

Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin
Volume 2, Nomor 4, May 2024, Halaman 62-69
Licenced by CC BY-SA 4.0
E-ISSN: [2986-6340](https://doi.org/10.5281/zenodo.11104490)
DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.11104490>

Analisis Pola Perilaku dan Motivasi Bermain Judi Onilne Pada Mahasiswa di Era Digital

Mumtaz Ali Ridha Al Munawar¹, Shandi Wiguna², Alexa Putri Nur Insani³, Intan Desyanti⁴,
Muhamad Mario Darpa Satrya⁵, Muhammad Aldi⁶, Rama Wijaya Abdul Rozak⁷
¹²³⁴⁵⁶⁷Universitas Pendidikan Indonesia.

Email: mumtazaliridha001@upi.edu¹, shandiwiguna016@upi.edu², intandest06@upi.edu³,
alexaputri13@upi.edu⁴, Mariodarpa23@upi.edu⁵, maldi650@upi.edu⁶, ramawijaya@upi.edu⁷

Abstract

This research contains the results of observations regarding the analysis of behavior patterns and motivations in playing online gambling on students in the digital era. In this age of technology, there are negative and om impacts. Of the many negative impacts arising from technological developments, the practice of online gambling is one of them. The rise of online gambling practices attacks not only parents, but also has an impact on students, especially students. This research was conducted with the aim of obtaining knowledge about the various factors that encourage students to practice online gambling, motivation, and behavior patterns caused by online gambling practices. This research uses descriptive qualitative methods conducted on 10 informants who are college students. The results of the research conducted show the emergence of consumptive behavior patterns, dependence, and addiction to online gambling. The phenomenon of online gambling also has risks for the perpetrators, such as decreased performance productivity, financial problems, mental health problems, and can trigger online gambling players to commit criminal acts. Then it is found that a person's motivation in practicing online gambling varies, including curiosity and economic needs.

Keywords: Online Gambling, Digital Age, Behavioral Patterns, Motivation, College Students

Abstrak

Penelitian ini berisikan hasil observasi mengenai analisis pola perilaku dan motivasi dalam bermain judi *online* pada mahasiswa di era digital. Pada zaman serba teknologi ini, terdapat dampak negatif maupun positif yang ditimbulkan. Dari banyaknya dampak negatif yang timbul dari perkembangan teknologi, praktik judi *online* menjadi salah satunya. Maraknya praktik judi *online* menyerang tidak hanya kepada orangtua, melainkan memberikan dampak juga pada pelajar, terkhususnya mahasiswa. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh pengetahuan mengenai berbagai macam faktor yang mendorong mahasiswa untuk melakukan praktik judi *online*, motivasi, serta pola perilaku yang ditimbulkan akibat praktik judi *online*. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif yang dilakukan pada 10 informan yang berstatus sebagai mahasiswa. Hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan adanya munculnya pola perilaku yang konsumtif, ketergantungan, serta kecanduan terhadap judi *online*. Fenomena judi *online* ini pun memiliki risiko terhadap para pelakunya, diantaranya seperti penurunan produktivitas kinerja, gangguan keuangan, gangguan kesehatan mental, hingga dapat memicu pelaku judi *online* untuk melakukan tindakan kriminal. Kemudian dihasilkan bahwa motivasi seseorang dalam melakukan praktik judi *online* itu beragam, diantaranya yaitu rasa penasaran dan kebutuhan ekonomi.

Kata Kunci: Judi Online, Era Digital, Pola Perilaku, Motivasi, Mahasiswa

Article Info

Received date: 21 April 2024

Revised date: 27 April 2024

Accepted date: 2 May 2024

PENDAHULUAN

Kemajuan dan teknologi saat ini semakin pesat dampaknya yang dapat membawa perubahan dalam kehidupan masyarakat. Perubahan perkembangan teknologi internet juga dapat memberikan dampak negatif bagi pengguna yang menggunakannya, terutama generasi muda dan remaja yang masih belum bisa menyaring segala sesuatunya.. Internet diharapkan dapat mendorong aktivitas dan pekerjaan yang positif, namun penggunaannya, terutama remaja, masih bisa menyalahgunakannya. Yang lebih mengkhawatirkan lagi, pengguna internet dapat melakukan kejahatan dan terlibat sesuatu hal yang negatif. Salah satu dampak negatif yang terjadi adalah maraknya judi *online* dengan media internet. Kartono (2014) menjelaskan bahwa perjudian adalah risiko yang diambil secara sengaja yang

mempertaruhkan nilai atau barang berharga pada peristiwa yang tidak pasti, sering kali menciptakan ekspektasi yang tidak sesuai dengan kenyataan dan menimbulkan ketegangan psikologis yang berbeda pada setiap penjudi. Hal ini memberikan tekanan bervariasi pada individu yang terlibat dalam perjudian karena ketidakpastian hasil yang dapat memicu harapan yang tidak terpenuhi dan tingkat stres yang beragam.

