



ANALISIS DAMPAK JUDI ONLINE PADA MAHASISWA

Muhammad Iqbal Abdullah¹, Indah Sukmawati²

^{1,2} Departement Bimbingan dan Konseling, Universitas Negeri Padang, Padang, Indonesia

Email: iqbalabdullah806@gmail.com, i.watsan@gmail.com

Info Artikel

Kata Kunci:

Judi Online, Dampak, Mahasiswa, Konseling

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh maraknya fenomena judi online yang telah berkembang pesat seiring dengan kemajuan teknologi digital. Sehingga aksesnya mudah dan fitur yang menarik menjadikan judi online semakin diminati oleh berbagai kalangan masyarakat, kemudahan akses ini juga menimbulkan berbagai dampak negatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana dampak judi online di kalangan mahasiswa. Jenis penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi dengan menggambarkan kejadian yang terjadi di lapangan sesuai dengan data dan informasi yang diperoleh, teknik pengumpulan data dengan melakukan wawancara dan studi dokumentasi. Adapun yang menjadi informan adalah pelaku judi online di kalangan mahasiswa. Informan utama adalah tiga orang mahasiswa dengan jurusan yang berbeda. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa mahasiswa yang terjerat dalam kecanduan judi online mengalami dampak yang cukup serius. Mereka menghadapi perubahan perilaku mencolok, seperti isolasi diri dan penurunan partisipasi dalam kegiatan akademik. Konflik dengan keluarga terjadi karena masalah keuangan yang muncul akibat berjudi online, dimana mereka sering kali meminta uang dengan alasan berbagai keperluan.

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang semakin pesat membawa perubahan signifikan dalam kehidupan masyarakat. Kreativitas manusia semakin meningkat, mendorong penemuan-penemuan baru di bidang teknologi. Salah satu hasil dari kreativitas manusia adalah internet. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi ini telah memicu revolusi dalam interaksi sosial, yang merupakan syarat utama untuk berbagai aktivitas sosial. Teknologi ini kini dapat diakses oleh berbagai kalangan masyarakat. Remaja, sebagai salah satu pengguna internet, sering kali belum mampu memilah aktivitas yang

bermanfaat. Mereka cenderung mudah terpengaruh oleh lingkungan sosial tanpa mempertimbangkan efek positif atau negatifnya (Ekasari dan Dermawan, 2012). Orang-orang telah menyalahgunakan kemudahan penggunaan internet yang semakin meningkat dengan menyalahgunakannya untuk perjudian online. Pada awalnya, orang menggunakan internet untuk bermain game; Belakangan, para remaja mengikuti permainan judi online karena penasaran.

Menurut Ardi dan Sukmawati (2017) Inovasi dan perkembangan konten di bidang internet telah membuka peluang besar bagi media sosial untuk memasuki era baru. Media sosial kini menjadi salah satu ruang utama dalam penggunaan internet yang menarik perhatian sebagian besar pengguna di seluruh dunia, menjadikannya platform yang semakin dominan dalam aktivitas online global.

Menurut Dalle (2020), internet memiliki banyak manfaat bagi manusia, namun juga membawa dampak negatif, seperti meningkatnya tindakan kriminal. Oleh karena itu, penggunaan internet harus dilakukan dengan bijaksana untuk mengurangi dampak negatifnya. Young dan Abreu (2017) menyatakan bahwa salah satu pengaruh utama teknologi adalah pergeseran dari perjudian sosial ke perjudian asosial. Hal ini menunjukkan bahwa perkembangan teknologi dalam perjudian dapat meningkatkan masalah perjudian karena sifatnya yang asosial.

Perjudian adalah salah satu bentuk permainan dengan taruhan yang dapat memicu tindakan kriminal. Perjudian ini menjadi salah satu penyakit sosial yang sulit untuk dikurangi dampaknya. Penyakit sosial masyarakat mencakup semua perilaku yang dianggap tidak sesuai atau melanggar norma-norma umum, adat-istiadat, hukum formal, atau yang tidak bisa diintegrasikan ke dalam pola perilaku umum (Kartono, 2014). Aditya (2022) menambahkan bahwa banyak masyarakat, termasuk pelajar, yang terus melakukan aktivitas patologis perjudian. Pesatnya kemajuan teknologi telah memudahkan kemudahan dalam melakukan perjudian online melalui jaringan internet. Permainan online sering berdampak negatif secara sosial, psikis, dan fisik, menyebabkan kecanduan. Hubungan sosial dengan teman dan keluarga menjadi renggang, sementara pikiran terus terfokus pada permainan (Soleman 2008: 31).

