

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Mahasiswa merupakan pelopor perubahan suatu bangsa, menjadi generasi yang akan menjadi penerus tonggak kepemimpinan negara di masa yang akan datang. Mahasiswa adalah *agent of change* yang menjadi garda terdepan yang diharapkan akan menjadi pionir dalam menciptakan berbagai perubahan bagi suatu bangsa kearah yang lebih baik dan tentunya dapat memberikan solusi terkait berbagai permasalahan dalam masyarakat. Mahasiswa didefinisikan sebagai individu yang menempuh pendidikan di perguruan tinggi dengan tujuan menyiapkan dirinya untuk menggapai gelar sarjana (Budiman, 2006: 251).

Tugas pokok mahasiswa adalah belajar, karena belajar bisa mengembangkan kemampuan akademis serta wawasan terhadap norma kehidupan sosial (Khairunisa, Yusuf, & Firman, 2022: 86). Dalam ruang lingkup sosialnya, perguruan tinggi memiliki lingkungan yang multikultural. Tentunya dengan difrensiasi sosial yang ada baik dari lingkungan, tata bahasa, kultur maupun adat kebiasaan menjadikan seorang mahasiswa lambat laun dapat berbaur dalam jagat sosial perguruan tinggi. Dalam kehidupan sehari-hari, mahasiswa merupakan unsur yang sangat vital bagi kemajuan suatu masyarakat, dalam perjalanannya mahasiswa dituntut untuk mempunyai pemikiran atau ide-ide yang inovatif, kritis, kreatif serta adaptif terhadap dinamisnya dinamika kehidupan manusia yang diiringi dengan perubahan-perubahan yang terjadi pada setiap bidang kehidupan.

Umumnya mahasiswa berusia antara rentang 18 sampai 21 tahun yang dimana merupakan peralihan fase dari remaja awal ke remaja akhir (Monks et al., 2019: 421). Biasanya pada fase remaja akhir seorang mahasiswa memiliki keinginan untuk berhubungan dan bergaul dengan teman sebaya secara intens serta meningkatkan minat terhadap relasi sosial. Tentunya hal ini tidak lepas daripada proses mereka dalam melakukan penyesuaian sosial atas pluralisme masyarakat yang luas dan beragam. Daripada hal ini pengaruh teman sebaya memiliki dampak yang cukup dominan dalam kehidupan sosial mereka (Santrock, 2007: 55). Kemudian juga seorang yang berada dalam fase remaja akhir kerap menonjolkan perilaku, kepribadian serta minat dalam mengeksplorasi beragam hal yang belum pernah mereka coba, yang secara tidak langsung mempengaruhi gaya hidup yang mereka jalani. Berkaitan dengan hal ini, pergaulan mahasiswa yang sangat beragam tentunya berimplikasi terhadap dinamika kehidupan di dalamnya dan semuanya tidak lepas dari nilai dan norma yang ada dan berlaku dalam masyarakat. Sebagai bagian dari masyarakat, mahasiswa yang baik seharusnya bisa menaati serta menjalankan norma dan nilai yang ada dengan semestinya. Namun pada faktanya, terdapat sebagian golongan mahasiswa yang melalaikan atau melanggar sehingga menyimpang daripada norma dan nilai yang berlaku dalam masyarakat tersebut (Jamaludin, 2016: 16).

Gejala-gejala pelanggaran nilai dan norma yang terjadi dalam masyarakat disebut juga dengan penyimpangan sosial, atau dalam perspektif ilmu sosiologi dikenal dengan patologi sosial. Menurut Kartono, patologi sosial merupakan perilaku yang berlainan dengan norma moral, hak milik, kebaikan, disiplin, formal, hukum,

