

STIGMA MASYARAKAT TERHADAP MAHASISWA PENGGUNA JUDI ONLINE SLOT (SITUS BOOKEI7) DI UNIVERSITAS TEKNOLOGI SUMBAWA

Nur Yasin¹ dan Imam Yuliadi*¹

¹ Dosen Program Studi Sosiologi, Universitas Teknologi Sumbawa
imamyuliadi1@gmail.com

ABSTRAK

Dikalangan mahasiswa praktek judi online slot sangat masif terjadi, hal itu dapat kita jumpai secara langsung ditempat tongkrongan kantin, kos dan lain-lain. Fenomena ini tentunya akan menjadi pandangan tersendiri oleh masyarakat sebagai hal yang kontra dengan rutinitas mahasiswa seharusnya membaca, berdiskusi dan lain-lain yang bersifat produktif. Kegiatan judi online slot ini tanpa terkecuali juga dilakukan oleh sebagian besar mahasiswa Universitas Teknologi Sumbawa. Hal ini menjadi alasan Peneliti untuk meneliti terkait Stigma Masyarakat Terhadap Mahasiswa Pengguna Judi Online Slot (Situs Bookei7) Di Universitas Teknologi Sumbawa. Penelitian ini menggunakan teori stigma sebagai alat analisis untuk mengetahui stigma masyarakat terhadap mahasiswa pengguna judi online slot (Situs Bookei7) Di Universitas Teknologi Sumbawa. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif. Data bersumber dari wawancara dengan masyarakat yang memberi stigma dan mahasiswa yang menggunakan judi online slot sebagai data primer serta catatan-catatan, dokumentasi, tentang mahasiswa pengguna judi online slot sebagai data sekunder. Dengan tehnik, pengumpulan data menggunakan metode observasi, wawancara dan dokumentasi. Dengan hasil penelitian yaitu Stigma Masyarakat Terhadap Mahasiswa Pengguna Judi Online Slot di Universitas Teknologi Sumbawa, peneliti membuat kesimpulan sebagai berikut: 1. Terbentuknya Stigma Masyarakat Terhadap Mahasiswa Pengguna Judi Online Slot di Universitas Teknologi Sumbawa yaitu karena adanya keadaan individu dalam menampilkan perilaku yang negatif. Sehingga menimbulkan penilaian buruk dari masyarakat. 2. Bentuk Stigma Masyarakat Terhadap Mahasiswa Pengguna Judi Online Slot di Universitas Teknologi Sumbawa merupakan stigma cacat karakter individu yaitu adanya perilaku mengambil yang bukan haknya, suka mengeluarkan kata-kata kotor, pemboros, kecanduan dan bahkan menggunkan barang terlarang. Perilaku buruk tersebut menjadi atribut yang melekat pada diri individu yang membentuk perilaku berbeda dan menyimpang. 3. Karakter-karakter negatif individu mahasiswa pengguna judi online slot yang secara nyata diperlihatkan oleh mereka menjadi stereotip dalam pandangan masyarakat Sehingga itu menjadi stigma negatif dan dijauhi dalam ruang lingkup pergaulan.

Kata Kunci: Stigma; Masyarakat; Mahasiswa; Judi Online Slot.

ABSTRACT

Among students, the practice of online slot gambling is very massive, we can find it directly in the canteen hangout, boarding house and others. This phenomenon will certainly be a separate view by the community as a counter to the routine of students should read, discuss and others that are productive. This slot online gambling activity without exception is also carried out by most students of Sumbawa University of Technology. This is the reason for researchers to research related to community stigma against students who use online slot gambling (Bookei7 site) at Sumbawa University of Technology. This study uses stigma theory as an analytical tool to determine public stigma against students who use online slot gambling (Bookei7 Site) at Sumbawa University of Technology. The research method used is qualitative research. Data is sourced from interviews with stigmatizing communities and students who use slot online gambling as primary data as well as records, documentation, about students who use slot online gambling as secondary data. With techniques, data collection uses observation, interview and documentation methods. With the results of the study, namely Community Stigma Against Students Using Online Slot Gambling at Sumbawa University of Technology, researchers made the following conclusions: 1. The Formation of Community Stigma Against Students Using Online Slot Gambling at Sumbawa University of Technology is due to individual circumstances in displaying negative behavior. Thus causing bad judgment from the community. 2. Forms of Community Stigma Against Students Using Online Slot Gambling at Sumbawa University of Technology is a stigma of individual character defects, namely the behavior of taking things that are not their right, like to issue dirty words, wasteful, addicted and even using prohibited items. This bad behavior becomes an inherent attribute of individuals that forms different and deviant behavior. 3. The negative characters of individual student users of online slot gambling that are actually shown by them become stereotypes in the view of society So that it becomes a negative stigma and is shunned in the scope of association.