Beberapa penelitian relevan mengenai Dampak Judi *Online* Pada Mahasiswa adalah sebagai berikut: Pertama, Penelitian Aditya (2012) yang berjudul "Fenomena Judi Bola *Online* di Kalangan Mahasiswa". Hasil dari penelitian ini mengatakan bahwa judi *online* harus terlebih dahulu memiliki akun, mereka mengetahui permainan judi bola *online* adalah hasil belajar dari

teman-temannya, mereka menyukai judi bola *online* karena memiliki beberapa kelebihan seperti jauh dari proses hukum karena tidak diketahui oleh orang lain, bisa main kapan saja dan di mana saja serta memiliki modal sedikit. Kedua, Penelitian yang dilakukan oleh Asriadi (2014) yang berjudul "Analisis Kecanduan Judi *Online* (Studi Kasus Pada Siswa Smak An Nas Mandai Maros Kabupaten Maros)". Temuan pada penelitian ini adalah Perasaan pejudi mengalami kekalahan, ia merasa kecewa dan ingin terus bermain untuk menebus kealahannya. Suasana kompetisi dalam permainan judi online memacu semangat AS untuk bermain lebih sering. AS memiliki kebutuhan untuk berjudi dengan kecenderungan meningkatkan jumlah uang (taruhan) demi mencapai suatu kenikmatan atau kepuasan yang diinginkan. Ketiga, Penelitian yang dilakukan oleh Pratama dan Erianjoni (2022) berjudul "Motif Mahasiswa di Kota Padang Bermain Judi Bola *Online*", ditemukan bahwa mahasiswa bermain judi online karena beberapa motif. Motif sosial, yaitu pengaruh dari lingkungan; motif keamanan, yaitu judi bola online dianggap lebih aman daripada judi konvensional; motif prestise, yaitu merasa memiliki kemampuan yang baik dalam judi bola; dan motif ekonomi, yaitu karena kekurangan uang jajan serta kebutuhan hidup.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif. Menurut Muhammad Hassan (2022 : 8) Penelitian kualitatif meneliti kehidupan masyarakat, sejarah, perilaku, organisasi, dan aktivitas sosial. Metode ini dipilih karena terbukti efektif dalam mengungkap dan memahami aspek tersembunyi dari fenomena yang sulit dipahami secara mendalam. Penelitian ini menggunakan pendekatan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Data primer dalam penelitian ini diperoleh langsung dari para pelaku judi online. Data tersebut dikumpulkan melalui observasi dan wawancara dengan korban judi online, sehingga merupakan data asli atau data baru yang diambil langsung dari sumbernya. Adapun yang menjadi informan kunci dalam penelitian ini adalah pelaku judi *online* yang mengalami kecanduan.

HASIL

Dampak Judi Online Pada Mahasiswa

1) Perilaku Menonjol

kecanduan judi *online* dapat memberikan dampak negatif bagi mahasiswa yang menggunakannya seperti perubahan perilaku yang menonjol yang tidak biasanya dilakukan berupa suka menyendiri dan kurang bersosialisasi, selain itu mahasiswa tersebut sering tidak membuat tugas yang diberikan dosennya dikampus dan tidak berminat untuk mengikuti kegiatan-kegiatan kampus.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dari AM bahwa, sebelum mengenal judi online, aktif dalam kegiatan sosial dan terlibat dalam berbagai kegiatan sekolah, yang berdampak positif pada kesehatan mental. Namun, setelah terlibat dalam judi online, kecenderungan mengisolasi diri dan mengalami gangguan konsentrasi, terutama saat perkuliahan, karena dorongan untuk bermain judi.

Hasil penelitian lain juga diperoleh dari VK, Kecanduan judi online mengakibatkan perubahan perilaku signifikan, seperti berkurangnya sosialisasi, sulitnya mengatur waktu, dan terganggunya aktivitas akademik. Pola tidur menjadi tidak teratur, mengganggu fokus studi, serta mempengaruhi manajemen keuangan dan prioritas akademik. Judi online berdampak negatif pada produktivitas dan komitmen terhadap tugas-tugas perkuliahan.

Hasil Penelitian diperoleh dari HH, Dampak dari judi online membuat para pecandu sulit dalam mengatur keuangan dan sulit untuk berpikir jernih. Selain itu, juga berdampak terhadap perkuliahan sehingga muncul rasa malas dalam kegiatan akademik.

