

Persepsi Dan Pengalaman Mahasiswa Dalam Keterlibatan Judi Online Serta Dampak Terhadap Kondisi Ekonomi Dan Kehidupan Sehari-Hari

Moh. Arif Hidayatullah, Ahmad Danil Matin, Firdausi Rahmad Dani

Ekonomi, Universitas Nurul Jadid

moharifhidayatullah994@email.com, daniindan27@email.com, danie2111@email.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persepsi mahasiswa terhadap judi online, memahami pengalaman mahasiswa dalam keterlibatan judi online, serta menganalisis dampaknya terhadap kondisi ekonomi dan kehidupan sehari-hari. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus. Lokasi penelitian dilakukan di lingkungan mahasiswa Universitas Nurul Jadid. Informan dipilih menggunakan teknik purposive sampling, yaitu mahasiswa yang pernah atau sedang terlibat dalam aktivitas judi online. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara semi terstruktur, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, sedangkan keabsahan data diuji melalui triangulasi teknik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi mahasiswa terhadap judi online pada awalnya dipengaruhi oleh rasa penasaran, promosi di media sosial, dan pengaruh teman sebaya yang membuat judi online dipandang sebagai cara cepat memperoleh keuntungan. Namun, setelah mengalami atau menyaksikan dampak yang ditimbulkan, persepsi tersebut berubah menjadi negatif. Pengalaman mahasiswa dalam keterlibatan judi online umumnya diawali oleh rasa ingin tahu, ajakan teman, serta kemudahan akses melalui internet. Meskipun sebagian informan pernah memperoleh kemenangan pada awal permainan, pada akhirnya mereka mengalami kerugian finansial yang lebih besar. Dampak yang dirasakan meliputi berkurangnya kondisi ekonomi akibat penggunaan uang saku untuk berjudi, menurunnya konsentrasi dan motivasi belajar, terganggunya aktivitas akademik, munculnya stres dan penyesalan, serta menurunnya kualitas hubungan sosial dengan keluarga maupun teman. Penelitian ini menyimpulkan bahwa judi online memberikan lebih banyak dampak negatif daripada manfaat bagi mahasiswa, sehingga diperlukan edukasi, pengawasan, dan peningkatan literasi digital sebagai upaya pencegahan keterlibatan mahasiswa dalam aktivitas perjudian online.

Kata kunci: persepsi mahasiswa, pengalaman mahasiswa, judi online, kondisi ekonomi, kehidupan sehari-hari.

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada era globalisasi saat ini mengalami kemajuan yang sangat pesat (Ahmad Iktisom & Setiyanto, 2024). Internet telah menjadi bagian penting dalam kehidupan masyarakat modern karena memberikan berbagai kemudahan dalam menjalankan aktivitas sehari-hari (Alif & Pratama, 2021). Kehadiran teknologi digital mampu membantu masyarakat dalam bidang pendidikan, komunikasi, ekonomi, hiburan, hingga transaksi keuangan (Misbah, 2024). Hampir seluruh lapisan masyarakat saat ini menggunakan internet sebagai sarana utama untuk memperoleh informasi dan berinteraksi dengan orang lain (Naufalia et al., 2024). Perkembangan teknologi tersebut tentu memberikan dampak positif karena mampu meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam berbagai aktivitas manusia (Anwar et al., 2023).

Fenomena judi online saat ini tidak hanya terjadi di kalangan masyarakat umum, tetapi juga mulai merambah ke lingkungan mahasiswa. Mahasiswa menjadi salah satu kelompok yang rentan terlibat dalam judi online karena memiliki intensitas penggunaan internet yang tinggi dalam kehidupan sehari-hari (Wongku, 2025). Penggunaan gadget dan media sosial yang tidak terlepas dari aktivitas mahasiswa membuat mereka lebih mudah menemukan berbagai bentuk permainan judi online melalui iklan digital, media sosial, maupun ajakan dari teman sebaya (Saragih, 2024). Banyak mahasiswa yang awalnya hanya mencoba permainan tersebut karena rasa penasaran atau sekadar mengikuti tren di lingkungan pergaulan. Namun, seiring berjalannya waktu, aktivitas tersebut dapat berkembang menjadi kebiasaan yang sulit dihentikan.

Mahasiswa berada pada fase usia remaja akhir menuju dewasa yang cenderung memiliki rasa ingin tahu tinggi serta mudah tertarik terhadap hal-hal baru (Hpcklay Kornelius Sipahutar, 2023). Kondisi tersebut membuat mahasiswa lebih mudah dipengaruhi oleh lingkungan sekitar, termasuk dalam hal perjudian online. Selain itu, adanya promosi besar-besaran melalui media sosial yang menawarkan keuntungan instan juga menjadi salah satu faktor yang menarik perhatian mahasiswa untuk mencoba judi online (Nono et al., 2025). Banyak platform judi online menampilkan iklan berupa kemenangan besar dan bonus menarik sehingga memberikan gambaran seolah-olah perjudian dapat menjadi cara mudah memperoleh uang. Padahal pada kenyataannya, perjudian lebih banyak menyebabkan kerugian dibandingkan keuntungan (Saragih, 2024).

