

Tren Perjudian Online di Kalangan Mahasiswa: Dampak dan Upaya Pencegahannya

Agnes Chintya Siringoringo¹, Sri Yunita², Jamaludin³

^{1,2,3}Universitas Negeri Medan, Jl. William Iskandar Ps. V, Kec. Percut Sei Tuan, Kab. Deli Serdang, Sumatera Utara
siringoringoagnesc@gmail.com

Abstract

Online gambling has become a prominent phenomenon among students because it is considered a fast way to earn money instantly, even becoming the main source of income for some students to meet their daily needs. However, serious attention to this phenomenon arises because it is considered detrimental to the future of Indonesia's young generation, changing mindsets in earning a living and forming less productive personalities. Some cases involve students using money from their tuition fees to gamble without considering the risks, potentially threatening their ability to pay off educational costs. Therefore, this research aims to identify the factors driving students to engage in online gambling. Factors such as social, economic, situational aspects, learning environment, perception of winning, and perception of addiction influence students' tendencies in online gambling, while secretive attitudes, difficulty accepting advice, stubbornness, and reluctance to admit or avoid potential dangers are obstacles in dealing with this phenomenon.

Keywords: Online Gambling, Students, Factors

Abstrak

Perjudian online telah menjadi fenomena menonjol di kalangan mahasiswa karena dianggap sebagai cara cepat untuk mendapatkan uang secara instan, bahkan menjadi sumber utama penghasilan bagi beberapa mahasiswa untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari. Namun, perhatian serius terhadap fenomena ini timbul karena dianggap merugikan bagi masa depan generasi muda Indonesia, mengubah pola pikir dalam mencari nafkah dan membentuk kepribadian kurang produktif. Beberapa kasus melibatkan mahasiswa yang menggunakan uang dari biaya kuliah mereka untuk berjudi tanpa mempertimbangkan risiko, berpotensi mengancam kemampuan mereka melunasi biaya pendidikan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan mengidentifikasi faktor-faktor pendorong mahasiswa terlibat dalam perjudian online. Faktor-faktor seperti aspek sosial, ekonomi, situasional, lingkungan belajar, persepsi tentang kemenangan, dan persepsi terhadap kecanduan mempengaruhi kecenderungan mahasiswa dalam perjudian online, sementara sikap merahasiakan, kesulitan menerima nasihat, keras kepala, dan keengganan mengakui atau menghindari potensi bahaya menjadi kendala dalam penanggulangan fenomena ini.

Kata Kunci: Judi Online, Mahasiswa, Factor

Copyright (c) 2023 Agnes Chintya Siringoringo, Sri Yunita, Jamaludin

✉ Corresponding author: Agnes Chintya Siringoringo

Email Address: siringoringoagnesc@gmail.com (Jl. William Iskandar Ps. V, Kab. Deli Serdang, Sumut)

Received 19 Desember 2023, Accepted 26 Desember 2023, Published 3 Januari 2024

PENDAHULUAN

Kemudahan akses internet yang semakin meluas dimanfaatkan secara tidak tepat oleh individu untuk terlibat dalam perjudian online. Awalnya, internet digunakan untuk bermain game online, tetapi ketertarikan ini membawa remaja masuk ke dalam dunia perjudian online. Kartono (2014) menjelaskan bahwa perjudian adalah risiko yang sengaja diambil dengan mempertaruhkan nilai atau barang berharga pada peristiwa yang tidak pasti, menciptakan ekspektasi yang sering kali 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.

Perjudian online semakin meningkat pesat pada saat ini, di mana para individu terlibat dalam kegiatan perjudian secara virtual melalui platform daring seperti situs web atau aplikasi yang terkoneksi dengan internet. Seluruh proses transaksi, mulai dari melakukan deposit hingga menarik uang hasil perjudian, dilakukan secara daring dalam sistem yang terhubung secara online. Selain itu, perjudian online juga melibatkan peran bank sebagai alat untuk mengalirkan dan mengelola uang dalam transaksi, karena dianggap praktis dan dapat dilakukan kapan saja serta di mana saja.

