

# UPAYA DARI SEGI PSIKOLOGI MAKRO UNTUK MENGATASI KECANDUAN JUDI ONLINE DI KALANGAN MAHASISWA

Multynisari Dyana Putri<sup>1</sup>, Lusi Nuryanti<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Magister Psikologi Klinis, Universitas Muhammadiyah Surakarta, Indonesia

<sup>2</sup>Universitas Muhammadiyah Surakarta, Indonesia

\*Corresponding Author, e-mail: [multynisaridyana@gmail.com](mailto:multynisaridyana@gmail.com)

## Abstrak

**Latar Belakang:** Perkembangan teknologi dan faktor ekonomi telah meningkatkan prevalensi perjudian online di kalangan mahasiswa, yang berdampak negatif terhadap kesehatan mental, keuangan, dan prestasi akademik mereka. Fenomena ini memerlukan perhatian serius agar dapat dicegah dan diatasi secara efektif. **Tujuan:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak perjudian online pada mahasiswa serta merancang intervensi yang holistik dan berkelanjutan berdasarkan teori Bronfenbrenner. Ruang lingkup penelitian meliputi faktor penyebab, dampak psikologis dan finansial, serta langkah-langkah intervensi yang dapat diterapkan di lingkungan perguruan tinggi dan keluarga. **Metode:** Metode yang digunakan berupa studi literatur dan analisis kualitatif terhadap berbagai sumber data, termasuk jurnal, laporan kasus, dan dokumen kebijakan. **Hasil:** Hasil penelitian menunjukkan bahwa perjudian online menyebabkan kerugian finansial, gangguan mental seperti stres dan depresi, serta menurunnya performa akademik mahasiswa. Intervensi yang diusulkan meliputi edukasi, konseling, dukungan kelompok, serta sinergi antara keluarga dan institusi pendidikan. **Kesimpulan:** Kesimpulan dari studi ini menegaskan pentingnya langkah preventif dan rehabilitatif berbasis kolaborasi multi pihak untuk mengurangi dampak negatif perjudian online serta meningkatkan kesadaran dan kesehatan mental mahasiswa.

**Kata kunci:** Judi online, Dampak psikologis, Teori bronfrenbener

## Abstract

**Background:** Technological developments and economic factors have increased the prevalence of online gambling among college students, negatively impacting their mental health, finances, and academic performance. This phenomenon requires serious attention for effective prevention and management. **Objectives:** This study aims to determine the impact of online gambling on college students and design a holistic and sustainable intervention based on Bronfenbrenner's theory. The scope of the study includes causal factors, psychological and financial impacts, and intervention measures that can be implemented in college and family environments. **Methods:** The methods used include literature review and qualitative analysis of various data sources, including journals, case reports, and policy documents. **Results:** The results indicate that online gambling causes financial losses, mental disorders such as stress and depression, and decreased academic performance in students. The proposed interventions include education, counseling, group support, and synergy between families and educational institutions. **Conclusion:** The conclusions of this study emphasize the importance of collaborative, multi-stakeholder-based preventive and rehabilitative measures to reduce the negative impacts of online gambling and improve students' awareness and mental health.

**Keywords:** Online gambling, Psychological impact, Bronfrenbener's theory

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat dalam beberapa dekade terakhir telah mengubah berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam hal hiburan, komunikasi, dan ekonomi. Salah satu dampak signifikan dari kemajuan tersebut adalah munculnya fenomena perjudian online yang semakin marak dan menyebar luas di seluruh dunia, termasuk di Indonesia. Dalam konteks masyarakat mahasiswa, perjudian online menjadi suatu masalah yang perlu mendapatkan perhatian serius karena berpotensi menimbulkan dampak negatif yang sistematis dan berkelanjutan terhadap aspek psikologis, sosial, dan ekonomi mereka.

Data dari berbagai sumber menunjukkan bahwa judi online tidak hanya merajalela secara umum, tetapi juga menyasar kelompok rentan seperti mahasiswa. Berdasarkan laporan dari Kepala PPATK (Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan), terdapat sekitar 2,7 juta orang di Indonesia yang terlibat dalam perjudian online dari tahun 2017 hingga 2022, dengan sebagian besar dari mereka adalah pelajar dan mahasiswa yang berpenghasilan rendah dan memiliki kebutuhan finansial mendesak. Fenomena ini menunjukkan bahwa faktor ekonomi menjadi salah satu pendorong utama di balik keterlibatan mereka dalam judi online.

Dalam konteks mahasiswa, judi online tidak hanya sekadar aktivitas bermain yang bersifat perjudian semata, tetapi juga telah menjadi sumber masalah yang kompleks. Banyak kasus menyebutkan bahwa mahasiswa terjerat hutang, mengalami gangguan mental seperti stres, depresi, bahkan hingga tindakan ekstrem seperti bunuh diri akibat kerugian besar yang dialami dari judi online. Selain itu, dampaknya juga terlihat dari menurunnya prestasi akademik, terganggunya kesehatan mental, dan penurunan produktivitas karena waktu yang tersita untuk bermain judi online.

