

Dampak Judi Online terhadap Kondisi Finansial, Hubungan Sosial, dan Prestasi Akademik Mahasiswa

The Impact of Online Gambling on Students' Financial Conditions, Social Relationships, and Academic Performance

Naufal Zaidan Nayottama*
Universitas Widya Dharma Klaten
naufalzn@gmail.com

Abstract

Online gambling among students has become an increasing concern. This research aims to determine how online gambling affects students' financial, social and academic achievement. This qualitative study seeks to reveal a situation or object in its context and tries to find meaning or in-depth understanding to produce descriptive data. This study uses exploratory research design is used to explore attitudes and reasons for online gambling and its impact on students' lives. The results show that online gambling has a significant negative impact on students' financial, social and academic achievement. Online gambling decreases academic performance due to the buildup of ongoing stress. Furthermore, online gambling affect students' financial conditions by increasing the costs to play online gambling. The social impact of online gambling changes the students behavior in friendship and family.

Keywords : *online gambling, financial condition, social relationships, academic achievements,*

Abstrak

Judi online di kalangan mahasiswa telah menjadi perhatian yang semakin meningkat. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana perjudian online mempengaruhi kondisi finansial, sosial, dan prestasi akademik mahasiswa. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif dalam bentuk wawancara yang bertujuan untuk mengungkapkan suatu keadaan atau objek dalam konteksnya dan berusaha menemukan makna atau pemahaman yang mendalam untuk menghasilkan data deskriptif, desain penelitian eksploratif digunakan untuk mengeksplorasi sikap dan alasan perjudian online dan dampaknya terhadap kehidupan mahasiswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perjudian online memiliki dampak negatif yang signifikan terhadap kondisi finansial, sosial, dan prestasi akademik mahasiswa. Perjudian online dapat menyebabkan penurunan prestasi akademik karena penumpukan rasa stress yang berkelanjutan. Selain itu, perjudian online juga dapat mempengaruhi kondisi finansial mahasiswa dengan meningkatkan biaya yang harus dikeluarkan untuk bermain judi online. Dampak sosialnya, perjudian online dapat menyebabkan perubahan perilaku dan hubungan dengan teman dan keluarga.

Kata Kunci : judi online, kondisi finansial, hubungan sosial, prestasi akademik,



Pendahuluan

Perkembangan teknologi yang pesat telah mengubah pola perilaku masyarakat, termasuk di kalangan mahasiswa, salah satu fenomena yang semakin mencuat adalah meningkatnya minat mahasiswa dalam permainan judi online secara daring. Perjudian online adalah tindakan mempertaruhkan uang pada hasil olahraga atau kontes di internet menggunakan ponsel pintar atau komputer¹. Contoh perjudian online termasuk poker, slot kasino dan, taruhan olahraga. Permainan ini tidak hanya menjadi bentuk hiburan, tetapi juga menimbulkan keprihatinan serius terkait dampaknya pada kesejahteraan sosial, mental, dan akademis mahasiswa.

Penggunaan internet berkembang secara global karena tersedianya akses internet berkecepatan tinggi dan berbiaya rendah serta teknologi yang mendukung internet. Penyedia perjudian memanfaatkan tren ini untuk membuka pasar baru dengan kampanye pemasaran yang inovatif². Faktor-faktor seperti kemudahan akses melalui aplikasi daring, tekanan akademis, dan lingkungan sosial kampus yang dinamis, semakin menjadi pemicu partisipasi aktif mahasiswa dalam aktivitas perjudian³. Keberadaan judi online dalam genggamannya smartphone mahasiswa memberikan tantangan baru dalam upaya menciptakan lingkungan kampus yang sehat dan produktif.

