya dengan judi biasa namun bedanya, judi online bisa dimainkan dimana saja asalkan adanya akses internet dan perlengkapan smartphone atau juga komputer. Dengan adanya kemudahan ini maka daya tarik dalam memainkan judi online ini menjadi sangat besar.

Indonesia mempunyai hukum untuk mengatur transaksi elektronik yaitu: Undang-Undang ITE (Informasi dan Transaksi Elektronik) Undang-undang

nomor 11 tahun 2008 atau UU ITE adalah UU yang mengatur tentang informasi serta transaksi elektronik, atau teknologi informasi secara umum (www.wikipedia.org di akses 22 Maret 2017).

Permainan judi online merupakan salah satu dari jenis tindakan *cybercrime* sebagaimana tertuang dalam UU ITE No 11/2008 Pasal 27 yang berbunyi bahwa setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan atau membuat dapat diaksesnya informasi atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian dapat dikenakan sanksi pidana.

Jadi di Indonesia segala bentuk perjudian online maupun tidak adalah sesuatu yang melanggar hukum dan dikenai sanksi pidana. Melanggar hukum bisa disebut juga dengan perilaku menyimpang. Ketika suatu perilaku dianggap tidak sesuai dengan norma yang berlaku pada suatu kelompok masyarakat, maka perilaku tersebut akan dianggap sebagai sesuatu yang menyimpang. Norma, pada hakikatnya merupakan sebuah rumusan pandangan mengenai perilaku yang seharusnya dilakukan atau yang seharusnya tidak dilakukan (Jokie, 2009: 9).

Ketersediaan fasilitas yang internet sekarang, membuat situs judi online yang dengan mudah dapat diakses oleh para mahasiswa sehingga dapat dengan leluasa mengikuti hingga terlibat dalam permainan judi online tersebut. Berdasarkan pengamatan peneliti di lapangan melalui interaksi dengan teman-teman sesama mahasiswa, peneliti menemukan sebuah temuan bahwa adanya mahasiswa yang terlibat dalam permainan judi online. Sehingga di sini peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian yang mendalam untuk lebih mengetahui hal tersebut beserta faktor yang mendasar sehingga mereka terlibat dalam permainan judi

online, serta dampak yang ditimbulkan setelah dengan keikutsertaan mereka dalam permainan judi online. Mengapa peneliti memilih mahasiswa Fakultas Hukum Unand? Karena seperti yang kita ketahui mahasiswa Fakultas Hukum adalah mahasiswa yang mempelajari tentang hukum tetapi mengapa mereka melanggar tentang hukum justru menarik untuk diteliti. fenomena masalah judi online adalah suatu hal yang sensitif dan kalau tidak ada kenalan maka akan susah serta pengamatan tidak akan bisa intens atau berulang, untuk mendapatkan hasil yang memuaskan, peneliti memiliki teman dari fakultas hukum yang menjadi informan pelaku, sehingga bisa mendapatkan data yang akurat oleh sebab itu peneliti memutuskan meneliti mahasiswa hukum Unand dan di bantu oleh teman sehingga akan memudahkan peneliti mencari informan. Kenalan peneliti yang berinisial AR menyebutkan bahwa ada mahasiswa hukum yang terlibat judi online ini.

Mahasiswa yang di harapkan sebagai agent of change justru melakukan perbuatan yang melanggar norma yang biasa di sebut perilaku menyimpang. Di Universitas Andalas judi online sangat terkenal dikalangan mahasiswa, dari teman peneliti yang ikut bermain dalam judi online yaitu MR (FISIP), IZ(Teknik), dan AR (Hukum) mereka berbeda fakultas dan mengatakan memang ada mahasiswa Unand yang ikut serta dan memainkan judi online tersebut, keikutsertaan mahasiswa tersebut menjadi daya tarik untuk mengetahui apa yang menyebabkan judi online ini, mereka juga menjelaskan ada beberapa jenis permainan judi online yang mereka mainkan yaitu judi olahraga, dan judi *casino*, yaitu judi yang menggunakan media kartu. Judi online menjadi salah satu permainan yang

dimainkan dikalangan mahasiswa, dan mengapa mahasiswa hukum juga ikut memainkannya sedangkan permainan judi dalam bentuk apapun itu melanggar hukum, dan berlainan dengan visi misi fakultas hukum yang menyebutkan:

#### Visi Fakultas Hukum Universitas Andalas

“Menjadi institusi pendidikan tinggi hukum terkemuka dan bermartabat serta mampu bersaing pada tingkat Nasional dan Global.”

#### Misi Fakultas Hukum Universitas Andalas

1. Menyelenggarakan pendidikan akademik program sarjana hukum yang berkualitas, berkarakter, serta berkesinambungan.
2. Menyelenggarakan penelitian dasar dan terapan yang inovatif serta pengabdian yang berkualitas untuk menunjang kemandirian bangsa.
3. Mengembangkan organisasi dalam meningkatkan kualitas tata kelola yang unggul, serta mampu beradaptasi dengan perubahan lingkungan yang strategis
4. Menjalin jaringan kerjasama yang profuktif dan berkelanjutan dengan lembaga penyelenggara pendidikan sarjana hukum, pemerintah dan dunia usaha di tingkat daerah, Nasional, dan Internasional.

Mahasiswa yang diharapkan menjadi generasi muda penerus bangsa yang bisa membawa suatu masyarakat kearah yang lebih baik justru melakukan perbuatan yang seharusnya tahu salah malah melakukannya.