Keywords: Stigma; Society; Students; Online Slot Gamblinng

I PENDAHULUAN

Di era digital sekarang kebanyakan dari kita tidak bisa lepas dari yang namanya dunia maya, seolah-olah kita memiliki dunia sendiri untuk mengekspresikan diri atau hanya sekedar mencari hobi maupun informasi dari hal yang berfaedah dan tidak berfaedah. Kemajuan zaman membawa dampak terhadap terbukanya pintu kebebasan berekspresi dan berkreasi bagi kalangan masyarakat, termasuk di dunia maya. Dalam hal apapun masyarakat dapat melakukan dan mengakses apa yang mereka inginkan dengan teknologi canggih. Penggunaan internet pun sangat praktis dan menjangkau segala hal termasuk salah satunya yaitu akses media perjudian.

Dalam kehidupan sosial masyarakat. Fenomena perjudian bukanlah hal yang baru dimasyarakat Indonesia pada khususnya, sejak dulu sampai sekarang praktek perjudian sudah ada. Praktek perjudian ini pada umumnya dipengaruhi oleh faktor sosial ekonomi sehingga perkembangannya masih sangat masif sampai saat ini. Seiring perkembangan zaman, perjudian dapat dilakukan dengan media apapun dengan mekanisme serta cara yang beragam. Pada prinsipnya berjudi menawarkan banyak keuntungan apabila dimenangkan, semakin banyak harta benda yang dipertaruhkan maka banyak pula keuntungan maupun konsekuensi yang didapatkan. Tidak jarang berjudi menjadi rutinitas bahkan bagi sebagian kecil orang itu dijadikan sebagai sumber pendapatan untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Berjudi menjadi kegiatan yang menyenangkan dan tidak jarang banyak yang tidak bisa mengontrol sehingga berujung pada kecanduan.

Seiring perkembangan media komunikasi, informasi dan jejaring media internet lainnya itu mendorong pula pertumbuhan bisnis yang cukup pesat, karena informasi sudah disajikan dengan canggih dan dapat diakses serta mudah diperoleh dimanapun. Ketersediaan alat-alat elektronik serta media internet ini memudahkan masyarakat dalam melakukan segala hal, bertransaksi, berniaga maupun hal-hal kecil yang dibutuhkan sehari-hari. Bahkan dalam perjudian sendiri dengan perkembangan teknologi juga menyesuaikan diri dalam bentuk perjudian online atau lebih dikenal dengan judi online slot.

Judi online pada era sekarang sangat digemari oleh banyak kalangan masyarakat, pelajar maupun mahasiswa. Karena selain bisa mendapatkan keuntungan yang banyak serta kemudahan dalam mengaksesnya, dilain sisi juga menawarkan berbagai jenis permainan yang mengasyikan. Hal ini tidak terlepas dari fakta bahwa semakin banyaknya situs-situs judi yang dirangkai sedemikian rupa dalam berbagai bentuk permainan (games). Banyaknya jenis permainan dalam judi online itu bertujuan agar pemain yang memainkannya tidak merasa bosan dan semakin tertarik untuk dimainkan. Didalam satu situs saja yaitu bookei7 memiliki banyak sekali permainan yang dimainkan, yaitu :

- 1) Pragmatic
- 2) joker
- 3) pgsoft
- 4) playtech dll.

