

Motivasi Mahasiswa Bermain Judi Online (Studi Kasus)

Harya Bagas Wicaksana

Universitas Sanata Dharma, Indonesia

bagasharya00@gmail.com

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

Korespondensi penulis: bagasharya00@gmail.com

Abstract. *This study aims to 1) find out students motivation for playing online gambling; 2) find out the influence of economic factors that students have when playing online gambling; 3) find out students' understanding of the risks of playing online gambling. This research uses qualitative methods, where researchers collect data through interviews and observations. The subjects of this research are students who are 21-23 years old, domiciled in the Special Region of Yogyakarta and play online gambling, totaling 3 people. The data analysis technique used in this research is to transcribe interviews, observations, data reduction, data presentation, then draw a conclusions. The results showed that in 1) playing online gambling there are several similarities, one of which is the motivation in playing online gambling which wants instant money. Another similarity lies in the interest in playing online gambling, where students rely on the surrounding environment such as campus friends, in obtaining link sites or other information related to online gambling. 2) An unstable economy, as well as higher self-needs make students play online gambling. In the game, 3) students understand the risks in playing online gambling, such as undergoing punishment, having their data hacked by unknown people, and taking up a lot of time.*

Keywords: *Time Management, Student, Part-Time*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk 1) mengetahui motivasi mahasiswa dalam bermain judi online; 2) mengetahui kondisi ekonomi yang dimiliki mahasiswa ketika bermain judi online; 3) mengetahui pemahaman mahasiswa mengenai risiko bermain judi online. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, dimana peneliti melakukan pengumpulan data melalui wawancara dan observasi. Subyek penelitian ini adalah mahasiswa yang berusia 21-23 tahun, berdomisili di Daerah Istimewa Yogyakarta dan bermain judi online yang berjumlah 3 orang. Teknik Analisa data yang digunakan dalam penelitian ini adalah membuat transkrip wawancara, observasi, reduksi data, penyajian data, lalu menarik kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) dalam bermain judi online terdapat beberapa kesamaan salah satunya motivasi dalam bermain judi online yang menginginkan uang secara instan. Kesamaan lainnya terletak dalam ketertarikan bermain judi online, yang dimana mahasiswa mengandalkan lingkungan sekitar seperti teman kampus, dalam memperoleh situs link ataupun informasi lainnya yang berkaitan dengan judi online. 2) Perekonomian yang tidak stabil, serta kebutuhan diri yang semakin tinggi membuat mahasiswa bermain judi online. Dalam permainannya 3) mahasiswa memahami resiko dalam bermain judi online, seperti menjalani hukuman, data yang dimiliki diretas orang tidak dikenal, dan banyak menyita waktu.

Kata kunci: Judi Online, Mahasiswa, Motivasi.

1. LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi informasi memberikan dampak yang besar pada banyak aspek kehidupan, termasuk perilaku sosial. Kemajuan teknologi informasi ini mengakibatkan terjadinya revolusi dalam interaksi sosial. Hal ini didukung dengan adanya permainan judi online yang menjadi marak di dunia. Namun terdapat fenomena perjudian online yang legal di negara tertentu. Menurut Kelly (2021) beberapa negara sudah melegalkan permainan judi online, salah satunya Negara Amerika Serikat tepatnya di Texas

Received Mei 28, 2024; Revised: June 14, 2024; Accepted Juli 08, 2024; Online available: Juli 10, 2024

* Harya Bagas Wicaksana, bagasharya00@gmail.com

yang sudah mempertimbangkan RUU untuk melegalkan kasino *online* dan taruhan olahraga, sehingga sudah membuat aplikasi yaitu Michigan.

Berangkat dari fenomena negara yang melegalkan perjudian *online*, terdapat negara yang masih melarang perjudian *online*, salah satunya Indonesia. Fenomena ini sudah menjadi perbincangan di dunia maya, Rahmawati (2022) menjelaskan bahwa Kementerian Komunikasi dan Informatika sudah memutus akses 499.645 konten perjudian di berbagai platform digital, namun situs tersebut masih terus bermunculan dengan nama situs yang berbeda-beda.

