



## Perilaku Kecanduan Judi Online Pada Mahasiswa: Analisis Perspektif Pengelolaan Keuangan Pribadi

Luluk Nurlaila<sup>1\*</sup>, Tri Wahyuni<sup>2</sup>, Rauly Sijabat<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Manajemen, FEB, Universitas PGRI Semarang, Jalan Sidodadi Timur No. 24, Kota Semarang, Provinsi Jawa Tengah, Indonesia, 50125.

\*Penulis Korespondensi: [lanulala92@gmail.com](mailto:lanulala92@gmail.com)<sup>1</sup>, [raulysijabat@upgris.ac.id](mailto:raulysijabat@upgris.ac.id)<sup>3</sup>

**Abstract.** The rapid development of digital technology has brought significant changes to various aspects of student life, including the emergence of online gambling as a concerning social phenomenon. This research aims to understand the behavior of students involved in online gambling and its impact on personal financial management. Using a qualitative descriptive approach with in-depth interviews, this study involved one active student informant who had experienced online gambling addiction. The results showed that students became acquainted with online gambling through their social environment, particularly friendships in boarding houses. Initial motivation was driven by curiosity, but winning experiences reinforced gambling behavior. High intensity and duration of play indicated loss of control, which is a characteristic of addiction. Online gambling had multidimensional impacts including academic disruption, financial problems, social conflicts, and psychological pressure. The findings are consistent with Personal Financial Management Theory which states that the inability to manage finances can lead to irrational and risky financial decisions.

**Keywords:** *ddiction behavior; financial management; online gambling; students; theory of planned behavior*

**Abstrak.** Perkembangan teknologi digital yang pesat telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan mahasiswa, termasuk munculnya fenomena judi online sebagai masalah sosial yang mengkhawatirkan. Penelitian ini bertujuan untuk memahami perilaku mahasiswa yang terlibat dalam perjudian online serta dampaknya terhadap pengelolaan keuangan pribadi. Menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik wawancara mendalam, penelitian ini melibatkan satu orang informan mahasiswa aktif yang memiliki pengalaman kecanduan judi online. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa mengenal judi online melalui lingkungan sosial, terutama pertemuan di kos. Motivasi awal bersifat coba-coba, namun pengalaman menang memperkuat perilaku berjudi. Intensitas dan durasi bermain yang tinggi menunjukkan adanya kehilangan kontrol yang merupakan ciri kecanduan. Judi online memberikan dampak multidimensi meliputi gangguan akademik, masalah keuangan, konflik sosial, dan tekanan psikologis. Temuan penelitian ini sejalan dengan Teori Pengelolaan Keuangan Pribadi yang menyatakan bahwa ketidakmampuan mengelola keuangan dapat mendorong keputusan finansial yang tidak rasional dan berisiko.

**Kata kunci:** judi online; kecanduan; mahasiswa; pengelolaan keuangan; teori perilaku terencana

### 1. LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi digital yang semakin pesat telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk di kalangan mahasiswa. Kemudahan akses internet menjadikan berbagai bentuk hiburan dan aplikasi daring semakin melekat dalam aktivitas sehari-hari. Dalam beberapa tahun terakhir, fenomena judi online menjadi salah satu masalah sosial yang mengkhawatirkan, tidak hanya terjadi pada karyawan tetapi juga merebak di kalangan mahasiswa Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia (2023). Banyak kasus mahasiswa yang kehilangan uang kuliah,

berutang, bahkan mengalami tekanan mental karena terjebak dalam praktik perjudian daring. Fenomena ini tidak hanya terjadi di Indonesia, tetapi juga menjadi perhatian global karena dampaknya yang merusak terhadap generasi muda sebagai aset bangsa.

Mahasiswa berada pada tahap transisi menuju kemandirian, baik dalam hal berpikir, bertanggung jawab, maupun mengelola keuangan pribadi. Pada fase ini, mereka mulai belajar mengatur uang saku untuk kebutuhan kuliah dan kehidupan sehari-hari. Namun, masih banyak mahasiswa yang belum mampu mengelola keuangan secara bijak Ningsih & Widodo (2022). Minimnya literasi keuangan membuat sebagian mahasiswa cenderung konsumtif dan mudah tergoda oleh hal-hal yang bersifat instan, termasuk judi online. Daya tarik judi online yang menjanjikan keuntungan cepat serta mudah diakses membuat sebagian mahasiswa terjerumus tanpa menyadari risiko yang ditimbulkan. Kondisi ini diperparah dengan tingginya tekanan ekonomi yang dihadapi mahasiswa, terutama mereka yang berasal dari keluarga dengan ekonomi menengah ke bawah, sehingga mencari jalan pintas untuk mendapatkan uang tambahan.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa judi online di kalangan mahasiswa dipicu oleh berbagai faktor yang kompleks dan saling berkaitan. Abdullah & Sukmawati (2024) mengungkapkan bahwa dampak judi online pada mahasiswa sangat merusak, baik dari segi finansial maupun psikologis. Kerugian finansial yang dialami tidak hanya berdamak pada individu mahasiswa tersebut, tetapi juga membebani keluarga yang harus menanggung hutang atau biaya kuliah yang terbuang. Addiyansyah & others (2023) menemukan bahwa kecanduan judi online di kalangan remaja dan mahasiswa dipicu oleh lingkungan sosial yang permisif, dimana teman sebaya seringkali menjadi pintu masuk awal yang memperkenalkan dan mengajak mahasiswa untuk mencoba bermain judi online.

