BAB II. PEMBAHASAN MASALAH DAN SOLUSI MASALAH PERJUDIAN *ONLINE* DI KALANGAN MAHASISWA

II.1 Landasan Teori tentang Objek

II.1.1 Tindakan Kriminal

Tindak kriminal diartikan sebagai sebuah perbuatan yang dilarang oleh suatu aturan hukum yang mana larangan itu akan disertai sebuah bentuk hukuman atau pemberian sanksi bagi pelaku yang melanggar aturan tersebut (Moeljatno, 2002). Dalam kehidupan bermasyarakat, terdapat hukum-hukum yang dibuat dan ditetapkan untuk mengatur kehidupan sosial sebagai cara untuk menjaga kesejahteraan dalam hidup bermasyarkat. Hukum tindakan kriminal merupakan bagian dari aturan-aturan yang berlaku pada suatu negara, yang telah ditetapkan atas dasar-dasar untuk:

1. Melarang perbuatan yang tidak boleh dilakukan, atau perbuatan yang seharusnya tidak dilanggar, dan aturam tersebut akan disertai dengan sanksi atau hukuman bagi para pelaku yang melanggarnya.
2. Menetapkan kapan dan dalam kondisi serta situasi apapun kepada para pelaku yang telah melanggar aturan-aturan yang ada dan akan dikenakan hukuman pidana.
3. Menetapkan bagaimana cara pelaksanaan hukuman pidana bagi para pelaku yang menjadi tersangka atau yang telah melanggar aturan-aturan yang sudah disepakati (Moeljatno, 2002).

Hukum yang berlaku dalam masyarakat, dibuat oleh pihak yang berwenang dengan tujuan untuk menjauhkan masyarakat dari perbuatan yang merugikan lingkungan serta dirinya sendiri. Kartini Kartono (2013) berpendapat bahwa “tindakan kriminal adalah bentuk tingkah laku yang bertentangan dengan moral kemanusiaan, merugikan masyarakat, dan melanggar hukum serta undang-undang pidana” (h.143). Seperti halnya dengan perjudian yang merupakan salah satu bentuk tindakan kriminal, yang hukumnya terdapat dalam Undang-Undang Hukum Pidana Pasal 303 Ayat 1 ke 2 yang menyatakan bahwa “dengan sengaja menawarkan atau

memberi kesempatan kepada khalayak umum untuk bermain judi atau dengan sengaja turut serta dalam perusahaan untuk itu, dengan tidak peduli apakah untuk menggunakan kesempatan adanya sesuatu syarat atau dipenuhinya sesuatu tata-cara" (dikutip dari hukumonline.com).

II.1.2 Pengertian Perjudian

Perjudian adalah jenis permainan yang mempertaruhkan uang atau benda berharga untuk mendapatkan keuntungan dari permainan tersebut. Kartini Kartono (2013) menjelaskan bahwa "perjudian adalah pertaruhan dengan sengaja yaitu mempertaruhkan satu nilai atau sesuatu yang dianggap bernilai dengan menyadari adanya resiko dan harapan-harapan tertentu pada peristiwa-peristiwa permainan, pertandingan, perlombaan, dan kejadian-kejadian yang tidak atau belum pasti hasilnya" (h.58).

II.2 Objek Penelitian

II.2.1 Perjudian *Online*

Perjudian saat ini sudah bisa di lakukan secara *online* atau lebih dikenal dengan perjudian *online*. Dengan adanya sarana yang tersedia seperti *smartphone, laptop* atau perangkat komputer, yang terhubung ke jaringan internet, para pelaku judi sudah bisa melakukan permainan judi tersebut. Adapun perjudian *online* merupakan jenis permainan yang sama dengan perjudian pada umumnya karena ada uang yang dipertaruhkan, namun yang membedakan perjudian *online* dengan judi lain adalah tempat dan sarana yang digunakan. Perjudian *online* merupakan permainan judi yang dilakukan dengan memanfaatkan media telekomunikasi dan jaringan internet. Menurut Onno W. Purbo, pakar bidang teknologi Informasi, perjudian *online* adalah jenis perjudian yang mana pertaruhan perjudian ini dilakukan dalam media telekomunikasi yang terhubung dengan jaringan internet.

