

Fenomena Mahasiswa Pecandu Bermain Koa (Studi kepada Mahasiswa di Universitas Negeri Padang)

Gian Fadil Sebastian, Fatmariza

Prodi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

FIS Universitas Negeri Padang

E-mail: amalianurulwahyuni22@gmail.com

ABSTRAK

Fenomena kecanduan bermain koa membuat sebagian mahasiswa rela menghabiskan uang saku mereka untuk permainan koa. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan faktor penyebab dan permasalahan kecanduan mahasiswa bermain koa. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan menggunakan metode studi kasus. Data penelitian ini berupa wawancara dan observasi serta studi dokumentasi terkait penelitian fenomena mahasiswa pecandu bermain koa. Selanjutnya, penelitian ini menggunakan pengujian keabsahan data dengan teknik triangulasi sumber. Penelitian ini menggunakan teknik penganalissian dengan teknik analisis data Miles dan hubermen yaitu dengan menelaah data, mereduksi hingga menggambarkan seluruh data. Hasil penelitian dalam penelitian ini terdapat tiga faktor penyebab mahasiswa kecanduan bermain koa yaitu sebagai pelarian dari masalah, tergiur dengan uang taruhan, dan ajakan teman, sehingga mahasiswa mengalami masalah keterlambatan studi dan aktivitas harian yang sudah tidak teratur.

Kata Kunci: *fenomena, mahasiswa, pecandu, koa*

ABSTRACT

The phenomenon of addiction to playing koa made some students willing to spend their pocket money on playing koa. This study aims to describe the causes and problems of student addiction to playing koa. This type of research is qualitative research using the case study method. The data of this research are in the form of interviews and observations as well as documentation studies related to research on the phenomenon of students who are addicted to playing koa. Furthermore, this study uses data validity testing with source triangulation techniques. This study uses analysis techniques with data analysis techniques Miles and Hubermen, namely by examining the data, reducing to describe all data. The results of the study in this study were three factors that caused students to be addicted to playing koa, namely as an escape from problems, being tempted by betting money, and inviting friends, so that students experienced problems with study delays and irregular daily activities.

Keywords: *phenomenon, student, addict, koa*



This work is licensed under the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.
©2021 by author.

PENDAHULUAN

Permainan koa diduga berasal dari kebudayaan China keturunan yang tinggal di wilayah sekitar selat malaka (singapura, malaysia). Kemudian menyebar luas dibawa oleh orang-orang Melayu, bahkan hingga ke Minangkabau. Di Minangkabau sendiri, koa bahkan sudah dianggap menjadi permainan anak nagari. Biasanya dimainkan di warung (lapau) untuk mengisi waktu, dan bahkan kerap kali dimainkan di rumah orang *baralek* (kenduri). Permainan ini lazim dimainkan setiap ada acara kumpul-kumpul yang melibatkan kaum bapak dan anak muda. Namun, permainan koa ini mengakibatkan kecanduan apabila orang-orang mengalami kelebihan waktu untuk bermain koa dan mengakibatkan pembagian waktu tidak lagi teratur terutama bagi remaja yang masih di bangku pendidikan.

Menurut (Budianto, 2005) kampus merupakan dunia dimana mahasiswa memiliki kebebasan dalam memilih kehidupan yang mereka mau. Mahasiswa memiliki peranan serta fungsi yang penting dalam masyarakat yaitu berupa peranan moral. Di kalangan mahasiswa, permainan koa sangat diminati, karena diawali dengan coba-coba, melihat temannya bermain dan belajar bermain permainan koa, sehingga akhirnya menimbulkan rasa kecanduan karena permainan koa dianggap sangat menghibur dan menambah pergaulan. Seringkali permainan koa ini dianggap sebagai judi. Kecanduan menjadi momok yang tidak lazim dikarenakan saat [tubuh](#) atau [pikiran](#) dengan parahnya menginginkan sesuatu agar bekerja dengan baik dan secara terus

menerus (Handoko, 2007). Tidak dipungkiri bahwa ada beberapa oknum yang tidak bertanggung jawab tetapi menjadikan permainan ini menjadi sarana judi. Ada juga yang murni sekedar bermain saja, dengan taruhan taruhan kecil-kecilan, seperti rokok dan teh telur, sebagai bentuk menambah seru permainan.

