

Analisis Perilaku Judi Online di Kalangan Mahasiswa di Kota Makassar

Muh. Rijal^{1*}, Ibrahim Arifin², A. Noer Chalifa Ramadhany³, Indriani⁴, Irwan Nur⁵

¹ Program Studi Pendidikan Sosiologi, Universitas Negeri Makassar ; muh.rijal@unm.ac.id

² Program Studi Pendidikan Sosiologi, Universitas Negeri Makassar ; ibrahim@unm.ac.id

³ Program Studi Pendidikan Sosiologi, Universitas Negeri Makassar ; a.noer.chalifah@unm.ac.id

⁴ Program Studi Pendidikan Sosiologi, Universitas Negeri Makassar ; indriani@unm.ac.id

⁵ Program Studi Pendidikan Sosiologi, Universitas Pendidikan Ganesha ; irwannur@undiksha.ac.id

Abstrak: Judi online masih menjadi masalah yang serius di kalangan mahasiswa. Mahasiswa yang seharusnya berfokus pada proses pembelajaran dan pengembangan kompetensi akademik justru berpotensi terdistraksi oleh aktivitas perjudian daring yang bersifat adiktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi faktor pendorong mahasiswa melakukan aktivitas judi online dan dampak yang di timbulkan dari judi online tersebut. Metode yang digunakan adalah pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik purposive sampling melibatkan 10 informan mahasiswa dari berbagai kampus di Kota Makassar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa faktor pendorong mahasiswa dalam melakukan aktivitas judi online diantaranya; a) Faktor teman sebaya, b) faktor paparan media sosial dan, c) faktor ekonomi. Adapun dampak judi online yang dirasakan oleh mahasiswa yaitu; a) Stres dan kecemasan, b) kerugian yang berulang dan c) penurunan prestasi akademik. Oleh karena itu mahasiswa perlu diberikan pemahaman dan edukasi terkait bahaya judi online terhadap kondisi finansial, psikologi maupun akademik. Edukasi literasi digital dan literasi keuangan menjadi langkah penting agar mahasiswa mampu memahami bahwa judi bukanlah solusi ekonomi, melainkan aktivitas berisiko tinggi yang dapat menimbulkan kerugian berulang dan kecanduan.

Keywords: Judi Online; Mahasiswa; Media Sosial; Kota Makassar

DOI: <https://doi.org/10.47134/aksiologi.v6i2.428>

*Correspondensi: Muh Rijal

Email: muh.rijal@unm.ac.id

Received: 04-03-2026

Accepted: 10-04-2026

Published: 14-04-2026



Copyright: © 2021 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

Abstrak: The Online gambling remains a serious problem among college students. Students who should be focused on learning and developing academic competencies are potentially distracted by addictive online gambling activities. This study aims to identify the factors that drive students to engage in online gambling and the impacts of online gambling. The method used was a descriptive qualitative approach with a purposive sampling technique involving 10 student informants from various campuses in Makassar City. The results showed that factors that drive students to engage in online gambling include: a) peer factors, b) social media exposure, and c) economic factors. The impacts of online gambling experienced by students include: a) stress and anxiety, b) repeated losses, and c) decreased academic performance. Therefore, students need to be provided with an understanding and education regarding the dangers of online gambling on their financial, psychological, and academic conditions. Digital literacy and financial literacy education are important steps to help students understand that gambling is not an economic solution, but rather a high-risk activity that can lead to repeated losses and addiction.

Keywords: Online Gambling; Students; Social Media; Makassar City

Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital dalam satu dekade terakhir telah membawa perubahan signifikan dalam pola interaksi sosial, ekonomi, dan gaya hidup masyarakat Indonesia. Transformasi digital yang ditandai dengan meningkatnya penetrasi internet dan penggunaan telepon pintar membuka akses yang luas terhadap berbagai layanan daring, termasuk hiburan berbasis permainan. Namun, di balik kemudahan tersebut, muncul fenomena yang semakin mengkhawatirkan, yakni maraknya praktik judi online. Aktivitas perjudian yang sebelumnya dilakukan secara konvensional kini bertransformasi ke dalam bentuk digital yang lebih mudah diakses, bersifat privat, dan sulit terdeteksi. Kondisi ini menyebabkan peningkatan jumlah pelaku judi online secara signifikan, termasuk dari kalangan usia produktif seperti mahasiswa (Adha et al., 2020).