Stanford Wong dan Susan Spector (seperti dikutip Papu, 2002) menjelaskan 5 kategori penjudi yang dikelompokan berdasakan psikologis serta karakter dari para penjudi pada umumnya. Kategori-kategori tersebut diantaranya:

1) *Sociable Games*

Kategori ini akan membuat para penjudi merasakan pengalaman kalah dan menang bersama-sama. Dalam perjudian jenis ini, akan ditemukan para penjudi yang menikmati kesenangan dalam bermain judi dan yang merasa tegang dengan permainan tersebut. Mereka lebih menjadikan permainan ini sebagai sebuah kesempatan yang mereka rasakan meskipun harus kalah dalam permainan tersebut. Jenis perjudian dalam kategori ini adalah: *blackJack*, dadu, *pai gow poker*.



Gambar II.1 Permainan Judi *Blackjack Online*

Sumber: http://www.gamesreviews.com/wp-content/uploads/2016/06/Live-Dealer-blackjack.jpg

(Diakses pada 11/24/2017)



Gambar II.2 Permainan Judi Dadu *Online*

Sumber: http://www.gamesreviews.com/wp-content/uploads/2016/06/Live-Dealer-blackjack.jpg

(Diakses pada 27/10/2017)

2) *Analytical Games*

Dalam kategori *analytical games*, penjudi harus mampu memiliki wawasan dan pengetahuan yang mendukung mereka dalam permainan. Selain harus menentukan tebakan yang akurat, para penjudi harus lebih teliti karena mereka membutuhkan analisa dan informasi untuk mencapai kemenangan dalam permainan *analytical games*. Jenis judi dalam kategori ini adalah *sports betting* seperti: sepakbola, basket dan balap motor.



Gambar II.3 Permainan Judi Bola *Online*

Sumber: https://i.pinimg.com/originals/f7/c6/d8/f7c6d837cb891552efcc0bd63334fceb.jpg (Diakses pada 27/10/2017)

3) *Games You Can Beat*

Kategori ini membutuhkan penjudi yang memiliki susunan strategi yang baik sebelum terlibat dalam permainan judi. Dalam jenis perjudian ini, para pelaku judi harus bisa bersabar dan tetap fokus untuk mendapatkan hasil yang memuaskan. Penjudi akan menggunakan waktu yang ada untuk terus berpikir kapan atau dalam kondisi apa dia harus ikut bertaruh tanpa membuang-buang modal yang dia miliki. Setiap penjudi akan berusaha untuk menang dan mengalahkan lawannya tetapi dengan cara yang tepat, karena permainan dalam kategori *games you can beat* ini dirancang agar setiap penjudi menjadi lebih tenang dan konsisten untuk meraih

kemenangan, dan bukan hanya ikut terlibat dalam permainan tersebut atau sekedar menebak. Perjudian yang termasuk dalam kategori ini yaitu: *pai gow poker*, *poker*, dan *blackjack.*



Gambar II.4 Permainan Judi *Pai Gow Poker Online*

Sumber: http://www.winnergambling.com/wp-content/uploads/2008/06/paigowpoker.jpg

(Diakses pada 25/06/2017)



Gambar II.5 Permainan Judi *Poker Online*

Sumber: http://www.daftarpokeronline.site/wp-content/uploads/2016/12/Situs-Judi-Poker-Indonesia-2017.jpg

(Diakses pada 16/12/2017)

4) *Escape from Reality*

Pada kategori *escape from reality*, pelaku judi akan memainkan permainan yang membuat mereka lebih merasakan seperti bermain sebuah *game*. Perjudian jenis ini biasanya akan dimainkan dalam waktu yang cukup lama, dan membuat penjudi menjadi lupa dengan aktifitas karena mereka semakin menikmati permainan tersebut. Hasil yang didapat bukan menjadi tujuan utama bagi para penjudi yang terlibat dalam permainan ini, tetapi semuanya berdasarkan keberuntungan yang dimiliki. *Escape from reality* membuat penjudi lebih memilih untuk bersenang-senang dalam dunia perjudian meskipun hasil yang mereka dapatkan adalah kekalahan. Kategori ini memiliki jenis perjudian seperti: s*lot machines* dan *video games*.



