

Dampak Kecanduan Judi *Online* Terhadap Perilaku Akademik Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas Sanata Dharma

Fonda Mega Mahilda^{1*}, Antonius Ian Bayu Setiawan²

^{1,2}Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan/ Universitas Sanata Dharma, Indonesia

Email : ^{1*}fondamm04@gmail.com, ²antonbs@usd.ac.id

Alamat : Jl. Affandi, Mrican, Caturtunggal, Kec. Depok, Kabupaten Sleman,
Daerah Istimewa Yogyakarta 55281

Korespondensi penulis: fondamm04@gmail.com

Abstract : *The aim of this study is to : 1) understand and describe the academic behavior of students who are addicted to online gambling, 2) as well as to identify the impacts affecting the academic performance of those students. This research employs a qualitative method, with data collection conducted through non-participant observation and interviews. The subjects of the study are focused on Guidance and Counseling students at Sanata Dharma University who are addicted to online gambling. The data analysis techniques used include data collection, data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results of the study show that online gambling disrupts students' cognitive abilities, leading to cognitive fatigue and negatively affecting their academic behavior, which in turn disrupts their academic activities and results in a decline in both academic and non-academic performance.*

Keywords: *Impact of Online Gambling, Addiction of Online Gambling, Academic Behavior*

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk : 1) mengetahui dan mendeskripsikan perilaku akademik mahasiswa yang mengalami kecanduan judi online, 2) mengetahui dampak-dampak apa saja yang mempengaruhi akademik mahasiswa yang mengalami kecanduan judi online. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, dengan metode pengumpulan data melalui observasi non partisipan dan wawancara. Subjek penelitian difokuskan kepada mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas Sanata Dharma yang mengalami kecanduan judi online. Teknik analisis yang digunakan yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa judi online dapat mengganggu kemampuan kognitif mahasiswa. Dampaknya berupa kelelahan kognitif dan mempengaruhi sikap akademik mahasiswa yang mencakup terganggunya aktivitas perkuliahan dan penurunan prestasi baik akademik maupun non-akademik.

Kata kunci : Dampak Judi Online, Kecanduan Judi Online, Perilaku Akademik

1.LATAR BELAKANG

Menurut Lubis (dalam Addiyansyah & Rofi'ah , 2023) mendefinisikan perjudian sebagai tindakan memasang taruhan pada permainan atau situasi tertentu dengan harapan memperoleh keuntungan yang signifikan. Sedangkan menurut Sitanggang *et al* (2023) judi *online* adalah permainan yang menggunakan uang untuk bertaruh, media perantaranya menggunakan elektronik dan juga akses internet. Jadi judi *online* merupakan permainan berlandaskan uang sebagai taruhannya, serta tidak bisa diprediksi untuk kemenangan serta kekalahan yang akan terjadi.

Lingkungan pertemanan yang kurang baik bisa membawa pengaruh buruk bagi individu. Misalnya saja judi *online*. Individu yang awalnya tidak tahu apa-apa tentang judi, mereka jadi tahu karena pengaruh lingkungan pertemanannya. Mungkin awalnya hanya melihat teman-

teman bermain saja, tetapi semakin lama rasa penasaran dan situasi akan membawa dirinya ikut mencoba bermain. Lalu jika sudah menemukan keseruannya, judi *online* bisa membuat seseorang kecanduan dan untuk mahasiswa bisa membuat perilaku akademiknya terganggu.

Judi *online* dapat memberikan dampak buruk bagi pemainnya, contohnya seperti kehilangan minat untuk meraih hal-hal yang positif didalam hidupnya. Selain itu, pemain judi *online* juga bisa merasakan stress berkepanjangan, kehilangan rasa percaya diri, depresi dan gangguan mental lainnya. Mahasiswa yang sudah merasakan kecanduan judi *online* bisa memengaruhi kegiatannya di kampus, seperti susah berkonsentrasi, mudah frustrasi, dan bisa menyebabkan kemalasan (Satriyono & Ula, 2023). Hal tersebut bisa terjadi karena mahasiswa tidak bisa membatasi dirinya untuk mengakses *games* yang tersedia dalam judi *online*. Awalnya mungkin hanya iseng saja dan deposit mulai dari sedikit dahulu. Lalu jika menang mencoba untuk deposit lebih banyak supaya yang dihasilkan lebih banyak pula. Padahal hal tersebut memang sudah ada *settingan* dari pusatnya supaya individu yang bermain bisa memainkannya lagi meskipun sudah kalah berkali-kali. Jika perilaku akademik mahasiswa sudah terganggu, maka yang akan dirugikan pertama kali adalah dirinya sendiri yang kedua orang tua dan yang ketiga adalah lingkungan sekitarnya.

