LENTERA JURNAL MANAJEMEN
Vol. 3 (1), Januari, 2025
ISSN 2988-540X (Online)

Ketika Taruhan Menjadi Kebiasaan: Studi Faktor Pendorong Maraknya Judi Online di Kalangan Mahasiswa

Devan A Algifhari[1],Doli S A.Silalahi[1], Muhammad H Eltarik[1].
[1]President University, West Java, Indonesia

Abstrak – Fenomena judi online semakin merebak di kalangan mahasiswa seiring dengan kemajuan teknologi dan tingginya penggunaan media digital. Akses yang mudah, anonim, serta masifnya promosi di media sosial menjadikan mahasiswa sebagai salah satu kelompok yang rentan terpapar. Meskipun tergolong ilegal di Indonesia, praktik ini terus berkembang melalui aplikasi maupun situs yang sulit dibendung. Mahasiswa, sebagai generasi digital native, sering kali tidak memiliki filter informasi atau kesadaran risiko yang memadai terhadap bahaya judi online, baik dari segi akademik, finansial, maupun psikologis. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang mendorong mahasiswa terlibat dalam judi online serta dampak yang ditimbulkan. Metode yang digunakan adalah pendekatan kualitatif deskriptif melalui wawancara mendalam terhadap lima mahasiswa aktif President University dari berbagai jurusan. Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur dengan durasi 5–10 menit per responden, lalu dianalisis menggunakan teknik tematik untuk menggali pola pemicu, persepsi, dan refleksi terhadap praktik judi online. Temuan penelitian menunjukkan empat tema utama sebagai pendorong keterlibatan: rasa penasaran dan ajakan teman sebaya, tekanan ekonomi, kebutuhan pelarian dari stres akademik, serta kemudahan akses digital. Dampak yang diungkap mencakup penurunan prestasi akademik, gangguan hubungan sosial, gejala kecemasan, hingga kecanduan. Meskipun hanya dua dari lima responden pernah bermain langsung, seluruhnya menunjukkan tingkat eksposur dan keprihatinan yang tinggi terhadap maraknya judi online di lingkungan kampus. Penelitian ini merekomendasikan perlunya edukasi digital yang kontekstual, layanan konseling terbuka, serta kolaborasi antara kampus dan pemerintah untuk membatasi akses dan meningkatkan literasi digital mahasiswa.

Keywords: Judi online, mahasiswa, kecanduan, faktor pendorong, dampak sosial

Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mendorong transformasi gaya hidup masyarakat, termasuk di kalangan mahasiswa. Salah satu dampak negatif dari kemajuan ini adalah maraknya praktik judi online yang kini menjangkau usia produktif muda. (Rahayu dan Pramono, 2024), digitalisasi telah membuat praktik perjudian semakin sulit dikontrol, terutama karena akses yang sangat mudah dan bersifat anonim. Iklan-iklan judi online juga semakin marak di media sosial, dengan strategi pemasaran yang menyasar generasi muda secara langsung (Hidayah, Lestari, & Andini, 2024).

Mahasiswa merupakan kelompok yang sangat rentan terhadap pengaruh judi online. (Subagyo dan Astuti, 2022) menyebutkan bahwa mahasiswa kerap menghadapi tekanan akademik dan finansial, yang menjadikan mereka lebih mudah tergoda oleh janji keuntungan instan dari perjudian. Faktor psikologis seperti stres, kecemasan, serta kebutuhan akan pelarian dari rutinitas akademik juga turut memperbesar risiko keterlibatan dalam praktik ini (Sahputra, Taufik, & Amalia, 2022).

(Fakhriansyah dan Alwi, 2022) menggarisbawahi rendahnya literasi digital dan kurangnya edukasi mengenai bahaya judi online di kalangan mahasiswa sebagai penyebab utama meningkatnya kasus keterlibatan. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa tidak menyadari dampak jangka panjang dari kebiasaan berjudi secara daring, yang tidak hanya merugikan secara finansial, tetapi juga berpotensi menyebabkan penurunan performa akademik dan kerusakan relasi sosial.

Dalam konteks ini, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi faktor-faktor pendorong keterlibatan mahasiswa dalam judi online, serta dampak yang mereka alami

berdasarkan pengalaman pribadi maupun lingkungan sosialnya. Studi ini dilakukan dengan metode kualitatif deskriptif melalui wawancara langsung terhadap lima mahasiswa aktif President University. Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi dasar dalam merumuskan strategi pencegahan yang lebih efektif, khususnya di lingkungan pendidikan tinggi.

