

# FENOMENA JUDI *ONLINE* PADA KALANGAN MAHASISWA DI KABUPATEN PACITAN

Pangih Eko Prayogo<sup>1</sup>, Martini<sup>2</sup>, Fashihullisan<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Pendidikan Sejarah, STKIP PGRI Pacitan

E-mail: [prayogoeko142@gmail.com](mailto:prayogoeko142@gmail.com)<sup>1</sup>, [ong65@gmail.com](mailto:ong65@gmail.com)<sup>2</sup>, [fashihullisan1983@gmail.com](mailto:fashihullisan1983@gmail.com)<sup>3</sup>

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan mengkaji proses penyebaran judi *online* pada kalangan mahasiswa di Pacitan, menganalisis dampak sosial, ekonomi dan budaya, judi *online* pada kalangan mahasiswa di Pacitan, dan menganalisis solusi pencegahannya. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan latar belakang adanya trend baru mahasiswa yakni kegandrungan berjudi *online*. Rumusan masalah meliputi, (1) bagaimana proses penyebaran judi *online* pada kalangan mahasiswa di Kabupaten Pacitan, (2) bagaimana dampak sosial, ekonomi & budaya judi *online* pada kalangan mahasiswa di Kabupaten Pacitan, (3) bagaimana solusi serta pencegahan judi *online* pada kalangan mahasiswa di Kabupaten Pacitan. Lokasi penelitian yakni, Kabupaten Pacitan. Penelitian ini menyimpulkan penyebaran judi *online* karena faktor circle pertemanan, media sosial, insting pribadi, dan pergaulan organisasi mahasiswa. Dampak sosial-nya adalah tidak dipercayai teman, menimbulkan konflik keluarga, kecenderungan antisosial, dan instabilitas emosi. Dampak ekonomi meliputi, uang beasiswa habis untuk judi, terjerat hutang, terjualnya barang-barang berharga. Dampak budaya, yakni kehilangan budaya intelektualitas, melemahnya nilai agama dan gotong royong. Pencegahan dan solusi judi *online* mahasiswa Pacitan dapat dilakukan oleh pihak tiga pihak, yakni orang tua, kampus dan pemerintah.

**Kata Kunci:** Judi, *Online*, Mahasiswa

**Abstract:** *This research aims to 1) examine the process of spreading online gambling among students in Pacitan, 2) analyze the social, economic, and cultural impacts of online gambling among students in Pacitan, and 3) analyze the prevention solutions. This research uses qualitative research methods with the background of a new trend among students, namely the craze for online gambling. The problem formulation includes (1) what is the process of spreading online gambling among students in Pacitan Regency, (2) what is the social, economic, and cultural impact of online gambling among students in Pacitan Regency, and (3) what are the solutions and prevention of online gambling among students in Pacitan Regency. The research location is Pacitan Regency. This research concludes that 1) the spread of online gambling is due to factors such as circle of friends, social media, personal instincts, and association with student organizations. 2) The social impact is not being trusted by friends, causing family conflict, antisocial tendencies, and emotional instability. The economic impacts include scholarship money being used up on gambling, getting into debt, and selling valuables. The cultural impacts are the loss of intellectual culture and the weakening of religious values and cooperation. Prevention and solutions for online gambling for Pacitan students can be carried out by three parties, namely parents, campus, and government.*

**Keyword:** *Gambling, Online, Students*

## PENDAHULUAN

Jagat maya memberikan kemewahan manusia kepada akses informasi apapun dan komunikasi kepada siapapun. Jagat maya juga menjelma menjadi dimensi kehidupan kedua umat manusia (*second life of human*), yang membuat manusia bergantung padanya. Hal tersebut karena jagat maya menyediakan ruang virtual dalam mengekspresikan ide, perasaan, hiburan, panggung politik, pasar bisnis, transaksi dagang dan segudang fungsi

lainya. Hampir separuh kehidupan nyata manusia (*real life*) terenggut oleh ruang virtual yang ada dalam jagat maya.

Kecanggihan tersebut tentunya berdampak pada terbukanya pintu kebebasan berekspresi dan kreativitas dalam masyarakat jagat maya. Dengan semakin canggihnya teknologi internet tersebut, sepertinya tidak ada lagi batasan dalam berinteraksi dan bertransaksi secara *online*, sehingga hal ini juga turut membawa kebiasaan buruk dan kejahatan manusia di jagat nyata berpindah ke jagat maya. Bahkan bukan hanya berpindah, tetapi jagat maya telah menjadi fasilitas yang mudah dalam menjadi sarang kebiasaan buruk dan kejahatan. (Zurohman, dkk, 2016) dalam (Addiyansyah, W. 2023) menjelaskan bahwa internet memang telah memberikan banyak kemudahan dalam kehidupan manusia. Namun, dengan perkembangan zaman, semakin banyak penggunaan internet yang berpotensi untuk disalahgunakan oleh pihak-pihak tertentu demi mencari keuntungan pribadi

Salah satu penyalahgunaan yang marak digandrungi oleh masyarakat dewasa ini adalah aktivitas judi *online*. Judi adalah aktivitas di mana seseorang bertaruh uang atau barang berharga pada suatu hasil acak atau kebetulan, dengan harapan memperoleh keuntungan. Praktik judi dapat bervariasi, mulai dari permainan kartu, mesin slot, taruhan olahraga, hingga lotere (Hidayah dkk 2024). Judi menurut Kamus besar Bahasa Indonesia adalah “Permainan dengan memakai uang sebagai taruhan” (Poerwadarminta, Kamus Besar Bahasa Indonesia, 1995).

Perjudian *online* di Indonesia termasuk salah satu isu kriminalitas elektronik yang sangat genting. Berdasarkan survei dari sistem monitor dan analisis media sosial, Drone Emprit, menyimpulkan bahwa negara Indonesia menduduki peringkat satu sebagai pemain judi *online* slot dan gacor di dunia. Posisi tersebut, berada diatas dari Kamboja dan Filipina dan Rusia (Rusdi Dian, 2023). Sementara itu dilansir dari Kompas.COM, Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) menjelaskan bahwa total transaksi keuangan terkait perjudian *online*, sejak tahun 2017 hingga saat ini berkisar Rp 500 triliun. Laporan PPATK juga menyatakan bahwa, dari rentan tahun 2022 hingga 2023, berkisar 3.295.310 masyarakat yang telah turut berkontribusi dalam permainan judi *online*, dengan total deposit sebanyak Rp 34,51 triliun (Yoga Sukmana, 2023). Kementerian Komunikasi dan Informasi melalui pres release media Kumparan News,

melaporkan bahwa kerugian negara akibat adanya trend judi *online* ini sebesar Rp 350 Triliun (KumparanNEWS, 2023).

Hingga saat ini, perjudian masih marak terjadi ditengah-tengah masyarakat, bahkan masih terus berkembang seiring dengan perkembangan masyarakat,. Telah terjadi banyak penggerebakan dan penangkapan bagi pelaku perjudian dan penjatuhan sanksi yang cukup berat, namun belum membawa efek jera bagi masyarakat untuk tidak melakukan praktek perjudian. Dalam dunia psikologis dapat dikatakan bahwa ketekunan dalam kejahatan adalah ketekunan pula di dalam kebiasaan. Perjudian masih menjadi kegiatan yang dianggap lumrah oleh sebagian masyarakat untuk jadikan sebagai permainan pengisi waktu kosong, atau bahkan dijadikan sebagai pencaharian (Waskita dalam Senoaji, 1987: 24).