Yang menarik sebagai penelitian ini adalah mengetahui motif mengapa mahasiswa Fakultas Hukum melakukan perbuatan yang melanggar hukum atau yang biasa disebut prilaku menyimpang? seperti melakukan judi online.

Pentingnya penelitian ini dikarenakan fenomena internet yang ada sekarang mengakibatkan dampak yang negatif, harapan yang seharusnya berdampak positif dari perkembangan teknologi internet ini justru malah menjadi sesuatu kenyataan yang membawa banyak dampak negatif dari penggunaan internet.

Dengan fenomena ini maka saya peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang Judi Online dikalangan Mahasiswa Hukum Universitas Andalas.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Tujuan internet adalah untuk mempermudah segala aktifitas dan membantu menunjang semua informasi yang dibutuhkan ada didalam internet. Internet memiliki dampak yang sangat luas dan sebagai pedang bermata dua luasnya dampak positif internet begitu pula luasnya dampak negatif yang diberikan oleh internet.

Undang-undang ITE pun diberlakukan untuk mengantisipasi adanya pelanggaran-pelanggaran hukum tentang kejahatan didunia maya yang dilakukan oleh oknum-oknum tertentu. Namun mahasiswa sebagai penerus bangsa yang bermatabat memanfaatkan segi negatif dari nternet itu sendiri dengan melakukan judi online.

Dalam harapan yang ditumpukan kepada mahasiswa dalam membawa suatu perubahan yang baik, terjadi suatu fenomena yang mengganjal. Sebagian dari mereka malah mencerminkan sikap yang bertentangan dengan harapan dan cita-cita dari bangsa Indonesia. Fenomena ini disebabkan oleh kemajuan internet dan zaman yang sudah mulai cangih ini.

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan saya sebagai peneliti terdahulu maka penulis mencoba merumuskan perumusan masalah sebagai berikut: *“Apa yang menjadi motif mahasiswa hukum melakukan judi online?”*

### 1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan di atas, maka yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan permainan judi *online* di kalangan mahasiswa Fakultas Hukum Universitas Andalas.
2. Mendeskripsikan *because motif* dan *inorder to motif* judi online yang dilakukan oleh mahasiswa Fakultas Hukum Universitas Andalas

### 1.4. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini nantinya diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Akademik
  - 1) Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna untuk menambah referensi atau informasi yang berkaitan dengan perilaku menyimpang khususnya permainan judi online.
  - 2) Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi atau paling memberikan tambahan literatur bagi penelitian-penelitian relevan lain di masa yang akan datang.

## 2. Manfaat Praktis

- 1) Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi bacaan sehingga dapat digunakan sebagai acuan dalam meningkatkan dan menambah wawasan ilmu pengetahuan khususnya sosiologi perilaku menyimpang dan sosiologi hukum.
- 2) Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan informasi, tambahan pengetahuan, serta gambaran mengenai fenomena perjudian online pada kalangan mahasiswa.

### 1.5. Tinjauan Pustaka

#### 1.5.1. Perspektif Sosiologis

Permasalahan yang diteliti ini berhubungan dengan motif mahasiswa Universitas Andalas melakukan judi online. Tentu saja dalam era global sekarang banyak tindakan-tindakan positif dan negatif yang dilakukan oleh setiap masyarakat namun, saya tertarik untuk melakukan penelitian apa motif mahasiswa yang melakukan judi online ini maka digunakan paradigma definisi sosial untuk menjelaskan masalah ini.

Sebagaimana Weber mengemukakan paradigma yang mengartikan sosiologi sebagai studi tentang tindakan sosial antar hubungan sosial, yang mana tindakan sosial itu adalah tindakan individu yang sepanjang tindakannya itu mempunyai makna atau arti subyektif bagi dirinya dan diarahkan kepada tindakan orang lain (Ritzer,2011:38). Ada tiga teori yang termasuk ke dalam paradigma definisi sosial ini, masing-masing: Teori aksi, Interaksionalisme Simbolik, dan Fenomenologi.

Ketiga teori ini memiliki pandangan yang sama yaitu manusia adalah aktif dan kreatif. Bahwa realitas sosial bukan merupakan alat yang statis dari pada paksaan fakta sosial artinya tindakan manusia tidak sepenuhnya ditentukan oleh norma-norma, kebiasaan-kebiasaan, nilai-nilai dan sebagainya yang tercakup dalam konsep fakta sosial (Ritzer, 2011:43).

Terkait dengan penelitian ini, teori yang digunakan adalah teori fenomenologi yang dikemukakan oleh Alfred Schutz. Teori fenomenologi Schutz merupakan koreksi dari pendekatan *verstehen* Max Weber. Konsep ini lebih mengarah pada suatu tindakan bermotif dengan tujuan yang hendak dicapai atau *in order to motive* (Wirawan, 2012:134). Menurut Schutz tindakan subyektif para aktor tidak muncul begitu saja, tetapi melalui proses panjang dengan mempertimbangkan kondisi sosial, budaya, dan norma etika agama atas dasar tingkat kemampuan pemahaman sendiri sebelum tindakan itu dilakukan. Schutz beranggapan bahwa keseharian senantiasa merupakan suatu yang intersubjektif dan pengalaman penuh makna. Dengan begitu tindakan sosial adalah tindakan subjektif yang sebelumnya mengalami proses intersubjektif berupa hubungan tatap muka yang bersifat unik.