Alfillatif (2024) dalam penelitiannya menemukan bahwa interaksi sosial mahasiswa pecandu judi online slot mengalami perubahan negatif, dimana mereka cenderung mengisolasi diri dan mengalami konflik dengan teman sebaya. Isolasi sosial ini terjadi karena pelaku judi online menghabiskan sebagian besar waktunya untuk bermain dan mencoba mengejar kerugian yang telah dialami. Mereka menjadi tertutup, sulit berkomunikasi dengan orang lain, dan lebih memilih menyendiri dengan gadget

mereka. Hal ini tentu saja berdampak pada prestasi akademik dan perkembangan sosial mahasiswa yang bersangkutan.

Dari perspektif ekonomi, Amanda (2025) meneliti pengaruh judi online di kalangan mahasiswa Yogyakarta dengan pendekatan maqashid syariah dan menemukan bahwa praktik ini bertentangan dengan prinsip-prinsip ekonomi Islam yang mengutamakan kemaslahatan. Anisa (2024) juga menegaskan bahwa judi online dalam perspektif maqashid syariah merupakan aktivitas yang merusak lima pilar utama kehidupan manusia, yaitu agama, jiwa, akal, keturunan, dan harta. Praktik judi online tidak hanya merusak aspek material tetapi juga spiritual dan moral individu yang terlibat di dalamnya.

Asifa dkk. (2025) menemukan adanya hubungan negatif antara kontrol diri dengan perilaku judi online pada mahasiswa di Kota Pontianak, dimana semakin rendah kontrol diri seseorang maka semakin tinggi kecenderungan terlibat dalam judi online. Temuan ini mengindikasikan pentingnya penguatan karakter dan kemampuan self-regulation pada mahasiswa sebagai benteng pertahanan terhadap godaan judi online. Mahasiswa dengan kontrol diri yang lemah cenderung impulsif dalam mengambil keputusan, mudah terpengaruh ajakan teman, dan tidak mampu menahan keinginan sesaat.

Dyana & Nuryanti (2025) menekankan perlunya upaya dari segi pendekatan makro untuk mengatasi kecanduan judi online di kalangan mahasiswa, termasuk kebijakan institusional dan dukungan psikososial. Pendekatan makro ini mencakup regulasi yang ketat dari pemerintah, peran aktif perguruan tinggi dalam edukasi dan pencegahan, serta keterlibatan keluarga dan masyarakat dalam menciptakan lingkungan yang kondusif. Febriana & Permadi (2025) mengidentifikasi bahwa teman sebaya menjadi faktor pendorong utama judi online pada mahasiswa, dimana ajakan awal dari teman seringkali berkembang menjadi kecanduan yang sulit dihentikan.

Fashihullisan dkk. (2025) mengkaji pandangan mahasiswa di Pacitan terhadap dampak judi online dan menemukan bahwa mayoritas mahasiswa menyadari bahayanya namun tetap terjebak karena faktor psikologis dan sosial. Kesadaran akan bahaya tidak serta merta membuat mahasiswa berhenti, karena mereka telah mengalami kecanduan yang memerlukan intervensi khusus. Fitri dkk. (2025) menganalisis dampak judi online terhadap disorganisasi sosial di kalangan mahasiswa Bandung dan menemukan bahwa praktik ini mengganggu tatanan sosial serta nilai-nilai yang berlaku di masyarakat. Judi

online menciptakan kultur baru yang cenderung individualistik, materialistik, dan mengabaikan norma-norma sosial yang sehat.

Hanif & others (2023) meneliti judi online di kalangan masyarakat terdidik dari perspektif religiusitas dan menemukan bahwa mahasiswa dengan tingkat religiusitas rendah lebih rentan terlibat dalam judi online. Religiusitas yang kuat dapat menjadi benteng moral yang melindungi individu dari perilaku menyimpang, termasuk judi online. Hartana & others (2025) mengkaji strategi pencegahan perjudian online di lingkungan kampus UPN Veteran Jakarta dalam perspektif hukum pidana dan implikasinya terhadap kerugian pelaku. Aspek hukum menjadi penting untuk memberikan efek jera sekaligus melindungi mahasiswa dari praktik yang merugikan ini.

Khatimah & Syukur (2024) menganalisis kesalahan berpikir dalam praktik judi online dari perspektif filsafat ilmu dan menemukan adanya bias kognitif yang membuat pelaku terus terjebak dalam lingkaran perjudian. Bias kognitif seperti ilusi kontrol, gambler's fallacy, dan overconfidence menyebabkan pelaku terus bermain meskipun telah mengalami kerugian berkali-kali. Lailiyah dkk. (2025) menganalisis persepsi judi online dan implikasi sosial-ekonomi dalam perspektif maqashid syariah di Kota Jambi, menemukan bahwa praktik ini berdampak negatif pada stabilitas ekonomi keluarga dan masyarakat secara luas.

Penelitian ini menggunakan beberapa teori pendukung sebagai landasan analisis. Ajzen (1991) melalui Theory of Planned Behavior menjelaskan bahwa perilaku seseorang dipengaruhi oleh niat yang dibentuk dari sikap, norma subjektif, dan kontrol perilaku yang dipersepsikan. Teori ini relevan untuk memahami bagaimana mahasiswa membentuk niat untuk terlibat dalam judi online berdasarkan sikap mereka terhadap aktivitas tersebut, pengaruh lingkungan sosial, dan persepsi mereka tentang kemampuan mengontrol perilaku judi. Gitman (2015) mendefinisikan pengelolaan keuangan pribadi sebagai kemampuan individu dalam merencanakan, mengatur, serta memantau penggunaan sumber daya finansial untuk memenuhi kebutuhan hidup dan menjaga stabilitas ekonomi. Konsep ini penting untuk menganalisis bagaimana judi online merusak kemampuan mahasiswa dalam mengelola keuangan pribadi mereka.