Mirisnya, kelas sosial dari pengguna dan pemain dari perjudian *online* ini didominasi mayoritas oleh kelas ekonomi menengah ke bawah yang porsinya sebanyak 2,2 juta jiwa. Angka ini menurut dari dari Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK). Angka 2,2 juta jiwa tersebut terdiri dari segmen profesi/pekerjaan pelajar, mahasiswa, buruh, petani, ibu rumah tangga, pegawai swasta dan lain-lain. Semua profesi tersebut merupakan segmen pekerjaan yang berpenghasilan rendah. Pada umumnya, mereka bermain judi *online* dengan modal uang di bawah Rp 100 ribu (Leni Septiani, 2023). Dalam hal kasus ini, segmen mahasiswa menjadi pemain judi *online* yang cukup mengawatirkan. Hal tersebut karena mahasiswa adalah kaum intelektual yang diharapkan menjadi agen perubahan sosial-ekonomi malah terjerumus pada praktik kriminalitas yang dapat menyengsarakan nasibnya sendiri dan nasib bangsanya. Tidak jarang juga modal mahasiswa dalam mengikuti judi *online* adalah dengan menggunakan uang kuliah, menggadaikan barang yang dimiliki, berhutang dan bahkan menjual laptop dan motor (Astuti, L. 2022). Hal ini tentunya akan semakin memberikan resiko finansial bagi mahasiswa karena kerugian atas kekalahan permainan judi. Alih-alih mendapatkan keuntungan finansial, mahasiswa malah terjerembab kepada jurang kehancuran ekonomi.

Popularitas judi *online* di kalangan mahasiswa dapat membentuk karakter pragmatis karena kecenderungan bergantung atas keberuntungan, yang kemudian membentuk siklus lingkaran kecanduan untuk terus mencoba. Kekalahan ketika berjudi justru bisa menimbulkan dorongan untuk mencoba lagi sehingga dapat menyebabkan

penumpukan hutang dan risiko kemiskinan, bahkan kriminalitas baru. Oleh sebab itu, perjudian tidak hanya berdampak buruk secara langsung, tetapi juga memberikan akibat negatif yang merugikan untuk pribadi dan sosial. Kecanduan judi mengubah psikologi dalam memperoleh penghasilan menjadi tidak konvensional yang kemudian menciptakan kecenderungan perilaku malas. Dampaknya dapat mendegradasi dari pola berpikir yang visioner, penurunan kemampuan berpikir kritis mahasiswa, penjeratan mereka dalam lingkaran perjudian *online* (Siringoringo dkk, 2024).

Resiko dan dampaknya yang cukup mengerikan bagi mahasiswa tersebut tentunya tidak bisa dianggap remeh. Oleh sebab itu perlu adanya pencegahan dan penyelesaian masalah agar bisa memutus lingkaran setan judi *online*. Hal tersebut tentunya membutuhkan adanya penggalian akar penyebab, analisis fenomena dan penggambaran peta masalah melalui penelusuran dan kajian ilmiah agar dapat menyikap persoalan secara komprehensif. Oleh sebab urgensi tersebut, maka penulis mengangkat judul penelitian penelitian yakni “Fenomena Judi *Online* Pada Kalangan Mahasiswa di Kabupaten Pacitan”. Penelitian penelitian ini diusulkan atas dasar keresahan organik penulis terhadap fenomena pesatnya minat mahasiswa terhadap judi *online* dan hal-hal yang menyangkut isu tersebut.

Ruang lingkup lokasi penelitian ini adalah Kabupaten Pacitan yang memiliki beragam karakter dan jenis perguruan tinggi atau kampus. Perguruan tinggi di Kabupaten Pacitan di antaranya adalah, STKIP PGRI (Sekolah Tinggi Keguruan Ilmu Pendidikan Pendidikan Guru Republik Indonesia Pacitan, AKN Pacitan (Akademi Komunitas Negeri Pacitan), ISIMU Pacitan (Institut Studi Islam Muhammadiyah Pacitan), STAINU Pacitan (Sekolah Tinggi Agama Islam Pacitan), STAI-AL FATTAH Pacitan (Sekolah Tinggi Agama Islam Al Fattah) dan MAHAD ALY AL-TRAMASI Pacitan.

Penulis mengobservasi dalam beberapa bulan terakhir ada banyak mahasiswa dari perguruan tinggi di Kabupaten Pacitan yang terlibat dalam permainan judi *online*. Hal ini tentunya menjadi praktik yang sangat memprihatinkan dan perlu perhatian serius. Mahasiswa yang menjadi seseorang yang secara resmi terdaftar pada suatu program studi di suatu perguruan tinggi atau universitas tentunya bisa memberikan kesan buruk bagi nama suatu institusi kampus. Perguruan tinggi yang seharusnya menjadi sarana atau tempat bagi seseorang untuk mengembangkan kemampuan intelektual dan

kepribadiannya, terutama dalam hal pelatihan keterampilan, berpikir kritis, dan pengembangan karakter namun malah gagal memberikan dan membentuk karakter yang mencerminkan insan akademis dan bermoral.

Keterlibatan mahasiswa dalam perjudian *online* merupakan masalah besar karena berdampak signifikan terhadap fungsi sosial mahasiswa sebagai mahasiswa yang kritis dan aktif serta calon intelektual muda. Hal tersebut terjadi bisa disebabkan karena kurangnya pengawasan keluarga terhadap mahasiswa itu sendiri, pergaulan bebas, dan lemahnya benteng moral mahasiswa. Pola umum yang biasa terjadi adalah, pada awalnya mereka penasaran, lalu mencoba hingga kemudian mengalami kecanduan. Sedikit mahasiswa yang mengikuti perjudian *online* akan menularkan kebiasaan itu ke circle-nya lalu menyebar secara luas ke kalangan mahasiswa di Kabupaten Pacitan. Kebanyakan mahasiswa tergiur lalu terjerumus ke lingkaran kecanduan karena algoritma yang memihak kepada pemula agar menang. Selanjutnya dengan cara menunjukkan kemenangannya secara mudah juga dapat menarik orang lain agar gabung.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan, penulis menemukan gaya hidup mahasiswa di Kabupaten Pacitan banyak sekali yang cenderung lebih menyukai kehidupan mewah, enak dan serba kecukupan tanpa mau berusaha keras atau kesulitan. Mahasiswa seringkali melakukan aktivitas untuk menemukan kesenangan dalam hidupnya, menghabiskan waktu di luar rumah untuk berfoya-foya, membeli barang yang tidak dibutuhkan, dan selalu ingin menjadi pusat perhatian semua orang. Gaya hidup mahasiswa di Pacitan yang hedonism dan over-konsumtif dan tidak diiringi pendapatan yang sepadan mereka melakukan cara yang salah dalam kehidupannya, mereka berfikir mendapatkan uang yang lebih tetapi dengan cara yang instan dan cara yang dilakukan salah satunya dengan melakukan perjudian *online*, perilaku yang menyimpang yang sudah menyebar ke dalam ranah mahasiswa di Kabupaten Pacitan.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang dilakukan menggunakan analisis dan interpretasi teks dan hasil interview dengan tujuan untuk menemukan arti dari suatu fenomena. Penelitian kualitatif berkaitan dengan data non numerik, mengumpulkan dan menganalisis data naratif. Metode penelitian kualitatif terutama digunakan untuk memperoleh data yang kaya dan informasi rinci

tentang masalah yang akan dipecahkan. Metode penelitian kualitatif menggunakan fokus kelompok, wawancara mendalam, dan observasi berperan serta dalam mengumpulkan data, Steven Dukeshire & Jennifer Thurlow (2002).