Perlu disadari bahwa setiap perkembangan konten-konten yang bermuatan negatif pasti memberikan dampak bagi masyarakat. Termasuk judi *online* dampaknya tidak saja dialami oleh individu pelaku tetapi juga lingkungan masyarakat. Judi *online* juga menyebabkan munculnya beragam masalah kejahatan dan kriminal seperti pencurian, perampokan dan kekerasan. Terlebih apabila diserap dan dilakukan oleh anak-anak hingga remaja maka dapat menyebabkan penurunan motivasi belajar dan prestasi (Susanti, 2021). Berbagai hasil studi mengenai aktivitas judi *online* dan dampaknya bagi seseorang terutama pelaku atau pemain cenderung mengarah pada sisi negatif. Sulit membagi waktu bertemu bersama keluarga dan menjadi kecanduan yang mendorong remaja melakukan apapun untuk memenuhi keinginannya memainkan permainan judi *online* merupakan dampak negatif yang dialami oleh remaja akibat bermain judi *online* (Haris et al, 2019). Kemudian, dapat menimbulkan masalah sosial dalam lingkungan tempat perjudian sehingga merusak beragam sistem sosial pada masyarakat tersebut. Lebih lanjut, menimbulkan peningkatan kriminal atau kejahatan seperti perkelahian, pencurian, perampokan, dan juga menguras uang atau menyulitkan perekonomian, serta membuat para pelaku sering begadang hingga larut malam (Sahputra et al, 2022). Di Indonesia ada sekitar 2,7 juta orang yang bermain judi *online* per-tahun 2023.

Menurut Putri (2023) sebanyak 77% pemain judi *online* bermodalkan kurang dari Rp100 ribu saja. Menurut Tim Redaksi UIN Kalijaga (2023) mahasiswa bermain judi *online* hanya sekedar mencoba-coba saja, tidak ada niat yang serius dalam memainkan game tersebut. Tetapi setelah mencoba dan mendapatkan peruntungan, mahasiswa mencoba lagi dan lagi, ketika sudah rugi baru mereka berhenti untuk memainkannya. Kerugian yang didapatkan salah satunya adalah kesulitan dalam menahan untuk tidak bermain lagi.

Padahal individu sudah mengikuti perkuliahan dengan sungguh-sungguh dari semester awal hingga pertengahan, lalu mengenal judi *online* dan katakanlah kalah dalam permainan hingga dua, tiga digit atau jumlah yang sekiranya tidak bisa individu lunasi sendiri. Pasti yang akan dilakukan adalah menghalalkan berbagai cara jika dirinya tidak memiliki penghasilan dari dirinya sendiri dan akan mencari bantuan pada orangtuanya. Apabila orangtua tidak bisa membantu atau individu tidak berani mengatakan yang sejujurnya jika dirinya kalah bermain judi, maka orang terdekatnya lah yang akan ia jadikan sasaran pertolongan. Kalau individu tidak mendapatka pertolongan dari siapa-siapa, pasti akan menjadi tekanan bagi dirinya setiap hari. Dampak dari judi *online* bisa memengaruhi perilaku akademik mahasiswa, maka dari itu mahasiswa jangan sampai coba-coba supaya tidak sampai ke tahap kecanduan supaya tidak merugikan diri sendiri.

Perilaku akademik merupakan reaksi individu dalam mempelajari hal-hal yang bersifat akademik, misalnya pada kegiatan belajar mengajar di tempat perguruan. Dikutip dari Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Perilaku adalah suatu tanggapan ataupun reaksi dari setiap individu terhadap rangsangan atau lingkungan. Perilaku juga bisa diartikan dengan kecenderungan perilaku seseorang saat sedang mempelajari hal-hal yang bersifat akademik, misalnya seorang siswa yang selalu merespon saat kegiatan belajar mengajar. Dalam hal ini, tujuan kegiatan belajar mengajar adalah pembentukan perilaku akademik yang baik sehingga dapat membentuk kebiasaan siswa yang baik pula.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, diketahui bahwa kecanduan judi *online* menyebabkan banyak kerugian khususnya pada pemain atau pelaku judi *online*. Selain itu, mahasiswa kurang menyadari dampak kecanduan judi *online* bisa memengaruhi perilaku akademiknya bahkan ada mahasiswa yang menganggap bahwa judi *online* bisa menghasilkan pendapatan dan menunjang nilai akademiknya. Maka dengan ini, penelitian ini dibuat bertujuan untuk mendeskripsikan dampak-dampak yang diperoleh akibat kecanduan judi

online terhadap mahasiswa dan menjelaskan perilaku akademik pada mahasiswa yang mengalami kecanduan judi *online*.