Ketersediaan situs perjudian online yang semakin meluas dan fasilitas akses serta transaksi yang mudah melalui sistem perbankan elektronik telah menyulitkan penegak hukum dalam menangani praktik perjudian daring. Kesulitan utamanya terletak pada kesulitan dalam mengumpulkan bukti yang diperlukan dan adanya hambatan dari pihak institusi keuangan untuk memberikan akses kepada pihak kepolisian untuk melakukan investigasi. Keadaan ini memberikan kesempatan bagi pelaku perjudian online untuk beroperasi dengan lebih leluasa karena minimnya pengawasan dari penegak hukum. Fenomena ini menarik minat lebih banyak orang untuk mencoba perjudian daring dengan harapan mendapatkan keuntungan besar.

Mahasiswa merupakan salah satu pihak yang tertarik terlibat dalam perjudian online, yang saat ini telah menjadi fenomena yang signifikan di kalangan mereka. Dalam era globalisasi, perkembangan teknologi memudahkan mahasiswa untuk mencari uang secara instan melalui kegiatan perjudian. Sejumlah mahasiswa bahkan menggunakan perjudian online sebagai alternatif untuk mendapatkan uang saku atau bahkan sebagai sumber utama penghasilan untuk memenuhi kebutuhan hidup mereka sehari-hari. Bagi mereka yang terlibat, hal ini dianggap sebagai sesuatu yang lumrah dan menjadi bagian dari kehidupan mereka.

Kurangnya pengawasan terhadap individu yang terlibat dalam kejahatan perjudian online, terutama di kalangan mahasiswa, telah mengubah perilaku ini menjadi kebiasaan yang berpotensi merugikan bagi generasi mendatang di Indonesia. Fenomena ini menciptakan sikap pragmatis karena kecenderungan untuk berjudi dan bergantung pada keberuntungan, yang pada akhirnya menimbulkan berbagai masalah sosial serta ketergantungan untuk terus mencoba, mengaburkan tanggung jawab baik secara pribadi maupun sosial. Kegagalan dalam perjudian dapat memicu dorongan untuk mencoba lagi, menyebabkan penumpukan hutang dan risiko kemiskinan yang dapat meningkatkan tingkat kriminalitas. Dengan demikian, perjudian tidak hanya memiliki dampak buruk secara langsung, tetapi juga tidak langsung menghasilkan konsekuensi negatif yang merugikan bagi individu dan masyarakat secara luas.

Perjudian secara signifikan mengubah strategi memperoleh penghasilan menjadi tidak konvensional serta menciptakan kecenderungan perilaku malas. Khususnya pada lingkungan mahasiswa, dampaknya mencakup perubahan dari pola berpikir yang visioner menjadi lebih pragmatis, penurunan kemampuan berpikir kritis yang seharusnya dimiliki mahasiswa, serta penjeratan mereka dalam lingkaran perjudian daring. Ketidaktegasan solusi dan kurangnya sanksi yang tegas terhadap kasus perjudian online memberi kebebasan bagi pelaku, terutama mahasiswa,

untuk terus melakukan aktivitas tersebut. Situasi ini mengurangi rasa takut akan konsekuensi dan mengaburkan pemahaman bahwa perjudian bertentangan dengan nilai-nilai sosial di Indonesia.

Berdasarkan latar belakang tersebut, tulisan ini akan menginvestigasi faktor-faktor yang mendorong minat mahasiswa terlibat dalam perjudian daring. Perjudian tidak hanya mengubah cara seseorang memperoleh penghasilan, tetapi juga berdampak psikologis pada mahasiswa, mengubah pola pikir dan kapasitas berpikir kritis yang seharusnya menjadi modal dasar generasi penerus. Kurangnya penyelesaian yang konkret dan efektif terhadap permasalahan perjudian online membuka ruang bagi mahasiswa untuk terus melakukan aktivitas tersebut, tanpa menyadari bahwa tindakan ini bertentangan dengan norma-norma sosial dan budaya yang dianut oleh masyarakat Indonesia.

METODE

Penelitian ini menerapkan metode kualitatif dengan fokus pada analisis pustaka yang mendalam, memanfaatkan sumber-sumber seperti buku, jurnal, majalah, serta literatur lainnya. Tujuannya adalah untuk mengidentifikasi serta menyelesaikan masalah yang terkait dengan pernikahan lintas agama dalam konteks hukum Islam. Metode studi pustaka digunakan sebagai pendekatan dalam mengumpulkan data, di mana peneliti memahami dan mempelajari teori-teori yang relevan dengan fokus penelitian.