Penelitian kualitatif adalah proses menggali dan memahami makna tindakan individu dan kelompok untuk menjelaskan permasalahan sosial dan kemanusiaan. Proses penelitian meliputi membuat pertanyaan dan prosedur penelitian yang masih bersifat sementara, pengumpulan data dalam setting partisipan, analisis data secara induktif, membangun data yang parsial ke dalam tema, dan selanjutnya memberikan interpretasi terhadap makna suatu data. Terakhir adalah membuat laporan dalam struktur yang fleksibel, Creswell (2009).

Penelitian kualitatif merupakan payung dari berbagai metode penelitian naturalistik dalam kehidupan sosial. Data atau informasi yang berupa teks hasil wawancara, catatan lapangan, dokumen, bahan-bahan yang bersifat visual seperti artifacts, foto-foto, video, data dari internet, dokumen pengalaman hidup manusia dianalisis secara kualitatif (Johnny Saldana, 2011).

Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk mempelajari keadaan alami suatu objek, dimana peneliti sebagai instrumen utama dan teknik pengumpulan datanya bersifat triangulasi (gabungan) dan analisis data dilakukan secara induktif dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi. Obyek penelitian kualitatif merupakan obyek yang alamiah, atau natural setting, sehingga metode penelitian ini disebut sebagai metode naturalistik. Obyek alamiah merupakan obyek yang apa adanya, tanpa dimanipulasi oleh peneliti sehingga kondisi pada saat peneliti memasuki obyek, setelah berada di obyek dan setelah keluar dari obyek relatif tidak berubah.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil**

Penelitian ini dilakukan selama dua bulan, sejak 1 Mei 2024 hingga 30 Juni 2024. Narasumber penelitian adalah mahasiswa di Kabupaten Pacitan yang terlibat perjudian *online* dengan sampel 8 orang, berasal dari kampus STKIP PGRI Pacitan, AKN Pacitan, ISIMU Pacitan, STAINU Pacitan, Mahad Aly At-Tarmasie dan STAIFA Pacitan. Peneliti juga mengambil data dari narasumber perwakilan tokoh pemuda di Kabupaten Pacitan dan

Dinas Komunikasi dan Informasi (DISKOMINFO) Kabupaten Pacitan. Perwakilan tokoh pemuda Pacitan yakni ketua Aliansi Pemuda Pacitan Bersatu, Akha. Narasumber ini berguna memberikan gambaran umum kondisi pemuda dan mahasiswa di Pacitan berkaitan fenomena judi *online*. Ini akan membantu peneliti mendapatkan data tambahan sehingga informasi subjek menjadi lebih komprehensif. Sementara itu, penjelasan dari DISKOMINFO Pacitan akan memberikan informasi kebijakan penanganan judi *online* yang telah dilakukan dan akan dilakukan.

Peneliti melaksanakan penggalan data dengan mewawancarai narasumber-narasumber tersebut. Teknik ini digunakan sebab metode penelitian ini memakai kualitatif, yang mengharuskan adanya hasil deskripsi untuk tujuan memberikan gambaran dan informasi mengenai fenomena judi *online* di kalangan mahasiswa Pacitan. Peneliti akan menyajikan data-data hasil penelitian dari lapangan pada beberapa mahasiswa di Pacitan yang melakukan judi *online*. Harapkannya, hasil data dapat memberikan pemahaman mendalam mengenai fenomena judi *online* dikalangan mahasiswa di Pacitan.

Kegiatan wawancara kepada narasumber dilaksanakan di beberapa lokasi yang ditempati mahasiswa sasaran. Hal ini dilakukan agar memudahkan komunikasi personal sehingga narasumber merasa nyaman dan lebih mudah digali informasinya. Warung kopi dan sejenisnya diketahui sebagai tempat berkumpulnya mahasiswa yang kemudian melakukan praktik judi *online* secara bersamaan maupun individu. Beberapa lokasi seperti warung kopi dan sejenisnya menjadi tempat awal berkembangnya kebiasaan berjudi *online* karena tempat ini sering dijadikan sebagai *basecamp* suatu *circle* pertemaman. Tidak jarang mahasiswa belum mengenal dan bermain judi *online*, akan terpengaruh dengan ajakan temanya, yang kemudian akan mempengaruhi temanya yang lain, dan seterusnya seperti lingkaran yang tidak ada ujungnya.

Pola seperti ini, membuat perlahan berjudi *online* menjadi suatu habit yang dianggap wajar oleh masyarakat, sehingga ini berdampak terhadap masih minimnya perhatian serius masyarakat dan pemerintah terkait fenomena ini. Bagi kalangan masyarakat, judi berbasis *online* dewasa ini, seolah-olah menjadi trending yang luar biasa, dengan segala jenis permainannya serta janji kemenangannya mampu membohongi banyak orang. Bahkan dalam sautu grup masyarakat menganggap seorang yang tidak

bermain judi *online* adalah mereka yang tertinggal zaman atau istilahnya kurang update. Suatu hal yang mengkhawatirkan adalah ketika mahasiswa menjadi salah satu aktor pemaian judi *online* yang populasinya cukup banyak dan menjadi bagian yang turut menormalisasikan.

Dibawah ini kutipan wawancara dengan ACR (20 Tahun) mahasiswa di Pacitan yang terlibat judi *online* “*Pertama kali saya bermain judi online tepatnya sejak tahun 2022 pada bulan Maret ketika merebanyak virus Covid, saya merasa tertarik karena menurut saya dengan bermain judi online bisa menjadi salah satu sumber penghasilan sehingga uang saku kuliah saya akan bertambah lebih*” (Hasil wawancara, 1 Juni 2024). Berdasarkan kutipan wawancara tersebut, dia sudah mengenal judi *online* sejak 2022 saat Pandemi Covid 19, hal ini menunjukkan judi *online* telah menyebar luas dari beberapa tahun. Mahasiswa meyakini dengan bermain judi *online* akan menambah penghasilan yang berguna untuk uang saku kuliah.