Schiffman & Kanuk (2010) menjelaskan bahwa perilaku konsumen dipengaruhi oleh faktor psikologis, sosial, dan budaya, yang dapat diaplikasikan untuk memahami

mengapa mahasiswa memilih untuk mengalokasikan dana mereka pada judi online alih-alih kebutuhan produktif. Young (1998) mengidentifikasi kecanduan internet sebagai gangguan klinis baru yang ditandai dengan kehilangan kontrol, toleransi, dan withdrawal. Konsep ini dapat diperluas untuk memahami kecanduan judi online sebagai bentuk kecanduan behavioral yang memerlukan penanganan serius.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini penting dilakukan untuk memahami secara mendalam proses munculnya kecanduan judi online, faktor-faktor yang mendorong keterlibatan mahasiswa, serta dampaknya terhadap pengelolaan keuangan pribadi. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis bagi institusi pendidikan dalam merancang program pencegahan dan intervensi yang tepat sasaran, serta memberikan rekomendasi kebijakan yang dapat melindungi mahasiswa dari bahaya judi online.

## 2. KAJIAN TEORITIS

### Teori Pengelolaan Keuangan Pribadi

Teori Pengelolaan Keuangan Pribadi digunakan sebagai landasan utama dalam penelitian ini karena dianggap relevan untuk menjelaskan bagaimana individu, khususnya mahasiswa, mengelola sumber daya keuangan yang dimilikinya guna mencapai stabilitas finansial pribadi. Teori ini memberikan landasan konseptual untuk memahami keterkaitan antara kemampuan seseorang dalam mengatur keuangannya dengan perilaku keuangan yang ditunjukkan. Gitman (2015) mendefinisikan pengelolaan keuangan pribadi sebagai kemampuan individu dalam merencanakan, mengatur, serta memantau penggunaan sumber daya finansial yang dimilikinya untuk memenuhi kebutuhan hidup dan menjaga stabilitas ekonomi. Teori ini menekankan pentingnya pengetahuan dan pemahaman keuangan yang memadai agar individu mampu membuat keputusan finansial yang bijak, cerdas, serta bertanggung jawab.

Pengelolaan keuangan pribadi tidak hanya terbatas pada kegiatan perencanaan dan pengawasan pengeluaran, melainkan juga mencakup kemampuan dalam mengalokasikan dana secara tepat, mengelola utang, melakukan investasi, serta membangun kebiasaan menabung secara berkelanjutan. Ketidakmampuan individu dalam mengelola keuangan secara efektif sering kali menjadi penyebab munculnya perilaku pengambilan keputusan

finansial yang tidak rasional, konsumtif, dan berisiko terhadap kondisi keuangan pribadi Ningsih & Widodo (2022). Dalam konteks mahasiswa, pengelolaan keuangan pribadi menjadi sangat krusial karena mereka berada pada fase pembelajaran kemandirian finansial yang akan membentuk pola kebiasaan keuangan jangka panjang.

Komponen utama dalam pengelolaan keuangan pribadi meliputi perencanaan anggaran, pengendalian pengeluaran, manajemen hutang, strategi menabung, dan perencanaan masa depan. Mahasiswa yang memiliki literasi keuangan yang baik cenderung mampu memprioritaskan kebutuhan di atas keinginan, menghindari pengeluaran impulsif, dan tidak mudah tergoda oleh iming-iming keuntungan cepat seperti yang ditawarkan oleh judi online. Sebaliknya, mahasiswa dengan literasi keuangan rendah lebih rentan mengalami masalah finansial dan terjebak dalam aktivitas berisiko tinggi yang mengancam stabilitas ekonomi mereka.

Penerapan teori pengelolaan keuangan pribadi dalam konteks judi online menunjukkan bahwa mahasiswa yang terlibat dalam praktik tersebut umumnya mengalami kegagalan dalam aspek perencanaan, alokasi, dan kontrol keuangan. Mereka cenderung menggunakan dana yang seharusnya dialokasikan untuk kebutuhan akademik dan kehidupan sehari-hari untuk aktivitas judi yang tidak produktif. Hal ini berdampak pada ketidakstabilan finansial, akumulasi hutang, dan bahkan kegagalan dalam memenuhi kewajiban dasar seperti pembayaran uang kuliah.

### **Theory of Planned Behavior**

Theory of Planned Behavior yang dikemukakan oleh Ajzen (1991) menjelaskan bahwa perilaku seseorang dipengaruhi oleh tiga faktor utama yaitu sikap terhadap perilaku, norma subjektif, dan kontrol perilaku yang dipersepsikan. Teori ini relevan dalam menjelaskan mengapa mahasiswa terlibat dalam judi online. Sikap positif terhadap judi online yang terbentuk dari pengalaman menang, norma sosial di lingkungan pertemanan yang permisif, serta persepsi kontrol yang rendah terhadap perilaku bermain judi menjadi faktor pendorong keterlibatan mahasiswa dalam aktivitas tersebut.

Komponen pertama, sikap terhadap perilaku, merujuk pada evaluasi positif atau negatif individu terhadap suatu tindakan. Dalam konteks judi online, mahasiswa yang memiliki sikap positif cenderung memandang aktivitas ini sebagai hiburan yang

menyenangkan, cara mudah mendapatkan uang tambahan, atau bahkan sebagai tantangan yang menarik. Sikap ini terbentuk dari berbagai sumber informasi, termasuk pengalaman pribadi, cerita teman, atau paparan iklan dan promosi platform judi online yang menjanjikan keuntungan besar.