Fenomena ini menjadi perhatian serius karena potensi dampak negatifnya terhadap kesejahteraan dan kinerja akademis mahasiswa. Analisis fenomena judi online di kalangan mahasiswa dapat dipahami melalui beberapa faktor, termasuk tekanan akademis, ketergantungan teknologi, dan dampak media sosial. Perkembangan perjudian online memudahkan akses mahasiswa ke permainan slot, sementara tekanan akademis dan tantangan kehidupan kampus bisa menjadi pemicu perilaku ini. Studi lebih lanjut diperlukan untuk memahami lebih dalam faktor-faktor tersebut. Perkembangan teknologi telah mempengaruhi berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam pendidikan. Dalam konteks pendidikan, teknologi telah menjadi penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan mengadaptasi metode pembelajaran yang lebih inovatif. Dalam era digital 4.0, teknologi telah

¹ Bima Aditya and Irhamni Rahman, "Fenomena Judi Bola Online Di Kalangan Mahasiswa," *Perspektif* 2, no. 2 (2022).

² Dekis Aldamawan, "Deteksi Iklan Judi Online Pada Gambar Dengan Algoritma Faster R-CNN" (UIN Sunan Gunung Djati Bandung, 2023).

³ Laras Astuti, "Faktor Yang Mempengaruhi Mahasiswa Melakukan Perjudian Online," *Indonesian Journal of Criminal Law and Criminology (IJCLC)* 3, no. 3 (2022): 180–89.

menjadi penting untuk membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran⁴. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran telah meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa, serta memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dan mengakses sumber belajar yang lebih luas. Namun, penggunaan teknologi juga dapat menimbulkan tantangan tersendiri, seperti ketergantungan yang berlebihan pada teknologi dan kurangnya interaksi sosial.

Dalam konteks pendidikan, digitalization telah membawa perubahan signifikan dalam cara siswa belajar dan bagaimana guru mengajar. Teknologi telah memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dan mengakses sumber belajar yang lebih luas, tetapi juga dapat menimbulkan tantangan dalam hal ketergantungan yang berlebihan pada teknologi dan kurangnya interaksi sosial. Studi menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa, tetapi juga dapat menimbulkan keprihatinan terkait kesejahteraan sosial dan mental siswa.

Dengan melihat permasalahan tersebut, analisis fenomena judi online di kalangan mahasiswa menjadi penting untuk mengeksplorasi motif, dampak, dan strategi pencegahan yang dapat diimplementasikan. Melalui pemahaman yang mendalam tentang dinamika perjudian daring di lingkungan akademis, diharapkan dapat dikembangkan langkah-langkah konkrit untuk melindungi kesejahteraan mahasiswa dan menciptakan lingkungan belajar yang optimal. Hal ini memberikan dampak signifikan pada berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia hiburan. Salah satu bentuk hiburan yang semakin merajalela, terutama di kalangan mahasiswa, adalah permainan judi secara daring. Fenomena ini menjadi perhatian serius karena potensi dampak negatifnya terhadap kesejahteraan dan kinerja akademis mahasiswa. Analisis fenomena judi online di kalangan mahasiswa dapat dipahami melalui beberapa faktor, termasuk tekanan akademis, ketergantungan teknologi, dan dampak media sosial. Perkembangan perjudian online memudahkan akses mahasiswa ke permainan judi, sementara tekanan akademis dan tantangan kehidupan kampus bisa menjadi pemicu perilaku ini⁵.

Judi online telah menjadi masalah serius di berbagai belahan dunia, terutama di kalangan pemuda dan remaja. Berbagai risiko dan bahaya yang terkait dengan judi online telah menyebabkan peningkatan kasus depresi, kecanduan, dan masalah sosial. Salah satu bahaya utama adalah kecanduan, di mana sebagian besar pemain menjadi tergantung pada permainan dan tidak dapat mengendalikan diri. Kondisi ini dapat menyebabkan hilangnya

⁴ Ali Murtopo, Rahmaisyah Rahmaisyah, and Jusmaini Jusmaini, "Peran Teknologi Pendidikan Dalam Perspektif Merdeka Belajar Di Era Digital 4.0," *Al-Afkar: Manajemen Pendidikan Islam* 11, no. 02 (2023): 96–110.

⁵ Resky Supratama, Marisa Elsera, and Emmy Solina, "Fenomena Judi Online Higgs Domino Dikalangan Mahasiswa Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Kota Tanjungpinang," *Ganaya: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora* 5, no. 3 (2022): 297–311.

pekerjaan, hubungan, dan harta benda⁶. Selain itu, judi online juga dapat menyebabkan penurunan kualitas hidup, karena pemain akan menghabiskan waktu dan uang mereka untuk permainan daripada aktivitas yang lebih bermanfaat.

