

# DAMPAK JUDI ONLINE TERHADAP DISORGANISASI SOSIAL DI KALANGAN MAHASISWA BANDUNG

Andini Aulia Fitri<sup>1</sup>, Zahra Laila Salsabila<sup>2</sup>, Lina Marlina<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Siliwangi

Email : [241002111123@student.unsil.ac.id](mailto:241002111123@student.unsil.ac.id), [241002111153@student.unsil.ac.id](mailto:241002111153@student.unsil.ac.id),  
[linamarlina@unsil.ac.id](mailto:linamarlina@unsil.ac.id)

## Article Info

Received	Accepted	Published
19 Mei 2025	28 Juni 2025	30 Juni 2025

### Keywords:

Online gambling  
Students  
Social problems  
Economic losses  
Prevention strategies

### ABSTRACT

The rise of online gambling practices among students is an increasingly worrying issue amid the rapid advancement of digital technology. This study aims to identify the factors that cause student involvement in online gambling and examine the social, psychological, economic, and academic impacts it causes. Using a descriptive qualitative approach, data was collected through literature studies and in-depth interviews. The findings show that internal impulses such as curiosity, economic pressure, and the expectation of instant profits, as well as external factors such as the influence of a friendly environment and ease of internet access, contribute greatly to the increase in student participation in online gambling. This activity has been proven to cause various negative consequences, including financial losses, mental disorders, decreased learning achievement, and potential legal problems. In response, integrated efforts are needed in the form of increasing financial literacy, strengthening regulations on online platforms, and active support from families, campuses, and the government in tackling the spread of online gambling in the student environment.

### ABSTRAK

### Kata Kunci:

Perjudian Daring  
Mahasiswa  
Mekanan Sosial  
Kerugian Ekonomi  
Strategi Pencegahan

Maraknya praktik judi online di kalangan mahasiswa menjadi isu yang semakin mengkhawatirkan di tengah pesatnya kemajuan teknologi digital. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi faktor-faktor penyebab keterlibatan mahasiswa dalam perjudian daring serta menelaah dampak sosial, psikologis, ekonomi, dan akademik yang ditimbulkannya. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, data dikumpulkan melalui studi literatur dan wawancara mendalam. Temuan menunjukkan bahwa dorongan internal seperti rasa ingin tahu, tekanan ekonomi, dan harapan memperoleh keuntungan secara instan, serta faktor eksternal berupa pengaruh lingkungan pertemanan dan kemudahan akses internet, berkontribusi besar terhadap meningkatnya partisipasi mahasiswa dalam judi online. Aktivitas ini terbukti menimbulkan berbagai konsekuensi negatif, termasuk kerugian finansial, gangguan mental, penurunan prestasi belajar, dan potensi permasalahan hukum. Sebagai respons, diperlukan upaya terpadu berupa peningkatan literasi keuangan, penguatan regulasi terhadap platform daring, serta dukungan aktif dari keluarga, kampus, dan pemerintah dalam menanggulangi penyebaran perjudian online di lingkungan

**Copyright and License:**

Authors retain copyright and grant the journal right of first publication with the work simultaneously licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) that allows others to share the work with an acknowledgment of the work's authorship and initial publication in this journal.

**1. 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 komputer. Contoh perjudian online termasuk poker, slot kasino dan taruhan olahraga. Permainan ini tidak hanya menjadi bentuk hiburan, tetapi juga menimbulkan keprihatinan serius karena dampaknya pada kesejahteraan sosial, mental, dan akademis mahasiswa.<sup>1</sup>

Faktor-faktor seperti kemudahan akses melalui aplikasi daring, tekanan akademik, dan lingkungan sosial kampus yang dinamis menjadi pemicu partisipasi aktif mahasiswa dalam aktivitas perjudian. Keberadaan judi online dalam genggam *smartphone* mahasiswa memberikan tantangan baru dalam upaya menciptakan lingkungan kampus yang sehat dan produktif.<sup>2</sup>

Perkembangan teknologi berfungsi sebagai penunjang aktivitas dalam melakukan rangkaian kegiatan masyarakat. Namun, dalam penggunaannya, teknologi tidak hanya berdampak positif melainkan juga berdampak negatif. Dampak negatif penggunaan teknologi tentunya dikarenakan penyalahgunaan terhadap teknologi itu sendiri. Seperti halnya aktivitas perjudian yang saat ini dapat dilakukan hanya dengan menggenggam dan menatap gawai atau *smartphone*. Perjudian online semakin marak terjadi di Indonesia, tanpa mengenal batasan usia, gender, maupun kalangan masyarakat. Pada hakikatnya, perjudian bertentangan dengan norma kesusilaan dan nilai-nilai moral Pancasila, serta membahayakan bagi diri pelaku dan kehidupan bermasyarakat. Aktivitas judi sangat berdampak negatif terhadap moral serta mental masyarakat, terutama generasi muda, karena perjudian mendidik pola masyarakat dalam mencari nafkah melalui hal yang tidak wajar, dan membentuk rasa malas.<sup>3</sup>

Judi online merupakan suatu bentuk aktivitas perjudian yang dilakukan melalui perangkat digital seperti *smartphone* atau komputer yang terhubung dengan jaringan internet. Kemudahan akses tersebut memungkinkan pelaku untuk bermain kapan saja dan di mana saja tanpa batasan waktu dan tempat. Aktivitas ini umumnya dilakukan oleh individu, termasuk kalangan mahasiswa, dengan berbagai alasan, seperti mengisi waktu luang atau keinginan memperoleh penghasilan secara instan. Ketika pelaku/pemain judi

<sup>1</sup> Bima Aditya, Susilahati, dan Irahmani Rahman, "Fenomena Judi Bola Online Di Kalangan Mahasiswa," *Perspektif* 2, no. 1 (2022): 97–104, <https://jurnal.jkp-bali.com/perspektif/article/view/345/143>.

<sup>2</sup> Abi Arsyian Makarin dan Laras Astuti, "Faktor yang Mempengaruhi Mahasiswa Melakukan Perjudian Online," *Indonesian Journal of Criminal Law and Criminology (IJCLC)* 3, no. 3 (22 Januari 2023): 180–89, <https://doi.org/10.18196/ijclc.v3i3.17674>.