Gambar II.6 Permainan Judi *Slot Machine Online*

Sumber: https://www.spinandwin.com/_global-library/_upload-images/games/screenshots/quick-hit-cash-wheel-slots.jpg

(Diakses pada 27/10/2017)

5) *Patience Games*

Pada *patience games*, pelaku judi lebih santai dan menikmati permainan yang dimainkan. *Patience games* membuat penjudi menjadi sabar untuk menunggu hasil yang akan didapat, karena jenis permainan yang ada dalam kategori ini dirancang

sedikit berbeda seperti permainan judi lainnya. Kemenangan akan ditentukan oleh pelaku judi itu sendiri dengan ketentuan penjudi itu menemukan angka yang tepat dalam permainan ini. Jenis judi dalam kategori ini adalah: *keno, lottery* dan bingo.



Gambar II.7 Permainan Judi *Keno Online*

Sumber: http://www.casino-crush.com/wins/images/playtechNG/kenoexperiment.JPG

(Diakses pada 27/10/2017)

Dalam permainan judi *online*, pelaku judi terlebih dahulu melakukan transfer uang atau taruhan yang akan dipertaruhkan melalui rekening bank yang telah ditentukan oleh pihak penyedia jasa perjudian *online* dengan minimal uang yang telah ditentukan. Sebelum melakukan transfer uang, terlebih dahulu harus memberitahukan kepada agen yakni pihak yang menerima uang transfer taruhan dengan login ke dalam situs perjudian *online* dan memasukan *user name* serta *password* pribadi yang mereka miliki. Barulah setelah itu penjudi dapat melakukan transfer uang taruhan kepada pihak penyedia jasa perjudian *online* yang kemudian uang tersebut akan masuk ke dalam akun judi pribadi dan dapat digunakan sebagai taruhan dalam permainan perjudian *online* tersebut.

II.2.2 Perjudian *Online* dari Segi Hukum

Dalam Pasal 27 ayat (2) UU No.11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (dikutip dari www.hukumonline.com), mengartikan perjudian *online* adalah "setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau

mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian". Selain undang-undang Informasi dan Transaksi Elektronik, terdapat aturan lain yang mengatur tentang larangan perjudian secara *online*. Pihak pemerintah juga sudah mengeluarkan beberapa undang-undang yang berisikan hukum-hukum tentang tindakan perjudian *online* tersebut. Diantaranya sebagai berikut :

1. Undang-Undang Republik Indonesia No.7 Pasal 1 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian menyatakan bahwa semua tindak pidana yang berhubungan dengan perjudian adalah sebuah kejahatan.
2. Undang-Undang Hukum Pidana Pasal 303 Ayat 1 ke 2 yang berbunyi:
   dengan sengaja menawarkan atau memberi kesempatan kepada khalayak umum untuk bermain judi atau dengan sengaja turut serta dalam perusahaan untuk itu, dengan tidak peduli apakah untuk menggunakan kesempatan adanya sesuatu syarat atau dipenuhinya sesuatu tata-cara.

Seperti yang ada dalam Undang-Undang Republik Indonesia No.7 Tahun 1974 Pasal 2 Ayat 1 menjelaskan tentang perubahan sanksi-sanksi bagi para pelaku tindakan pidana perjudian. Adapun sanksi tersebut menyatakan bahwa:
merubah ancaman hukuman dalam Pasal 303 ayat 1 Kitab Undang- undang Hukum Pidana, dari hukuman penjara selama-lamanya dua tahun delapan bulan atau denda sebanyak-banyaknya sembilan puluh ribu rupiah menjadi hukuman penjara selama-lamanya sepuluh tahun atau denda sebanyak-banyaknya dua puluh lima juta rupiah.

II.2.3 Pengertian Mahasiswa

Mahasiswa dapat diartikan sebagai seorang yang sedang melakukan studi pada sebuah perguruan tinggi negeri maupun swasta, atau pada lembaga pendidikan lainnya yang setara dengan perguruan tinggi. Mahasiswa merupakan seorang individu yang mempunyai kecerdasan serta intelektualitas dalam berpikir dan memiliki pandangan mengenai sebuah kerencanaan dalam tindakannya, serta memiliki gagasan yang tepat dalam pemikirannya (Siswoyo, 2007).



Gambar II.8 Mahasiswa
Sumber: http://news.unair.ac.id/wp-content/uploads/2016/06/mahasiswa.jpg
(Diakses pada 23/06/2017)

Seorang mahasiswa dapat dikatakan masih dalam tahap perkembangan yang usianya dari 18 sampai 25 tahun dan dapat digolongkan dalam masa tingkat remaja akhir hingga masa dewasa tingkat awal. Pada masa ini, mahasiswa akan semakin memahami dan memprioritaskan hal-hal utama yang harus dilakukannya. Tahap ini merupakan tahap perkembangan seorang mahasiswa yang mulai menuju pada proses pemantapan dan penstabilan diri dalam kehidupannya (Yusuf, 2012).