solidaritas keluarga, dan hidup rukun bertetangga(Kartono, 2015: 1). Sedangkan menurut Burlian, patologi sosial adalah ilmu mengenai gejala-gejala sosial yang dianggap “sakit” atau berlainan, yang diakibatkan oleh faktor sosial, penyakit yang memiliki hubungan dengan hakikat adanya manusia dalam kehidupan masyarakat (Burlian, 2016: 13). Hal ini menyebabkan pola tingkah laku manusia yang ‘keluar’ dari pola umum, melakukan apa saja demi kepentingan sendiri, bahkan dapat merugikan berbagai pihak. Selain itu Jamaludin berpendapat bahwa patologi sosial memberikan dampak yang merugikan terhadap individu maupun masyarakat sehingga menyebabkan keresahan hingga konflik sosial (Jamaludin, 2016: 16). Daripada hal tersebut norma dipandang sebagai sesuatu yang ideal atau harapan bagi individu atau kelompok dalam situasi tertentu. Norma memiliki peran yang penting dalam mengatur stabilitas masyarakat. Norma yang ideal ialah yang bisa menetapkan sanksi dan reaksi yang diberikan dalam situasi tersebut (Siahaan, 2009: 2).

Adapun daripada empat jenis patologi sosial yang ada, terdapat salah satu jenis patologi sosial yakni perjudian (Kartono, 2015: 57). Perjudian sendiri pada umumnya telah dikenal memiliki kaitan yang erat dengan dunia hiburan malam. Di Indonesia sendiri, perjudian telah ada sejak zaman penjajahan Belanda, yang kemudian berkembang dengan memunculkan berbagai jenis permainan judi di kalangan masyarakat yang baik dilakukan secara sembunyi-sembunyi maupun terang-terangan (Kartono, 2015: 23). Persebaran judi sulit untuk dikendalikan.

dan tidak mengenal wilayah, baik desa maupun kota pun sudah tersebar luas di masyarakat. Menurut Kartono perjudian merupakan suatu pertaruhan yang dilakukan dengan sengaja, yakni mempertaruhkan sesuatu yang dianggap memiliki nilai dengan

menyadari terdapat resiko serta harapan tertentu dalam perlombaan, pertandingan, peristiwa, dan kejadian yang hasilnya belum diketahui secara pasti (Kartono, 2015: 58). Permainan judi di Indonesia sendiri pada awalnya memiliki beberapa jenis permainan seperti toto gelap (togel), sabung ayam, domino, judi dadu, judi bola (parlay) dan lain sebagainya.

Menurut Kurniawan (2014: 14) berkenaan dengan klasifikasi perilaku berjudi, terdapat tiga unsur suatu perbuatan dapat dikategorikan sebagai tindakan berjudi, yakni:

1. Perlombaan atau permainan, yaitu kegiatan yang hendak dilakukan biasanya berbentuk perlombaan atau permainan yang dilakukan untuk tujuan mencari kesenangan semata, mengisi waktu luang dan bersifat rekreatif.
2. Spekulatif, yaitu dalam mengincar suatu kemenangan dalam permainan lebih mengandalkan unsur untung-untungan/keberuntungan semata, faktor lainnya kemenangan bisa terjadi karena kecerdikan dalam menganalisis atau kebiasaan dari pemain yang bertaruh.
3. Taruhan, yaitu dalam permainan terdapat sesuatu yang dipertaruhkan besar atau kecilnya hal yang dipertaruhkan bisa ditentukan oleh bandar atau pemain baik dalam bentuk uang ataupun hal yang bernilai lainnya. Terkait dengan adanya pertaruhan maka terdapat pihak yang dirugikan maupun diuntungkan ialah unsur utama dalam menilai apakah sebuah perilaku dapat dikategorikan berjudi atau tidak

Perjudian di Indonesia merupakan suatu hal yang ilegal dan dilarang keras oleh negara. Hal tersebut tercantum dalam Kitab Undang-undang Hukum Pidana (KUHP)

pada pasal 303 KUHP, yang terdiri dari UU No. 7 tahun 1974 mengenai penertiban perjudian. Kemudian PP No. 9 tahun 1981. Dan yang terakhir dipertegas oleh yaitu Instruksi Presiden dan Instruksi Menteri Dalam Negeri No. 5 tanggal 1 April 1981. Pada pasal 303 KUHP ini menganggap semua tindak pidana judi sebagai suatu kejahatan, dalam pasal ini juga memberi ancaman terhadap para pelaku perjudian dan para pihak yang memanfaatkan kesempatan perjudian dengan hukuman kurungan penjara selama 4 tahun atau dikenakan denda setinggi-tingginya 10 juta rupiah serta pengenaan hukuman yang lebih berat terhadap mereka yang pernah dihukum penjara akibat perjudian selama 6 tahun atau dikenakan denda sebesar 15 juta rupiah (Margiyanti, 2022).