Menurut Siringoringo, AC, Yunita, S, & Jamaludin, J (2024), Perjudian *online* merupakan individu yang terlibat dengan kegiatan perjudian secara virtual melalui web atau aplikasi yang terkoneksi dengan internet. Judi *online* sejenis candu, awalnya yang hanya mencoba-coba untuk mendapatkan kemenangan akan memacu hasrat atau keinginan untuk mengulangnya dengan taruhan yang lebih besar dan lebih besar lagi dengan pemikiran semakin banyak uang yang dipertaruhkan maka kemenanganpun akan memperoleh hasil yang lebih banyak (Sitanggang et al,2023). Perjudian *online* telah menjadi fenomena yang semakin meresahkan, terutama di kalangan mahasiswa di era digital ini. Berdasarkan data Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan atau PPATK tahun 2023 ada sejumlah 2,8 juta orang yang bermain judi *online* dan diantaranya sebanyak 2,2 juta orang merupakan mahasiswa, ibu rumah tangga ,hingga petani. Mahasiswa yang seharusnya menjadi tonggak intelektual dan berpikir kritis untuk menyuruakan bahwa judi *online* itu salah malah ikut terjat di dalamnya.

Perjudian *online* menjadi masalah karena dampak negatif yang signifikan yang dimilikinya terhadap pengguna judi online. Selain itu, mahasiswa sebagai generasi muda dan masa depan bangsa sangat rentan terhadap dampak negatif perjudian *online*, yang dapat mengganggu perkembangan akademik, kesehatan mental, dan kesejahteraan finansial mereka. Pentingnya memahami dan mengatasi masalah perjudian *online* pada mahasiswa tidak hanya terbatas pada tingkat individu, tetapi juga pada tingkat sosial dan masyarakat. Dengan meningkatkan kesadaran dan literasi mengenai risiko perjudian *online*, dapat membantu mencegah penyebaran perjudian *online* yang merugikan dan melindungi generasi muda dari dampak negatifnya.

Sejumlah penelitian telah dilakukan untuk memahami faktor-faktor yang memengaruhi perilaku berjudi online dan motivasi bermain judi online, seperti penelitian yang dilakukan Jadidah et al. (2023) yang mengidentifikasi apa mengenai faktor dan motivasi bermain judi *online*. Penelitian terdahulu telah mengidentifikasi motif ekonomi, sosial, dan psikologis sebagai faktor yang signifikan dalam mempengaruhi keputusan seseorang untuk berjudi *online*. Selain itu, beberapa program pencegahan dan intervensi juga telah diimplementasikan untuk mengurangi prevalensi perjudian *online* di kalangan mahasiswa. Misalnya, penelitian oleh Hatimatunnisani et al. (2023) dampaknya berjudi *online* pada pengelolaan keuangan mahasiswa yang semakin buruk. Selain itu, penelitian oleh Nugraha (2022) menemukan adanya pengaruh antara perilaku berjudi di kalangan mahasiswa dengan penurunan prestasi akademik.

Adapun tujuan dari riset ini adalah untuk mengkaji lebih lanjut faktor-faktor yang mendorong seseorang bermain judi *online*, dampak yang terjadi serta untuk mengetahui perilaku judi *online* dan motivasi pelaku bermain judi *online*. Dengan demikian, diharapkan hasil riset ini dapat memberikan wawasan yang lebih dalam mengenai perjudian *online* pada mahasiswa di era digital

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Berdasarkan pendapat yang diutarakan oleh Cresswell (2016), metode penelitian kualitatif merupakan bentuk pemahaman serta observasi mengenai masalah yang terdapat pada kehidupan sosial melalui instrumen penelitian yang terdiri dari individu atau sekelompok orang. Dalam penelitian ini terdapat 10 narasumber yang berkriteria khusus yaitu mahasiswa yang melakukan praktik judi *online*. Seleksi narasumber dilakukan dengan membagikan pesan sebaran secara *online* melalui kanal berbincang/*groupchat* telegram dan Facebook.

Prosedur penelitian ini dilakukan secara semi-terstruktur dengan langkah awal yaitu pembagian pesan sebaran pertama dimulai pada tanggal 13 sampai dengan 15 April yang menghasilkan adanya ketersediaan 7 narasumber untuk diwawancarai. Kemudian pesan sebaran kedua dilakukan pada tanggal 25 April yang menghasilkan Ketersediaan 3 narasumber.

Kami melakukan proses komunikasi dengan para narasumber melalui ruang pesan Facebook dan Telegram. Untuk kenyamanan seluruh narasumber dalam penelitian ini, kami merahasiakan identitas asli dengan menyantumkan inisial nama narasumber.