Keterlibatan mahasiswa dalam judi online dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik faktor internal maupun eksternal (Nono et al., 2025). Faktor internal meliputi rasa penasaran, keinginan memperoleh uang dengan cepat, rendahnya kontrol diri, serta kurangnya pemahaman mengenai dampak negatif perjudian. Sementara itu, faktor eksternal meliputi pengaruh

lingkungan pertemanan, tekanan ekonomi, gaya hidup konsumtif, serta maraknya promosi judi online di media sosial. Tidak sedikit mahasiswa yang mulai bermain judi online karena ajakan teman atau melihat orang lain memperoleh keuntungan dari permainan tersebut. Kondisi ekonomi yang sulit juga terkadang menjadi alasan mahasiswa mencoba judi online dengan harapan dapat memperoleh tambahan uang secara cepat tanpa harus bekerja keras (Mubarak & Wahid, 2024). Selain faktor lingkungan dan rasa penasaran, Perkembangan teknologi informasi telah membawa perubahan besar pada berbagai aspek kehidupan, terutama dalam bidang ekonomi. Dalam era digital saat ini, aktivitas transaksi tidak lagi terbatas pada penggunaan uang tunai, melainkan mulai beralih ke sistem pembayaran non-tunai yang lebih cepat, efisien, dan aman. Menurut (Buwono et al., 2022), salah satu inovasi penting dalam mendukung transformasi digital di bidang keuangan adalah Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS), yaitu sistem pembayaran digital yang memungkinkan seluruh aplikasi keuangan melakukan transaksi menggunakan satu kode QR terstandar secara nasional (Siddiqi et al., 2025). Perkembangan sistem pembayaran digital juga menjadi salah satu penyebab meningkatnya praktik judi online di kalangan mahasiswa (Mubarak & Wahid, 2024). Saat ini berbagai transaksi dapat dilakukan dengan sangat mudah melalui mobile banking, dompet digital, transfer online, dan QRIS (Alif & Pratama, 2021). Kemudahan tersebut membuat proses deposit dan penarikan uang dalam judi online menjadi lebih cepat dan praktis. Mahasiswa yang memiliki akses terhadap layanan keuangan digital dapat melakukan transaksi perjudian tanpa pengawasan yang ketat dari keluarga maupun lingkungan sekitar. Bahkan, beberapa platform judi online menyediakan nominal deposit yang rendah sehingga membuat mahasiswa merasa permainan tersebut tidak terlalu berisiko untuk dicoba. Kondisi inilah yang menyebabkan banyak mahasiswa akhirnya terjerumus lebih jauh ke dalam aktivitas judi online.

Selain berdampak pada kondisi ekonomi, judi online juga memberikan pengaruh besar terhadap kehidupan sehari-hari mahasiswa (Mubarak & Wahid, 2024). Mahasiswa yang terlalu sering bermain judi online cenderung menghabiskan banyak waktu di depan layar sehingga mengabaikan kewajiban akademik. Mereka menjadi kurang fokus dalam mengikuti perkuliahan, terlambat mengerjakan tugas, dan mengalami penurunan motivasi belajar. Kondisi tersebut tentu dapat berdampak pada prestasi akademik mahasiswa. Dalam beberapa kasus, mahasiswa yang kecanduan judi online mengalami penurunan nilai hingga kehilangan minat untuk melanjutkan pendidikan karena lebih fokus pada aktivitas perjudian (Mubarak & Wahid, 2024).

Tidak hanya memengaruhi akademik, judi online juga berdampak pada kondisi psikologis mahasiswa. Kerugian finansial yang dialami akibat perjudian sering kali menyebabkan mahasiswa merasa stres, cemas, kecewa, dan tertekan. Mahasiswa yang mengalami kekalahan berulang kali cenderung memiliki emosi yang tidak stabil dan mudah marah. Selain itu, rasa ingin mengembalikan uang yang telah hilang membuat mereka terus bermain judi online tanpa memikirkan dampak yang akan terjadi. Dalam kondisi tertentu, mahasiswa dapat mengalami gangguan pola tidur, kehilangan konsentrasi, serta menurunnya kesehatan mental akibat terlalu sering memikirkan perjudian dan masalah keuangan yang dialami (Mubarak & Wahid, 2024).

Dampak sosial dari judi online juga menjadi persoalan yang cukup serius. Mahasiswa yang mulai kecanduan judi online cenderung menarik diri dari lingkungan sosial dan mengurangi interaksi dengan keluarga maupun teman. Mereka lebih banyak menghabiskan waktu sendiri untuk bermain judi online dibandingkan mengikuti kegiatan positif di lingkungan kampus maupun masyarakat. Selain itu, mahasiswa yang terlibat judi online juga dapat mengalami konflik dengan keluarga akibat penggunaan uang yang tidak wajar atau perubahan perilaku yang ditunjukkan. Dalam beberapa kasus, mahasiswa menjadi lebih tertutup, mudah berbohong, bahkan melakukan tindakan yang melanggar norma sosial demi memperoleh uang untuk berjudi. Hal tersebut menunjukkan bahwa judi online tidak hanya berdampak pada individu, tetapi juga memengaruhi hubungan sosial dengan lingkungan sekitar.

Fenomena judi online di kalangan mahasiswa menjadi masalah sosial yang perlu mendapatkan perhatian serius dari berbagai pihak, baik keluarga, kampus, pemerintah, maupun masyarakat. Mahasiswa merupakan generasi penerus bangsa yang diharapkan mampu memberikan kontribusi positif bagi pembangunan negara di masa depan. Oleh karena itu, mahasiswa seharusnya memanfaatkan teknologi digital untuk kegiatan yang mendukung pendidikan dan pengembangan potensi diri. Akan tetapi, apabila teknologi digunakan secara tidak bijak, maka dapat menimbulkan berbagai dampak negatif yang merugikan diri sendiri maupun lingkungan sekitar.