Dengan kata lain, sebelum masuk tataran *in order to motive*, menurut Schutz ada tahapan *because motive* (Wirawan, 2012: 136-137). Schutz menekankan adanya hubungan antara pengetahuan dengan perilaku manusia sehari-hari sebagai makhluk sosial. Schutz memperjelas bahwa makna dari tindakan manusia, kita tidak memulai dari memahami makna dari suatu tindakan, tetapi yang harus dilakukan adalah menemukan apa yang mau dicapai oleh tindakan tersebut. Dengan demikian manusia memiliki pengetahuan tersendiri yang

diaplikasikan kedalam dunia sosial sehari-hari yang merupakan akibat dari pandangan manusia sebagai subyeknya. Dalam dunia keseharian merupakan suatu intersubjektif, yaitu dalam kesadaran seseorang terdapat kesadaran orang lain.

Ada empat unsur pokok pada teori ini:

1. Perhatian terhadap aktor, yaitu bahwa manusia bukan bukannya sekedar obyek tetapi sekaligus merupakan pencipta dari dunianya sendiri, sebagaimana ia menginterpretasikan tingkah lakunya sendiri.
2. Memusatkan perhatian kepada kenyataan yang penting dan sikap yang alamiah. Alasannya adalah bahwa tidak keseluruhan gejala kehidupan sosial mampu diamati, karena itu perhatian harus dipusatkan kepada gejala yang penting dari tindakan manusia sehari-hari dan terhadap sikap-sikap yang wajar.
3. Memusatkan perhatian kepada masalah mikro, yakni mempelajari proses pembentukan dan pemeliharaan hubungan sosial pada tingkat interaksi tatap muka.
4. Memperhatikan pertumbuhan, perubahan dan proses tindakan, serta berusaha memahami bahwa norma-norma dan aturan-aturan yang mengendalikan tindakan manusia dinilai sebagai hasil interpretasi si aktor terhadap kejadian-kejadian yang dialaminya.

Teori fenomenologi (Schutz) melihat bahwa tindakan manusia menjadi suatu hubungan sosial bila manusia memberikan arti atau makna tertentu terhadap tindakannya itu sebagai sesuatu yang penuh arti (Ritzer, 2011: 60-62). Dalam dasar pemikiran fenomenologi sosiologi Schutz konsep tentang “*store of*

*knowledge*” dan “*stock of knowledge on hand*” merupakan unsur yang sangat penting dalam menginterpretasikan pengalaman dan observasi. Seorang individu tidak dapat mendefinisikan situasi yang ia definisikan sendiri.

Seseorang menurut Schutz tidak dapat membuat rencana untuk beberapa menit kedepan tanpa berdialog dengan “*stock of knowledge*” yang ia miliki dan terstruktur dalam berbagai cara. Menurut Craib (dalam Damsar, 2015: 152) dunia ini, *stock of knowledge* (kumpulan pengetahuan) yang dimiliki ditipikasikan, yaitu mengklasifikasikan dengan melihat kesamaannya dengan orang lain.

Alfred Schutz membuat suatu perbedaan terhadap motif-motif dari sebuah tindakan agar kita bisa memahami sebuah tindakan, yaitu :

1. *Because motive* (motif sebab), yaitu suatu tindakan yang diarahkan pada pengalaman masa lalu seseorang. Motif seseorang individu dalam melakukan sesuatu didasarkan pada pengalaman-pengalaman yang ada pada dirinya.
2. *In order to motive* (motif akibat), yaitu suatu tindakan atau motivasi yang tumbuh dan timbul karena melihat adanya nilai-nilai tertentu terhadap tindakan seseorang untuk jangkauan masa yang akan datang (Craib, 1986:134).

### 1.5.2 Motif

Manusia adalah makhluk yang selalu punya keinginan atau nafsu, keinginan atau kebutuhan akan memunculkan dorongan, yang dimaksud dengan dorongan adalah desakan yang dialami seseorang untuk memuaskan kebutuhan-kebutuhan kehidupannya untuk mempertahankan hidup. Motif adalah dorongan yang sudah

terikat pada suatu tujuan. Motif menunjuk hubungan sistematis antara suatu respon dengan keadaan dorongan tertentu.

Motif yang ada pada diri seseorang akan mewujudkan suatu perilaku yang diarahkan pada tujuan mencapai sasaran kepuasan, seperti yang dijelaskan oleh Weber (dalam Damsar, 2015:122) *explanatory understanding/eklarandesverstehen* (pemahaman penjelasan) merupakan pemahaman dengan menempatkan aksi ke dalam konteks makna yang lebih luas, pemahaman ini mencari bentuk motif yaitu apa yang menyebabkan seseorang melakukan sesuatu.

Motif sebagai implus atau dorongan yang memberi energi pada tindakan manusia sepanjang lintasan kognitif atau perilaku pemuasan kebutuhan. Motif tak harus dipersepsikan secara sadar karena ia lebih merupakan suatu keadaan perasaan, sesuai yang dijelaskan Giddens (dalam Risnawita, 2012: 83).

Motif juga merupakan suatu alasan atau dorongan yang menyebabkan seseorang berbuat sesuatu, melakukan tindakan, atau bersikap tertentu. Motif merupakan suatu pengertian yang mencukupi semua penggerak, alasan, atau dorongan dalam diri manusia yang menyebabkan ia berbuat sesuatu. Semua tingkah laku manusia pada hakikatnya mempunyai motif (Ahmadi, 2009:178).