Hasil dari penelitian ini menggunakan mahasiswa dengan kategori usia yang berada dalam tingkatan remaja akhir sampai masa dewasa awal yaitu usia 18-25 tahun dan yang masih tercatat sebagai mahasiswa aktif di Kota Bandung.

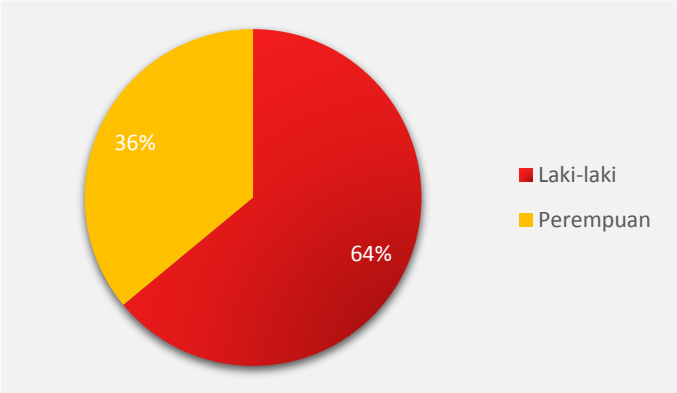
II.3 Analisa

Pencarian data dan *survey* yang dilakukan melalui kuesioner yang disebarkan kepada 50 mahasiswa yang berada di daerah sekeloa di Kota Bandung. Dari data yang dihasilkan, terdapat beberapa tindakan yang seharusnya tidak dilakukan oleh seorang mahasiswa karena sebenarnya hal tersebut merugikan diri dan lingkungan sekitar mereka. Adapun hasil dari kuesioner tersebut adalah sebagai berikut:

1. Jenis kelamin mahasiswa

Tabel II.1 Jenis Kelamin Mahasiswa

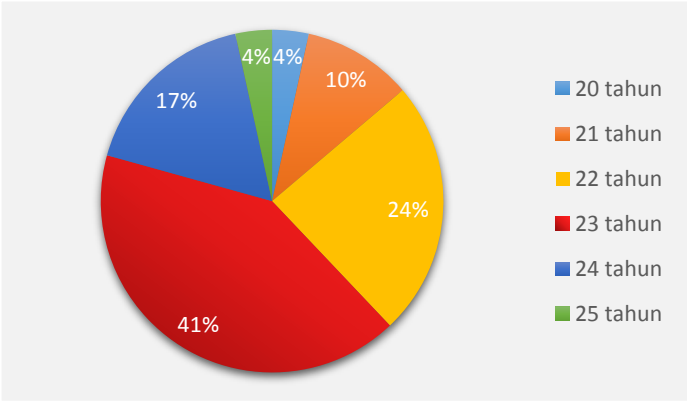
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)



2. Usia mahasiswa

Tabel II.2 Usia Mahasiswa

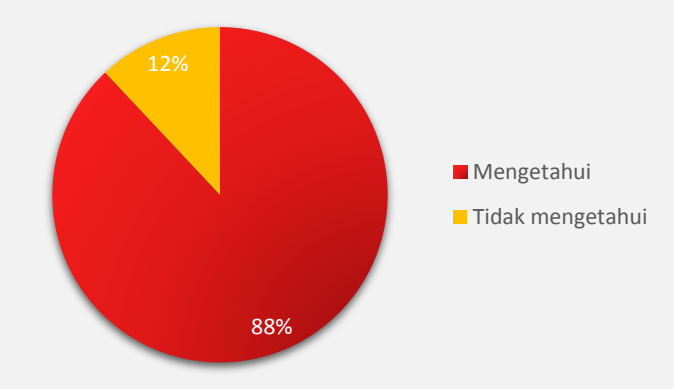
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)



Data ini menggunakan kategori mahasiswa tingkat remaja akhir sampai dengan dewasa awal. Dan hasil yang ditunjukkan pada tabel diatas menampilkan kebanyakkan mahasiswa yang terlibat dengan perjudian *online* adalah mahasiswa yang berada pada usia 22-23 tahun.