Beberapa uraian diatas merupakan jenis permainan judi yang sangat digemari oleh banyak kalangan masyarakat. Maraknya judi online ini membuat orang-orang kecanduan untuk memainkannya. Karena tidak jarang para pelakunya banyak mengalami kerugian, namun walaupun mengalami kerugian justru itu akan membuat pelakunya semakin tertantang untuk memainkannya lagi. Sehingga ini akan memicu agar pelaku judi online untuk mencari modal untuk dimainkan lagi. Menjual barang-barang berharga bukanlah suatu hal yang asing didengar maupun dilihat dalam lingkungan masyarakat terhadap pelaku judi online.

Perjudian kini tidak hanya dilakukan secara tersembunyi dan dengan proses yang sangat sulit, dengan tersedianya perjudian online di beberapa situs internet serta keanekaragaman permainan dan tekniknya yang sangat mudah. Membuat perjudian dengan cepat semakin berkembang dan menyebar luas ke seluruh wilayah mulai dari kota-kota ataupun negara. Selain itu, kegiatan perjudian tersebut juga dapat dilakukan dengan praktis, aman, nyaman, tanpa melalui syarat apapun dan dapat dilakukan kapan, dimanapun berada tanpa memiliki rasa kekawatiran terhadap oknum pihak yang berwajib, terlebih lagi tindakan hukum tentang kriminal di jejaringan sosial internet masih belum bisa dilakukan secara efektif dan maksimal.

ketika masyarakat sudah bersinggungan langsung dengan judi, itu akan membuat orang suka boros, miskin dan merusak pergaulannya dalam kehidupan sosial masyarakat. Dapat lihat kalau judi itu bertolak belakang dengan persoalan ekonomi serta ketika itu dibiarkan berlarut dapat merusak kehidupan keuangan dari masyarakat yang bersangkutan. Meskipun pada kenyataannya judi online merupakan penyimpangan dari agama, kesusilaan, kesusilaan dan hukum, namun dalam praktiknya semakin banyak dan sulit untuk dihilangkan, karena judi online dapat dilakukan dengan perangkat pribadi, yang membuat sulit untuk dideteksi. fakta Mengingat judi sudah melekat pada masyarakat, sulit membedakan apakah itu salah satu penyakit masyarakat dan termasuk dalam pengertian kejahatan.

Perjudian online pada dasarnya sama dengan perjudian lainnya yang secara konsep tentu ada menang dan kalah dengan nilai yang di pertaruhkan. Cuman yang membedakan hanya sarana yang digunakan dalam bermain. Dalam kehidupan sosial bermasyarakat yang saat ini sudah berdampingan dengan kemudahan akses segala hal membuat judi online dengan mudah diakses oleh banyak kalangan seperti mahasiswa pada khususnya. Dengan mahasiswa sebagai kaum intelektual seharusnya menjadi cerminan bagi individu maupun kelompok lain tentu ini akan menimbulkan stigma masyarakat terhadap mahasiswa sebagai pelakunya.

Dikalangan mahasiswa praktek judi online slot sangat masif terjadi, hal itu dapat kita jumpai secara langsung ditempat tongkrongan kantin, kos dan lain-lain. Fenomena ini tentunya akan menjadi pandangan tersendiri oleh masyarakat sebagai hal yang kontra dengan rutinitas mahasiswa seharusnya membaca, berdiskusi dan lain-lain yang bersifat produktif.

Kegiatan judi online slot ini tanpa terkecuali juga dilakukan oleh sebagian besar mahasiswa Universitas Teknologi Sumbawa.

II METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dari Profesor Dr. Sugiyono Metode penelitian kualitatif disebut metode baru karena popularitasnya belakangan ini. Disebut metode post-positivis karena didasarkan pada filosofi post-positivisme. Metode ini disebut juga metode artistik karena proses penelitiannya lebih artistik (kurang terstruktur) dan disebut metode interpretatif karena bahan penelitiannya lebih banyak pada interpretasi data lapangan. Menurut Poerwandar, penelitian kualitatif adalah penelitian yang menghasilkan dan mengolah data deskriptif seperti transkrip wawancara, catatan lapangan, gambar, foto, rekaman video dan lainnya. Tujuan penelitian kualitatif adalah untuk mendapatkan pemahaman umum tentang realitas sosial dari sudut pandang partisipan. Pemahaman ini tidak ditentukan sebelumnya, tetapi diperoleh melalui analisis realitas sosial yang menjadi subjek penelitian. Berdasarkan analisis tersebut ditarik kesimpulan berupa persepsi umum yang bersifat abstrak dan bergantung pada fakta. Penelitian deskriptif kualitatif adalah penelitian yang termasuk dalam jenis penelitian kualitatif. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menemukan fakta, keadaan, fenomena, variabel dan keadaan penelitian saat ini dan menyajikannya sebagaimana adanya.