Meskipun perjudian secara umum dilarang oleh hukum di Indonesia, kemudahan akses melalui internet dan perangkat pintar membuat aktivitas ini tetap marak dilakukan oleh berbagai kelompok, termasuk generasi muda dan mahasiswa. Data dari *Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan* (PPATK) menunjukkan bahwa jutaan warga Indonesia terlibat dalam aktivitas judi online setiap tahun—menurut laporan PPATK tercatat sekitar 3,7 juta hingga 8,8 juta pelaku judi online di Indonesia pada tahun 2023–2024. Angka ini menunjukkan tren peningkatan signifikan dibandingkan tahun-tahun sebelumnya. Kelompok usia 17–30 tahun termasuk dalam kategori dengan tingkat partisipasi yang cukup tinggi. Rentang usia tersebut beririsan langsung dengan populasi mahasiswa sebagai bagian dari generasi muda yang aktif menggunakan teknologi digital. Fakta ini menunjukkan bahwa mahasiswa merupakan salah satu kelompok yang rentan terhadap paparan dan keterlibatan dalam praktik judi online (Maritsa et al., 2021).

Berjudi adalah mempertaruhkan satu nilai atau sesuatu yang dianggap bernilai dengan menyadari adanya risiko dan harapan-harapan tertentu yang pada peristiwa-peristiwa permainan, pertandingan, perlombaan dan kejadian-kejadian yang tidak atau belum pasti hasilnya (Jadidah et al., 2023).

Mahasiswa sebagai kelompok intelektual dan agen perubahan sosial seharusnya berada pada posisi yang produktif dalam mengembangkan kapasitas akademik dan keterampilan profesional. Akan tetapi, realitas sosial menunjukkan bahwa sebagian mahasiswa justru terlibat dalam aktivitas yang berisiko, termasuk judi online. Kemudahan akses melalui perangkat pribadi, promosi masif di media sosial, serta sistem transaksi digital yang cepat dan anonim menjadi faktor yang memperbesar peluang keterlibatan tersebut. Judi online tidak lagi dipandang sekadar sebagai permainan, melainkan telah berkembang menjadi perilaku adiktif yang dapat memengaruhi aspek psikologis, finansial, dan akademik mahasiswa.

Judi online dapat dipandang sebagai bentuk perilaku menyimpang dalam konteks kehidupan kampus. Mahasiswa yang terlibat cenderung mengembangkan rasionalisasi tertentu terhadap perilaku tersebut, misalnya dengan menyeimbangkan antara risiko finansial dan harapan keuntungan. Faktor-faktor seperti kemudahan akses platform judi daring, pengaruh pergaulan, serta motivasi internal seperti kebutuhan uang instan dan tontonan rekreasi menjadi pendorong utama munculnya perilaku ini (Raihandi, 2023).

Beberapa penelitian telah dilakukan guna mengeksplorasi perilaku, faktor pendorong, serta dampak keterlibatan dalam judi online. Salah satunya adalah penelitian (Jonyanis & Adli, 2015) yang meneliti perilaku judi online di kalangan mahasiswa Universitas Riau dengan metode deskriptif kualitatif, yang menemukan bahwa mahasiswa yang terlibat dalam kegiatan ini umumnya berusia 21–25 tahun dan dipengaruhi oleh faktor seperti kurangnya kontrol orang tua, motif profit, dan faktor hiburan. Selain itu, penelitian (Ariyanto et al., 2026) mengungkapkan bahwa kecanduan judi online di kalangan mahasiswa ditandai dengan hilangnya kontrol diri, intensitas bermain yang tinggi, dan ketidakmampuan untuk berhenti meskipun menyadari dampak negatifnya. Studi ini juga menunjukkan bahwa perilaku tersebut bukan hanya aktivitas sesekali, tetapi ciri perilaku adiktif yang berulang dan terus meningkat. Dampak negatif lebih lanjut juga terungkap dalam penelitian lainnya. Misalnya, penelitian (Mahilda & Setiawan, 2025) menunjukkan bahwa kecanduan judi online dapat mengganggu kemampuan kognitif mahasiswa, memperburuk kemampuan belajar, dan menurunkan performa akademik secara signifikan. Perubahan fokus dari studi ke aktivitas judi online membuat mahasiswa mengalami gangguan akademik dalam jangka panjang.

Sejumlah penelitian sebelumnya mengkaji judi online dari berbagai perspektif, yang umumnya mencakup faktor pendorong, perilaku adiktif, dan dampaknya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterlibatan mahasiswa dipengaruhi oleh kemudahan akses teknologi, motif ekonomi instan, serta pengaruh lingkungan sosial, dan ditandai oleh rendahnya kontrol diri serta kecenderungan adiktif. Dampak yang ditimbulkan meliputi gangguan kognitif, penurunan motivasi akademik, dan masalah finansial. Namun, penelitian-penelitian tersebut masih terpisah dalam membahas aspek-aspek tersebut dan belum secara komprehensif menjelaskan bagaimana mahasiswa memaknai dan membenarkan praktik judi online dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hal tersebut, terdapat celah penelitian (*research gap*) dalam memahami judi online tidak hanya sebagai perilaku menyimpang, tetapi juga sebagai konstruksi sosial yang melibatkan proses pemaknaan, rasionalisasi, dan interaksi dalam lingkungan mahasiswa. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan perspektif sosiologis untuk menganalisis perilaku judi online di kalangan mahasiswa, dengan menekankan pada bagaimana individu memaknai, membenarkan, dan mempertahankan keterlibatan mereka dalam praktik tersebut.