Bahaya lainnya adalah penipuan dan penyalahgunaan data pribadi. Situs judi online sering kali tidak aman dan dapat menyalahgunakan data pribadi pemain, seperti nomor kartu kredit dan informasi pribadi lainnya⁷. Hal ini dapat menyebabkan identitas pemain dicuri dan digunakan untuk tujuan yang tidak sah. Selain itu, penipuan juga sering terjadi, di mana situs judi online akan menipu pemain dengan menjanjikan hadiah yang tidak ada atau menipu mereka untuk mengirimkan uang.

Judi online juga dapat menyebabkan masalah sosial, seperti hilangnya hubungan dengan keluarga dan teman. Pemain yang tergantung pada judi online akan sering kali menghabiskan waktu mereka untuk permainan daripada aktivitas sosial yang lebih bermanfaat⁸. Hal ini dapat menyebabkan hilangnya hubungan dan isolasi sosial. Selain itu, judi online juga dapat menyebabkan masalah keuangan, di mana pemain akan menghabiskan uang mereka untuk permainan daripada untuk kebutuhan sehari-hari.

Pemain yang tergantung pada judi online sering kali akan menghabiskan waktu mereka untuk permainan daripada untuk aktivitas yang lebih sehat, seperti olahraga atau aktivitas yang menghabiskan waktu di luar ruangan⁹. Hal ini dapat menyebabkan peningkatan risiko kecelakaan dan kematian, terutama jika pemain menghabiskan waktu mereka di depan komputer atau perangkat elektronik.

Judi online juga dapat menyebabkan peningkatan risiko masalah kesehatan, seperti stres, depresi, dan insomnia. Pemain yang tergantung pada judi online akan sering kali mengalami stres dan kecemasan yang tinggi, yang dapat menyebabkan masalah kesehatan jangka panjang¹⁰. Selain itu, judi online juga dapat menyebabkan hilangnya waktu tidur yang sehat, yang dapat menyebabkan masalah kesehatan lainnya. Perjudian online juga membawa risiko bagi remaja yang lebih rentan terhadap kecanduan. Menurut sebuah studi oleh Gambling

⁶ Gathoni Ndungu Benson et al., "Examining the Effects of Online Sports Betting on the Perceived Economic Wellbeing of Student-Athletes," *International Journal of Research in Business and Social Science* (2147-4478) 10, no. 7 (2021): 242–48.

⁷ Sharon Lawn et al., "A Literature Review and Gap Analysis of Emerging Technologies and New Trends in Gambling," *International Journal of Environmental Research and Public Health* 17, no. 3 (2020): 744.

⁸ John Amoah-Nuamah et al., "University Students' Reasons and Attitudes towards Online Gambling and Its Implication on Their Lives," *Journal of Gambling Studies* 39, no. 1 (2023): 203–24.

⁹ Irene Montiel et al., "Problematic Online Gambling among Adolescents: A Systematic Review about Prevalence and Related Measurement Issues," *Journal of Behavioral Addictions* 10, no. 3 (2021): 566–86.

¹⁰ Aditya and Rahman, "Fenomena Judi Bola Online Di Kalangan Mahasiswa."

Commission di Inggris, sekitar 14% remaja telah berjudi secara online¹¹. Kecanduan judi di usia muda dapat menyebabkan masalah keuangan jangka panjang dan menghambat perkembangan ekonomi generasi mendatang. Jika tidak dimitigasi, maka akan berbahaya bagi keberlangsungan masa depan remaja dan mahasiswa ke depan, sehingga kita akan kesulitan menghadapi Indonesia emas tahun 2045.

Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif dalam bentuk wawancara yang bertujuan untuk mengungkapkan suatu keadaan atau objek dalam konteksnya dan berusaha menemukan makna atau pemahaman yang mendalam untuk menghasilkan data deskriptif, dengan kata lain, data yang mendalam atau data yang memiliki makna berupa kata-kata daripada dalam bentuk angka-angka sehingga memungkinkan peneliti untuk merinci aspek-aspek kompleks yang terkait dengan judi online dan memberikan wawasan yang lebih mendalam tentang isu ini.