Fenomena ini tidak muncul secara tiba-tiba tetapi merupakan bagian dari dinamika sosial dan psikologis yang dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk lingkungan sosial, faktor ekonomi, dan aspek individual seperti tingkat ketahanan mental. Oleh karena itu, penanganan terhadap judi online harus dilakukan secara menyeluruh dan berkelanjutan, mengingat kompleksitas permasalahan yang timbul.

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode fenomenologi. Penggunaan metode ini sebagai upaya dalam menguraikan dan mengungkapkan bagaimana upaya mengatasi berdasarkan berbagai teori Bronfenbrenner pada kecanduan judi online di kalangan mahasiswa. Partisipan dalam penelitian ini adalah mahasiswa Universitas Muhammadiyah Ponorogo. Peneliti memfokuskan pusat penelitian di Kota Ponorogo yang sudah disesuaikan dengan keberadaan peneliti. Peneliti melakukan data melalui studi literatur, semi-structured interview, dan observasi berada di lingkungan kampus dan tempat tinggal.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Responden yang dilibatkan dalam penelitian ini adalah sebanyak 5 orang, dimana masing-masing responden telah memenuhi klasifikasi untuk menjadi informan, yaitu seorang mahasiswa yang tinggal di Ponorogo serta pernah memainkan judi online dengan tingkat jangka waktu bermain. Setiap responden akan dilambangkan dengan inisial nama, usia, dan tingkat jangka waktu bermain judi.

Rancangan intervensi untuk pelaku judi bagi mahasiswa perlu disusun dengan pendekatan yang holistik dan berkelanjutan untuk membantu individu mengatasi masalah judi dan mendukung pemulihan mereka. Berikut adalah beberapa langkah yang dapat diambil dalam merancang intervensi untuk pelaku judi di kalangan mahasiswa menurut teori Bronfenbrenner.

### 1) Mikrosistem

Pendidikan dan Kesadaran: Orang tua perlu diberikan informasi dan edukasi tentang risiko dan dampak negatif dari judi online, serta cara mengenali tanda-tanda

kecanduan judi pada anak-anak mereka. Meningkatkan kesadaran akan pentingnya peran orang tua dalam mencegah dan mengatasi masalah judi online.

Membangun komunikasi terbuka antara orang tua dan anak mengenai masalah judi online. Orang tua perlu menciptakan lingkungan yang mendukung agar anak merasa nyaman untuk berbicara tentang masalah yang mereka hadapi.

Keluarga dapat memberikan perhatian, kasih sayang, dan bimbingan untuk mencegah mahasiswa terlibat judi online. Dengan demikian anak dapat merasa ada yang memperhatikannya sehingga jika anak memiliki masalah internal maupun eksternal tidak mudah untuk terpengaruh dengan lingkungan sekitarnya sampai lari mencari kesenangan diluar seperti perilaku menyimpang judi online.

Masyarakat juga ikut terlibat dalam menyelesaikan praktik judi online dengan berperan serta dalam kampanye anti judi online dan melaporkan praktik judi online yang terdeteksi.

Upaya pencegahan harus selalu dilakukan terus menerus sehingga melalui edukasi di lingkungan keluarga dan masyarakat dapat berjalan dengan efektif dan dapat persentase menurut dalam praktik judi online.

## 2) Mesosistem

Dalam ranah ini kampus mempunyai dalih untuk menyelesaikan dampak perilaku judi online pada mahasiswa. Kampus bisa membuat organisasi yang dapat menaungi mahasiswa. Upaya pencegahan dan pendekatan yang khusus perlu diterapkan untuk mengatasi fenomena judi online di kalangan mahasiswa. Perguruan tinggi dan lembaga pendidikan harus meningkatkan kesadaran akan resiko judi online seperti menyediakan layanan konseling serta memberikan informasi yang memadai kepada mahasiswa. Selain itu, kerjasama dengan pihak berwenang dan penyedia platform perjudian online juga penting untuk menerapkan kebijakan yang dapat melindungi mahasiswa dari risiko perjudian online.