Komponen kedua, norma subjektif, mengacu pada persepsi individu tentang tekanan sosial untuk melakukan atau tidak melakukan suatu perilaku. Mahasiswa yang berada dalam lingkungan pergaulan dimana judi online dianggap normal atau bahkan keren akan mengalami tekanan sosial untuk ikut serta. Pengaruh teman sebaya sangat kuat pada masa ini, sehingga ajakan atau bahkan hanya melihat teman bermain judi online dapat menciptakan norma subjektif yang mendukung keterlibatan mereka.

Komponen ketiga, kontrol perilaku yang dipersepsikan, berkaitan dengan keyakinan individu tentang kemampuannya untuk melakukan atau menghindari suatu perilaku. Mahasiswa dengan kontrol diri yang lemah cenderung percaya bahwa mereka tidak mampu menolak ajakan bermain judi online atau tidak bisa berhenti setelah mulai bermain. Sebaliknya, mahasiswa dengan kontrol perilaku yang kuat lebih mampu menahan diri meskipun ada kesempatan atau ajakan untuk terlibat dalam judi online.

### **Teori Perilaku Konsumen**

Schiffman & Kanuk (2010) dalam teori perilaku konsumen menjelaskan bahwa keputusan individu untuk melakukan suatu aktivitas dipengaruhi oleh faktor internal seperti motivasi, persepsi, pembelajaran, serta faktor eksternal seperti lingkungan sosial dan budaya. Dalam konteks judi online, motivasi awal yang bersifat coba-coba dapat berkembang menjadi perilaku rutin akibat adanya penguatan positif dari pengalaman menang serta pengaruh lingkungan sosial yang menormalisasi praktik tersebut.

Faktor motivasi menjadi pendorong awal mahasiswa untuk mencoba judi online. Motivasi ini dapat beragam, mulai dari rasa ingin tahu, kebutuhan finansial mendesak, keinginan mendapatkan sensasi, hingga tekanan dari kelompok pertemanan. Setelah motivasi awal terpenuhi, proses pembelajaran terjadi dimana pengalaman positif seperti kemenangan akan memperkuat perilaku, sedangkan kekalahan seringkali diinterpretasikan sebagai bagian dari permainan yang memerlukan strategi lebih baik atau modal lebih besar.

Persepsi mahasiswa terhadap judi online juga memainkan peran penting. Banyak mahasiswa yang mempersepsikan judi online sebagai aktivitas yang tidak berbahaya, mudah dikontrol, atau bahkan sebagai bentuk investasi. Persepsi yang keliru ini terbentuk dari informasi yang bias, baik dari platform judi online yang menonjolkan cerita sukses pemenang, maupun dari lingkungan sosial yang tidak memberikan edukasi memadai tentang risiko dan bahaya judi online.

Faktor eksternal seperti kemudahan akses, ketersediaan platform, dan dukungan teknologi juga berperan signifikan. Era digital memungkinkan mahasiswa mengakses platform judi online kapan saja dan dimana saja melalui smartphone. Tidak adanya kontrol fisik seperti pada kasino konvensional membuat judi online terasa lebih pribadi dan tidak melanggar norma sosial secara langsung.

### Teori Kecanduan Internet

Young (1998) mengidentifikasi kecanduan internet sebagai gangguan klinis yang ditandai dengan beberapa karakteristik seperti kehilangan kontrol terhadap penggunaan, toleransi yang meningkat sehingga membutuhkan waktu lebih lama untuk mendapatkan kepuasan, gejala withdrawal ketika tidak dapat mengakses, serta dampak negatif terhadap kehidupan sehari-hari. Konsep ini dapat diaplikasikan pada fenomena kecanduan judi online dimana individu mengalami kesulitan mengendalikan waktu bermain, membutuhkan taruhan yang lebih besar untuk merasakan sensasi yang sama, merasa gelisah ketika tidak bermain, serta mengalami dampak negatif pada aspek akademik, sosial, dan finansial.

Kecanduan judi online menunjukkan pola yang mirip dengan kecanduan zat, dimana terjadi perubahan neurobiologis yang mempengaruhi sistem reward di otak. Setiap kali mahasiswa merasakan sensasi kemenangan atau hampir menang, otak melepaskan dopamin yang menciptakan perasaan senang dan ingin mengulangi pengalaman tersebut. Seiring waktu, toleransi meningkat sehingga diperlukan taruhan lebih besar atau frekuensi bermain lebih sering untuk mendapatkan kepuasan yang sama.

Gejala withdrawal pada kecanduan judi online dapat berupa kegelisahan, iritabilitas, sulit konsentrasi, dan pikiran obsesif tentang judi ketika tidak dapat bermain. Mahasiswa yang mengalami kecanduan sering kali mengabaikan tanggung jawab

akademik, menarik diri dari kegiatan sosial, dan mengalami gangguan pola tidur karena menghabiskan waktu berjam-jam untuk bermain judi online.

Dampak negatif dari kecanduan judi online sangat luas, meliputi penurunan prestasi akademik akibat kurangnya fokus dan waktu untuk belajar, kerusakan hubungan sosial karena isolasi diri dan konflik dengan orang terdekat, masalah kesehatan mental seperti depresi dan kecemasan, serta kehancuran finansial yang dapat berlanjut hingga dewasa. Memahami mekanisme kecanduan ini penting untuk merancang strategi intervensi dan pencegahan yang efektif bagi mahasiswa yang berisiko atau telah terlibat dalam judi online.