Selanjutnya, dalam rangka memperoleh informasi motif judi *online* berikut hasil wawancara dengan mahasiswa (BY 21 Tahun), “*Saya mulai berkenalan dan bermain judi online sejak tahun 2022. Akan tetapi, pada saat itu saya masih belum begitu gandrung, sehingga tidak terlalu sering bermain. Satu tahun berikutnya, yakni 2023 saya mulai rajin bermain judi online akibat ajakan teman kuliah dan beberapa teman di rumah. Saya tergiur dengan hasil kemenangan teman saya tersebut*” (Wawancara dengan BY, 1 Juni 2024). BY mengenal judi *online* dari teman kuliah maupun yang di rumah. Ini menunjukkan judi *online* menyebar melalui ajakan teman, karena tergiur kemenangan yang diceritakan padahal sejatinya berjudi hanya ada dua kemungkinan yaitu menang atau kalah. Dalam wawancara ini bisa diketahui bahwa perilaku judi *online* bisa disebabkan faktor interaksi sehari-hari antar teman.

Sementara itu, untuk mendapatkan informasi latar belakang judi *online*, berikut kutipan wawancara dengan F.F (24 Tahun) mahasiswa pecandu judi *online*. “*Saya pemain judi online yang sudah cukup lama. Ketika berjudi, saya memiliki prinsip gotong royong dengan mengedepankan saling tolong-menolong sesama teman di organisasi. Ketika saya mendapatkan kemenangan, saya akan memberikan sebagian saldo itu kepada teman sesama organisasi mahasiswa dan begitu juga sebaliknya. Ketika kami sama-sama kalah kita tetap nekat berjudi dengan modal sendiri-sendiri. Kami yakin*

*bermain judi tidak akan selamanya kalah pasti akan mendapatkan kemenangan besar juga. Motto kami yakni, hidup yang tidak dipertaruhkan tidak akan dimenangkan".* Berdasarkan pernyataan FF (24 Tahun) trend judi *online* memasuki kalangan mahasiswa organisasi. Berbekal rasa solidaritas sesama mahasiswa organisasi, mereka berjudi. Solidaritas mereka ditunjukkan dengan adanya bagi hasil apabila salah satu kawanya menang. Mereka memiliki harapan ilusif suatu saat nanti akan menang besar, sehingga dapat membayar hutang kekalahan. Harapan ilusif telah mengakar kuat di spirit hidup mereka sehingga sulit untuk diruntuhkan karena dipengaruhi adiksi judi.

Hal lainnya diungkapkan AL (23 Tahun). *"Saya mengenal judi online dari sosial media, ketika banyak menjumpai pemasaran judi online diberagam platform. Selain itu, adanya teman yang sudah lama berjudi online turut berpengaruh pada ketertarikan judi online. Saya memahami cara bermain judi online berkat tutorial di jejaring sosial. Akan tetapi sekarang saya sudah pensiun dari dunia itu"* (Wawancara dengan AL, 2 Juni 2024). AL mengetahui cara bermain judi *online* jenis slot dari media sosial. Kendati adanya pengaruh ajakan teman, dampak iklan media sosial cukup signifikan untuk memicu ketertarikan agar bermain judi *online*. Tanpa disadari, banyak konten di media sosial secara tidak langsung mempromosikan situs judi *online*.

Wawancara dengan OTG (23 Tahun), *"Judi online menjadi trend anak muda karena lemahnya pengawasan dan penegakan aturan pemerintah. Kurang adanya tindakan tegas dari pihak berwajib kepada bandar judi online menjadi judi online cepat berkembang. Adanya kecenderungan agar semua keinginan serba instan turut berkontribusi mendorong motivasi berjudi online. Kesuksesan instansi membawa pengaruh pada rusaknya sistem self-reward pada otak sehingga membuat orang tidak tahan pada proses lama dalam menghasilkan kesuksesan."* Penyebab judi *online* adalah tidak adanya tindak tegas dari pihak yang berwajib, berupa lemahnya penegakan regulasi judi *online*. Selain itu gaya hidup mahasiswa yang serba instan dan tidak ingin kesulitan sedikitpun menjadi faktor penting mahasiswa kecanduan bermain judi *online*.

RS (22 Tahun) menjelaskan bagaimana cara bermain judi *online* jenis slot dan juga judi togel. Dia sudah bermain saat awal perkuliahan karena *iseng-iseng*, akan tapi akhirnya menjadi kecanduan. Baginya, cara bermain judi jenis slot itu cukup mudah. Mahasiswa tersebut sudah menguasai cara bermain judi slot. Penguasaan cara bermain

ini tentunya menjadi pemahaman yang lumrah bagi player judi *online*. “Kemenangan atas judi *online slot* tersebut saya gunakan untuk kebutuhan sehari-hari dan bersenang-senang seperti membeli *Iphone* lalu sisanya saya gunakan untuk modal berjudi lagi dengan harapan akan mendapatkan keuntungan lebih besar. Akan tetapi, kenyataannya berbeda karena saya kalah besar sehingga membuat uang tersebut habis seperti menguap begitu saja”.

ACR menjelaskan hal lainnya terkait dampak yang dialaminya terkait bermain judi *online* “Saya pernah ketahuan orang tua saya bukan bermainnya tetapi saya berhutang kepada seseorang dan waktu itu ditagih sampai orang tua saya dengar, hal ini membuat permasalahan yang rumit dengan anggota keluarga, sampai-sampai orang tua saya marah. Saking marahnya, ATM dan rekening saya disita, hal yang tidak ingin saya ulangi lainnya yaitu menjual atau menggadaikan hp untuk membayar hutang”

RS mengungkapkan pernyataan lainnya “Saya adalah penerima KIP Kuliah dalam setiap semester menerima uang biaya hidup, pernah sekali saya menghabiskan uang tersebut dalam satu hari hanya untuk bermain judi, tidak hanya itu saya juga terlilit hutang baik *online* maupun pinjam teman, sebenarnya saya sadar ketika deposit sudah ada feeling akan kalah dalam berjudi tetapi rasa penasaran menutupi itu semua”

Wawancara selanjutnya dengan HS. “Saya sudah bermain judi *online* sejak masuk kuliah, walaupun sekarang sudah sedikit bisa mengontrol, tapi kebiasaan buruk ini kadang masih berlanjut seperti tidur larut malam, sampai sampai bangun sangat siang kadang lupa juga mau kuliah karena masih tidur, selain itu jika sudah senang judi itu bawaanya malas saja mau ngapain-ngapain kalau selain judi”.

Tahapan selanjutnya peneliti mewancarai dari tokoh pemuda di Kabupaten Pacitan dan juga dari Dinas Komunikasi Dan Informatika Pacitan (KOMINFO). Dari tokoh pemuda adalah Aka dari Aliansi Pemuda Pacitan bersatu (APPB) dan KNPI (Komite Nasional Pemuda Indonesia), sementara dari DISKOMINFO adalah Bapak Andryanto, Kepala Bidang Teknologi Informasi Kesandian Kabupaten Pacitan.

Aka menjelaskan judi *online* sangat sulit ditanggulangi karena menjadi trend anak muda bahkan mahasiswa. Peran serta masyarakat dan pemerintah dalam menyikapi markanya judi *online* sangatlah penting, didalam lingkup akademik, mahasiswa tentunya

cara yang bisa diambil untuk menanggulangi hal tersebut dengan cara edukasikan di beberapa seminar kampus tentang bahaya judi *online*.