Dari hasil observasi awal yang telah dilakukan, ditemukan beberapa mahasiswa di Universitas Negeri Makassar terindikasi bahwa praktik judi online tidak lagi bersifat tersembunyi sepenuhnya, melainkan telah menjadi sesuatu yang terbuka untuk dibicarakan di antara sebagian mahasiswa. Beberapa mahasiswa terlihat membahas jenis permainan tertentu seperti slot online, taruhan bola, maupun permainan berbasis aplikasi yang terindikasi mengandung unsur perjudian. Diskusi tersebut umumnya terjadi dalam konteks Santai seperti di depan kelas dan kantin kampus.

Observasi awal juga menunjukkan adanya indikasi gangguan terhadap aktivitas akademik pada mahasiswa yang terlibat lebih intens dalam judi online. Beberapa mahasiswa mengaku pernah menunda pengerjaan tugas, kurang fokus saat perkuliahan, atau mengalami penurunan motivasi belajar akibat terlalu sering bermain. Dari sisi

finansial, sebagian mahasiswa mengungkapkan bahwa dana yang digunakan untuk berjudi berasal dari uang saku bulanan, hasil kerja paruh waktu, bahkan pinjaman dari teman.

Berdasarkan uraian tersebut, analisis perilaku judi online di kalangan mahasiswa menjadi isu yang menarik untuk dikaji secara ilmiah. Fenomena ini bukan hanya persoalan moral atau hukum, melainkan juga persoalan sosial, psikologis, dan pendidikan yang memerlukan perhatian serius. Dengan memahami karakteristik dan determinan perilaku judi online pada mahasiswa, diharapkan dapat dirumuskan strategi intervensi yang efektif guna melindungi generasi muda dari dampak negatif perjudian daring serta menjaga kualitas akademik dan kesejahteraan mereka.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk mengeksplorasi perilaku judi online di kalangan mahasiswa. Pendekatan kualitatif dipilih karena memungkinkan peneliti untuk menggali pengalaman, persepsi dan pemahaman mendalam dari para responden mengenai topik yang penulis angkat. Melalui penelitian kualitatif, fokus diarahkan bukan pada pengukuran statistik, melainkan pada interpretasi mendalam terhadap perilaku judi online yang dilakukan oleh mahasiswa. Pendekatan ini juga memungkinkan peneliti untuk memahami realitas sosial dari perspektif partisipan secara alami dan kontekstual (Bungin & Moleong, 2007).

Penelitian ini dilaksanakan di Kota Makassar, penentuan informan dilakukan dengan menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu teknik pengambilan sampel secara sengaja berdasarkan pertimbangan dan tujuan tertentu (Sugiyono, 2018). Teknik ini digunakan untuk memperoleh informan yang benar-benar memiliki pengalaman relevan dengan topik penelitian. Adapun kriteria informan penelitian meliputi: a) Berstatus sebagai mahasiswa aktif, b) mahasiswa yang telah melakukan aktivitas judi online minimal 6 bulan, c) Berusia 18-25 Tahun.

Penelitian ini menggunakan teknik triangulasi, yaitu triangulasi sumber. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan data yang diperoleh dari beberapa informan, seperti mahasiswa yang terlibat, mahasiswa yang tidak terlibat. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mendapatkan gambaran langsung terkait konteks penelitian, sedangkan wawancara mendalam digunakan untuk menggali persepsi dan pengalaman informan. Dokumentasi melengkapi data dengan bukti-bukti tertulis atau visual yang relevan (Sugiyono, 2018). Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan (Rohman et al., 2023) "Data yang telah dikumpulkan harus diuji keabsahannya untuk menjamin validitas dan keandalan data tersebut sebelum tahap analisis dilakukan". Teknik pengabsahan data dalam penelitian ini menggunakan teknik Member Check yang merupakan teknik pengambilan data dengan mewawancarai kembali informan sehingga dikatakan valid.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan pengumpulan informasi dari hasil observasi dan wawancara serta dokumentasi kepada informan, yaitu mahasiswa yang berstatus aktif pada kampus di kota makassar dan bermain judi online, diperoleh hasil sebagai berikut:

1. Faktor Pendorong Mahasiswa Bermain Judi Online

Berdasarkan data yang terkumpul, terdapat 10 mahasiswa aktif dari berbagai kampus di Kota Makassar yang teridentifikasi terlibat dalam aktivitas judi online. 6 mahasiswa berasal dari Perguruan Tinggi Negeri dan 4 lainnya berasal dari Perguruan Tinggi Swasta. Dimana mayoritas pelaku adalah mahasiswa laki-laki dengan rentang usia 19 hingga 23 tahun, dengan satu mahasiswa perempuan berusia 21 tahun. Aplikasi dan platform yang digunakan cukup bervariasi, Mahasiswa inisial F menggunakan Link Google untuk bermain Royal Slot, sementara mahasiswa inisial IVA dan SA menggunakan aplikasi Domino Qiu Qiu, dan untuk mahasiswa inisial WA dan IS, mereka lebih memilih aplikasi Judi Bola melalui aplikasi Betup.