Tabel 1. Karakteristik Informan

No.	Inisial Nama	Umur	Jenis Kelamin	Perguruan Tinggi
1.	RD	19	Laki-Laki	Negeri
2.	IY	20	Perempuan	Negeri
3.	AI	19	Perempuan	Negeri
4.	DT	19	Laki-Laki	Negeri
5.	FM	19	Laki-Laki	Negeri
6.	DW	19	Laki-Laki	Negeri
7.	R	21	Laki-Laki	Negeri
8.	E	20	Laki-Laki	Negeri
9.	PR	20	Perempuan	Negeri
10.	DF	19	Laki-Laki	Negeri

Sumber: data primer yang diolah, 2024

Tujuan dari wawancara ini adalah untuk mengetahui informasi secara rinci mengenai faktor pendorong, motivasi, pola perilaku, dan dampak terhadap para pelaku judi *online*. Seluruh proses wawancara dilakukan secara daring melalui *zoom meeting*. Wawancara pertama dilangsungkan pada tanggal 16 April kepada 3 narasumber, wawancara kedua pada tanggal 17 April kepada 2 narasumber, wawancara ke tiga pada tanggal 18 April kepada 2 narasumber, kemudian wawancara terakhir pada tanggal 27 April kepada 3 narasumber. Rata rata wawancara berlangsung selama 30 menit. Umumnya wawancara berisikan pertanyaan mengenai: 1) identitas narasumber, 2) faktor pendorong pelaku melakukan judi *online*, 3) motivasi pelaku melakukan judi *online*, 4) pola perilaku selama berjudi *online*, 5) dampak judi *online* terhadap narasumber.

Digunakan beberapa instrumen untuk kelangsungan penelitian ini, diantaranya yaitu handphone sebagai media elektronik pembagian pesan sebaran dan sebagai media komunikasi dengan narasumber yang bersedia, serta lembar wawancara sebagai media pencatatan hasil wawancara. Seluruh data yang terkumpul dalam proses wawancara ini telah disetujui oleh para narasumber untuk di dokumentasikan dan di publikasikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menunjukkan hasil analisis dan observasi mengenai pola perilaku pada mahasiswa yang diakibatkan oleh praktik judi *online* serta motivasi pada mahasiswa yang mendorong mahasiswa melakukan praktik judi *online*.

Faktor Pendorong Judi Online

Judi *online* merupakan bentuk pengaplikasian dari praktik berjudi yang dilakukan melalui media elektronik pada forum *online* yang diantaranya seperti aplikasi permainan berjudi, komunitas judi *online* melalui media sosial seperti facebook, kemudian situs web. Praktik judi *online* dapat dilakukan oleh siapa saja yang mengakses forum judi *online* tersebut.

Tiap individu yang melakukan praktik judi *online* tentunya didasari oleh faktor pendorong yang berbeda-beda. Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Karli et.Al., 2023), ditemukan beberapa faktor pendorong seseorang melakukan judi *online*, di antaranya yaitu faktor kehidupan sosial dan ekonomi, faktor situasional, kurangnya edukasi mengenai risiko dari judi *online*, kemudahan dalam mengakses forum judi *online*, serta perasaan frustrasi akan pekerjaan.

Sejalan dengan hal tersebut, dalam penelitian ini, teridentifikasi faktor pendorong yang berbeda dari setiap informan. Dari 10 informan yang menjadi narasumber dalam penelitian ini, terdeteksi 2 faktor pendorong bagi para informan untuk melakukan praktik judi *online*. 7 dari 10 informan menjawab bahwa mereka terpapar akan praktik judi *online* disebabkan oleh faktor lingkungan sosial dan pergaulan. Berikut jawaban serupa yang diberikan oleh para informan.

“Saya bermain judi *online* pertama kali karena pengaruh lingkungan teman saya yang banyak bermain judi *online*” (IY, 20 Tahun)

“Waktu itu saya coba coba karena ada ajakan dari teman. Teman-teman saya memang sejak dulu sudah bermain judi *online*, jadi saya terpengaruh” (FM, 19 Tahun)

“Saya pertama kali di kenalkan dengan judi *online* oleh teman saya. Teman saya bilang bermain judi *online* itu bisa menguntungkan, jadi saya coba-coba juga, iseng” (R, 21 Tahun)

“Untuk pertama kali main judi *online*, saya diajak oleh teman saya” (E, 20 Tahun)

“Saya main judi *online* pertama kali diajak oleh teman” (PR, 20 Tahun)

“Saya main judi *online* pertama kali itu diajak oleh teman saya” (RD, 19 Tahun)

“Saya terpengaruh pergaulan teman-teman pada lingkungan saya untuk bermain judi *online*” (AI, 19 Tahun)