Penelitian deskriptif kualitatif menafsirkan dan melaporkan informasi yang berkaitan dengan situasi saat ini, sikap dan pandangan dalam masyarakat, keadaan yang saling bertentangan, hubungan antar variabel, perbedaan antara fakta, keadaan dan pengaruh lainnya. Topik penelitian deskriptif kualitatif yang diteliti ada berkaitan dengan studi kuantitatif, studi komparatif, dan bisa juga studi korelasional satu unsur dengan unsur lainnya. Secara umum kegiatan penelitian ini meliputi pengumpulan data, analisis data, interpretasi data dan diakhiri dengan penarikan kesimpulan terkait dengan analisis data. Metode penelitian kualitatif sering disebut dengan metode penelitian naturalistik karena penelitiannya dilakukan dalam kondisi alamiah (in natural environment), yaitu H. metode etnografi, karena pada awalnya metode ini lebih banyak digunakan untuk penelitian di bidang antropologi budaya, dikenal juga dengan metode kualitatif. , karena data dan analisis yang dikumpulkan lebih berkualitas. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan objek alam. Situs alam adalah objek yang berkembang sebagaimana adanya, yang tidak dimanipulasi oleh ilmuwan

dan keberadaannya tidak mempengaruhi dinamika situs tersebut. Dalam penelitian kualitatif instrumennya adalah orang atau human instrument, yaitu peneliti itu sendiri. Untuk dapat menjadi instrument, maka peneliti Harus ada bekal dan teori, serta visi umum untuk bertanya, menganalisis, memotret dan mempresentasikan situasi sosial yang diteliti secara lebih jelas dan bermakna.

III HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pembahasan Penelitian

1. Proses terbentuknya stigma masyarakat terhadap mahasiswa pengguna judi online slot (situs bookei7) di Universitas Teknologi Sumbawa

Terbentuknya stigma sangat dipengaruhi oleh adanya Citra diri yang dibentuk oleh Mahasiswa pengguna judi online slot. Dalam (Ardian, 2017), Goffman menyebutkan apabila seseorang mempunyai atribut yang membuatnya berbeda dari orang-orang yang berada dalam kategori yang sama dengan dia (seperti lebih buruk, berbahaya, lemah), maka dia akan di asumsikan sebagai orang yang ternodai dan mendapatkan stigma dari masyarakat.

Dalam hal ini mahasiswa sebagai individu yang menggunakan judi online slot memaknai judi online slot itu sebagai kegiatan yang dapat memberikan keuntungan banyak, Keyakinan untuk bisa memenangkan lebih banyak menjadi motif pengguna untuk terus memainkan judi online slot. Sehingga kebiasaan untuk memainkan judi online slot tidak terkendali dan menjadi kecanduan. Aspek ini menjadi penguat sehingga pengguna memandang judi online slot itu sebagai ruang untuk memperkaya diri.

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti dapatkan di Dusun Batu Alang, Desa Leseng, Kecamatan Moyo Hulu, Kabupaten Sumbawa, NTB. Mahasiswa yang menggunakan judi online slot terpengaruh untuk memainkan judi online slot karena dijanjikan akan mendapatkan keuntungan yang banyak jika memenangkan permainannya. Lewat keuntungan yang banyak itu menjadikan sebagai individu yang siap untuk menghalalkan segala cara agar mendapatkan modal bermain. Dengan demikian pemaknaan individu terhadap judi online slot itu terbentuk atas dasar kemenangan dan keuntungan yang besar.