Upaya pencegahan terhadap praktik judi online di kalangan mahasiswa perlu dilakukan melalui berbagai pendekatan, seperti edukasi mengenai bahaya judi online, peningkatan pengawasan penggunaan media digital, serta pembinaan moral dan sosial kepada mahasiswa. Pihak kampus juga memiliki peran penting dalam memberikan pemahaman kepada mahasiswa mengenai dampak negatif perjudian terhadap kondisi ekonomi, akademik, dan kehidupan sosial. Selain itu, keluarga juga perlu memberikan perhatian dan pengawasan terhadap penggunaan teknologi digital agar mahasiswa tidak mudah terpengaruh oleh aktivitas negatif di internet (Wulandari & Idayanti, 2023).

Penelitian mengenai persepsi dan pengalaman mahasiswa dalam keterlibatan judi online menjadi penting untuk dilakukan karena dapat memberikan gambaran nyata mengenai alasan mahasiswa terlibat dalam perjudian online serta dampak yang mereka rasakan dalam kehidupan sehari-hari. Persepsi mahasiswa terhadap judi online perlu dipahami untuk mengetahui bagaimana mereka memandang aktivitas tersebut, apakah dianggap sebagai hiburan, peluang memperoleh uang, atau justru sebagai perilaku yang merugikan. Selain itu, pengalaman mahasiswa yang pernah terlibat dalam judi online dapat memberikan informasi mengenai faktor penyebab, proses keterlibatan, serta dampak ekonomi dan sosial yang mereka alami.

Melalui penelitian ini diharapkan dapat diperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai fenomena judi online di kalangan mahasiswa. Hasil penelitian diharapkan mampu menjadi bahan evaluasi dan pertimbangan bagi pihak kampus dalam memberikan edukasi mengenai dampak negatif judi online. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat meningkatkan kesadaran mahasiswa agar lebih bijak dalam menggunakan teknologi digital dan tidak mudah terpengaruh

oleh aktivitas yang dapat merugikan diri sendiri maupun lingkungan sekitar. Dengan demikian, penelitian tentang persepsi dan pengalaman mahasiswa dalam keterlibatan judi online serta dampaknya terhadap kondisi ekonomi dan kehidupan sehari-hari menjadi relevan dan penting untuk dikaji lebih lanjut.

B. Identifikasi Masalah

1. Meningkatnya penggunaan internet dan media digital yang mempermudah akses mahasiswa terhadap judi online
Perkembangan teknologi dan internet membuat mahasiswa dapat dengan mudah mengakses berbagai situs maupun aplikasi judi online kapan saja dan di mana saja hanya melalui telepon genggam. Kemudahan akses tersebut menyebabkan mahasiswa lebih rentan mencoba aktivitas perjudian online.
2. Adanya pengaruh lingkungan sosial dan media sosial yang mendorong mahasiswa mencoba judi online.
Lingkungan pertemanan dan media sosial memiliki pengaruh besar terhadap perilaku mahasiswa. Banyak mahasiswa mengenal judi online melalui ajakan teman, promosi di media sosial, atau iklan digital yang menawarkan keuntungan instan sehingga menimbulkan rasa penasaran untuk mencoba.
3. Kurangnya kesadaran mahasiswa mengenai dampak negatif judi online terhadap kondisi ekonomi dan kehidupan sehari-hari.
Sebagian mahasiswa masih menganggap judi online sebagai hiburan atau cara cepat memperoleh uang tanpa memahami risiko yang dapat ditimbulkan, seperti kerugian finansial, stres, dan gangguan dalam aktivitas akademik maupun sosial.
4. Terjadinya masalah keuangan pada mahasiswa akibat keterlibatan dalam judi online.
Mahasiswa yang terlibat judi online sering menggunakan uang saku, tabungan, bahkan biaya pendidikan untuk bermain judi. Akibatnya, mereka mengalami kesulitan mengatur keuangan, kehabisan uang kebutuhan sehari-hari, hingga berutang demi melanjutkan aktivitas perjudian.
5. Adanya dampak sosial dan akademik seperti menurunnya konsentrasi belajar, stres, dan perubahan perilaku mahasiswa akibat judi online.
Keterlibatan dalam judi online dapat membuat mahasiswa kehilangan fokus belajar, mengabaikan tanggung jawab akademik, serta mengalami gangguan emosional seperti stres dan kecemasan. Selain itu, mahasiswa juga dapat mengalami perubahan perilaku dan menurunnya hubungan sosial dengan lingkungan sekitar.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana persepsi mahasiswa terhadap judi online?
2. Bagaimana pengalaman mahasiswa dalam keterlibatan judi online?
3. Bagaimana dampak judi online terhadap kondisi ekonomi dan kehidupan sehari-hari mahasiswa?

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui persepsi mahasiswa terhadap judi online.
2. Untuk mengetahui pengalaman mahasiswa dalam keterlibatan judi online.
3. Untuk mengetahui dampak judi online terhadap kondisi ekonomi dan kehidupan sehari-hari mahasiswa.

METODE

A. Jenis Dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus. Studi kasus merupakan suatu metode penelitian yang digunakan untuk menyelidiki dan memahami sebuah kejadian atau masalah yang telah terjadi dengan mengumpulkan berbagai macam informasi yang kemudian diolah untuk mendapatkan sebuah solusi agar masalah yang diungkap dapat terselesaikan (Rahmat, 2009).

Senada dengan hal tersebut, Assyakurrohim et al. (2023) menjelaskan bahwa studi kasus merupakan salah satu jenis penelitian kualitatif yang digunakan untuk menyelidiki dan memahami suatu kasus tertentu secara mendalam, di mana kasus yang dimaksud dapat berupa individu, kelompok, organisasi, maupun suatu peristiwa yang terjadi dalam konteks kehidupan nyata (Assyakurrohim et al., 2023). Dalam penelitian ini, studi kasus digunakan untuk memahami secara mendalam persepsi dan pengalaman mahasiswa dalam keterlibatan judi online serta dampak terhadap kondisi ekonomi dan kehidupan sehari-hari.