Kecanduan mahasiswa bermain koa mengakibatkan mahasiswa rela menghabiskan uang saku mereka untuk permainan koa. Seperti taruhan menggunakan minuman, makanan, atau rokok. Oleh karena itu, permainan ini mengakibatkan mahasiswa kecanduan memainkannya dan mengabaikan tugas perkuliahan sebagaimana kewajiban mahasiswa pada umumnya. Hal ini diungkapkan narasumber ketika wawancara terkait permainan koa yang dilakukan di sekitar area warung di luar lingkungan kampus Universitas Negeri Padang. Cukup banyak mahasiswa yang sudah kecanduan untuk bermain koa tidak jarang mereka rela tidak hadir saat jam perkuliahan hanya untuk bermain koa di kedai ataupun di kostan mereka. Sebagaimana yang dikatakan oleh narasumber seorang mahasiswa yang kecanduan pada permainan koa, dengan inisial RS yang menyatakan selalu bermain koa di malam hari dan juga hingga sampai ralat malam, rata-rata menghabiskan waktu 3 - 5 jam kalau sudah keasikan bermain bersama teman-teman.

Berdasarkan wawancara dengan mahasiswa di atas, terlihat bahwa apabila seseorang mahasiswa sudah kecanduan dalam permainan koa, maka rata-rata mereka akan

sangat sulit mengatur waktunya dan juga bisa menghabiskan waktu hingga 3 jam lebih hanya untuk bermain koa. Fenomena ini sudah menjadi rahasia umum di kalangan mahasiswa. Di kedai-kedai kecil dan juga di kost-kostan, dijadikan tempat bermain koa ini membuat pecandu pemain koa semakin lupa dengan tugas mereka sebagai seorang mahasiswa, ditambah lagi dengan pemilik kedai yang memberikan fasilitas tempat bermain koa dan juga mengizinkan mahasiswa pecandu permainan koa ini berhutang ketika dalam bermain mereka kalah.

Hal ini akan berdampak negatif apabila tidak dilakukan upaya pencegahan. Seperti yang sudah di jelaskan sebelumnya bahwa mahasiswa bersangkutan melupakan kewajiban mereka sebagai seorang mahasiswa (Sarwono, 2011). Permainan tersebut membuat mereka lalai dalam perkuliahan, sering lupa waktu, keadaan tubuh juga tidak fit dikarenakan selalu begadang dan sebagainya, sehingga nilai semester mahasiswa tidak sedikit yang gagal dikarenakan jarang masuk mengikuti perkuliahan.

Ketika melakukan observasi, peneliti menemukan adanya beberapa tempat dan informan yang merupakan mahasiswa UNP yang memiliki variasi perbedaan usia, angkatan, bentuk bermain dan pengalaman bermain. Variasi mahasiswa UNP yang kecanduan bermain koa di kalangan mahasiswa UNP tersebut dapat dilihat bahwa rata-rata dari sepuluh informan, mereka semua belum diwisuda dan masih ada yang belum mengajukan judul skripsi ke jurusan masing-masing. Dari 10 orang informan tersebut, masih ditemukan

pula yang belum menyelesaikan beberapa matakuliah.

Sarwono (2012) menyatakan bahwa psikologi merupakan ilmu tentang perilaku dan sosial merupakan interaksi antar individu atau antar kelompok dalam masyarakat. Maka setiap individu ketika berinteraksi dengan orang lain atau masyarakat tentunya akan memunculkan suatu perilaku yang dapat dipahami karena mempunyai makna dari perilaku tersebut secara sosial. Hal ini juga diungkapkan (Ahmadi, 2020) tentang psikologi sosial yang merupakan sebuah kajian mengenai perilaku antar pribadi manusia.

