

**PENGARUH PERILAKU EKONOMI PADA KETERGANTUNGAN
JUDI ONLINE DI KALANGAN MAHASISWA**

Fadhilla^{1*}, Intan², Shafira³, Aldi⁴, Hafeyza⁵

¹⁻⁵Program Studi Ekonomi Pembangunan, Fakultas Ekonomi, Universitas Tidar

E-mail: ¹⁾ fadhillaaprl@gmail.com

Abstract

This research aims to analyze the influence of economic behavior on online gambling addiction among students. The aim of this research is to provide insight into how economic factors influence student behavior in using online gambling or slots. This research uses a qualitative and quantitative approach with descriptive statistical data analysis techniques. Data was collected through interviews and questionnaires with 30 Tidar University students selected randomly based on their experience of having or currently playing online gambling. The results of this study show that the majority of respondents have high hopes for earning income from online gambling, even though they realize that the chance of losing is greater than the chance of winning. The majority of respondents believe that they have specific strategies that can increase their chances of winning. However, the results of this study show that individual involvement in playing online gambling can be financially detrimental for some respondents. This reflects the concept of economic behavior of individuals who are addicted to online gambling, where individuals are very biased in making decisions and are not objective, social factors that pressure the individual themselves and are attracted by the lure of profits that will be obtained if playing gambling games with the impression that the individual just play an ordinary game such as casino, poker, and others by betting a certain amount of money.

Keywords: *Economic Behavior, Online Gambling, Students*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh perilaku ekonomi pada ketergantungan judi online di kalangan mahasiswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk memberikan wawasan tentang bagaimana faktor-faktor ekonomi mempengaruhi perilaku mahasiswa dalam menggunakan judi online atau slot. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif dengan teknik analisis data statistik deskriptif. Data dikumpulkan melalui wawancara dan kuesioner kepada 30 mahasiswa Universitas Tidar dipilih random berdasarkan pengalaman pernah dan atau sedang bermain judi online. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa mayoritas responden memiliki harapan tinggi untuk mendapatkan pendapatan dari judi online, meskipun mereka menyadari bahwa peluang kalah lebih besar daripada peluang menang. Mayoritas responden percaya bahwa mereka memiliki strategi khusus yang dapat meningkatkan peluang menang. Namun, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa keterlibatan individu dalam bermain judi online dapat merugikan secara finansial bagi sebagian responden. Hal ini mencerminkan konsep perilaku ekonomi dari individu yang kecanduan judi online, dimana individu sangat bias dalam mengambil keputusan dan tidak objektif, faktor sosial yang menekan individu itu sendiri dan tertarik dari iming-iming keuntungan yang akan didapatkan apabila bermain game perjudian dengan kesan bahwa individu tersebut hanya memainkan sebuah permainan biasa seperti kasino, poker, dan lainnya dengan bertaruh sejumlah uang.

Kata Kunci: Judi Online, Mahasiswa, Perilaku Ekonomi

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan internet di era digital saat ini sangat memberikan kemudahan akses untuk segala aspek kehidupan. Teknologi merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan dan menjadi sebuah candu bagi semua kalangan masyarakat di seluruh dunia. Tidak dapat dipungkiri bahwa teknologi memberi kemudahan dalam segala aktivitas manusia. Perkembangan teknologi dan internet di era digital ini juga memberikan berbagai dampak dalam kehidupan manusia. Dampak dapat bersifat positif, seperti kemudahan mencari informasi, kemudahan berkomunikasi, dan dapat dijadikan sebagai sarana hiburan dengan mengakses sosial media (Damara, 2023). Dilansir dari Berita Update (2021) adapun dampak yang bersifat negatif, seperti memicu persebaran informasi bohong (hoax), membuat orang menjadi malas karena ketergantungan teknologi, serta penyalahgunaan teknologi yang salah satunya dijadikan sebagai sarana perjudian.

Berbagai macam aktivitas perjudian telah berkembang dan semakin populer, salah satunya adalah bermain slot atau judi online. Meskipun pada umumnya dianggap sebagai aktivitas yang melibatkan orang dewasa, fenomena bermain slot atau judi online juga telah mencapai kalangan mahasiswa. Beberapa faktor yang mempengaruhi fenomena bermain slot atau judi online, yaitu memperoleh hadiah besar, kegembiraan dan kecanggihan platform online, serta tekanan sosial untuk terlibat dalam aktivitas ini, semuanya dapat menjadi dorongan bagi mahasiswa untuk terlibat dalam perjudian online (Ikhsan, 2015). Fenomena bermain slot atau judi online ini perlu menjadi perhatian yang serius terhadap dampak perilaku ekonomi (*Behaviour economic*) bagi para mahasiswa yang terlibat. Dalam konteks ini, perilaku ekonomi mengacu pada cara mahasiswa mengelola sumber daya finansial, membuat keputusan berdasarkan pertimbangan ekonomi, dan mengontrol impuls untuk memenuhi kebutuhan jangka panjang (Astuti, 2022).

Seiring dengan meningkatnya popularitas judi online, khususnya di kalangan mahasiswa, fenomena bermain slot atau judi online menjadi perhatian serius. Dalam konteks ini, perilaku ekonomi mahasiswa memegang peranan penting. Risiko kecanduan, pengeluaran yang tidak bertanggung jawab, dan gangguan terhadap prioritas keuangan adalah beberapa aspek negatif yang signifikan. Selain itu, pandemi COVID-19 juga berdampak, dengan lebih banyak mahasiswa menghabiskan waktu di rumah dan cenderung mencari hiburan online. Regulasi pemerintah dan kampanye kesadaran juga memainkan peran penting dalam pemahaman tentang fenomena ini.