Selain itu, untuk menciptakan lingkungan kampus yang mendukung kesejahteraan mahasiswa secara keseluruhan. Program pendidikan mengenai konsekuensi perjudian, dukungan kesehatan mental, dan promosi gaya hidup sehat dapat membantu mengubah budaya kampus menjadi lebih peduli terhadap kesejahteraan mahasiswa. Adapun program yang dapat dijalankan adalah dengan mendirikan Badan Konseling Mahasiswa (BKM).

a. Badan Konseling Mahasiswa (BKM) merupakan sebuah badan yang didirikan sebagai upaya untuk memfasilitasi atau membantu mahasiswa dalam menghadapi permasalahan sehari-hari yang mungkin muncul dan mengganggu aktivitas sehari-hari dan berdampak pada performa akademis mahasiswa. Dalam program BKM tersebut juga terdapat beberapa program kerja seperti :

- Menyelenggarakan sesi edukasi dan sosialisasi tentang bahaya judi online, dampak negatifnya, serta cara mengatasi kecanduan judi.  
Tujuan: untuk meningkatkan kesadaran mahasiswa tentang risiko yang terkait dengan judi online.
- Melayani konseling individual bagi mahasiswa yang mengalami masalah terkait judi online.  
Tujuan: Melalui sesi konseling, mahasiswa dapat mendapatkan dukungan emosional, pemahaman tentang akar permasalahan, dan strategi untuk mengatasi kecanduan judi.
- Membentuk kelompok dukungan bagi mahasiswa yang mengalami masalah dengan judi online. Dalam kelompok ini, mahasiswa dapat saling mendukung, berbagi pengalaman, dan memperoleh motivasi untuk pulih dari kecanduan judi.
- Mengadakan workshop dan pelatihan tentang manajemen keuangan, pengambilan keputusan yang bijaksana, serta cara mengelola stres dan tekanan emosional. Hal ini dapat membantu mahasiswa untuk mengembangkan keterampilan yang diperlukan untuk mengatasi godaan judi online.

- Mengadakan kampanye anti-judi online di kampus, termasuk melalui poster, leaflet, dan acara sosial. Kampanye ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran seluruh mahasiswa tentang bahaya judi online dan pentingnya menjauhinya
- b. Penguatan penegakan hukum merupakan Penguatan penegakan hukum merujuk pada upaya untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi sistem hukum dalam menegakkan peraturan dan undang-undang yang berlaku. Pemerintah perlu memperkuat penegakan hukum terhadap praktik perjudian online dengan melakukan tindakan tegas terhadap pelaku dan situs-situs judi online ilegal. Hal ini dapat dilakukan melalui kerjasama lintas lembaga dan peningkatan koordinasi antara instansi terkait. Dalam program ni terdapat beberapa program kerja diataranya sebagai berikut:
  - Peningkatan sanksi Hukum  
Mengakasi kasus lebih dalam denga memberikan denda yang lebih berat serat hukuman lebih lama sehingga dapat meberikan efek yang jera.
  - Koordinasi Antar lembaga  
Membangun kerjasama dengan lemabaga pemerintah, seperti kementerian komuniakasi dan informatika, kepolisian, dan lembaga pengawas lainnya agar membuat koordinasi yang lebih ketat untuk tindak lanjut terkait judi online.

### 3) Makrosistem

Dalam ranah makrosistem pada mahasiswa dapat dilakukan dengan pendekatan yang melibatkan berbagai aspek social, budaya, dan kebijakan. Untuk mengurangi permasalahan judi online dikalangan mahasiswa terdapat program intervensi yang dapat dijalankan sebagai berikut:

- a. Penguatan Penegakan Hukum meruopakan Penguatan penegakan hukum merujuk pada upaya untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi sistem hukum dalam menegakkan peraturan dan undang-undang yang berlaku. Pemerintah perlu memperkuat penegakan hukum terhadap praktik perjudian online dengan melakukan tindakan tegas terhadap pelaku dan situs-situs judi online ilegal. Hal ini dapat dilakukan melalui kerjasama lintas lembaga dan peningkatan koordinasi antara instansi terkait. Dalam program ni terdapat beberapa program kerja diataranya sebagai berikut:
  - Peningkatan sanksi Hukum  
Mengakasi kasus lebih dalam denga memberikan denda yang lebih berat serat hukuman lebih lama sehingga dapat meberikan efek yang jera.
  - Koordinasi Antar lembaga  
Membangun kerjasama dengan lemabaga pemerintah, seperti kementerian komuniakasi dan informatika, kepolisian, dan lembaga pengawas lainnya agar membuat koordinasi yang lebih ketat untuk tindak lanjut terkait judi online.
  - Penerapan Teknologi  
Menggunakan teknologi untuk mendeteksi lebih detail aktivitas terkait judi online meliputi transaksi keuanga yang mencurigakan dan mengetahui situs judi online.
- b. Pengembangan program Kewirausahaan  
Program pengembangan kewirausahaan adalah inisiatif yang dirancang untuk membantu individu, terutama mahasiswa atau pemuda, dalam mengembangkan keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan untuk memulai dan mengelola usaha mereka sendiri. Berikut adalah beberapa komponen yang dapat dimasukkan dalam program pengembangan kewirausahaan:
  - Menyediakan pelatihan tentang keterampilan dasar kewirausahaan, seperti perencanaan bisnis, manajemen keuangan, pemasaran, dan pengembangan produk. Pelatihan ini dapat dilakukan melalui workshop, seminar, atau kursus online.
  - Membantu peserta program dalam mengakses sumber pendanaan, seperti pinjaman, hibah, atau investor. Ini bisa dilakukan dengan mengadakan acara

pitching dimana peserta dapat mempresentasikan ide bisnis mereka kepada calon investor.