Adapun faktor faktor yang mempengaruhi perkembangan kepribadian atau tingkah laku seseorang menurut (Gunawan, 2001), yaitu *Pertama*, faktor sosiologis dimana individu akan berinteraksi dan bergaul dengan orang lain, dan perilaku orang lain dapat mempengaruhinya akibat dari lingkungan pergaulannya. *Kedua*, faktor biologis berupa keadaan seseorang dimana turut mempengaruhi perkembangan kepribadian atau tingkah laku seseorang. Sebagai contoh ekstrem adalah seseorang yang memiliki cacat jasmani biasanya mempunyai rasa rendah diri, sehingga menjadi pemalu, pendiam, enggan bergaul dan sebagainya.

Ketiga, faktor lingkungan dan fisik yang juga dipengaruhi oleh kepribadian atau tingkah laku seseorang. *Keempat*, faktor budaya, seperti orang yang selalu disiplin dan datang tepat waktu, bertempat tinggal dekat masjid, dan berada di lingkungan orang-orang yang alim

yang santun dan mengutamakan penghormatan dan sopan santun terhadap orang lain terutama yang lebih tua. *Kelima*, faktor psikologis berupa kepribadian atau tingkah laku seseorang yang dapat dipengaruhi oleh psikologis, seperti tempramental, perasaan, dorongan dan minat.

Seringkali permainan ini dianggap sebagai judi dan tidak dipungkiri bahwa ada beberapa oknum yang tidak bertanggung jawab tetapi menjadikan permainan ini menjadi sarana judi. Faktor-faktor yang menyebabkan kecanduan bermain koa menurut (Budianto, 2005), yaitu sebagai pelarian dari masalah, tergiur dengan uang taruhan, dan ajakan teman. Penelitian ini relevan dengan penelitian (Febrian, 2019) tentang perilaku sosial. Dalam penelitian terdahulunya, terungkap bahwa mahasiswa yang pecandu *smartphone* memanfaatkan keadaan ini dengan baik. Mereka memanfaatkan *smartphone* untuk hal yang berhubungan dengan perkuliahan dan juga hal yang tidak berhubungan dengan perkuliahan. Ketergantungan mahasiswa terhadap *smartphone* menimbulkan perilaku-perilaku unik dalam proses perkuliahan dan menarik untuk dikaji.

Sehubungan dengan hal-hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan fenomena mahasiswa yang pecandu bermain koa. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat khususnya bagi mahasiswa, dosen, peneliti sebagai salah satu sarana mempelajari fenomena mahasiswa pecandu bermain koa. Di samping itu, penelitian dapat memberikan kontribusi, inspirasi maupun bahan

rujukan untuk melakukan penelitian yang lebih mendalam.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan metode studi kasus. Penelitian dilakukan di lingkungan Universitas Negeri Padang, Kampus UNP Air Tawar, Padang. Data dalam penelitian ini yaitu data primer berupa hasil observasi dan wawancara, dan data sekunder berupa kajian penelitian studi pustaka dengan pengumpulan data dengan tahap observasi, wawancara, dan studi dokumentasi. Informan dalam penelitian ini adalah orang yang dijadikan sumber informasi mengenai data yang diinginkan berkaitan dengan permasalahan penelitian. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan dua cara yaitu wawancara dan studi dokumentasi. Teknik keabsahan data dalam penelitian ini menggunakan teknik triangulasi. Teknik dalam menganalisis data dalam penelitian ini terdapat tiga jalur analisis data, yaitu: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Di lingkungan kampus Universitas Negeri Padang banyak terdapat warung dan juga kedai minum yang merupakan usaha lokal dari masyarakat setempat. Namun dari sekian banyak kedai yang ada di dalam kampus UNP, tidak ada kedai yang menjadi tempat bermain koa. Kedai yang sering digunakan dalam bermain koa yang peneliti temui di

sekitar UNP ada sekitar 8 titik yaitu di daerah Cendrawasih terdapat 2 kedai, di jalan Gajah terdapat 2 kedai, di jalan Parupuk Tabing yang sering ditemui aktivitas sedang bermain koa baik siang maupun malam hari terdapat 1 kedai, di daerah Parkit juga terdapat 2 kedai, dan, yang juga kerap ditemui aktivitas bermain koa adalah dekat sungai kampus Universitas Bung Hatta terdapat 1 kedai.