Desain penelitian eksploratif digunakan untuk mengeksplorasi sikap dan alasan perjudian online dan dampaknya terhadap kehidupan mahasiswa di kampus. Jenis desain penelitian ini digunakan untuk memiliki pemahaman yang lebih baik tentang alasan dan sikap mahasiswa terhadap perjudian online. Metode studi data dengan desain eksploratif digunakan dalam penelitian untuk mengkaji alasan dan sikap mahasiswa terhadap perjudian dan bagaimana pengaruhnya terhadap kehidupan sosial, ekonomi, dan akademik mahasiswa di kampus. Desain penelitian ini paling tepat untuk penelitian ini karena membantu memperoleh pemahaman yang konkrit, kontekstual, mendalam tentang alasan dan sikap mahasiswa terhadap perjudian online. Pendekatan kualitatif dipilih untuk melakukan penelitian karena peneliti tertarik untuk memperoleh informasi budaya spesifik tentang nilai, opini, perilaku, dan konteks sosial populasi tertentu. Menggunakan pendekatan penelitian kualitatif memastikan perolehan informasi mendalam tentang alasan dan sikap siswa terhadap perjudian online dan dampaknya terhadap kehidupan mereka di kampus.

Hasil dan Pembahasan

Fenomena Judi Online di Kalangan Mahasiswa

Judi online adalah bentuk perjudian yang dilakukan melalui internet. Dalam perjudian online, individu dapat berpartisipasi dalam berbagai jenis permainan, seperti *poker*, *blackjack*,

¹¹ Alan M Emond and Mark D Griffiths, "Gambling in Children and Adolescents," *British Medical Bulletin* 136, no. 1 (2020): 21–29.

dan slot, dengan menggunakan perangkat elektronik seperti komputer atau smartphone¹². Perjudian online telah menjadi sangat populer dan mudah diakses, sehingga banyak orang, termasuk mahasiswa, yang terjerat dalam kecanduan perjudian online.

Dalam beberapa tahun terakhir, perjudian online telah menjadi masalah yang semakin meningkat di kalangan mahasiswa. Banyak mahasiswa yang terjerat dalam kecanduan perjudian online karena akses yang mudah dan anonimitas yang ditawarkan. Perjudian online dapat mempengaruhi berbagai aspek kehidupan mahasiswa, termasuk kondisi finansial, sosial, dan prestasi akademik. Berdasarkan data Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK), sebanyak 2,8 juta masyarakat Indonesia bermain judi online, 2,2 juta di antaranya merupakan mahasiswa, ibu rumah tangga hingga petani yang termasuk kedalam golongan berpenghasilan rendah. PPATK melakukan analisis terhadap 887 pihak terkait jaringan bandar judi online, nilai transaksi judi online mencapai Rp 190,3 triliun dan ditransaksikan 156,8 juta kali:

Tabel 1
Transaksi judi online (2017 – 2022)

Tahun	Nilai	Volume
2017	Rp. 2.009.676.571.607	250.726
2018	Rp. 3.975.512.890.359	666.104
2019	Rp. 6.183.134.907.079	1.845.832
2020	Rp. 15.768.525.166.418	5.634.499
2021	Rp. 57.910.725.296.081	43.597.112
2022	Rp 104.417.674.955.287	104.791.427
Total	Rp 190.265.249.786.831	156.785.700

Sumber : *katadata.co.id*

Wawancara terhadap narasumber juga dilakukan guna mendapatkan informasi lebih lanjut terkait dengan topik “alasan bermain judi online”. Berikut adalah hasil wawancara mengenai alasan bermain judi online yang dilakukan kepada narasumber:

Tabel 2
Hasil wawancara “alasan bermain judi online”

No	Narasumber	Hasil
1	EK (21 tahun) Prodi. Manajemen	”Sama sama mas, jadi saya itu awalnya main itu karena butuh uang mas, saya ada barang yang pengen dibeli, dan ada temen yang nyaranin mas.”
2	AS (19 tahun) Prodi. Geografi	“Jadi begini mas, saya kan punya uang tabungan sekitar 7 juta, nah awalnya niatan

