

JUDI KOA DI KALANGAN MAHASISWA

(Studi Kasus di Kawasan GOR. H. Agus Salim Padang)

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Strata Satu (S1)*



Oleh

**NAZRIL EFENDI
89325/2007**

**PRODI PENDIDIKAN SOSIOLOGI ANTROPOLOGI
JURUSAN SOSIOLOGI FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2015**

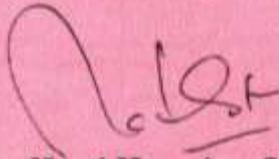
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

**JUDI KOA DI KALANGAN MAHASISWA
(Studi Kasus di Kawasan GOR H.Agus Salim Padang)**

Nama : Nazril Efendi
BP/NIM : 2007/89325
Program Studi : Pendidikan Sosiologi Antropologi
Jurusan : Sosiologi
Fakultas : Ilmu Sosial

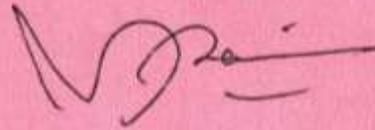
Padang, Agustus 2015

Pembimbing I



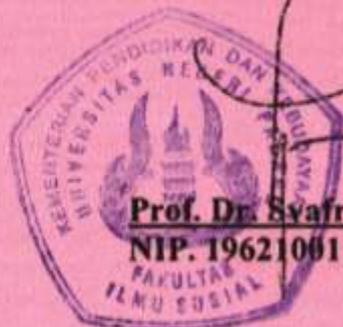
Mira Hasti Hasmira, SH., M.Si
NIP. 19790515 200604 2 003

Pembimbing II



Delmira Syafrini, S.Sos., M.A
NIP. 19830518 200912 2 004

**Diketahui Oleh:
Dekan FIS UNP**



Prof. Dr. Syafril Anwar, M.Pd
NIP. 19621001 198903 1 002

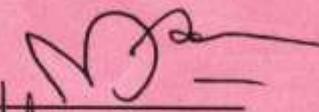
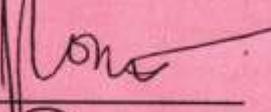
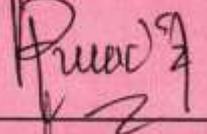
HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

**Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Sosiologi Antropologi Jurusan Sosiologi
Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang
Pada Hari Selasa, 28 Februari 2015**

**JUDI KOA DI KALANGAN MAHASISWA
(Studi Kasus : DI KAWASAN GOR.H.LAGUS SALIM PADANG)**

**Nama : Nazril Efendi
BP/NIM : 2007/89325
Program Studi : Pendidikan Sosiologi Antropologi
Jurusan : Sosiologi
Fakultas : Ilmu Sosial**

Padang, Agustus 2015

Tim Penguji	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Mira Hasti Hasmira, SH., M.Si	
2. Sekretaris	: Delmira Syafrini, S.Sos., M.A	
3. Anggota	: Nora Susilawati, S.Sos., M.Si	
4. Anggota	: Erda Fitriani, S.Sos., M.Si	
5. Anggota	: Eka Asih Febriani S.Pd, M.Pd	

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tanda dibawah ini :

Nama : Nazril Efendi
BP / NIM : 2007/89325
Program Studi : Pendidikan Sosiologi Antropologi
Jurusan : Sosiologi
Fakultas : Ilmu Sosial

Dengan ini menyatakan Bahwa Skripsi saya yang berjudul "Judi KOA di Kalangan Mahasiswa (Studi Kasus di Kawasan GOR H. Agus Salim Padang)" adalah benar hasil karya saya sendiri, bukan hasil karya orang lain (plagiat). Apabila suatu saat terbukti saya melakukan plagiat, maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademik maupun hukum sesuai ketentuan yang berlaku, baik di institusi Universitas Negeri Padang maupun masyarakat dan negara. Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanggung jawab sebagai anggota masyarakat Ilmiah.

Padang, Agustus 2015

Diketahui Oleh:

Ketua Jurusan Sosiologi,



Adri Febrianto, S.Sos., M.Si
NIP. 19680228 199903 1 001

Saya Menyatakan,



Nazril Efendi
89325/2007

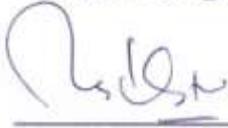
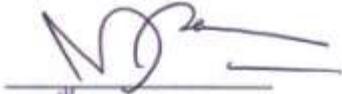
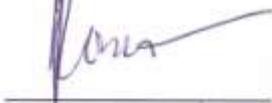
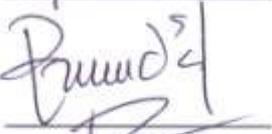
HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

**Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Sosiologi Antropologi Jurusan Sosiologi
Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang
Pada Hari Selasa, 28 Februari 2015**

**JUDI KOA DI KALANGAN MAHASISWA
(Studi Kasus : DI KAWASAN GOR.H.AGUS SALIM PADANG)**

Nama : Nazril Efendi
BP/NIM : 2007/89325
Program Studi : Pendidikan Sosiologi Antropologi
Jurusan : Sosiologi
Fakultas : Ilmu Sosial

Padang, Agustus 2015

Tim Penguji	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Mira Hasti Hasmira, SH., M.Si	
2. Sekretaris	: Delmira Syafrini, S.Sos., M.A	
3. Anggota	: Nora Susilawati, S.Sos., M.Si	
4. Anggota	: Erda Fitriani, S.Sos., M.Si	
5. Anggota	: Eka Asih Febriani S.Pd, M.Pd	

ABSTRAK

NAZRIL EFENDI (2007/89325) Judi KOA di Kalangan Mahasiswa (Studi Kasus di Kawasan GOR H.Agus Salim Padang), Skripsi Universitas Negeri Padang.