Dari hasil pemaparan jawaban ke-7 informan, dapat ditarik kesimpulan bahwa mayoritas mahasiswa didorong oleh faktor lingkungan sosial untuk melakukan praktik judi *online*. Dalam hal ini, penting adanya perhatian khusus mengenai lingkungan sosial para informan, sebab pada era digitalisasi ini, kenakalan remaja bukanlah sesuatu hal yang asing dan merupakan hal lumrah yang terjadi di masyarakat, begitu pula judi *online* yang menjadi salah satu dari bentuk kenakalan remaja. Menurut pandangan Karlina (2020), segala sesuatu mengenai sikap dan perbuatan yang dianggap melanggar norma dan aturan dalam kehidupan bermasyarakat merupakan fenomena kenakalan remaja. Sedangkan 3 dari 10 informan menyatakan bahwa faktor pendorong para informan melakukan praktik judi *online* disebabkan oleh iklan yang kerap kali terlihat di media sosial.

”Saya pertama kali mencoba judi *online* itu setelah saya sering sekali melihat iklan judi *online* di website game.co.id. Karena saya terus-terusan melihat iklan judi *online*, lama kelamaan timbul rasa penasaran buat saya coba main judi *online*” (DT, 19 Tahun)

“Pertama kali saya tau dan bermain judi *online* karena sering melihat iklan-iklan di media sosial yang biasanya diiklankan oleh influencer saat sedang *melakukan live streaming video game*” (DW, 19 Tahun)

“Saya bermain judi *online* karena saya beberapa kali melihat iklan di media sosial” (DF, 19 Tahun)

Berdasarkan uraian jawaban ke-3 informan, diketahui bahwa faktor media sosial juga mempengaruhi para informan untuk melakukan praktik judi *online*. Menurut keterangan para informan, faktor media sosial pun terbentuk menjadi dua macam, yaitu iklan di situs web serta pengaruh influencer pada saat melakukan *live streaming*. *Live streaming video game* merupakan salah satu bentuk inovasi digital. Berdasarkan pendapat Ottelin (2015), *live streaming video game* merupakan salah satu tren baru di dunia pada perkembangan teknologi ini, di mana seseorang melakukan siaran langsung melalui platform *online* yang berisikan permainan, yang bertujuan untuk mendapatkan profit atau pendapatan.

Motivasi Berjudi Online

Motivasi merupakan suatu upaya pergerakan untuk melangsungkan suatu usaha yang didasari oleh kesadaran diri yang dipengaruhi oleh keinginan untuk mencapai suatu tujuan atau hasil tertentu (Purwanto, 2014). Dalam praktik judi *online* pun terdapat berbagai macam motivasi individu, diantaranya yaitu meliputi hal-hal seperti bentuk memenuhi kebutuhan hiburan, mencari keuntungan, mencari uang, untuk menguji adrenalin, serta hal-hal seperti mengisi waktu luang.

Pada penelitian ini, mayoritas informan, yaitu sejumlah 6 informan menyatakan bentuk motivasi khusus yang sama dalam bermain judi *online*, yaitu karena adanya kebutuhan untuk mencari pendapatan tambahan dikarenakan adanya tuntutan ekonomi dalam kehidupan personal para informan. Serta, umumnya para informan didasari rasa kepuasan yang disebabkan oleh kemenangan yang terjadi secara berlanjut pada tiap informan setelah percobaan pertama melakukan judi *online*, sehingga informan mengulang perilaku yang sama dengan tetap melakukan praktik judi *online*. Terdapat pula pola pemikiran bahwasannya judi *online* akan menghasilkan pendapatan dengan jumlah besar dalam waktu yang singkat/instant. Hal ini menjadi hal umum yang rata-rata mendasari para informan termotivasi untuk tetap melakukan praktik judi *online*.

“Sebenarnya untuk motivasi khusus saya untuk bermain judi *online* itu karena ingin mencari uang tambahan saya aja. Ternyata setelah main, saya terus-terusan menang dan saya merasa saya untung kalau bermain judi *online*, uang saya bertambah. Oleh karena itu saya terus-terusan bermain judi *online*” (R, 21 Tahun)

“Selain adanya ajakan teman saya, saya main judi *online* itu untuk bisa mendapatkan uang tambahan. Pada saat pertama kali bermain itu saya menang terus, jadi saya merasa instan itu nyata. Sehingga saya terus bermain judi *online*” (AI, 19 Tahun)

“Motivasi khusus saya bermain judi *online* sih ingin uang tambahan aja buat kebutuhan saya sehari-hari dan karena saya merasa bermain judi *online* dapat mendapat uang lebih

cepat” (DT, 19 Tahun)

“Karena saya mahasiswa, jadinya saya ingin punya uang tambahan instan saja. Jadi itu motivasi saya main judi *online*. Saya ketagihan atau terus-terusan bermain judi *online* itu setelah mendapat keuntungan pada pertama kali bermain, saya jadi ingin terus bermain untuk selalu mendapatkan keuntungan berikutnya” (DW, 19 Tahun)