Kedai-kedai tersebut rata-rata menyediakan fasilitas seperti meja, kursi, kartu koa dan dilengkapi dengan pesanan minuman dan makanan sebagai konsumsi para pemain koa dan juga menjadi ajang taruhan dalam hal untuk siapa yang kalah membelikan yang menang berupa makanan dan minuman. Bahkan, juga ditemukan taruhan berupa uang. Berdasarkan penelitian, maka pengkategorian mahasiswa yang candu atau masih dianggap taraf biasa dalam bermain koa adalah mahasiswa yang bermain sudah lebih dari 3 Tahun.

Faktor-faktor Penyebab Mahasiswa Pecandu Bermain Koa

Faktor-faktor yang lebih dominan menyebabkan seorang kecanduan dalam bermain koa adalah tergiur dengan taruhan dan juga ajakan teman. Dari sepuluh informan 7 diantaranya dominan akan hal tergiur dengan taruhan dan ajakan teman dan disisi lain karena pelarian dari masalah yang dapat dilihat 5 dari 10 informan mengungkapkan hal seperti itu. Adapun faktor-faktor yang menyebabkan mahasiswa pecandu bermain koa adalah sebagai berikut:

Sebagai pelarian dari masalah

Permainan judi Koa ini dilakukan oleh mahasiswa dari berbagai status ekonomi baik dari ekonomi ke atas maupun ekonomi menengah kebawah. Pada kasus mahasiswa yang bermain Koa di sekitar lingkungan kampus UNP, sebagian mahasiswa yang ikut bermain koa tersebut melakukan perilaku menyimpang yang disebabkan karena masalah-masalah yang di hadapi ataupun tekanan yang didapatkan selama perkuliahan sehingga bermain Koa ini dilakukan sebagai pelarian dari masalah. Banyaknya masalah yang ada dalam kehidupan sehari-hari membuat mahasiswa memilih bermain Koa. Seharusnya kalau memang Koa dijadikan sebagai penghilang masalah adalah hal yang wajar dan biasa, namun hal tersebut menjadi tidak biasa ketika dalam bermain Koa, mahasiswa telah memasukkan taruhan dalam bermain. Hal inilah yang menyebabkan Koa sebagai permainan yang dapat dikatakan sebagai judi.

Kondisi ini diperkuat dengan teori Sutherland yang menyatakan bahwa tingkah laku jahat dapat dipelajari melalui interaksi dan komunikasi yang dipelajari dalam kelompok adalah teknik untuk melakukan kejahatan dan alasan-alasan yang mendukung perbuatan jahat tersebut. Dengan diajukannya teori ini, Sutherland ingin menjelaskan pandangannya tentang sebab-sebab terjadinya kejahatan. Dalam hal ini kejahatan dilakukan dengan berbagai alasan yang membolehkan untuk melakukan kejahatan tersebut.

Tergiuur dengan uang taruhan

Masalah perkonomian juga menjadi hal yang menyebabkan mahasiswa terlibat dalam permainan judi koa. Himpitan ekonomi yang semakin menjadi-jadi membuat sebagian mahasiswa mengambil jalan pintas untuk mempertaruhkan uang mereka di meja perjudian. Adanya uang taruhan tersebut menjadi salah satu alasan sebagian mahasiswa ikut terlibat dalam permainan judi Koa. Hal ini terbukti sesuai dengan hasil temuan penelitian yang mana rata-rata seorang mahasiswa bermain koa karena mengharapkan taruhannya baik itu makanan, minuman dan bahkan uang. Dari 10 orang informan peneliti yang candu dalam bermain koa ini terdapat 7 mahasiswa yang mengutarakan bahwa mereka bermain karena mengharapkan hasil dari permainan itu yaitu uang hasil taruhan.

Dengan besarnya uang yang dipertaruhkan dalam permainan koa menjadi salah satu hal yang memberi semangat kepada si pemain agar dapat ikut dalam permainan dan memenangkannya. Seharusnya faktor ekonomi justru membuat mahasiswa giat untuk berusaha memenuhi kebutuhan mereka, namun yang terjadi justru sebaliknya mereka tidak menghiraukan bagaimanapun keadaan ekonominya yang penting bagi mereka hanyalah dapat ikut dalam permainan judi koa tersebut.