Pengaruh bermain slot atau judi online terhadap perilaku ekonomi mahasiswa dapat mencakup aspek negatif yang signifikan. Pertama, ada risiko kecanduan yang tinggi terkait dengan perjudian, yang dapat menyebabkan kerugian finansial dan mempengaruhi kesejahteraan mental mahasiswa. Kedua, bermain slot atau judi online dapat mengganggu prioritas keuangan dan menyebabkan perilaku pengeluaran yang tidak bertanggung jawab, termasuk pengeluaran yang melebihi kemampuan finansial mahasiswa. Akibatnya, mahasiswa mungkin mengalami kesulitan keuangan dan kesulitan memenuhi kebutuhan dasar, seperti biaya kuliah, biaya makan, dan akomodasi (Maharani et al., 2023).

Selain itu, fenomena bermain slot atau judi online juga dapat berdampak pada produktivitas akademik mahasiswa. Keterlibatan yang berlebihan dalam perjudian online dapat menyebabkan penurunan kualitas kerja, absensi yang tidak teratur, dan keterlambatan dalam penyelesaian tugas akademik. Hal ini dapat berdampak negatif pada pencapaian

akademik mahasiswa dan mempengaruhi kemampuan mahasiswa untuk mengembangkan keterampilan yang diperlukan untuk masa depan.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka diperlukan analisis mendalam mengenai Pengaruh Perilaku Ekonomi pada Ketergantungan Judi Online di Kalangan Mahasiswa. Analisis yang mendalam akan memberikan wawasan yang lebih baik tentang bagaimana faktor-faktor ekonomi mempengaruhi perilaku mahasiswa dalam menggunakan judi online atau slot. Aspek ekonomi meliputi faktor-faktor seperti penghasilan pribadi mahasiswa, tekanan keuangan, dan persepsi tentang peluang finansial yang terkait dengan judi online. Dengan memahami pengaruh perilaku ekonomi, akan ada pemahaman yang lebih baik tentang mengapa beberapa mahasiswa rentan terhadap ketergantungan slot atau judi online.

2. LANDASAN TEORI

Permainan judi atau perjudian merupakan kegiatan mempertaruhkan sejumlah uang atau harta dalam permainan dengan tujuan mendapatkan sejumlah uang atau harta yang lebih besar daripada jumlah uang atau harta semula. Maraknya aktivitas judi termasuk dalam kualifikasi kejahatan yang nantinya akan berdampak pada rusaknya sistem sosial masyarakat itu sendiri. Berikut adalah beberapa landasan teori yang menjelaskan hubungan antara judi online (slot) dan perilaku ekonomi:

- a. Teori Perilaku Konsumen oleh Daniel Kahneman (2011): Teori ini melibatkan pemahaman tentang motivasi dan keputusan konsumen dalam mengalokasikan sumber daya mereka, termasuk uang, dalam konteks perjudian online.
- b. Teori Pilihan Rasional Herbert A. Simon (1957): Teori ini mengasumsikan bahwa individu secara rasional memilih tindakan yang memberikan manfaat maksimal dalam keterbatasan sumber daya yang ada. Dalam konteks judi online, hal ini berarti individu mempertimbangkan risiko dan manfaat ekonomi yang terkait dengan bermain slot.
- c. Teori Ekonomi Perjudian Richard H. Thaler (1993): Teori ini mencoba menjelaskan perilaku perjudian dengan menggunakan konsep-konsep ekonomi, seperti utilitas, risiko, dan keputusan berdasarkan informasi yang tersedia.

Penelitian ini juga dapat menggunakan landasan atau Teori Behaviour untuk menganalisis perilaku kecanduan judi online seperti yang dikemukakan oleh Mehrabian dan Russel dalam Samuel (2015). Teori Behavior dengan model hubungan Stimulus-Responnya, mendudukan orang yang belajar sebagai individu yang pasif. Model Stimulus Organism Response menjelaskan tentang mekanisme pengaruh elemen lingkungan terhadap kondisi internal individu yang kemudian mempengaruhi perilaku individu yang bersangkutan. Munculnya perilaku kecanduan judi online akan semakin kuat bila diberikan penguatan dan akan menghilang bila dikenai hukuman. Pada penelitian ini, perilaku kecanduan merupakan respons dari stimulus-stimulus yang berasal dari luar individu.

3. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang berjudul "Pengaruh Perilaku Ekonomi pada Ketergantungan Judi Online di Kalangan Mahasiswa" merupakan penelitian gabungan yang mengadopsi pendekatan kualitatif dan kuantitatif dengan teknik analisis data statistik deskriptif. Penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan pengaruh perilaku ekonomi pada ketergantungan judi online di kalangan mahasiswa Universitas Tidar. Lokasi penelitian ini dilakukan di Universitas Tidar dengan periode waktu penelitian selama 2 (dua) bulan. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan metode pengambilan sampel jenis "Typical Case Sampling," yang membantu peneliti dalam pemilihan kasus-kasus yang mewakili mahasiswa yang mengalami ketergantungan judi online. Penelitian ini mengumpulkan data primer melalui penggunaan instrumen kuesioner. Sampel penelitian terdiri dari 30 mahasiswa Universitas Tidar yang dipilih secara acak berdasarkan pengalaman mereka dalam bermain judi online.