Perjudian juga tidak mengenal umur, baik dari kalangan dewasa hingga remaja pun ada saja yang menggeluti kegiatan ini. Padahal secara tegas, dalam agama pun kegiatan ini sudah dilarang atau diharamkan. Di dalam agama Islam terdapat beberapa ayat Al-Qur'an yang menyerukan perbuatan judi harus ditinggalkan. Islam mengharamkan permainan judi dalam bentuk apapun, dalam salah satu ayat Allah SWT berfirman:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْلَامُ رِجْسٌ مِّنْ عَمَلِ الشَّيْطَانِ فَاجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ  
تُفْلِحُونَ

Terjemah: “Wahai orang-orang yang beriman, sesungguhnya minuman keras, berjudi, berhala, dan berjudi adalah perbuatan keji dan termasuk perbuatan setan. Maka, jauhilah (perbuatan-perbuatan) itu agar kamu beruntung.” (Al-Maidah, 5:90)

Seperti yang kita rasakan, teknologi selalu mengalami perkembangan tiada hentinya. Perkembangan teknologi adalah suatu bukti telah terjadinya modernisasi dalam masyarakat. Berbagai inovasi teknologi berkembang sangat pesat dan terus dibuat demi menuju kemudahan manusia dalam menjalankan berbagai aktivitasnya, hal ini akibat daripada munculnya globalisasi yang melanda seluruh dunia. Selain itu globalisasi menyebabkan bertukarnya informasi, kebudayaan, pandangan terhadap seluruh individu atau masyarakat yang bersinggungan dengannya. Dapat kita lihat juga bahwa manusia tidak pernah bisa lepas dan telah ketergantungan daripada adanya teknologi, individu yang telah ketergantungan dengan teknologi membuat masyarakat yang kurang mawas lingkungan dan mengucilkan diri sehingga mereka terisolasi secara sosial (Kollanyi et al., 2007: 15)

Teknologi bisa diibaratkan sebagai candu yang memabukkan manusia sehingga secara tidak sadar juga melemahkan interaksi sosial yang terjadi dalam masyarakat. Disamping itu, berbagai macam teknologi juga hadir dan dirasakan oleh masyarakat di penjuru dunia. Salah satu teknologi yang mengalami perkembangan sangat pesat ialah teknologi komunikasi dan informasi. Berbagai inovasi serta penemuan pada teknologi komunikasi dan informasi telah membawa manusia kepada peradaban baru yang serba digital. Pada saat ini komunikasi tidak hanya bisa dilakukan dengan surat menyurat ataupun dengan telepon saja, bahkan kini berkomunikasi pun bisa juga bertatap maya (*video call*) menggunakan berbagai media yang ada. Teknologi juga membuat sesuatu menjadi lebih sederhana dan mudah dibawa kemanapun dan lebih mudah diperoleh yaitu melalui media *handphone*, laptop dan gadget. Melalui media ini, manusia dapat dengan mudah berhubungan dan berkomunikasi dengan sesama

tanpa terhalang jarak, waktu dan tempat, hal tersebut bisa terjadi akibat dari hadirnya internet sebagai core atau sarana inti untuk berkomunikasi.