¹² Supratama, Elsera, and Solina, “Fenomena Judi Online Higgs Domino Dikalangan Mahasiswa Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Kota Tanjungpinang.”

		saya itu pengen ngedapetin tambahan aja mas pakai uang dingin.”
3	DS (22 tahun) Prodi. Pendidikan Tata Busana	“Malam juga mas, jadi asal mulanya saya main judi itu karena diajak temen, pas liat temen main menang terus bisa beli ini beli itu jadi pengen juga.”
4	NH (21 tahun) Prodi. Teknik Otomotif	” Jadi awal mulanya main itu, dari game higs domino, nah itukan bukan game judi sebenarnya bisa dimainkan gratis, tapi mata uang di gamenya itu bisa dijualbelikan, awalnya main gratis aja gitu, tapi lama lama malah beli cash”
5	ARS (19 tahun) Prodi. Manajemen	“Awal mula saya main itu gara gara liat iklan di tiktok, terus orang orang pada komen, kalau gacor, yaudah saya coba ikut aja”

Berdasarkan hasil wawancara, semua narasumber memiliki alasan yang sama dalam bermain judi online yaitu berupa keinginan untuk menghasilkan uang tambahan yang akan digunakan untuk kebutuhan pribadi. Mereka menganggap bahwa uang tambahan ini sangat penting untuk memenuhi kebutuhan pribadi yang tidak dapat dipenuhi dengan uang saku dari orang tua.

Sebagian besar mahasiswa masih mengandalkan uang saku dari orang tua yang dirasa kurang dalam memenuhi kebutuhan. Peneliti berkesimpulan hal ini menyebabkan mereka mencari cara lain untuk mendapatkan uang tambahan, sehingga mereka terjebak dalam permainan judi online. Dengan demikian, keinginan untuk menghasilkan uang tambahan menjadi alasan utama bagi mahasiswa untuk bermain judi online.

Keinginan untuk menghasilkan uang tambahan ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor. Salah satunya adalah karena uang saku dari orang tua dirasa kurang dalam memenuhi kebutuhan. Oleh karena itu, mahasiswa mencari cara lain untuk mendapatkan uang tambahan, sehingga mereka terjebak dalam permainan judi online.

Lingkungan pertemanan yang tidak sehat juga menjadi faktor yang mempengaruhi mahasiswa untuk bermain judi online. Teori *differential social organization*, menjelaskan bahwa perilaku kriminal dipelajari dalam lingkungan sosial, dari sembilan poin dasar *differential social organization* poin pertama dan kedua menjelaskan Criminal behavior is learned (Perilaku kejahatan dipelajari); Criminal behavior is learned in Interaction with other person in a process of communication; (Perilaku kejahatan dipelajari dalam interaksi dengan orang lain

dari komunikasi)¹³, hal ini sangat relevan dengan hasil wawancara yang didapatkan, banyak mahasiswa yang terpengaruh oleh teman-teman yang juga bermain judi online dan mereka ingin ikut serta dalam permainan tersebut. Dengan demikian, lingkungan pertemanan yang tidak sehat menjadi pintu agar seseorang dapat terjerumus bermain judi online.

Iklan situs judi online di sosial media juga menjadi faktor yang mempengaruhi mahasiswa untuk bermain judi online. Banyak iklan yang menjanjikan keuntungan besar dan keseruan permainan, sehingga banyak mahasiswa yang terpengaruh oleh iklan-iklan tersebut¹⁴.

Dampak Judi Online Terhadap Mahasiswa

Judi online telah menjadi masalah serius yang dihadapi oleh mahasiswa di berbagai universitas. Dampak negatif judi online terhadap mahasiswa dapat berupa penurunan kualitas akademis, peningkatan stres dan depresi, serta pengeluaran uang yang tidak seimbang. Banyak mahasiswa yang terjebak dalam permainan judi online karena keseruan dan kesempatan untuk mendapatkan uang dengan cepat.