### **1.5.3 Prilaku Menyimpang**

Secara Sederhana kita dapat mengatakan, bahwa seseorang berperilaku menyimpang apabila menurut anggapan sebagian besar masyarakat (minimal disuatu kelompok atau komunitas tertentu) perilaku atau tindakan tersebut di luar

kebiasan, adat istiadat, aturan, nilai-nilai, atau norma sosial yang berlaku.  
(Bagong, 2004:98)

Dalam kamus besar Bahasa Indonesia perilaku menyimpang diartikan sebagai tingkah laku, perbuatan, atau tanggapan seseorang terhadap lingkungan yang bertentangan dengan norma-norma dan hukum yang ada dalam masyarakat.  
([www.wikipedia/prilakumenyimpang.org](http://www.wikipedia/prilakumenyimpang.org) di akses 22 September 2017).

Dalam kehidupan masyarakat, semua tindakan manusia dibatasi oleh aturan (norma) untuk berbuat dan berperilaku sesuai dengan sesuatu yang dianggap baik oleh masyarakat. Namun di tengah-tengah kehidupan masyarakat kadang-kadang masih kita jumpai tindakan-tindakan yang tidak sesuai oleh norma atau aturan yang berlaku pada masyarakat dan itu di sebut dengan perilaku menyimpang.

Robert M.Z Lawang mengatakan Penyimpangan sosial adalah semua tindakan yang menyimpang dari norma yang berlaku dalam sistem sosial dan menimbulkan usaha dari mereka yang berwenang dalam sistem itu untuk memperbaiki perilaku menyimpang itu. Apabila berbicara mengenai penyimpangan, maka perhatian akan tertuju terhadap perilaku yang tidak sesuai dengan yang diharapkan oleh masyarakat. Tindakan atau perilaku yang dianggap menyimpang sendiri sebenarnya sangat beragam, Hal ini tergantung dari siapa yang menentukan perilaku tersebut serta di mana tempat perilaku tersebut terjadi. Ketika suatu perilaku dianggap tidak sesuai dengan norma yang berlaku pada suatu kelompok masyarakat, maka perilaku tersebut akan dianggap sebagai sesuatu yang menyimpang. Norma, pada hakikatnya merupakan sebuah rumusan pandangan

mengenai perilaku yang seharusnya dilakukan atau yang seharusnya tidak dilakukan (Siahaan, 2009: 9).

#### **1.5.4 Perjudian**

Judi adalah tindakan spekulatif, bersikap untung-untungan terhadap kemenangan atau laba yang diperoleh belum pasti. Perjudian adalah pertarungan dengan sengaja yaitu mempertaruhkan sesuatu yang dianggap berharga dengan menyadari risiko dan harapan-harapan tertentu pada peristiwa-peristiwa permainan, pertandingan, perlombaan dan kejadian-kejadian yang tidak/belum pasti hasilnya. Tanggapan masyarakat tentang perjudian berbeda-beda ada yang menolak sama sekali, yaitu menganggap judi haram dan dosa. Namun ada pula yang menerimanya, bahkan menganjurkannya sebagai penghasilan inkonvensional. Sedangkan sebagian orang bersikap netral (Kartono, 2009:84).

Tanggapan masyarakat berbeda-beda terhadap perjudian ada yang menolak sama sekali, yaitu menganggap perbuatan setan dan dosa serta haram, namun ada pula yang menerimanya bahkan menganjurkannya sebagai sumber penghasilan inkonvensional, dan ada juga yang bersifat netral (Kartono, 2009:80). Bagi umat beragama Islam judi itu dilarang di agamanya dan diharamkan karena termasuk dalam perbuatan maksiat dalam agama Islam dan itu berartidosa untuk dilakukan.

#### **1.5.5 Penelitian Relevan**

Penelitian relevan merupakan bagian dari sebuah proposal penelitian yang berisikan informasi-informasi yang diperoleh jurnal, buku, dan kertas kerja. Penelitian relevan dapat menginformasikan mengenai hasil-hasil studi yang

berkaitan erat dengan topik yang akan diteliti. Hal ini juga berguna menghubungkan studi yang dilakukan dengan studi-studi sebelumnya serta dapat menghubungkan studi yang dilakukan dengan topik yang lebih luas yang sedang dibicarakan (Afrizal, 2014: 122-123).

Penelitian yang relevan dengan penelitian yang dilakukan peneliti kali ini diantaranya adalah:

- 1) Penelitian oleh Ifdal (2007) dengan judul “Eksistensi perjudian sabung ayam di kota Payakumbuh” fokus penelitian ini adalah melihat eksistensi perjudian sabung ayam di Kota Payakumbuh serta melihat bagaimana penegakan hukum oleh aparat yang berwenang. Hasil dari penelitian ini adalah bagaimana strategi pengamanan untuk gelanggang yang berkerjasama oleh oknum kepolisian
- 2) Penelitian oleh Astuti (2005) dengan judul “Kontrol sosial terhadap perjudian dan minuman keras pada malam pesta perkawinan studi terhadap keluarga minangkabau di Kel.Air Tawar Barat Padang) fokus penelitian ini adalah melihat kontrol sosial di masyarakat yang sebagaimana diketahui di malam pesta perkawinan adanya pesta miras dan perjudian yang di lakukan oleh warga-warga serta pemuda-pemuda setempat, dan mengetahui bagaimana kontrol sosial bisa melemah.
- 3) Penelitian yang dilakukan oleh Mulyadi (2014) dengan judul “Tinjauan Kriminologis terhadap kejahatan perjudian online yang

dilakukan oleh anak di kota Makasar” Hasil dari penelitian ini adalah menguji tentang UU ITE.

