

Hani Hatimatunnisani¹, Haifa Nurfadillah², Melan Wasti³, Putri Rika⁴, Risca Maharani⁵

MARAKNYA JUDI *ONLINE* DAN DAMPAKNYA TERHADAP PENGELOLAAN KEUANGAN DI KALANGAN MAHASISWA

**Hani Hatimatunnisani¹, Haifa Nurfadillah², Melan Wasti³, Putri Rika⁴,
Risca Maharani⁵**

Keuangan dan Perbankan, Politeknik Pajajaran ICB, Bandung, Indonesia^{1,2,3,4,5}

hani.hatimatunnisani@poljan.ac.id*¹, haifanurfadilah15@gmail.com²,
melanwasti0@gmail.com³, putrirnpuputrika@gmail.com⁴, riscamaharani3@gmail.com⁵

Abstract

Gambling is a criminal act that bets a sum of money where the winner will get all the money that is the subject of the bet. Gambling can harm society and damage the nation's morals. This research aims to determine the prevalence of online gambling and its impact on financial management among students. Descriptive method was used in this research. Questionnaires and interviews with 75 private university students in Bandung were used as research samples. The rise of online gambling among students can be influenced by economic and environmental factors. The impact of gambling on financial management includes wastefulness, addiction, the rise of online loans and disturbed mental health.

Keywords : *Gambling, Online gambling, Student, Financial Management*

Abstrak

Judi adalah perbuatan tindak pidana yang mempertaruhkan sejumlah uang dimana pihak pemenang akan mendapatkan seluruh uang yang menjadi bahan taruhan. Judi dapat merugikan masyarakat dan merusak moral bangsa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui maraknya judi *online* dan dampaknya terhadap pengelolaan keuangan di kalangan mahasiswa. Metode deskriptif digunakan dalam penelitian ini. Kuestioner dan wawancara terhadap 75 mahasiswa perguruan tinggi swasta di Bandung digunakan sebagai sampel penelitian. Maraknya judi *online* di kalangan mahasiswa dapat dipengaruhi oleh faktor ekonomi dan lingkungan. Dampak perjudian terhadap pengelolaan keuangan diantaranya menjadi boros, kecanduan, maraknya pinjaman *online* dan kesehatan mental yang terganggu.

Kata kunci : Perjudian, Judi *online*, Mahasiswa, Pengelolaan keuangan

Corresponding author : hani.hatimatunnisani@poljan.ac.id*

PENDAHULUAN

Pemakaian internet di era globalisasi ini semakin meningkat setiap harinya. Internet merupakan media hasil modernisasi yang dapat membantu

segala sesuatu dalam kehidupan sehari-hari menjadi lebih praktis. Adanya perkembangan teknologi internet ini dapat menimbulkan beberapa dampak positif maupun negatif. Salah satu

contoh dampak negatif dari berkembangnya internet adalah munculnya tindak pidana perjudian *online*.

Berjudi adalah mempertaruhkan satu nilai atau sesuatu yang dianggap bernilai dengan menyadari adanya risiko dan harapan-harapan tertentu pada peristiwa-peristiwa permainan, pertandingan, perlombaan dan kejadian-kejadian yang tidak atau belum pasti hasilnya (Kartono, 2011:58).

Judi adalah perbuatan tindak pidana yang mempertaruhkan sejumlah uang dimana pihak pemenang akan mendapatkan seluruh uang yang menjadi bahan taruhan. Pengaruh judi ini dapat menimbulkan kerugian materil bagi mereka yang melakukannya.

Judi *online* adalah kegiatan perjudian atau kegiatan taruhan yang dilakukan secara *online* melalui *website* atau situs tertentu. Hal tersebut membuat perjudian dengan cepat semakin berkembang dan menyebar luas di kalangan masyarakat, terlebih khususnya pada mahasiswa.