Begitu banyak permasalahan-permasalahan yang dihadapi oleh mahasiswa di kota padang, mulai dari interaksi antar sesama mahasiswa, pola pertemanan yang salah maupun dengan lingkungan masyarakat sekitarnya. Penyimpangan-penyimpangan di kalangan mahasiswa dapat terjadi karna pengaruh dari lingkungan teman sepermainannya, yang kurang baik. Penyimpangan yang sering terjadi di kalangan mahasiswa, salah satunya adalah yang sedang marak dimainkan oleh para mahasiswa di kota padang adalah perjudian KOA. Pada mulanya perjudian itu berwujud permainan atau kesibukan pengisi waktu senggang guna menghibur diri, lambat laun ditambahkan unsur baru untuk merangsang kegairahan bermain dan menaikkan ketegangan serta pengharapan untuk menang, yaitu taruhan berupa uang. Penelitian ini mendeskripsikan bagaimana peran peer group dalam perjudian koa di kalangan mahasiswa.

Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah Teori Asosiasi Diferensiasi, yang dikembangkan oleh Edwin H Sutherland. Teori Differential Association menekankan bahwa semua tingkah laku itu di pelajari, tidak ada yang diturunkan berdasarkan pewarisan orang tua. Tegasnya, pola perilaku jahat tidak diwariskan tapi di pelajari melalui suatu pergaulan yang akrab. Teori ini dipakai karena dianggap bisa menjelaskan faktor-faktor yang melatarbelakangi mahasiswa melakukan perilaku menyimpang. Karena banyaknya perjudian yang terjadi di kalangan mahasiswa tidak terlepas dari proses belajar yang diperoleh dari lingkungan peer group atau teman sepermainannya, khususnya teman sebaya yang terlebih dahulu melakukan perjudian.

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan metode studi kasus. Tipe penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi kasus instrinsik, yaitu studi tunggal yang dilakukan untuk mendapatkan pemahaman yang lebih lanjut tentang suatu kasus khusus yaitu bagaimana peran peer group dalam perjudian koa. Teknik pengumpulan data menggunakan metode observasi dan wawancara, dengan jumlah informan 8 (delapan) orang mahasiswa, 1 (satu) orang pemilik warung dan 1 (satu) orang teman kos mahasiswa yang terlibat judi KOA. Teknik analisa yang di pakai Model analisis data oleh Miles dan Hubermans.

Hasil penelitian ditemukan kegiatan perjudian koa yang dilakukan mahasiswa di kawasan GOR H,Agus Salim Padang. Temuan peneliti menunjukkan bahwa faktor mahasiswa bermain koa adalah sebagai berikut: (1) Diajak teman, (*peer group*) (2)Berjudi untuk Pergaulan, (3) Menambah uang belanja, (4) Karna sudah kecanduan dan dilatarbelakangi oleh faktor, peer group, dimana disini mahasiswa awalnya hanya ikut-ikutan hingga akhirnya juga ikut menjadi peserta tetap.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kehadirat Allah SWT, berkat rahmat dan karunianya penulis mampu menyelesaikan skripsi ini. Maksud dari penulisan skripsi ini adalah dalam rangka memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar pendidikan strata 1 pada program studi Pendidikan Sosiologi Antropologi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang. Adapun judul skripsi ini adalah **“Judi KOA di Kalangan Mahasiswa (Studi Kasus di Kawasan Gor H. Agus Salim Padang)”**.

Dalam penyusunan skripsi ini penulis mendapat banyak bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada ibu Mira Hasti Hasmira, SH, M.Si sebagai pembimbing satu, dan ibu Delmira Syafriani, S. Sos, MA, yang telah banyak memberikan petunjuk dan arahan kepada penulis dalam penulisan skripsi ini.

Selain itu penulis juga mengucapkan terima kasih kepada : Bapak Dekan Fakultas Ilmu Sosial, Ketua dan Sekretaris Jurusan Sosiologi, Penasehat Akademis (PA) ibu Nora Susilawati, S. Sos, M.si yang telah memberikan petunjuk dan arahan selama perkuliahan, Bapak dan Ibu pengajar Jurusan Sosiologi, tidak lupa terima kasih kepada para informan dan instansi terkait yang telah bersedia memberi data dan informasi kepada penulis. Dan teristimewa untuk keluarga yang telah memberikan doa, dorongan moril, maupun materil kepada penulis. Selanjutnya terima kasih kepada rekan-rekan mahasiswa Pendidikan Sosiologi Antropologi, khususnya angkatan 2007 yang telah berpartisipasi dalam pembuatan skripsi ini. Pada Allah SWT Penulis memohon semoga bimbingan,

bantuan, dorongan, dan doa serta pengorbanan tersebut menjadi amal shaleh dan mendapat balasan setimpal darinya.

Meskipun penulis telah berusaha seoptimal mungkin, namun penulis menyadari sepenuhnya dengan segala kekurangan dan keterbatasan penulis, skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, Untuk itu Penulis mengharapkan masukan berupa kritikan dan saran membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Atas kritik dan saran dari pembaca Penulis ucapkan terima kasih. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak umumnya, dan penulis khususnya.