<sup>3</sup> Adi Fahrudin, *Pengantar Kesejahteraan Sosial* (Bandung: Refika Aditama, 2012).

online ini terutama mahasiswa memiliki waktu luang dan uang untuk taruhan mencukupi, memiliki akses internet, memiliki *smartphone* atau komputer atau perangkat dan kebutuhan lain yang mendukung perjudian ini maka perjudian ini dapat dilaksanakan oleh pelaku.<sup>4</sup>

Judi online sendiri telah menjadi penyakit sosial (patologi sosial) yang sedang bertebaran di masyarakat, termasuk di lingkungan mahasiswa. Praktik ini umumnya bertentangan dengan kesusilaan, hukum, norma serta menimbulkan dampak buruk bagi kalangan yang terjerumus di dalamnya. Namun, belakangan ini judi online jadi perbincangan yang cukup hangat dan sangat eksis di kehidupan sehari-hari. Jika dahulu praktik perjudian ini dilakukan dengan sembunyi-sembunyi dan dilakukan oleh kalangan orang dewasa saja, kini judi online telah menyebar di berbagai kalangan masyarakat perkotaan, perdesaan, anak-anak, pelajar maupun mahasiswa.<sup>5</sup>

Menurut Kartini Kartono Patologi sosial merupakan tingkah laku yang bertentangan dalam norma kebaikan, stabilitas lokal, solidaritas keluarga, hak milik, hidup rukun bertetangga, disiplin, kebaikan, hukum, formal.<sup>6</sup> Sedangkan menurut Jamaludin patologi ini menyebabkan kerugian bagi individu tersebut atau orang lain sehingga dapat menimbulkan keresahan individu atau sosial.<sup>7</sup> Di mana patologi ini merupakan penyakit yang berkembang di masyarakat dan menyebabkan kerugian individu maupun masyarakat.<sup>8</sup>

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.

Fenomena judi online di kalangan mahasiswa menjadi perhatian serius karena berpotensi mengganggu kesejahteraan dan kinerja akademik mereka. Beberapa faktor yang mendorong perilaku ini antara lain tekanan akademis, ketergantungan terhadap teknologi, serta pengaruh media sosial.<sup>9</sup> Akses yang mudah terhadap platform perjudian online membuat mahasiswa semakin rentan terlibat dalam aktivitas ini. Oleh karena itu, diperlukan sinergi dari berbagai pihak, termasuk institusi pendidikan, pemerintah, serta masyarakat dalam upaya pencegahan dan penanggulangan perjudian daring agar generasi muda, khususnya mahasiswa, dapat terhindar dari dampak negatif yang ditimbulkan oleh fenomena ini.

---

<sup>4</sup> Husrianta, "Studi kasus tentang perilaku pemain judi online dikalangan mahasiswa Universitas Mulawarman," *Sosiatri-Sosiologi* 6, no. 1 (2018): 73–87.

<sup>5</sup> Adon Nasrullah Jamaludin, *Dasar-dasar patologi sosial*, ed. oleh Beni Ahmad Saebani, 1 ed. (Bandung: Pustaka Setia, 2016).

<sup>6</sup> Kartini Kartono, *Patologi Sosial Jilid 1* (Depok: Raja Grafindo Persada, 2009).

<sup>7</sup> Jamaludin, *Dasar-dasar patologi sosial*.

<sup>8</sup> Maulana Adli dan Jonyanis, "Perilaku Judi Online (Di kalangan Mahasiswa Universitas Riau)," *Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Riau* 2, no. 2 (2015): 1–15.

<sup>9</sup> Resky Supratama, Marisa Elsera, dan 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 (15 September 2022): 297–311, <https://doi.org/10.37329/ganaya.v5i3.1933>.

## 2. METODE

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk memberikan gambaran secara mendalam mengenai fenomena meningkatnya praktik judi online di kalangan mahasiswa, khususnya di Kota Bandung. Melalui pendekatan ini, peneliti berupaya mengungkap fakta sosial berdasarkan pengalaman dan realitas yang dialami oleh mahasiswa, baik yang terlibat secara langsung maupun yang memiliki pengetahuan mendalam mengenai aktivitas perjudian daring di lingkungan sekitarnya.<sup>10</sup>

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah fenomenologis, yakni pendekatan yang menekankan pada pemahaman subjektif terhadap pengalaman hidup individu. Pendekatan ini dipilih agar peneliti dapat menggali makna, persepsi, dan interpretasi mahasiswa terhadap keterlibatan mereka dalam praktik perjudian online, sehingga memperoleh pemahaman yang lebih utuh tentang motif, pengalaman emosional, dan pengaruh sosial dari fenomena tersebut.

Penelitian dilaksanakan di dua institusi pendidikan tinggi di Kota Bandung, yaitu Universitas Pasundan dan Politeknik Negeri Bandung. Subjek penelitian adalah mahasiswa aktif dari angkatan 2019 hingga 2020 yang memiliki keterlibatan langsung atau informasi mendalam terkait praktik perjudian online di kalangan rekan sejawat mereka.

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi tidak langsung dan studi literatur. Observasi dilakukan dengan cara mengamati perilaku sosial mahasiswa di lingkungan kampus tanpa melibatkan interaksi langsung, sedangkan studi literatur dilakukan dengan menelaah berbagai sumber seperti buku, jurnal ilmiah, dan peraturan perundang-undangan yang relevan mengenai perjudian daring.<sup>11</sup>

Dalam menganalisis data, peneliti menggunakan teknik analisis kualitatif interaktif yang terdiri dari tiga tahapan. Pertama, reduksi data, yaitu proses memilah dan menyaring data yang dianggap penting dan relevan dengan fokus penelitian. Kedua, penyajian data, yaitu menyusun hasil temuan dalam bentuk narasi secara sistematis agar memudahkan pemahaman dan penarikan makna. Ketiga, penarikan kesimpulan dan verifikasi, yaitu menyusun interpretasi dari data yang telah disajikan serta mengaitkannya dengan teori dan rumusan masalah penelitian.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3.1. Faktor-faktor yang mempengaruhi Mahasiswa bermain judi online

Perjudian merupakan suatu bentuk permainan yang pada umumnya bergantung pada faktor keberuntungan, meskipun dalam beberapa jenis permainan keterampilan atau keahlian pemain juga dapat berkontribusi terhadap hasil akhir. Perjudian daring (*online gambling*) menjadi semakin populer karena berbagai alasan. Selain didorong oleh rasa penasaran dan sikap coba-coba, kemudahan akses melalui internet dan perangkat digital menjadi salah satu faktor utama yang mendorong pertumbuhan aktivitas ini. Mayoritas pelaku judi online mengungkapkan bahwa mereka tertarik untuk terlibat karena adanya dorongan untuk mengadu nasib dan mencari tantangan. Aktivitas ini dipersepsikan sebagai cara untuk memperoleh keuntungan secara cepat dan mudah, terutama karena ragam permainan yang ditawarkan bersifat variatif dan menarik. Inovasi teknologi yang dilakukan oleh penyedia layanan perjudian daring, seperti pengembangan aplikasi berbasis *smartphone*, semakin memperkuat daya tarik tersebut. Aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk mengakses permainan kapan pun dan di mana pun, dengan berbagai jenis permainan yang terus diperbarui guna mempertahankan minat pemain.

<sup>10</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, 23 ed. (Bandung: Alfabeta, 2016).

<sup>11</sup> Sugiyono.