Proses studi pustaka dalam penelitian ini terdiri dari empat tahap yang meliputi persiapan alat dan perlengkapan yang diperlukan, penyiapan bibliografi kerja, pengaturan waktu, dan proses membaca serta mencatat bahan penelitian. Menurut Zed (2004), tahapan ini membantu peneliti dalam mengorganisir langkah-langkah yang diperlukan untuk mengumpulkan data yang relevan dengan topik penelitian. Melalui metode ini, diharapkan peneliti dapat menghasilkan analisis yang komprehensif dan kritis terhadap materi yang dikaji. Metode kualitatif dengan pendekatan studi pustaka memberikan ruang untuk penelaahan yang mendalam terhadap subjek penelitian serta memungkinkan penarikan kesimpulan yang relevan dengan konteks yang dibahas.

HASIL DAN DISKUSI

Berjudi secara luas dianggap sebagai tindakan ilegal yang terlarang. Undang-undang telah mengatur perjudian sebagai kegiatan kriminal, baik sebagai tindak pidana berjudi atau turut serta dalam perjudian, yang diatur dalam Pasal 542 KUHP. Namun, berdasarkan perubahan dalam UU No. 7 tahun 1974 mengenai penertiban perjudian, Pasal 2 ayat (4) telah mengubah sebutannya menjadi Pasal 303 bis KUHP. Pasal 303 ayat (3) KUHP yang telah diubah tersebut menggambarkan permainan judi sebagai suatu aktivitas di mana kemungkinan memperoleh keuntungan bergantung pada keahlian individu, termasuk segala bentuk pertarungan pada hasil perlombaan atau permainan lainnya, yang tidak dilakukan oleh mereka yang terlibat dalam lomba atau permainan tersebut.

Perjudian melalui internet diatur dalam Pasal 27 ayat (2) UU No. 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas UU No. 11 Tahun 2008 atau yang dikenal sebagai UU ITE. Pasal ini secara jelas

menyatakan bahwa setiap individu yang dengan sengaja dan tanpa izin menyebarkan, mentransmisikan, atau membuat informasi elektronik atau dokumen elektronik yang terkait dengan perjudian dapat dikenai sanksi. Ancaman bagi pelanggaran ini diatur dalam Pasal 45 ayat (2) UU ITE, yang mengancam dengan hukuman penjara maksimal 6 tahun dan denda hingga Rp 1 miliar bagi pelaku judi online berdasarkan Pasal 27 ayat (2) UU ITE. Dengan ketentuan tersebut, pihak yang terlibat dalam perjudian daring dapat ditindak secara hukum.

Perjudian online memiliki potensi menjadi kebiasaan adiktif bagi para pemainnya. Meskipun pada awalnya mungkin mereka hanya tertarik untuk mencoba-coba, namun ketika meraih kemenangan, dorongan atau keinginan untuk mengulangi permainan semakin memuncak, mendorong mereka untuk bertaruh dengan jumlah yang lebih besar. Hal ini dipicu oleh keyakinan bahwa semakin besar taruhan yang dipasang, semakin besar pula potensi hasil yang bisa diperoleh dalam kemenangan. Salah satu keunggulan utama perjudian online adalah kemudahannya dilakukan kapan saja dan di mana saja, sering kali dimotivasi oleh keinginan untuk mengisi waktu luang.

Judi online tidak memandang siapa yang melakukannya, karena bisa dilakukan oleh siapa saja yang memiliki waktu luang, modal untuk bertaruh, akses ke komputer atau perangkat seluler, dan akses internet. Kemudahan ini seringkali mendorong orang untuk terlibat dalam perjudian online, karena kegiatan ini tidak memerlukan batasan fisik atau waktu tertentu. Hal ini menambah daya tarik bagi individu untuk terus terlibat dalam perjudian online, dengan harapan memperoleh keuntungan lebih besar dan mengisi waktu luang mereka.

Sistem deposit dalam perjudian online melibatkan transfer antar bank, dengan setiap bank memiliki rekening khusus untuk pengguna yang berbeda. Proses penarikan (withdrawal) hasil judi juga menggunakan sistem serupa, dimana pemilik situs judi menuliskan nominal yang ingin diambil oleh pemain. Agar pemain tetap setia pada situsnya, penyedia layanan judi online tidak hanya menghadirkan variasi permainan, tetapi juga memberikan bonus 1% kepada setiap pemain. Bonus ini diberikan saat pemain melakukan deposit dan dihitung berdasarkan total putaran uang yang dipertaruhkan serta kemenangan yang diperoleh oleh pemain.