Beda penelitian ini dari penelitian sebelumnya adalah, penelitian ini memfokuskan kajian kepada apa yang menjadi motif mahasiswa yang melakukan judi online, dan mendeskripsikan beberapa hal seperti apa yang membuat mahasiswa hukum tersebut bermain judi online dan mendeskripsikan keterlibatan mahasiswa tersebut sehingga dapat menjadi bahan masukan untuk permasalahan judi online yang melanggar UU ITE tersebut.

## **1.6. Metode Penelitian**

### **1.6.1. Pendekatan dan Tipe Penelitian**

Berdasarkan hasil akhir yang dituju maka penelitian ini menggunakan tipe penelitian deskriptif kualitatif. Metode penelitian kualitatif sendiri didefinisikan sebagai metode penelitian ilmu-ilmu sosial yang mengumpulkan dan menganalisis data berupa kata-kata (lisan maupun tulisan) dan perbuatan-perbuatan manusia serta peneliti tidak berusaha menghitung atau mengkuantifikasikan data kualitatif yang telah diperoleh dan dengan demikian tidak menganalisis angka-angka (Afrizal, 2014:13).

\ Sesuai dengan tujuan penelitian, maka tipe yang dipakai dalam penelitian ini adalah deskriptif. Tipe penelitian deskriptif adalah penelitian yang bermaksud memberi gambaran atau menganalisis suatu hasil penelitian tetapi tidak digunakan untuk membuat kesimpulan yang lebih luas (Sugiyono, 2010:29). Sebagaimana di ketahui bahwa penelitian deskriptif mencoba untuk mencari data seluasnya dalam rangka mencari kondisi sosial dari sekelompok manusia (Moleong, 2004:3).

Penelitian ini bersifat deskriptif ini bertujuan untuk memberi gambaran atau menjelaskan serta mendeskripsikan alasan mahasiswa hukum Universitas Andalas melakukan judi online.

### **1.6.2. Informan Penelitian**

Informan penelitian adalah orang yang memberikan informasi baik tentang dirinya ataupun orang lain atau suatu kejadian atau suatu hal kepada peneliti atau pewawancara mendalam. Ada dua kategori informan; informan pengamat dan informan pelaku. Informan pengamat adalah informan yang memberikan informasi tentang orang lain atau suatu kejadian atau suatu hal kepada peneliti. Informan kategori ini dapat orang yang tidak diteliti dengan kata lain orang lain yang mengetahui orang yang kita teliti. Mereka dapat disebut sebagai saksi dalam suatu kejadian atau pengamat lokal. Sedangkan informan pelaku adalah informan yang memberikan keterangan tentang dirinya, tentang perbuatannya, tentang pikirannya, tentang interpretasi atau tentang pengetahuannya (Afrizal, 2014:139).

Informan penelitian adalah orang yang memberikan informasi tentang situasi dan kondisi latar penelitian kepada peneliti. Pemilihan informan dilakukan dengan teknik tertentu guna mendapatkan informan yang sesuai dengan data yang ingin dikumpulkan (Afrizal, 2014: 140). Teknik pemilihan informan adalah teknik *snowballing* (gelinding bola salju) yakni informan yang didapatkan adalah hasil dari informasi informan, bukan berdasarkan kriteria yang ditentukan sejak awal oleh peneliti. Dalam hal ini informan didapatkan ketika peneliti turun lapangan dan tanpa kriteria informan yang jelas dan tidak ditetapkan sebelum turun

kelapangan.

Ketika peneliti turun kelapangan, peneliti meminta bantuan kepada salah satu teman lama peneliti yang berinisial AR. AR tinggal disalah satu kost yang ada di Kapalo Koto dan AR merupakan salah satu mahasiswa di fakultas hukum. Dengan demikian peneliti mengikuti aktifitasnya bersama teman-teman AR yang juga sering bermain di kost AR mereka memainkan permainan judi online bersama-sama, peneliti dibantu oleh AR untuk mendapatkan data temuan dari teman-temannya dan mendapatkan beberapa nama seperti AU, dan BN yang tinggal di kost yang sama seperti AR dan mendapatkan Nama seperti MI dan RA yang sering bermain judi online setiap hari sabtu atau minggu di kost AR dan peneliti di bantu oleh MI dikenlkannya oleh FR dan DP yang juga bermain di kost AR Sehingga peneliti mendapatkan beberapa nama seperti AU, BN, MI, RA, FR dan DP yang ikut serta dalam bermain judi online.

Jumlah informan yang diambil dalam penelitian ini berdasarkan asas kejenuhan data, ini berarti informasi dari informan-informan sebelumnya dirasakan menyerupai maksud dari permasalahan dan di rasa data yang di ambil cukup maka proses pengumpulan data dapat dihentikan, Dalam mendapatkan informasi, maka informan tidak ditentukan dengan kriteria.