Di kalangan mahasiswa, salah satu alasan utama keterlibatan dalam perjudian online adalah keterbatasan ekonomi. Beberapa mahasiswa mengaku bahwa uang kiriman dari orang tua tidak mencukupi untuk memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari, sehingga mereka terdorong untuk mencari alternatif penghasilan, salah satunya melalui judi online. Dalam beberapa kasus, perjudian bahkan telah menjadi kebiasaan atau hobi sejak usia remaja, yang dimulai sejak mereka masih menjadi siswa sekolah dasar atau menengah, melalui permainan di warung internet (*warnet*). Mahasiswa umumnya memiliki pengetahuan yang cukup luas mengenai jenis-jenis permainan yang tersedia di situs-situs judi online. Beberapa permainan yang populer antara lain adalah judi bola, *sicbo* (permainan dadu), *dragon tiger* (kartu remi), serta *qq* dan *ceme* (kartu domino). Untuk memperoleh modal berjudi, berbagai cara dilakukan, seperti menggunakan uang kuliah, menggadaikan barang pribadi, berutang, bahkan menjual barang berharga seperti laptop dan sepeda motor.

Salah satu alasan utama yang menyebabkan mahasiswa melakukan judi online adalah uang yang dikirim oleh orang tua untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari tidak cukup. Perjudian online ini layaknya sebuah hobi yang terus dilakukan oleh mahasiswa. Bahkan perjudian online menjadi kebiasaan yang lahir dari lingkungan dan sudah marak dilakukan sejak menjadi siswa sekolah dasar dan siswa sekolah menengah dengan bermain di *warnet* (warung internet). Mayoritas Mahasiswa mengetahui seluruh jenis permainan yang disajikan oleh *website* yang menjadi tempat melakukan perjudian online ini. Dari perjudian sepak bola, *sicbo* (dadu), *dragon tiger* (kartu remi), *qq* dan *ceme* (kartu domino). Berbagai cara dilakukan demi mendapatkan modal untuk berjudi, seperti halnya menggunakan uang kuliah, menggadaikan barang yang dimiliki, berutang dan bahkan menjual laptop dan motor.

Secara teknis, untuk dapat berjudi secara daring, seorang pemain harus membuat akun pribadi di situs penyedia layanan dan melakukan deposit awal. Proses ini dilakukan dengan mentransfer sejumlah uang kepada admin situs sebagai modal taruhan. Apabila menang, hasil taruhan akan dikirim kembali melalui transfer bank, sedangkan jika kalah, seluruh dana deposit akan hilang. Berdasarkan pengakuan dari beberapa mahasiswa, mereka biasanya melakukan aktivitas perjudian daring minimal dua kali dalam seminggu, dengan nominal deposit awal yang bervariasi, mulai dari Rp150.000,00 hingga Rp10.000.000,00. Kalah dan menang dianggap sebagai hal yang lumrah. Bahkan, sejumlah mahasiswa menyatakan bahwa jika seluruh uang yang telah mereka habiskan untuk berjudi dikumpulkan, jumlah tersebut cukup untuk membeli sepeda motor, atau bahkan mobil.<sup>12</sup>

Dari sisi pengeluaran, praktik judi online menunjukkan ketidakseimbangan antara modal yang dikeluarkan dan hasil yang diperoleh. Berdasarkan temuan lapangan, jumlah deposit yang dilakukan oleh pelaku, khususnya mahasiswa, cenderung mengalami peningkatan dua hingga empat kali lipat dari modal awal setiap kali bermain. Permasalahan utama muncul ketika pemain tergiur untuk terus memperoleh keuntungan yang lebih besar dari kemenangan sebelumnya. Hal ini menimbulkan efek adiktif yang mendorong mahasiswa untuk terus bermain, berharap memperoleh hasil yang lebih tinggi, meskipun pada akhirnya justru mengalami kerugian yang lebih besar. Kondisi ini menyebabkan sebagian besar mahasiswa semakin terperosok dalam praktik perjudian dan mulai "menikmati" aktivitas tersebut tanpa menyadari bahwa tindakan yang dilakukan merupakan bentuk penyimpangan hukum dan moral.

Fenomena meningkatnya praktik perjudian online di kalangan mahasiswa merupakan permasalahan serius yang perlu segera ditanggulangi secara tepat agar tidak berdampak

---

<sup>12</sup> Abu, Responden Wawancara Penelitian Mengenai Perjudian Online.

buruk terhadap masa depan generasi muda. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah melalui kebijakan non-penal. Pendekatan non-penal dinilai lebih bersifat preventif karena menitikberatkan pada pencegahan melalui penanganan terhadap faktor-faktor penyebab kejahatan. Strategi non-penal yang paling efektif adalah membangun lingkungan sosial yang sehat dan bebas dari pengaruh-pengaruh negatif yang dapat mendorong seseorang melakukan tindakan menyimpang. Ini berarti masyarakat dengan seluruh potensinya harus dijadikan sebagai faktor penangkal kejahatan yang merupakan bagian integral dari keseluruhan politik kriminal.

Faktor-faktor yang menyebabkan maraknya permainan game judi online di kalangan mahasiswa di Kota Bandung saat ini dapat diatribusikan pada beberapa hal. Peneliti menemukan bahwa lingkungan sosial memegang peranan penting dalam fenomena ini, dimana interaksi sosial antar anggota kelompok masyarakat dapat mempengaruhi tingkah laku individu. Dalam hal ini, teori *differential association*, yang diperkenalkan oleh Sutherland, menjadi relevan. Teori ini menyatakan bahwa perilaku menyimpang hingga ke tingkat kejahatan dapat dipelajari melalui komunikasi dan interaksi yang intens di perkumpulan masyarakat. Teori ini bertujuan untuk menjelaskan faktor penyebab penyimpangan dan kejahatan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Abu bahwa faktor yang mempengaruhi maraknya game judi online Higgs Domino di kalangan mahasiswa selama pandemi di Kota Tanjung pinang disebabkan oleh faktor sosial pertemanan.<sup>13</sup> Lingkungan pertemanan dianggap sebagai salah satu faktor paling berpengaruh dalam perubahan dan perkembangan tingkah laku individu. Interaksi dan hubungan sosial yang terjadi di lingkungan pertemanan, terutama saat seseorang semakin dewasa, dapat menjadi lebih dominan dibandingkan dengan hubungan keluarga. Lingkungan pertemanan ini berperan signifikan dalam mempengaruhi pola pikir dan perilaku seseorang. Meskipun kecenderungan individu untuk bergantung pada teman bisa meningkat saat dewasa, namun perhatian, pengawasan, dan bimbingan dari lingkungan keluarga dan sekolah tetap diperlukan.<sup>14</sup>

Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa faktor internal dan eksternal saling berinteraksi dalam mendorong keterlibatan mahasiswa dalam judi online. Faktor internal, seperti rasa penasaran dan ketertarikan terhadap keuntungan finansial, menjadi alasan utama mahasiswa mencoba judi online. Responden mengaku bahwa ekspektasi keuntungan besar dengan modal kecil menjadi daya tarik yang sulit diabaikan. Informan RLN, "teman saya selalu bercerita tentang keuntungan yang didapatnya akhirnya saya tertarik untuk mencoba"<sup>15</sup>. Faktor internal lain, seperti tekanan emosional untuk tidak mengecewakan teman, juga menjadi alasan signifikan. Sebagai contoh, informan ANA. "pertama saya menolak dikarenakan itu teman saya dari kecil teman seperjuangan dari kecil sering main bareng kayak saya jadi ngerasa kasihan" mengaku merasa tidak enak jika menolak ajakan teman dekat untuk bermain judi.<sup>16</sup>

Faktor eksternal berupa ajakan teman sebaya memiliki pengaruh yang sangat kuat dalam kasus ini. Responden menyebutkan bahwa teman-teman mereka sering memberikan dorongan melalui berbagai cara, mulai dari cerita keuntungan, rayuan, hingga pemberian modal awal untuk mencoba judi online. Informan ANA, menyampaikan bahwa "dia itu kan

<sup>13</sup> Abu, Responden Wawancara Penelitian Mengenai Perjudian Online.

<sup>14</sup> Wahfidz Addiyansyah dan Roffi'ah, "Kecanduan Judi Online di Kalangan Remaja Desa Cilebut Barat Kecamatan Sukaraja Kabupaten Bogor," *Jurnal Gagasan Komunikasi, Politik, dan Budaya* 1, no. 1 (2023): 13–22.

<sup>15</sup> RLN, Responden Wawancara Penelitian Mengenai Perjudian Online.

<sup>16</sup> ANA, Responden Wawancara Penelitian Mengenai Perjudian Online.

main sendiri kayak bosan jadi dia mengajak saya dan dikasih modal pertama yang dia kasih untuk saya itu sebesar 20 ribu".<sup>17</sup> Fenomena ini menunjukkan peran penting tekanan sosial dari kelompok, di mana individu sering kali merasa sulit untuk menolak ajakan karena adanya rasa solidaritas atau keinginan untuk tetap diterima dalam kelompok. Tekanan sosial ini menjadi salah satu faktor utama yang mendorong responden terlibat lebih jauh dalam judi online.

Narasi tentang keuntungan finansial yang besar juga menjadi daya tarik utama dalam judi online. Informan RH mengatakan bahwa "dari modal 50 ribu bisa jadi 1 juta".<sup>18</sup> Potensi keuntungan besar ini membuat responden semakin terlibat, meskipun mereka menyadari adanya risiko kerugian. Informan ANA menambahkan bahwa "keuntungannya lumayan besar, contoh seperti saya kayak deposit 20 ribu itu saya bisa mendapatkan untung 300-500 ribu dan itu sangat besar dan berkali-kali lipat dari depo yang saya berikan", Faktor ini menunjukkan bahwa judi online tidak hanya menarik secara emosional tetapi juga secara rasional, meskipun risiko kehilangan uang tetap ada.<sup>19</sup>

Selain faktor keuntungan, aspek hiburan dan keseruan bermain bersama teman menjadi alasan tambahan yang memperkuat keterlibatan mahasiswa dalam judi online. Para informan sepakat bahwa pengalaman bermain bersama teman memberikan hiburan tersendiri bahkan saat mereka mengalami kekalahan. Informan ANA menyatakan bahwa "kalau main sendiri, kalau kalah lebih ngerasa depresinya..... kalau sama teman itu kalau kalah saya dihibur jadi malah ngerasa bahagia".<sup>20</sup> Hal ini menunjukkan bahwa judi online tidak hanya dilihat sebagai cara untuk menghasilkan uang tetapi juga sebagai sarana mempererat hubungan pertemanan.

Dalam konteks teoritis, fenomena ini dapat dijelaskan melalui konsep konformitas kelompok. Baron dan Byrne menyebutkan bahwa kohesivitas kelompok, norma sosial, dan jumlah anggota kelompok mempengaruhi tingkat konformitas individu.<sup>21</sup> Kohesivitas kelompok terlihat dari hubungan erat antara responden dan teman tongkrongannya, sementara norma sosial muncul ketika judi online dianggap wajar atau biasa dalam lingkungan tersebut. Faktor-faktor ini semakin diperkuat oleh akses mudah ke judi online melalui teknologi, sebagaimana dijelaskan dalam penelitian Faradianti dkk. yang menunjukkan bahwa globalisasi mempercepat penyebaran perilaku seperti judi online.<sup>22</sup>

Pengaruh teman sebaya juga terlihat melalui aspek *normative influence*, di mana individu menyesuaikan diri dengan perilaku kelompok untuk menjaga hubungan sosial. Fenomena ini relevan dengan studi Sahputra dkk. yang menunjukkan bahwa perilaku judi online sering kali dimulai dari rasa penasaran akibat ajakan atau cerita teman.<sup>23</sup> Selain itu, penelitian Wardle menyebutkan bahwa judi sering dipandang sebagai aktivitas kolektif yang dapat mempererat hubungan sosial dalam kelompok.<sup>24</sup> Hal ini tercermin dalam hasil

---

<sup>17</sup> ANA, Responden Wawancara Penelitian Mengenai Perjudian Online.

<sup>18</sup> RH, Responden Wawancara Penelitian Mengenai Perjudian Online.

<sup>19</sup> ANA, Responden Wawancara Penelitian Mengenai Perjudian Online.

<sup>20</sup> ANA, Responden Wawancara Penelitian Mengenai Perjudian Online.

<sup>21</sup> Kartika Martasari dan Desy Arisandy, "Kohesivitas Teman Sebaya dalam Konformitas Pada Remaja Sekolah," *Jurnal Ilmiah Psyche* 12, no. 1 (26 Juli 2018): 01–10, <https://doi.org/10.33557/jpsyche.v12i1.583>.

<sup>22</sup> Martasari dan Arisandy.

<sup>23</sup> Dika Sahputra et al., "Dampak Judi Online Terhadap Kalangan Remaja (Studi Kasus Tebing Tinggi)," *Islamic Counseling: Jurnal Bimbingan Konseling Islam* 6, no. 2 (2022): 139–55, <https://doi.org/10.29240/jbk.v6i2.3866>.

<sup>24</sup> Heather Wardle, "Perceptions, people and place: Findings from a rapid review of qualitative research on youth gambling," *Addictive Behaviors* 90 (Maret 2019): 99–106, <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2018.10.008>.

wawancara, di mana responden mengaku merasa lebih dekat dengan teman-temannya saat bermain judi bersama.