B. Lokasi Penelitian Dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di lingkungan mahasiswa Universitas Nurul Jadid. Lokasi penelitian dipilih karena mahasiswa merupakan kelompok yang cukup dekat dengan penggunaan teknologi digital dan media sosial sehingga memiliki kemungkinan besar terpapar aktivitas judi online.

Waktu penelitian dilaksanakan pada tahun 2026, dimulai dari proses observasi awal, pengumpulan data, wawancara, hingga penyusunan hasil penelitian. Penelitian dilakukan secara bertahap sesuai dengan kebutuhan dan kondisi di lapangan agar data yang diperoleh lebih mendalam dan sesuai dengan tujuan penelitian.

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian merupakan individu yang menjadi sumber informasi dalam penelitian. Subjek dalam penelitian ini adalah mahasiswa yang pernah atau sedang terlibat dalam aktivitas judi online. Peneliti memilih subjek tersebut karena dianggap mampu memberikan informasi yang sesuai dengan fokus penelitian mengenai persepsi, pengalaman, dan dampak judi online terhadap kehidupan mahasiswa.

Pemilihan informan dilakukan dengan menggunakan teknik purposive sampling, yaitu teknik pemilihan informan berdasarkan kriteria tertentu yang sesuai dengan tujuan penelitian. Melalui pemilihan informan tersebut,

diharapkan peneliti dapat memperoleh data yang lebih akurat dan mendalam mengenai fenomena judi online di kalangan mahasiswa.

D. Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data yang lengkap dan mendalam, penelitian ini menggunakan tiga teknik pengumpulan data yang saling melengkapi (Wibowo & Astuti, 2024), yaitu, observasi, wawancara, dan dokumentasi.

1. Observasi

Observasi dilakukan dengan cara mengamati kondisi dan perilaku mahasiswa yang berkaitan dengan aktivitas judi online. Peneliti melakukan pengamatan terhadap kebiasaan penggunaan media digital, lingkungan pergaulan mahasiswa, serta fenomena perjudian online yang berkembang di sekitar mahasiswa. Observasi dilakukan untuk memperoleh gambaran nyata mengenai kondisi yang terjadi di lapangan.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan secara langsung kepada informan untuk memperoleh informasi yang lebih mendalam mengenai pengalaman dan persepsi mereka terhadap judi online. Peneliti menggunakan wawancara semi terstruktur agar proses wawancara lebih fleksibel namun tetap sesuai dengan fokus penelitian. Dalam wawancara, peneliti mengajukan pertanyaan mengenai alasan bermain judi online, pengalaman yang dialami, serta dampak yang dirasakan terhadap kondisi ekonomi dan kehidupan sehari-hari.

3. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan berbagai data pendukung seperti foto, catatan penelitian, hasil wawancara, dan dokumen lain yang berkaitan dengan penelitian. Dokumentasi digunakan untuk memperkuat data hasil observasi dan wawancara sehingga hasil penelitian menjadi lebih valid dan dapat dipertanggungjawabkan.

E. Sumber Data

1. Data Primer

Data primer merupakan data utama yang diperoleh secara langsung dari informan melalui proses wawancara dan observasi.

2. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data pendukung yang diperoleh dari berbagai sumber seperti jurnal, buku, artikel ilmiah, dan penelitian terdahulu yang berkaitan dengan judi online dan perilaku mahasiswa..

F. Teknik Analisis Data

1. Reduksi Data

Reduksi data merupakan proses memilih, menyederhanakan, dan memfokuskan data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Pada tahap ini, peneliti memilih data yang relevan dengan fokus penelitian agar informasi yang diperoleh lebih terarah.

2. Penyajian Data

Penyajian data dilakukan dengan menyusun data dalam bentuk uraian deskriptif sehingga lebih mudah dipahami. Data yang telah diperoleh dari lapangan disusun secara sistematis sesuai dengan fokus penelitian mengenai persepsi, pengalaman, dan dampak judi online terhadap mahasiswa.

3. Penarikan Kesimpulan

Tahap terakhir adalah penarikan kesimpulan berdasarkan data yang telah dianalisis. Kesimpulan dilakukan untuk menjawab rumusan masalah penelitian mengenai persepsi mahasiswa terhadap judi online, pengalaman mahasiswa dalam keterlibatan judi online, serta dampaknya terhadap kondisi ekonomi dan kehidupan sehari-hari.

G. Keabsahan Data

Untuk menjamin keabsahan data, penelitian ini menggunakan triangulasi teknik. Triangulasi teknik adalah cara menguji kredibilitas data yang dilakukan dengan mengecek data kepada sumber yang sama menggunakan teknik pengumpulan data yang berbeda-beda (Sugiyono, 2020). Alfansyur dan Mariyani (2020) menjelaskan bahwa triangulasi teknik dilakukan dengan cara membandingkan data yang diperoleh dari teknik yang berbeda terhadap sumber yang sama, sehingga dapat diketahui apakah data yang diperoleh konsisten atau saling melengkapi (Alfansyur & Mariyani, 2020).

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. HASIL

a. PERSEPSI MAHASISWA TERHADAP JUDI ONLINE

Berdasarkan hasil wawancara dengan tiga informan, diperoleh gambaran bahwa persepsi mahasiswa terhadap judi online berbeda-beda sesuai dengan pengalaman dan lingkungan mereka.

Informan 1 menyatakan bahwa sebelum mengetahui dampak negatifnya, ia menganggap judi online sebagai permainan yang dapat memberikan keuntungan dengan cepat. Persepsi tersebut muncul karena sering melihat iklan di media sosial yang menampilkan kemenangan besar serta mendengar cerita teman yang pernah memperoleh keuntungan (Romadhon & Nurdin, 2024).