### **3. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Pendekatan ini dipilih karena penelitian berfokus pada pemahaman mendalam mengenai perilaku kecanduan judi online pada mahasiswa, termasuk faktor pendorong, pola perilaku, dan pengalaman subjektif mahasiswa dalam menghadapi kecanduan judi online. Pendekatan kualitatif deskriptif memberikan ruang bagi peneliti untuk menafsirkan pengalaman mahasiswa secara nyata dan menyeluruh tanpa menggunakan perhitungan statistik.

Penelitian ini dilaksanakan pada mahasiswa perguruan tinggi yang menjadi informan penelitian, khususnya mahasiswa yang memiliki pengalaman bermain judi online. Lokasi penelitian menyesuaikan dengan tempat tinggal dan lingkungan kampus informan. Waktu penelitian berlangsung selama bulan Oktober hingga November 2025 meliputi penyusunan instrumen, pengumpulan data, analisis, hingga penyelesaian laporan penelitian.

Subjek penelitian adalah mahasiswa yang pernah atau sedang terlibat dalam kegiatan judi online, mengalami gejala atau perilaku kecanduan seperti dorongan untuk terus bermain dan sulit mengontrol waktu, serta bersedia diwawancara secara mendalam. Objek penelitian adalah perilaku kecanduan judi online pada mahasiswa yang meliputi faktor pendorong keterlibatan, pola perilaku kecanduan, dampak akademik, sosial, finansial dan psikologis, serta perspektif mahasiswa dalam memaknai perilaku kecanduan tersebut.

Penentuan narasumber menggunakan purposive sampling, yaitu memilih mahasiswa yang sesuai dengan karakteristik kecanduan judi online. Kriteria narasumber meliputi mahasiswa aktif yang bersedia menjadi informan, berpengalaman bermain judi online kurang lebih enam bulan, mengakui adanya dorongan kuat untuk bermain kembali sebagai indikator perilaku kecanduan, bersedia berpartisipasi dan memberikan informasi secara jujur, serta tidak berada dalam kondisi krisis psikologis berat saat wawancara.

Penelitian ini menggunakan jenis dan sumber data primer yang diperoleh langsung dari mahasiswa melalui wawancara mendalam atau in-depth interview. Wawancara berfungsi menggali informasi mengenai awal mula terlibat judi online, faktor pendorong dan emosi yang terkait, pengalaman menang dan kalah, dampak yang dirasakan terhadap kuliah dan kehidupan sehari-hari. Dokumentasi lapangan berupa catatan hasil wawancara juga digunakan untuk mendukung data penelitian.

Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara semi-terstruktur dimana peneliti menyiapkan pertanyaan inti namun tetap memberi ruang bagi narasumber untuk menjelaskan pengalaman secara bebas. Teknik ini efektif untuk menggali perspektif mahasiswa mengenai kecanduan judi online. Dokumentasi meliputi catatan lapangan dan dokumentasi situasi yang relevan.

Analisis data menggunakan model interaktif Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data adalah proses penyederhanaan, pemilihan, dan pengorganisasian data mentah yang diperoleh dari wawancara. Data yang relevan dipilih dan diringkas kemudian diklasifikasikan agar mudah dikelola. Penyajian data bertujuan untuk menyusun data tersebut ke dalam bentuk yang lebih terstruktur seperti narasi deskriptif atau tabel. Penarikan kesimpulan dilakukan dengan mengambil makna dari data yang telah disajikan. Kesimpulan bersifat sementara dan dapat berubah jika memperoleh data tambahan.

Keabsahan data diuji dengan menggunakan triangulasi sumber yaitu dengan mengumpulkan data dari berbagai sumber berbeda untuk menguji konsistensi dan kebenaran informasi yang diperoleh. Triangulasi sumber memungkinkan peneliti mendapatkan gambaran yang lebih luas dan mendalam tentang fenomena kecanduan judi online yang diteliti.

## **4. HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **4.1. Profil dan Latar Belakang Informan**

Penelitian ini melibatkan satu informan mahasiswa laki-laki berstatus cuti yang memiliki pengalaman terlibat judi online selama satu tahun. Informan pernah mengalami kecanduan judi online yang berdampak pada kondisi keuangan dan akademiknya. Pemilihan informan dilakukan dengan teknik purposive sampling dengan kriteria mahasiswa yang pernah atau sedang terlibat judi online, mengalami kesulitan mengontrol perilaku bermain, serta bersedia menceritakan pengalamannya secara mendalam. Informan dipilih karena kesediaannya untuk berbagi cerita tanpa ada kekhawatiran akan stigma sosial, sehingga data yang diperoleh cukup jujur dan mendalam. Proses wawancara dilakukan dalam suasana santai agar informan merasa nyaman untuk bercerita tentang pengalamannya yang cukup personal ini.

### **4.2. Proses Awal Keterlibatan dalam Judi Online**

Hasil wawancara menunjukkan bahwa informan mengenal judi online melalui lingkungan pertemanan di kos. Aktivitas bermain judi yang dilakukan secara terbuka oleh teman-temannya membuat judi online dianggap sebagai hal yang wajar. Lingkungan ini menjadi faktor eksternal utama yang mendorong munculnya perilaku mencoba judi online. Informan menceritakan bahwa awalnya ia hanya melihat teman-temannya bermain sambil berkumpul di waktu senggang. Mereka terlihat santai dan bahkan sesekali bersorak ketika menang. Suasana seperti ini menciptakan kesan bahwa judi online bukanlah sesuatu yang berbahaya atau melanggar norma, melainkan hanya bentuk hiburan biasa seperti bermain game pada umumnya.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Febriana & Permadi (2025) yang mengidentifikasi bahwa teman sebaya menjadi faktor pendorong utama judi online pada mahasiswa. Addiyansyah & others (2023) juga menemukan bahwa lingkungan sosial yang permisif menjadi pemicu kecanduan judi online di kalangan remaja dan mahasiswa. Perlu dicatat bahwa lingkungan kos yang jauh dari pengawasan orang tua memberikan kebebasan lebih bagi mahasiswa untuk melakukan berbagai aktivitas termasuk yang berisiko. Tidak adanya kontrol sosial yang ketat membuat praktik judi online dapat berlangsung dengan mudah tanpa ada rasa khawatir akan teguran atau sanksi.