2.METODE PENELITIAN

Berdasarkan jenis permasalahan yang dibahas, maka pendekatan penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Menurut Herdiansyah (2010) metode penelitian kualitatif adalah sebuah metode ilmiah yang bertujuan untuk memahami fenomena dalam konteks secara alami, dengan menekankan pada interaksi komunikasi yang mendalam antara peneliti dan fenomena yang dipelajari. Penelitian deskriptif menurut Sudjana & Ibrahim (1989) adalah sebuah penelitian yang akan mendeskripsikan sebuah peristiwa yang terjadi. Berdasarkan pendapat para ahli, peneliti menggunakan metode kualitatif jenis deskriptif untuk menggali dampak kecanduan judi *online* terhadap perilaku akademik mahasiswa. Peneliti menggunakan pendekatan studi kasus supaya subjek bisa memaknai peristiwa yang telah dialami. Studi kasus relevan digunakan pada penelitian ini karena bertujuan untuk melakukan eksplorasi mendalam tentang suatu kasus dalam konteks kehidupan nyata. Dalam penelitian ini, studi kasus membantu peneliti untuk mengeksplorasi secara rinci perilaku akademik mahasiswa yang mengalami kecanduan judi *online* dan dampaknya dalam lingkungan sekitar mereka.

3.HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan hasil penelitian, subjek Y, T dan F mengakui bahwa judi online mengganggu konsentrasi di kelas dan beberapa kali membuat mereka bolos kelas karena begadang atau kalah taruhan.

Subjek Y mulai memprioritaskan akademik setelah menyadari dampak negatif judi online. Namun, subjek T dan F kurang peduli prestasi akademik. IPK subjek Y dan T menurun saat mereka aktif bermain judi online, sementara subjek F memiliki IPK stabil tetapi kurang motivasi untuk belajar karena merasa akademik bukan bidang minatnya.

Pembahasan

Menurut Da-costa (2017) perilaku manusia dapat dipengaruhi oleh individu dan lingkungan. Mahasiswa memiliki rasa penasaran yang tinggi. Hal ini membuat mahasiswa tertarik dan ingin mencoba bermain judi online. Perilaku mahasiswa ketika mengalami kesulitan atau permasalahan akademik beragam. Mereka cenderung tidak

berpartisipasi aktif dalam kelas, malas mengerjakan tugas, dan merasa kelelahan. Judi online tidak pernah mengenal waktu dan memberikan dampak dalam kehadiran mahasiswa. Hal inilah yang kemudian menyebabkan mahasiswa memilih membolos kuliah karena waktu istirahat mereka terganggu. Judi online mengganggu aktivitas perkuliahan dan prestasi baik akademik maupun non akademik. Banyak mahasiswa melakukan kegiatan yang merugikan dalam proses perkuliahan. Hal ini yang kemudian mempengaruhi prestasi akademik, salah satunya penurunan IPK.

Aspek-aspek kecanduan judi online antara lain aspek sosial, aspek psikologis, aspek ekonomi, aspek kriminologi, dan aspek hukum (Ajidin, 2024). Hal yang serupa dikemukakan oleh Forsstrom et al (2020) antara lain waktu, finansial, sosial dan emosional. Judi online pada mahasiswa terjadi karena beberapa faktor, misalnya adalah karena broken home, persoalan ekonomi, pelampiasan atas rasa kecewa, faktor lingkungan masyarakat, dan kemajuan teknologi (Ginting & Ginting, 2023).

Kemudian, menurut Addiyansyah & Rofi'ah (2023) dampak kecanduan judi online pertama adalah kesehatan mental terganggu. Seseorang yang sudah terlalu sering bermain judi akan sulit mengendalikan perasaannya. Mental bisa terganggu apabila seseorang yang bermain judi tidak dapat mengontrol kebiasaannya. Kebiasaan bermain judi bisa menyebabkan seseorang merasakan cemas, stress, dan juga depresi karena sangat menginginkan kemenangan.

Kedua, memperburuk ekonomi keluarga dimana pelaku yang bermain judi tidak selamanya mendapatkan kemenangan saat dirinya bermain. Namun, pemain juga bisa mendapatkan kekalahan yang jumlahnya tidak dapat dipastikan. Bisa jadi kekalahan lebih banyak daripada pemasukan.