Ajakan teman

Permainan koa tidak hanya dianggap sebagai hiburan/kebutuhan, kebiasaan, tergiur dengan uang taruhan, dan adat kebiasaan semata, namun juga disebabkan oleh adanya lingkungan dimana dalam lingkungan

mahasiswa telah adanya koa ini berlangsung. Hal tersebut dapat berupa ajakan dari teman atau orang yang akan main tersebut. Apabila jumlah pemain belum mencukupi. Oleh sebab itu teman-teman akan mengajak mereka yang sebelumnya tidak berminat bermain koa akan bermain koa. Berdasarkan hasil penelitian peneliti menemukan enam orang informan dari sepuluh orang yang candu dalam bermain koa menyatakan bahwa bermain koa rata-rata hanya tergiur oleh ajakan teman dan merasa tidak enak jika harus menolak ajakan tersebut.

Lingkungan merupakan bagian terpenting dan mendasar dari kehidupan manusia. Sejak dilahirkan manusia sudah berada dalam lingkungan baru dan asing baginya. Dari lingkungan baru inilah sifat dan perilaku manusia terbentuk dengan sendirinya. Lingkungan yang baik akan membentuk pribadi yang baik, sementara lingkungan yang buruk akan membentuk sifat dan perilaku yang buruk pula.

Apabila dalam lingkungan tersebut masyarakatnya telah menganggap bahwa permainan koa adalah hal yang biasa maka masyarakat yang bukan berasal atau bukan asli tinggal di daerah lingkungan tersebut akan ikut terpengaruh. Dengan adanya interaksi dengan lingkungan masyarakat maka secara tidak langsung akan dapat mempengaruhi seseorang untuk dapat bergabung dalam permainan tersebut. Seharusnya lingkungan membawa mahasiswa kepada arah yang lebih positif dan tidak sebaliknya.

Mahasiswa yang mengalami kecanduan bermain koa akan

menimbulkan dampak dikemudian hari. Berdasarkan teori *adiction* atau yang biasa kita dengar yaitu dengan istilah kecanduan atau ketagihan yaitu saat [tubuh](#) atau [pikiran](#) dengan parahnya menginginkan atau memerlukan sesuatu agar bekerja dengan baik (Handoko, 2007). Kecanduan juga bisa dipandang sebagai keterlibatan terus-menerus dengan sebuah zat atau aktivitas meskipun hal-hal tersebut mengakibatkan konsekuensi negatif. Kenikmatan dan kepuasan yang pada awalnya dicari, namun perlu keterlibatan selama beberapa waktu dengan zat atau aktivitas itu agar seseorang merasa normal.

Masalah-masalah yang dihadapi oleh mahasiswa pada dasarnya adalah sifat kecanduan yang besar apabila tidak dapat mengontrol atau mengimbangi dengan aktivitas lain dalam bermain koo ini sehingga memberikan dampak negatif, seperti merugikan waktu, merugikan kesehatan, merugikan finansial dan merugikan studi perkuliahan. Orang yang sudah kecanduan akan sulit untuk mengubah kecanduannya tersebut. Berdasarkan hasil penelitian peneliti rata-rata dari 10 orang informan yang bermain koo mereka sudah 3 tahunan pengalaman mereka dalam bermain koo, menurut teori Sutherland seorang yang sudah melakukan kegiatan berulang-ulang pasti akan menjadi kebiasaan dan parahnya kecanduan.

Dari hasil penelitian peneliti terdapat 3 orang dikategorikan biasa, 1 orang pemula dan 6 orang kecanduan dalam bermain koo. Solusi yang ditawarkan untuk meminimalisir kecanduan dalam bermain koo yang terbaik yaitu

melakukan hal-hal yang positif dan mencoba mencari kegiatan lain seperti menonton tv, belajar, tidur dan sebagainya.

Faktor-faktor yang menyebabkan mahasiswa lebih memilih menghabiskan waktu dan uang dalam bermain koo sejalan dengan pendapat (Sarwono, 2012) menyatakan bahwa Psikologi seperti yang telah diketahui, adalah ilmu tentang perilaku, sedangkan sosial disini berarti interaksi antar individu atau antar kelompok dalam masyarakat. Setiap individu ketika berinteraksi dengan orang lain atau masyarakat tentunya akan memunculkan suatu perilaku yang dapat dipahami karena mempunyai makna dari perilaku tersebut secara sosial.