TINJAUAN PUSTAKA

Fenomena judi online telah menjadi perhatian dalam berbagai kajian akademik, terutama karena penyebarannya yang cepat di kalangan generasi muda dan potensi dampak negatif yang luas. Dalam literatur akademik, judi online sering dikategorikan sebagai salah satu bentuk perilaku adiktif non-substansi (non-substance addiction) yang berakar dari ketidakseimbangan antara kontrol diri dan impuls terhadap sistem hadiah cepat (immediate reward system) (Subagyo & Astuti, 2022).

Beberapa peneliti menyoroti bahwa mahasiswa menjadi kelompok paling rentan terpapar judi online. Hidayah et al. (2024) mencatat bahwa dominasi iklan digital dan algoritma media sosial berperan aktif dalam membentuk persepsi seolah-olah judi online adalah aktivitas umum dan tidak berbahaya. Studi ini memperkuat gagasan bahwa lingkungan digital tidak netral, melainkan membentuk normalisasi terhadap perilaku menyimpang.

Larasati dan Fitriani (2023) menyebutkan bahwa teman sebaya menjadi agen sosial yang paling berpengaruh dalam pembentukan perilaku, termasuk dalam menjajaki praktik perjudian. Konsep peer influence dalam sosiologi menjelaskan bagaimana validasi dari kelompok sebaya dapat mengaburkan batasan antara benar dan salah, khususnya ketika norma sosial tidak ditegakkan secara tegas.

Dari aspek psikologis, Fakhriansyah dan Alwi, (2022) menyatakan bahwa coping mechanism terhadap stres akademik atau masalah keluarga sering kali menjadi pintu masuk mahasiswa untuk mencoba judi online. Aktivitas ini dianggap sebagai pelarian jangka pendek yang memberikan sensasi kendali dan peluang menang, meskipun secara statistik sistem permainan telah dirancang untuk menguntungkan penyedia jasa.

Sahputra et al., (2022) juga menyoroti hubungan antara judi online dan peningkatan gangguan kesehatan mental seperti kecemasan (anxiety), kesepian, bahkan depresi. Mahasiswa yang terlibat dalam perjudian cenderung mengalami penurunan kualitas hidup, relasi sosial yang renggang, serta gejala penarikan diri dari aktivitas akademik.

Imam Yuliadi dan Pratama, (2024) melakukan studi kuantitatif yang membuktikan adanya korelasi negatif signifikan antara keterlibatan dalam judi online dan indeks prestasi kumulatif mahasiswa. Mereka juga mencatat peningkatan frekuensi absensi dan keterlambatan tugas pada mahasiswa yang aktif berjudi.

Mayasari et al., (2025) memaparkan bahwa faktor ekonomi juga menjadi latar belakang kuat, di mana mahasiswa dari keluarga dengan tekanan finansial cenderung melihat judi sebagai solusi cepat, meskipun dengan risiko besar. Ini menggarisbawahi pentingnya intervensi berbasis ekonomi dan pembentukan karakter kewirausahaan sejak dini.

Secara umum, literatur menyimpulkan bahwa praktik judi online di kalangan mahasiswa merupakan hasil dari interaksi antara faktor individu (keingintahuan, stres, impulsif), faktor sosial (lingkungan teman, budaya digital), serta faktor struktural (akses teknologi, lemahnya pengawasan institusi). Oleh karena itu, studi ini menempatkan diri dalam kerangka

multidisipliner untuk memahami secara holistik mengapa mahasiswa terjerumus dalam aktivitas ini dan bagaimana strategi penanggulangan yang dapat dilakukan.

Method

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk menggali secara mendalam pandangan, pengalaman, serta persepsi mahasiswa terhadap fenomena judi online. Pendekatan ini dipilih karena dinilai mampu memberikan pemahaman yang lebih komprehensif terhadap konteks sosial dan psikologis yang melatarbelakangi keterlibatan mahasiswa dalam praktik judi online.

Metode pengumpulan data utama dalam penelitian ini adalah wawancara mendalam (in-depth interview) secara semi-terstruktur. Teknik ini memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi narasi pribadi responden dengan fleksibilitas tinggi, sekaligus menjaga fokus pada topik yang telah ditentukan. Panduan wawancara disusun berdasarkan enam aspek utama yang menjadi fokus penelitian, yaitu: (1) latar belakang responden, (2) pengalaman pribadi terkait judi online, (3) faktor pendorong, (4) persepsi terhadap judi online, (5) dampak yang dirasakan, dan (6) solusi atau harapan dari responden.