Penyedia layanan judi online memberikan bonus secara mingguan pada setiap hari Jumat pukul 01.00 WIB, yang dapat dicairkan sebagai uang tunai atau digunakan kembali tanpa perlu deposit awal. Namun, untuk memperoleh bonus yang besar, pemain harus aktif bermain dan melakukan deposit dalam jumlah besar. Hal ini menjadi daya tarik bagi banyak pemain untuk terus berjudi online karena diharapkan bonus tersebut memberikan keyakinan bahwa uang mereka tidak akan hilang begitu saja. Terlepas dari hal tersebut, perilaku ini tanpa disadari dapat membuat seseorang semakin terjerumus dalam perjudian, membuatnya sulit untuk memperbaiki keadaan.

Mahasiswa saat ini terlibat dalam perjudian online yang sering dianggap sebagai hobi yang berlanjut secara terus-menerus, merupakan kebiasaan yang sudah tumbuh sejak masa sekolah dasar dan menengah. Mereka familiar dengan berbagai jenis permainan seperti perjudian sepak bola, sikbo, dragon tiger, qq, dan ceme yang populer di situs web tempat mereka berjudi. Upaya untuk

mendapatkan modal berjudi melibatkan penggunaan uang kuliah, gadai barang pribadi, berhutang, hingga menjual aset berharga seperti laptop dan sepeda motor. Aktivitas ini telah menjadi bagian tak terpisahkan dalam kehidupan sehari-hari mereka, yang sulit untuk dilepaskan setelah memasuki lingkungan perguruan tinggi. Dampak serius dari perjudian online ini tercermin dalam rutinitas yang terintegrasi dalam kehidupan mahasiswa, menunjukkan bahwa perilaku ini bukan hanya sekadar hobi, melainkan kebiasaan yang telah membentuk bagian signifikan dari kehidupan mereka sejak masa sekolah.

Dalam melaksanakan perjudian online, umumnya prosedur yang diikuti adalah dengan melakukan penyetoran uang terlebih dahulu dan membuat akun pribadi yang digunakan untuk bermain secara mandiri. Para penjudi diwajibkan melakukan deposit ke akun mereka sebelum memulai perjudian online dengan cara mentransfer sejumlah uang kepada admin situs judi sebagai modal awal. Ketika berhasil menang, uang yang dipertaruhkan akan dikembalikan melalui transfer bank, namun jika kalah, uang tersebut akan habis tanpa sisa. Dalam lingkungan mahasiswa, rutin terjadi perjudian online setidaknya dua kali dalam seminggu dengan jumlah deposit awal yang bervariasi mulai dari Rp.150.000,00 hingga Rp.10.000.000,00. Bagi mereka, kekalahan dan kemenangan dianggap sebagai hal yang umum dalam aktivitas perjudian ini.

Menurut pengakuan mereka, jika semua uang yang digunakan untuk berjudi dikumpulkan, jumlahnya cukup untuk membeli sebuah sepeda motor atau bahkan sejumlah uang yang mencukupi untuk membeli sebuah mobil. Hal ini menunjukkan seberapa besar jumlah uang yang terlibat dalam kegiatan perjudian online di kalangan mahasiswa dan seberapa besar dampak finansial yang mungkin mereka hadapi akibat kehilangan uang dari aktivitas tersebut. Meskipun perjudian ini dianggap sebagai aktivitas yang menghibur dan menguntungkan bagi sebagian, namun kesadaran akan risiko finansial yang signifikan yang dapat terjadi menjadi hal yang perlu diperhatikan.

Beberapa faktor yang memiliki pengaruh signifikan terhadap perilaku berjudi telah diidentifikasi melalui hasil penelitian lintas budaya yang dilakukan oleh para ahli:

1. Faktor situasional dalam perilaku perjudian meliputi tekanan sosial dari lingkungan sekitar, seperti teman atau kelompok, yang mendorong seseorang untuk berjudi agar sesuai dengan norma yang ada. Selain itu, strategi pemasaran dari industri perjudian yang menampilkan kesuksesan penjudi dan kesan bahwa menang dalam perjudian mudah didapat menciptakan persepsi yang mempengaruhi individu. Media massa, seperti televisi dan film, juga berperan dalam membentuk citra positif terhadap perjudian dengan mengagungkan keahlian dan kesuksesan penjudi. Dorongan dari lingkungan sosial serta pengaruh pemasaran dan media menciptakan situasi di mana seseorang merasa terdorong untuk mencoba perjudian. Dalam keseluruhan, faktor situasional dari interaksi sosial dan pengaruh media memberikan dorongan kuat bagi individu untuk terlibat dalam perilaku perjudian.
2. Faktor persepsi terkait dengan probabilitas kemenangan merupakan cara di mana para pelaku judi menilai kemungkinan menang saat terlibat dalam aktivitas perjudian. Orang yang sulit

melepaskan diri dari perjudian sering kali memiliki pandangan yang tidak tepat mengenai peluang kemenangan. Mereka cenderung sangat yakin akan meraih kemenangan, padahal kenyataannya peluang tersebut sangat kecil. Keyakinan ini sebenarnya hanyalah ilusi yang muncul dari penilaian subjektif atas peluang berdasarkan situasi yang tidak pasti. Mereka selalu berpikir bahwa jika belum menang saat ini, pasti akan berhasil menang di kesempatan berikutnya, dan sikap ini berulang kali dipertahankan.

3. Faktor kekurangan uang. Masyarakat dengan kondisi ekonomi rendah dan kebutuhan yang terus meningkat sering kali melihat perjudian sebagai cara untuk meningkatkan taraf hidup mereka. Dalam pandangan mereka, perjudian dianggap sebagai peluang untuk mendapatkan penghasilan tambahan di luar pekerjaan utama, diharapkan dengan modal yang dipertaruhkan, mereka bisa meraih keuntungan berlipat-lipat. Meskipun seseorang memiliki penghasilan yang cukup dan stabil, hal itu tidak menjamin bahwa mereka tidak tertarik untuk berjudi. Kebanyakan manusia memiliki sifat tidak pernah merasa puas dengan harta dan kekayaan yang dimiliki, sehingga terdorong untuk mencari keuntungan lebih banyak, menggunakan kemenangan judi untuk berjudi lagi. Bagi sebagian orang, perjudian bukan hanya tentang mendapatkan uang, tetapi juga sebagai bentuk hiburan dan tambahan penghasilan. Mereka sering mengabaikan dampak negatif dari kekalahan, lebih fokus pada kesenangan berjudi yang dianggap sebagai bagian dari budaya dan hobi mereka.

Perilaku manusia selalu diiringi oleh konsekuensi yang bisa berdampak baik maupun buruk, termasuk dalam hal judi online. Remaja yang terlibat dalam aktivitas judi online mengakui bahwa mereka telah merasakan dampak negatif dari keterlibatan mereka dalam permainan tersebut. Fenomena judi online dianggap sebagai perilaku menyimpang yang dapat merugikan individu dan lingkungannya. Dampak buruk dari judi online tidak hanya dirasakan secara pribadi oleh remaja, tetapi juga memengaruhi lingkungan sekitar mereka.

Nilai materi yang melemah merupakan salah satu efek yang dirasakan oleh para individu yang terlibat dalam aktivitas perjudian online. Penurunan nilai materi ini disebabkan oleh pengeluaran uang yang mereka miliki untuk kebutuhan yang tidak produktif, yaitu berjudi secara daring. Kehilangan uang adalah dampak negatif yang signifikan dari keterlibatan dalam permainan judi online. Uang menjadi elemen penting dalam aktivitas perjudian ini karena taruhan dilakukan dengan menggunakan uang. Ketika mereka kalah, uang yang dipertaruhkan akan hilang, dan jika pola ini berlanjut, mengakibatkan habisnya uang mereka untuk hal yang tidak memberikan manfaat. Setelah kehilangan uang, mereka cenderung mencari cara untuk mendapatkan uang kembali demi berjudi online, termasuk meminjam uang dari teman atau berhutang, bahkan terjerumus pada tindakan lebih ekstrem seperti pencurian.

Dampak material ini juga bisa memicu kasus pencurian yang dilakukan untuk mendapatkan uang hasil curian guna membeli chip agar dapat bermain judi online. Siklus ini berulang terus, di mana pencurian dilakukan secara berulang hingga setiap hari karena habisnya chip dan uang yang

digunakan dalam perjudian. Dalam konteks ini, pencurian menjadi elemen yang terkait dengan praktik judi online. Tak jarang, kasus semacam ini melibatkan remaja yang kurang memahami implikasi dari tindakan tersebut, sehingga ada kemungkinan mereka terlibat dalam kegiatan pencurian tersebut dan bahkan menjadi pelaku utama dalam praktik tersebut.