2) Perilaku Perubahan Suasana

Mahasiswa yang bermain judi online tersebut dapat mengalami perubahan suasana perasaan yang menyenangkan karena kepuasan yang dirasakan hanya didapatkan lewat bermain judi *online*. Namun, mahasiswa tersebut juga menyadari bahwa kecanduan judi online dapat menurunkan kondisi mentalnya dan mengurangi kontrol terhadap emosinya, terutama saat mengalami kekalahan dalam berjudi.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dari AM bahwa, kepuasan tersendiri ketika bermain judi online yang sulit didapatkan ditempat lain sehingga membuat rasa ketagihan untuk melakukannya. Perasaan senang dan semangat muncul saat menang, sementara perasaan frustrasi dan emosi datang ketika kalah, mendorong mereka untuk mencari uang lagi untuk bermain, sering kali dengan meminjam uang kepada teman.

Berdasarkan hasil penelitian dari VK, Bermain judi online menyebabkan gangguan mental karena uang yang digunakan biasanya hasil dari pinjaman, sehingga hal yang dipikirkan bagaimana menggantikan uang tersebut ketika kalah. Judi sekali menang akan menjerumuskan kita dalam kekalahan untuk beberapa kali kedepan.

Hasil penelitian lain diperoleh dari HH, Jika terjadi kekalahan munculnya rasa penasaran dan hal itu yang membuat keterusan untuk melakukannya lagi. Rasa penasaran dan ketagihan dalam judi online sangat berpengaruh, sehingga menjadi frustrasi dan gelap mata mencari uang. Sebelum mengenal judi online.

3) Perilaku Toleransi

Toleransi merupakan suatu proses yang membutuhkan dosis kegiatan yang terus-menerus meningkat untuk mencapai sensasi awalnya. Kecanduan judi online yang dirasakan mahasiswa berawal dari coba-coba dan mendapatkan kemenangan sehingga menjadi kecanduan. Waktu yang dihabiskan pun lebih banyak untuk judi online dibandingkan dengan kegiatan lain, sehingga aktivitas kuliah sering terbengkalai karena sering tidak hadir.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dari AM bahwa, Menkenal judi online berawal dari lingkungan yang mendoktrin sehingga akhirnya menjadi kecanduan. Waktu yang dihabiskan untuk judi online umumnya 6 jam dalam sehari hal ini sudah menjadi rutinitas. Jika tidak melakukannya membuat pribadi menjadi sakau.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dari VK, Ketika tidak bermain judi online, aktivitas cenderung terbatas pada tidur dan makan. Pembagian waktu menjadi lebih sulit sejak terlibat dalam judi online, dan hal ini berdampak pada perkuliahan yang sedikit terabaikan. Dalam seminggu, hanya beberapa hari bisa hadir di kampus.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dari HH Terlibat dalam judi online didorong oleh pengaruh teman dan media sosial. Waktu yang dihabiskan untuk bermain judi online tidak menentu, dan jika tidak ada aktivitas lain, waktu yang digunakan bisa berlangsung sepanjang hari. Aktivitas yang menyebabkan jeda sejenak dari bermain judi online biasanya adalah tidur atau kegiatan lain di kampus. Pembagian waktu antara perkuliahan dan judi online seringkali menjadi tantangan.

4) Perilaku Gejala *Withdraw*

Gejala-gejala *withdrawal* merupakan perasaan dan sensasi negatif yang

menyertai dihentikan kegiatan atau ketidakmungkinan untuk melakukan kegiatan yang diperlukan. Jika tidak ada perjudian perasaan pejudi akan menjadi sakau.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dari AM menjelaskan bahwa: Dampak dari keterlibatan dalam judi online menimbulkan kesadaran bahwa tindakan tersebut tidak patut dicontoh karena dapat merugikan diri sendiri. Respons yang berlebihan untuk terus bermain judi online membuat sulit mengontrol sikap dan mendorong segera melakukannya. Ketika tidak bermain judi online, sering kali terjadi perasaan termenung dan komunikasi menjadi tidak sinkron. Ketika keinginan untuk bermain judi online tidak terpenuhi, timbul rasa kesal, kesulitan mengontrol emosi, dan ada dorongan kuat agar keinginan tersebut harus segera terwujud. Banyak kegiatan sosial yang terabaikan, dan bermain judi online sering dianggap lebih menarik daripada mengikuti kegiatan sosial tersebut.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dari VK mengatakan bahwa, Dampak yang dirasakan dari bermain judi online meliputi penurunan kondisi ekonomi, berkurangnya interaksi sosial dengan teman, serta kurangnya waktu untuk orang-orang di sekitar. Respons terhadap dorongan untuk bermain judi online cenderung diwujudkan karena hasrat yang sangat kuat untuk melepaskan kecanduan. Ketika tidak bermain judi online, pikiran menjadi kacau, terutama terkait masalah keuangan, mengingat kebutuhan hidup yang harus dipenuhi dalam kondisi ekonomi yang semakin menurun.