Teknologi dan modernisasi juga memainkan peran besar dalam memperkuat prevalensi judi online di kalangan mahasiswa. Akses yang mudah melalui ponsel pintar dan aplikasi daring membuat aktivitas ini semakin sulit dihindari. Penelitian menyoroti bahwa globalisasi teknologi tidak hanya meningkatkan akses tetapi juga memperluas pengaruh sosial, di mana perilaku seperti judi online menjadi bagian dari tren kelompok. Dalam konteks ini, mahasiswa cenderung mengikuti tren kelompok tanpa mempertimbangkan dampak jangka panjang, terutama karena adanya tekanan dari teman sebaya dan iming-iming keuntungan besar.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa keterlibatan mahasiswa dalam judi online tidak hanya dipengaruhi oleh faktor individu tetapi juga oleh dinamika sosial di lingkungan pertemanan mereka. Kombinasi antara ketertarikan terhadap keuntungan finansial, tekanan emosional, dan pengaruh kelompok menciptakan kondisi yang sulit dihindari oleh responden. Fenomena ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menekankan pentingnya memahami interaksi antara faktor internal dan eksternal dalam perilaku mahasiswa.

Fenomena judi online di kalangan mahasiswa menunjukkan perlunya pendekatan yang holistik untuk mengatasi masalah ini. Selain memberikan edukasi tentang risiko judi online, penting untuk menciptakan lingkungan sosial yang mendukung perilaku positif di kalangan mahasiswa. Langkah-langkah seperti kampanye anti-judi online, penguatan regulasi, dan pemberian sanksi sesuai Pasal 303 KUHP dapat menjadi upaya preventif yang efektif. Selain itu, peran teknologi juga harus dimanfaatkan secara positif, misalnya melalui aplikasi edukasi atau platform sosial yang mempromosikan nilai-nilai positif di kalangan mahasiswa.<sup>25</sup> Dengan demikian, pengaruh negatif lingkungan sosial terhadap mahasiswa dapat diminimalkan.

### **3.2. Upaya meminimalisir judi online di Kalangan Mahasiswa Bandung**

Judi online semakin marak di kalangan mahasiswa, termasuk di Bandung, yang merupakan salah satu kota dengan populasi mahasiswa terbesar di Indonesia. Banyak faktor yang menyebabkan mahasiswa terjerumus dalam judi online, mulai dari tekanan ekonomi, keinginan mendapatkan uang secara instan, hingga pengaruh lingkungan dan promosi yang masif di media sosial. Berdasarkan data dan penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa langkah yang dapat diambil untuk meminimalisir keterlibatan mahasiswa di Bandung dalam judi online

#### **a. Meningkatkan edukasi dan kesadaran mahasiswa tentang bahaya judi online**

Penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa yang terlibat dalam judi online sering kali kurang memahami hukum yang mengatur perjudian tersebut. Edukasi mengenai dampak negatif dan konsekuensi hukum dari judi online sangat penting untuk meningkatkan kesadaran di kalangan mahasiswa.<sup>26</sup>

#### **b. Memperkuat regulasi dan pengawasan terhadap judi online**

Upaya penanggulangan oleh pihak kepolisian mencakup pemberian himbauan kepada masyarakat mengenai bahaya perjudian dan pengawasan di dunia maya melalui media internet. Penyuluhan dan pendekatan langsung kepada masyarakat dilakukan untuk

<sup>25</sup> Makarin dan Astuti, "Faktor yang Mempengaruhi Mahasiswa Melakukan Perjudian Online."

<sup>26</sup> Anisa Diniati, "Konstruksi Sosial Melalui Komunikasi Intrapribadi Mahasiswa Gay di Kota Bandung," *Jurnal Kajian Komunikasi* 6, no. 2 (2018): 147–59, <https://doi.org/10.24198/jkk.v6i2.13768>.

memberikan pengertian mengenai perjudian online serta pengetahuan akan dampak negatifnya.<sup>27</sup>

c. Menyediakan alternatif kegiatan positif bagi mahasiswa

Mahasiswa yang mengalami kecanduan judi online menunjukkan perubahan dalam kondisi psikososial mereka. Menyediakan alternatif kegiatan positif dapat membantu mengalihkan perhatian mereka dari perjudian dan memperbaiki kondisi psikososial tersebut.<sup>28</sup>

d. Meningkatkan literasi keuangan mahasiswa

Kurangnya literasi keuangan dapat mendorong mahasiswa untuk mencari jalan pintas melalui judi online. Program seperti kelas manajemen keuangan dan pelatihan keterampilan hidup dapat membantu mahasiswa fokus pada pengembangan diri dan menghindari perjudian.

e. Mendorong dukungan sosial dan komunitas

Dukungan dari keluarga dan komunitas sangat penting dalam mencegah mahasiswa terjerat judi online. Pemerintah Kota Bandung mendorong peran aktif orang tua dalam mengawasi dan memberikan edukasi kepada anak-anak mereka mengenai dampak negatif judi online sejak dini.<sup>29</sup>

### 3.3. Dampak judi online bagi Kalangan Mahasiswa Bandung

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:

- a. Menjadi boros dan menghabiskan harta yang sudah dimiliki
- b. Terjadinya kecanduan dan sulit mengontrol keuangan
- c. Melakukan pinjaman demi menutupi kekurangan
- d. 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 acara untuk dapat bermain judi, tidak peduli bahwa uangnya telah habis sekalipun. Tidak cukup sampai disitu, ketika uang mereka telah 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

<sup>27</sup> Matt Richtel, "Is Social Media Addictive Here's What the Science Says.," *The New York Times*, 2023, Diakses pada 31 Oktober 2023, <https://www.nytimes.com/2023/10/25/health/social-media-addiction.html>.

<sup>28</sup> Zueli Huang dan Alan Brown, "An Analysis and Classification of Problems in Small Business," *International Small Business Journal: Researching Entrepreneurship* 18, no. 1 (1 Oktober 1999): 73–85, <https://doi.org/10.1177/0266242699181004>.

<sup>29</sup> Bassam Tibi, *The Challenge of Fundamentalism Political Islam and the New World Disorder* (California: University of California Press, 2002).

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.<sup>30</sup> 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.

a. Dampak ekonomi

Judi online memiliki efek besar terhadap mahasiswa, salah satunya adalah kehilangan uang yang besar. Akhirnya, mahasiswa yang hanya mencoba-coba terjebak dalam perjudian karena berharap mendapatkan keuntungan cepat. Namun, kebanyakan pemain judi online justru mengalami kekalahan dan kehilangan banyak uang. Tidak jarang dana yang digunakan untuk berjudi berasal dari dana yang seharusnya digunakan untuk hal-hal penting seperti biaya kuliah, makan, transportasi, dan sebagainya. Mahasiswa mengalami kesulitan untuk memenuhi kebutuhan dasar mereka dan bahkan berpotensi mengganggu studi mereka sebagai akibat dari situasi ini. Dengan keadaan keuangan yang semakin sulit, banyak siswa akhirnya memilih untuk meminjam uang dari berbagai sumber untuk terus bermain dan mencoba mengembalikan uang mereka yang hilang.<sup>31</sup>