Seperti yang dikatakan oleh Yuliani (2018), informasi yang diperoleh dengan detail akan membantu peneliti dalam memahami dampak negatif dari perjudian online, seperti kondisi kesehatan mental, penurunan taraf ekonomi, dan peningkatan kriminalitas yang terkait dengan aktivitas perjudian online. Fokus pada kasus-kasus ini akan menghasilkan temuan yang lebih mendalam tentang faktor-faktor yang memengaruhi perilaku judi online, termasuk motivasi dan pengambilan keputusan ekonomi. Dalam analisis data penelitian ini, digunakan model analisis regresi berganda. Melalui analisis regresi linier berganda ini, penelitian akan dapat mengukur sejauh mana perubahan dalam variabel independen memengaruhi variabel dependen. Proses analisis data penelitian ini akan dilakukan menggunakan perangkat lunak statistik SPSS versi 13.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil

Subjek penelitian adalah mahasiswa Universitas Tidar dengan riwayat pernah memainkan permainan judi online atau slot ini. Dari 30 responden, game paling banyak atau jenis permainan paling banyak adalah kasino virtual dengan 9 responden yang menjawab, sisanya menjawab poker, slot, taruhan olahraga, dan lotre. Salah satu website yang disebutkan oleh responden, yaitu pragmatic atau slot pragmatic. Perjudian yang dilakukan secara online di internet diatur dalam Pasal 27 ayat (2) UU ITE yang berbunyi: "Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian." Ancaman terhadap pelanggaran ini diatur dalam Pasal 45 ayat (2) UU 19/2016, yakni: "Setiap Orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (2) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 1 miliar (sumber UU ITE dan UU perjudian). Dalam peraturan tersebut sudah jelas bahwa perjudian khususnya online dilarang dan sudah diatur oleh undang-undang yang sah sehingga setiap warga negara Indonesia harus patuh terhadap hukum tersebut.

Berdasarkan hasil kuesioner yang telah dijalankan, data telah diolah dan diperoleh hasil analisis mengenai pengaruh variabel-variabel yang telah ditetapkan terhadap perilaku ekonomi dan kecanduan judi online di kalangan mahasiswa sebagai berikut:

4.1.1. Tingkat Pendapatan

Tabel 1. Signifikansi Pendapatan dari Bermain Judi Online

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat sering	5	16,7	16,7
	Sering	6	20,0	36,7
	Sedang	10	33,3	70,0
	Jarang sekali	4	13,3	83,3
	Tidak pernah	5	16,7	100,0
Total	30	100,0	100,0	

Berdasarkan tabel di atas terdapat tingkat signifikansi pendapatan yang diperoleh dari judi online, di mana mayoritas responden menjawab sedang dengan persentase 33,3% atau 10 responden dari total 30 responden yang menjawab. Artinya tingkat signifikansi pendapatan dari judi online bahwa responden tidak secara khusus merasa sangat sering dengan pengalaman mereka, tetapi juga tidak merasa sangat tidak pernah.

Tabel 2. Besaran Pendapatan Rata-rata yang Diperoleh dari Judi Online dalam Satu Bulan Terakhir

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat tinggi	3	10,0	10,0
	Tinggi	6	20,0	30,0
	Sedang	10	33,3	63,3
	Rendah	9	30,0	93,3
	Tidak ada pendapatan	2	6,7	100,0
Total	30	100,0	100,0	

Berdasarkan tabel di atas besaran pendapatan rata rata yang diperoleh dari atau judi online mayoritas responden menjawab sedang sebanyak 33,3% (10 responden) dari total 30 responden atau bisa disimpulkan responden tidak secara khusus merasa sangat sering dengan pengalaman mereka, tetapi juga tidak merasa sangat tidak pernah. Sehingga tidak berdampak ekstrim terhadap pendapatan yang diperoleh dari judi online.

Tabel 3. Penilaian Risiko Kehilangan Pendapatan yang Signifikan akibat Judi Online

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Risiko tinggi	16	53,3	53,3
	Risiko sedang	4	13,3	66,7
	Risiko rendah	6	20,0	86,7
	Risiko sangat rendah	2	6,7	93,3
	Tidak ada risiko	2	6,7	100,0
Total	30	100,0	100,0	

Berdasarkan tabel diatas penilaian responden terhadap risiko kehilangan pendapatan yang signifikan akibat dari judi online adalah tinggi dengan total 53,3% atau 16 responden yang menjawab risikonya tinggi. Maka sangat mungkin bila responden akan kehilangan pendapatannya dari judi online.

Tabel 4. Kerugian Finansial akibat Judi Online

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat sering	7	23,3	23,3
	Sering	5	16,7	40,0
	Kadang-kadang	8	26,7	66,7
	Jarang sekali	7	23,3	90,0
	Tidak pernah	3	10,0	100,0
Total	30	100,0	100,0	

Berdasarkan tabel diatas kerugian finansial yang dialami responen yang judi online sebanyak 8 responden menjawab kadang-kadang dan 7 responden menjawab sangat sering dari total 30 reponden. Hal yang menarik dari data ini adalah paling banyak responden yang merasa tidak secara khusus merasa sangat sering dengan pengalaman mereka, tetapi juga tidak merasa sangat tidak pernah. Tetapi pada frekuensi responden yang merasa sangat sering mengalami kerugian finansial akibat judi online jumlahnya hampir sama dari jawaban paling banyak.