“untuk motivasi khusus bermain judi *online* saya sih mencari uang tambahan, selain itu, saya juga berpikir bahwa saya akan terus menang dalam bermain judi *online*, dan itu akan menambah keuangan saya untuk memenuhi kebutuhan hidup saya sehari-hari” (FM, 19 Tahun)

4 Informan lainnya menyatakan motivasi yang berbeda dalam melanjutkan praktik judi *online*. Para informan ini memiliki motivasi khusus berupa keinginan untuk mencari hiburan atau kesenangan untuk mengisi waktu luang yang dimiliki oleh para informan. Akan tetapi, terdapat pola pemikiran yang serupa dengan 6 informan sebelumnya yang bermotivasi melakukan judi *online* dikarenakan tekanan ekonomi. Kesamaan pola pemikiran tersebut terletak pada pemikiran bahwa dengan judi *online*, informan dapat dengan mudah memiliki pendapatan dalam jumlah yang besar di waktu yang singkat.

“Motivasi khusus saya bermain judi *online* memang untuk mencari kesenangan, karena saya kan bermain judi *online* ketika bosan saja. Ternyata setelahnya saya merasa adanya keuntungan dan kesenangan yang saya dapatkan setelah berjudi *online*, yaitu senang karena saya terhibur dan untung karena saya memiliki uang tambahan dalam waktu singkat” (R, 21 Tahun)

“Saya bermain judi *online* untuk mencari kesenangan, kalau menang terus kan saya bisa senang dan untung” (E, 20 Tahun)

“Untuk motivasi khusus saya bermain sih untuk kesenangan, tapi kalau bisa mencairi keuntungan lainnya yaa syukurlah” (DF, 19 Tahun)

“Kalau untuk motivasi khusus sih saya mencari kesenangan aja. Terus ternyata menang pada percobaan pertama. Jadilah saya melanjutkan kegiatan berjudi *online*” (IY, 20 Tahun)

Seluruh motivasi yang berbeda dalam bermain judi *online* ini tetap menghasilkan keluaran yang sama, yaitu pola pemikiran bahwasannya dengan berjudi *online*, para informan dapat terus diuntungkan karena dapat dengan mudah memiliki pendapatan dalam waktu singkat, kemudian rasa tertarik dan ketagihan setelah menang pada percobaan pertama yang akan menimbulkan apakah para informan akan terus menang pada percobaan selanjutnya, kemudian ketergantungan pada judi *online* yang tentunya memiliki banyak dampak negatif bagi para informan. Hal ini didukung oleh penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Elvia et.al., 2023) bahwa dampak negatif yang ditimbulkan dari praktik judi *online* yaitu terjadinya perubahan produktivitas dalam kinerja individu yang menjadi menurun, timbulnya masalah kesehatan, gangguan psikologis seperti stres, serta hal-hal lainnya dalam lingkungan sosial yaitu kecemasan dari masyarakat, serta hukuman negara yang berlaku.

Dampak Bermain Judi Online

Setiap tindakan manusia pasti memiliki konsekuensi yang ditimbulkan setelah mereka melakukannya, baik itu konsekuensi positif maupun negatif yang dapat dirasakan langsung oleh pelaku dan dilihat oleh orang-orang di sekitar mereka. (Mustaqilla, 2023). Hal ini juga berlaku untuk individu yang bermain judi *online*, yang akan merasakan akibat dari permainan tersebut. Meskipun konsekuensi dari tindakan atau perilaku menyimpang lebih cenderung bersifat negatif dan berdampak merugikan baik terhadap diri sendiri maupun orang lain.

Dengan demikian, temuan dari wawancara menyeluruh yang dilakukan pada setiap informan menunjukkan bahwa bermain judi *online* dapat berdampak buruk pada mereka yang bermain. Setelah melakukan wawancara tentang aspek positif dan negatif, setiap informan menunjukkan bahwa dampak negatif yang paling banyak dirasakan adalah kecanduan judi *online*, tekanan, frustrasi, kemarahan, dan gangguan psikologis.

“Dalam bermain game ini saya tidak menemukan dampak positif akibat permainan tersebut. Yang ada hanya membuat saya mendapatkan tekanan” (AI, 19 Tahun)

“Hanya dampak *negative* yang saya rasakan dalam permainan tersebut” (DT, 19 Tahun)

“Dampak negatif lebih dominan dan mendapatkan perasaan kecewa setelah bermain jika terjadi kekalahan” (FM, 19 Tahun)

“Saya merasa dampak negatif yang lebih dominan, salah satunya pada kontrol emosi yang membuat saya mudah marah” (PR, 20 Tahun)

“Dampak negatif, menurut saya ini dapat merusak pikiran” (R, 21 Tahun)