Permainan judi Koo ini dilakukan oleh mahasiswa dari berbagai status ekonomi baik dari ekonomi ke atas maupun ekonomi menengah kebawah. Pada kasus mahasiswa yang bermain Koo di sekitar lingkungan kampus UNP sebagian mahasiswa yang ikut bermain koo tersebut melakukan perilaku menyimpang yang disebabkan karena masalah-masalah yang di hadapi ataupun tekanan yang di dapatkan selama perkuliahan dan bermain Koo ini dilakukan sebagai pelarian dari masalah.

Tidak ada hal khusus yang dapat dijadikan suatu upaya untuk meminimalisir kecanduan dalam bermain koo. Pada hakikatnya orang yang sudah kecanduan akan sulit untuk mengubah kecanduannya tersebut. Berdasarkan hasil penelitian peneliti rata-rata dari 10 orang informan yang bermain koo mereka sudah 3 tahunan pengalaman mereka dalam bermain koo, menurut teori

sutherland seorang yang sudah melakukan kegiatan berulang-ulang pasti akan menjadi kebiasaan dan parahnya kecanduan. Dari hasil penelitian peneliti terdapat 3 orang dikategorikan biasa, 1 orang pemula dan 6 orang kecanduan dalam bermain koa, solusi yang ditawarkan untuk meminimalisir kecanduan dalam bermain koa yang terbaik yaitu melakukan hal-hal yang positif dan mencoba mencari kegiatan lain seperti menonton tv, belajar, tidur dan sebagainya.

KESIMPULAN

Faktor-faktor yang menyebabkan seseorang kecanduan dalam bermain koa yaitu pelarian dari masalah, tergiur dengan uang taruhan, dan ajakan teman. Dari sekian banyak faktor, faktor tergiur dengan uang taruhan dan ajakan teman lebih dominan mempengaruhi mahasiswa. Akibatnya mahasiswa mengalami keterlambatan studi, rugi waktu, finansial, dan juga kesehatan dan aktifitas harian yang tidak teratur. Upaya yang dapat dilakukan mahasiswa untuk mengatasi kecanduan bermain koa diantara lain dengan melakukan hal-hal yang positif dan mencoba mencari kegiatan lain seperti menonton tv, belajar, tidur, membaca, refreshing dan sebagainya. Dari upaya yang di tawarkan, mahasiswa yang sudah kecanduan bermain koa sulit untuk menghilangkan kebiasaan mereka.

DAFTAR PUSTAKA

Budianto. 2005. *Pengantar Pendidikan Inklusif Berbasis Budaya Lokal jarta*. Direktorat Pendidik dan

Tenaga Kependidikan Perguruan Tinggi.

Hani, T. handoko. 2007. *Mengukur Kepuasan Kerja*. Jakarta: Erlangga

M. Ridho Sakbandi. Motif Mahasiswa Bermain Kartu Ceki (Koa) Studi Kasus: Rumah Kost Komplek Perundam Nanggalo Kota Padang. *Jurnal Jurusan Sosiologi (STKIP) PGRI Sumbar*. <http://jim.stkip-pgri-sumbar.ac.id/jurnal/download/3795>.

Sarwono, Jonathan. (2012). *Metode Riset Skripsi Pendekatan Kuantitatif Menggunakan Prosedur SPSS (Edisi Pertama)*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

Setiardi, Gunawan. 2001. *Dialektika Hukum dan Moral dalam Pembangunan Masyarakat Indonesia*. Yogyakarta: Kanisius.

Hermanto, Edi. 2009. *Bangkitan Pergerakan Perjalanan ke Tempat Kerja Studi Kasus Perumahan Johor Indah Permai I Medan*, Universitas Sumatera Utara, Medan

Febrian Redy. 2019. Perilaku Belajar Mahasiswa Pecandu Smartphone di Jurusan Sosiologi FIS UNP. *Jurnal Perpekstif*. Vol 2. No. 4