Keyakinan yang terbangun dalam diri individu mahasiswa pengguna judi online slot yaitu adanya pemberian bonus untuk memenangkan permainan dalam situs-situs judi

online slot. Penawaran yang menarik itu sehingga membuat mereka ingin melakukannya secara terus-menerus. Melalui bonus-bonus itu merangsang pengguna untuk percaya bahwa apa yang mereka lakukan itu akan mendapatkan hasil ataupun keuntungan yang lebih banyak. Seperti halnya yang dilakukan oleh informan AA dan YTM yang meyakini adanya bonus yang menjanjikan kemenangan banyak hanya dengan modal sedikit. Begitu pun dengan Informan DRW dan RG yang melakukan itu atas iming-iming kemenangan banyak yang didapat. Hal itu semakin membentuk semangat mereka untuk terus menggunakan judi online slot. Keyakinan yang terbangun karena rangsangan dari keuntungan melalui bonus yang banyak itu menjadi penguat akan kepercayaan pengguna untuk kemenangan yang akan datang. Peneliti menilai bahwa keyakinan mahasiswa yang menggunakan judi online slot sangat kuat. Hal itu dilakukan karena situs-situs judi online slot punya cara untuk membentuk kepercayaan penggunanya agar terus bermain disitus-situs judi slot. Sehingga penggunanya merasa bahwa situs yang mereka mainkan punya potensi untuk mendapatkan keuntungan.

Kemudahan dalam mengakses situs judi online juga menjadi aspek yang membuat pengguna bisa secara bebas dalam menggunakan judi online slot. Hal itu semakin membuat pengguna dengan leluasa untuk mengakses judi slot tanpa batas. Terlebih banyak bonus yang ditawarkan, itu akan membuat pengguna semakin tidak terkendali dalam mengakses situs judi online slot.

Kenyaman dalam mengaksespun itu disediakan oleh situs judi online slot, banyak yang ditawarkan. Seperti halnya bisa mengakses dengan alat elektronik handphone dan lain-lain. Dan dimudahkan untuk melakukan deposit dibank manapun yang pengguna inginkan dengan modal yang sedikit. Keterjangkauan akan hal ini lah sehingga membuat pengguna semakin dimudahkan untuk mengakses situs judi online slot.

Dalam hal ini keinginan mahasiswa untuk terus menggunakan judi online slot secara berkelanjutan, memperlihatkan sikap untuk mempertahankan kebiasaannya sehingga membuat adanya respon dari masyarakat dengan pandangan negatif seperti perilaku-perilaku yang mereka miliki tidak mencerminkan yang baik, menjual yang bukan haknya, bermalas-malasan, kecanduan dan meresahkan orang dilingkungan pergaulannya. Mereka membentuk perilaku yang merugikan banyak pihak sehingga respon atas perilaku tersebut membentuk citra diri negatif.

Citra diri negatif yang dibentuk oleh mahasiswa yang menggunakan judi online slot menjadi atribut yang mereka miliki dan berbeda dari orang lain. Sehingga lewat atribut-atribut tersebut membentuk adanya stigma dari masyarakat.

2. Bentuk stigma masyarakat terhadap mahasiswa pengguna judi online slot (Situs Bookei7) Di Universitas Teknologi Sumbawa

Bentuk Stigma sangat dipengaruhi dengan adanya identity. Identity merupakan konsep yang menjadi perangsang adanya stigma, dalam hal ini mahasiswa pengguna judi

online slot mendapat pandangan buruk dari masyarakat. Adapun bentuk stigma masyarakat terhadap mahasiswa pengguna judi online yaitu:

a. Stigma yang muncul dalam keadaan yang diperlihatkan (*Virtual social identity*)

Pandangan masyarakat terhadap mahasiswa pengguna judi online ini muncul karena adanya citra diri yang dibangun serta diperlihatkan oleh mereka. Dalam hal ini *Virtual social identity* merupakan perilaku negatif dari mahasiswa pengguna judi online slot yang diperlihatkan ditempat lingkungan masyarakat.