Pola dan intensitas bermain dari kelima mahasiswa juga menunjukkan bahwa memiliki pengalaman bermain kurang lebih 3 tahun dan aktif bermain judi online. Sedangkan 3 mahasiswa lainnya tercatat telah bermain selama 1 tahun berturut-turut, saat tidak ada kegiatan lain. Kedua mahasiswa lainnya telah bermain sekitar 5 bulan terakhir. Hasil penelitian ini juga menggambarkan bahwa ada mahasiswa yang bermain secara intensif dan ada pula yang melakukannya secara sporadis, namun keduanya sama-sama menunjukkan keterlibatan yang signifikan dalam aktivitas judi online.

a) Faktor Teman Sebaya

Faktor teman sebaya menjadi pendorong yang paling dominan, muncul pada enam dari sepuluh kasus yang teridentifikasi. Dari beberapa informan mengatakan bahwa awal mula bermain game online karena hanya melihat temannya bermain game online, kemudian di ajak oleh teman tersebut sehingga menjadi kebiasaan dan lama kelamaan sulit untuk meninggalkan aktivitas tersebut.

Kedekatan sosial dalam lingkungan pergaulan menciptakan tekanan terselubung atau keinginan untuk diterima, sehingga mahasiswa cenderung mengikuti aktivitas teman-temannya. Hal ini menegaskan pentingnya lingkungan sosial sebagai faktor kuat dalam membentuk perilaku, terutama dalam masa transisi dan eksplorasi identitas seperti saat masa kuliah. Hal ini menunjukkan bahwa pengaruh lingkungan pergaulan sangat kuat dalam membentuk perilaku mahasiswa.

Pernyataan tersebut menggambarkan proses awal keterlibatan yang bersifat eksperimental. Mahasiswa pada awalnya hanya menjadi pengamat terhadap aktivitas temannya, kemudian terdorong untuk mencoba karena adanya ajakan langsung. Rasa ingin tahu yang dipadukan dengan interaksi sosial yang intens mendorong individu untuk melakukan percobaan awal. Setelah memperoleh pengalaman bermain, terlebih ketika mengalami kemenangan (menang), muncul dorongan untuk mengulangi perilaku tersebut sehingga berkembang menjadi kebiasaan yang sulit dihentikan.

Selain itu, dinamika kelompok pertemanan sering kali menciptakan normalisasi terhadap perilaku tertentu. Ketika judi online menjadi aktivitas yang lazim dilakukan dalam lingkaran pertemanan, persepsi risiko terhadap aktivitas tersebut cenderung menurun. Dari beberapa pernyataan informan menunjukkan bahwa mahasiswa dapat memandang judi online sebagai bentuk hiburan bersama atau sarana mempererat hubungan sosial, bukan sebagai tindakan yang berpotensi merugikan. Proses normalisasi inilah yang memperkuat keberlanjutan perilaku tersebut.

Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa ajakan teman tidak hanya berperan pada tahap awal keterlibatan, tetapi juga dalam mempertahankan perilaku berjudi. Interaksi rutin, diskusi mengenai kemenangan atau kekalahan, serta berbagi informasi mengenai platform atau strategi permainan menjadi faktor yang memperkuat intensitas partisipasi. Dengan demikian, lingkungan pergaulan berfungsi sebagai ruang reproduksi perilaku judi online di kalangan mahasiswa.

Selain dilakukan di area kampus, mahasiswa tersebut juga sering melakukan judi online di lingkungan kost. Dari hasil penelitian juga menunjukkan bahwa mahasiswa yang tinggal di lingkungan kos atau kontrakan bersama teman memiliki intensitas paparan yang lebih tinggi dibandingkan mahasiswa yang tinggal bersama keluarga. Interaksi yang lebih intens membuat frekuensi ajakan meningkat, sehingga peluang untuk mencoba juga lebih besar. Hal ini memperkuat asumsi bahwa kedekatan sosial (*social proximity*) berbanding lurus dengan tingkat keterlibatan dalam perilaku berisiko.

b) Faktor Paparan Media Sosial

Peran media sosial dalam kehidupan mahasiswa sangat besar, tidak hanya sebagai sarana komunikasi dan hiburan, tetapi juga sebagai *platform* yang mempengaruhi pembentukan sikap, minat, dan perilaku. Dalam konteks judi online, media sosial telah menjadi medium utama penyebaran konten dan promosi yang berpotensi mendorong mahasiswa untuk mencoba dan terlibat dalam praktik tersebut. Paparan terus-menerus terhadap konten judi online melalui media sosial seperti Instagram, TikTok, Facebook, dan Telegram membawa implikasi signifikan terhadap pola perilaku generasi muda yang sedang dalam fase eksplorasi dan pencarian identitas sosial.