Informan 2 mengungkapkan bahwa sejak awal dirinya memandang judi online sebagai aktivitas yang merugikan. Menurutnya, meskipun banyak orang tertarik karena iming-iming hadiah besar, peluang mengalami kerugian jauh lebih besar dibandingkan peluang memperoleh keuntungan (Wirareja, 2024).

Sementara itu, Informan 3 menjelaskan bahwa awalnya ia merasa penasaran terhadap judi online karena banyak dibicarakan oleh teman-temannya. Namun, setelah mengetahui beberapa temannya mengalami kerugian finansial akibat terus bermain, persepsinya berubah menjadi negatif. Informan menilai bahwa judi online hanya memberikan harapan semu dan dapat menimbulkan berbagai masalah dalam kehidupan mahasiswa (Wirareja, 2024).

Berdasarkan ketiga informan tersebut, dapat diketahui bahwa persepsi mahasiswa terhadap judi online dipengaruhi oleh informasi yang diterima melalui media sosial, lingkungan pertemanan, serta pengalaman yang dialami secara langsung maupun tidak langsung (Nukhalid et al., 2024).

b. PENGALAMAN MAHASISWA DALAM KETERLIBATAN JUDI ONLINE

Berdasarkan hasil wawancara dengan tiga informan, diketahui bahwa pengalaman mahasiswa dalam keterlibatan judi online diawali oleh alasan yang berbeda-beda (Robert Carson, n.d., 2024).

Informan 1 mengaku mulai bermain karena rasa penasaran setelah melihat iklan di media sosial. Pada awal permainan ia sempat memperoleh kemenangan sehingga merasa tertarik untuk bermain kembali. Namun, setelah beberapa kali bermain, ia mengalami kerugian yang cukup besar (Romadhon & Nurdin, 2024).

Informan 2 menjelaskan bahwa dirinya mencoba judi online karena diajak oleh teman. Meskipun awalnya hanya bermain sesekali, lama-kelamaan ia mulai sering bermain karena berharap dapat memperoleh keuntungan tambahan. Akan tetapi, uang yang digunakan justru semakin banyak dan sulit untuk kembali (Nurkhalid et al., 2025).

Berbeda dengan dua informan sebelumnya, Informan 3 mengaku hanya pernah mencoba sekali. Setelah mengalami kekalahan, ia memutuskan berhenti karena menyadari bahwa peluang memperoleh keuntungan sangat kecil dan permainan tersebut hanya menghabiskan uang (Romadhon & Nurdin, 2024).

Secara umum, hasil wawancara menunjukkan bahwa pengalaman mahasiswa dalam keterlibatan judi online diawali oleh rasa penasaran, pengaruh teman, serta harapan memperoleh keuntungan secara cepat (Mubarok & Wahid, 2024).

c. DAMPAK JUDI ONLINE TERHADAP KONDISI EKONOMI DAN KEHIDUPAN SEHARI-HARI

Berdasarkan hasil wawancara dengan tiga informan, diketahui bahwa judi online memberikan dampak terhadap kondisi ekonomi dan kehidupan sehari-hari mahasiswa.

Informan 1 mengaku pernah menghabiskan sebagian besar uang sakunya untuk bermain judi online sehingga mengalami kesulitan memenuhi kebutuhan sehari-hari sebelum memperoleh kiriman uang berikutnya (Mubarok & Wahid, 2024).

Informan 2 menjelaskan bahwa kebiasaan bermain judi online membuatnya kurang fokus mengikuti perkuliahan. Ia sering memikirkan permainan dan beberapa kali begadang sehingga merasa lelah ketika mengikuti kegiatan belajar di kampus (Wirareja, 2024).

Sementara itu, Informan 3 menyampaikan bahwa meskipun kerugian yang dialami tidak terlalu besar, pengalaman tersebut membuatnya lebih berhati-hati dalam menggunakan uang. Informan juga mengaku merasa menyesal karena pernah mencoba judi online dan menyadari bahwa aktivitas tersebut tidak memberikan manfaat (Hatimatunnisani et al., 2023).

Secara umum, hasil penelitian menunjukkan bahwa dampak judi online tidak hanya dirasakan dalam bentuk kerugian ekonomi, tetapi juga memengaruhi aktivitas belajar dan kehidupan sehari-hari mahasiswa (Nono et al., 2025).

B. PEMBAHASAN

a. PERSEPSI MAHASISWA TERHADAP JUDI ONLINE

Berdasarkan hasil penelitian, persepsi mahasiswa terhadap judi online menunjukkan adanya perubahan cara pandang setelah mereka memperoleh pengalaman maupun informasi mengenai dampak yang ditimbulkan. Pada awalnya sebagian informan memandang judi online sebagai aktivitas yang dapat memberikan keuntungan secara cepat. Pandangan tersebut muncul karena banyaknya promosi yang beredar di media sosial yang menampilkan kemenangan besar, bonus pendaftaran, serta testimoni yang menggambarkan perjudian sebagai cara mudah memperoleh uang. Selain itu, pengaruh lingkungan pertemanan juga menjadi salah satu faktor yang membentuk persepsi awal mahasiswa (Mubarok & Wahid, 2024). Ketika seseorang melihat teman atau orang di sekitarnya bermain judi online tanpa mengetahui risiko yang sebenarnya, muncul anggapan bahwa aktivitas tersebut merupakan hal yang wajar.