Mahasiswa merupakan orang yang belajar di perguruan tinggi, baik di universitas, institut atau akademi, dimana tanggung jawab dan kewajiban terpentingnya yakni belajar. Sebagai calon intelektual penerus bangsa, selayaknya mahasiswa harus mampu berpikir secara kritis terhadap kenyataan sosial, namun sebagai manusia muda, mahasiswa seringkali tidak mengukur risiko yang akan menimpa dirinya. Sehingga, dengan terlibatnya mahasiswa dalam permainan judi *online* merupakan suatu permasalahan yang besar dan serius karena hal tersebut akan sangat mengganggu fungsi sosial mahasiswa sebagai mahasiswa yang kritis, aktif dan sebagai calon intelektual muda.

Penelitian ini bertujuan untuk mengulas lebih lanjut mengenai judi

online. Fenomena judi *online* ini merupakan suatu fenomena yang membutuhkan perhatian. Mengingat perjudian ini sudah banyak melibatkan mahasiswa sehingga berpengaruh terhadap pengelolaan keuangannya.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam analisis ini yaitu metode deskriptif. Tujuan dari tinjauan literatur judi *online* ini adalah untuk mengidentifikasi tren dan faktor, menganalisis dampak terhadap pengelolaan keuangan, dan juga dapat menjadi landasan untuk langkah-langkah preventif dan edukatif guna melindungi kesejahteraan finansial mahasiswa di tengah maraknya judi *online*.

Data diperoleh melalui kuestioner dan wawancara dari 75 mahasiswa perguruan tinggi swasta di Bandung yang dijadikan sebagai sampel penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Responden

Gambaran karakteristik responden seperti usia, dan jenis kelamin, dijelaskan pada tabel berikut:

Tabel 1. Jenis Kelamin Dan Usia Responden

JENIS KELAMIN	BANYAKNYA	PERSENTASE
PEREMPUAN	17	23%
LAKI-LAKI	58	77%
USIA	BANYAKNYA	PERSENTASE
<20 TAHUN	15	20%
20 - 24 TAHUN	52	69%
≥25 TAHUN	8	11%

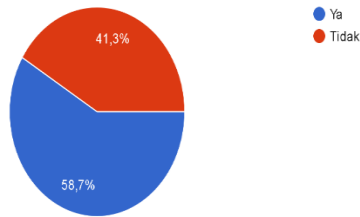
Sumber : Hasil Kuestioner (2023)



Hani Hatimatunnisani¹, Haifa Nurfadillah², Melan Wasti³, Putri Rika⁴, Risca Maharani⁵

1. Apakah anda bermain judi online?

75 jawaban



Gambar 1. Persentase Responden Yang Berjudi Online

Sumber : Hasil Kuesioner (2023)

Berdasarkan hasil kuesioner dari 75 responden, jumlah yang bermain judi *online* lebih banyak yaitu sebanyak 44 orang atau 58,7% dibandingkan dengan yang tidak bermain judi *online* yaitu sebanyak 31 atau 41,3% orang.

Dari 44 orang mahasiswa yang berjudi *online* 31 orang diantaranya laki-laki dan 3 orang perempuan.

Berdasarkan hasil kuesioner mengenai nominal uang yang pertama kali dikeluarkan hingga saat ini untuk bermain judi *online* yakni mulai dari Rp25.000,- hingga Rp5.000.000,- dan total kerugian yang pernah dialami hingga puluhan juta rupiah. Hal ini menunjukkan bahwa responden yang terlibat dalam judi *online* ini mengalami kerugian yang cukup besar.

Dari hasil kuesioner juga, sebagian besar responden mengakui bahwa bermain judi *online* hanya untuk memenuhi kebutuhan pribadi dan juga untuk berfoya-foya.

Menurut Soleman (2008: 31) sebagian besar permainan *online* hampir selalu berdampak negatif, baik secara sosial, psikis, dan fisik sehingga menyebabkan munculnya kecanduan bermain permainan *online*. Tidak hanya itu, dalam pengelolaan keuangan mereka pun

akan memburuk karena mereka terus menerus melakukan *top up* untuk pasang judi dengan harapan akan memenangkan perjudian tersebut.