Media sosial tidak hanya sebagai sarana komunikasi, tetapi juga sebagai medium iklan dan promosi judi online yang sangat efektif. Konten yang menarik dan mudah diakses lewat platform seperti TikTok menggoda mahasiswa untuk mencoba dan terus bermain. Paparan iklan dan tawaran melalui media sosial berperan dalam normalisasi judi online sehingga terlihat sebagai aktivitas yang umum dan mudah dilakukan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara peneliti menemukan bahwa mereka pertama kali mengetahui situs atau aplikasi judi online melalui media sosial. Bentuk paparan tersebut beragam, mulai dari iklan terselubung, unggahan testimoni kemenangan, promosi bonus pendaftaran, hingga siaran langsung (*live streaming*) yang menampilkan seseorang sedang bermain dan memperoleh keuntungan besar. Konten

semacam ini sering kali dikemas secara menarik dan persuasif, sehingga menimbulkan rasa penasaran dan dorongan untuk mencoba.

Sebagian besar mahasiswa mengakses judi online melalui situs berbasis web (browser-based platforms). Platform ini dapat dibuka langsung melalui laman seperti Google Chrome atau Safari tanpa perlu mengunduh aplikasi resmi dari toko aplikasi. Situs-situs tersebut biasanya menyediakan berbagai jenis permainan seperti slot online, taruhan olahraga, togel daring, poker, maupun permainan kasino langsung (*live casino*). Tak cuman itu ada juga temuan bahwa mahasiswa laki-laki sering bermain judi online dengan taruhan hasil pertandingan sepak bola luar negeri dengan tarif yang beragam mulai dari Rp.10.000 hingga Rp. 200.000.

Temuan ini juga senada dengan penelitian yang dilakukan oleh (Saputra & Husainah, 2025) ditemukan bahwa iklan judi online di media sosial terbukti menjadi saluran signifikan dari tingkat paparan terhadap aktivitas judi daring pada mahasiswa baru, dengan efek kuat yang sebanding dengan pengaruh kelompok sebaya (*peer group*) sebagai faktor risiko utama. Hal ini mengindikasikan bahwa mahasiswa yang sering berinteraksi dengan konten promosi judi online di media sosial menunjukkan tingkat minat dan kecenderungan untuk mencoba judi online yang lebih tinggi dibandingkan mereka yang memiliki paparan rendah.

Selain itu, studi yang lebih luas di konteks internasional menunjukkan bahwa keterlibatan dalam kelompok digital atau “online clique involvement” mempengaruhi minat terhadap konten perjudian, yang selanjutnya memperkuat norma kelompok untuk mencoba perjudian itu sendiri. Kajian ini menemukan bahwa individu yang terlibat dalam komunitas digital yang sering berbagi konten perjudian memiliki *interest* lebih besar terhadap permainan judi online, dan paparan berulang terhadap konten media sosial dapat meningkatkan kecenderungan meniru perilaku tersebut (Sirola et al., 2021).

c) *Faktor Ekonomi*

Dalam penelitian ini, juga menemukan faktor ekonomi muncul sebagai salah satu motivasi kuat di balik keterlibatan mahasiswa dalam perjudian online. Tujuh dari sepuluh informan menyatakan bahwa tekanan kebutuhan finansial, keterbatasan uang saku, serta keinginan memperoleh penghasilan tambahan mendorong mereka untuk mencoba judi online dengan harapan memperoleh keuntungan cepat. Sebagian mahasiswa menilai bahwa judi daring menawarkan peluang untuk “mendapatkan uang instan” dibandingkan mencari pekerjaan paruh waktu yang memerlukan waktu lebih lama dan usaha lebih besar.

Hal tersebut menggambarkan bahwa bagaimana situasi keuangan yang kurang stabil dan tekanan biaya hidup menjadi pemicu awal keterlibatan dalam judi online. Bagi sebagian informan, judi online dianggap sebagai solusi cepat atas masalah ekonomi pribadi, meskipun dalam kenyataannya banyak yang justru mengalami kerugian finansial dalam jangka panjang.

Temuan ini juga sejalan dengan yang dilakukan oleh (Astuti, 2022) bahwa perjudian online pada mahasiswa seringkali dilakukan dengan tujuan memperoleh uang secara instan dan memenuhi kebutuhan sehari-hari, meskipun tindakan tersebut berisiko tinggi terhadap stabilitas keuangan pribadi dan kegiatan akademik. Hal yang sama juga diutarakan oleh (Gezgin et al., 2025) dalam penelitiannya pada mahasiswa juga mencatat bahwa motivasi ekonomi yaitu harapan mendapatkan penghasilan adalah salah satu alasan utama mahasiswa terlibat dalam judi online, meskipun banyak yang akhirnya mengalami masalah finansial akibat kerugian berulang.