Judi online dapat berdampak negatif pada kualitas akademis mahasiswa. Mereka tidak dapat fokus pada tugas dan proyek akademis karena mereka terjebak dalam permainan judi online. Hal ini dapat menyebabkan penurunan kualitas akademis dan prestasi yang kurang baik¹⁵. Selain itu, judi online juga dapat berdampak pada kondisi finansial mahasiswa. Mereka harus menghadapi risiko kekalahan dan harus mengelola uang yang mereka miliki dengan baik. Banyak mahasiswa yang terjebak dalam permainan judi online mengalami pengeluaran uang yang tidak seimbang. Untuk memahami lebih lanjut tentang dampak yang dirasakan seorang mahasiswa terhadap kondisi finansial, sosial, dan prestasi akademik dilakukan wawancara lebih lanjut terkait dengan topik tersebut, berikut adalah hasil wawancara dengan narasumber :

Tabel 3.

Hasil wawancara “Dampak yang dirasakan terhadap kondisi finansial, hubungan sosial dan prestasi akademik”

No	Narasumber	Hasil
----	------------	-------

¹³ Mark S Gaylord and John F Galliher, *The Criminology of Edwin Sutherland* (Routledge, 2020).

¹⁴ Filipus Jhon Eric Sipayung and Christian Ariel Handoyo, “Dampak Dalam Mempromosikan Iklan Judi Online (Studi Kasus Iklan Judi Online Indonesia),” *Jurnal Intelek Dan Cendikiawan Nusantara* 1, no. 3 (2024): 4548–53.

¹⁵ Delis Fitriya Nur Hidayah et al., “MENELAAH FENOMENA JUDI ONLINE (SLOT) DI KALANGAN MAHASISWA DALAM PERSPEKTIF HUKUM ISLAM DI INDONESIA,” *Tashdiq: Jurnal Kajian Agama Dan Dakwah* 3, no. 1 (2024): 56–66.

1	EK (21 tahun) Prodi. Manajemen	”Yang berpengaruh banget itu cuma finansial mas, dulu waktu piala dunia di qatar itu saya sampai ngorbankan uang bulanan saya cuma, sempat beberapa kali menang, tapi malah saya main lagi akhirnya rungkad mas. Kalau untuk hubungan sosial sedikit terpengaruh mas, saya waktu masih aktif main jadi agak emosian orangnya. Nah kalau aktivitas kuliah, saya jadi kurang semangat mas. Selalu mikirin gimana caranya bertahan hidup di bulan ini pakai uang seadanya, akhirnya jadi gak fokus kuliahnya.”
2	AS (19 tahun) Prodi. Geografi	“Saya main gak sampai berhutang mas, cuman pakai uang Tabungan jadi gak terlalu berpengaruh, yang saya sesalkan itu cuma berkurang aja duit Tabungan saya yang awalnya 7 juta saya pakai untuk main jadi sekitar 5 jutaan.” ”Untuk hubungan sosial saya rasa aman aman aja, kalau aktivitas kuliah gak terlalu berubah sih mas, karena saya itu dari awal juga agak malas malasan kuliah, pada saat itu rasa candunya yang mengganggu mas kalau lagi kalah rasanya ingin main terus sampai balik lagi”
3	DS (22 tahun) Prodi. Pendidikan Tata Busana	”Untuk kondisi finansial cukup berpengaruh mas, karena ketagihan, sampai sampai uang buat sehari hari itu saya pakai buat main, dan akhirnya harus pinjem temen buat makan. Kalau masalah hubungan saya sama aktivitas perkuliahan kayaknya gak terlalu berpengaruh sih mas.”
4	NH (21 tahun) Prodi. Teknik Otomotif	“gak terlalu sih mas, soalnya uang yang saya pake itu memang aslinya uang jajan, uang yang dipake buat kehidupan sehari hari itu gak pernah saya sentuh” “alhamdulillah gak terpengaruh mas”
5	ARS (19 tahun) Prodi. Manajemen	”Enggak pengaruh sih mas, saya main itu cuma coba beberapa kali langsung stop, paling Cuma kehilangan duit buat beli rokok aja.”