Padang, Agustus 2015

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1.Latar Belakang Masalah	1
1.2.Batasan dan Rumusan Masalah	6
1.3.Tujuan Penelitian	6
1.4.Manfaat Penelitian	7
1.5.Kerangka Teoritis	7
1.6.Batasan Konsep	9
1.6.1. Perjudian	9
1.6.2. Mahasiswa	11
1.7.Metodologi Penelitian	13
1.7.1. Lokasi Penelitian	13
1.7.2. Pendekatan Penelitian dan Tipe Penelitian	13
1.7.3. Teknik Pengumpulan Data	14
1.7.4. Triangulasi Data	15
1.7.5. Pengolahan dan Analisis Data	16
BAB II GAMBARAN UMUM GOR HAJI AGUS SALIM PADANG	19
2.1.Kondisi Geografis dan Demografis Kota Padang	19
2.2.Kondisi Sisial Budaya	21
2.3.Sejarah Stadion GOR Haji Agus Salim	22
2.4.Perjudian di Kalangan Mahasiswa	24
2.5.Jenis-Jenis dan Aturan Permainan dalam Perjudian KOA	25
BAB III JUDI KOA DI KALANGAN MAHASISWA	29
3.1.Dipengaruhi Teman (peer group)	31
3.2.Berjudi untuk Pergaulan	40
3.3.Menambah uang Belanja	41
3.4.Kecanduan KOA	44

BAB IV PENUTUP	47
4.1.Kesimpulan	47
4.2.Saran	48
DAFTAR PUSTAKA	49
DAFTAR INFORMAN	50
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Data peserta KOA di GOR H.Agus Salim Padang	4
Tabel 2. Data luas daerah dan persentase Kota Padang menurut Kecamatan .	20

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang Masalah

Pada era globalisasi dewasa ini tantangan yang di hadapkan yang dihadapi masyarakat sangat lah beragam dan kompleks. Salah satu tantangan yang dihadapi adalah masalah patologi sosial seperti penggunaan narkotika dan obat terlarang, tawuran pelajar, perampasan, perjudian, konsumsi minuman keras dan lain nya. Kondisi yang demikian tentunya tidak boleh dibiarkan begitu saja karena akan berdampak luas dan berpengaruh terhadap kehidupan masyarakat masyarakat pada khususnya dan Negara pada umumnya. Jika tidak ditangani dengan baik, bukan tidak baik mungkin suatu saat terjadi *lost generation* atau hilangnya generasi penerus karena sudah tidak mampu lagi keluar dari pengaruh buruk yang diakibatkan oleh berbagai macam penyakit masyarakat tersebut.

Maraknya perjudian dan minuman keras pada kalangan masyarakat diduga disebabkan oleh dua faktor yaitu pertama faktor kemiskinan, masyarakat akan menjadi korban dalam hal kemiskinan tersebut dengan cara melakukan perjudian untuk mencoba keberuntungan secara cepat. Adapun minuman kerassangat dekat dengan penggunaanya dengan perjudian. Kedua, faktor moralitas dari pada masyarakat itu sendiri. Sejumlah faktor sosial kritis yang membentuk karakter bermoral, pengawasan orang tua, teladan perilaku bermoral, pendidikan spiritual dan agama, norma-norma nasional yang jelas, stabilitas dan dukungan masyarakat. (Borba, 2008:5)

Terjadinya fenomena seperti ini merupakan akibat adanya pergeseran nilai-nilai saat ini menjurus kepada perkembangan materialistis kehidupan di Indonesia. Faktor-faktor globalisasi sangat mempengaruhi manusia. Pengaruh modernitas terhadap manusia tercermin dalam urbanisme, industrialism, mobilitas, dan komunikasi massa. Penyimpangan dengan perilaku aneh orang harus membedakan bentuk perilaku yang aneh menurut norma yang telah ditentukan dan bentuk perilaku baru berada diluar norma itu. tidak ada kelompok manusia yang bisa berlangsung tanpa norma, karena norma memungkinkan adanya kehidupan sosial dengan cara membentuk suatu perilaku dapat di prediksi. Tanpa norma masyarakat akan mengalami kekacauan sosial, norma menentukan panduan utama mengenai bagaimana masyarakat harus memainkan peran dan berinteraksi dengan orang lain. Singkatnya, norma menciptakan tatanan sosial (*social order*), yaitu pengaturan sosial suatu kelompok berdasarkan kebiasaan. (Sztompka, 2010:293).

Perjudian juga banyak menerpa mahasiswa. Mahasiswa adalah manusia yang tercipta untuk selalu berpikir yang saling melengkapi (Siswoyo, 2007: 121). Mahasiswa adalah orang yang belajar di perguruan Tinggi, baik di Universitas, Institut atau Akademi, mereka yang terdaftar sebagai murid di perguruan tinggi. Karakteristik mahasiswa secara umum yaitu stabilitas dalam kepribadian yang mulai meningkat, karena berkurangnya gejala-gejala yang ada didalam perasaan. Mereka cenderung memantapkan dan berpikir dengan matang terhadap sesuatu yang akan diraihinya, sehingga mereka memiliki pandangan yang realistik tentang diri sendiri dan lingkungannya. Selain itu, para mahasiswa akan cenderung lebih dekat dengan teman sebaya untuk saling bertukar pikiran dan

saling memberikan dukungan, karena dapat kita ketahui bahwa sebagian besar mahasiswa yang paling menonjol adalah mereka mandiri, dan memiliki prakiraan dimasa depan, baik dalam hal karir maupun hubungan percintaan. Mereka akan memperdalam keahlian dibidang nya masing-masing untuk mempersiapkan diri menghadapi dunia kerja yang membutuhkan mental tinggi.