Beberapa hal lainnya disampaikan KOMINFO Pacitan, “*Judi online ini menyebar luas sekali dan sulit dibendung, sehingga secara teknis-pun sulit diatasi. Kita tidak bisa mengandalkan pemblokiran dan penyaringan saja, sebab situs lainnya akan tumbuh lagi dengan berganti nama, kendati sebenarnya satu bandar. Kami berharap masyarakat juga berperan aktif dalam mengatasi judi online secara bersama-sama, misalnya teman kita bermain di situs apa laporkan kepada kami biar kami upayakan pemblokiran, saran kami kepada mahasiswa pertama sadarlah kalau kalian itu dibohongi kalian mengaharap dikasih uang sama orang yang tidak kamu kenal, cobalah generasi sekarang itu carilah hobi yang menyenangkan dengan uang yang kamu akan gunakan berjudi lebih baik digunakan untuk hal lain yang bermanfaat, dari pihak kampus juga carilah kegiatan untuk mahasiswa yang menyenangkan, edukasikan bahaya judi online disalah satu mata kuliah misalnya*”

## **Pembahasan**

### **Proses penyebaran judi *online* mahasiswa Pacitan**

#### **Pengaruh *circle* pertemanan**

Dalam kasus judi *online*, banyak pengguna dan pecandunya yang awalnya belum pernah mengenal bahkan bermain judi apapun jenisnya, akan tetapi, ketika bertemu dengan pergaulannya yang sudah mengenal atau bermain judi *online*, mereka terpengaruh untuk mencoba permainan judi *online*. Pengaruh tersebut memberikan dua bentuk motivasi dalam bermain judi, yakni motivasi *organic* dan motivasi *non-organic*.

#### **Sumber media sosial**

Hampir semua situs judi *online* menggunakan berbagai platform media sosial untuk mengiklankan situsnya. Platform mampu membaca algoritma dalam menentukan targeting iklan berdasarkan minat, demografis dan perilaku pengguna media sosial. Berkat hal itu, user media sosial dapat secara mudah terpapar dengan berbagai yang bisa mengarahkan pengguna menuju ke situs judi *online*-nya.

Setiap situs judi *online* memiliki strategi dalam pembuatan konten yang kreatif. Konten tersebut biasanya berupa tips, strategi permainan, riview situs, atau informasi

mengenai bonus bisa dengan cepat dan mudah dibagikan di media sosial. Ini bisa membuat orang-orang tertarik dan memberikan informasi lebih lanjut kepada mereka yang ingin mencoba berjudi *online*.

Naluri pribadi karena melihat teman menang

Insting ini disebabkan faktor psikologis dan sosial yang mendasarinya. Beberapa faktor psikologis tersebut adalah adanya Efek Pemodelan (Modeling Effect). Seseorang cenderung meniru atau mengikuti perilaku yang dianggap sukses atau menguntungkan, terutama jika mereka merasa bahwa mereka juga bisa mencapai hasil yang serupa.

Di sisi lain, adanya dorongan emosional saat melihat orang lain berhasil dalam judi *online* bisa memicu emosi seperti rasa ingin tahu, keinginan untuk merasakan sensasi kemenangan yang serupa, atau bahkan tekanan sosial untuk ikut serta dalam aktivitas yang tampaknya menguntungkan. Kemenangan yang terlihat dapat mempengaruhi persepsi seseorang tentang peluang dan keuntungan yang bisa didapatkan dari judi *online*. Mereka mungkin percaya bahwa mereka juga bisa mencapai hasil yang menguntungkan, terutama jika mereka merasa memiliki pengetahuan atau keterampilan yang cukup untuk berhasil.

Organisasi Mahasiswa

Sudah menjadi lumrah jika sering kali saling berbagi informasi tentang kegiatan atau hobi mereka dalam satu organisasi. Apabila ada anggota yang tertarik atau aktif dalam judi *online*, mereka mungkin berbagi pengalaman, tips, atau rekomendasi situs judi kepada teman-teman mereka.

Dalam temuan lainnya, beberapa organisasi mahasiswa mengadakan kegiatan sosial atau acara hiburan di mana anggota dapat berinteraksi dan menghabiskan waktu bersama. Dalam konteks ini, beberapa orang mungkin memilih untuk bermain judi *online* sebagai salah satu bentuk hiburan atau tantangan yang bisa dilakukan bersama-sama.

Di beberapa kampus, pastinya terdapat *circle* atau subkelompok mahasiswa yang secara khusus berfokus pada kegiatan terkait judi, termasuk judi *online*. Kelompok-kelompok ini dapat membentuk komunitas kecil di mana anggota dapat berdiskusi, berbagi informasi, atau bahkan mengadakan kegiatan terkait judi *online*.

## **Dampak sosial, ekonomi dan budaya, judi *online* pada mahasiswa di Pacitan**

### **Dampak Sosial**

Tidak dipercaya teman

Ketidakpercayaan seseorang dalam kepada temanya yang pecandu judi *online* pada umumnya terlihat dalam bentuk tidak beraninya memberikan piutang. Ini karena risiko tinggi tidak dikembalikannya piutang. Orang yang kecanduan judi *online* cenderung menggunakan sebagian besar atau seluruh uang yang mereka miliki untuk berjudi. Hal ini meningkatkan risiko bahwa uang yang dipinjamkan tidak akan dikembalikan karena dipakai untuk judi. Kecanduan judi sering kali disertai dengan perilaku yang tidak stabil, termasuk ketidakmampuan untuk mengelola keuangan dengan baik. Orang yang kecanduan judi *online* sering kali memprioritaskan kebutuhan untuk berjudi di atas kewajiban lainnya, termasuk mengembalikan pinjaman. Hal ini mengakibatkan ketidakmampuan atau ketidakmauan untuk membayar kembali uang yang dipinjam.

Menimbulkan konflik keluarga.

Tidak jarang, mahasiswa yang kecanduan judi *online* melakukan tindakan berbohong kepada anggota keluarga tentang penggunaan uang atau alasan meminjam uang. Kebohongan ini merusak kepercayaan dan dapat menyebabkan kekecewaan serta perasaan dikhianati. Orang tua dan anggota keluarga lainnya merasa cemas dan stres memikirkan masa depan mahasiswa tersebut, terutama terkait dengan pendidikan dan kesehatan mental mereka. Tekanan psikologis tersebut sering berlanjut ke perdebatan tentang kebiasaan berjudi, pengelolaan uang, dan tanggung jawab dapat menyebabkan konflik yang sering dan intens di dalam keluarga.

Kecanduan judi dapat menyebabkan hubungan antara mahasiswa dan anggota keluarga menjadi tegang dan tidak harmonis. Rasa frustrasi, kekecewaan, dan marah sering kali muncul dari kedua belah pihak. Mahasiswa yang kecanduan judi *online* mungkin menghabiskan banyak waktu di depan layar, mengisolasi diri dari interaksi keluarga.

Kecenderungan tidak bersosial masyarakat

Mahasiswa yang terlibat dalam judi *online* dapat mengalami kesulitan dalam bersosialisasi karena mahasiswa tersebut sering menghabiskan banyak waktu berjudi, sehingga mengurangi waktu yang tersedia untuk berinteraksi dengan teman, keluarga, atau mengikuti kegiatan sosial lainnya.