Kemajuan teknologi ini dengan kata lain juga secara langsung mendorong terjadinya perubahan sosial, dimana berimplikasi terhadap proses terjadinya perubahan tata nilai sosial budaya seperti cara hidup, pola pikir, maupun perilaku masyarakat. Teknologi berkedudukan sebagai salah satu faktor inti yang melunturkan interaksi sosial dalam masyarakat secara absolut baik secara individual maupun kelompok. Daripada itu, teknologi merubah gaya hidup serta pola pikir manusia itu sendiri yang mengakibatkan mempengaruhi perilaku dan tingkah laku manusia itu sendiri. Teknologi membuat manusia hidup dengan cara yang berbeda alias lebih modern dan tidak konvensional.

Kemajuan teknologi pada dasarnya tidak selalu negatif, teknologi juga membawa dampak yang positif terhadap masyarakat, namun hal tersebut juga bergantung daripada motif ataupun tujuan pemanfaatannya. Meskipun banyak sisi positif yang memudahkan masyarakat, tetapi juga tidak dipungkiri kemajuan teknologi telah berdampak terhadap munculnya pemikiran modern yang tidak sesuai dengan norma–norma sosial yang telah ada di dalam masyarakat sebelumnya.

Adapun dengan adanya berbagai ancaman mengenai merebaknya sisi gelap kemajuan teknologi semua lapisan masyarakat turut merasakannya tidak terkecuali para mahasiswa. Sesuatu yang menyimpang tentunya memicu terjadinya masalah sosial khususnya para mahasiswa yang berada pada usia yang belum matang secara pemikiran dan psikisnya. Para mahasiswa yang masih tergolong anak baru gede

(ABG) kerap mencoba-coba untuk melakukan berbagai hal baru karena rasa penasarannya.

Ditengah gegap gempita digitalisasi ini, membuka ancaman baru yakni munculnya perjudian '*online*' yang sangat marak terjadi di lingkungan kita, dengan adanya judi *online* ini membuat sekelompok orang yang sebelumnya menekuni permainan tersebut hanya secara diam-diam namun kini para pelakunya seperti 'terbebas' sebagai akibat daripada adanya internet dan segala infrastrukturnya yang merata di seluruh dunia makin mendorong berkembangnya judi *online* dan membuat para penggiatnya bisa memainkan permainan haram ini secara santai hanya dengan menatap layar telepon genggam ataupun komputer sekalipun (Zurohman et al., 2016: 157).

Meski tidak dapat dipungkiri memang dari dulu permainan judi memang telah melekat dalam masyarakat Indonesia pada umumnya. Ditambah pula dengan modernisasi yang melanda siapapun bisa terjerumus ke sisi gelap teknologi. Sebagian mahasiswa melihat internet sebagai media untuk berbuat kejahatan. Uang merupakan hal yang pertama kali terfikirkan dibenak setiap individu saat mulai menyelami dunia perjudian. Spanier menyatakan bahwa uang adalah selayaknya bensin dalam perjudian, dengan adanya uang seperti halnya bensin yang memberikan tenaga untuk mobil (Eliassen, 2022: 15).

Bayang-bayang mendapatkan uang yang berlimpah dengan mudah dibayangkan oleh penjudi kemudian didorong oleh iming-iming mendapat keuntungan yang mudah oleh bandar judi membuat individu ini tergugah dan tergoda sehingga berpikir bahwa dengan berjudi bisa mendapatkan kekayaan secara instan

dan mudah, padahal pada realitasnya tidak ada seseorang yang kaya raya akibat dari bermain judi. Jika sudah terlalu lama berkecimpung dalam dunia perjudian tentunya berakibat pada kecanduan yang bersifat negatif sehingga menyebabkan perubahan pola perilaku pada individu tersebut.

Media internet dan komputer adalah sarana yang memudahkan individu dan masyarakat yang berinteraksi, dengan mudahnya akses tersebut membuat para bandar-bandar judi *online* bisa dengan gampang menggaet siapapun, kapanpun dan dimana saja. Iklan terselubung menjadi salah satu konduktor antara para penjudi dengan bandar judi *online* tersebut. Terlebih dengan minimnya pengawasan dan penindakan dari pihak berwajib membuat makin membludaknya persebaran situs-situs judi *online* di internet. Tercatat dalam data dari Kemenkominfo menyebutkan bahwa sejak 2018 hingga 10 Mei 2022 konten perjudian sebanyak 499.645 diberbagai platform digital telah diputus aksesnya (BBC, 2022).