Penelitian lain diperoleh dari HH, Dampak finansial sangat terasa, dan hubungan dengan kerabat serta keluarga menjadi terganggu setelah terlibat dalam judi online. Aktivitas judi online sering dilakukan secara spontan. Ketika tidak terlibat dalam judi online karena sedang beraktivitas di luar, pikiran tetap terfokus pada judi online. Terdapat perasaan frustrasi ketika keinginan untuk bermain muncul, namun upaya tetap dilakukan agar dapat terus bermain.

5) Perilaku Konflik

Kegiatan judi online sering menimbulkan konflik, baik dengan lingkungan sosial terdekat, keluarga, maupun pasangan. Konflik ini biasanya disertai dengan kemunduran di sekolah atau hasil pekerjaan, serta meninggalkan hobi-hobi yang sebelumnya disukai.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dari AM bahwa, Ketika mengalami kekalahan dalam judi online, sering terjadi konflik dengan teman, terutama saat meminjam uang, yang sering kali direspon dengan kekesalan dan kata-kata yang kurang menyenangkan. Perasaan pusing dan kesal muncul ketika orang tua terlambat mengirim uang, disertai desakan kepada mereka dengan alasan untuk pembayaran biaya kuliah. Meskipun kehadiran dalam perkuliahan cukup konsisten sejak mengenal judi online, tugas dari dosen sering kali terlambat atau tidak dikerjakan, yang berdampak pada penurunan nilai akademis."

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dari VK, Ketika mengalami kekalahan dalam judi online, tidak terjadi konflik, berbeda dengan judi offline. Ketika orang tua terlambat mengirim uang, dilakukan upaya mendesak melalui telepon, baik kepada orang tua maupun saudara-saudara, untuk segera mengirimkan uang. Aktivitas perkuliahan setelah terlibat dalam judi online mengalami penurunan yang signifikan, meskipun ada upaya untuk menyelesaikan studi.

Penelitian diperoleh dari HH, menjelaskan bahwa: Setelah mengalami kekalahan dalam judi online, muncul konflik keuangan karena kesulitan dalam mengelola anggaran. Rasa kesal sering muncul ketika orang tua terlambat mengirimkan uang, mengingat keuangan sepenuhnya bergantung pada mereka. Aktivitas perkuliahan terganggu sejak terlibat dalam judi online, yang menyebabkan penurunan motivasi dalam mengerjakan tugas, meskipun studi tetap dilanjutkan. Hasil belajar mengalami penurunan yang signifikan setelah terlibat dalam judi online. Selain itu, hobi-hobi yang biasa dilakukan juga terganggu karena sebagian besar waktu dihabiskan di rumah. Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa sering mengalami konflik ketika kalah bermain judi online, terutama terkait dengan keuangan yang membuat mereka terpaksa meminta orang tua untuk mengirimkan uang belanja. Kecanduan judi online juga mengganggu aktivitas perkuliahan mereka, seperti menjadi malas dalam mengerjakan tugas, yang berujung pada penurunan hasil belajar mereka.

6) Perilaku *Repalase* dan *reinstatement*

Berdasarkan hasil penelitian dari AM mengatakan bahwa, Awalnya, saya terlibat dalam bermain judi online saat masih SMP karena dipengaruhi teman

yang hidupnya terlihat mewah-mewah. Saya termotivasi dengan gaya hidup yang dia tunjukkan kepada saya. Sampai saat ini, saya belum mencari dukungan dari lembaga kampus untuk mengatasi kecanduan judi online ini karena saya merasa malu dan takut dihakimi atau tidak diberi akses lagi untuk berjudi online. Saya sering kali diingatkan oleh lingkungan kampus untuk tidak melakukan perbuatan tersebut, dan teman-teman juga sudah banyak menyarankan agar saya berhenti.