Kecanduan judi membuat mahasiswa lebih memprioritaskan waktu di depan layar untuk berjudi daripada berpartisipasi dalam kegiatan sosial atau bahkan akademik. Mahasiswa yang kecanduan judi *online* mulai menjauh dari lingkungan sosial mereka karena dipicu adanya perasaan malu atau bersalah tentang kebiasaan berjudi. Mereka mungkin juga menghindari situasi sosial untuk menyembunyikan kecanduan mereka. Mereka menghindari interaksi dengan orang lain karena takut menghadapi pertanyaan atau konfrontasi tentang masalah judi mereka.

Stres dan mudah marah terhadap orang

Mahasiswa yang menjadi pecandu judi *online* cenderung menjadi susah dalam mengelola emosionalitasnya karena adanya beberapa tekanan finansial. Pada dasarnya, berasal dari kalangan ekonomi menengah ke bawah ketika mengalami kekalahan tentunya menyebabkan masalah keuangan yang sangat serius, mereka akan merasa tertekan, frustrasi dan depresi sehingga dapat memicu instabilitas amarah.

Tekanan finansial yang dihadapi oleh mahasiswa pecandu judi *online* tidak hanya bersifat sementara. Sering kali, mereka berusaha untuk "mengejar kerugian" dengan terus berjudi, berharap dapat mengembalikan uang yang telah hilang. Namun, pola ini biasanya memperparah kerugian, menciptakan siklus tekanan finansial yang berkelanjutan. Tekanan ini dapat menyebabkan perasaan putus asa dan ketidakmampuan untuk keluar dari situasi keuangan yang sulit.

### **Dampak Ekonomi**

Uang beasiswa habis untuk judi

Dalam beberapa kasus, terdapat mahasiswa pecandu judi *online* di Pacitan, yang mereka adalah penerima beasiswa bidikmisi/KIP-K. Dalam temuan peneliti, seorang mahasiswa menggunakan uang saku dari beasiswa sebagai modal dalam bermain judi *online*. Uang saku beasiswa tersebut memiliki nominal sebesar Rp. 4.200.000 (empat juta dua ratus ribu rupiah) ke setiap individu.

Penggunaan uang saku sebagai modal judi *online* merupakan bentuk penyalahgunaan akibat kecanduan yang sulit dilepaskan. Kecanduan tersebut bersifat impulsif, sehingga mahasiswa merasa kehilangan kontrol rasional terhadap aktivitas judi *online*. Walaupun dari beberapa, mahasiswa yang menyadari bahwa perilaku tersebut merupakan hal yang salah dan berdosa, tetapi mereka tetap melakukan karena adiksi tersebut sulit untuk disembuhkan.

#### Terjerat hutang *online/offline*

Anomali mahasiswa pecandu judi *online* memilih mengambil pinjaman karena adanya keinginan untuk mendapatkan uang secara instan. Ketika mahasiswa yang kecanduan judi *online* mengalami kekalahan taruhan, tidak jarang akan kehilangan uang dalam jumlah besar dengan cepat. Pada saat mereka mengalami kerugian, mereka mungkin merasa tertekan untuk segera mendapatkan kembali uang tersebut untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari atau mencoba "mengejar kerugian" mereka di judi. Pinjaman *online* atau *offline* menawarkan solusi cepat untuk mendapatkan uang dalam jumlah besar, yang sering kali menjadi pilihan yang menggoda.

Hutang menciptakan siklus hutang di mana mereka terus menerus meminjam uang untuk menutupi hutang yang ada, tanpa pernah benar-benar menyelesaikan masalah utama. Pinjaman baru ini sering kali memiliki kondisi yang lebih buruk, memperparah situasi finansial mereka. Hal ini disebabkan akibat hilangnya kontrol atas kebiasaan berjudi yang menyebabkan akumulasi hutang yang signifikan dalam waktu singkat.

#### Menjual barang berharga atau menggadaikan

Dalam temuan di lapangan, terdapat para mahasiswa Pacitan pecandu judi *online* yang rela menjual barang berharga, seperti motor, smartphone, sepeda onthel karena berbagai alasan psikologis, emosional, dan finansial yang kompleks. Kecanduan judi memicu perubahan dalam otak yang mirip dengan kecanduan zat seperti narkoba. Kecanduan ini membuat mereka sangat sulit menolak dorongan untuk berjudi, meskipun mereka menyadari konsekuensi negatifnya. Kecanduan judi seringkali dikaitkan dengan perilaku impulsif dan kurangnya kontrol diri.

### **Dampak Budaya**

Kehilangan budaya intelektualitas

Beberapa mahasiswa Pacitan yang mengalami adiksi terhadap judi merasakan adanya perbedaan dari segi kebiasaannya. Salah satunya, ialah minatnya dalam budaya intelektualitas, seperti berdiskusi, menghasilkan karya ilmiah, menulis, berorganisasi dan kegiatan positif di lingkup kampus lainnya.

Mahasiswa yang kecanduan judi *online* cenderung mengabaikan tanggung jawab akademik mereka, seperti mengerjakan tugas, mengikuti ujian, dan berpartisipasi dalam proyek penelitian. Hal ini disebabkan karena kecanduan judi *online* cenderung menghabiskan banyak waktu dan energi untuk bermain judi daripada belajar atau terlibat dalam kegiatan akademik. Waktu yang seharusnya digunakan untuk membaca, meneliti, berdiskusi, dan mengikuti kegiatan akademik lainnya malah dihabiskan untuk berjudi, sehingga menurunkan produktivitas akademik.

#### Melemahnya nilai religius

Peneliti menemukan suatu korelasi antara lemahnya nilai agama dan mahasiswa pecanduan judi *online*. Kecanduan judi *online* bisa disebabkan karena melemahkan nilai-nilai agama, sekaligus juga bisa memperlemah nilai-nilai seorang mahasiswa. Pada dasarnya, sebagian besar agama melarang praktik berjudi karena dianggap merusak moral dan etika. Ketika seseorang terlibat dalam judi *online*, mereka melanggar ajaran agama mereka, yang dapat melemahkan rasa keimanan dan ketaatan terhadap prinsip-prinsip agama.

Tidak jarang, akibatnya ketika mahasiswa pecanduan judi *online* asyik berjudi bisa menyita banyak waktu dan perhatian, sehingga individu tersebut mungkin mengabaikan kewajiban ibadah mereka, seperti sholat, puasa, membaca kitab suci, atau menghadiri kegiatan keagamaan. Pengabaian terhadap ibadah ini dapat menyebabkan penurunan spiritualitas dan keimanan.

#### Melemahnya nilai gotong royong

Kecanduan judi menyebabkan mahasiswa menjadi lebih individualistis, karena mereka lebih fokus pada keuntungan pribadi dan kepuasan instan yang diperoleh dari berjudi. Ini mengurangi minat dan perhatian mereka terhadap kesejahteraan komunitas dan kegiatan gotong royong. Apalagi mahasiswa yang mengalami stres berat cenderung menarik diri dari interaksi sosial dan kegiatan komunitas, termasuk gotong royong,

karena merasa tidak mampu atau tidak memiliki energi untuk terlibat. Mahasiswa yang mengalami depresi akibat kecanduan judi mungkin merasa terisolasi dan menarik diri dari lingkungan sosial mereka. Isolasi ini menghalangi mereka untuk berpartisipasi dalam kegiatan gotong royong yang memerlukan interaksi sosial dan kerja sama.