Kehidupan mahasiswa sangat identik dengan kemandirian dan kebebasan, khususnya di kota-kota besar kebebasan menjadi suatu hal yang sangat utama yang di cari oleh mahasiswa dalam menentukan tempat tinggal. Begitu juga hal nya dengan kehidupan mahasiswa di kota Padang. Kehidupan mahasiswa di kota Padang juga tidak jauh dari kehidupan malam yang bebas seperti perjudian dan miras. Salah satu jenis judi yang sangat di gemari oleh kalangan mahasiswa di kota Padang adalah judi *koa*. Judi secara garis besar memiliki fenomena yang unik, antara lain :(1) Semakin di berantas oleh penegak hukum, maka semakin berkembang pula tindak judi dikalng masyarakat. (2) Meski dilarang oleh hukum dan agama, namun perkembangannya tetap semakin maju. (3) Meski tahu bahwa judi merupakan perbuatan yang merusak, Namun judi tetap menjadi permainan yang paling diminati banyak kalangan di masyarakat. (Andi hamzah.1983)

Berdasarkan pengamatan yang peneliti lakukan di lingkungan GOR Agus salim Padang, di temukan bahwa lingkungan GOR Agus salim pada sore dan pagi hari selain sering digunakan sebagai tempat untuk berolah raga, seperti bola *volly*, *jogging*, basket, dan lain sebagainya, di sisi lain terdapat perjudian *koa* yang dilakukan warung-warung yang ada di sekitar GOR. Yang paling menarik perhatian adalah pelaku perjudian *koa* tersebut hampir seluruhnya mahasiswa. Dimana pada saat melakukan observasi awal peneliti menemukan bahwa selain

dari mahasiswa pelaku judi koe d lingkungan GOR H. Agus Salim Padang juga berasal dari beberapa kalangan profesi, dari data observasi awal yang peneliti dapatkan bahwa pada saat itu disana ada 30 orang yang peneliti tanyai mengenai profesi dan pekerjaan mereka sehari hari,terkadang peneliti tidak menanyakan ke orangnya secara langsung karena jumlahnya yang banyak,karena kebanyakan dari mereka saling mengenal maka peneliti berhasil mewawancarai beberapa orang dan juga pemilik warung mengenai profesi dan pekerjaan para tamunya yang pada umumnya mengenal sang pemilik warung. Dimana para tamu yang hadir di tempat itu tidak semuanya yang sedang bermain di beberapa meja tampak beberapa orang hanya duduk dan memperhatikan rekannya yang sedang bermain, berikut peneliti jabarkan dalam bentuk tabel sebagai berikut.

Tabel 1. Data Peserta Koa

PROFESI	JUMLAH
MAHASISWA	20 Orang
KARYAWAN SWASTA	7 Orang
APARAT KEAMANAN POLISI DAN TENTARA	3 Orang

Fenomena ini sangat menarik karena seharusnya mahasiswa menurut ilmu dan mengerjakan tugas-tugas dari kampus. Tetapi kenyataan nya para mahasiswa yang berasal dari beberapa Unversitas terkemungka di kota Padang ini sibuk menghabiskan waktunya untuk bermaen *koa*. Dampak yang sangat di rasakan adalah banyaknya dari mahasiswa tersebut tidak mampu menyelesaikan perkuliahannya sehingga DO. Berdasarkan wawancara dengan beberapa pelaku perjudian *koa* tersebut menuturkan bahwa awal tejerumusny kedalam tindakan perjudian adalah dengan ajakan teman dan ajang coba-coba. Tindakan tersebut

dilakukan berulang-ulang sehingga lama-kelamaan menjadi sebuah kebiasaan yang susah ditinggalkan.

Fenomena di atas merupakan fenomena yang terjadi di kalangan masyarakat pada umumnya, dan pembahasan ini sebenarnya tidak pada masyarakat pada umumnya, akan tetapi sebagian kelompok dari masyarakat yang mempunyai strata yang sangat disegani di kalangan masyarakat pada umumnya yaitu Mahasiswa (Soerjono Soekanto. 1996). Adanya *koa* yang dilakukan oleh para mahasiswa ini, antara lain: (1) tujuan menimba ilmu yang merupakan prioritas sebelum berangkat kepadangsemakin terabaikan, (2) penyalahgunaan uang yang telah diberikan oleh orangtua. (3) bermain judi terkadang menjadi pilihan utama, dibandingkan masuk pada jam perkuliahaan yang sedang berlangsung. (4) penampilan dan kesehatan yang semakin terabaikan, diakibatkan waktu yang tidak teratur.

Berdasaan fenomena yang ditemukan dilapangan sehingga peneliti merasa perlu dan tertarik untuk melakukan sebuah kajian yang menelaah lebih jauh mengenai fenomena perjudian *koa* yang dilakukan oleh mahasiswa.