Hasil wawancara juga menunjukkan bahwa banyak mahasiswa yang terjebak pada mindset untuk “cepat kaya”. Dalam situasi di mana biaya hidup meningkat dan sumber pendapatan terbatas, judi online dilihat sebagai alternatif meskipun risikonya tidak diantisipasi secara penuh. Namun perlu diingat bahwa banyak studi juga menegaskan bahwa harapan “mendapatkan uang cepat” ini seringkali bersifat ilusi yang justru berujung pada kerugian finansial yang lebih besar dalam jangka panjang. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun ekonomi menjadi faktor pendorong, efeknya tidak sejalan dengan hasil yang diinginkan oleh mahasiswa.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa keterlibatan mahasiswa dalam judi online tidak hanya didorong oleh faktor ekonomi, tetapi juga oleh paparan media sosial dan lingkungan pergaulan. Melalui pendekatan teori konstruksi sosial, perilaku tersebut dapat dipahami sebagai hasil dari proses pemaknaan yang dibentuk melalui interaksi dengan teman sebaya dan paparan media digital. Mahasiswa cenderung merasionalisasi praktik judi online sebagai aktivitas hiburan yang wajar, meskipun secara normatif tergolong sebagai perilaku menyimpang. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pergeseran nilai dalam lingkungan mahasiswa, di mana batas antara perilaku menyimpang dan normal menjadi semakin kabur dalam konteks budaya digital.

1. Dampak Mahasiswa Bermain Judi Online

Permainan judi online tidak hanya sebagai sarana hiburan bagi seorang mahasiswa tetapi sudah menjadi kebutuhan hidup dengan tujuan untuk mendapatkan keuntungan dengan cara instan tetapi justru menjerumuskan mereka kepada dampak yang lebih serius seperti tingkat stres dan kecemasan yang dialami oleh aktor, kerugian yang berulang akibat kecanduan bermain judi online dan berdampak pada penurunan prestasi akademik karena hanya berfokus pada permainan judi online yang menyita waktu yang banyak.

a) Stres dan Kecemasan

Stres dan kecemasan merupakan indikator paling sering muncul pada mahasiswa yang bermain judi online. Kondisi ini terwujud dalam pengalaman emosional negatif seperti perasaan gelisah, ketidakstabilan mental, dan pikiran yang terus terfokus pada taruhan dan hasilnya. Hal ini bersesuaian dengan temuan penelitian yang menunjukkan bahwa partisipasi judi online dapat memicu respons stres kronis karena ketidakpastian hasil, fluktuasi finansial, dan tekanan internal untuk “menang kembali” setelah

mengalami kerugian. Hal ini di ungkapkan oleh 6 dari 10 informan. Dari hasil wawancara dapat disimpulkan bahwa aktifitas judi online membawa dampak yang signifikan terhadap perkembangan dan kondisi mental seseorang. Mahasiswa yang sering bermain judi online cenderung akan melakukan secara terus menerus karena ada tujuan yang ingin dicapai, apalagi ketika mahasiswa tersebut mengalami kerugian, maka disitulah emosi dan stress yang akan bermain. Tekanan ini sering kali memicu tingkat stres yang tinggi, yang jika tidak dikelola dengan baik dapat mendorong individu mencari pelarian melalui aktivitas adiktif. Penelitian ini juga didukung oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh (Fahrezi et al., n.d.) mengungkapkan bahwa stres yang tidak terkendali pada dewasa muda berkontribusi signifikan terhadap kecenderungan perilaku adiktif, termasuk judi online. Hal ini diperparah dengan meningkatnya penggunaan perangkat digital di kalangan mahasiswa, yang membuka akses tanpa batas ke berbagai platform perjudian.

Selain stres, indikator lain yang teridentifikasi adalah gangguan pola tidur, seperti sulit tertidur, bangun tengah malam, atau mimpi buruk terkait aktivitas berjudi. Gangguan tidur ini berkaitan erat dengan pikiran obsesif tentang taruhan, rasa penyesalan, serta waktu bermain yang sering berlangsung larut malam. Perubahan emosi negatif juga terlihat, seperti cepat marah atau mudah tersinggung akibat kekalahan dalam judi yang berdampak pada suasana hati mereka secara keseluruhan.