4.1.2. Sosial Responden

Tabel 5. Pengaruh Interaksi Sosial Individu

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Berpengaruh	6	20,0	20,0
	Berpengaruh	9	30,0	50,0
	Sedang	7	23,3	73,3
	Tidak Berpengaruh	3	10,0	83,3
	Sangat Tidak Berpengaruh	5	16,7	100,0
Total	30	100,0	100,0	

Berdasarkan tabel diatas pengaruh interaksi sosial individu yang melakukan judi online sebanyak 9 responden atau 30% responden merasa berpengaruh, hasil tersebut paling banyak dijawab oleh responden sehingga kekuatan pengaruh interaksi sosial individu ketika bermain judi online ada pengaruhnya.

Tabel 6. Perubahan pada Tingkat Stress, Kecemasan atau Kebutuhan Responden Sebelum dan Sesudah Judi Online

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Setuju	14	46,7	46,7
	Setuju	6	20,0	66,7
	Sedang	7	23,3	90,0
	Tidak Setuju	2	6,7	96,7
	Sangat Tidak Setuju	1	3,3	100,0
	Total	30	100,0	100,0

Berdasarkan tabel diatas 14 responden atau 46,7% responden merasa sangat setuju ada perubahan pada tingkat stress, kecemasan, atau kebutuhan responden dari sebelum dan sesudah judi online. Hal ini menunjukkan bahwa ada hubungannya antara perubahan tingkat stress, kecemasan, atau kebutuhan responden ketika bermain judi online.

Tabel 7. Kecemasan Sebelum Memainkan Judi Online

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Setuju	3	10,0	10,0
	Setuju	4	13,3	23,3
	Sedang	8	26,7	50,0
	Tidak Setuju	10	33,3	83,3
	Sangat Tidak Setuju	5	16,7	100,0
	Total	30	100,0	100,0

Berdasarkan tabel diatas 10 responden atau 33,3% responden dari total 30 responden merasa tidak setuju dengan kecemasan yang dirasakan sebelum memainkan judi online. Pilihan tidak setuju merupakan pilihan yang paling banyak dipilih responden.

Tabel 8. Kepuasan ketika sudah Memenangkan Judi Online

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Setuju	16	53,3	53,3
	Setuju	5	16,7	70,0
	Sedang	5	16,7	86,7
	Tidak Setuju	3	10,0	96,7
	Sangat Tidak Setuju	1	3,3	100,0
	Total	30	100,0	100,0

Berdasarkan tabel diatas sebanyak 16 responden atau 53,3% responden merasa sangat setuju dengan kepuasan ketika sudah memenangkan judi online. Frekuensi tersebut paling banyak dijawab oleh responden daripada pilihan lainnya. Artinya banyak orang yang merasa puas sudah memenangkan judi online.

Tabel 9. Kesulitan untuk Menghentikan atau Mengurangi Bermain Judi Online

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Setuju	4	13,3	13,3	13,3
	Setuju	2	6,7	6,7	20,0
	Sedang	12	40,0	40,0	60,0
	Tidak Setuju	5	16,7	16,7	76,7
	Sangat Tidak Setuju	7	23,3	23,3	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

Berdasarkan tabel diatas sebanyak 12 responden atau 40% responden menjawab sedang atau dapat di interpretasikan menjadi bahwa responden tidak secara khusus merasa sangat setuju dengan pengalaman mereka, tetapi juga tidak merasa sangat tidak setuju bahwa mereka kesulitan untuk menghentikan atau mengurangi bermain judi. Meskipun itu tetap ada yang merasa kesulitan untuk berhenti dengan persentase sangat setuju sebesar 13,3% atau 4 responden.

4.1.3. Tingkat Kebutuhan

Tabel 10. Tingkat Pengeluaran Uang untuk Memenuhi Kebutuhan Pokok

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat setuju	11	36,7	36,7	36,7
	Setuju	6	20,0	20,0	56,7
	Sedang	12	40,0	40,0	96,7
	Sangat tidak setuju	1	3,3	3,3	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

Berdasarkan jawaban responden mengenai tingkat pengeluaran uang untuk memenuhi kebutuhan pokok, dapat disimpulkan bahwa 40% (12 responden) dari total 30 responden menjawab bahwa pengeluaran uang untuk kebutuhan pokok dengan tingkat keseringan yang dianggap sedang. Artinya sebagian besar responden merasa sangat setuju dengan pengalaman mereka, tetapi juga tidak merasa sangat tidak setuju.

Tabel 11. Upaya Mengatur Pengeluaran Keuangan untuk Memenuhi Kebutuhan Pokok dengan Efektif

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat setuju	17	56,7	56,7	56,7
	Setuju	6	20,0	20,0	76,7
	Sedang	7	23,3	23,3	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

Berdasarkan jawaban responden mengenai upaya mengatur pengeluaran keuangan untuk memenuhi kebutuhan pokok dengan efektif, dapat disimpulkan bahwa 56,7% (17 responden) dari total 30 responden menjawab sangat setuju. Artinya mayoritas responden sangat berusaha mengatur pengeluaran keuangan untuk memenuhi kebutuhannya dengan efektif.