Fenomena lainnya juga berkaitan dengan judi *online*. Dipaparkan oleh Priambada (2023) masyarakat Indonesia telah mengalami kecanduan terhadap permainan judi *online*, sehingga dapat berdampak kepada kesehatan pemain. Dalam hal ini, kecanduan dalam bermain judi *online* menjadi penyebab individu mengalami gangguan mental. Permainan judi *online* di perkirakan mulai menyebabkan kecanduan yang menjadi akar dari sebuah permasalahan sosial. Berkurangnya produktivitas karena terbuangnya waktu, kebutuhan pokok keluarga yang terabaikan, serta terlilit hutang adalah salah satu akibat dari kecanduan.

Fenomena ini juga terjadi pada beberapa masyarakat khususnya di Yogyakarta yang bermain judi *online*. Walaupun pemerintah sudah memberlakukan larangan keras terkait praktik perjudian *online*, namun beberapa masyarakat Yogyakarta masih menghiraukan. Dipaparkan oleh Pertana (2024) terdapat seseorang pengemudi gojek yang kecanduan bermain judi *online* sehingga nekat melakukan penipuan dengan menjual *handphone* orang yang hendak mengantarkan dua unit *handphone* ke Jogja. Pelaku tersebut melakukan hal tersebut karena terlilit hutang yang sangat banyak. Tak hanya itu saja, terdapat fenomena lain terkait mahasiswa yang bermain judi *online*.

2. KAJIAN TEORITIS

a. Pengertian Motivasi

Menurut Mohtar dalam (Yulianty et al. 2021) motivasi merupakan daya penggerak yang timbul dalam diri seseorang untuk berperilaku sedemikian rupa, sehingga mencapai tujuan yang telah ditentukan. Motivasi hanya dapat dikendalikan oleh individu tersebut dan atas kemauan dari dalam diri individu tersebut, sehingga dapat mencapai tujuan sesuai dengan harapan individu tersebut.

b. Penyebab Munculnya Motivasi

Lebih lanjut menurut Indriyo (dalam Dayana dan Marbun, 2018) menguraikan beberapa proses timbulnya motivasi, yakni :

- 1) Jika dalam diri manusia timbul suatu kebutuhan tertentu yang belum terpenuhi maka akan menyebabkan lahirnya suatu dorongan untuk berusaha melakukan kegiatan.
- 2) Apabila belum terpenuhi maka manusia akan mencari jalan bagaimana cara untuk mendapatkan keinginannya.
- 3) Untuk mencapai tujuannya maka manusia harus didukung oleh kemampuan dan keterampilannya.
- 4) Manusia melakukan evaluasi mengenai dirinya sendiri tentang keberhasilannya dalam mencapai sesuatu secara bertahap.
- 5) Manusia akan berkerja lebih baik jika mereka merasa apa yang telah dilakukannya dihargai atau diberikan suatu imbalan.
- 6) Imbalan tersebutlah yang akan menjadi dorongan untuk mempertimbangkan seberapa besar usaha yang akan dikeluarkan olehnya.

Motivasi dapat dilihat dari dorongan dalam diri dan kemauan seseorang untuk melakukan sesuatu hal, namun juga dapat dipengaruhi seseorang yang artinya diluar dari dalam diri seseorang tersebut.

c. Pengertian Perilaku

Menurut Notoadmodjo (2012), dari segi biologis, perilaku adalah kegiatan atau aktivitas yang dilakukan oleh organisme atau makhluk hidup yang bersangkutan. Oleh karena itu, perilaku manusia pada dasarnya mencakup tindakan atau aktivitas yang sangat beragam, seperti berjalan, berbicara, menangis, tertawa, bekerja, kuliah, menulis, membaca, dan sebagainya.

d. Pengertian Judi *Online*

Menurut Husrianta dalam Nopriadi (2022), setiap perjudian yang dilakukan dengan media atau transaksi elektronik serta *network* atau internet dapat dikatakan sebagai judi *online*. Permainan yang ada dalam judi *online* ini juga sama dengan permainan judi *offline*, hanya saja cara memainkannya jika secara *online* bisa dilakukan dimana saja.

3. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Creswell, (2014) para peneliti kualitatif mengumpulkan sendiri data penelitian melalui dokumentasi, observasi perilaku, wawancara, dan audiovisual. Penelitian ini fokus untuk meneliti kondisi subjek dan objek yang alamiah di mana peneliti sebagai instrumen kunci dan hasil penelitian ini lebih menekankan pada generalisasi.

Pelaksanaan penelitian ini berlokasi di Bantul, Yogyakarta . Waktu penelitian dilaksanakan pada September 2023 sampai dengan Mei 2024.

Penelitian menggunakan wawancara terfokus adalah jenis penelitian yang melibatkan proses tanya jawab yang intens antara peneliti dan subjek yang diteliti. Fokus utamanya adalah untuk mendapatkan informasi yang diharapkan oleh peneliti, sehingga durasi dan jumlah wawancara disesuaikan dengan situasi yang ada (Moleong, 2014)

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan oleh peneliti dimulai pada tanggal 31 Januari 2024 sampai dengan tanggal 22 Maret 2024. Data yang tersebar berada di daerah Bantul, Yogyakarta. Penelitian ini menggunakan alat pengumpulan data berupa wawancara dan observasi mengenai Motivasi Mahasiswa Bermain Judi *Online*. Pengumpulan data dalam penelitian dilakukan dengan proses seleksi subjek yang relevan dengan topik dan kriteria subjek yang ditetapkan oleh peneliti, kemudian subjek tersebut digunakan sebagai data penelitian. Peneliti melakukan pertemuan secara langsung dengan subjek untuk membicarakan tentang permintaan persetujuan guna mengadakan wawancara. Wawancara tersebut dilakukan dengan merekam suara subjek, yang akan dijadikan sumber data. Kemudian peneliti melakukan observasi secara langsung mengenai kegiatan yang mendukung perilaku bermain judi *online* subjek penelitian.

a. Alasan Motivasi Bermain Judi *Online*

Dalam bermain judi online, dari ketiga subjek mengamati dapat dijelaskan bahwa lingkungan sosial sangat berpengaruh bagi diri individu. Bahwasanya ketiga subjek bermain judi *online* karena terpengaruh oleh teman-temannya. Selain itu terdapat juga yang bermain karena keinginannya sendiri dan mencari situs yang *gacor* di sosial media. Dari ketiga subjek ternyata juga memiliki kesamaan dalam motivasinya bermain judi *online* yaitu mendapatkan uang secara instan.

b. Kebutuhan atau Pengaruh Faktor Ekonomi

Dari ketiga subjek, dapat dijelaskan bahwa kondisi ekonomi yang dialami subjek tidak terlalu buruk karena mereka melakukan pekerjaan paruh waktu. Namun karena ingin bersaing dengan teman-temannya untuk mendapatkan kemenangan, uang dari gaji pekerjaannya itu kurang digunakan maksimal untuk kebutuhannya yang lebih penting. Selain itu, subjek juga sangat menginginkan kemenangan maksimal. Maka dari itu, subjek hanya memikirkan kepuasan sehingga menyebabkan ketergantungan dari bermain judi *online*.

c. Resiko Bermain Judi *Online*

Dari ketiga subjek, sudah mengerti akan resiko yang dialami jika terus bermain judi *online* seperti masuk penjara, data-data yang dimiliki terkena *hack*, dan menyita banyak waktu. Namun subjek memiliki niatan dan usaha untuk berhenti bermain judi *online*.