Berdasarkan hasil penelitian dari VK mengatakan bahwa, Proses awal keterlibatan dalam judi online berasal dari pengaruh teman-teman, yang pada intinya disebabkan oleh faktor lingkungan. Dukungan dari lembaga kampus untuk mengatasi kecanduan judi online belum dimanfaatkan hingga saat ini, disebabkan oleh rasa malu jika orang lain mengetahui keterlibatan dalam aktivitas tersebut.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dari HH, Proses awal keterlibatan dalam judi online berasal dari lingkungan sekitar dan pengaruh teman-teman, di mana iming-iming kemenangan menjadi faktor pendorong untuk mencoba bermain. Hingga saat ini, dukungan dari lembaga kampus untuk mengatasi kecanduan judi online belum dicari. Lingkungan sosial dan teman-teman secara rutin memberikan peringatan untuk berhenti bermain judi online, baik dari kalangan teman kampus maupun teman sepermainan. Proses awal keterlibatan dalam judi online berasal dari lingkungan sekitar dan pengaruh teman-teman, di mana iming-iming kemenangan menjadi faktor pendorong untuk mencoba bermain. Hingga saat ini, dukungan dari lembaga kampus untuk mengatasi kecanduan judi online belum dicari. Lingkungan sosial dan teman-teman secara rutin memberikan peringatan untuk berhenti bermain judi online, baik dari kalangan teman kampus maupun teman sepermainan.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa tersebut sudah lama terlibat dalam judi online yang dipengaruhi oleh teman-temannya. Meskipun mengalami kecanduan judi online, mahasiswa tersebut belum mencoba untuk berhenti atau mencari dukungan dari pihak kampus untuk membantu mengatasi masalah ini. Meskipun banyak teman yang menyarankannya untuk berhenti, namun saran tersebut tidak dihiraukan. Untuk mengendalikan diri dari aktivitas judi online, mahasiswa lebih memilih untuk mendekatkan diri kepada Tuhan dan keluarga, daripada mengandalkan bantuan dari teman-teman atau dukungan dari pihak kampus.

Upaya Yang Dilakukan Untuk Mengatasi Dampak Judi Online Pada Mahasiswa Universitas Negeri Padang

Penjelasan dari Zurohman (2016) menyatakan bahwa orang yang terlibat dalam kegiatan bermain judi online sering kali memiliki motivasi atau harapan untuk mencari kemenangan. Hal ini terutama berlaku bagi mereka yang sudah memiliki kebiasaan atau kecanduan terhadap judi sebelumnya, baik dalam bentuk habitus atau kebiasaan berjudi yang telah mereka miliki sebelum beralih ke judi online.

Hasil penelitian yang diperoleh dari AM, bahwa Upaya untuk lebih mendekatkan diri pada agama dan keluarga sangat penting, serta mendengarkan nasihat dari orang tua, agar pesan tersebut dapat tertanam dengan baik untuk menghindari pengulangan judi online, yang dapat merugikan diri sendiri.

Hasil penelitian yang diperoleh dari VK, bahwa untuk mengatasi dampak kecanduan judi online di masa depan, rencana yang akan diterapkan adalah tidak menggunakan layanan mobile banking lagi dan memilih bank dengan ATM yang jauh dari rumah, sehingga akses ke situs judi online menjadi sulit.

Hasil penelitian lain yang diperoleh dari HH, Upaya yang akan dilakukan adalah mencari hobi baru dan lebih menyibukkan diri agar tidak terdistraksi oleh judi online, karena keterlibatan dalam judi online dapat merugikan, terutama dalam aspek finansial, perkuliahan, serta perilaku

PEMBAHASAN

Dampak dari judi *online* terhadap mahasiswa Universitas Negeri Padang adalah sebagai berikut :

1) Perilaku Menonjol

Sebelum mengenal judi *online*, mahasiswa tersebut menunjukkan perilaku yang sangat berbeda secara signifikan. Mereka aktif dalam kegiatan positif seperti menghadiri perkuliahan dengan rajin dan mengelola keuangan dari orang tua dengan baik. Namun, setelah terkena dampak kecanduan judi online, mahasiswa tersebut mengalami perubahan yang mencolok. Mereka mengalami kesulitan dalam berpikir secara jernih, tidak mampu mengelola keuangan dengan baik, dan pola tidur serta makan menjadi tidak teratur. Dampak yang lebih serius adalah kewajiban sebagai mahasiswa terabaikan, seperti menunda tugas kuliah dan malas hadir ke kampus. Wahkidi, et al. (2022), menyatakan bahwa tingkat

kecanduan pada pelaku judi online cenderung tinggi, yang dipengaruhi oleh kurangnya kemampuan individu untuk mengontrol pengaruh dari lingkungannya.