Adapun penelitian yang peneliti rasa relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Dori Afni tentang judi *online* yang dilakukan oleh mahasiswa di kota Padang. Penelitian ini juga mengkaji perjudian yang dilakukan oleh mahasiswa, tapi dilakukan secara *online*, berbeda dengan penelitian ini dimana perjudian ini dilakukan di warung-warung yang terdapat di komplek GOR H Agus Salim, kota Padang. Penelitian ini adalah perilaku perjudian di kalangan Mahasiswa(Studi pada Mahasiswa Kost di kota Malang) oleh Rusmidi pada tahun 2006 (<http://eprints.umm.ac.id/>) Penelitian ini lebih melihat bagaimana pengaruh

peer group dalam perjudian dikalangan mahasiswa. Penelitian lain tentang mahasiswa dan perjudian juga dilakukan oleh Syafruddin (2012) yang berjudul Mahasiswa dan perjudian (Studi Kasus di Air Tawar Barat). Beda penelitian ini dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Syafruddin adalah pada asal perguruan tinggi mahasiswa pelaku perjudian. Syafruddin memfokuskan pada mahasiswa Universitas Negeri Padang yang kost di daerah Air Tawar Barat, sedangkan penelitian ini melibatkan mahasiswa dari berbagai perguruan tinggi di Kota Padang.

1.2. Batasan dan Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, adanya aktivitas perjudian *koa* yang dilakukan oleh mahasiswa di kota Padang, Merupakan masalah yang tidakbisa di anggap sepele dimana seharusnya seorang mahasiswa yang merupakan seorang *agent of change* atau agen dari perubahan yang seharusnya menjadi contoh di dalam masyarakat dimana seharusnya menjadi seorang yang tahu hukum dan harus mematuhi hukum malah mereka sendiri yang melanggar hukum. Maka karena permasalahan ini peneliti ingin melihat : Apa faktor yang menyebabkan mahasiswa bermain judi *koa*?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan batasan masalah di atas maka yang menjadi tujuan penelitian ini adalah untuk mendiskripsikan faktor yang menyebabkan mahasiswa bermain judi *koa*?

1.4. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan bermanfaat yaitu:

1. Secara akademis
Memberikan sumbangan terhadap khasanah ilmu sosiologi khususnya pada mata kuliah perilaku menyimpang.
2. Secara praktis
 - a. Bagi peneliti sebagai salah satu syarat mendapatkan gelar sarjana Pendidikan di Universitas Negeri Padang.
 - b. Bagi Mahasiswa sebagai masukan dalam melakukan suatu tindakan dan memilih pergaulan dalam lingkungan yang lebih baik.
 - c. Bagi pemerintahan dan instansi terkait sebagai masukan untuk lebih menindak lanjuti tindakan perjudian yang terjadi di kota padang khususnya dikalangan mahasiswa.

1.5. Kerangka Teoritis

Teori yang digunakan dalam menganalisis permasalahan dalam penelitian ini adalah teori yang dikemukakan oleh Edwin H. Sutherland (dalam Atmasasmita, 1992: 13). Ia menamakan teorinya dengan *Asosiasi Diferensial*.

Differential Association menekankan bahwa semua tingkah laku itu dipelajari, tidak ada yang diturunkan berdasarkan pewarisan orang tua . Tegasnya pola perilaku jahat tidak diwariskan tapi dipelajari melalui suatu pergaulan yang akrab. Untuk itu, Edwin H. Sutherland kemudian menjelaskan proses terjadinya kejahatan melalui 9 (sembilan) proposisi sebagai berikut:

1. Perilaku kejahatan adalah perilaku yang dipelajari. Secara negatif berarti perilaku itu tidak diwariskan.

2. Perilaku kejahatan dipelajari dalam interaksi dengan orang lain dalam suatu proses komunikasi. Komunikasi tersebut terutama dapat bersifat lisan atau pun menggunakan bahasa tubuh.
3. Bagian terpenting dalam proses mempelajari perilaku kejahatan terjadi dalam kelompok personal yang intim. Secara generatif ini berarti bahwa komunikasi interpersonal seperti melalui bioskop, surat kabar, secara relatif tidak mempunyai peranan penting dalam terjadinya kejahatan.
4. Ketika perilaku kejahatan dipelajari, maka yang dipelajari termasuk :
(a) teknik melakukan kejahatan, (b) motif-motif, dorongan-dorongan, alasan-alasan pembenar dan sikap-sikap tertentu.
5. Arah dan motif dorongan itu dipelajari melalui defenisi-defenisi dari peraturan hukum. Dalam suatu masyarakat, kadang seseorang dikelilingi orang-orang yang secara bersamaan melihat apa yang diatur dalam peraturan hukum sebagai sesuatu yang perlu diperhatikan dan dipatuhi, namun kadang ia dikelilingi orang-orang yang melihat aturan hukum sebagai suatu yang memberikan peluang dilakukannya kejahatan.
6. Seseorang menjadi delinkuen karena pola-pola pikir yang lebih melihat aturan hukum sebagai pemberi peluang melakukan kejahatan dari melihat hukum sesuatu yang harus diperhatikan dan dipatuhi.
7. Asosiasi diferensial dalam frekuensi, durasi, prioritas serta intensitasnya.

8. Proses mempelajari perilaku jahat diperoleh melalui hubungan dengan pola-pola kejahatan dan mekanisme yang lazim terjadi dalam setiap proses belajar secara umum.
9. Sementara perilaku jahat merupakan ekspresi dari kebutuhan nilai umum, namun tidak dijelaskan bahwa perilaku yang bukan jahat pun merupakan ekspresi dari kebutuhan dan nilai-nilai umum yang sama.