Banyak remaja terlibat dalam perjudian online dengan keyakinan bahwa mereka dapat memperoleh keuntungan lebih besar, meskipun umumnya masyarakat menganggap perjudian online sebagai hal yang buruk dan bertentangan dengan norma-norma agama serta merugikan. Dampak dari keterlibatan dalam perjudian online sangat signifikan dan berpengaruh terhadap nilai-nilai sosial yang sebelumnya dipegang, seperti keikutsertaan dalam kegiatan keagamaan seperti persiapan Isra' Mi'raj atau Maulid Nabi SAW, yang menjadi kurang diikuti oleh mereka yang terlibat dalam perjudian online.

Menurut Notonegoro, nilai-nilai sosial mencakup aspek material, vital, dan kerohanian. Fenomena perjudian online yang dijelaskan sebelumnya sangat negatif dan memiliki dampak yang merugikan dalam nilai-nilai tersebut. Dalam konteks nilai sosial, dampak dari perjudian online pada remaja sangatlah besar, seperti kurangnya minat bergaul dengan teman-teman yang tidak terlibat dalam permainan tersebut, ketidakmauan untuk bersosialisasi dengan rekan sebaya, serta perubahan perilaku lainnya. Bahkan, dalam wawancara dengan seorang teman dari seorang pemain perjudian online, terungkap bahwa dampaknya sangat menyedihkan karena temannya tersebut pernah menjual barang-barang pribadi seperti ponsel, laptop, bahkan rumahnya sendiri karena ketergantungan pada permainan online.

Keterlibatan remaja dalam perjudian online menunjukkan dampak yang serius dalam nilai-nilai sosial yang mereka anut sebelumnya, mempengaruhi aspek keterlibatan dalam kegiatan keagamaan dan pola interaksi sosial mereka. Fenomena ini menyoroti betapa meruginya perjudian online terhadap remaja, tidak hanya dari segi keuangan namun juga dalam perubahan perilaku dan sikap terhadap lingkungan sosial mereka.

Salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk menghentikan mahasiswa dari perilaku perjudian online adalah melalui edukasi menyeluruh yang menegaskan larangan terhadap segala bentuk perjudian. Selain itu, membangun alternatif kreatif merupakan solusi lain agar mahasiswa dapat mencari penghasilan tambahan sesuai dengan minat dan bakat mereka sendiri. Faktor-faktor ini dianggap penting dalam mengubah pola perilaku perjudian.

Kendala yang sering dihadapi dalam upaya menghentikan mahasiswa dari bermain judi online adalah sikap resisten mereka terhadap nasihat serta kecenderungan untuk membela diri. Beberapa mahasiswa merasa nyaman dengan aktivitas perjudian online dan sulit untuk meninggalkannya karena sudah menjadi rutinitas sehari-hari bagi mereka.

Meskipun sadar bahwa permainan judi online sering kali diatur sedemikian rupa oleh penyedia layanan judi online, mahasiswa yang terlibat masih memilih untuk melanjutkan praktik ini karena telah menjadi kebiasaan yang sulit diubah. Namun, penting untuk dicatat bahwa meskipun telah

terlanjur terlibat, masih ada kesempatan untuk berhenti dari kegiatan perjudian online.

Mendorong para pemain judi online untuk berhenti memerlukan motivasi dan dukungan yang kuat, terutama karena dampak dan konsekuensi dari perjudian online sangat merugikan bagi para pemainnya. Sebagian besar dari mereka baru berhenti dan merasa terpukul saat kegiatan judi online tersebut telah memengaruhi bidang pekerjaan, hubungan asmara, atau bahkan ketika mereka sudah kehilangan segalanya.