Motivasi awal informan bersifat iseng dan coba-coba. Informan mengaku penasaran setelah melihat temannya menang beberapa kali dan mendapat uang tambahan. Tidak ada niat serius pada awalnya, hanya ingin merasakan sensasi bermain saja. Namun, pengalaman menang pada percobaan pertama memberikan efek penguatan atau reinforcement yang membuat informan terdorong untuk terus bermain. Kemenangan awal ini menciptakan kesan bahwa judi online mudah dimainkan dan bisa menghasilkan uang dengan cepat. Setelah mengalami kekalahan di permainan berikutnya, motivasi berubah menjadi keinginan untuk balik modal. Pola ini membentuk siklus perilaku yang sulit dihentikan karena setiap kekalahan memicu keinginan untuk bermain lagi dengan harapan bisa mengembalikan uang yang hilang.

Khatimah & Syukur (2024) menjelaskan bahwa terdapat kesalahan berpikir dalam praktik judi online dimana pelaku percaya bahwa keberuntungan akan datang kembali sehingga terus mencoba untuk mengembalikan kerugian. Kesalahan berpikir ini sering disebut dengan gambler's fallacy, yaitu keyakinan keliru bahwa setelah mengalami kekalahan berturut-turut, peluang menang akan semakin besar. Padahal dalam sistem judi online, setiap putaran permainan bersifat independen dan tidak dipengaruhi oleh hasil sebelumnya.

#### 4.3. Pola dan Intensitas Bermain Judi Online

Informan bermain hampir setiap hari dengan durasi dua hingga tiga jam, terutama pada malam hari setelah kegiatan kuliah selesai. Waktu malam dipilih karena suasana lebih tenang dan tidak ada gangguan dari aktivitas lain. Pola ini menunjukkan adanya kehilangan kontrol waktu yang merupakan salah satu ciri utama kecanduan perilaku. Judi online tidak lagi berfungsi sebagai hiburan sesekali, tetapi menjadi aktivitas rutin yang menyita perhatian dan energi. Informan mengakui bahwa ia sering lupa waktu ketika sedang bermain, terutama ketika sedang mengalami kekalahan dan ingin segera balik modal.

Temuan ini sejalan dengan konsep kecanduan internet yang dikemukakan Young (1998) yang menjelaskan bahwa kecanduan ditandai dengan kehilangan kontrol terhadap penggunaan serta dampak negatif terhadap kehidupan sehari-hari. Ciri lain yang muncul adalah adanya toleransi, dimana informan merasa perlu meningkatkan jumlah taruhan atau waktu bermain untuk mendapatkan kepuasan yang sama seperti di awal. Jika pada

awalnya informan hanya bermain dengan taruhan kecil sekitar lima ribu hingga sepuluh ribu rupiah, lama-kelamaan jumlah taruhan meningkat menjadi lima puluh ribu bahkan seratus ribu rupiah per putaran.

#### **4.4. Dampak Multidimensional Judi Online terhadap Kehidupan Mahasiswa**

Dampak judi online terhadap kehidupan mahasiswa bersifat multidimensional dan saling berkaitan satu sama lain. Dari aspek akademik, informan mengalami gangguan berupa begadang dan keterlambatan mengerjakan tugas kuliah. Ketika sudah asyik bermain judi online di malam hari, informan sering lupa bahwa besok harus kuliah pagi atau ada deadline tugas. Akibatnya, kualitas tidur menurun dan konsentrasi saat kuliah juga terganggu. Beberapa kali informan tertidur di kelas karena kelelahan begadang. Nilai-nilai mata kuliah pun mulai menurun karena tugas dikerjakan secara asal-asalan atau bahkan tidak dikumpulkan sama sekali.

Abdullah & Sukmawati (2024) menegaskan bahwa dampak judi online pada mahasiswa sangat merusak terutama dari segi prestasi akademik. Penurunan prestasi ini bukan hanya karena kurangnya waktu belajar, tetapi juga karena pikiran yang terus-menerus terganggu oleh masalah keuangan dan keinginan untuk bermain lagi. Informan menceritakan bahwa bahkan ketika sedang mengikuti perkuliahan, pikirannya sering melayang membayangkan strategi permainan atau memikirkan bagaimana cara mendapatkan uang untuk modal bermain lagi.

Dari aspek finansial, uang bulanan yang diberikan orang tua cepat habis akibat digunakan untuk top up saldo judi. Informan mengaku bahwa dalam kondisi normal, uang bulanan yang diterimanya cukup untuk kebutuhan sehari-hari selama satu bulan. Namun ketika sudah kecanduan judi online, uang tersebut bisa habis dalam waktu satu hingga dua minggu saja. Ketika uang sudah habis tetapi keinginan bermain masih tinggi, informan pernah meminjam uang teman dengan berbagai alasan. Ada yang diberi tahu jujur untuk modal judi dengan janji akan dikembalikan ketika menang, ada juga yang dibohongi dengan alasan untuk keperluan mendadak.