Permainan judi online ini memang membuat para penggunanya menjadi kecanduan, dan membuat mereka menjadi seseorang yang sulit mengontrol dirinya sendiri. Hal ini didukung oleh hasil wawancara yang dilakukan, salah satu informan yang berjenis kelamin Perempuan yang juga sebagai mahasiswa semester akhir mengungkapkan bahwa bermain judi online sangat terpengaruh oleh aktivitas tersebut sehingga tidak lagi fokus dengan aktivitas lain seperti perkuliahan, hal ini dikarenakan mahasiswa tersebut sudah kecanduan dengan game online, namun dibalik aktivitas tersebut mahasiswa itu juga menyadari bahaya dari judi online tersebut dan berharap kebiasaan ini bisa mereka tinggalkan dan kembali fokus pada aktivitas yang lebih positif.

b) Kerugian yang Berulang

Dalam permainan judi online ini ada indikator yang menjadi momok besar bagi aktornya salah satu indikator utama dari perjudian bermasalah adalah kecenderungan individu untuk tetap bermain meskipun mengalami kekalahan berulang. Dalam kajian psikologi perilaku, kondisi ini sering dikaitkan dengan konsep *loss chasing* (mengejar kerugian), yaitu dorongan untuk terus berjudi dengan harapan dapat menutup kerugian sebelumnya. Pola ini membentuk siklus psikologis yang sulit dihentikan karena pemain terdorong oleh keyakinan irasional bahwa kemenangan berikutnya akan memulihkan keadaan finansial maupun emosionalnya.

Perilaku ini berkaitan dengan mekanisme *variable ratio reinforcement*, di mana kemenangan yang tidak pasti justru memperkuat perilaku bermain. Individu menjadi lebih terdorong untuk mencoba kembali karena sistem permainan dirancang memberikan

harapan kemenangan acak. Dalam konteks mahasiswa, kondisi ini menjadi lebih kompleks karena keterbatasan finansial dan tekanan akademik dapat memperbesar dampak dari kekalahan yang dialami.

Dari hasil wawancara beberapa mahasiswa mengakui bahwa kekalahan awal sering kali dianggap sebagai "fase biasa", namun ketika kerugian semakin bertambah, muncul dorongan kuat untuk mengembalikan modal. Hal ini dikemukakan oleh 5 informan yang berstatus mahasiswa semester 3-7. Dari hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa ada keputusan yang diambil oleh mahasiswa untuk terus bermain didasarkan pada keengganan menerima kerugian yang sudah terjadi. Kondisi ini semakin diperparah oleh keterbatasan ekonomi dan tekanan akademik. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa mahasiswa yang mengalami kekalahan berulang cenderung mengembangkan pola *loss chasing*, meningkatkan intensitas bermain, serta mengalami tekanan emosional yang signifikan. Temuan ini sejalan dengan penelitian terdahulu oleh (Azhard et al., 2026) yang menyatakan bahwa kekalahan berulang adalah salah satu determinan utama dalam berkembangnya kecanduan judi online pada generasi muda.

c) Penurunan Prestasi Akademik

Prestasi akademik merupakan salah satu aspek kehidupan mahasiswa yang sangat dipengaruhi oleh konsentrasi, manajemen waktu, motivasi belajar, serta kondisi psikologis. Keterlibatan dalam perilaku adiktif seperti judi online telah diidentifikasi sebagai salah satu faktor eksternal yang berpotensi mengganggu fokus belajar dan efektivitas waktu. Fenomena ini muncul ketika mahasiswa mengalokasikan waktu, perhatian, dan energi psikologisnya untuk aktivitas judi daring sehingga mengurangi kualitas keterlibatan mereka dalam kegiatan akademik.

Dalam penelitian ini, indikator penurunan prestasi akademik diidentifikasi melalui hasil wawancara mahasiswa tentang perubahan perilaku belajar, nilai semester, serta ketidakhadiran dalam perkuliahan atau keterlambatan pengumpulan tugas setelah terlibat dalam judi online secara aktif. Dampak ini muncul karena alokasi waktu dan perhatian mahasiswa lebih banyak terserap oleh aktivitas judi online, terutama ketika mereka mengalami kekalahan berulang dan berusaha 'mengejar kerugian'.

Dari hasil wawancara dapat ditemukan bahwa mahasiswa memiliki kendala dalam manajemen waktu yang mana waktu seharusnya dialokasikan untuk mengerjakan tugas kuliah, membaca materi, atau persiapan ujian sering tergantikan oleh sesi bermain judi online. Ketidaktepatan manajemen waktu ini berujung pada keterlambatan tugas, kualitas pekerjaan yang buruk, dan penurunan nilai akademik.

Selain dari pada itu tingkat perhatian mahasiswa juga menjadi menurun di akibatkan kebiasaan judi online. Perhatian mahasiswa menjadi terpecah antara tuntutan akademik dan aktivitas judi online. Pikiran yang terus terfokus pada aktivitas taruhan terutama saat mengalami kekalahan atau sedang mengejar kemenangan mengurangi kapasitas kognitif yang seharusnya digunakan dalam pemahaman materi perkuliahan.

Dampak dari ini tentu ada beberapa mahasiswa yang harus mengorbankan mata kuliahnya yang rusak hingga ada yang terancam *Drop Out* dari kampusnya.

Hal ini juga sejalan dengan temuan oleh (Rapa et al., 2025) bahwa adanya hubungan yang negatif dan signifikan antara kecanduan judi online dan prestasi akademik mahasiswa. Artinya, semakin tinggi keterlibatan mahasiswa dalam judi online, semakin rendah pencapaian akademiknya dalam bentuk nilai atau indeks prestasi.