Daripada data tersebut dapat kita lihat praktek judi *online* ini di masyarakat sudah sangat menjamur. Terlibatnya mahasiswa dalam judi *online* adalah salah satu bagian dari perkembangan judi *online* di Indonesia, dengan ditemukannya sebagian mahasiswa bermain judi *online* di kos-kosan hingga ruang publik. Fenomena maraknya judi *online* juga menjangkit para mahasiswa jurusan Sosiologi Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung. Para mahasiswa yang terjerumus dalam melakukan penyimpangan sosial yang berakibat daripada menggeluti permainan judi *online*, yang diantaranya ialah mencuri uang orang tua, menggadaikan barang, menjual laptop dan hingga melakukan pinjaman *online*.

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan telah menyingkapkan terdapat beberapa aspek yang muncul sehingga mahasiswa menimbulkan motivasi dan ketertarikan dalam bermain judi *online*. Kesempatan meraih *jackpot* menjadi salah satu perspektif pertama dalam ketertarikannya, dengan awal mula meraih *jackpot* membuat mahasiswa lain yang menyaksikan proses permainan lama-lama ikut tergiur sehingga ikut-ikutan ingin merasakan “*max win*” yang menjadi daya tarik sosial. Perjudian memberi peluang terhadap mahasiswa membeli apapun yang mereka inginkan ketika menang, terlebih dengan berjudi memberikan fantasi kesempatan mendapat uang berjumlah besar berkali-kali lipat dengan modal yang dikeluarkan kecil.

Terlebih judi *online* juga mudah diakses dimanapun dan kapanpun dengan bermodalkan internet, sehingga tidak sulit bagi mahasiswa dalam memainkannya. Mahasiswa juga bercerita mengenai awal mula bagaimana rasanya pertama kali mereka berjudi, perasaan mereka ketika mereka mengalami kemenangan dan bahkan saat mengalami kekalahan, ketidakpastian ini terus membuat mereka penasaran dan terus mencoba sehingga berada dalam siklus lingkaran perjudian. Judi *online* pada dasarnya memiliki banyak sekali ragam permainan, seperti poker *online*, *sportsbook* (*parlay*), slot, *casino*, *roulette*, dan togel *online*, namun yang menjadi salah satu fenomena saat ini dikalangan mahasiswa ialah *sportsbook* (*parlay*) dan juga slot.

Untuk mengikuti judi *online* ini umumnya harus terlebih dahulu melakukan registrasi terhadap situs *web* perjudian yang ingin dituju, lalu setelah berhasil melakukan registrasi dan telah dikofirmasi kemudian para penjudi melakukan *top-up* melalui bank ataupun dompet digital yang sudah ditentukan oleh situs judi *online*

tersebut, jumlah minimum dalam melakukan *top-up* ialah sebesar Rp. 10.000,00 saja. Setelah melakukan *top-up* maka nanti secara otomatis saldo akan masuk kepada akun yang telah diregistrasi sebelumnya lalu para penjudi dapat dengan bebas memilih jenis permainan yang ingin mereka mainkan.

Berdasarkan penjelasan dari masalah yang mendorong peneliti untuk melakukan penelitian yang berkaitan dengan perilaku menyimpang judi *online*, maka beberapa poin masalah yang dapat disimpulkan yaitu *pertama*, mengenai proses mahasiswa mengenal dan keikutsertaan dalam judi *online*. *Kedua*, terdapat beberapa aspek yang mendorong mahasiswa untuk bermain judi *online*. *Ketiga*, perjudian *online* memberikan dampak-dampak tertentu dalam kehidupan mahasiswa.