Proses wawancara dilakukan secara langsung (tatap muka) dan berlangsung antara 5 hingga 10 menit per responden. Peneliti mencatat dan merekam seluruh proses wawancara (dengan persetujuan peserta) untuk menjaga keakuratan data. Setelah data dikumpulkan, peneliti melakukan transkripsi penuh dari seluruh rekaman wawancara, yang kemudian dianalisis menggunakan metode analisis tematik (thematic analysis). Teknik ini bertujuan untuk mengidentifikasi pola, tema, dan makna yang muncul secara konsisten dari narasi responden.

Adapun kriteria pemilihan responden dalam penelitian ini adalah:

1. Mahasiswa aktif President University dari berbagai jurusan dan angkatan.
2. Memiliki pengalaman langsung maupun tidak langsung (melalui lingkungan sosial) dengan judi online.
3. Bersedia memberikan informasi secara jujur dan terbuka terkait topik yang diteliti.

Sebanyak lima responden dipilih secara purposive sampling, yaitu teknik pengambilan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian. Meskipun jumlahnya terbatas, kelima responden memberikan data yang kaya dan beragam sesuai dengan latar belakang dan perspektif masing-masing.

Keabsahan data dalam penelitian ini dijaga dengan menggunakan teknik triangulasi sumber, yaitu membandingkan data antar responden dan memperhatikan kesesuaian dengan referensi teoritis yang telah ada. Selain itu, validitas juga diperkuat melalui diskusi antar peneliti dan pemeriksaan kembali hasil temuan kepada responden (member checking) untuk memastikan interpretasi yang dihasilkan tidak menyimpang dari makna sebenarnya.

Dengan pendekatan ini, diharapkan hasil penelitian mampu memberikan gambaran yang autentik, mendalam, dan relevan terhadap fenomena judi online di kalangan mahasiswa.Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur menggunakan pedoman wawancara yang terdiri atas enam topik utama: latar belakang pengetahuan tentang judi online, pengalaman pribadi, pengaruh lingkungan sekitar, persepsi dan pembenaran terhadap aktivitas judi, dampak

yang dirasakan, serta pandangan dan saran terhadap solusi.

Setiap wawancara berlangsung selama 5–10 menit dan dilakukan secara langsung dalam suasana informal untuk menciptakan rasa aman dan nyaman bagi responden. Data dianalisis dengan menggunakan metode tematik, di mana transkrip wawancara dibaca berulang untuk menemukan tema-tema utama, pola naratif, serta makna yang konsisten antara satu responden dengan lainnya.

HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa seluruh responden memiliki tingkat eksposur yang tinggi terhadap judi online, baik melalui iklan di media sosial, ajakan dari teman, maupun pengalaman pribadi. Meskipun hanya dua dari lima responden yang pernah mencoba langsung bermain, seluruhnya mengakui bahwa judi online adalah topik yang sering muncul dalam interaksi sosial mereka. Hal ini menandakan bahwa normalisasi judi online sudah meresap dalam budaya digital mahasiswa, bahkan di lingkungan kampus yang formal.

Dari kelima responden:

• Anonimus 1, mahasiswa yang pernah mencoba judi online, mengaku terpengaruh oleh teman SMA yang tampaknya "berhasil" menang. Ia tertarik mencoba dengan nominal kecil, namun berhenti setelah mengalami kekalahan berulang. Anonimus 1 menyadari bahwa sistemnya tidak adil dan memiliki pola ketergantungan.

• Anonimus 2, mahasiswa IT, mengaku mencoba karena rasa penasaran terhadap sistem. Ia menggunakan pemahamannya dalam dunia teknologi untuk menganalisis sistem algoritma platform slot online dan menyadari bahwa sistem tersebut didesain untuk menciptakan feedback loop yang membuat pemain merasa hampir menang dan terus bermain. Setelah satu kali mencoba, ia memutuskan untuk berhenti total.

• Anonimus 3, meskipun tidak pernah bermain, menceritakan pengalamannya mendampingi teman dekat yang kecanduan judi online. Ia menggambarkan bagaimana temannya mengalami perubahan perilaku: sering bolos kelas, menjadi lebih tertutup, dan memiliki konflik dengan keluarga karena masalah keuangan.

• Anonimus 4, juga tidak pernah bermain, tetapi menyampaikan kekhawatiran terhadap teman kampusnya yang mulai meminjam uang secara sembunyi sembunyi hanya untuk menutup kekalahan judi. Ia melihat bahwa judi online merusak kepercayaan antar teman dan menciptakan suasana curiga dalam kelompok pertemanan.