“Saya pikir setelah bermain judi *online* mendapat banyak keuntungan karena diawal mendapatkan kemenangan, malah itu membuat saya ingin terus bermain dan menghabiskan banyak uang” (RD, 19 Tahun)

Dapat ditarik kesimpulan bahwa judi *online* dapat menimbulkan dampak negatif pada seorang individu dalam permainan tersebut. Salah satu efek negatif yang dirasakan oleh para pelaku judi *online* adalah penurunan nilai psikologis dan material. Dikatakan bahwa ini terjadi karena uang mereka habis untuk kebutuhan yang tidak jelas, salah satunya adalah permainan judi *online*. (Sapura, 2022). Karena diawal bermain mendapat kemenangan, ini membuat para pemainnya melakukan segala cara untuk terus melakukan permainan tersebut misalnya seperti mengorbankan uang untuk menyisihkan pembayaran kuliah dan menggadaikan barang-barang yang berharga demi bermain judi *online*.

Pola Perilaku Bermain Judi Online

Menurut Arifin (2015), Pola perilaku merupakan reaksi yang keluar dari dalam diri seorang terhadap stimulus yang berasal dari dalam maupun luar diri seseorang. Pola perilaku ini dapat menimbulkan sebuah dampak dari hasil perilaku yang dilakukan secara terus menerus. Stres merupakan salah satu dampak dari pola perilaku bermain judi *online*. Stres yang disebabkan oleh perjudian online dapat muncul karena mahasiswa merasa tertekan oleh tekanan finansial akibat kerugian dalam perjudian (Nuha, 2021). Pada praktik perjudian *online* terdapat beberapa pola perilaku yang dihasilkan, dari mulai perilaku dalam pengelolaan waktu dan keuangan saat bermain judi *online* sampai dengan mengatasi masalah tekanan stres yang dihasilkan ketika mengalami kekalahan.

Pada penelitian ini, 8 orang informan menyatakan memiliki pola perilaku yang sama saat mengalami tekanan dan stress yang terjadi yaitu dengan berhenti sejenak bermain judi *online* untuk menghilangkan tekanan dan stresnya. Umumnya para informan tersebut memiliki penurunan pada intensitas bermain judi *online* yang semakin lama semakin menurun intensitasnya. Jawaban ini sejalan dengan hasil penelitian Addiyansyah (2023) yang mengatakan kebanyakan pengguna judi *online* semakin lama semakin ingin berhenti seiring berjalannya waktu. Waktu bermain judi pun hanya dilakukan pada saat waktu luang saja begitupun dengan uang yang dipakai merupakan uang yang untuk kebutuhan sehari-hari.

“Ketika saya stres saat mengalami kekalahan saya biasanya beristirahat beberapa saat dan berpikir apakah saya harus bermain lagi atau tidak. Biasanya saya bermain kembali dikala waktu luang saja menggunakan uang yang saya sisihkan, walaupun semakin lama saya semakin jarang bermain judi *online*” (RD, 19 Tahun)

“Saya akan menenangkan diri terlebih dahulu, misalnya, *offline*, melakukan hobi, tidur, dan yang penting menjauhi website tersebut dahulu beberapa saat. Setelah saya merasa lebih baik saya kembali bermain saat ada waktu senggang hingga saat ini sudah mulai jarang bermain” (DT, 19 Tahun)

“Selama ini saya tidak mengalami stres, akan tetapi jika saya nanti stress saya akan mencoba mencari hiburan yang lain dan kembali bermain saat tenang dan memiliki waktu luang” (R, 21 Tahun)

“Saya berhenti sejenak dari permainan judi *online* jika saya mengalami stress, dan akan mulai bermain kembali pada waktu luang jika saya merasa sudah tenang dan memiliki uang kembali. Sekarang saya mulai jarang bermain” (E, 20 Tahun)

“Ketika saya mengalami stress karena mendapat kekalahan saya akan bersantai dan mencari hiburan bersama teman saya, saya akan bermain lagi Ketika sudah ada uang bulanan yang saya dapatkan” (DF, 19 Tahun)

“Saya akan mencoba untuk tetap tenang dan mencoba berbicara dengan teman untuk mendapatkan dukungan. Jika saya sudah tenang saya akan kembali bermain disaat ada waktu kosong dengan uang yang saya punya” (PR, 20 Tahun)

“Saya mencoba mengikhlaskan semua uang saya yang telah hilang, dan mencoba berhenti sejenak bermain judi *online*, biasanya bermain kembali saat memiliki uang lebih yang saya punya” (FM, 19 Tahun)

“Biasanya saya akan berhenti sejenak untuk menghilangkan stress nya, jika sudah tenang maka saya akan lanjut bermain lagi dilain waktu” (AI, 19 Tahun)

Satu informan lain menjawab ketika mereka mengalami stres karena kalah biasanya informan akan mencari website judi *online* yang lain dengan mengharapkan dapat memenangkan keuntungan. Informan ini merasa pola perilaku dalam pengelolaan waktu dan keuangan saat bermain judi *online*, informan tidak tahu waktu, dan menggunakan semua uangnya untuk bermain judi *online*.