Berdasarkan hasil wawancara, terdapat jawaban yang beragam mengenai dampak yang dirasakan narasumber ketika bermain judi online, namun semua jawaban mengarah pada hal negatif akibat dari bermain judi online.

1. Dampak kondisi finansial

Bermain judi online memiliki dampak finansial yang sangat negatif terhadap seorang mahasiswa. Salah satu dampak paling parah adalah kerugian finansial yang signifikan. Orang

yang kecanduan judi online sering menghabiskan uang dalam jumlah besar untuk berjudi, bahkan sampai berhutang dengan teman dan menggunakan uang saku bulanan. Kerugian keuangan yang signifikan dapat menyebabkan stres, kecemasan, dan depresi, serta mengganggu kesehatan mental seseorang¹⁶. Kebanyakan dari narasumber berpikir memainkan judi online akan melipatgandakan uang yang dipertaruhkan. Dalam jangka waktu panjang, pemilik situs judi online akan mendapatkan keuntungan walaupun pemain menang banyak dalam jangka pendek hal ini sudah diperhitungkan dan masuk ke dalam algoritma dari situs judi online.

2. Dampak hubungan sosial

Bermain judi online dapat memberikan dampak negatif yang signifikan terhadap kesehatan mental dan hubungan sosial seseorang. Kehilangan uang dan perasaan bersalah setelah kekalahan dapat menyebabkan stress, kecemasan, dan depresi yang dapat berlanjut menjadi kecanduan yang sulit untuk dilepaskan, dampak ini dapat berpengaruh pada hubungan sosial, karena orang yang terlibat dalam judi online sering menghabiskan waktu dan energi yang seharusnya digunakan untuk interaksi dengan orang lain untuk berjudi¹⁷. Hal ini dapat menyebabkan perpecahan dalam hubungan, seperti perpecahan dalam rumah tangga atau perpecahan dengan teman dan keluarga, serta mengganggu kemampuan seseorang untuk berinteraksi dengan orang lain secara efektif. Dampak ini dapat sangat berbahaya, terlebih jika seseorang yang terlibat dalam judi online tidak memiliki dukungan psikologis yang adekuat untuk mengatasi stres dan depresi yang dihasilkan dari kecanduan judi online.

3. Dampak Prestasi Akademik

Kecanduan judi online dapat menyebabkan seseorang menjadi malas dan tidak memiliki energi untuk belajar dan menyelesaikan tugas akademik. Stres dan depresi yang dihasilkan dari kecanduan judi online dapat mengganggu kemampuan seseorang untuk fokus dan berpikir jernih, sehingga prestasi akademiknya dapat menurun. Adrenalin yang dihasilkan saat bermain judi sangat menguras pikiran dan tenaga yang dapat mengakibatkan penumpukan stress¹⁸. Dampak ini dapat sangat berbahaya, terlebih jika seseorang yang

¹⁶ Paolo Fusar-Poli et al., "What Is Good Mental Health? A Scoping Review," *European Neuropsychopharmacology* 31 (2020): 33–46.

¹⁷ A V Eganov et al., "Effect of Social Stressful Factors on Mental Health in Students," *Journal of Physical Education and Sport* 20, no. 2 (2020): 818–21.

¹⁸ Amoah-Nuamah et al., "University Students' Reasons and Attitudes towards Online Gambling and Its Implication on Their Lives."

terlibat dalam judi online memiliki ambisi akademik yang tinggi dan memiliki harapan untuk meraih prestasi yang baik.

Kesimpulan

Bermain judi online dapat memiliki dampak negatif yang signifikan terhadap mahasiswa. Kecanduan judi online dapat menyebabkan kerugian finansial yang signifikan, stres, kecemasan, dan depresi, serta mengganggu kesehatan mental dan fisik seseorang. Dampak ini berpengaruh secara negatif pada prestasi akademik, hubungan sosial, dan kesehatan mental seseorang, sehingga sangat penting bagi mahasiswa untuk menjauhkan diri dari kecanduan judi online dan mengembangkan kebiasaan yang lebih sehat.