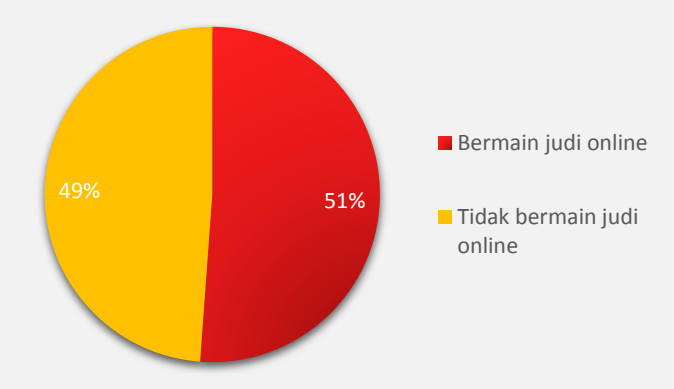
3. Pengetahuan mahasiswa tentang perjudian *online*

Tabel II.3 Pengetahuan Mahasiswa Tentang Perjudian *Online*
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)



4. Mahasiswa yang terlibat dalam permainan perjudian *online*

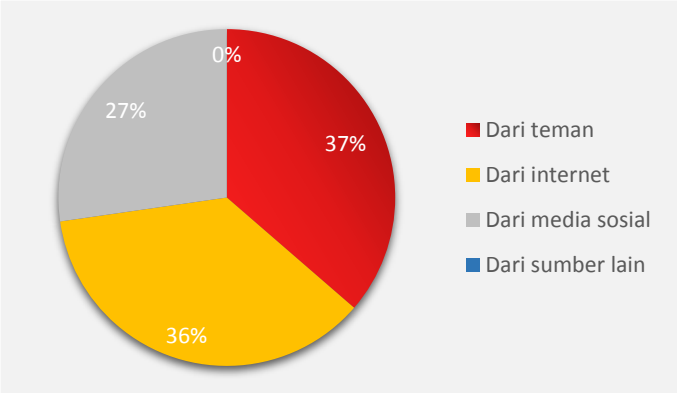
Tabel II.4 Mahasiswa Yang Terlibat Dalam Permainan Perjudian *Online*
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)



Pada tabel II.3 dan II.4, terdapat 43 mahasiswa dari 50 mahasiswa yang mengisi kuesioner yang mengetahui tentang perjudian *online*, dan dari 43 mahasiswa tersebut, terdapat 22 orang yang terlibat dalam permainan perjudian *online*. Hal ini menyatakan bahwa, banyak mahasiswa yang terlibat untuk bermain perjudian *online* setelah mengetahui permainan tersebut.

5. Darimana mahasiswa mengetahui perjudian *online*

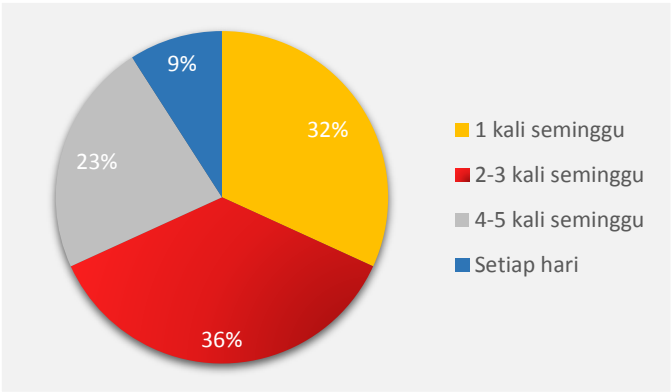
Tabel II.5 Darimana Mahasiswa Mengetahui Perjudian *Online*
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)



Kebanyakan mahasiswa mengetahui perjudian *online* dari teman mereka sendiri. Tetapi jika dikalkulasikan, presentase untuk sumber internet dan media sosial menjadi 63%. Data ini menujukkan bahwa jaringan internet dan sosial media menjadi sumber yang cukup mempengaruhi mahasiswa untuk ikut terlibat dalam permainan judian *online* tersebut.