“Ketika saya kalah dan saya stress biasanya saya merasa kalah tersebut dikarenakan website judi *online* yang kurang beruntung yang kurang beruntung, sehingga biasanya saya pindah ke website judi *online* yang lain. Saya pun merasa kesulitan dalam mengelola waktu dan keuangan yang saya punya” (IY, 20 Tahun)

Satu informan lainnya menjawab hal yang berbeda, yaitu jika merasa stres saat kalah dan banyak hutang dia selalu ingin menghancurkan barang barang yang ada di sekitarnya. Ini merupakan dampak stres yang berlebihan. Pola perilaku informan ini dalam mengelola waktu dan keuangan memiliki persamaan dengan informan lain yang tidak bisa mengelola keuangan dan waktu bermain judi *online* dengan baik.

“Sering kali saya menghancurkan barang barang disekitar saya seperti gelas, handphone, dan lainnya Ketika saya sudah merasa sangat stres. Saya kadang tidak bisa mengatur keuangan yang saya punya dan waktu bermain pun yang sulit untuk dikontrol” (DW, 19 Tahun)

Pada umumnya, pola perilaku mahasiswa yang bermain judi *online* masih ketergantungan dan kecanduan untuk meraih keuntungan. Hingga menghabiskan uang yang mereka punya. Walaupun intensitas bermain semakin lama semakin menurun, akan tetapi ketergantungan mahasiswa yang bermain judi *online* tetap saja tinggi. Pola perilaku mereka dalam pengelolaan keuangan pun tidak terkendali hingga mendapatkan kerugian. Hal ini pun sejalan dengan penelitian (Hatimatunnisani et al. 2023) mengenai dampaknya bermain judi *online* terhadap pengelolaan keuangan. Pola perilaku menghadapi stresnya pun berbeda beda, namun umumnya ketika para penjudi *online* mengalami stres karena kalah mereka akan berhenti sejenak bermain judi *online* untuk menunggu memiliki uang lagi yang nantinya akan dipakai untuk bermain judi *online*.

SIMPULAN

Dari penelitian ini dapat disimpulkan, bahwa perilaku para mahasiswa yang melakukan prakti judi *online* menunjukkan adanya pola perilaku yang konsumtif, ketergantungan, serta kecanduan terhadap permainan judi *online*. Pola-pola perilaku tersebut muncul akibat adanya faktor pendorong yang mendasari, seperti rasa penasaran terhadap praktik judi *online*, rasa puas yang diperoleh pada saat menang setelah pertama kali mencoba praktik judi *online*, serta munculnya ketergantungan terhadap judi online dikarenakan pola pemikiran bahwa judi *online* dapat menghasilkan pendapatan dalam jumlah yang besar pada waktu yang singkat. Kemudian, ditemukan hasil bahwa mahasiswa yang melakukan praktik judi *online* mengalami dampak-dampak negatif yang disebabkan oleh praktik judi *online*, diantaranya yang ditemukan pada penelitian ini adalah kesulitan dalam mengelola keuangan dan waktu yang mereka punya. Fenomena judi *online* ini pun memiliki risiko terhadap para pelakunya, diantaranya seperti penurunan prestasi akademik, produktivitas kinerja, gangguan keuangan, gangguan kesehatan mental, hingga dapat memicu pelaku judi *online* untuk melakukan tindakan kriminal. Penelitian ini juga menemukan hasil penelitian bahwa motivasi seseorang dalam melakukan praktik judi *online* itu beragam, diantaranya yaitu rasa penasaran dan kebutuhan ekonomi. Selain itu faktor pendorong eksternalnya pelaku memulai berjudi *online* karena adanya pengaruh dari lingkungan sosial dan pergaulan.