Teori ini mampu membantu peneliti untuk menganalisis lebih lanjut temuan-temuan dalam penelitian *koa* yang dilakukan oleh mahasiswa di kompleks GOR H Agus salim, Padang. Dimana di dalam teori ini di tekankan bahwa semua tingkah laku perjudian yang dilakukan oleh mahasiswa tersebut adalah karena tingkah laku itu dipelajari tidak ada yang diturunkan berdasarkan pewarisan orangtua. Tegasnya, pola perilaku jahat tidak diwariskan melainkan di pelajari melalui suatu pergaulan yang akrab. Pada kasusnya disini pola perilaku perjudian yang dilakukan oleh mahasiswa terjadi karena dipelajari oleh seseorang melalui sebuah pergaulan yang akrab dari teman sepermainannya dan lingkungannya.

1.6. Batasan Konsep

1.6.1. Perjudian

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/belum pasti hasilnya (kartono, 2009)

Sejarah perjudian sudah ada sejak beribu-ribu tahun yang lalu, sejak dikenalnya sejarah manusia. Dalam cerita Mahabarata dapat diketahui bahwa

pandawa menjadi kehilangan kerajaan dan dibuang ke hutan selama 13 tahun karena itu, demikian juga segala pertaruhan lainnya. (KUHP Indonesia, 1433).

Bentuk perjudian legal itu diizinkan oleh kalah dalam permainan judi melawan kurawa. Menurut undang-undang Hukum pasal 303 ayat 3 perjudian itu dinyatakan sebagai berikut: perjudian adalah tiap-tiap permainan yang memungkinkan akan menang, pada umumnya tergantung pada untung-untungan saja, juga kalau kemungkinan bertambah besar, karena pemain lebih pandai atau lebih cakep. Main judi mengandung segala pertaruhan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain yang tidak diadakan oleh mereka yang turut berlomba atau main pemerintah. Kegiatannya mempunyai lokasi resmi, jaminan keamanan beroperasinya, dan diketahui umum. Contoh judi legal antara lain: 1. Casino-casino dan petak sembilan di jakarta, sari empat di jalan kelenteng Bandung. 2. Toto (totalisator) Gray Hound di jakarta (telah ditutup 1 Oktober 1978 oleh pemerintah DKI). 3. Undian harapan yang sudah berubah menjadi undian sosial berhadiah, pusatnya ada di jakarta. Sedangkan di surabaya ada undian sampul rejeki, sampul Borobudur (di Solok), sampul Danau Toba (di medan), sampul sumber harapan (di jakarta). Semuanya berhadiah 80 juta rupiah. (Kartono, 2009;81).

Dalam perspektif hukum, perjudian merupakan salah satu tindak pidana (*delict*), yang meresahkan masyarakat dan merupakan salah satu bentuk patologi sosial. Sehubungan dengan itu, dalam pasal 1 UU No. 7 tahun 1974 tentang penerbitan perjudia dinyatakan bahwa tindak pidana perjudian sebagai kejahatan.

Perilaku berjudi menjadi bahan kajian lebih lanjut mengingat perilaku tersebut sebenarnya amat sulit diberantas. Pertanyaan yang muncul kemudian adalah apa saja faktor yang mempengaruhi perilaku tersebut ditinjau dari sudut pandang psikologi dan apakah suatu perilaku berjudi dapat dianggap sebagai perilaku yang menyimpang (patologi). Perjudian disatu pihak sangat terkait dengan kehidupan dunia tapi dipihak lain dilegalisasi dan seakan merupakan bagian yang tak terpisahkan dari dunia rekreasi dan hiburan. Keberanian mengambil resiko dan ketangguhan menghadapi ketidakpastian dalam dunia perjudian dan bisnis merupakan dua elemen yang nuansanya sama, kendati dalam konteks yang amat berbeda. Oleh sebab itu, dalam komunikasi masyarakat tertentu perjudian tidak dianggap sebagai perilaku menyimpang yang dapat menimbulkan masalah moral dalam komunikasi. Perjudian yang dimaksud dalam penelitian ini adalah perjudian koe di kalangan mahasiswa di Kota Padang.

1.6.2. Mahasiswa

Berdasarkan buku panduan akademik UNP (2013/2014:2) Mahasiswa adalah peserta didik yang terdaftar dan belajar di (UNP) menurut aturan dan kurikulum yang berlaku. Sementara itu, menurut Susantoro (dalam Ramadhan 1990: 23) mahasiswa merupakan kalangan muda berumur antara 19 sampai 28 tahun yang memang dalam usia tersebut mengalami suatu peralihan dari tahap remaja ke tahap dewasa. Menurut kamus besa Bahasa Indonesia, mahasiswa adalah mereka yang sedang belajar di Perguruan Tinggi (Poerwadarminta, 2005:373). Mahasiswa dapat didefinisikan sebagai individu yang sedang menuntut ilmu ditingkat perguruan tinggi, baik negeri maupun swasta atau lembaga lain yang setingkat dengan perguruan tinggi. Mahasiswa dinilai memiliki

tingkat intelektualitas yang tinggi, kecerdasan dalam berpikir dan perencanaan dalam bertindak. Berpikir kritis dan bertindak dengan cepat dan tepat merupakan sifat yang cenderung melekat pada setiap mahasiswa, yang merupakan prinsip yang saling melengkapi.