Sementara bagi sebagian mahasiswa yang tidak terlibat dalam judi *online*, mereka menyadari dampak negatif perjudian. Mereka belajar dari pengalaman orang di sekitar mereka yang kecanduan, yang berdampak pada pengelolaan keuangan. Situasi keuangan memburuk karena pengeluaran berlebihan untuk judi *online*, membuat mereka sering meminjam uang dari teman bahkan mengambil pinjaman *online* (Pinjol).

B. Faktor Penyebab Terjadinya Perjudian

1. Faktor Ekonomi

Mahasiswa seringkali mengalami tekanan finansial yang tinggi, termasuk biaya kuliah, dan kehidupan sehari-hari. Dalam upaya untuk memperoleh tambahan pendapatan atau mendapatkan keuntungan finansial yang cepat, beberapa mahasiswa mungkin tertarik untuk mencoba perjudian *online*. Judi *online* sering dianggap sebagai cara yang potensial untuk mendapatkan keuntungan dengan cepat. Mahasiswa yang tergiur oleh peluang untuk memperoleh uang tanpa usaha yang besar mungkin cenderung mencobanya.

Ketidakstabilan ekonomi pribadi dan tekanan dari biaya hidup yang terus meningkat dapat mendorong mahasiswa mencari cara instan untuk mengatasi masalah keuangan mereka.

Berdasarkan hasil wawancara beberapa faktor pendorong



Hani Hatimatunnisani¹, Haifa Nurfadillah², Melan Wasti³, Putri Rika⁴, Risca Maharani⁵

mahasiswa tertarik judi *online* diantaranya: (1) untuk mencukupi kebutuhan sehari-hari apabila ekonomi sedang menipis; (2) untuk membayar hutang; (3) untuk berbelanja; (4) untuk berfoya-foya; dan (5) untuk modal bermain judi lagi.

2. Faktor Lingkungan

Faktor lingkungan yang dimaksud bukan hanya tentang tempatnya, melainkan juga lingkungan sosial atau pergaulan seseorang. Lingkungan tempat seseorang hidup akan selalu mempengaruhi bagaimana seseorang itu bertindak. Jika teman-teman sebaya terlibat dalam judi *online*, mahasiswa mungkin merasa tertarik untuk ikut serta, terutama jika dianggap sebagai aktivitas yang sosial atau populer di kalangan mereka.

Selain itu, lingkungan digital yang juga terus berkembang memudahkan mahasiswa untuk mengakses *platform* judi *online*. Ketersediaan permainan judi melalui Hp atau komputer dapat meningkatkan peluang mahasiswa untuk terlibat dalam aktivitas perjudian. Iklan yang intensif dari penyedia layanan judi *online*, terutama melalui media sosial atau internet, dapat memberikan dorongan tambahan kepada mahasiswa untuk mencoba.

Berdasarkan hasil wawancara diketahui bahwa mahasiswa mengenal judi *online* diantaranya dari : (1) Teman di lingkungan kampus; (2) Teman di lingkungan rumah (3) Iklan di Media sosial; (4) situs *website*; dan (5) Saudara.

C. Dampak Judi *Online* Terhadap Pengelolaan Keuangan Mahasiswa

Keterlibatan mahasiswa dalam judi *online* dapat berdampak negatif terhadap pengelolaan keuangan mereka. Berdasarkan hasil wawancara, tampaknya terdapat hasil yang menyoroti dampak yang cukup besar dari judi *online* terhadap pengelolaan keuangan mahasiswa, diantaranya:

1. Menjadi boros dan menghabiskan harta yang sudah dimiliki,
2. Terjadinya kecanduan dan sulit mengontrol keuangan,
3. Melakukan pinjaman demi menutupi kekurangan,
4. Selain dari segi keuangan dampak judi juga bisa berpengaruh terhadap mental karena dapat menyebabkan stress.