KESIMPULAN

Hasil penelitian tentang perjudian online di kalangan mahasiswa menegaskan bahwa ini merupakan isu yang sangat relevan di kalangan generasi muda. Perjudian online bukan sekadar hiburan, tetapi telah menjadi kebiasaan yang merugikan bagi masa depan mahasiswa. Faktor-faktor seperti dorongan ekonomi, lingkungan sosial, dan persepsi terhadap perjudian memiliki pengaruh besar terhadap keterlibatan mahasiswa dalam aktivitas ini. Meskipun telah ada upaya pencegahan, tantangan seperti resistensi terhadap nasihat, ketergantungan pada perjudian, dan kesulitan mengubah perilaku tetap menjadi kendala dalam menangani masalah ini. Penelitian menegaskan bahwa perjudian online bukanlah sekadar hiburan biasa tetapi sebuah masalah serius yang mempengaruhi mahasiswa secara signifikan. Pentingnya pemahaman mendalam terhadap faktor-faktor yang memengaruhi partisipasi mahasiswa dalam perjudian online menjadi kunci dalam upaya penanganan yang lebih efektif dan terfokus.

Berdasarkan hasil penelitian, sejumlah rekomendasi diajukan guna menghadapi perjudian online di kalangan mahasiswa. Pertama, diperlukan peningkatan dalam pendekatan pencegahan, termasuk edukasi menyeluruh mengenai risiko perjudian online. Institusi pendidikan dan pemerintah dapat menyelenggarakan program-program yang membentuk kesadaran akan bahaya perjudian serta alternatif lain untuk mendapatkan uang tanpa terlibat dalam praktik judi. Kedua, perlunya pengembangan layanan konseling dan dukungan psikologis yang mudah diakses bagi mahasiswa yang terjerat dalam perjudian online, membantu mereka mengatasi ketergantungan dan memotivasi untuk berhenti. Ketiga, diperlukan kolaborasi antara lembaga pendidikan, keluarga, pemerintah, dan instansi terkait lainnya untuk menangani permasalahan perjudian online secara menyeluruh. Hal ini melibatkan pemberian informasi, sumber daya, serta dukungan yang dibutuhkan untuk membantu mahasiswa keluar dari lingkaran perjudian. Terakhir, disarankan melakukan penelitian lanjutan guna memahami lebih dalam faktor-faktor yang memengaruhi kecenderungan mahasiswa dalam perjudian online dan mengevaluasi efektivitas program pencegahan yang ada. Dengan demikian, langkah-langkah lebih efektif dapat dirancang untuk menangani masalah perjudian online di kalangan mahasiswa.

REFERENSI

- Abi Arsyah Makarim Subagyo, L. A. (2022, November). Faktor Yang Mempengaruhi Mahasiswa Melakukan Perjudian Online. *Indonesian Journal Of Criminal Law And Criminology (IJCLC)*, 3, 10.
- Dika Sahputra , Anisya Afifa , Adinda Muna Salwa, Nurman Yudhistira , Liyani Azizah Lingga. (2022, November). Dampak Judi Online Terhadap Kalangan Remaja (Studi Kasus Tebing Tinggi). *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Islam*, 6, 18.
- Dimas Jidan Fakhriansyah, Muhammad Alwi. (2022, Oktober). Edukasi Bahaya Judi Online Kepada Remaja. *Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LP UMJ*, 4.
- Ramdani Budiman , Nurul Ayu Romadini , Muhammad Ardhana Herwandi Aziz , Agasta Gumelar Pratama . (2022, April). The Impact Of Online Gambling Among Indonesian Teens And Technology. *IAIC Transactions On Sustainable Digital Innovation (ITSDI)*, 3, 6.
- Kartono, K, 2014. Patologi Sosial 2 : Kenakalan Remaja. Jakarta : Rajawali Press
- Senoaji. (2015). Analisis Pengaruh Pengendalian Internal dan Pengelolaan Risiko Terhadap Kinerja Perusahaan. *Jurnal Indonesia Membangun*. <https://inaba.ac.id>
- Daradjat, Zakiah. 1976. Ilmu Jiwa Agama. Jakarta: Bulan Bintang.
- Reza Suharya. (2019). Fenomena Perjudian Dikalangan Remaja Kecamatan Samarinda Seberang, *eJournal Sosiatri-Sosiologi* 2019, 7 (3): 326-340 ejournal.sos.fisip-unmul.ac.id
- Dimas Noto Kusumo, Muhammad Rizky Ramadhan, Sulistiyani Febrianti. (2021). Maraknya Judi Online Di Kalangan Masyarakat Kota Maupun Desa, *Jurnal Perspektif* (Vol. 2 No. 2) DOI : 10.53947/perspekt.v2i3.391 <https://jurnal.jkp-li.com/perspektif/article/download/391/160/1175>