b. Dampak pada prestasi akademik

Judi online juga berdampak besar pada prestasi akademik siswa. Mahasiswa yang kecanduan judi kehilangan fokus dalam belajar karena mereka menghabiskan banyak waktu untuk bermain atau memikirkan cara mendapatkan uang untuk berjudi. Akibatnya, mereka sering mengabaikan tugas akademik mereka, melewatkan kelas, dan tidak mempersiapkan diri untuk ujian. Mereka juga kehilangan nilai yang signifikan seiring berjalannya waktu, yang membuat mereka sulit untuk mengejar ketertinggalan akademik. Selain itu, kecanduan judi sering menyebabkan siswa kehilangan keinginan untuk belajar. Karena mereka lebih tertarik dengan janji keuntungan cepat dari judi online, mereka mulai melihat pendidikan sebagai sesuatu yang tidak lagi penting. Untuk terus bermain judi, beberapa mahasiswa sampai berpura-pura sakit atau memiliki urusan mendesak untuk tidak hadir di kelas.<sup>32</sup>

c. Dampak psikologis

Judi online memiliki dampak psikologis yang signifikan terhadap mahasiswa. Efek yang paling umum termasuk peningkatan tingkat stres dan kecemasan. Jika mahasiswa sering kalah dalam permainan, mereka akan tertekan dan khawatir tentang bagaimana mereka bisa mengembalikan uang yang hilang. Jika mereka telah meminjam uang dari orang lain dan merasa terjebak dalam siklus hutang yang tidak kunjung selesai, keadaan mereka semakin memburuk. Mereka juga dapat mengalami rasa bersalah dan penyesalan yang mendalam, terutama jika mereka menyadari bahwa kebiasaan berjudi telah merusak

---

<sup>30</sup> Untung Subagja, "Kerugian Negara Akibat Judi Online Capai Rp138 Triliun," Jurnas.com, 2023, Diakses pada 30 Maret 2025, <https://www.jurnas.com/artikel/142840/Kerugian-Negara-Akibat-Judi-Online-Capai-Rp138-Triliun/>.

<sup>31</sup> Hani Hatimatunnisani et al., "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, no. 1 (1 September 2023): 130–36, <https://doi.org/10.59820/soma.v2i1.124>.

<sup>32</sup> Daniel Alberto Sitorus, "Dampak Judi Online terhadap Mahasiswa : Ancaman Nyata bagi Masa Depan Generasi Muda," *kompasiana*, 2025, Diakses pada 30 Maret 2025, <https://www.kompasiana.com/danielalbertositorus3858/67c7257bed641539685dd6b2/dampak-judi-online-terhadap-mahasiswa-ancaman-nyata-bagi-masa-depan-generasi-muda?page=2>.

---

kehidupan mereka secara keseluruhan. Kecanduan judi online juga dapat menyebabkan depresi.

Setelah mengalami kerugian yang signifikan, mahasiswa sering kali merasa putus asa dan kehilangan harapan terhadap masa depan mereka. Mereka mulai merasa tidak berguna dan menjauh dari pergaulan sosial. Selain itu, karena mereka terus-menerus berpikir tentang uang yang hilang dan mencari cara untuk mendapatkan kembali modal yang telah mereka habiskan, beberapa orang mengalami gangguan tidur. Mahasiswa yang mengalami tekanan mental yang signifikan akibat judi online dapat berpikir untuk melakukan tindakan ekstrem, seperti menyakiti diri sendiri atau bahkan bunuh diri, jika kondisi ini dibiarkan tanpa perawatan. Selain itu, judi online juga dapat mengubah perilaku seseorang secara signifikan. Mahasiswa yang kecanduan judi mungkin lebih mudah marah, marah, dan agresif terhadap orang lain.<sup>33</sup>

d. Dampak sosial

Judi online juga memberikan dampak negatif terhadap kehidupan sosial pelajar. Salah satu perubahan yang sering terjadi adalah meningkatnya isolasi sosial. Siswa yang kecanduan judi lebih banyak menghabiskan waktu sendirian di depan layar komputer atau ponsel, mengabaikan interaksi dengan teman dan keluarga. Mereka mulai menjauhkan diri dari situasi sosial karena merasa malu dengan kebiasaan berjudi atau takut dihakimi oleh orang lain. Akibatnya, hubungan mereka dengan orang-orang di sekitarnya menjadi tegang, dan mereka kehilangan dukungan sosial yang dapat membantu mereka menghentikan kebiasaan buruk tersebut.

Selain itu, mahasiswa yang terlibat dalam perjudian online juga sering melakukan perilaku yang merugikan orang lain. Beberapa dari mereka mulai berbohong untuk mendapatkan uang tambahan, seperti berpura-pura membutuhkan bantuan keuangan dari keluarga atau teman, meskipun uang tersebut digunakan untuk berjudi. Yang lain bertekad untuk mencuri uang atau barang berharga dari orang lain agar bisa terus bermain. Jika kebiasaan ini dibiarkan, mereka mungkin kehilangan kepercayaan dari orang-orang di sekitarnya dan merusak reputasinya.<sup>34</sup>

e. Implikasi hukum

Dari segi hukum, perjudian online merupakan kegiatan ilegal di Indonesia, termasuk Bandung, dan dapat dikenakan sanksi pidana. Mahasiswa yang mengikuti perjudian online menghadapi risiko bertemu dengan aparat penegak hukum, baik sebagai pemain maupun sebagai pihak yang terlibat dalam transaksi perjudian. Jika tertangkap, mereka bisa terkena denda atau hukuman penjara, yang tentu saja bisa merusak masa depan mereka. Selain itu, banyak situs perjudian online beroperasi secara ilegal tanpa perlindungan apa pun bagi penggunanya. Hal ini membuat mahasiswa rentan terhadap berbagai bentuk penipuan dan kejahatan digital. Beberapa situs perjudian bahkan meminta penggunanya untuk memberikan data pribadi seperti nomor rekening dan identifikasi pribadi, yang dapat disalahgunakan untuk aktivitas ilegal seperti pencucian uang atau penipuan. Jika

---

<sup>33</sup> Sayyid Syafiq Hidayatullah, "Penampilan Peran Sosial Pelaku Judi Online Di kalangan Mahasiswa Universitas X Di Kota Bandung" (Bandung: Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik Universitas Pasundan, 2024).