**Tabel 1.1**  
**Informan Penelitian**

No	Inisial Informan	Umur	Keterangan
1	AR	23	Mahasiswa
2	AU	23	Mahasiswa
3	BN	22	Mahasiswa
4	MI	23	Mahasiswa

5	RA	22	Mahasiswa
6	FR	22	Mahasiswa
7	DP	22	Mahasiswa

### 1.6.3 Data yang Diambil

Dalam penelitian ini, data yang dikumpulkan melalui dua sumber yaitu data primer dan data sekunder.

- a. Data primer adalah data yang diperoleh di lapangan pada saat proses penelitian berlangsung, data ini didapat langsung dari sumbernya yaitu para informan dengan melakukan wawancara mendalam. Adapun data primer yang diambil yaitu motif mahasiswa hukum Universitas Andalas Melakukan judi online. Motif tersebut terbagi atas dua yaitu *because motive* yaitu latar belakang mahasiswa Universitas Andalas terkait dengan identitas mahasiswa tersebut, serta dorongan apa yang melatarbelakangi mahasiswa tersebut melakukan judi online dan *in order to motive* yaitu mengetahui tujuan mahasiswa tersebut melakukan judi *online* dan mengetahui keinginan mahasiswa tersebut selanjutnya.
- b. Data sekunder adalah data yang diperoleh melalui studi kepustakaan yaitu dengan mempelajari bahan-bahan tertulis, literatur, *website* atau studi dokumentasi yang diperoleh dari instansi terkait. Setelah memperoleh informasi dari data primer maka untuk lebih mengakuratkan data peneliti menggunakan data sekunder yaitu data pendukung yang diperoleh dari pihak mahasiswa.

#### 1.6.4. Teknik, Alat dan Proses Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara yang digunakan untuk mengumpulkan data. Sedangkan alat adalah benda yang digunakan untuk mengumpulkan data. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara dan studi kepustakaan yang ketiganya saling mendukung dan melengkapi. Berdasarkan metode penelitian yang dipakai yaitu penelitian kualitatif maka peneliti menggunakan metode observasi dan wawancara mendalam sebagai teknik pengumpulan data, yakni sebagai berikut:

##### A. Observasi

Observasi adalah suatu teknik pengumpulan data yang berusaha menyoroti, turun langsung, dan melihat serta mengamati fenomena sosial secara langsung dari setiap aktivitas subjek penelitian. Teknik observasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah "*participant observation*", adalah mengadakan pengamatan dan mendengarkan secermat mungkin sampai pada hal yang sekecil-kecilnya (Moleong, 2004:117). Dalam penelitian ini, peneliti secara langsung ikut melibatkan diri sebagai pemain judi online tersebut untuk mendapatkan hasil penelitian yang akurat. Pengamatan disini bertujuan untuk mengetahui sesuatu yang sedang terjadi atau yang sedang dilakukan merasa perlu untuk melihat sendiri, mendengarkan sendiri atau merasakan sendiri (Afrizal, 2014:21).

Pada bulan Oktober 2018 peneliti turun kelapangan untuk melihat permainan judi online yang dilakukan di sebuah kost yang ditempati mahasiswa hukum, dan dengan dibantu oleh AR peneliti pun ikut mengamati cara mereka bermain judi online tersebut mulai dari transaksi hingga mulai bermain sehingga peneliti tahu

ada 2 jenis judi online yaitu: Judi Sport (Olahraga), Judi Casino (Permainan Kartu).

Adapun hal yang di observasi oleh peneliti yaitu peneliti ikut terlibat bermain judi online itu untuk mengetahui secara mendalam tentang permainan judi online tersebut dan melihat kegiatan mahasiswa-mahasiswa yang sedang bermain judi online serta berinteraksi dengan pihak yang bersangkutan lalu melihat mereka memainkan judi online tersebut.

Peneliti dilapangan meminta diajarkan oleh informan inti yang berinisial AR tentang permainan judi online tersebut kemudian, membicarakan kegiatan-kegiatan atau permainan apa saja yang ada dalam judi online tersebut kepada informan dan peneliti mengamati bagaimana proses mereka melakukan judi online tersebut mulai dari bertransaksi dan memainkan judi online tersebut lalu peneliti juga mengikutinya dengan melakukan hal yang sama dilakukan oleh informan atau yang lebih tepatnya diajarkan oleh informan.

Lalu peneliti pun ikut bermain bersama mereka dan peneliti bermain judi online bola yang dimana ada 2 jenis judi online yaitu judi online casino (bermain memakai kartu), dan judi online sport (yaitu olahraga yang jadi bahan taruhan). Peneliti mulai mempelajari cara bermain judi bola mulai dari permainan *parlay*, *memasang hadicap*. Setelah itu kalau bermain judi bola olahraga kita tinggal menunggu hasilnya saja, berbeda dengan judi bola casino yang kita harus bermain terus

Setelah peneliti memahami permainan judi online tersebut dan sudah paham akan konsep-konsep permainannya, barulah peneliti memberitahukan tujuan

penelitian terhadap informan ini berinisial AR dan AR pun mengenalkan kepada temannya yang bermain judi online juga. Hal ini dilakukan agar peneliti mendapatkan data yang akurat dan mendalam untuk hasil penelitian, dan ketika peneliti diizinkan mengabadikan foto maka peneliti mengambilnya dengan syarat foto pelaku atau informan disensor untuk menutup identitas informan dikarenakan permasalahan judi online adalah permasalahan yang sensitif maka identitas informan harus dirahasisakan.