Kesimpulan

Mahasiswa sebagai kelompok intelektual dan agen perubahan sosial seharusnya berada pada posisi yang produktif dalam mengembangkan kapasitas akademik dan keterampilan profesional. Akan tetapi, realitas sosial menunjukkan bahwa sebagian mahasiswa justru terlibat dalam aktivitas yang berisiko, termasuk judi online. Faktor yang mendorong mahasiswa untuk ikut dalam judi online diantaranya; faktor teman sebaya, faktor paparan media sosial dan faktor tekanan ekonomi dalam memenuhi kebutuhannya. Dampak yang ditimbulkan dari perilaku judi online diantaranya; Dampak psikologis stres dan kecemasan, kerugian yang berulang akibat ketidakpastian kemenangan dan dampak terhadap penurunan prestasi akademik.

Daftar Pustaka

- Adha, L. H., Asyhadie, Z., & Kusuma, R. (2020). Indonesia Industrial Digitalization and Its Impact on Labor and. *Jurnal Kompilasi Hukum*, 2, 32.
- Ariyanto, A. N., Niam, A. A., & Sijabat, R. (2026). Perilaku Kecanduan Judi Online Pada Sebagian Kalangan Mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Nusantara*, 3(2), 1–8.
- Astuti, L. (2022). Faktor yang mempengaruhi mahasiswa melakukan perjudian online. *Indonesian Journal of Criminal Law and Criminology (IJCLC)*, 3(3), 180–189.
- Azhard, A., Pratama, H., & Nabawy, P. (2026). Analisis Dampak Judi Online Berbasis Aktivitas Digital terhadap Kesehatan Mental dan Perilaku Sosial Generasi Muda di Indonesia. *Modem: Jurnal Informatika Dan Sains Teknologi.*, 4(1), 138–150.
- Bungin, B., & Moleong, L. J. A. (2007). Jenis dan Pendekatan Penelitian. *Proses Kerja Kbl Dalam Menjalankan Program Corporate Social Responsibility Di PT. Pelindo*, 1.
- Fahrezi, D., Simbolon, H., & Psikologi, F. (n.d.). *Online, GJ, & Domino, H.(2024). Pengaruh Kontrol Diri Terhadap Kecenderungan Kecanduan Game Judi Online Higgs Domino Pada Remaja Di Kota Medan. De-Journal.*
- Gezgin, D. M., Hamutoğlu, N. B., & Atabay, E. (2025). Examining university students' opinions on online gambling behaviors, motivations, and negative effects: A qualitative analysis study. *Addicta: The Turkish Journal on Addictions*, 12(2), 236–250.

-
- Jadidah, I. T., Lestari, U. M., Fatiha, K. A. S., Riyani, R., & Wulandari, C. A. (2023). Analisis maraknya judi online di Masyarakat. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Budaya Indonesia*, 1(1), 20–27.
- Jonyanis, J., & Adli, M. (2015). *Perilaku Judi Online (Dikalangan Mahasiswa Universitas Riau)*. Riau University.
- Mahilda, F. M., & Setiawan, A. I. B. (2025). Dampak kecanduan judi online terhadap perilaku akademik mahasiswa bimbingan dan konseling Universitas Sanata Dharma. *Journal Innovation In Education*, 3(1), 33–47.
- Maritsa, A., Salsabila, U. H., Wafiq, M., Anindya, P. R., & Ma'shum, M. A. (2021). Pengaruh teknologi dalam dunia pendidikan. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18(2), 91–100.
- Raihandi, M. R. (2023). *Perilaku menyimpang judi online di kalangan mahasiswa: Studi pada mahasiswa jurusan Sosiologi Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung*. UIN Sunan Gunung Djati Bandung.
- Rapa, A., Bandhaso, M. L., & Rasinan, D. (2025). Pengaruh Perilaku Kecanduan Judi Online terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa di Universitas Kristen Indonesia Paulus Makassar. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Ekonomi Dan Bisnis Indonesia*, 1(1), 185–191.
- Rohman, M., Sinaga, J., Asmara, A., Sari, T. P., Ramadhan, A. R., Agit, A., Hidayati, N., Dewi, N. P. S., Sukandi, P., & Saputri, P. S. (2023). *Metodologi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Penamuda Media.
- Saputra, D. W., & Husainah, N. (2025). The Influence of Peer Groups, Social Media Advertisements, Preventive Policies of the School of Origin and Personal Religiosity on the Level of Exposure to Online Gambling in New Students of Muhammadiyah Universities in Greater Jakarta. *Zona Education Indonesia*, 3(4), 23–48.
- Sirola, A., Kaakinen, M., Savolainen, I., Paek, H.-J., Zych, I., & Oksanen, A. (2021). Online identities and social influence in social media gambling exposure: A four-country study on young people. *Telematics and Informatics*, 60, 101582.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kualitatif*. Alfabeta.