Temuan ini sejalan dengan Lailiyah dkk. (2025) yang menemukan bahwa judi online berdampak negatif pada stabilitas ekonomi keluarga dan individu. Hutang yang menumpuk tidak hanya membebani informan secara finansial tetapi juga secara

psikologis karena ada rasa bersalah dan malu kepada teman-teman yang telah dipinjami uang. Beberapa kali informan harus berbohong kepada orang tua dengan mengatakan bahwa ada keperluan kuliah mendesak seperti pembelian buku atau bayar praktikum agar dikirim uang tambahan.

Dari aspek sosial, hubungan pertemanan menjadi renggang akibat masalah keuangan yang ditimbulkan. Teman-teman yang telah dipinjami uang mulai menghindar ketika bertemu karena informan belum bisa mengembalikan pinjamannya. Alfillatif (2024) menemukan bahwa interaksi sosial mahasiswa pecandu judi online slot mengalami perubahan negatif dimana mereka cenderung mengisolasi diri dan mengalami konflik dengan teman sebaya. Informan juga mulai jarang mengikuti kegiatan organisasi atau kegiatan sosial lainnya karena tidak punya uang dan merasa malu dengan kondisinya. Lambat laun, lingkaran pertemanannya menyempit dan hanya tersisa teman-teman sesama pemain judi online saja.

Dari aspek psikologis, informan mengalami stres, emosi tidak stabil, dan kelelahan mental terutama setelah kalah bermain. Kondisi emosional informan sangat bergantung pada hasil permainan. Ketika menang, ia merasa senang dan percaya diri, tetapi ketika kalah, suasana hatinya langsung buruk dan mudah marah. Dyana & Nuryanti (2025) menekankan perlunya pendekatan makro untuk mengatasi dampak psikologis kecanduan judi online pada mahasiswa. Tekanan mental yang dialami informan tidak hanya datang dari masalah keuangan, tetapi juga dari rasa bersalah, malu, dan kekecewaan terhadap diri sendiri yang sudah terlanjur terjebak dalam kebiasaan buruk ini.

#### **4.5. Upaya Berhenti dan Tantangan yang Dihadapi**

Informan menyadari bahwa dirinya mengalami kecanduan judi online dan hal ini merugikan dirinya. Kesadaran ini muncul ketika dampak negatif sudah sangat terasa, terutama ketika nilai IPK turun drastis dan hutang sudah menumpuk. Upaya berhenti pernah dilakukan dengan menghapus aplikasi judi dari ponsel dan mencoba mengalihkan perhatian ke kegiatan lain seperti olahraga atau bergabung dengan komunitas. Pada awal-awal berhenti, informan merasa gelisah dan sering memikirkan permainan. Namun, setelah beberapa minggu, keinginan untuk bermain mulai berkurang dan informan merasa lebih tenang.

Namun, stres dan masalah pribadi menjadi pemicu kambuhnya perilaku berjudi. Ketika menghadapi tekanan dari berbagai sisi seperti masalah akademik yang menumpuk, konflik dengan teman, atau masalah keluarga, informan merasa butuh pelarian. Judi online menjadi cara tercepat yang terpikirkan untuk menghilangkan stres, meskipun sebenarnya hal ini justru menambah masalah. Asifa dkk. (2025) menemukan adanya hubungan negatif antara kontrol diri dengan perilaku judi online, dimana semakin rendah kontrol diri seseorang maka semakin tinggi kecenderungan terlibat dalam judi online. Informan mengakui bahwa kontrol dirinya memang lemah, terutama ketika sedang dalam kondisi emosional yang tidak stabil.

#### **4.6. Refleksi dan Pandangan Informan tentang Judi Online**

Setelah mengalami berbagai dampak negatif, informan menilai bahwa judi online lebih banyak memberikan kerugian dibandingkan keuntungan. Sistem permainan dianggap sengaja dirancang agar pemain terus bermain dan sulit berhenti. Informan menyadari bahwa algoritma permainan dibuat sedemikian rupa sehingga pemain diberi kemenangan kecil di awal untuk menarik minat, kemudian setelah modal bertambah besar, kekalahan beruntun akan datang. Fashihullisan dkk. (2025) menemukan bahwa mayoritas mahasiswa menyadari bahaya judi online namun tetap terjebak karena faktor psikologis dan sosial.

Informan berpesan kepada mahasiswa lain untuk tidak mencoba judi online sama sekali karena sangat berbahaya dan sulit untuk berhenti setelah mulai bermain. Ia menyesal telah membuang waktu, uang, dan kesempatan belajar hanya untuk aktivitas yang tidak memberikan manfaat apapun. Pengalaman pahit ini membuat informan memutuskan untuk cuti kuliah agar bisa fokus memperbaiki kondisi finansial dan mental sebelum kembali melanjutkan pendidikan.

### **5. KESIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa mengenal dan terlibat judi online terutama melalui pengaruh lingkungan pertemanan di kos. Motivasi awal bermain bersifat iseng, namun pengalaman menang memperkuat perilaku berjudi dan berkembang menjadi dorongan untuk balik modal. Intensitas dan

durasi bermain yang tinggi menunjukkan adanya kehilangan kontrol yang merupakan ciri kecanduan. Judi online memberikan dampak multidimensional meliputi gangguan akademik, masalah keuangan, konflik sosial, dan tekanan psikologis. Informan menyadari adanya kecanduan dan telah mencoba berhenti, namun stres dan tekanan emosional menjadi hambatan utama. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa lingkungan sosial, lemahnya pengelolaan keuangan, dan faktor psikologis berkontribusi besar terhadap terbentuknya kecanduan judi online pada mahasiswa.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan antara lain hanya melibatkan satu informan sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasi secara luas, penelitian dilakukan dalam waktu yang terbatas sehingga belum dapat menangkap dinamika perubahan perilaku dalam jangka panjang, serta penelitian ini hanya berfokus pada aspek individual dan belum mengeksplorasi peran institusi secara mendalam.