#### B. Wawancara Mendalam

Wawancara merupakan salah satu cara mendapatkan informasi dengan bertanya langsung kepada informan. Cannell dan Kahn (dalam Fachrina, 2012: 71) memberikan definisi terhadap wawancara riset sebagai “percakapan dua orang, yang dimulai oleh pewawancara dengan tujuan khusus memperoleh keterangan yang sesuai dengan penelitian. Wawancara merupakan teknik untuk mendapatkan informasi berupa interpretasi dan pandangan orang secara lisan.

Karena pewawancara perlu mendalami informasi dari seseorang informan, maka wawancara mendalam kata Taylor (dalam Afrizal, 2014: 136-137). Wawancara mendalam merupakan sebuah interaksi sosial informal antara seorang peneliti dengan para informannya, seperti *maota-ota* dalam bahasa Minangkabau. Wawancara mendalam adalah suatu wawancara tanpa alternatif pilihan jawaban dan dilakukan untuk mendalami informasi dari seseorang informan.

Untuk teknik wawancara yang dilakukan dalam penelitian ini adalah teknik wawancara mendalam (*depth interview*), dimana informan diberikan kebebasan

untuk mengungkapkan apa yang ada dalam pikirannya. Peneliti melakukan wawancara dengan berusaha untuk menggali informasi sebanyak-banyaknya tentang motif mahasiswa Universitas Andalas melakukan judi online. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik wawancara mendalam dengan cara tanya jawab tatap muka dan berulang-ulang dengan informan.

Informan 1 berinisial AR peneliti melakukan wawancara pada tanggal 20 Oktober 2018 pada saat AR sedang bermain judi online dan menanyakan pertanyaan tentang penelitian ini dan berusaha menggali informasi dari AR dan AR cenderung kooperatif dan menjawab pertanyaan-pertanyaan peneliti, wawancara dilakukan di kost AR, AR dalam wawancara mengaku sudah lama bermain judi online yaitu sekitar 5 tahun.

Informan 2 berinisial AU diwawancarai pada tanggal 20 Oktober 2018, AU mengaku bahwa dia baru bermain judi online sekitar 3 tahun dan tahu permainan tersebut dari AR yang juga teman kostnya. AU tergiur hasil dari permainan judi online ini sehingga ikut juga memainkannya.

Informan 3 BN umur 22 tahun diwawancarai pada tanggal 27 Oktober 2018, BN mengaku bahwa dia tahu judi online dari senior-seniornya dan karena bergaul dengan seniornya sehingga dia mencoba bermain judi online juga BN pun sangat kooperatif dalam menjawab pertanyaan yang diberikan oleh peneliti namun BN memberikan syarat tidak boleh mengambil dokumentasi.

Informan 4 MI umur 23 tahun diwawancarai pada tanggal 27 Oktober 2018 MI bermain judi sudah dari SMA sudah 6 tahun mengetahui dan melakukan permainan judi online MI cukup kooperatif dan menjawab pertanyaan-pertanyaan

yang diajukan oleh peneliti. MI telah lama bermain judi online dan mengajak beberapa temannya untuk melakukan juga.

Informan 5 RA umur 22 tahun diwawancarai 17 november 2018 awalnya informan tersebut menolak untuk menjadi informan tetapi setelah peneliti memberikan pengertian bahwa nama menjadi inisial saja dan tidak mengambil dokumentasi informan bersedia dan kooperatif dalam menjawab pertanyaan dari peneliti

Pada wawancara mendalam dilakukan pada informan untuk memperoleh data terkait judi online di kalangan mahasiswa hukum Universitas Andalas melakukan judi online. Alat yang digunakan dalam melakukan wawancara untuk mengumpulkan data pada penelitian ini adalah berupa alat tulis seperti: pena dan buku catatan yang bertujuan untuk mencatat pembicaraan antara si peneliti dengan informan peneliti, serta kamera yang digunakan untuk mengabadikan proses wawancara.

Pada saat bertanya peneliti mendengarkan informan lalu melihat bagaimana cara informan bermain judi online serta proses-proses bermain judi online tersebut sehingga diharapkan mendapatkan hasil yang maksimal dalam melakukan sebuah penelitian. Kesulitan-kesulitan peneliti di lapangan adalah peneliti harus berbaur dengan informan untuk mendapatkan kepercayaan dari informan serta beradaptasi dalam lingkungan pergaulan yang baru. Peneliti juga mengalami kesulitan dari beberapa orang ada yang menolak untuk dijadikan informan, alasan mereka adalah untuk menjaga privasi dan tidak mau ada orang lain mengetahui permasalahan mereka dan identitas mereka, meskipun peneliti juga menawarkan untuk memakai nama samaran mereka juga tetap menolaknya, dan beberapa

informan menloak untuk mengabadikan foto tetapi tidak masalah ketika diwawancarai dengan syarat memakai nama inisial. Serta waktu informan harus disesuaikan oleh jadwal kita juga.

#### **1.6.5. Unit Analisis**

Unit analisis dalam sebuah penelitian sangat dibutuhkan hal ini disebabkan karena unit analisis berguna sebagai fokus kajian terhadap penelitian yang dilakukan. Unit analisis dapat berupa individu, kelompok sosial, lembaga dan komunitas. Dalam penelitian ini yang menjadi unit analisisnya adalah individu yaitu mahasiswa Universitas Andalas yang melakukan judi Online.