Namun, setelah informan mengetahui secara langsung maupun tidak langsung dampak yang dialami oleh pelaku judi online, persepsi tersebut mengalami perubahan. Mayoritas informan mulai menyadari bahwa keuntungan yang ditampilkan dalam iklan tidak selalu sesuai dengan kenyataan (Hatimatunnisani et al., 2023). Mereka menilai bahwa peluang mengalami kerugian jauh lebih besar dibandingkan memperoleh keuntungan. Perubahan persepsi tersebut menunjukkan bahwa pengalaman nyata memiliki pengaruh yang lebih kuat dibandingkan informasi yang diperoleh melalui media sosial (Siddiqi et al., 2025).

Temuan ini sesuai dengan teori persepsi yang dikemukakan oleh Robbins dan Judge (2017), yang menjelaskan bahwa persepsi merupakan proses individu dalam memilih, mengorganisasi, dan menginterpretasikan informasi sebelum membentuk suatu penilaian terhadap objek tertentu. Dalam penelitian ini, persepsi mahasiswa dipengaruhi oleh paparan informasi dari media digital, pengalaman pribadi, serta interaksi dengan lingkungan sosial. Hasil penelitian juga memperlihatkan bahwa media sosial berperan sebagai sumber informasi awal, sedangkan pengalaman nyata menjadi faktor yang mengubah cara pandang mahasiswa terhadap judi online (Wirareja, 2024).

Dengan demikian, dapat dipahami bahwa persepsi mahasiswa terhadap judi online bersifat dinamis. Semakin banyak informasi yang diperoleh mengenai dampak negatif perjudian, semakin tinggi pula kesadaran mahasiswa bahwa

aktivitas tersebut berpotensi menimbulkan masalah ekonomi, sosial, maupun akademik. Oleh karena itu, edukasi mengenai risiko judi online menjadi penting agar mahasiswa memiliki persepsi yang benar sejak awal dan tidak mudah terpengaruh oleh promosi yang beredar di media digital (Siddiqi et al., 2025).

b. PENGALAMAN MAHASISWA DALAM KETERLIBATAN JUDI ONLINE

Berdasarkan hasil penelitian, pengalaman mahasiswa dalam keterlibatan judi online menunjukkan bahwa tidak ada informan yang langsung menjadi pemain aktif. Seluruh informan menjelaskan bahwa keterlibatan mereka diawali oleh rasa penasaran, pengaruh lingkungan pertemanan, serta kemudahan mengakses berbagai platform judi online melalui internet (Anwar et al., 2023). Kondisi tersebut menunjukkan bahwa perkembangan teknologi digital memberikan kemudahan bagi mahasiswa untuk mengenal berbagai bentuk perjudian secara daring. Informasi mengenai judi online yang tersebar luas melalui media sosial, situs internet, maupun aplikasi percakapan menjadi salah satu faktor yang mendorong munculnya keinginan untuk mencoba (Luthfi et al., 2024).

Hasil wawancara juga menunjukkan bahwa sebagian informan pernah memperoleh kemenangan pada awal permainan. Pengalaman tersebut membuat mereka memiliki keyakinan bahwa judi online dapat memberikan keuntungan secara cepat. Akan tetapi, kemenangan tersebut hanya bersifat sementara. Setelah bermain secara berulang, para informan justru mengalami kerugian yang lebih besar (Hatimatunnisani et al., 2023). Meskipun demikian, beberapa informan mengaku tetap melanjutkan permainan karena berharap dapat mengembalikan uang yang telah hilang. Kondisi ini memperlihatkan bahwa harapan memperoleh kembali kerugian sering kali menjadi alasan utama seseorang tetap bertahan dalam aktivitas perjudian (Nurkhalid et al., 2025).

Selain mengalami kerugian secara finansial, keterlibatan dalam judi online juga mulai memengaruhi pola aktivitas mahasiswa. Beberapa informan mengungkapkan bahwa mereka lebih sering menggunakan telepon genggam untuk memantau permainan dibandingkan menyelesaikan tugas kuliah. Bahkan, terdapat informan yang mengaku sering bermain hingga larut malam sehingga waktu istirahat berkurang dan menyebabkan kurang fokus saat mengikuti perkuliahan. Temuan tersebut menunjukkan bahwa judi online tidak hanya berdampak pada aspek ekonomi, tetapi juga memengaruhi kedisiplinan, tanggung jawab akademik, serta pola hidup mahasiswa (Mubarak & Wahid, 2024).

Temuan penelitian ini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Griffiths (2005), yang menjelaskan bahwa perjudian online memiliki karakteristik yang dapat mendorong seseorang untuk terus bermain karena adanya pengalaman menang yang memberikan rasa puas dan harapan memperoleh keuntungan yang lebih besar. Selain itu, menurut Ajzen (1991) dalam Theory of Planned Behavior, perilaku seseorang dipengaruhi oleh sikap terhadap perilaku tersebut, norma subjektif, dan persepsi mengenai kemudahan untuk melakukannya. Dalam penelitian ini, sikap ingin memperoleh keuntungan dengan cepat, pengaruh teman sebaya, serta kemudahan akses internet menjadi faktor yang mendorong mahasiswa mencoba judi online (Nurkhalid et al., 2025).