Dari jawaban yang telah diungkapkan oleh beberapa informan dapat disimpulkan bahwa, dampak dari judi *online* adalah adanya risiko kehilangan uang secara signifikan yang sangat tinggi, dan bisa menyebabkan masalah keuangan jangka panjang. Hal tersebut disebabkan karena seseorang menghabiskan lebih banyak uang daripada yang bisa mereka tanggung, sehingga dapat merugikan stabilitas keuangan mereka. Selain itu, judi *online* juga membuat hidup seseorang menjadi tidak terkontrol karena selalu mempunyai hawa nafsu untuk berjudi lagi karena menang ketagihan, kalah penasaran.

Kerugian besar juga menjadi salah satu dampak yang sangat berisiko. Seseorang yang telah kecanduan judi *online* cenderung akan menghalalkan segala cara untuk dapat bermain judi, tidak peduli bahwa uangnya telah habis sekalipun. Tidak cukup sampai disitu, ketika uang mereka telah



Hani Hatimatunnisani¹, Haifa Nurfadillah², Melan Wasti³, Putri Rika⁴, Risca Maharani⁵

habis, pinjaman *online* seakan-akan menjadi solusi agar bermain judi tetap berlanjut. Akibatnya, kehilangan harta benda pun tidak dapat terelakkan dikarenakan utang pada pinjaman *online* yang membengkak.

Dikutip dari Jurnas.com, Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemenkominfo) mencatat kerugian negara mencapai USD 7-9 miliar atau sekitar Rp 107-138 triliun per tahun akibat judi *online*.

Banyaknya jumlah kerugian yang disebabkan judi *online* tentunya menjadi masalah yang sangat serius. Sebagai mahasiswa yang kelak menjadi generasi penerus bangsa seharusnya mahasiswa dapat memahami pentingnya kesadaran akan dampak negatif judi *online* tersebut.

D. Cara Mengatasi Agar Mahasiswa Tidak Terjerat Judi *online*

Dalam era digital ini, perlu kita cermati dampak negatif judi *online*, terutama di kalangan mahasiswa. Untuk mengatasi permasalahan ini, langkah-langkah preventif dan edukatif perlu diterapkan secara bersama sama, yaitu:

1. Penyuluhan dan Edukasi
Sosialisasikan bahaya judi *online* melalui seminar, *workshop*, atau kampanye di kampus untuk meningkatkan kesadaran mahasiswa tentang risikonya.
2. Kolaborasi dengan Pihak Eksternal
Ajak pihak-pihak eksternal, seperti lembaga anti-judi, untuk memberikan ceramah atau materi edukasi yang lebih mendalam.
3. Pengembangan Program Pencegahan

Bentuk program pencegahan seperti kelas manajemen keuangan, pelatihan keterampilan hidup, dan bimbingan karier untuk membantu mahasiswa fokus pada pengembangan diri.

4. Layanan Kesehatan Mental
Tingkatkan akses dan kesadaran terhadap layanan kesehatan mental di kampus, sehingga mahasiswa yang terpengaruh judi dapat mencari bantuan.
5. Pengawasan Internet
Kolaborasi dengan penyedia layanan internet untuk membatasi akses ke situs judi *online* di lingkungan kampus.
6. Dukungan dari Dosen dan Staf Kampus
Dosen dan staf kampus dapat mendukung mahasiswa dengan memberikan pengertian, mendengarkan, dan mengarahkan mereka ke sumber daya yang tepat.
7. Peraturan Kampus yang Ketat
Implementasikan peraturan kampus yang melarang aktivitas perjudian *online* dan tetapkan sanksi bagi pelanggar.
8. Program Pemulihan
Sediakan program pemulihan dan dukungan bagi mahasiswa yang sudah terjerat judi *online* untuk membantu mereka pulih dan kembali fokus pada studi mereka.
9. Kolaborasi dengan Orang Tua
Ajak orang tua berpartisipasi dalam upaya pencegahan ini dengan memberikan informasi dan melibatkan mereka dalam mendukung mahasiswa.
10. *Monitoring* dan Evaluasi
Lakukan *monitoring* secara berkala terhadap efektivitas



Hani Hatimatunnisani¹, Haifa Nurfadillah², Melan Wasti³, Putri Rika⁴, Risca Maharani⁵

langkah-langkah yang diambil dan lakukan evaluasi untuk menyesuaikan strategi pencegahan yang ada.