Tabel 12. Pemilihan Barang Kebutuhan Pokok yang Lebih Murah daripada Barang Berkualitas Tinggi

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat setuju	11	36,7	36,7
	Setuju	4	13,3	50,0
	Sedang	7	23,3	73,3
	Tidak setuju	2	6,7	80,0
	Sangat tidak setuju	6	20,0	100,0
	Total	30	100,0	100,0

Berdasarkan jawaban responden mengenai frekuensi pemilihan barang kebutuhan pokok yang lebih murah daripada barang berkualitas tinggi, dapat disimpulkan bahwa 36,7% (11 responden) dari total 30 responden menjawab sangat setuju. Artinya mayoritas responden tidak melihat kualitas dari suatu barang, melainkan lebih memilih barang kebutuhan pokok dengan harga yang lebih murah.

Tabel 13. Beban Pengeluaran Uang untuk Memenuhi Kebutuhan Pokok dan Kesulitan untuk Menabung

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat setuju	8	26,7	26,7
	Setuju	1	3,3	30,0
	Sedang	11	36,7	66,7
	Tidak setuju	8	26,7	93,3
	Sangat tidak setuju	2	6,7	100,0
	Total	30	100,0	100,0

Berdasarkan jawaban responden mengenai tingkat beban pengeluaran uang untuk memenuhi kebutuhan pokok dan kesulitan menabung, dapat disimpulkan bahwa 36,7% (11 responden) dari total 30 responden menjawab bahwa beban pengeluaran uang untuk memenuhi kebutuhan pokok dan kesulitan menabung dianggap sedang. Artinya sebagian besar responden merasa sangat setuju dengan pengalaman mereka, tetapi juga tidak merasa sangat tidak setuju.

4.1.4. Pendapatan dari Judi Online

Tabel 14. Perbandingan Jumlah Pendapatan Judi dengan Jumlah Uang

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat setuju	4	13,3	13,3
	Setuju	3	10,0	23,3
	Sedang	8	26,7	50,0
	Tidak setuju	6	20,0	70,0
	Sangat tidak setuju	9	30,0	100,0
Total	30	100,0	100,0	

Berdasarkan jawaban responden mengenai perbandingan jumlah pendapatan judi dengan uang yang telah dikeluarkan, dapat disimpulkan bahwa 30% (9 responden) dari total 30 responden mayoritas merasa sangat tidak setuju. Artinya jumlah pendapatan yang diterima dari bermain judi online tidak selalu sebanding dengan jumlah uang yang dikeluarkan.

Tabel 15. Tingkat Frekuensi Bermain Judi dengan Jumlah Pendapatan

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat percaya	7	23,3	23,3
	Percaya	3	10,0	33,3
	Sedang	10	33,3	66,7
	Tidak percaya	5	16,7	83,3
	Sangat tidak percaya	5	16,7	100,0
Total	30	100,0	100,0	

Pada tingkat frekuensi bermain judi dengan jumlah pendapatan yang akan diperoleh, mayoritas responden sebanyak 33,3% (10 responden) merasa sedang. Artinya mayoritas responden tidak secara khusus merasa sangat percaya dengan tingkat frekuensi bermain judi, tetapi juga tidak merasa sangat tidak percaya apabila tingkat frekuensi bermain judi dapat mempengaruhi jumlah pendapatan yang akan diperoleh.

Tabel 16. Tingkat Kecukupan Pendapatan Judi untuk Pemenuhan Kebutuhan Hidup

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat cukup	6	20,0	20,0
	Cukup	4	13,3	33,3
	Sedang	4	13,3	46,7
	Tidak cukup	4	13,3	60,0
	Sangat tidak cukup	12	40,0	100,0
Total	30	100,0	100,0	

Pada tingkat kecukupan pendapatan judi untuk pemenuhan kebutuhan hidup, mayoritas responden sebanyak 40% (12 responden) merasa sangat tidak cukup. Artinya mayoritas responden merasa tingkat pendapatan judi online sangat tidak cukup untuk memenuhi kebutuhan hidup.

Tabel 17. Pengaruh Faktor Keberuntungan terhadap Jumlah Pendapatan Judi Online

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat percaya	7	23,3	23,3	23,3
	Percaya	5	16,7	16,7	40,0
	Sedang	5	16,7	16,7	56,7
	Tidak percaya	3	10,0	10,0	66,7
	Sangat tidak percaya	10	33,3	33,3	100,0
	Total		30	100,0	100,0

Berdasarkan jawaban responden mengenai pengaruh faktor keberuntungan terhadap jumlah pendapatan judi, dapat disimpulkan bahwa sebanyak 33,3% (10 responden) dari total 30 responden mayoritas merasa sangat tidak percaya. Artinya faktor keberuntungan tidak memiliki pengaruh terhadap jumlah pendapatan judi.