Berdasarkan hasil penelitian dapat dipahami bahwa pengalaman mahasiswa dalam keterlibatan judi online merupakan proses yang terjadi secara bertahap. Keterlibatan tersebut tidak muncul begitu saja, tetapi diawali oleh rasa penasaran, kemudian diperkuat oleh pengalaman memperoleh kemenangan, hingga akhirnya sebagian informan mengalami kerugian yang berdampak pada kehidupan sehari-hari (Nurkhalid et al., 2025). Oleh karena itu, diperlukan upaya pencegahan melalui edukasi mengenai bahaya judi online serta peningkatan literasi digital agar mahasiswa mampu memahami risiko yang dapat ditimbulkan sebelum memutuskan untuk mencoba aktivitas tersebut (Wirareja, 2024).

c. DAMPAK JUDI ONLINE TERHADAP KONDISI EKONOMI DAN KEHIDUPAN SEHARI-HARI

Berdasarkan hasil penelitian, judi online memberikan dampak yang cukup besar terhadap kondisi ekonomi dan kehidupan sehari-hari mahasiswa. Dampak yang paling dominan dirasakan oleh para informan adalah berkurangnya uang saku akibat digunakan sebagai modal bermain. Sebagian informan mengaku bahwa uang yang seharusnya digunakan untuk memenuhi kebutuhan kuliah, biaya transportasi, makan, maupun kebutuhan pribadi justru habis karena mengalami kekalahan dalam permainan. Kondisi tersebut menyebabkan mereka harus lebih berhemat, mengurangi kebutuhan tertentu, bahkan meminjam uang kepada teman atau keluarga (Hatimatunnisani et al., 2023).

Selain berdampak pada kondisi ekonomi, hasil penelitian juga menunjukkan bahwa judi online memengaruhi aktivitas akademik mahasiswa. Informan mengaku mengalami penurunan konsentrasi selama mengikuti perkuliahan karena lebih sering memikirkan permainan maupun kerugian yang dialami (Nurkhalid et al., 2025). Beberapa informan juga mengungkapkan bahwa mereka sering begadang sehingga merasa lelah saat mengikuti kegiatan belajar. Akibatnya, motivasi belajar menurun dan penyelesaian tugas kuliah menjadi kurang maksimal (Romadhon & Nurdin, 2024).

Dari sisi kehidupan sosial, beberapa informan menjelaskan bahwa kebiasaan bermain judi online menyebabkan hubungan dengan keluarga menjadi kurang terbuka. Mereka merasa tidak nyaman menceritakan kerugian yang dialami karena khawatir menimbulkan kekecewaan. Selain itu, terdapat informan yang mengaku mulai membatasi pergaulan dengan teman karena merasa malu setelah mengalami kerugian finansial (Hatimatunnisani et al., 2023). Hal tersebut menunjukkan bahwa dampak judi online tidak hanya dirasakan oleh individu, tetapi juga memengaruhi hubungan sosial dengan lingkungan sekitar.

Temuan penelitian ini sejalan dengan pendapat Griffiths (2005), yang menyatakan bahwa perjudian dapat menimbulkan berbagai konsekuensi, mulai dari kerugian ekonomi, gangguan psikologis, menurunnya produktivitas, hingga terganggunya hubungan sosial. Kerugian finansial yang dialami seseorang sering kali menjadi awal munculnya berbagai permasalahan lain, seperti stres, rasa bersalah, dan kesulitan memenuhi kebutuhan sehari-hari (Naufalia et al., 2024).

Selain itu, teori hierarki kebutuhan Maslow (1943) menjelaskan bahwa kebutuhan fisiologis dan kebutuhan akan rasa aman merupakan kebutuhan dasar yang harus dipenuhi sebelum seseorang dapat memenuhi kebutuhan

lainnya. Dalam penelitian ini, penggunaan uang saku untuk berjudi menyebabkan kebutuhan dasar mahasiswa menjadi terganggu. Ketika kondisi ekonomi tidak stabil, mahasiswa akan mengalami kesulitan memenuhi kebutuhan pendidikan, menjaga hubungan sosial, serta mengembangkan potensi dirinya secara optimal (Alif & Pratama, 2021).

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa dampak judi online tidak hanya terbatas pada kerugian finansial, tetapi juga memengaruhi aktivitas akademik, kondisi psikologis, serta hubungan sosial mahasiswa. Oleh karena itu, diperlukan peran aktif keluarga dan pemerintah dalam meningkatkan edukasi mengenai bahaya judi online serta memperkuat pengawasan terhadap penyebaran promosi perjudian di media digital (Siddiqi et al., 2025). Dengan adanya upaya tersebut, diharapkan mahasiswa memiliki pemahaman yang lebih baik mengenai risiko judi online sehingga mampu menghindari perilaku yang dapat merugikan diri sendiri maupun lingkungan sekitarnya (Hatimatunnisani et al., 2023).

KESIMPULAN

- a. Persepsi mahasiswa terhadap judi online menunjukkan adanya perubahan setelah mereka mengalami atau mengetahui secara langsung dampak yang ditimbulkan. Pada awalnya, sebagian informan menganggap judi online sebagai cara yang mudah untuk memperoleh keuntungan karena dipengaruhi oleh promosi di media sosial, cerita dari teman, serta rasa penasaran. Namun, setelah terlibat dalam aktivitas tersebut, para informan menyadari bahwa judi online lebih banyak menimbulkan kerugian dibandingkan keuntungan. Mereka menilai bahwa judi online dapat merugikan kondisi ekonomi, mengganggu aktivitas akademik, serta memengaruhi kehidupan sosial.
- b. Pengalaman mahasiswa dalam keterlibatan judi online umumnya diawali oleh rasa penasaran, ajakan teman, dan kemudahan mengakses platform judi melalui internet. Sebagian informan pernah memperoleh kemenangan pada awal permainan sehingga terdorong untuk terus bermain dengan harapan memperoleh keuntungan yang lebih besar. Akan tetapi, kemenangan tersebut hanya bersifat sementara dan pada akhirnya mereka mengalami kerugian yang lebih besar. Pengalaman tersebut menunjukkan bahwa keterlibatan mahasiswa dalam judi online terjadi secara bertahap dan dipengaruhi oleh faktor internal maupun faktor eksternal.
- c. Dampak judi online terhadap kondisi ekonomi dan kehidupan sehari-hari mahasiswa dirasakan pada berbagai aspek. Dari sisi ekonomi, para informan mengalami kerugian finansial akibat penggunaan uang saku sebagai modal bermain sehingga mengganggu pemenuhan kebutuhan sehari-hari. Dari sisi akademik, judi online menyebabkan menurunnya konsentrasi belajar, berkurangnya motivasi mengikuti perkuliahan, serta terganggunya penyelesaian tugas. Selain itu, judi online juga memberikan dampak terhadap kehidupan sosial dan psikologis, seperti munculnya rasa cemas, penyesalan, berkurangnya keterbukaan kepada keluarga, serta menurunnya kualitas hubungan dengan lingkungan sekitar. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa judi online memberikan lebih banyak dampak negatif daripada manfaat bagi mahasiswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan puji syukur kepada Allah Swt. atas segala rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik. Penulis juga menyampaikan rasa terima kasih yang mendalam kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, bimbingan, bantuan, dan motivasi selama penyusunan penelitian ini.