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan di Dusun Batu Alang, Desa Leseng, Kecamatan Moyo Hulu, Kabupaten Sumbawa, mahasiswa pengguna judi online slot di Universitas Teknologi Sumbawa punya kecendrungan untuk menampilkan perilaku yang merugikan dirinya sendiri maupun orang lain. Hal itu dipertegas oleh pernyataan dari informan Saudara Muhammad Taufan bahwa mahasiswa yang menggunakan judi online itu banyak berilaku yang tidak baik, karena sering berkata kotor, bermalas-malasan, pemboros. Hal yang sama juga diungkapkan oleh Saudara Andi. Kemudian informan Sirajudin juga mengatakan, kalau mahasiswa yang menggunakan judi online slot memperlihatkan perilaku tidak baik.

b. Stigma yang muncul dalam keadaan yang telah terbukti (*Actual social identity*)

Adanya pandangan masyarakat terhadap mahasiswa pengguna judi online slot berdasarkan *Actual social identity* itu melihat dampak yang ditimbulkan baik pada diri mereka maupun orang lain melalui perilakunya dilingkungan sosial.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di Dusun Batu Alang, Desa Leseng, Kecamatan Moyo Hulu, Kabupaten Sumbawa bahwa Mahasiswa pengguna judi online slot yang mendapatkan pandangan negatif dari masyarakat itu karena adanya sikap maupun perilaku yang diperlihatkan menyimpang dari lingkungan sosial. Melakukan berbagai hal agar mendapatkan modal untuk main judi slot merupakan upaya yang dilakukan oleh mahasiswa pengguna judi online slot. Seperti menjual barang-barang berharga untuk bisa main, mengambil punya orang lain serta perilaku lain yang tidak baik lainnya. Kemudian dipertegas oleh Informan Fikran bahwa mahasiswa pengguna judi online slot itu suka mabuk-mabukan. Begitupun yang ditegaskan oleh Informan Gilang Kusuma dan Saudara Sarifudin yaitu mahasiswa pengguna judi online slot menjadi pencandu, pemalas dan lain-lain.

Berdasarkan temuan peneliti, bentuk stigma masyarakat terhadap mahasiswa pengguna judi online slot di Universitas Teknologi Sumbawa yaitu cacat karakter. Hal itu didasarkan dengan adanya tindakan maupun perilaku yang membuat orang lain risih dilingkungan sosialnya. Bentuk-bentuk stigma masyarakat yaitu:

- 1) Mengeluarkan perkataan kotor
- 2) Mengambil hak orang lain
- 3) Kecanduan untuk bermain
- 4) Menggunakan barang terlarang

5) Dijauhi dari ruang lingkup pergaulan

Cacat karakter individu mahasiswa pengguna judi online slot merupakan perilaku yang berbeda dengan masyarakat pada umumnya, sehingga pandangan masyarakat cenderung melihat sebagai individu mahasiswa yang jauh dari perilaku mahasiswa dengan kegiatan produktif. Perilaku tersebut menjadi atribut yang dimiliki oleh Mahasiswa yang menggunakan judi slot.

B. Analisis Teori

Berdasarkan hasil dari penelitian yang peneliti dapatkan di Dusun Batu Alang, Desa Leseng, Kecamatan Moyo Hulu, Kabupaten Sumbawa mengenai stigma Masyarakat terhadap Mahasiswa pengguna judi online slot itu sesuai dari Teori Erving Goffman tentang stigma yang difokuskan pada Self yaitu citra diri yang dibentuk dan Identity sebagai aspek kognisi yang dirangsang melalui citra diri (self image) Mahasiswa pengguna judi online slot. Dalam teori Stigma oleh Erving Goffman, Identity terbagi menjadi dua yaitu *Virtual social identity* dan *Actual social identity*. Kedua faktor itu yang difokuskan oleh peneliti untuk meneliti terbentuknya stigma Masyarakat terhadap Mahasiswa pengguna judi online slot.

1. Virtual social identity

Virtual social identity merupakan identitas yang terbentuk dari citra diri yang disebut sebagai karakteristik (Ardianti, 2017:09).