Mahasiswa manusia yang tercipta untuk selalu berpikir yang saling melengkapi (Siswoyo, 2007: 121). Mahasiswa adalah orang yang belajar di perguruan Tinggi, baik di Universitas, Institut atau Akademi, mereka yang terdaftar sebagai murid di perguruan tinggi. Karakteristik mahasiswa secara umum yaitu stabilitas dalam kepribadian yang mulai meningkat, karena berkurangnya gejala-gejala yang ada di dalam perasaan. Mereka cenderung memantapkan dan berpikir dengan matang terhadap sesuatu yang akan diraihinya, sehingga mereka memiliki pandangan yang realistis tentang diri sendiri dan lingkungannya. Selain itu, para mahasiswa akan cenderung lebih dekat dengan teman sebaya untuk saling bertukar pikiran dan memberikan dukungan, karena dapat kita ketahui bahwa sebagian besar mahasiswa berada jauh dari orang tua maupun keluarga. Karakteristik mahasiswa yang paling menonjol adalah mereka mandiri, dan memiliki prakiraan dimasa depan, baik dalam hal karir maupun hubungan percintaan. Mereka akan memperdalam keahlian dibidangnya masing-masing untuk mempersiapkan diri menghadapi dunia kerja yang membutuhkan mental tinggi.

Peraturan pemerintah RI No. 30 tahun 1990 (dalam Ihsanul Fuadi, 2012:15) mahasiswa adalah peserta didik yang terdaftar di perguruan tinggi tertentu yang secara resmi terdaftar untuk mengikuti pelajaran di perguruan tinggi dengan batas usia sekitar 18-30 tahun.

1.7. Metodologi Penelitian

1.7.1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di kompleks GOR H Agus Salim Kota Padang. Lokasi ini dipilih didasarkan pada pertimbangan bahwa lokasi kompleks GOR banyak mahasiswa yang terlibat dalam perjudian *koa* jika dibandingkan dengan lokasi perjudian lainnya.

1.7.2. Pendekatan Penelitian dan Tipe Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, karena penelitian kualitatif adalah salah satu metode penelitian yang bertujuan untuk mendapatkan pemahaman tentang kenyataan melalui proses berfikir induktif. Dalam penelitian ini, peneliti terlibat dalam situasi dan setting fenomena yang diteliti. Peneliti diharapkan selalu memusatkan perhatian pada kenyataan atau kejadian dalam konteks yang diteliti. (Sukiman, 2002:2).

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif karena penelitian ini mampu perjudian *koa* dikalangan mahasiswa dikomplek GOR H Agus Salim Kota Padang.

Tipe penelitian yang peneliti gunakan adalah tipe studi kasus. Studi kasus adalah suatu pendekatan untuk mempelajari, menerangkan atau menginterpretasikan suatu kasus (*case*) dalam konteksnya secara natural tanpa adanya intervensi dari pihak luar. Inti dari studi kasus yaitu kecenderungan utama di antara semua ragam studi kasus adalah bahwa studi itu berusaha untuk menyoroti suatu keputusan atau seperangkat keputusan, mengapa keputusan itu diambil (Salim, 2001 : 93).

Informasi adalah subjek penelitian yang ditentukan sebagai narasumber informasi yang relevan dengan permasalahan penelitian, oleh karena itu diharapkan informasinya adalah orang yang benar paham mengenai situasi dan kondisi lokasi serta menguasai permasalahan penelitian. Informasi dalam penelitian ini adalah orang-orang yang mampu memberikan informasi yang rinci dan mendalam mengenai perilaku berjudi *koa* dikalangan mahasiswa di kompleks GOR H Agus Salim Kota Padang.

Pemilihan informasi dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik *purposive sampling* yaitu penarikan sampel secara sengaja yang bertujuan untuk mengumpulkan informasi penelitian sesuai dengan tujuan penelitian. Informasi yang dianggap mengerti dan mengetahui tentang perjudian *koa* dikalangan mahasiswa di kompleks GOR H Agus Salim Kota Padang.

Informasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa pelaku perjudian *koa* 16 orang, 1 pemilik warung, mahasiswa yang tidak melakukan perjudian tapi ikut menyaksikan perjudian, biasa disebut dengan “pemenang” 4 orang. Total informasi dalam penelitian ini adalah 21 orang.

1.7.3. Teknik Pengumpulan Data

a. Observasi

Observasi merupakan salah satu usaha yang peneliti lakukan untuk mendapatkan data akurat. Observasi dilakukan dengan cara mengamati langsung secara cermat keadaan lapangan tentang pengaruh *peer group* dalam perjudian yang dilakukan oleh mahasiswa dalam perjudian *koa* di kompleks GOR Agus Salim Kota Padang.

b. Wawancara

Wawancara yang peneliti lakukan adalah wawancara mendalam (*in-depth interview*), yaitu wawancara informal antara pewawancara dengan informan yang dilakukan berulang-ulang. Informasi diberikan kebebasan untuk mengungkapkan apa yang ada di dalam pikiran (Afrizal, 2005:44).

Jadi dengan percakapan intensif tersebut mempermudah mendapatkan data konkrit, lengkap, tepat, rinci dan mendalam tentang pengaruh *peer group* dalam perjudian *koa* dikalangan mahasiswa di kompleks GOR Agus Salim Kota Padang. Wawancara dilakukan terpisah antara satu informasi dengan informasi lainnya, agar jawaban yang diberikan informasi tidak terpengaruh oleh informasi lainnya. Wawancara dilakukan dalam suasana santai, terbuka dan kontak langsung dengan informasi.

c. Studi Dokumentasi

Studi dokumentasi dilakukan untuk memperkuat data yang telah didapatkan melalui wawancara dan observasi sebagai sumber data. Dokumen-dokumen yang dijadikan sumber data penelitian ini adalah data tentang kondisi geografis, demografis dan lain-lain yang diperoleh dari Badan Pusat Statistik Kota Padang.