Hal ini juga disampaikan oleh Zurohman (2016) Kehadiran permainan judi online sebagai perkembangan teknologi elektronik memerlukan penanganan yang serius dari berbagai sudut pandang, karena dampaknya sangat signifikan bagi penggunanya. Ketika para pengguna menyadari betapa besar kerugian yang mereka alami, dampak dari penggunaan judi online akan menjadi jelas. Beberapa contoh dampak yang dapat terlihat pada remaja pengguna judi online adalah terkurasnya uang jajan mereka, yang mengakibatkan mereka terpaksa menahan lapar di sekolah. Selain itu, ada juga mahasiswa yang terpaksa menjual laptop mereka karena mengalami kerugian akibat kalah bermain judi. Dampak ini menunjukkan bahwa kegiatan judi online tidak hanya berpotensi merugikan secara finansial, tetapi juga dapat berdampak negatif pada kehidupan sehari-hari dan masa depan para penggunanya.

2) Perubahan Suasana Perasaan (Kegelisahan)

Perubahan suasana perasaan muncul ketika seseorang meraih kemenangan dalam judi online, namun sebaliknya, ketika mengalami kekalahan, perasaan frustrasi dan emosi negatif muncul. Mereka kadang mencari uang lagi dengan cara meminjam dari teman, meskipun mereka merasa bahwa kegiatan judi online telah membuat mereka merasa tidak berguna karena telah menyimpang dari jalan yang benar sehingga hal ini memberikan dampak terhadap kecanduan. Terdapat dua pandangan yang berbeda terkait kecanduan internet: Menurut Hannan (2011), kecanduan internet dianggap sebagai gangguan psikologis yang sah dengan implikasi signifikan pada individu dalam hal kognitif, emosional, sosial, dan pengalaman mereka. Sementara itu, Mustafa (2011) berpendapat bahwa kecanduan internet mirip dengan gangguan kontrol impulsif, yang menyebabkan pengguna mengalami ketagihan dan sulit untuk berhenti, mirip dengan kecanduan judi patologis.

3) Perilaku Toleransi

Toleransi dalam hal ini merupakan dampak dari kecanduan judi *online* karena adanya dorongan dari teman-teman dan iklan dimedia sosial yang dapat memberikan harapan menang dan setelah mencoba menjadi kecanduan sehingga menghabiskan lebih banyak waktu untuk aktivitas tersebut dibandingkan untuk kegiatan perkuliahan. Seperti yang dijelaskan oleh Ginting (2023) Lingkungan merupakan faktor yang signifikan dalam memicu perilaku

perjudian online di kalangan pelajar. Kondisi lingkungan, seperti hubungan yang baik antara teman sekelas, rekan sejawat, dan kelompok sebaya, dapat mempengaruhi pelajar untuk terlibat dalam perjudian online. Ajakan, rayuan, tekanan, atau penawaran dari orang-orang di sekitarnya yang sudah terlibat dalam permainan judi online juga dapat mempengaruhi partisipasi mereka dalam aktivitas tersebut. Hal yang sama juga diikatak oleh Ramli (2018), mahasiswa yang terlibat melakukan judi *online* awal mula mereka mengenal judi *online* yaitu adalah hasil dari interaksi, komunikasi, ataupun hasil belajar dari teman ke teman, sehingga judi *online* sekarang jadi tenar dikalangan mahasiswa.

4) Gejala-gejala *withdrawal* (sakau)

Gejala *withdrawal* yang dirasakan oleh mahasiswa yang kecanduan judi online mencakup kecemasan dan pikiran yang terus menerus mengenai permainan judi saat tidak melakukannya. Setelah bermain judi online, mereka merasa lebih tenang. Selain itu, aktivitas keagamaan bagi mereka yang kecanduan judi online sering tertinggal dan bahkan bisa dilupakan sama sekali. Ketagihan bermain judi online dapat memiliki dampak buruk yang signifikan bagi pelakunya.

Orang yang kecanduan akan terus merasa dorongan untuk bermain, bahkan mereka rela melakukan apapun untuk memenuhi keinginan mereka untuk berjudi online. Rasa ketagihan ini akan mendorong seseorang untuk selalu ingin memainkan judi online dan mereka yang ketagihan akan melakukan apa saja untuk memenuhi keinginannya untuk bermain judi *online*, dan mereka yang ketagihan akan melakukan apa saja untuk memenuhi keinginannya untuk bermain judi online, dan mereka yang ketagihan akan melakukan apa saja untuk memenuhi keinginannya untuk bermain judi online. Mulai dari meminjam uang, menjual dan menggadaikan barang-barangnya seperti laptop, motor, telepon genggam di (Ramil. 2019).