Ketika seseorang terpengaruh oleh ilusinya dalam konteks perjudian, mereka mungkin mengabaikan atau tidak sepenuhnya memahami bahwa hasil permainan lebih banyak ditentukan oleh faktor-faktor acak seperti keberuntungan dan probabilitas. Mereka mungkin merasa bahwa dengan bertaruh dalam jumlah besar atau dengan menggunakan strategi tertentu, mereka dapat mempengaruhi atau mengendalikan hasil permainan tersebut. Namun, realitasnya adalah bahwa peluang dalam perjudian biasanya dirancang untuk memastikan bahwa rumah selalu memiliki keunggulan matematis, artinya dalam jangka panjang, pemain lebih cenderung kehilangan daripada memenangkan uang. Karena itu, mengandalkan ilusi kendali dalam perjudian dapat mengarah pada keputusan yang tidak rasional atau berisiko tinggi, yang pada akhirnya dapat mengakibatkan kerugian finansial yang serius dan dampak negatif pada kehidupan pribadi.

Ketika seseorang merasa bahwa tindakan mereka telah berhasil mengontrol atau mempengaruhi hasil, hal ini bisa meningkatkan keyakinan mereka bahwa mereka memiliki kendali lebih besar daripada yang sebenarnya. Namun, jika mereka menghadapi kegagalan, mereka mungkin cenderung mengabaikan atau meremehkan kegagalan tersebut, atau mencari alasan yang bisa menyalahkan faktor eksternal atau keadaan yang tidak dapat mereka kendalikan. Dampak dari pola pikir ini adalah bahwa individu menjadi lebih sulit untuk belajar dari kesalahan masa lalu atau untuk melakukan penyesuaian yang diperlukan untuk meningkatkan hasil di masa depan. Pada akhirnya individu akan terus menerus berada di lingkaran setan karena tidak

belajar dari kesalahannya. Gangguan kepribadian, buruknya kesehatan mental, dan kecanduan tidak akan terelakan jika individu tetap meyakini pemikiran irasionalnya.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Adapun setelah proses analisis dan pembahasan terkait motivasi mahasiswa bermain judi *online*, peneliti dapat menarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

- a. Peneliti ini berhasil mengungkapkan berbagai wawancara tentang motivasi mahasiswa bermain judi *online*. Dari hasil analisis, dapat disimpulkan bahwa dalam bermain judi *online* terdapat beberapa kesamaan salah satunya motivasi dalam bermain judi *online* yang menginginkan uang secara instan. Kesamaan lainnya terletak dalam ketertarikan bermain judi *online*, yang dimana mahasiswa mengandalkan lingkungan sekitar seperti teman kampus, dalam memperoleh situs *link* ataupun informasi lainnya yang berkaitan dengan judi *online* serta kepuasan jika menang dan mendapatkan uang.
- b. Perekonomian yang tidak stabil, serta kebutuhan diri yang semakin tinggi membuat mahasiswa bermain judi *online*. Rasa penasaran dan kepuasan membuat mahasiswa semakin masuk ke dalam lingkaran judi *online* sehingga menjadi kecanduan. Mahasiswa susah untuk mengelola uang yang dimiliki, sehingga mahasiswa kurang memikirkan kebutuhan yang lebih penting.
- c. Mahasiswa memahami resiko yang ada dalam bermain judi *online*, seperti terjerat hukum, data yang dimiliki diretas orang tidak dikenal, menyita waktu, mengalami gangguan dalam beraktivitas, finansial memburuk.

Saran

- a. Mahasiswa hendaknya sadar dengan konsekuensi serta dampak negatif yang ditimbulkan karna bermain judi *online* sehingga bisa meninggalkan permainan judi *online*.
- b. Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan penelitian sehingga pembahasan lebih mendalam dan mengetahui makna judi *online* dari mahasiswa.