6. Seberapa sering mahasiswa bermain judi *online*

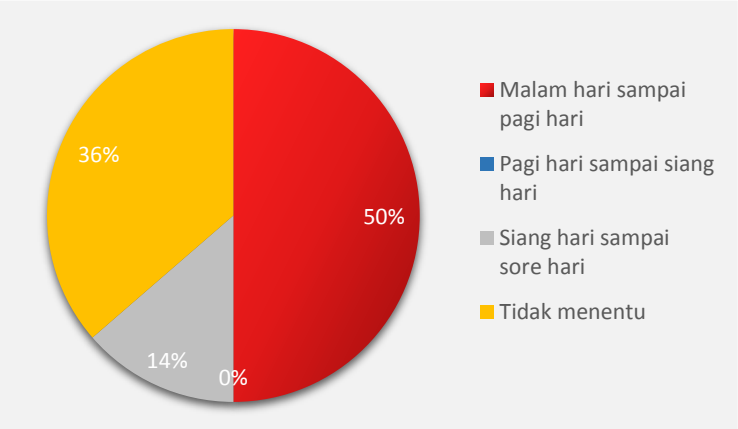
Tabel II.6 Seberapa Sering Mahasiswa Bermain Judi *Online*
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)



7. Kapan waktu yang digunakan mahasiswa untuk bermain judi *online*

Tabel II.7 Waktu Yang Digunakan Mahasiswa Untuk Bermain Judi *Online*

Sumber: Dokumen Pribadi (2018)



Jika dilihat pada tabel II.6 dan tabel II.7 maka, mahasiswa yang terlibat bermain judi *online* sering menghabiskan waktu mereka untuk bermain perjudian *online*. Kartini kartono (2013) menjelaskan bahwa:

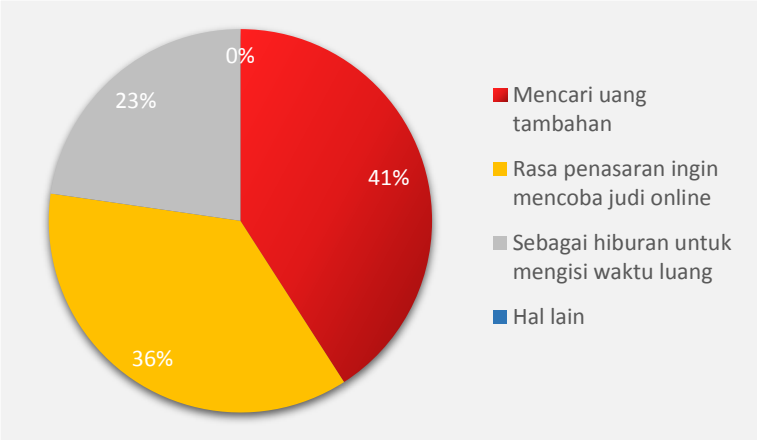
Pada perjudian itu terdapat unsur minat dan pengaharapan yang makin meninggi, juga unsur ketegangan, disebabkan oleh ketidakpastian menang atau kalah. Situasi tidak pasti ini membuat pelaku judi semakin tegang dan semakin gembira, menumbuhkan efek-efek yang kuat dan rangsangan-rangsangan yang besar untuk betah bermain (h.61).

Data pada tabel diatas juga menunjukkan bahwa ada mahasiswa yang setiap hari bermain judi *online*. Hal ini akan membuat mereka menjadi lebih fokus untuk bermain judi *online* dibandingkan melakukan hal-hal yang seharusnya menjadi kewajiban utama seorang mahasiswa seperti, mengerjakan tugas kuliah atau pergi ke kampus. Tindakan seperti ini seharusnya tidak menjadi kebiasaan dalam kehidupan sebagai seorang mahasiswa, karena perbuatan ini akan membiasakan mereka melakukan sesuatu yang merugikan diri dan masa depan mereka sendiri.

8. Hal yang mendorong mahasiswa bermain perjudian *online*

Tabel II.8 Hal Yang Mendorong Mahasiswa Bermain Judi *Online*

Sumber: Dokumen Pribadi (2018)