• Anonimus 5,menyampaikan observasi terhadap lingkungan sekitarnya, terutama mahasiswa yang tampaknya mulai kehilangan minat terhadap akademik karena terlalu fokus pada judi online. Ia menekankan bahwa ketergantungan terhadap judi sering dimulai dari anggapan bahwa itu hanya hiburan singkat.

Melalui analisis tematik dari wawancara, ditemukan beberapa pola konsisten:

1. Eksposur yang tinggi terhadap iklan judi online – terutama di media sosial populer seperti TikTok, Instagram, dan situs streaming gratis.

2. Keterlibatan awal dipicu oleh rasa penasaran dan pengaruh teman – mahasiswa cenderung mencoba karena melihat orang terdekat mendapat keuntungan, meski jarang mempertimbangkan risikonya.

3. Pengalaman "sekali menang" menciptakan efek kecanduan – dua responden mengindikasikan bahwa bahkan kemenangan kecil mampu memberikan ilusi kontrol.

4. Dampak nyata terhadap keseharian mahasiswa – termasuk gangguan konsentrasi, absensi kelas, pinjaman uang, dan gangguan hubungan sosial.

5. Kurangnya edukasi preventif dan layanan kampus – sebagian besar responden tidak mengetahui adanya bantuan konseling atau kampanye anti-judi yang aktif di kampus mereka.

Data yang diperoleh juga menunjukkan bahwa ada kesenjangan besar antara persepsi mahasiswa terhadap judi online dan pemahaman akan dampaknya. Meskipun beberapa menyadari bahwa aktivitas ini ilegal dan berisiko, mereka masih menilainya sebagai hiburan yang "tidak berbahaya" jika dilakukan secara terbatas. Pandangan ini menjadi salah satu tantangan utama dalam upaya pencegahan.

Secara keseluruhan, hasil penelitian mengindikasikan bahwa meskipun keterlibatan langsung belum merata, seluruh responden menunjukkan kekhawatiran dan pengalaman tidak langsung yang kuat terhadap bahaya judi online. Temuan ini menunjukkan bahwa upaya pencegahan harus menyasar tidak hanya pelaku aktif, tetapi juga lingkungan sosial mahasiswa secara lebih luas.Dua dari lima responden (Anonimus 1 dan Anonimus 2) pernah mencoba judi online karena rasa penasaran. Anonimus 1 mengaku ikut bermain karena diajak teman SMA dan ingin tahu seberapa mudah mendapat keuntungan. Setelah beberapa kali kalah, ia menyadari bahwa sistem permainan tidak adil dan berhenti. Timothy, sebagai mahasiswa Teknologi Informasi, menjelaskan bahwa sistem algoritma pada platform judi didesain untuk mendorong pemain terus bermain dan memunculkan ketergantungan. Ia menyatakan hanya bermain sekali dan tidak melanjutkan karena menyadari pola manipulatif di balik sistem.

Tiga responden lainnya (Anonimus 3, Anonimus 4, dan Anonimus 5) belum pernah bermain, tetapi memiliki pengalaman mengamati teman atau saudara yang kecanduan judi online. Mereka melihat dampak nyata seperti ketagihan, menurunnya konsentrasi belajar, konflik keluarga, dan bahkan masalah keuangan seperti berutang untuk bisa terus bermain.

Faktor pendorong utama yang ditemukan adalah:

1. Rasa penasaran dan ajakan teman – Mahasiswa yang merasa ingin mencoba hal baru sering kali tergoda untuk bermain, terutama jika didukung oleh pengalaman teman yang "berhasil menang".

2. Motivasi ekonomi – Judi online dipandang sebagai cara cepat mendapatkan uang bagi mahasiswa yang mengalami kesulitan keuangan.

3. Pelarian dari stres akademik – Judi dianggap sebagai hiburan yang bisa mengalihkan perhatian dari tekanan tugas dan ujian.

4. Kemudahan akses dan anonimitas – Banyak platform tidak membutuhkan verifikasi ketat, sehingga mahasiswa merasa aman dan bebas dari pengawasan.

Dampak dari judi online yang dirasakan atau diamati oleh responden sangat serius, mulai dari perubahan perilaku, penurunan prestasi akademik, konflik sosial, hingga gangguan emosional seperti rasa bersalah dan kecemasan.