#### **1.6.6. Analisis dan Interpretasi Data**

Analisa data penelitian kualitatif didefinisikan sebagai suatu proses yang sistematis untuk menentukan bagian-bagian dan saling keterkaitan antara bagian-bagian dan keseluruhan dari data yang telah dikumpulkan untuk menghasilkan klasifikasi atau tipologi data. Analisa dalam penelitian kualitatif adalah aktivitas yang dilakukan secara terus-menerus selama penelitian berlangsung, dilakukan mulai dari mengumpulkan data sampai pada tahap penulisan laporan (Afrizal, 2014:176).

Menurut Miles dan Huberman dalam (Afrizal, 2014:178) analisa data pada penelitian kualitatif ada tiga tahap yaitu: kodifikasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi. Pada penelitian ini digunakan analisis data dengan konsep Miles dan Huberman yaitu:

1. Kodifikasi data merupakan tahap pengkodean terhadap data yang dihasilkan dari catatan-catatan lapangan yang dibuat ketika melakukan wawancara kepada informan yang telah ditulis ulang oleh peneliti. Hal ini berguna bagi peneliti agar dapat mengidentifikasi mana data yang penting dan mana data yang tidak penting.
2. Penyajian data merupakan tahap lanjut analisis yakni menyajikan temuan penelitian berupa kategori atau pengelompokan.
3. Tahap penarikan kesimpulan, suatu tahap lanjutan dimana pada tahap ini peneliti menarik kesimpulan dari temuan data. Ini adalah interpretasi peneliti atas temuan dari suatu wawancara atau sebuah dokumen. Setelah kesimpulan diambil, peneliti kemudian mengecek lagi kesahihan interpretasi dengan cara mengecek ulang proses koding dan penyajian data untuk memastikan tidak ada kesalahan (Afrizal, 2014: 178-180).

Analisis terhadap data-data ini dilakukan secara bertahap dan terus-menerus hingga didapatkan hasil penelitian yang dimaksud. Setelah hasil observasi dan wawancara terkumpul, kemudian langsung dituliskan dan dikonsultasikan dengan dosen pembimbing dari hasil penelitian yang didapatkan.

### **1.6.7 Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitian dilakukan di Kelurahan Kapalo Koto kecamatan Pauh, Padang. Penelitian dilakukan karena pada lokasi tersebut terletak kontrakan atau kost yang dihuni oleh informan serta banyak mahasiswa yang tinggal pada daerah tersebut sehingga cocok untuk dilakukan penelitian pada daerah tersebut.

### **1.6.8 Definisi Operasional**

- a. Mahasiswa adalah seseorang yang terdaftar dan belajar di perguruan tinggi/ universitas.
- b. Universitas Andalas sebuah universitas yang terletak di Jl. Universitas Andalas, Limau manis, Pauh, Kota Padang, Sumatra Barat, kode pos: 25163, Indonesia. Universitas ini adalah tempat bagi mahasiswa untuk mencari gelar S1 dan S2.
- c. Judi adalah permainan di mana pemain bertaruh untuk memilih satu pilihan diantara beberapa pilihan di mana hanya satu pilihan saja yang benar dan menjadi pemenang yang memenangkan pertaruhan di dalam judi tersebut
- d. Judi Online adalah aktifitas/kegiatan yang mempertaruhkan sesuatu yang berharga dan bernilai seperti uang, yang di gunakan sebagai alat untuk menebak,memilih memperkirakan hasil di dalam sebuah permainan,dan bagi yang berhasil memenangkan permainan, berhasil mengalahkan lawan dengan cara bertaruh menggunakan/di dalam internet.  
([www.doomyucifer.wordpress.com](http://www.doomyucifer.wordpress.com) di akses tanggal 22 september 2017)
- e. Undang-Undang ITE (Informasi dan Transaksi Elektronik) Undang-undang nomor 11 tahun 2008 atau UU ITE adalah UU yang mengatur tentang informasi serta transaksi elektronik,atau teknologi informasi secara umum ([www.wikipedia.org](http://www.wikipedia.org) di akses 22 maret 2017)
- f. Undang-undang hukum pidana (KUHP) Pasal 303 ayat (3), perjudian itu dinyatakan sebagai berikut:

Main judi berarti tiap-tiap permainan yang kemungkinannya akan menang pada umumnya akan tergantung pada untung-untungan saja, juga kalau penghargaan itu jadi bertambah besar karena kepintaran atau kebiasaan bermain. Yang terhitung masuk main judi ialah pertarungan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain, yang tidak diadakan oleh mereka yang turut berlomba atau bermain itu, demikian juga segala pertarungan yang lain-lain akan diancam pidana penjara paling lama 10 tahun atau pidana denda paling banyak Rp.25.000.000 (KUHP No 7 Tahun 1974, 2008: 321).

### 1.7. Jadwal Penelitian

Jadwal penelitian disesuaikan setelah mengurus surat izin penelitian hingga ujian skripsi

**Tabel 1.2  
Jadwal Penelitian**

No.	Nama Kegiatan	2018				2019			
		Sep	Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr
1.	Mengurus surat izin penelitian	■							
2.	Penelitian	■	■	■					
3.	Penulisan Skripsi			■	■	■	■		
4.	Bimbingan Skripsi			■	■	■	■		
5.	Ujian Skripsi								■