Ketiga, memicu tindak kriminal, yaitu ketika kemenangan pemain bisa jadi tidak sebanding dengan kealahannya. Pemain judi apabila sudah kehabisan uang akan menghalalkan segala cara untuk mencari pinjaman uang untuk bisa bermain judi lagi. Harapannya bisa memperoleh keuntungan lagi namun yang terjadi justru terlilit hutang.

4.KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kecanduan judi online berdampak negatif pada aspek kognitif, sikap akademik, dan kehadiran mahasiswa. Dampak tersebut meliputi kesulitan berkonsentrasi, mudah lupa, kehilangan motivasi, rendah diri, serta kecenderungan untuk tidak aktif di kelas, malas mengerjakan tugas, dan sering membolos akibat

terganggunya waktu istirahat. Temuan ini memberikan gambaran jelas tentang bagaimana kecanduan judi online dapat menghambat proses belajar dan prestasi akademik mahasiswa.

Perilaku akademik mahasiswa yang terlibat dalam judi online cenderung terganggu, ditandai dengan menurunnya motivasi untuk kuliah dan mengerjakan tugas, kebiasaan bolos, serta penurunan prestasi yang terlihat dari indeks prestasi kumulatif. Meskipun kemenangan dalam judi online kadang meningkatkan motivasi, siklus emosional yang fluktuatif tetap berdampak negatif pada kemampuan kognitif dan akademik. Judi online juga meningkatkan risiko gangguan psikologis seperti kecanduan, gangguan kontrol impuls, dan tekanan emosional, yang pada akhirnya menghambat pencapaian akademik secara optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Addiyansyah , W., & Rofi'ah . (2023). Kecanduan Judi Online di Kalangan Remaja Desa Cilebut Barat Kecamatan Sukaraja Kabupaten Bogor. *Jurnal Gagasan Komunikasi, Politik, dan Budaya*, 13-22.
- Ajidin, Z. A. (2024). Judi Online dalam Kajian Ekonomi Syariah : Studi Literatur. *Jurnal Penelitian Inovatif*, 137-148.
- Da Costa, A., Hanurawan, F., Atmoko, A., Hitipeuw, I., & Hidayah, N. (2017). Impacted Factors of Academic Achievement of the Timorese Student Studying in Indonesia. *Atlantis Press*, 47-55.
- Forsstrom, D., Lindner, P., Frojmark, M. J., Hesser , H., & Carlbring , P. (2020). GamTest : Psychometric Evaluation in a Low-Gambling General Population. *Journal of Gambling Issues* , 44.
- Ginting , Z. C., & Ginting, B. (2023). Faktor Penyebab Meningkatnya Pelaku Judi Online pada Pelajar di Masa Pandemi Covid-19 (Studi Kasus di Kelurahan Mangga). *SOSMANIORA : Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 20-25.
- Haris, A., Heru, & Rusdayani, A. (2019). Judi Online di Kalangan Remaja (Kasus Kelurahan Bone-Bone, Luwu). *Hasanuddin Journal Of Sociology (HJS)*, 127-138.
- Herdiansyah, H. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif untuk Ilmu-Ilmu Sosial*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Putri, A. A. (2023, Oktober 9). Transaksi Judi Online di Indonesia Sudah Mencapai 200 Triliun, Kominfo Berantas Platform Judi Online. Retrieved Februari 4, 2024, from GoodStats: <https://goodstats.id/article/transaksi-judi-online-di-indonesia-sudah-mencapai-200-triliun-kominfo-berantas-platform-judi-online-fMVZl>
- Sahputra, D., Afifa, A., Salwa, A. M., Yudhistira, N., & Lingga, L. A. (2022). Dampak Judi Online Terhadap Kalangan Remaja (Studi Kaus Tebing Tinggi). *Jurnal Bimbingan dan Konseling Islam*, 139-156.

Satriyono , D., & Ula , D. M. (2023). Dampak Judi Online di Kalangan Masyarakat Kabupaten Katingan Daerah Tumbang Samba. *Triwikrama : Jurnal Ilmu Sosial*, 97-102.

Susanti, R. (2021). Judi Online dan Kontrol Sosial Masyarakat Pedesaan . *ETNOREFLIKA : Jurnal Sosial dan Budaya*, 130-143.

Tim Redaksi UIN Kalijaga. (2023, November 27). Masyarakat Resiko : Mengapa Praktik Judi Online Dapat Ramai di Masyarakat. Retrieved Februari 4, 2024, from UIN Sunan Kalijaga: <https://sosiologi.uin-suka.ac.id/id/kolom/detail/738/blog-post.html>