Dalam hal ini Masyarakat akan memberikan pandangannya ketika Mahasiswa yang menggunakan judi online slot memperlihatkan perilaku yang berbeda dan dianggap menyimpang dalam lingkungan sosial. Citra diri yang dibentuk oleh mahasiswa pengguna judi online diperlihatkan melalui karakter-karakter atau perilaku yang merugikan dirinya sendiri maupun orang lain. Seperti halnya Mahasiswa Universitas Teknologi Sumbawa yang menggunakan judi online slot, mereka memperlihatkan perilaku menjual barang-barang berharga milik mereka maupun orang lain hanya untuk modal deposit. Perilaku yang menyimpang ini lah yang menjadi atribut bagi mahasiswa pengguna judi online slot sehingga membentuk citra diri negatif.

Masyarakat yang berada dalam ruang lingkup sosial yang sama dengan mahasiswa pengguna judi online slot tersebut memandang perilaku yang berbeda itu menjadi sesuatu yang tidak wajar dan dianggap sebagai perilaku yang cacat dalam kehidupan bermasyarakat.

Berdasarkan temuan diatas, peneliti menilai bahwa keadaan yang diperlihatkan oleh mahasiswa pengguna judi online slot melalui perilaku yang dianggap merugikan banyak pihak, memicu adanya asumsi atau pandangan dari masyarakat yang mengarah pada pribadi yang tidak baik. Bentuk perilaku yang diperlihatkan itu membentuk atribut negatif yang disematkan pada mereka sehingga masyarakat menganggapnya berbeda dan disisihkan dari lingkungan sosial pergaulannya.

2. Actual social identity

Erving Goffman menjelaskan *Actual social identity* yaitu orang lain melihat diri berdasarkan karakter yang terbentuk dari karakter-karakter yang telah terbukti (Ardianti, 2017:09)

Dalam pandangan Masyarakat mengenai Mahasiswa yang menggunakan judi online slot di Universitas Teknologi Sumbawa berdasarkan *Actual social identity* yaitu Masyarakat menilai dan memberikan pandangan karena adanya karakter yang dibentuk oleh pengguna dan karakter-karakter itu diperlihatkan melalui perilakunya yang negatif. Perilaku itu secara sadar dilakukan oleh pengguna dan membentuk pandangan buruk dimata masyarakat.

Perilaku menjual barang-barang berharga karena membutuhkan modal untuk digunakan bermain slot itu menjadi perilaku yang dianggap berbeda dan merugikan orang lain. Banyak upaya yang dilakukan oleh pengguna untuk mendapatkan modal agar bisa memainkan judi slot, dan mengambil barang-barang berharga seperti itulah yang paling cepat untuk mendapatkan modal.

Waktu terbuang tanpa hal yang produktif itu sudah menjadi hal yang biasa, karena sudah dibuat nyaman oleh berbagai permainan yang dimainkan. Sehingga banyak waktu yang terbuang sia-sia dan menjadi kebiasaan yang terus melekat pada individu yang menggunakan judi online slot.

Sering melontarkan perkataan kotor merupakan perilaku yang dilihat langsung oleh masyarakat ketika pengguna ini mengalami kekalahan saat bermain judi slot. Hal itu menjadi kebiasaan karena menjadi ungkapan kekesalan saat merasa rugi. Perkataan kotor menjadi ungkapan untuk memperlihatkan kekesalan mereka terhadap kekalahan yang mereka dapatkan. Hal itu tentunya menjadi karakter diri dari mahasiswa pengguna judi online slot yang dilihat langsung oleh masyarakat.

Hal ini tentunya menegaskan bahwa *Actual social identity* dari mahasiswa pengguna judi online slot sangat menyimpang dari perilaku sosial yang seharusnya. Perilaku negatif yang secara nyata itu menjadikannya atribut-atribut sosial yang melekat pada dirinya sehingga masyarakat menganggap mahasiswa pengguna judi online slot sebagai individu yang buruk perilakunya dalam lingkungan sosial.

Berdasarkan hasil penelitian yang didapatkan oleh peneliti diatas, menunjukkan bahwa perilaku yang dilihat oleh Masyarakat terhadap pengguna judi online slot itu menjadi karakter dengan atribut yang cacat dalam lingkungan masyarakat. Sehingga masyarakat memberikan stigma negatif terhadap mereka.