4.1.5. Gaya Hidup

Tabel 18. Tingkat Frekuensi Perubahan Finansial dalam Bermain Judi Online

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat setuju	6	20,0	20,0	20,0
	Setuju	6	20,0	20,0	40,0
	Sedang	12	40,0	40,0	80,0
	Tidak setuju	2	6,7	6,7	86,7
	Sangat tidak setuju	4	13,3	13,3	100,0
	Total		30	100,0	100,0

Berdasarkan pendapat para responden mengenai tingkat frekuensi perubahan finansial dalam bermain judi online, dapat disimpulkan bahwa 40% (12 responden) dari total 30 responden mayoritas merasa sedang, yang artinya responden tidak secara khusus merasa sangat percaya dengan tingkat perubahan finansial dalam bermain judi online, tetapi juga tidak merasa sangat tidak percaya apabila tingkat perubahan finansial dalam bermain judi online dapat mempengaruhi perubahan finansial.

Tabel 19. Pengaruh Gaya Hidup Terhadap Perubahan Finansial secara Keseluruhan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat setuju	4	13,3	13,3	13,3
	Setuju	7	23,3	23,3	36,7
	Sedang	14	46,7	46,7	83,3
	Tidak setuju	1	3,3	3,3	86,7
	Sangat tidak setuju	4	13,3	13,3	100,0
	Total		30	100,0	100,0

Berdasarkan jawaban responden mengenai perubahan gaya hidup terhadap perubahan finansial secara keseluruhan dalam bermain judi online, dapat disimpulkan bahwa

sebanyak 46,7% (14 responden) dari total 30 responden mayoritas mengatakan sedang, yang artinya responden tidak secara khusus merasa sangat percaya dengan tingkat perubahan finansial secara keseluruhan dalam bermain judi online, tetapi juga tidak merasa sangat tidak percaya apabila tingkat perubahan finansial secara keseluruhan dalam bermain judi online dapat mempengaruhi tingkat finansial secara keseluruhan.

Pada tingkat frekuensi alokasi waktu terhadap aktivitas bermain judi online, mayoritas responden berpendapat bahwa tidak setuju dengan total jawaban 33,3% (10 responden). Yang artinya bahwa mayoritas responden merasa tidak mempengaruhi alokasi waktunya ketika bermain judi online dalam kehidupan sehari-harinya. Hasilnya bisa dilihat dari table berikut ini:

Tabel 20. Tingkat Frekuensi Alokasi Waktu terhadap Aktivitas Bermain Judi Online

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat setuju	3	10,0	10,0
	Setuju	5	16,7	26,7
	Sedang	7	23,3	50,0
	Tidak setuju	10	33,3	83,3
	Sangat tidak setuju	5	16,7	100,0
Total	30	100,0	100,0	

Tabel 1. Tingkat Pengaruh Pola Tidur Individu terhadap Bermain Judi Online

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat setuju	6	20,0	20,0
	Setuju	3	10,0	30,0
	Sedang	5	16,7	46,7
	Tidak setuju	7	23,3	70,0
	Sangat tidak setuju	9	30,0	100,0
Total	30	100,0	100,0	

Berdasarkan pendapat para responden mengenai tingkat pengaruh pola tidur individu terhadap bermain judi online, dapat disimpulkan bahwa 30% (9 Responden) dari total 30 responden mayoritas merasa sangat tidak setuju, artinya pengaruh bermain judi online tidak sangat berpengaruh signifikan terhadap pola tidur individu.

4.2. Pembahasan

Secara keseluruhan data pada variabel tingkat pendapatan, data menunjukkan bahwa pendapatan rata-rata yang diperoleh dari judi online dalam kategori sedang, menganggap risiko kehilangan pendapatan akibat judi online tinggi, mengalami kerugian finansial kadang-kadang atau sangat sering, dan memiliki tingkat pendapatan yang diperoleh dari judi online dalam kategori sedang. Dari penelitian Affan & Saefudin (2023) juga setuju bahwa risiko kehilangan pendapatan akibat judi online sangat tinggi, terutama bagi mereka yang tidak dapat mengendalikan kebiasaan berjudi dan terus mengalami kerugian finansial.

Pendapat ini sejalan dengan hasil jawaban responden dalam penilaian risiko kehilangan pendapatannya adalah berisiko tinggi.

Pada sisi variabel sosial responden, penelitian yang mendukung hasil jawaban responden yaitu penelitian yang dilakukan oleh Wahkidi et al. (2022) Tingkat kecanduan judi online yang tinggi dapat meningkatkan tingkat kecemasan individu. Selain itu, tingkat kecanduan yang tinggi juga dapat mempengaruhi tingkat stress affindividu. Individu yang kecanduan judi online cenderung mengalami tekanan psikologis dan emosional yang dapat meningkatkan tingkat stress dan kecemasan mereka. Kebutuhan individu juga dapat terpengaruh oleh judi online. Individu yang kecanduan judi online mungkin mengabaikan kebutuhan dasar mereka seperti tidur yang cukup, makan dengan baik, dan menjaga kesehatan fisik dan mental. Kebutuhan ini menjadi terabaikan karena fokus individu yang lebih besar pada aktivitas judi online.

Hasil interpretasi tabel pada variabel tingkat kebutuhan terhadap judi online di atas sejalan dengan penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Suhada (2017) yang berjudul “Makna Judi Online bagi Remaja di Kota Surabaya”. Pada penelitian tersebut diperoleh kesimpulan bahwa latar belakang remaja melakukan aktivitas judi online adalah untuk memenuhi kebutuhan diri. Artinya bahwa beberapa remaja merasa memiliki kebutuhan pokok yang cukup banyak, sehingga memicu keinginan untuk bermain judi online agar mendapat uang lebih guna memenuhi kebutuhan pokoknya. Di sisi lain jika kebutuhannya belum terpenuhi, maka sulit bagi remaja yang terjerat judi online untuk berhenti melakukan aktivitas tersebut. Faktor kebutuhan pokok yang banyak sedangkan keuangan yang sedikit menjadi pemicu utama terjeratnya bermain judi online khususnya bagi remaja dan mahasiswa.

Penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Rasyid (2017) yang berjudul “Perjudian Online di Kalangan Mahasiswa Yogyakarta”. Pada penelitian tersebut diperoleh kesimpulan bahwa aktivitas judi online dapat menimbulkan dampak negatif terhadap pendapatan individu yang melakukan aktivitas judi. Ketika mengalami kekalahan, pemain judi sering kali merasa penasaran jika pada permainan selanjutnya mereka pasti akan menang. Rasa yakin tersebut mendorong mereka untuk mengulang permainan judi. Dengan demikian, keuangan mereka menjadi tidak teratur dan jumlah uang yang dikeluarkan tidak sebanding dengan pendapatan yang akan diterima. Hal ini sesuai dengan kesimpulan hasil interpretasi tabel di atas yang menyatakan bahwa mayoritas responden merasa sangat tidak setuju apabila jumlah pendapatan yang diterima dari bermain judi online dikatakan sebanding dengan jumlah uang yang telah mereka keluarkan.

Analisis dari variabel gaya hidup tidak sejalan dengan penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Zurohman (2016) yang berjudul “Dampak fenomena judi online terhadap melemahnya nilai-nilai sosial pada remaja”. Pada penelitian tersebut mengatakan bahwa Bermain judi online dapat membuat perubahan gaya hidup seseorang. Hal ini dapat dilihat dari penelitian yang menyatakan bahwa adaptasi atau penyesuaian diri seseorang dalam kehidupan bermasyarakat yang hiperkompleks menjadi tidak mudah. Kesulitan mengadakan adaptasi dan adjustment menyebabkan kebingungan, kecemasan, dan berbagai konflik baik yang transparan maupun yang tersembunyi, baik secara eksternal maupun internal. Bahkan, tidak sedikit orang yang mengembangkan pola tingkah laku yang cenderung menyimpang dari norma-norma, serta berbuat semaunya sendiri tanpa peduli dengan orang lain (Zurohman et al., 2016). Dapat di simpulkan bahwa hasil interpretasi data mengatakan

bahwa mayoritas responden merasa tidak setuju bahwa bermain judi online mempengaruhi gaya hidup dari masing-masing individu.

Hasil interpretasi pada variabel ekspektasi peluang sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Entol Ahmad Ichwan Jamiel pada skripsinya dengan judul “Perilaku Menyimpang Judi Online di Kalangan Remaja” pada Desember 2022 lalu, yang menyatakan bahwa semua yang melakukan penyimpangan dengan bermain judi online melakukan netralisasi, atau melakukan pembenaran atas apa yang dilakukan. Seperti yang di tunjukkan pada keempat hasil data, responden menunjukkan perilaku pembenaran. Meskipun para pelaku judi online sudah mengetahui, atau tidak meyakini bahwa mereka dapat dengan pasti dapat memenangkan permainan, tetapi mayoritas pelaku menunjukkan keyakinan yang besar bahwa jika mereka melakukan permainan dengan strategi khusus maka akan membuat peluang menang semakin baik. Seharusnya keyakinan menang dengan strategi khusus berbanding lurus dengan keyakinan untuk memiliki pendapatan, dan mengalahkan system yang ada. Hal itu menunjukkan sikap pembenaran atas perilaku perjudian, dengan meyakini strategi khusus dapat membuat peluang menang semakin besar, namun tidak meyakini untuk memiliki pendapatan atau mengalahkan system tersebut.

Pada saat mengisi kuesioner, beberapa responden berpendapat bahwa ada beberapa tips dan trik untuk memperoleh keuntungan dalam bermain judi online, salah satunya dengan menyiapkan beberapa nomer dan link dalam memasuki judi online. Selain itu, sebagian responden juga percaya bahwa pengguna akun baru akan mendapat kemenangan di awal dan apabila tidak mendapatkannya di awal permainan, mereka mengasumsikan bahwa pada pertengahan permainan akan diberi kemenangan. Akan tetapi, tidak menjamin 100% berhasil dengan tips dan trik tersebut. Meskipun begitu, sebagian pemain sering kali tetap mencoba mengakali sistem judi online yang di buat oleh para bandar judi online untuk mendapatkan sebuah kemenangan, meski harus mengulang permainan berulang kali dan tidak dapat dipastikan 100% berhasil dengan tips dan trik tersebut.

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa judi online terbukti merugikan dari segi finansial bagi sebagian responden, tetapi masih banyak responden yang masih tetap memainkan judi tersebut. Hal ini mencerminkan konsep perilaku ekonomi dari individu yang kecanduan judi online, dimana individu sangat bias dalam mengambil keputusan dan tidak objektif, faktor sosial yang menekan individu itu sendiri dan tertarik dari iming-iming keuntungan yang akan didapatkan apabila bermain game perjudian dengan kesan bahwa individu tersebut hanya memainkan sebuah permainan biasa, seperti kasino, poker, dan lainnya dengan bertaruh sejumlah uang.