PEMBAHASAN PENELITIAN

Temuan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa keterlibatan mahasiswa dalam praktik judi online tidak terjadi secara tiba-tiba, melainkan merupakan hasil dari interaksi kompleks antara faktor personal, sosial, dan teknologi. Pendekatan tematik dari wawancara menunjukkan bahwa mahasiswa yang terlibat, baik secara langsung maupun tidak langsung, memiliki pandangan yang cenderung permisif terhadap praktik ini. Hal ini sejalan dengan temuan (Subagyo dan Astuti, 2022), serta (Mayasari et al., 2025), yang menyebut bahwa narasi instan dan normalisasi perjudian telah menjadi bagian dari wacana digital di kalangan anak muda.

Dari sisi psikologis, keterlibatan mahasiswa dalam judi online dapat dijelaskan melalui teori behavioral reinforcement, di mana adanya reward (misalnya menang sesekali) mendorong perilaku untuk diulang. Ini diperparah dengan desain algoritma aplikasi judi yang menciptakan ilusi kontrol, seperti yang disampaikan oleh salah satu responden dari jurusan Teknologi Informasi. Situasi ini memperkuat argumen dari penelitian sebelumnya bahwa judi online dapat menimbulkan ketergantungan mirip seperti kecanduan zat.

Secara sosial, tekanan dari lingkungan seperti teman sebaya, rasa ingin diterima dalam kelompok, serta keinginan membuktikan diri menjadi pemicu signifikan. Teman dianggap sebagai pintu masuk utama yang mendorong mahasiswa mencoba pertama kali. Temuan ini sejalan dengan konsep peer pressure dan social learning theory yang menekankan bahwa perilaku menyimpang dapat ditularkan melalui interaksi sosial.

Kemudahan akses melalui perangkat pribadi dan minimnya kontrol dari institusi pendidikan menjadi pemicu eksternal yang memperbesar risiko. Responden menyoroti bahwa tidak adanya filter pada jaringan kampus, serta lemahnya edukasi digital yang relevan, membuat mahasiswa kurang memiliki benteng pertahanan. Hal ini memperkuat pentingnya peran aktif institusi dalam memberikan edukasi preventif dan membentuk lingkungan yang suportif.

Selain itu, normalisasi judi online sebagai “hiburan” juga merupakan bentuk pembenaran kognitif yang berbahaya. Ketika mahasiswa mulai membenarkan praktik ini dengan alasan “asal tidak berlebihan”, maka mereka sedang berada dalam tahap awal perilaku adiktif. Oleh karena itu, perlu ada kesadaran kolektif bahwa praktik judi online bukan sekadar pelanggaran hukum, tetapi juga bentuk ancaman terhadap kesehatan mental dan kualitas akademik mahasiswa.

Pembahasan ini menegaskan bahwa solusi tidak cukup hanya dengan pelarangan, tetapi perlu pendekatan edukatif yang berpusat pada pengalaman mahasiswa. Upaya pencegahan harus mencakup strategi jangka panjang melalui kampus, media sosial, dan komunitas mahasiswa. Ini termasuk peningkatan literasi digital, penyediaan layanan konseling, serta pemberdayaan mahasiswa untuk menjadi agen perubahan di lingkungannya.

Responden juga memperlihatkan adanya ambiguitas dalam persepsi mereka terhadap judi online. Meskipun mengakui bahayanya, beberapa tetap menilai bahwa aktivitas ini bisa diterima dalam batas tertentu, selama “tidak ketagihan”. Persepsi semacam ini dapat menyebabkan normalisasi terhadap praktik yang sebenarnya dilarang secara hukum dan etika.

Minimnya edukasi spesifik mengenai judi online di lingkungan kampus menjadi celah yang dimanfaatkan oleh industri perjudian. Responden menyarankan pendekatan edukatif yang lebih relevan dan tidak menggurui, seperti diskusi interaktif, podcast mahasiswa, dan kampanye

melalui media digital yang biasa diakses mahasiswa.

Penelitian ini juga menemukan bahwa mahasiswa memiliki keinginan untuk saling menjaga dan saling mengingatkan. Ini menunjukkan potensi besar dari pendekatan berbasis komunitas dalam mencegah maraknya judi online.

KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa maraknya praktik judi online di kalangan mahasiswa merupakan fenomena kompleks yang dipengaruhi oleh beragam faktor. Mahasiswa yang menjadi subjek penelitian menunjukkan bahwa keterlibatan dalam aktivitas ini tidak semata-mata karena keinginan mencari hiburan, melainkan lebih sering dipicu oleh kombinasi tekanan ekonomi, pengaruh sosial, kemudahan akses teknologi, serta ketidaktahuan atau minimnya edukasi tentang risiko perjudian digital. Rasa penasaran yang dipicu oleh ajakan teman atau iklan di media sosial juga menjadi pemantik utama yang mendorong mahasiswa untuk mencoba judi online, meskipun hanya sekali.

Dampak dari praktik ini sangat signifikan dan multidimensi. Beberapa mahasiswa mengalami penurunan konsentrasi, gangguan psikologis seperti kecemasan, serta keretakan hubungan sosial akibat perubahan perilaku. Bahkan bagi mereka yang tidak terlibat secara langsung, lingkungan sosial yang terdampak tetap memberikan efek negatif secara tidak langsung. Selain itu, normalisasi praktik ini dalam pergaulan kampus juga menjadi sinyal peringatan bahwa terdapat kekosongan regulasi dan kontrol sosial di lingkungan pendidikan tinggi.

Oleh karena itu, penelitian ini merekomendasikan sejumlah langkah strategis:

1. Peningkatan Edukasi dan Literasi Digital: Kampus perlu mengadakan program edukatif berbasis teknologi yang membahas risiko judi online secara gamblang namun komunikatif. Bentuk edukasi bisa berupa podcast, video pendek, seminar interaktif, hingga pelatihan literasi digital.
2. Penyediaan Layanan Psikologis dan Konseling: Mahasiswa harus memiliki akses mudah terhadap konselor kampus atau psikolog profesional yang dapat membantu mereka mengelola stres, kecemasan, dan dorongan adiktif.
3. Kolaborasi Antar Pihak: Perlu kerja sama antara institusi pendidikan, pemerintah, dan penyedia layanan internet untuk melakukan pemblokiran akses terhadap situs judi online, terutama yang banyak diakses dari lingkungan kampus.
4. Pemberdayaan Mahasiswa: Mendorong komunitas mahasiswa untuk menjadi agen perubahan sosial yang saling mengingatkan, menciptakan ruang aman untuk diskusi, dan terlibat dalam kampanye pencegahan perilaku berisiko.
5. Penelitian Lanjutan: Disarankan untuk melakukan penelitian dengan pendekatan kuantitatif dan melibatkan sampel yang lebih luas dari berbagai universitas agar mendapatkan gambaran yang lebih menyeluruh tentang prevalensi, motivasi, dan dampak judi online di kalangan mahasiswa Indonesia.

Dengan kolaborasi dari berbagai pihak serta kesadaran kolektif dari kalangan mahasiswa itu sendiri, diharapkan praktik judi online dapat dicegah sejak dini sebelum menimbulkan dampak yang lebih besar di masa depan. didorong oleh kombinasi faktor internal dan eksternal, termasuk rasa penasaran, tekanan ekonomi, pengaruh teman, stres akademik, dan aksesibilitas platform. Dampak yang ditimbulkan sangat luas, mulai dari kerugian ekonomi hingga gangguan psikologis dan sosial.

DAFTAR PUSTAKA

Fakhriansyah, A., & Alwi, R. (2022). Pencegahan Perilaku Adiktif pada Remaja melalui Pendidikan Digital. Jurnal Pendidikan Remaja Indonesia, 6(3), 98–111.

Hidayah, S., Lestari, M., & Andini, R. (2024). Dampak Iklan Digital terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa. Jurnal Komunikasi dan Media, 10(1), 45–59.

Imam Yuliadi, M., & Pratama, D. (2024). Hubungan Judi Online dan Penurunan Prestasi Akademik. Jurnal Pendidikan Tinggi, 14(1), 101–113.

Larasati, A., & Fitriani, D. (2023). Teman Sebaya dan Perilaku Menyimpang Mahasiswa di Era Digital. Jurnal Sosiologi Kampus, 7(2), 66–78.

Rahayu, D., & Pramono, A. (2024). Digitalisasi Perjudian: Tinjauan Etika dan Sosial. Jurnal Etika dan Teknologi, 5(1), 51–62.

Sahputra, H., Taufik, R., & Amalia, Y. (2022). Dampak Psikologis Judi Online terhadap Mahasiswa. Jurnal Psikologi dan Konseling, 13(1), 23–35.

Subagyo, R., & Astuti, N. (2022). Perilaku Mahasiswa dalam Mengakses Situs Judi Online: Studi Kasus di Kota Yogyakarta. Jurnal Psikologi Sosial, 18(2), 134–147.