1.7.4. Triangulasi Data

Teknik ini merupakan teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain diluar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data itu. Denzim dan Moleong (2002:178)

membedakan empat macam triangulasi, yaitu triangulasi sumber, metode, penyidik dan teori. Namun yang dipakai dalam penelitian ini adalah triangulasi sumber dan teori yaitu membandingkan dan mengecek balik derajat kepercayaan sesuatu informasi yang diperoleh melalui waktu dan alat yang berbeda. Hal ini dilakukan dengan membandingkan data hasil pengamatan dengan wawancara. Dengan menggunakan teknik triangulasi sumber dan teori data yang diperoleh dapat disimpulkan dengan perbandingan data sumber yang berbeda.

1.7.5. Pengolahan dan Analisis Data

Analisis data merupakan salah satu langkah dalam penelitian yang dilakukan untuk mengorganisasikan data yang diperoleh, yaitu mencakup, mengatur, mengurut, mengelompokkan, memberi kode, dan mengkategorikan sehingga dapat dicari pola hubungan antar data tersebut.

Analisis data dilakukan sejak awal penelitian dilaksanakan dan dilakukan secara berulang dan terus menerus sepanjang proses penelitian berlangsung untuk itu dalam mengumpulkan data selalu dilengkapi dengan pembuatan catatan lapangan. Catatan lapangan bertujuan untuk mencatat informasi hasil wawancara, hasil pengamatan yang berhubungan dengan masalah penelitian dan pengumpulan data.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah model interaktif analisis Milles dan Huberman (1992: 16-20), teknik analisisnya berupa:

a. Reduksi Data

Data yang diperoleh dari lapangan sangat banyak, untuk itu perlu dicatat secara teliti dan rinci. Semakin lama dilapangan, maka jumlah data akan semakin banyak, kompleks dan rumit. Untuk itu perlu

analisis data melalui reduksi data. Mereduksi data adalah merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya. Setelah direduksi maka akan memberikan gambaran yang jelas dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya.

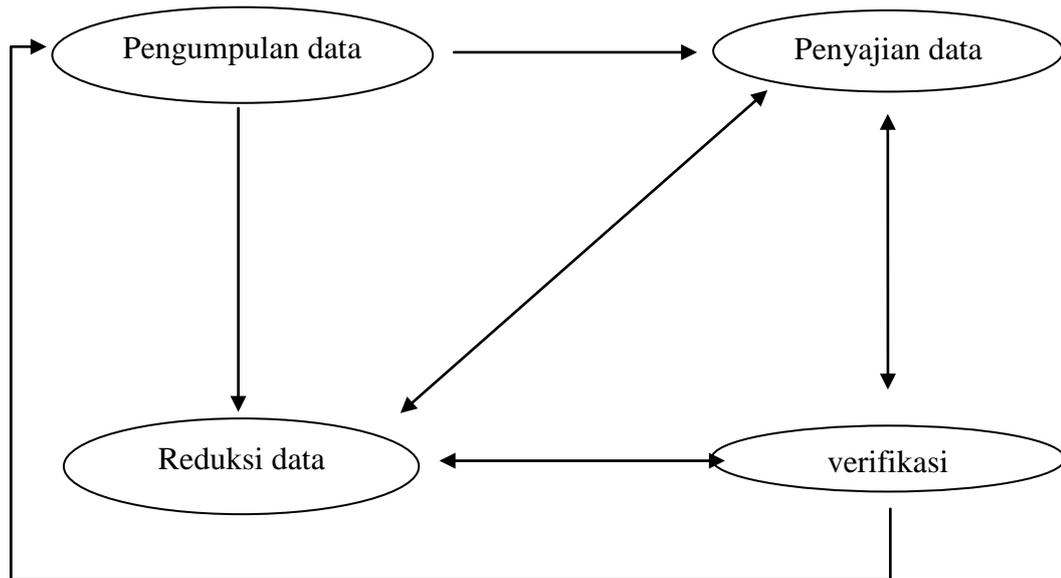
b. Penyajian Data

Display data yaitu proses penyajian data kedalam bagian yang sesuai atau membentuk jaminan antara satu faktor dengan yang lainnya, sedangkan data yang tidak lengkap dilacak kembali. Dalam proses ini peneliti melakukan proses mendisplaykan data, dalam bentuk uraian singkat, hubungan antar kategori. Tapi yang paling sering digunakan dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif. Dengan mendisplaykan data, maka akan memudahkan untuk mamahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya.

c. Verifikasi

Langkah ketiga dalam analisis data kualitatif, adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara dan berubah bila tidak ditemukan bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Tetapi apabila kesimpulan yang dikemukakan tahap awal, didukung oleh bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali kelapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan berupa kesimpulan yang kredibel.

Dengan demikian kesimpulan dalam penelitian kualitatif mungkin dapat menjawab rumusan masalah yang dirumuskan sejak awal, tetapi mungkin juga tidak, karena masalah dan rumusan masalah dalam penelitian masih bersifat sementara dan akan berkembang setelah peneliti memasuki lapangan.



*Skema analisis data dari Matthew dan Miles Huberman.
(sumber: Matthew B. Miles dan Huberman analisis data Kualitatif Hal 20)*