<sup>34</sup> Ratihpuspita Krisnowo, Annisa Nur Halizah, dan Missel Ester, "FENOMENA JUDI ONLINE DI KALANGAN MAHASISWA: PENEGAKAN HUKUM, FAKTOR, DAMPAK DAN UPAYA PENCEGAHANNYA," *Yuriska: Jurnal Ilmiah Hukum* 16, no. 2 (3 Agustus 2024): 287–309, <https://doi.org/10.24903/yrs.v16i2.3100>.

mahasiswa tidak berhati-hati, mereka dapat menjadi korban kejahatan dunia maya dan menderita kerugian finansial dan hukum yang lebih besar.<sup>35</sup>

### 3.4. Dampak judi online bagi kesehatan mental di kalangan Mahasiswa Bandung

Kesehatan mental mahasiswa sering kali tidak diperhatikan dalam dunia akademik. Mereka menghadapi banyak tekanan, seperti tuntutan akademik yang tinggi, ekspektasi keluarga, dan pergaulan sosial yang selalu berubah. Stres dan kecemasan dapat disebabkan oleh beban tugas yang berat, jadwal yang padat, dan keinginan untuk meraih prestasi. Transisi dari sekolah menengah ke lingkungan kuliah yang lebih mandiri juga dapat menjadi masalah besar. Sering kali, mahasiswa baru harus menyesuaikan diri dengan sistem pembelajaran yang berbeda, lingkungan baru, dan tanggung jawab yang lebih besar daripada sebelumnya. Tekanan ini dapat berdampak negatif pada kesehatan mental mereka, memicu kecemasan, stres, dan depresi jika mereka tidak memiliki strategi adaptasi yang baik.<sup>36</sup>

Gangguan kesehatan mental pada mahasiswa dapat memengaruhi banyak aspek kehidupan mereka. Stres yang berkepanjangan dalam bidang akademik dapat menyebabkan konsentrasi dan keinginan untuk belajar menurun, menyebabkan kesulitan untuk mengerjakan tugas, memahami materi, dan menyelesaikan ujian dengan baik. Hal ini dapat berdampak langsung pada prestasi akademik mahasiswa dan bahkan dapat menyebabkan mereka kesulitan untuk melanjutkan studi mereka. Mahasiswa dengan gangguan mental cenderung menarik diri dari lingkungan sosial. Mereka merasa semakin terisolasi, menghindari teman, dan kurang terlibat dalam kegiatan kampus. Rasa kesepian yang berlarut-larut dapat memperburuk kesehatan mental mereka dan membuatnya semakin sulit untuk keluar dari lingkaran kecemasan dan stres.<sup>37</sup>

Selain itu, masalah kesehatan mental dapat berdampak pada kesehatan fisik mahasiswa. Stres berlebihan dapat mengganggu tidur, pola makan, dan sistem kekebalan tubuh. Mahasiswa yang mengalami tekanan emosional berat mungkin mengalami insomnia atau justru tidur terlalu banyak. Mereka juga mungkin kehilangan nafsu makan atau, sebaliknya, makan terlalu banyak untuk melupakan. Akibatnya, tubuh menjadi kurang kuat, lebih mudah lelah, dan lebih rentan terhadap penyakit. Kondisi ini dapat berkembang menjadi gangguan kesehatan mental yang lebih serius, seperti depresi berat atau gangguan kecemasan kronis, jika tidak diatasi segera.<sup>38</sup>

Untuk mengatasi masalah ini, mahasiswa harus menggunakan metode yang berguna untuk mengelola stres dan menjaga kesehatan mental mereka. Menjaga keseimbangan antara kehidupan pribadi dan akademik adalah salah satu cara yang dapat dilakukan. Untuk tetap stabil secara mental, mahasiswa juga harus menjalani gaya hidup sehat, yang mencakup berolahraga, makan makanan bergizi, dan tidur yang cukup. Berbicara dengan teman, keluarga, atau dokter juga dapat membantu mengurangi tekanan. Banyak institusi

---

<sup>35</sup> B Nugroho, "Pengaruh Kecanduan Judi Online terhadap Prestasi Akademik," *Jurnal Pendidikan Indonesia* 14, no. 2 (2022): 45–60.

<sup>36</sup> John W. Santrock, *Life-span Development* (New York: McGraw-Hill Education, 2019), <https://books.google.co.id/books?id=TfV7tQEACAAJ>.

<sup>37</sup> Dewi Rachmawati dan Siti Nuraini, "Pengaruh Stres Akademik terhadap Kesehatan Mental Mahasiswa," *Jurnal Psikologi Universitas Indonesia* 15, no. 2 (2023): 100–115.

<sup>38</sup> Martin E. P. Seligman, *Flourish: A visionary new understanding of happiness and well-being* (New York: Free Press, 2011), <https://scottbarrykaufman.com/wp-content/uploads/2015/01/Seligman-2011-Chapter-1.pdf>.

pendidikan saat ini menyediakan layanan konseling untuk mahasiswa yang membutuhkan dukungan psikologis.<sup>39</sup>

#### 4. KESIMPULAN

Perjudian online di kalangan mahasiswa, termasuk di Kota Bandung, merupakan fenomena yang kompleks dan dipengaruhi oleh berbagai faktor internal maupun eksternal. Faktor internal seperti rasa penasaran, tekanan emosional, dan keinginan memperoleh keuntungan secara instan menjadi pendorong utama keterlibatan mahasiswa dalam aktivitas ini. Sementara itu, faktor eksternal seperti pengaruh teman sebaya, lingkungan sosial, promosi di media sosial, serta kemudahan akses teknologi turut memperkuat kebiasaan berjudi. Dampak yang ditimbulkan sangat luas, mencakup aspek ekonomi, akademik, psikologis, sosial, dan hukum. Mahasiswa rentan mengalami kerugian finansial signifikan, kehilangan dana untuk kebutuhan pokok, terjerat pinjaman online, hingga mengalami gangguan akademik akibat kehilangan fokus dan motivasi belajar. Secara psikologis, kecanduan judi online dapat menyebabkan stres, depresi, hingga tindakan membahayakan diri sendiri. Dalam aspek sosial, keterlibatan dalam judi online dapat merusak relasi sosial, menurunkan kepercayaan, serta mendorong perilaku menyimpang. Di sisi hukum, perjudian daring merupakan aktivitas ilegal di Indonesia yang dapat menimbulkan risiko pidana serta menjadi pintu masuk bagi kejahatan digital. Untuk mengatasi permasalahan ini, diperlukan pendekatan holistik melalui upaya edukatif, preventif, dan regulatif. Strategi yang disarankan meliputi peningkatan literasi keuangan, kampanye bahaya judi online, penguatan regulasi dan pengawasan, serta penyediaan alternatif kegiatan positif bagi mahasiswa. Pendekatan non-penal, seperti pemberdayaan lingkungan sosial yang sehat, peran aktif keluarga, serta dukungan institusi pendidikan juga menjadi kunci dalam menekan keterlibatan mahasiswa dalam perjudian daring. Selain itu, pemanfaatan teknologi secara positif melalui media edukatif dan platform digital yang membangun nilai-nilai produktif perlu dioptimalkan. Upaya kolektif dari berbagai pihak sangat diperlukan agar mahasiswa tidak terjerumus lebih jauh ke dalam dampak negatif judi online yang dapat merusak masa depan mereka.