## **B. Rumusan Masalah**

Dari latar belakang masalah yang telah dipaparkan diatas, maka peneliti mengajukan rumusan masalah dalam penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses mahasiswa terlibat dalam perilaku menyimpang judi *online*?
2. Faktor apa saja yang mendorong mahasiswa dalam melakukan perilaku menyimpang judi *online*?
3. Apa saja dampak yang diakibatkan judi *online* terhadap keseharian mahasiswa?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan, adapun tujuan dari penelitian ini ialah:

1. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi proses terlibatnya mahasiswa dalam perilaku menyimpang judi *online*.

2. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hal yang mendorong mahasiswa dalam melakukan perilaku menyimpang judi *online*.
3. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak yang dialami mahasiswa yang melakukan perilaku menyimpang judi *online*.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan hasil penelitian diatas, peneliti berharap penelitian ini dapat bermanfaat bagi berbagai pihak. Adapun manfaat yang dari penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis (*Theoretical Significance*)

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan literatur terhadap penelitian-penelitian yang relevan lainnya pada masa yang akan datang. Hasil penelitian diharapkan dapat berguna untuk menjadi referensi yang berkaitan dengan fenomena perilaku judi *online* dikalangan mahasiswa.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi pembaca, diharapkan dapat memberikan gambaran serta informasi dan menumbuhkan kesadaran akan buruknya dampak judi *online* yang merusak fungsi sosial dalam masyarakat.
- b. Bagi Universitas, diharapkan dapat menjadi suatu bahan untuk memberikan bimbingan terhadap mahasiswa yang terlibat judi *online*.
- c. Bagi jurusan Sosiologi, diharapkan dapat menambah dan meningkatkan khasanah kajian sosiologi, terkhusus patologi sosial di masyarakat.

### **E. Kerangka Berpikir**

Perubahan sosial mengambil peran terhadap berubahnya segala aspek struktur dalam masyarakat, baik dari nilai-nilai sosial, norma, dan berbagai pola dalam kehidupan manusia. Teknologi merupakan salah satu faktor utama dari perubahan sosial yang terjadi dalam masyarakat.

William F. Ogburn dalam teori perubahan sosialnya, ia berpendapat bahwa teknologi adalah mekanisme yang mendorong perubahan, manusia selamanya berupaya memelihara dan menyesuaikan diri dengan alam yang senantiasa diperbaharui oleh teknologi. Ogburn memusatkan perhatian pada perkembangan teknologi. Ketertinggalan budaya menggambarkan bagaimana beberapa unsur kebudayaan tertinggal di belakang perubahan yang bersumber pada penciptaan, penemuan dan difusi. Teknologi, menurut Ogburn, berubah terlebih dahulu, sedangkan kebudayaan berubah paling akhir. Dengan kata lain kita berusaha mengejar teknologi yang terus menerus berubah dengan mengadaptasi adat dan cara hidup kita untuk memenuhi kebutuhan teknologi. Teknologi menyebabkan terjadinya perubahan sosial cepat yang sekarang melanda dunia.

Pada era digitalisasi saat ini telah diciptakan berbagai teknologi canggih nan mutakhir akibat daripada revolusi ilmu pengetahuan yang terus berkembang. Namun seiring berjalannya kemajuan tersebut, tidak dapat dibantahkan juga mengubah pola-pola serta nilai yang terdapat dalam kehidupan masyarakat. Perubahan-perubahan yang terjadi pada masyarakat yang mencakup perubahan dalam aspek-aspek struktur pada masyarakat, ataupun perubahan karena terjadinya perubahan dari faktor lingkungan, karena berubahnya komposisi penduduk, keadaan geografis, maupun

karena berubahnya system hubungan sosial. Tidak terkecuali dalam penyimpangan sosial, salah satu imbas nya ialah munculnya judi bertatap maya yang kerap disebut sebagai judi *online*.