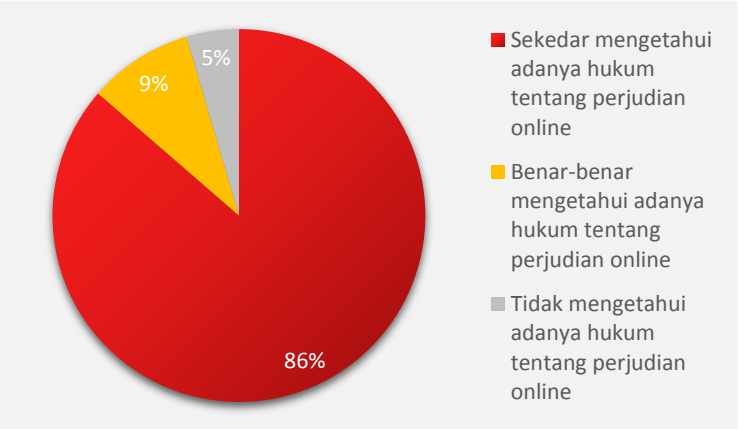
Perjudian *online* mempengaruhi seorang mahasiswa untuk bertindak dan ikut terlibat kedalam suatu lingkungan yang merugikan dirinya. Mahasiswa semakin terdorong bermain judi *online* karena pemikiran mereka yang menganggap bahwa dari permainan tersebut, mereka bisa mendapatkan uang tambahan sebagai keperluan untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari. Dan tanpa disadari, anggapan tersebut adalah suatu tindakan yang dapat membuat mereka menjadi semakin berharap dengan hasil yang mereka dapatkan dari permainan judi *online*.

Adapun rasa penasaran itu akan membuat seorang mahasiswa melakukan segala cara untuk bermain judi *online.* Rasa yang ditimbulkan untuk memenuhi kebutuhan materiil yang melimpah, seperti halnya ingin memiliki harta dan kekayaan serta barang-barang berharga tanpa mempunyai keinginan dan kemampuan untuk mewujudkannya, akan mendorong seseorang untuk melakukan perbuatan atau tindakan pidana demi mendapatkan apa yang dinginkan (Kartini Kartono 2013). Hal ini akan menjadi dampak yang membahayakan orang-orang disekitarnya juga, seperti orang tua dan teman-temannya sendiri.

9. Pengetahuan mahasiswa tentang hukum yang mengatur perjudian *online*

Tabel II.8 Pengetahuan Mahasiswa Tentang Hukum Yang Mengatur Perjudian *Online*

Sumber: Dokumen Pribadi (2018)



Jika dilihat dari pandangan mahasiswa yang terlibat permainan judi *online*, terdapat banyak mahasiswa yang belum mengetahui tentang adanya hukum yang mengatur tentang perjudian *online* tersebut. Tetapi ada juga yang sudah mengetahui tentang adanya hukum yang mengatur tentang perjudian *online*. Namun pada kenyataannya, mereka tidak memperdulikan hukum yang ada dan tetap bermain judi *online* tanpa memikirkan dampak yang akan terjadi.

10. Jenis judi *online* yang dimainkan oleh mahasiswa

Dari 21 orang mahasiswa yang terlibat dalam permainan perjudian *online*, data kuesioner menunjukkan bahwa jenis permainan judi *online* yang sering dimainkan oleh mahasiswa terdiri dari 2 jenis yaitu *sport betting online* yang merupakan jenis taruhan dalam bidang olahraga seperti judi bola *online*, dan kasino *online* yang merupakan jenis perjudian yang diadaptasi dari perjudian dalam sebuah kasino seperti *roulette, poker online, blackjack, bacarat, keno, slot machine, pai go poker, lottery, bingo* dan dadu *online.*

11. Hal yang dilakukan mahasiswa setelah kehabisan modal untuk bermain judi *online*

Dari data hasil *survey,* ditemukan beberapa hal yang dilakukan oleh mahasiswa yang bermain judi *online* untuk mendapatkan uang atau modal yang dijadikan sebagai taruhan dalam bermain judi *online*. Pada umumnya, mahasiswa yang bermain judi *online* menggunakan uang yang dikirim oleh orang tua mereka sebagai modal untuk dijadikan taruhan dalam perjudian *online*. Namun dari jawaban-jawaban yang dihasilkan, terdapat juga beberapa tindakan yang dilakukan oleh mahasiswa, setelah mereka kehabisan uang untuk bermain judi *online*. Diantaranya adalah:

1. Menggunakan uang untuk keperluan lain sebagai modal bermain judi, seperti uang kost dan uang pembayaran registrasi kuliah.
2. Menggadaikan barang milik mereka untuk mendapatkan uang.
3. Meminjam uang teman, dan menjadikan modal bermain judi *online.*

Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa yang terlibat dalam perjudian *online,* akan melakukan perbuatan yang merugikan tanpa mempertimbangkan resiko atau dampak-dampak negatif yang ditimbulkan dari perbuatan tersebut.