5) Perilaku Konflik

Perilaku konflik yang dialami oleh mahasiswa akibat kecanduan judi online mencerminkan dampak negatif yang signifikan. Dalam keadaan ini, mereka cenderung menggunakan segala cara untuk bermain judi online, termasuk meminjam uang dari teman dengan harapan dapat mengembalikan uang tersebut setelah menang. Namun, ketika kalah dan tidak dapat mengembalikan uang tersebut, terjadi konflik karena tidak bisa memenuhi janji yang telah dibuat.

Rafiqah (2023) mengatakan bahwa Judi online secara sosial mengakibatkan pergeseran aktivitas sosial di mana waktu yang sebelumnya digunakan untuk berinteraksi sosial langsung semakin berkurang. Para penggemar judi online cenderung menghabiskan banyak waktu di platform tersebut, yang mengakibatkan ketidakpedulian terhadap lingkungan sosial karena intensitas beraktivitas online mereka semakin tinggi. Secara psikologis, kegiatan judi online membuat mereka cenderung menjadi introvert, menjauh dari interaksi dengan orang lain, dan lebih memilih menyendiri dengan menggunakan handphone mereka daripada terlibat dalam aktivitas sosial yang biasa dilakukan di lingkungan tempat tinggal mereka.

6) Perilaku *repalase* dan *reinstatement*

Perilaku *repalase* dan *reinstatement* adalah kecenderungan mahasiswa untuk kembali menggunakan judi *online* setelah sebelumnya berhenti. Ini merupakan dampak dari kecanduan judi *online* yang mereka alami. Pengulangan aktivitas ini sering kali dipengaruhi oleh ajakan dari teman-teman atau lingkungan sekitar yang menunjukkan hasil kemenangan mereka dengan taruhan yang kecil.

Subagyo dan Astuti (2022) memaparkan bahwa alasan utama di balik popularitas judi online di kalangan para pemain. Mereka menemukan bahwa mayoritas pejudi tertarik karena kecenderungan untuk menguji nasib dan menikmati tantangan dalam berbagai permainan judi. Selain itu, kemampuan untuk menghasilkan uang dengan cepat, mudah, dan dalam berbagai variasi permainan juga menjadi faktor penting dalam daya tarik judi online.

Upaya yang dilakukan untuk mencegah judi online adalah yang paling utama kekuatamaan iman dengan mendekatkan diri kepada tuhan pada keagamaan. Keagamaan mencakup segala hal yang berhubungan dengan agama, termasuk perbuatan, sikap, dan tingkah laku seseorang yang dilakukan dalam kehidupan sehari-hari. Perilaku keagamaan ini didasarkan pada norma-norma agama yang dianut oleh individu tersebut (Syukri, et al.,2019). Kedua adalah menjauhi dari fasilitas terkait judi online dapat menghilangkan aktivitas perjudian online dengan cara sementara tidak menggunakan fasilitas transaksi seperti mobile banking dan ATM yang terhubung dengan situs judi online. Dengan menghentikan akses ini, Anda dapat membatasi kemampuan untuk melakukan transaksi judi online. Setelah kecanduan judi online teratasi, Anda dapat kembali menggunakan fasilitas perbankan tersebut sesuai dengan keperluan transaksi yang seharusnya, tanpa digunakan untuk perjudian. Aditya,

et al., (2022) menggambarkan bahwa praktik judi online, khususnya dalam taruhan sepak bola, sering kali dilakukan secara rahasia. Para penjudi menggunakan layanan seperti ATM dan internet banking untuk melakukan deposit tunai ke rekening agen situs judi online. Ini menunjukkan bahwa judi online sering dilakukan dengan cara yang tidak terbuka dan melibatkan transaksi keuangan digital untuk memfasilitasi aktivitas perjudian tersebut. Ketiga, mencari hobi baru dapat mengatasi kecanduan judi online dengan sibuk dalam hobi-hobi baru seperti memancing, berolahraga, dan mengikuti aktivitas-aktivitas kampus. Ini tidak hanya membantu mengalihkan perhatian dari aktivitas perjudian online, tetapi juga memberikan manfaat positif bagi mahasiswa seperti peningkatan ilmu pengetahuan dan kesehatan tubuh. Subagyo dan Astuti (2022), langkah pencegahan terhadap judi *online* dapat dilakukan membangun sarana kreatif yang melibatkan mahasiswa agar memiliki kegiatan yang positif dan memberikan pengarahan sosial dimana segala bentuk perjudian itu tidak baik.