Referensi

- Aditya, Bima, and Irhamni Rahman. "Fenomena Judi Bola Online Di Kalangan Mahasiswa." *Perspektif* 2, no. 2 (2022).
- Aldamawan, Dekis. "Deteksi Iklan Judi Online Pada Gambar Dengan Algoritma Faster R-CNN." UIN Sunan Gunung Djati Bandung, 2023.
- Amoah-Nuamah, John, Williams Agyemang-Duah, Bismark Mensah, and Belinda Opoku. "University Students' Reasons and Attitudes towards Online Gambling and Its Implication on Their Lives." *Journal of Gambling Studies* 39, no. 1 (2023): 203–24.
- Astuti, Laras. "Faktor Yang Mempengaruhi Mahasiswa Melakukan Perjudian Online." *Indonesian Journal of Criminal Law and Criminology (IJCLC)* 3, no. 3 (2022): 180–89.
- Benson, Gathoni Ndungu, Simon P Munayi, Janet Wanjira, and Justus Inyega. "Examining the Effects of Online Sports Betting on the Perceived Economic Wellbeing of Student-Athletes." *International Journal of Research in Business and Social Science (2147-4478)* 10, no. 7 (2021): 242–48.
- Eganov, A V, V S Romanova, S A Nikiforova, V Yu Kokin, and N Ya Platonova. "Effect of Social Stressful Factors on Mental Health in Students." *Journal of Physical Education and Sport* 20, no. 2 (2020): 818–21.
- Emond, Alan M, and Mark D Griffiths. "Gambling in Children and Adolescents." *British Medical Bulletin* 136, no. 1 (2020): 21–29.
- Fusar-Poli, Paolo, Gonzalo Salazar de Pablo, Andrea De Micheli, Dorien H Nieman, Christoph U Correll, Lars Vedel Kessing, Andrea Pfennig, Andreas Bechdolf, Stefan Borgwardt, and Celso Arango. "What Is Good Mental Health? A Scoping Review." *European Neuropsychopharmacology* 31 (2020): 33–46.

Gaylord, Mark S, and John F Galliher. *The Criminology of Edwin Sutherland*. Routledge, 2020.

Hidayah, Delis Fitriya Nur, Diana Febrianty Putri, Farha Salsabila, Sam Rizqi Yunaenti, Tarisa Nuryanti, and Asep Rudi Nurjaman. "MENELAAH FENOMENA JUDI ONLINE (SLOT) DI KALANGAN MAHASISWA DALAM PERSPEKTIF HUKUM ISLAM DI INDONESIA." *Tasbdiq: Jurnal Kajian Agama Dan Dakwah* 3, no. 1 (2024): 56–66.

Lawn, Sharon, Candice Oster, Ben Riley, David Smith, Michael Baigent, and Mubarak Rahamathulla. "A Literature Review and Gap Analysis of Emerging Technologies and New Trends in Gambling." *International Journal of Environmental Research and Public Health* 17, no. 3 (2020): 744.

Montiel, Irene, Jéssica Ortega-Barón, Arantxa Basterra-González, Joaquín González-Cabrera, and Juan Manuel Machimbarrena. "Problematic Online Gambling among Adolescents: A Systematic Review about Prevalence and Related Measurement Issues." *Journal of Behavioral Addictions* 10, no. 3 (2021): 566–86.

Murtopo, Ali, Rahmaisyah Rahmaisyah, and Jusmaini Jusmaini. "Peran Teknologi Pendidikan Dalam Perspektif Merdeka Belajar Di Era Digital 4.0." *Al-Afkar: Manajemen Pendidikan Islam* 11, no. 02 (2023): 96–110.

Sipayung, Filipus Jhon Eric, and Christian Ariel Handoyo. "Dampak Dalam Mempromosikan Iklan Judi Online (Studi Kasus Iklan Judi Online Indonesia)." *Jurnal Intelek Dan Cendekiawan Nusantara* 1, no. 3 (2024): 4548–53.

Supratama, Resky, Marisa Elsera, and Emmy Solina. "Fenomena Judi Online Higgs Domino Dikalangan Mahasiswa Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Kota Tanjungpinang." *Ganaya: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora* 5, no. 3 (2022): 297–311.