II.4 Resume

Berdasarkan analisa dari data kuesioner yang diperoleh maka dapat disimpulkan bahwa ada beberapa masalah yang menyebabkan perjudian *online* di kalangan mahasiswa yaitu :

1. Kurangnya informasi serta pengetahuan mahasiswa mengenai hukum dan ketentuan yang berlaku kepada pelaku tindakan perjudian *online.*
2. Terdapat pengaruh dari interaksi lingkungan sekitar yang membuat mahasiswa tersebut terlibat dalam permainan perjudian *online.*
3. Mahasiswa menganggap perjudian *online* sebagai sarana mendapatkan keuntungan yang menghasilkan uang lebih banyak dalam memenuhi kebutuhannya.

4. Rasa penasaran dari mahasiswa yang ingin mencoba bermain judi *online* tanpa mengetahui dampak-dampak negatif yang dapat terjadi serta aturan hukum-hukum yang melarang tentang permainan judi *online* tersebut.

Selain masalah diatas, terdapat juga dampak negatif yang ditimbulkan dari keterlibatan mahasiswa dalam perjudian *online*. Dampak ini memberikan pengaruh terhadap beberapa faktor dalam kehidupan mereka sebagai seorang mahasiswa. Adapun dampak-dampak negatif tersebut, diantaranya adalah :

1. Dampak Ekonomi

   Mahasiswa menggunakan uang yang seharusnya digunakan untuk keperluan lain sebagai modal bermain judi *online.* Hal ini menunjukkan bahwa mereka akan menggunakan uang kiriman dari orangtuanya yang sebenarnya untuk biaya kost atau uang pembayaran kuliah dijadikan modal untuk bermain judi *online.* Selain itu, ada mahasiswa yang menggadaikan barang sebagai modal untuk bermain judi *online.* Tindakan ini menunjukkan bahwa mereka yang terlibat perjudian *online,* akan melakuan berbagai cara yang seharusnya tidak dilakukan hanya demi mendapatkan modal bermain judi *online.*

2. Dampak Pendidikan

   Perjudian *online* merupakan tindakan atau perbuatan yang melanggar hukum. Mahasiswa yang terlibat dalam perjudian *online* tanpa disadari telah melanggar ketentuan hukum yang mengatur tentang perjudian *online,* dan bisa menyebabkan mereka dikenakan sanksi berupa denda atau dipenjara. Hal ini akan merugikan mereka karena masih berstatus sebagai seorang mahasiswa yang sedang menjalankan tugas untuk menyelesaikan studi dalam sebuah perguruan tinggi. Terlibatnya mereka dalam permainan perjudian *online* akan berdampak pada diri, keluarga dan masa depan mereka sendiri.

3. Dampak Lingkungan Sosial

   Tindakan yang dilakukan mahasiswa dengan meminjam uang temannya sebagai modal untuk bermain judi *online* merupakan sebuah tindakan yang merugikan. Tindakan tersebut akan menimbulkan sebuah dampak negatif yang berpengaruh pada lingkungan interaksi sosial mereka, dikarenakan mahasiswa ini melakukan sebuah tindakan yang merugikan temannya sendiri. Dan tanpa disadari hal ini akan menyebabkan mahasiswa tersebut dijauhi oleh teman-temanya karena perbuatanya tersebut.

4. Dampak Psikologis

   Mahasiswa yang terlibat perjudian *online* sering menghabiskan waktunya hanya untuk bermain judi *online*, yang menyebabkan mereka kurang memiliki waktu istirahat. Hal ini nantinya akan membuat mahasiswa menjadi malas kuliah karena keasyikan bermain judi *online* sampai pagi. Menurut Kartini Kartono (2013) kebiasan berjudi mengkondisikan mental individu menjadi ceroboh, malas, mudah berspekulasi, dan cepat mengambil resiko tanpa pertimbangan (h.83).

II.5 Solusi Perancangan

Keterlibatan mahasiswa dalam perjudian *online* menjadi suatu fenomena yang ada dalam lingkungan saat ini. Adapun hal tersebut, menimbulkan dampak-dampak negatif dalam kehidupan sosial, dan mempengaruhi mahasiswa untuk melakukan tindakan-tindakan yang merugikan dirinya serta lingkungan disekitarnya. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah upaya persuasi atau kampanye sosial yang akan dilakukan untuk bisa merubah cara pandang dan pola pikir mahasiswa agar tidak lagi ikut terlibat dalam tindakan perjudian *online*.