Kecanduan judi sering kali dikaitkan dengan perilaku tidak jujur, seperti berbohong tentang penggunaan uang atau keterlibatan dalam judi. Ketidakjujuran ini dapat merusak reputasi dan kepercayaan mahasiswa di mata teman dan anggota komunitas, mengurangi partisipasi mereka dalam kegiatan gotong royong.

### **Pencegahan dan solusi penyelesaian judi *online* pada mahasiswa**

#### **Peran orang tua**

Orang tua dapat melakukan berbagai langkah untuk mencegah anaknya yang berstatus mahasiswa dari berjudi *online*. Salah satu langkah awal yang penting adalah pengawasan dan komunikasi yang baik dengan anak juga sangat penting. Orang tua perlu melakukan pengawasan terhadap aktivitas *online* anak mereka dan terus menjalin komunikasi yang terbuka. Dengan mendengarkan kekhawatiran anak dan mendiskusikan secara terbuka tentang aktivitas mereka di internet, orang tua dapat lebih memahami apa yang sedang terjadi dan memberikan nasihat yang tepat.

Mendorong anak untuk terlibat dalam kegiatan positif dan konstruktif juga sangat membantu. Ajak mereka untuk berpartisipasi dalam olahraga, hobi, dan kegiatan sosial yang dapat mengalihkan perhatian mereka dari perjudian. Kegiatan positif ini tidak hanya membuat mereka sibuk, tetapi juga memberikan manfaat kesehatan fisik dan mental yang lebih baik. Memberikan contoh yang baik juga tidak kalah penting. Sebagai orang tua, tunjukkan perilaku bertanggung jawab dalam mengelola uang dan penggunaan internet. Anak cenderung meniru apa yang dilakukan oleh orang tua mereka.

Selain itu, dukungan emosional dan mental harus selalu ada. Pastikan anak merasa didukung secara emosional, terutama saat menghadapi stres dan tekanan akademik. Sering kali, stres dan tekanan ini dapat membuat mereka mencari pelarian melalui perjudian, jadi penting untuk memberikan dukungan dan bimbingan yang tepat untuk membantu mereka mengatasi tekanan tersebut dengan cara yang sehat. Jika anak sudah terlanjur terlibat dalam perjudian *online*, segera cari bantuan profesional. Psikolog atau konselor yang memiliki pengalaman dalam menangani masalah perjudian dapat

memberikan bantuan yang diperlukan untuk membantu anak keluar dari kecanduan tersebut.

### **Peran Perguruan Tinggi**

Peran kampus menjadi sangat penting dalam mengatasi masalah judi *online* di kalangan mahasiswa karena berbagai alasan. Kampus sebagai lembaga pendidikan memiliki tanggung jawab tidak hanya dalam aspek akademik, tetapi juga dalam aspek pembentukan karakter dan perkembangan pribadi mahasiswa sebagai agen penerus bangsa.

Salah satu tugas yang bisa dilakukan kampus adalah dengan menyelenggarakan seminar, lokakarya, dan kampanye untuk meningkatkan kesadaran tentang bahaya judi *online*. Dengan memberikan informasi yang komprehensif tentang risiko finansial, psikologis, dan sosial dari judi, mahasiswa dapat lebih memahami dampak negatifnya dan menghindari terjerumus dalam praktik tersebut.

Cara selanjutnya yang bisa dioptimalkan adalah dengan menyisipkan materi tentang manajemen keuangan pribadi dan etika digital ke dalam kurikulum dapat membantu mahasiswa memahami pentingnya pengelolaan uang yang baik dan risiko dari aktivitas *online* seperti judi. Dalam hal ini, kampus dapat bekerjasama dengan lembaga keuangan untuk menyediakan edukasi tentang manajemen keuangan dan bahaya judi dapat memberikan informasi praktis dan dukungan bagi mahasiswa.

Kampus juga dapat menyediakan layanan konseling untuk membantu mahasiswa yang mengalami masalah kecanduan judi. Konselor terlatih dapat memberikan dukungan emosional dan psikologis, membantu mahasiswa mengembangkan strategi untuk mengatasi kecanduan mereka. Dalam optimalisasinya, kampus juga dapat bekerja sama dengan organisasi kesehatan mental dan lembaga rehabilitasi untuk menyediakan layanan dukungan yang lebih komprehensif bagi mahasiswa yang membutuhkan bantuan lebih lanjut.

Selain itu, kampus juga dapat menerapkan kebijakan yang melarang aktivitas judi *online* di lingkungan kampus. Aturan ini dapat mencakup larangan akses ke situs judi dari jaringan internet kampus dan sanksi bagi mahasiswa yang melanggar. Kampus juga bisa memaksimalkan sosialisasi melalui kampanye anti-judi yang melibatkan seluruh komunitas kampus, termasuk mahasiswa, dosen, dan staf, kampus dapat menciptakan budaya yang menentang judi dan mendukung perilaku sehat dan bertanggung jawab.

## Peran Pemerintah

Berdasarkan wawancara dengan Kepala Bidang Teknologi Informasi dan Kesandian Dinas KOMINFO Pacitan, menuturkan bahwa salah satu upaya utama yang telah dilakukan adalah pemblokiran ribuan situs web yang menyediakan layanan perjudian *online*. Kominfo bekerja sama dengan penyedia layanan internet untuk memastikan bahwa situs-situs tersebut tidak dapat diakses dari dalam negeri, sehingga secara signifikan mengurangi peluang bagi pengguna internet untuk terlibat dalam aktivitas perjudian.

Dinas KOMINFO Pacitan juga secara aktif mengadakan kampanye kesadaran publik mengenai bahaya perjudian *online*. Kampanye ini mencakup informasi tentang dampak negatif terhadap keuangan, kesehatan mental, dan kehidupan sosial. Kampanye ini disebarluaskan melalui berbagai saluran komunikasi seperti media sosial, televisi, radio, serta melalui kolaborasi dengan berbagai organisasi masyarakat untuk menjangkau audiens yang lebih luas.

Dinas KOMINFO Pacitan juga bekerja sama dengan aparat penegak hukum untuk melacak dan menindak pelaku serta penyelenggara perjudian *online*. Mereka menyediakan informasi dan data yang relevan guna mendukung proses penegakan hukum dan memastikan bahwa para pelanggar mendapatkan hukuman yang setimpal.

Dalam upaya memperkuat regulasi, Kominfo terus mengembangkan dan memperbarui peraturan serta kebijakan terkait keamanan internet dan pencegahan perjudian *online*. Mereka berkoordinasi dengan kementerian dan lembaga lain untuk memastikan bahwa kebijakan yang ada efektif dan relevan dengan perkembangan teknologi dan tren internet terbaru. Pengawasan konten juga menjadi fokus utama Kominfo. Mereka secara aktif memantau dan menindak konten yang mempromosikan perjudian *online*, serta menyediakan fasilitas bagi masyarakat untuk melaporkan situs atau konten yang mencurigakan. Kominfo juga bekerja sama dengan platform media sosial dan penyedia layanan hosting untuk menghapus konten-konten tersebut dengan cepat.