#### REFERENCES

- Addiyansyah, Wahfidz, dan Roffi'ah. "Kecanduan Judi Online di Kalangan Remaja Desa Cilebut Barat Kecamatan Sukaraja Kabupaten Bogor." *Jurnal Gagasan Komunikasi, Politik, dan Budaya* 1, no. 1 (2023): 13–22.
- Aditya, Bima, Susilahati, dan Irhamni Rahman. "Fenomena Judi Bola Online Di Kalangan Mahasiswa." *Perspektif* 2, no. 1 (2022): 97–104. <https://jurnal.jkp-bali.com/perspektif/article/view/345/143>.
- Adli, Maulana, dan Jonyanis. "Perilaku Judi Online (Di kalangan Mahasiswa Universitas Riau)." *Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Riau* 2, no. 2 (2015): 1–15.
- Diniati, Anisa. "Konstruksi Sosial Melalui Komunikasi Intrapribadi Mahasiswa Gay di Kota Bandung." *Jurnal Kajian Komunikasi* 6, no. 2 (2018): 147–59. <https://doi.org/10.24198/jkk.v6i2.13768>.
- Fahrudin, Adi. *Pengantar Kesejahteraan Sosial*. Bandung: Refika Aditama, 2012.

<sup>39</sup> Ahmad Hidayat dan Rina Kusuma, "Kesehatan Mental Mahasiswa: Tantangan dan Strategi Menghadapinya," *Jurnal Kesehatan Mental Indonesia* 8, no. 1 (2022): 45–60.

- Hatimatunnisani, Hani, Haifa Nurfadillah, Melan Wasti, Putri Rika, dan Risca Maharani. "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, no. 1 (1 September 2023): 130–36. <https://doi.org/10.59820/soma.v2i1.124>.
- Hidayat, Ahmad, dan Rina Kusuma. "Kesehatan Mental Mahasiswa: Tantangan dan Strategi Menghadapinya." *Jurnal Kesehatan Mental Indonesia* 8, no. 1 (2022): 45–60.
- Hidayatullah, Sayyid Syafiq. "Penampilan Peran Sosial Pelaku Judi Online Di kalangan Mahasiswa Universitas X Di Kota Bandung." Bandung: Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik Universitas Pasundan, 2024.
- Huang, Zueli, dan Alan Brown. "An Analysis and Classification of Problems in Small Business." *International Small Business Journal: Researching Entrepreneurship* 18, no. 1 (1 Oktober 1999): 73–85. <https://doi.org/10.1177/0266242699181004>.
- Husrianta. "Studi kasus tentang perilaku pemain judi online dikalangan mahasiswa Universitas Mulawarman." *Sosiatri-Sosiologi* 6, no. 1 (2018): 73–87.
- Jamaludin, Adon Nasrullah. *Dasar-dasar patologi sosial*. Diedit oleh Beni Ahmad Saebani. 1 ed. Bandung: Pustaka Setia, 2016.
- Kartono, Kartini. *Patologi Sosial Jilid 1*. Depok: Raja Grafindo Persada, 2009.
- Krisnowo, Ratihpuspita, Annisa Nur Halizah, dan Missel Ester. "FENOMENA JUDI ONLINE DI KALANGAN MAHASISWA : PENEGAKAN HUKUM, FAKTOR, DAMPAK DAN UPAYA PENCEGAHANNYA." *Yuriska: Jurnal Ilmiah Hukum* 16, no. 2 (3 Agustus 2024): 287–309. <https://doi.org/10.24903/yrs.v16i2.3100>.
- Makarini, Abi Arsyani, dan Laras Astuti. "Faktor yang Mempengaruhi Mahasiswa Melakukan Perjudian Online." *Indonesian Journal of Criminal Law and Criminology (IJCLC)* 3, no. 3 (22 Januari 2023): 180–89. <https://doi.org/10.18196/ijclc.v3i3.17674>.
- Martasari, Kartika, dan Desy Arisandy. "Kohesivitas Teman Sebaya dalam Konformitas Pada Remaja Sekolah." *Jurnal Ilmiah Psyche* 12, no. 1 (26 Juli 2018): 01–10. <https://doi.org/10.33557/jpsyche.v12i1.583>.
- Nugroho, B. "Pengaruh Kecanduan Judi Online terhadap Prestasi Akademik." *Jurnal Pendidikan Indonesia* 14, no. 2 (2022): 45–60.
- Rachmawati, Dewi, dan Siti Nuraini. "Pengaruh Stres Akademik terhadap Kesehatan Mental Mahasiswa." *Jurnal Psikologi Universitas Indonesia* 15, no. 2 (2023): 100–115.
- Richtel, Matt. "Is Social Media Addictive Here's What the Science Says." *The New York Times*, 2023. <https://www.nytimes.com/2023/10/25/health/social-media-addiction.html>.
- Sahputra, Dika, Anisya Afifa, Adinda Muna Salwa, Nurman Yudhistira, dan Liyani Azizah Lingga. "Dampak Judi Online Terhadap Kalangan Remaja (Studi Kasus Tebing Tinggi)." *Islamic Counseling : Jurnal Bimbingan Konseling Islam* 6, no. 2 (2022): 139–55. <https://doi.org/10.29240/jbk.v6i2.3866>.
- Santrock, John W. *Life-span Development*. New York: McGraw-Hill Education, 2019. <https://books.google.co.id/books?id=TfV7tQEACAAJ>.
- Seligman, Martin E. P. *Flourish: A visionary new understanding of happiness and well-being*. New York: Free Press, 2011. <https://scottbarrykaufman.com/wp-content/uploads/2015/01/Seligman-2011-Chapter-1.pdf>.
- Sitorus, Daniel Alberto. "Dampak Judi Online terhadap Mahasiswa : Ancaman Nyata bagi Masa Depan Generasi Muda." *kompasiana*, 2025. <https://www.kompasiana.com/danielalbertositorus3858/67c7257bed641539685dd6b2/>

- dampak-judi-online-terhadap-mahasiswa-ancaman-nyata-bagi-masa-depan-generasi-muda?page=2.
- Subagja, Untung. “Kerugian Negara Akibat Judi Online Capai Rp138 Triliun.” *Jurnas.com*, 2023. <https://www.jurnas.com/artikel/142840/Kerugian-Negara-Akibat-Judi-Online-Capai-Rp138-Triliun/>.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. 23 ed. Bandung: Alfabeta, 2016.
- Supratama, Resky, Marisa Elsera, dan 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 (15 September 2022): 297–311. <https://doi.org/10.37329/ganaya.v5i3.1933>.
- Tibi, Bassam. *The Challenge of Fundamentalism Political Islam and the New World Disorder*. California: University of California Press, 2002.
- Wardle, Heather. “Perceptions, people and place: Findings from a rapid review of qualitative research on youth gambling.” *Addictive Behaviors* 90 (Maret 2019): 99–106. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2018.10.008>.
- Widyaningrum, Nisa. “Pentingnya Menjaga Kesehatan Mental Bagi Mahasiswa.” UKM UGM, 2021.