DAFTAR REFERENSI

- Creswell, J. D., Pacilio, L. E., Lindsay, E. K., & Brown, K. W. (2014). *Brief mindfulness meditation training alters psychological and neuroendocrine responses to social evaluative stress*. *Psychoneuroendocrinology*, 44, 1–12. <https://doi.org/10.1016/j.psyneuen.2014.02.007>
- Dayana, I., & Marbun, J. (2018). *Motivasi kehidupan*. Guepedia.
- Hulukati, W., & Djibran, M. R. (2018). Analisis tugas perkembangan mahasiswa fakultas ilmu pendidikan universitas negeri gorontalo. *Jurnal bikotetik (bimbingan dan konseling: teori dan praktik)*, 2(1), 73-80.
- Jamiel, E. A. I. *Perilaku Menyimpang Judi Online Di Kalangan Remaja (Studi Kasus 7 Pengguna Situs Pragmatic play di Pandeglang, Banten)* (Bachelor's thesis, Program Studi Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Jelita, M., Ramadhan, L., Pratama, A. R., Yusri, F., & Yarni, L. (2023). Teori Belajar Behavioristik. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 5(3), 404-411.
- Kelly C. (2023, September 01). Where is Online Gambling Legal in the USA in 2024?. [halaman web]. Diakses dari <https://nypost.com/article/where-is-online-gambling-legal/>
- Moleong, L. J. (2007). *Metodologi Penelitian Kualitatif (Revisi)*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Moleong, L. J. (2019). *Metodologi penelitian kualitatif (Revisi)*. Bandung: PT remaja rosdakarya, 102-107.
- Nopriadi, J. (2022). *Aktivitas Judi Onlne Yang Dilakukan Oleh Mahasiswa (Studi Universitas X Di Pekanbaru)* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Riau).
- Notoatmodjo, S. (2012). Ilmu perilaku kesehatan. *Jakarta: rineka cipta*, 200, 26-35.
- Pasha, M. K. (2023). *INTERAKSI SOSIAL DAN MOTIVASI BERMAIN JUDI ONLINE (Studi Pada Mahasiswa di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung)*.
- Pertana, P R. (2023, September 18). Kecanduan Judi Slot, Pria Bantul Gelapkan iPhone Rp.24 juta. [halaman web]. Diakses dari <https://www.detik.com/jogja/berita/d-6937229/kecanduan-judi-slot-pria-bantul-gelapkan-iphone-rp-24-juta>
- Prabowo, A. A. (2017). *Gambaran Hedon Pada Mahasiswa Pelaku Judi Bola Online* (Doctoral dissertation, Universitas Brawijaya). Widiyanti, F. P., & Alizya, M. H. (2019). *Strategi Mahasiswa Untuk Memanajemen Waktu*. Prosiding Seminar Nasional LP3M. <http://proceeding.semnaslp3m.unesa.ac.id/index.php/Artikel/article/view/42>
- Satriyono, D., & Ula, D. M. (2023). DAMPAK JUDI ONLINE DIKALANGAN MASYARAKAT KABUPATEN KATINGAN DAERAH TUMBANG SAMBA. *Triwikrama: Jurnal Ilmu Sosial*, 2(6), 97-102.

- Suharyat, Y. (2009). Hubungan antara sikap, minat dan perilaku manusia. *Jurnal region*, 1(3), 1-19
- Supratama, R., Elsera, M., & Solina, E. (2022). Fenomena judi *online* higgs domino dikalangan mahasiswa pada masa pandemi covid-19 di Kota Tanjungpinang. *Ganaya: Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 5(3), 297-311.
- Yuliani, W. (2018). *Metode Penelitian DESKRIPTIF Kualitatif Dalam PERSPEKTIF Bimbingan Dan Konseling*. *QUANTA: Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling Dalam Pendidikan*, 2(2), 83–91. <https://doi.org/10.22460/q.v2i2p83-91.1641>