## SIMPULAN

Beberapa proses merebaknya dan penyebaran judi *online* pada mahasiswa di Kabupaten Pacitan yaitu yang pertama adalah adanya pengaruh circle pertemanan, sumber media sosial, insting pribadi karena melihat teman menang, dan pengaruh pergaulan di

organisasi mahasiswa. Faktor-faktor tersebut menjadi saluran percepatan penyebaran judi *online* dari satu mahasiswa ke mahasiswa lainnya.

Judi *online* oleh mahasiswa di Pacitan memiliki dampak ke aspek sosial, ekonomi dan budaya. Dampak sosialnya adalah tidak dipercaya teman, menimbulkan konflik keluarga, dan kecenderungan tidak bersosial masyarakat akibat kecanduan judi *online*, dan stres atau mudah marah terhadap orang. Dampak-dampak tersebut memberikan pengaruh buruk terhadap kinerja sosial seorang mahasiswa

Adapun dampak secara ekonomi meliputi, uang beasiswa habis untuk judi, terjerat hutang *online/offline*, terjualnya barang-barang berharga atau menggadaikannya. Dampak ekonomi ini terjadi sebab lemahnya kontrol terhadap pengeluaran modal berjudi yang disebabkan efek adiksi. Selain itu, buruknya literasi finansial juga turut memparah keadaan tersebut.

Di sisi lainnya, secara budaya, judi *online* memberikan dampak seperti, hehilangnya budaya intelektualitas karena cenderung mengabaikan tanggung jawab akademik akibat kecanduan judi *online*. Melemahnya nilai religius karena pada dasarnya judi adalah perbuatan amoral. Lemahnya semangat gotong royong dalam berbagai kegiatan karena lebih memprioritaskan waktu dan energi mereka untuk berjudi daripada berpartisipasi secara sosial

Pencegahan dan solusi penyelesaian judi *online* pada mahasiswa di Pacitan dapat dilakukan oleh tiga pihak, yakni orang tua, kampus dan kebijakan pemerintah. Orang tua dapat melakukan berbagai langkah untuk mencegah anaknya yang berstatus mahasiswa dari berjudi *online*. Salah satu langkah awal yang penting adalah edukasi tentang risiko perjudian *online*. Orang tua harus menjelaskan dengan jelas kepada anak mengenai risiko dan konsekuensi dari perjudian *online*, termasuk kerugian finansial yang dapat menyebabkan utang besar.

Peran kampus menjadi sangat vital dalam mengatasi masalah judi *online* di kalangan mahasiswa karena berbagai alasan. Kampus sebagai lembaga pendidikan memiliki tanggung jawab tidak hanya dalam aspek akademik, tetapi juga dalam aspek pembentukan karakter dan perkembangan pribadi mahasiswa sebagai agen penerus bangsa. Pemerintah Daerah Pacitan sebagai pemangku kebijakan tentunya memiliki

kekuasaan dan kewajiban dalam menertibkan kasus judi *online*. Pemerintah Daerah Pacitan melalui Dinas Kementerian Komunikasi dan Informatika (KOMINFO) telah mengambil berbagai langkah strategis untuk mencegah mahasiswa dan masyarakat umum dari berjudi *online*. Salah satu upaya utama yang telah dilakukan adalah pemblokiran ribuan situs web yang menyediakan layanan perjudian *online*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Addiyansyah, W. (2023). Kecanduan Judi *Online* Di Kalangan Remaja Desa Cilebut Barat Kecamatan Sukaraja Kabupaten Bogor. *MANIFESTO Jurnal Gagasan Komunikasi, Politik, dan Budaya*, 1(1), 13-22
- Astuti, L. (2022). Faktor yang Mempengaruhi Mahasiswa Melakukan Perjudian *Online*. *Indonesian Journal of Criminal Law and Criminology (IJCLC)*, 3(3), 180-189
- Hidayah, D. F. N., Putri, D. F., Salsabila, F., Yunaenti, S. R., Nuryanti, T., & Nurjaman, A. R. (2024). MENELAHAH FENOMENA JUDI *ONLINE* (SLOT) DI KALANGAN MAHASISWA DALAM PERSPEKTIF HUKUM ISLAM DI INDONESIA. *Tashdiq: Jurnal Kajian Agama dan Dakwah*, 3(1), 56-66
- KumparanNEWS. 2023. (*Menkominfo: Kerugian Masyarakat dari Judi Online Bisa Capai Rp 350 T*). Di akses dari <https://kumparan.com/kumparannews/menkominfo-kerugian-masyarakat-dari-judi-online-bisa-capai-rp-350-t-21N9OmLCVGw>. Pukul 21.00 WIB.
- Lenny Septiani. 12, 10 2023. Katadata.co.id. (*2,2 Juta Mahasiswa, Ibu Rumah Tangga, Petani Main Judi Online*). Di akses dari <https://katadata.co.id/digital/teknologi/6527a163505a7/2-2-juta-mahasiswa-ibu-rumah-tangga-petani-main-judi-online>. Pukul 12.00 WIB.
- Poerwadarminta. 1995. Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta: Balai Pustaka.
- Rusdi Dian. 4 September 2023. (*Indonesia Peringkat Satu Pemain Judi Slot dan Gacor di Dunia Kalahkan Rusia*). NARASI. Di akses dari <https://narasi.tv/read/narasi-daily/indonesia-peringkat-satu-judi-online>. Pukul 20.00 WIB.
- Siringoringo, A. C., Yunita, S., & Jamaludin, J. (2024). Tren Perjudian *Online* di Kalangan Mahasiswa: Dampak, dan Upaya Pencegahannya. *Journal on Education*, 6(2), 10948-10956.
- Yoga Sukmana. 26 November 2023. (*Data PPAK, Transaksi Judi "Online" Capai Rp 500 Triliun*). KOMPAS.COM. Di Akses dari <https://money.kompas.com/read/2023/11/26/220055426/data-ppatk-transaksi-judi-online-capai-rp-500-triliun>. Pukul 20.00 WIB.

## DAFTAR NARASUMBER

### 1. Narasumber Mahasiswa

- a. Nama: ACR  
Alamat: Kecamatan Arjosari
- b. Nama: AL  
Alamat: Kecamatan Ngadirojo
- c. Nama: BY  
Alamat: Kecamatan Pacitan
- d. Nama: MHR  
Alamat: Kecamatan Pacitan
- e. Nama: OTG  
Alamat: Kecamatan Pacitan
- f. Nama: HS  
Alamat: Kecamatan Pacitan
- g. Nama: FF  
Alamat: privasi
- h. Nama: RS  
Alamat: Kecamatan Tulakan

### 2. Narasumber lainnya

- a. Nama: Andryanto  
Instansi: Dinas KOMINFO Pacitan
- b. Nama: Akha  
Instansi: Ketua Aliansi Pemuda Pacitan Bersatu