Ucapan terima kasih khusus disampaikan kepada:

- Bapak Moh. Fakhri Siddiqi, M.Akun., selaku dosen pembimbing, yang telah memberikan arahan, masukan, kritik, dan saran yang sangat bermanfaat sepanjang proses penelitian.
- Pimpinan Universitas Nurul Jadid, Fakultas Sosial dan Humaniora, serta Program Studi Ekonomi yang telah menyediakan kesempatan dan fasilitas untuk pelaksanaan penelitian.
- Kami mengucapkan banyak terimakasih kepada narasumber yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk memperoleh data yang akurat.
- Orang tua dan keluarga tercinta yang selalu memberikan doa, kasih sayang, serta dukungan moral dan material sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini.
- Rekan-rekan mahasiswa Program Studi Ekonomi Universitas Nurul Jadid dan semua sahabat yang telah memberi semangat, bantuan, dan motivasi selama proses penyusunan.

Penulis menyadari bahwa penelitian ini masih memiliki keterbatasan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi penyempurnaan penelitian di masa mendatang. Semoga penelitian ini memberi manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya di bidang ekonomi, dan menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya.

Terima kasih disampaikan kepada pihak-pihak yang telah mendukung terlaksananya penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Wirareja, Y. (2024). *DAMPAK JUDI ONLINE TERHADAP KESEHATAN MENTAL MAHASISWA THE IMPACT OF ONLINE GAMBLING ON STUDENTS ' Pendahuluan*. 7(1), 103–118.
- Siddiqi, M. F., Masruro, U., Azizah, D. U., & Syifaiah, Y. (2025). *Pendampingan teknologi digital dengan pengembangan sistem pembayaran QRIS sebagai solusi praktis bagi pelaku UMKM Kota Probolinggo*. 4(2), 1101–1108.

- Mubarok, Z., & Wahid, A. (2024). *DAMPAK DAN FENOMENA MARAKNYA PERJUDIAN ONLINE BAGI MAHASISWA DI INDONESIA IMPACT AND PHENOMENON OF THE RISE OF ONLINE GAMBLING FOR STUDENTS IN INDONESIA*. 3(2), 95–112.
- Alif, M. S., & Pratama, A. R. (2021). Analisis Kesadaran Keamanan di Kalangan Pengguna E-Wallet di Indonesia. *Jurnal Informasi*, 2(1), 1–7. <https://journal.uui.ac.id/AUTOMATA/article/view/17279>
- Carson, R. (n.d.). *FENOMENA JUDI ONLINE DIKALANGAN MAHASISWA*. 2023.
- Hatimatunnisani, H., Nurfadillah, H., Wasti, M., Rika, P., & Maharani, R. (2023). *MARAKNYA JUDI ONLINE DAN DAMPAKNYA TERHADAP*. 2(1).
- Hazairin, A. Z., Kandi, N. S., & Hadi, M. A. L. (2023). *Persepsi Mahasiswa Ilmu Komunikasi terhadap Kesetaraan Gender*. 1194–1204.
- di, P., Terhadap, O., Sosial, K., Putra, R., Yafie, M., Azzahra, N., Angelina, N., & Basyarah, R. (2024). *Fakultas Hukum Universitas Pembang unan Nasional “Veteran” Jakarta Correspondence Email: 2*, 787–792.
- Luthfi, A., Kasnelly, S., & Purnamasari, R. A. (2024). Tabungan Dan Konsumsi: Studi Perilaku Konsumen Dalam Mengelola Keuangan Di Era Digital Melalui Pendekatan Kualitatif. *Al-Mizan: Jurnal Ekonomi Syariah*, 7(2), 137–153. <https://doi.org/10.54459/almizan.v7iii.791>
- Misbah, A. (2024). Model Manajemen Keuangan Syariah Di Pesantren: Meningkatkan Kemandirian Ekonomi Lembaga Pendidikan Islam di Era Digital. *Nidhomiyah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 5(2), 166–184. <https://doi.org/10.38073/nidhomiyah.v5i2.1940>
- Nisa, A. H., Hasna, H., Yarni, L., Islam, U., Sjech, N., & Djambek, M. D. (2023). *Persepsi Pendahuluan Metode*. 2(4), 213–226.
- Wulandari, P., & Idayanti, R. (2023). Peran Aplikasi Dompot Digital Indonesia (DANA) dalam Memudahkan Masyarakat melakukan Pembayaran Digital. *Islamic Banking and Finance*, 3(2), 429–441. <https://doi.org/10.30863/ibf.v3i2.5438>