5. KESIMPULAN

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini memberikan gambaran bahwa ketergantungan judi online di kalangan mahasiswa Universitas Tidar memiliki dampak negatif yang signifikan, terutama dalam hal pendapatan, tingkat kecanduan, dan pengaruh terhadap kebutuhan individu. Data menunjukkan bahwa pendapatan rata-rata yang diperoleh dari judi online berada dalam kategori sedang, namun risiko kehilangan pendapatan akibat judi online dianggap tinggi. Mayoritas responden mengalami kerugian finansial kadang-kadang atau sangat sering, dan memiliki tingkat pendapatan yang diperoleh dari judi online dalam kategori sedang. Temuan ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang juga mencerminkan

risiko tinggi dalam aspek finansial. Selain itu, tingkat kecanduan judi online dapat meningkatkan tingkat kecemasan dan stress individu, serta mempengaruhi kebutuhan dasar seperti tidur, makan, dan kesehatan fisik dan mental.

Dalam rangka mengatasi masalah ketergantungan judi online di kalangan mahasiswa, beberapa langkah dapat diambil. Pertama, pendidikan dan kesadaran tentang risiko judi online perlu ditingkatkan. Perguruan tinggi dapat mengadakan program informasi dan ceramah untuk memberikan pemahaman yang lebih baik tentang bahaya ketergantungan judi online. Kedua, bantuan psikologis harus tersedia bagi mahasiswa yang mengalami kesulitan mengendalikan keinginan berjudi. Konselor atau psikolog dapat membantu mereka mengatasi masalah ini dan memberikan dukungan yang diperlukan. Ketiga, pembatasan akses ke situs judi online di lingkungan kampus dapat membantu mengurangi godaan bagi mahasiswa. Keempat, mahasiswa yang terpengaruh oleh ketergantungan judi online dapat diarahkan untuk bergabung dalam kelompok dukungan. Ini akan memberi mereka kesempatan untuk berbicara tentang masalah mereka dan mendapatkan dukungan dari rekan-rekan yang mengalami hal serupa. Terakhir, perguruan tinggi dapat mengadakan kegiatan-kegiatan alternatif yang positif, seperti kegiatan olahraga atau kegiatan sosial, sehingga mahasiswa memiliki pilihan lain untuk menghabiskan waktu mereka yang tidak terkait dengan judi online. Dengan implementasi langkah-langkah ini, diharapkan dapat membantu mahasiswa mengatasi ketergantungan judi online dan meminimalkan dampak negatifnya terhadap kehidupan mereka, terutama dalam hal ekonomi, kesehatan mental, dan kualitas hidup secara keseluruhan.

DAFTAR PUSTAKA

- Affan, V., & Saefudin, Y. (2023). Tinjauan Kriminologis Terhadap Influencer Yang Mengiklankan Judi Online (Studi Putusan Nomor: 871/Pid. Sus/2022/PN Tjk). *Amerta Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 3(1), 13–20.
- Astuti, L. (2022). Faktor yang Mempengaruhi Mahasiswa Melakukan Perjudian Online. *Indonesian Journal of Criminal Law and Criminology (IJCLC)*, 3(3), 180–189.
- Damara, D. (2023). *Dampak Perilaku Remaja Adiksi Judi Online Terhadap Kesehatan Mental (Studi Pada Kelompok Remaja Kel. Cikoko, Kec. Pancoran Jakarta Selatan)*. Universitas Muhammadiyah Malang.
- Ikhsan, M. (2015). Faktor-Faktor Penyebab Terjadinya Perjudian Online Melalui Mediainternet Yang Dilakukan Oleh Mahasiswa Di Kota Pontianak Ditinjau Dari Sudut Kriminologi. *Jurnal Hukum Prodi Ilmu Hukum Fakultas Hukum Untan (Jurnal Mahasiswa SI Fakultas Hukum) Universitas Tanjungpura*, 3(3).
- Maharani, N. D., Ulfa, N. S., & Sunarto, S. (2023). Pengaruh Intensitas Komunikasi Peer Group Dan Terpaan Pesan Promosi Judi Online Di Media Sosial Terhadap Perilaku Adiktif Bermain Judi Online. *Interaksi Online*, 11(2), 1–11.
- Rasyid, Z. (2017). *Perjudian Online di Kalangan Mahasiswa Yogyakarta*. UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Suhada, R. (2017). *Makna Judi Online Bagi Remaja Di Kota Surabaya*. Universitas Airlangga.
- Wahkidi, L., Puspitasari, E., & Tamrin, T. (2022). Hubungan Tingkat Kecanduan Dengan Tingkat Kecemasan Pelaku Judi Online Di Wilayah Kecamatan Toroh. *Jurnal Ilmu Keperawatan Komunitas*, 5(2), 68–76.

-
- Yuliani, W. (2018). Metode penelitian deskriptif kualitatif dalam perspektif bimbingan dan konseling. *Quanta*, 2(2), 83–91.
- Zurohman, A., Marhaeni, T., Astuti, P., Tjaturahono, D., & Sanjoto, B. (2016). *Dampak Fenomena Judi Online terhadap Melemahnya Nilai-nilai Sosial pada Remaja (Studi di Campusnet Data Media Cabang Sadewa Kota Semarang)*. *Educational Social Studies*, 5 (2), 156–162.

Copyrights

Copyright for this article is retained by the author(s), with first publication rights granted to the journal.

This is an open-access article distributed under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution license (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).