IV KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dari Stigma Masyarakat Terhadap Mahasiswa Pengguna Judi Online Slot di Universitas Teknologi Sumbawa, peneliti membuat kesimpulan sebagai berikut:

1. Terbentuknya Stigma Masyarakat Terhadap Mahasiswa Pengguna Judi Online Slot di Universitas Teknologi Sumbawa yaitu karena adanya keadaan individu dalam menampilkan perilaku yang negatif. Sehingga menimbulkan penilaian buruk dari masyarakat.
2. Bentuk Stigma Masyarakat Terhadap Mahasiswa Pengguna Judi Online Slot di Universitas Teknologi Sumbawa merupakan stigma cacat karakter individu yaitu adanya perilaku mengambil yang bukan haknya, suka mengeluarkan kata-kata kotor, pemboros, kecanduan dan bahkan menggunkan barang terlarang. Perilaku buruk tersebut menjadi atribut yang melekat pada diri individu yang membentuk perilaku berbeda dan menyimpang.
3. Karakter-karakter negatif individu mahasiswa pengguna judi online slot yang secara nyata diperlihatkan oleh mereka menjadi stereotip dalam pandangan masyarakat Sehingga itu menjadi stigma negatif dan dijauhi dalam ruang lingkup pergaulan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Dudung.2022.*Pengantar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: IAIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Ardianti, Anis.2017.*Stigma Pada Masyarakat ‘ Kampung Gila ’ di Desa Paringan Kecamatan Jenangan Kabupaten Ponorogo Disusun Oleh: Stigma Pada Masyarakat ‘ Kampung Gila ’ di Desa Paringan Kecamatan Jenangan Kabupaten Ponorogo*. Universitas Airlangga.
- Azmia, 2021. *Fenomena Judi Online Di Kalangan Masyarakat Tanjung Harapan Kecamatan Meukek Kabupaten Aceh Selatan*.Institusional Respiratory Universitas Teuku Umar.
- Barowi, Suwandi. 2013. *Memahami penelitian Kualitatif*.(Bandung,Rineka cipta)
- Deddy Mulyana (2018) *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Eriyanto (2007) *Teknik Sampling Analisis Opini Publik*. Yogyakarta: PT.LKiS Pelangi Aksara.
- Goffman, Erving.1963.*Stigma:Notes on management of spoiled Identity*.(new York:Prentice-Hall Inc)

Ghoni, Djunaidi, Faujan Almansur.2012. *Metodelogi Penelitian Kualitatif*. Ar-Ruz Media.jogyakarta.

Gusrival, Ella.2015. *Persepsi Masyarakat Mengenai Pelaku Judi Togel Di Kelurahan Padang Sarai Kecamatan Kota Tengah Kota Padang*.Stkip Sumbar.

Meliawati, Anisa.2022. *Stigma masyarakat terhadap remaja dengan HIV/AIDS di Syair Sahabat Foundation*. Universitas Negeri Jakarta

Miles, Haberman.1992. *Analisis Data Kualitatif*.UI-Press.Jakarta.

Nurhalifah, 2022. *Stigma Masyarakat Terhadap Vaksinasi Covid-19 Di Kelurahan Seketeng, Kecamatan Sumbawa*.Universitas Teknologi Sumbawa.

Link

<http://repo.stkip-pgri-sumbar.ac.id/id/eprint/8076/1/Abstrak.pdf>

<https://journal.fkm.ui.ac.id/kesmas/article/view/740>

<http://repositori.utu.ac.id/id/eprint/35/1/BAB%20I-V.pdf>

https://elib.unikom.ac.id/files/disk1/452/jbptunikompp-gdl-rahmatgoja-22569-3-unikom_r-i.pdf

https://repository.unair.ac.id/70243/3/JURNAL_Fis.S.11%2018%20Ard%20s.pdf

Undang-undang

Undang-Undang Nomor 19 tahun 2016 Pasal 27 ayat 2 perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 tahun 2008 Undang-Undang Informasi Elektronik.

Peraturan Pemerintah Nomor 9 Tahun 1981 tentang Penerapan Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Pengawasan Permainan Peluang, perjudian