REFERENSI

- Addiyansyah, W (2023). Kecanduan Judi Online Di Kalangan Remaja Desa Cilebut Barat Kecamatan Sukaraja Kabupaten Bogor. MANIFESTO Jurnal Gagasan ..., journal.awatarapublisher.com, <https://journal.awatarapublisher.com/index.php/manifesto/article/view/27>
- Arifin, Bambang S. (2015). Psikologi Sosial. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Creswell, John W. (2016). Research Design : Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed Edisi Keempat. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Elvia, V., Yulanda, A., Sarjayadi, Frinaldi, A., Syamsir, & Putri, N. E. (2023). Perjudian Online di Era Digital: Analisis Kebijakan Publik Untuk Mengatasi Tantangan dan Ancaman. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 1(3), 111–119. <https://isora.publishing.org/index.php/isora/article/view/14>
- Hatimatunnisani, H., Nurfadillah, H., Wasti, M., Rika, P., & Maharani, R. (2023). MARAKNYA JUDI ONLINE DAN DAMPAKNYA TERHADAP PENGELOLAAN KEUANGAN DI KALANGAN MAHASISWA (Studi Kasus Pada Mahasiswa Salah Satu Perguruan Tinggi Swasta Di Bandung). *Jurnal Sosio dan Humaniora (SOMA)*, 2(1), 130-136.
- Hidayah, D. F. N., Putri, D. F., Salsabila, F., Yunaenti, S. R., Nuryanti, T., & Nurjaman, A. R. (2024). MENELAAH FENOMENA JUDI ONLINE (SLOT) DI KALANGAN MAHASISWA DALAM PERSPEKTIF HUKUM ISLAM DI INDONESIA. *Tashdiq: Jurnal Kajian Agama dan Dakwah*, 3(1), 56-66.
- Hidayanto, S. (2020). Eksistensi video game streaming dalam industri gaming Indonesia. *Jurnal Studi Komunikasi (Indonesian Journal of Communications Studies)*, 4(2), 485. <https://doi.org/10.25139/jsk.v4i2.1995>
- Jadidah, IT, Lestari, UM, Fatiha, KAS, & ... (2023). Analisis maraknya judi online di Masyarakat. ... *Ilmu Sosial dan ...*, kurniajurnal.com, <http://kurniajurnal.com/index.php/jisbi/article/view/28>
- Jonyanis, J., & Adli, M. (2015). *Perilaku Judi Online (Dikalangan Mahasiswa Universitas Riau)* (Doctoral dissertation, Riau University).
- Karli, K., Harvelian, A., Safitri, A. M., Wahyudi, A., & Pranacitra, R. (2023). Penyuluhan Pengabdian Hukum dalam Mengatasi Dampak Negatif Judi Online terhadap Kesejahteraan Buruh. *PUNDIMAS: Publikasi Kegiatan Abdimas*, 2(2), 86–92. <https://doi.org/10.37010/pnd.v2i2.1266>
- Kartono, K. (2014). *Patologi Sosial 2 : Kenakalan Remaja*. Jakarta : Rajawali Press
- Mustaqilla, S., Sarah, S., Salsabila, E. Z., & Fadhillah, A. (2023). Analisis Maraknya Warga Miskin yang Kecanduan Judi Online di Indonesia. *Glossary: Jurnal Ekonomi Syariah*, 1(2), 121-136.
- Nugraha, B. D. (2022). *Dampak Judi Online Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa (Studi Kasus Mahasiswa A, B, C, D, E, F, G, H, I)* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Riau).
- Nuha, M. U. (2021). *Pengaruh Stres Akademik Dan Kontrol Diri Terhadap Perilaku Cyberloafing Pada Mahasiswa Psikologi Islam Iain Salatiga*. 6. Retrieved from https://eprints.walisongo.ac.id/13528/1/1707016114_Muhammad%20Ulin%20Nuha_Full%20Skripsi.pdf
- Prayitno, T. R., Aruan, T., Akbar, K., Akmaja, R., Mahendri, A. A., & Bawana, A. S. (2024). Analisis Remaja Sebagai Bandar Judi Online dalam Perspektif Teori Kontrol Sosial. *EKOMA: Jurnal Ekonomi, Manajemen, Akuntansi*, 3(3), 893-898.
- Purwanto, M Ngalim. 2014. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Ramadhan, R. H. (2023). Perilaku Komunikasi Interpersonal Mahasiswa Pengguna Judi Online. *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(11).
- Sahputra, D., Afifa, A., Salwa, A. M., Yudhistira, N., & Lingga, L. A. (2022). Dampak Judi Online Terhadap Kalangan Remaja (Studi Kasus Tebing Tinggi). *Islamic Counseling: Jurnal Bimbingan dan Konseling Islam*, 6(2), 139-156.
- Satriyono, D., & Miftahul D. U. (2023). DAMPAK JUDI ONLINE DIKALANGAN MASYARAKAT KABUPATEN KATINGAN DAERAH TUMBANG SAMBA. *Triwikrama: Jurnal Ilmu Sosial*, 2(6), 97–102. <https://doi.org/10.6578/triwikrama.v2i6.1135>
- Siringoringo, AC, Yunita, S, & Jamaludin, J (2024). Tren Perjudian Online di Kalangan Mahasiswa: Dampak, dan Upaya Pencegahannya. *Journal on Education*, jonedu.org, <https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/4883>
- Sitanggang, AS, Sabta, R, & ... (2023). PERKEMBANGAN JUDI ONLINE DAN DAMPAKNYA TERHADAP MASYARAKAT: TINJAUAN MULTIDISIPLINER. *Triwikrama: Jurnal Ilmu ...*, ejournal.warunayama.org, <http://ejournal.warunayama.org/index.php/triwikrama/article/view/248>