Kesimpulan

Mahasiswa Universitas Negeri Padang yang terjerat dalam kecanduan judi online mengalami dampak yang cukup serius. Mereka menghadapi perubahan perilaku mencolok, seperti isolasi diri dan penurunan partisipasi dalam kegiatan akademik. Konflik dengan keluarga terjadi karena masalah keuangan yang muncul akibat berjudi online, dimana mereka sering kali meminta uang dengan alasan berbagai keperluan. Saat meraih kemenangan, mereka merasa senang dan bersemangat, tetapi kekalahan membuat mereka frustrasi dan terpancing untuk mencari uang kembali dengan berjudi lebih lanjut. Gejala sakau juga terlihat, di mana mereka kesulitan mengontrol emosi dan fokus ketika tidak bermain. Untuk mengatasi kecanduan ini, langkah-langkah yang dilakukan antara lain mendekati diri pada nilai-nilai agama dan keluarga, serta menerima nasihat dari orang tua. Beberapa mahasiswa juga mencoba mengurangi akses terhadap fasilitas perbankan yang memudahkan transaksi judi online, seperti mobile banking dan ATM. Meskipun masih terlibat dalam judi online, mereka berusaha untuk mengontrol intensitas permainan dan berharap dapat memperbaiki kembali kondisi kehidupan mereka.

DAFTAR RUJUKAN

- Achmad Zurohman .2016. “Dampak Fenomena Judi Online terhadap Melemahnya Nilai-nilai Sosial pada Remaja (Studi di Campusnet Data Media Cabang Sadewa Kota Semarang)”. *Journal of Educational Social Studies*.
- Aditya, Bima. 2022.“Fenomena Judi Bola Online di Kalangan Mahasiswa”. *Jurnal Perspektif*.
- Asriadi. 2014. “Analisis Kecanduan Judi Online (Studi Kasus Pada Siswa Smak An Nas Mandai Maros Kabupaten Maros)”. *Skripsi*. Universitas Negeri Makassar.
- Dalle, Juhriyansyah. 2020. *Pengantar Teknologi Informasi*. Depok: RajaGrafindo Persada
- Ekasari, P., & Dharmawan, A.H. 2012. Dampak sosial-ekonomi masuknya pengaruh internet dalam kehidupan remaja di pedesaan. Departemen Sains Komunikasi dan Pengembangan Masyarakat, Fakultas Ekologi Manusia, IPB.
- Kartono, Kartini. 2014. *Patologi Sosial 2 (Kenakalan Remaja)*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Lilan Rafiqah & Harunutr Rasyid. 2023. “Dampak Judi Online Terhadap Kehidupan Sosial Ekonomi Masyarakat”. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian dan Kajian Sosial Keagamaan* Volume 20 Nomor 2
- Muhammad Hassan, dkk. 2020. *Metode Penelitian Kualitatif*. Makassar : Tahta Media Grup.
- M. Ramli AT. Dkk. 2019. “Judi Online Dikalangan Remaja (Kasus Kelurahan Bone – Bone, Luwu)” *Hasanuddin Journal Of Sociology (HJS)* Volume 1, Issue 2.
- Soleman, T., 2008. *Struktur dan Proses Suatu Pengantar Sosiologi Pembangunan*. Jakarta: Rajawali.
- Widiasti, W., & Siregar, A. (2024). Effectiveness of Group Counseling Services Using Assertive Techniques to Reduce the Physical Aggressive Behavior of Adolescents at the Medan High School. *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam dan Multikulturalisme*, 6(2), 174-185.
- Young, Kimberly, S dan Abreu, Cristiano Nabocu De. 2017. *Kecanduan Intenert (Panduan Konseling dan Petunjuk Untuk Evaluasi dan Penanganan)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Zadrian Ardi & Indah Sukmawati . 2017. “Social Media and the Quality of Subjective Well-Being; Counseling Perspective in Digital Era” *PROCEEDINGS | ICES 2017 International Counseling and Education Seminar The Responsibility of Counselor and Educator in Millennium Era* <http://bk.fip.unp.ac.id/ices2017> |pp: 28-35.

Zekel Calvin Ginting & Bengkel Ginting. 2023. "Faktor Penyebab Meningkatnya Pe'laku Judi Online pada Pelajar di Masa Pandemi Covid-19 (Studi Kasus di Kelurahan Mangga)". *Jurnal SOSMANIORA (Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora)*. Vol. 2 No. 1. 20 – 25