Berdasarkan kesimpulan dan keterbatasan penelitian, beberapa saran dapat direkomendasikan. Bagi mahasiswa, diharapkan meningkatkan kesadaran akan risiko judi online serta mengembangkan kemampuan pengelolaan keuangan dan emosi. Mahasiswa disarankan mencari alternatif yang lebih sehat untuk memperoleh penghasilan atau mengelola stres seperti bekerja paruh waktu atau mengikuti kegiatan positif. Bagi pihak kampus, disarankan untuk menyediakan edukasi, seminar, atau konseling terkait bahaya judi online serta literasi keuangan mahasiswa. Upaya pencegahan penting untuk melindungi mahasiswa dari perilaku berisiko. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk melibatkan lebih banyak informan atau menggunakan pendekatan kuantitatif untuk mengukur tingkat kecanduan judi online dan dampaknya secara lebih luas serta mengeksplorasi peran institusi pendidikan dalam pencegahan dan penanganan kecanduan judi online.

## DAFTAR REFERENSI

- Abdullah, M. I., & Sukmawati, I. (2024). Analisis Dampak Judi Online Pada Mahasiswa. *Al-Irsyad: Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 14(2), 159–173.
- Addiyansyah, W., & others. (2023). Kecanduan Judi Online Di Kalangan Remaja Desa Cilebut Barat Kecamatan Sukaraja Kabupaten Bogor. *MANIFESTO Jurnal Gagasan Komunikasi, Politik, Dan Budaya*, 1(1), 13–22.
- Ajzen, I. (1991). The theory of planned behavior. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 50(2), 179–211.

- Alfillatif, F. (2024). *Interaksi sosial mahasiswa pecandu judi online slot: Penelitian pada mahasiswa di lingkungan kampus X Bandung*. UIN Sunan Gunung Djati Bandung.
- Amanda, A. (2025). *Pengaruh Judi Online di Kalangan Mahasiswa Yogyakarta ditinjau dari Perspektif Maqashid Syari'ah*. Universitas Islam Indonesia.
- Anisa, L. N. (2024). Judi online dalam perspektif maqashid syariah. *Journal of Islamic Business Management Studies (JIBMS)*, 5(1), 1–21.
- Asifa, U. N., Ramadhan, R., & Kur'ani, N. (2025). HUBUNGAN KONTROL DIRI DENGAN PERILAKU JUDI ONLINE PADA MAHASISWA DI KOTA PONTIANAK. *NUSANTARA: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 12(11), 4362–4370.
- Dyana, M. D. P., & Nuryanti, L. (2025). Upaya dari Segi Pendekatan Makro untuk Mengatasi Kecanduan Judi Online di Kalangan Mahasiswa. *Jurnal Terapi Wicara dan Bahasa*, 4(1), 300–305.
- Fashihullisan, M., Iriyanti, S., & others. (2025). Dampak Judi Online Dalam Pandangan Mahasiswa Di Pacitan. *BAKSOOKA: Jurnal Penelitian Ilmu Sejarah, Sosial dan Budaya*, 4(01), 25–33.
- Febriana, A. N., & Permadi, A. S. (2025). *DARI AJAKAN JADI KECANDUAN: TEMAN SEBAYA SEBAGAI FAKTOR PENDORONG JUDI ONLINE PADA MAHASISWA*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Fitri, A. A., Salsabila, Z. L., & Marlina, L. (2025). Dampak Judi Online Terhadap Disorganisasi Sosial Di Kalangan Mahasiswa Bandung. *At-Tawazun, Jurnal Ekonomi Syariah*, 13(01), 29–43.
- Gitman, L. J. (2015). *Principles of Managerial Finance* (14 ed.). Pearson Education.
- Hanif, N., & others. (2023). *Judi Online Di Kalangan Masyarakat Terdidik Dilihat Dari Perspektif Religiusitas (Studi Kualitatif Pada Mahasiswa)*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Hartana, A. T., & others. (2025). Strategi Pencegahan Perjudian Online di Lingkungan Kampus UPN Veteran” Jakarta dalam Perspektif Hukum Pidana dan Implikasinya terhadap Kerugian Pelaku. *Jurnal Locus Penelitian dan Pengabdian*, 4(12), 11170–11181.
- Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia. (2023). *Fenomena Judi Online di Kalangan Mahasiswa*.
- Khatimah, A. W. N., & Syukur, M. (2024). Kesalahan Berpikir dalam Praktik Judi Online: Perspektif Filsafat Ilmu terhadap Rasionalitas dan Pengambilan Keputusan. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(6), 1749–1761.
- Lailiyah, M. H., Ridhwan, R., & Roihan, M. (2025). Analisis Persepsi Judi Online: Implikasi Sosial-Ekonomi dalam Perspektif Maqashid Syariah di Kota Jambi. *Jurnal Penelitian Ekonomi Manajemen dan Bisnis*, 4(4), 279–297.
- Ningsih, D. A., & Widodo, A. (2022). Pengaruh literasi keuangan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa di era digital. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, 19(2), 145–157.
- Schiffman, L. G., & Kanuk, L. L. (2010). *Consumer Behavior* (10 ed.). Pearson Prentice Hall.

- Young, K. S. (1998). Internet addiction: The emergence of a new clinical disorder. *CyberPsychology & Behavior*, 1(3), 237–244.