Adapun pendapat berdasarkan hasil wawancara cara mengatasi dan terhindar dari judi *online* yaitu:

1. Tidak terpengaruh lingkungan yang tidak baik dan tetap teguh pendirian,
2. Perbanyak kegiatan positif,
3. Mencari pekerjaan yang layak merupakan solusi yang paling potensial untuk menghadapi masalah keuangan,
4. Menggunakan uang dengan pengelolaan sebaik mungkin,
5. Berpikir positif dan perbanyak beribadah dengan baik,
6. Bergaya hidup sesuai dengan kemampuan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Kesimpulan dari jurnal tentang maraknya judi *online* dikalangan mahasiswa adalah bahwa fenomena ini dapat memberikan dampak negatif terhadap pengelolaan keuangan mereka. Mahasiswa yang terlibat judi *online* cenderung mengalami risiko kerugian finansial yang dapat berdampak pada stabilitas keuangan mereka di masa depan. Oleh karena itu, perlunya perhatian lebih terhadap edukasi dan pemahaman mengenai risiko judi *online*, serta upaya pencegahan untuk melindungi kesejahteraan keuangan mahasiswa.

Saran

Untuk mengatasi masalah ini perlu peningkatan pemahaman tentang risiko judi *online*, peningkatan kesadaran akan dampak negatifnya, serta pengembangan program pendidikan untuk

meningkatkan literasi keuangan di kalangan mahasiswa.

DAFTAR PUSTAKA

Addiyansyah, W. (2023). Kecanduan Judi Online Di Kalangan Remaja Desa Cilebut Barat Kecamatan Sukaraja Kabupaten Bogor. *MANIFESTO Jurnal Gagasan Komunikasi, Politik, dan Budaya*, 1(1), 13-22.

<https://eprints.uny.ac.id/1914/3/BAB%20II>

<https://medium.com/wahyunimuzhar1296/definisi-mahasiswa-970e245c160a>

<https://koran.tempo.co/amp/ekonomi-dan-bisnis/48115/minim-literasi-keuangan-picu-judi-online>

<https://www.kompas.id/ekonomi/2023/09/11/anak-muda-dalam-pusaran-judi-daring-dan-pinjol-bermasalah>

https://www.kompas.id/baca/ekonomi/2023/09/11/anak-muda-dalam-pusaran-judi-daring-dan-pinjol-bermasalah?hl=in_ID

Jadidah, I. T., Lestari, U. M., Fatiha, K. A. S., Riyani, R., & Wulandari, C. A. (2023). Analisis maraknya judi online di Masyarakat. *Jurnal Ilmu Sosial dan Budaya Indonesia (JISBI)*, 1(1), 20-27.

Meswari, A. S., & Ritonga, M. (2023). Dampak Dari Judi Online Terhadap Masa Depan Pemuda, Desa Air Buluh Kec. Ipuh Kab. Mukomuko Provinsi Bengkulu. *Jurnal Cakrawala Ilmiah*, 2(5), 2097-2102.

Satriyono, D., & Ula, D. M. (2023). DAMPAK JUDI ONLINE DIKALANGAN MASYARAKAT KABUPATEN KATINGAN DAERAH TUMBANG

Hani Hatimatunnisani¹, Haifa Nurfadillah², Melan Wasti³, Putri Rika⁴, Risca Maharani⁵

SAMBA. *Triwikrama: Jurnal Ilmu Sosial*, 2(6), 97-102.

Sitanggang, A. S., Sabta, R., & Hasiolan, F. Y. (2023). PERKEMBANGAN JUDI ONLINE DAN DAMPAKNYA TERHADAP MASYARAKAT: TINJAUAN MULTIDISIPLINER. *Triwikrama : Jurnal Ilmu Sosial*, 1(6), 70-80.