Judi *online* merupakan suatu bentuk penyimpangan sosial yang merugikan bukan saja pada diri individu sebagai pelaku atau pemain tetapi juga lingkup masyarakat. Judi *online* tidak hanya bertentangan dengan norma sosial dan agama, melainkan juga berlawanan daripada sisi yuridis. Dalam bermain judi *online* diperlukan sebuah teknologi seperti halnya smartphone dan laptop yang terhubung ke koneksi internet untuk mengakses ke dalam situs web nya, dengan hal ini maka tidak diperlukannya proses tatap muka antara pelaku judi dan bandar nya. Dengan koneksi internet dan tanpa adanya filterasi yang ketat mengenai konten perjudian *online* bisa membuat kepincut siapapun yang melihat advertensi tersebut, dan salah satunya ialah para mahasiswa.

Perjudian *online* saat ini menja di salah satu kebiasaan yang dilakukan oleh sebagian mahasiswa untuk menghabiskan waktu dikala sedang senggang. Kebiasaan yang tidak baik apabila dilakukan oleh mahasiswa dan dikaitkan dengan norma dan nilai yang ada dalam masyarakat tentunya dapat menimbulkan suatu penyakit masyarakat yang bisa 'menginfeksi' mahasiswa lain dalam lingkup sosialnya. Umumnya terdapat berbagai macam faktor yang mendorong para mahasiswa dalam berkecimpung pada permainan judi *online*, dikarenakan pada fase remaja akhir mahasiswa memeiliki nafsu atau keinginan yang memunculkan dorongan untuk memuaskan hajatnya. Apabila mahasiswa telah terjangkit dengan mencoba ikut-

ikutan teman dan keterusan, maka akan mengakibatkan ketergantungan yang tentunya berdampak pada diri mereka sendiri dan lingkup sekitarnya.

Berdasarkan perspektif ilmu sosial, apabila individu gagal dalam tahapan proses sosialisasi atau belajar sosial maka akan mengakibatkan suatu perilaku yang menyimpang yang dikemudian hari menimbulkan masalah sosial atau patologi sosial. Patologi sosial dilihat sebagai manifestasi daripada kontak sosial yang berasal dari hasil interaksi sosial yang tidak semestinya antara individu dengan lingkungan sosialnya. Sehingga kesalahan atau kegagalan dalam interaksi sosial inilah yang selanjutnya diwujudkan dalam entitas munculnya perilaku menyimpang.

Menurut Teori Asosiasi Diferensial (*Differential Association Theory*) yang digagas oleh Edwin Hardin Sutherland, ia menjabarkan sebuah penyimpangan dalam ruang lingkup yang lebih sederhana atau secara mikro. Dalam teori ini ia berpandangan bahwasannya suatu penyimpangan berangkat daripada pergaulan yang berbeda terhadap pergaulan yang substansial, yang berarti penyimpangan dapat terjadi diakibatkan oleh proses belajar sosial yang berbeda. Sehingga dapat dikatakan bahwa individu dapat berperilaku menyimpang akibat dari meninjau dan mengeksplorasi penyimpangan yang ada dengan interaksi terhadap individu lainnya yang memiliki perbedaan dalam aspek budaya, asal maupun latar belakang. Perbauran antara individu satu dengan lainnya dalam interaksi menyimpang inilah yang membuat adanya budaya menyimpang dalam struktur sosial masyarakat. Budaya menyimpang sendiri dapat meliputi norma-norma, perilaku, kaidah, dan nilai yang umumnya bertolak belakang terhadap sesuatu yang seharusnya. Dengan kata

lain unsur kebudayaan menyimpang ini ‘mengasingkan’ diri terhadap aturan yang telah berlaku dalam masyarakat.

Pada dasarnya dalam teori asosiasi diferensial menekankan bahwa proses belajar menyimpang ini memiliki keidentikan seperti halnya proses belajar dalam *social adjustment* atau penyesuaian sosial, yang mana terdapat sebuah diseminasi terhadap terhadap nilai-nilai bersama yang telah diakui oleh kelompok masyarakat tertentu. Namun dalam proses belajar menyimpang ini merupakan sebuah proses belajar yang mendalami nilai dan norma yang menyimpang.

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat dipetik sebuah sistematika atau peta konsep dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



**Gambar 1.1**  
**Kerangka Berpikir**