- Menyediakan program inkubasi bagi startup yang baru berdiri, di mana mereka dapat mendapatkan dukungan dalam bentuk ruang kerja, akses ke sumber daya, dan bimbingan untuk mengembangkan bisnis mereka.
- Mengadakan kegiatan praktis seperti kompetisi bisnis, hackathon, atau proyek nyata di mana peserta dapat menerapkan keterampilan yang telah dipelajari dan mendapatkan pengalaman langsung dalam menjalankan bisnis.

1. Kampanye sosial media merupakan program yang dijalankan Pemerintah dalam meningkatkan edukasi dan kesadaran masyarakat mengenai bahaya perjudian online serta dampak negatifnya. Program-program edukasi dan sosialisasi perlu ditingkatkan untuk memberikan pemahaman yang lebih baik kepada masyarakat tentang risiko perjudian online.
2. Program Kominfo (Kementerian Komunikasi dan Informatika) terkait judi online di Indonesia biasanya berfokus pada upaya pencegahan, penegakan hukum, dan edukasi masyarakat mengenai bahaya judi online. Berikut adalah beberapa inisiatif yang mungkin termasuk dalam program tersebut:
  - Kementerian Kominfo juga mendorong literasi digital gerakan nasional literasi digital untuk membentengi masyarakat dari berbagai konten negatif di ruang digital, termasuk perjudian online. Kegiatan tersebut dilakukan bersama para pemangku kepentingan terkait baik dari komunitas masyarakat sipil, pelaku industri, media, akademisi, instansi pemerintahan, dan lembaga terkait lainnya.
  - Bekerja sama dengan ISP untuk memblokir akses ke situs judi online dan memastikan bahwa pengguna internet tidak dapat mengakses konten ilegal tersebut.
  - Membuka kotak saran laporan bagi masyarakat untuk melaporkan aktivitas judi online yang mencurigakan atau ilegal ini dapat membantu
  - dalam pengumpulan data dan penegakan hukum yang lebih efektif.

## SIMPULAN

Judi online telah menjadi masalah serius bagi mahasiswa yang membutuhkan penanganan komprehensif. Kolaborasi antara kampus, keluarga, dan masyarakat sangat diperlukan untuk mencegah dan mengatasi dampak negatif judi online di kalangan mahasiswa.

Rekomendasi utama adalah meningkatkan edukasi, memperkuat kebijakan, menyediakan dukungan psikologis, dan membatasi akses judi online di lingkungan kampus. Dengan kerja sama yang baik, diharapkan mahasiswa dapat terhindar dari bahaya judi online dan fokus pada tujuan akademik mereka.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada responden serta semua pihak yang telah banyak memberikan bantuan dalam penyelesaian penelitian ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Addiansyah, 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.
- Agrippina, F. K., & Nugrahawati, E. N. (2023, January). Pengaruh Peran Teman Sebaya terhadap Gambling Intention pada Mahasiswa Pemain Judi Slot Online di Kota Bandung. In *Bandung Conference Series: Psychology Science* (Vol. 3, No. 1, pp. 282-290).
- Al Goni, H. S., Wati, L., & Mirza, M. (2024). Fenomena Perubahan Perilaku Menyimpang pada Permainan Judi Slot Online di Kota Tangerang. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(5), 424-435.

- 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., Yuniarti, S. R., Nuryanti, T., & Nurjaman, A. R. (2024). MENELAAH FENOMENA JUDI ONLINE (SLOT) DI KALANGAN MAHASISWA DALAM PERSPEKTIF HUKUM ISLAM DI INDONESIA. *Tashdiq: Jurnal Kajian Agama dan Dakwah*, 3(1), 56-66.
- Kanda, A. S., & Nurhalimah, D. (2024). DAMPAK FENOMENA JUDI ONLINE TERHADAP DISORGANISASI SOSIAL PADA MAHASISWA DI BANDUNG. *Jurnal Ilmiah Research Student*, 1(4).
- Kholifah, N., Astrella, N. B., & Jamaludin, M. (2024). Peran Faktor Psikososial Dalam Pembentukan Perilaku Judi Yang Diasosiasikan Dengan Intensitas Bermain Game Online Pada Pengguna Higgs Domino. *Jurnal Psikologi: Jurnal Ilmiah Fakultas Psikologi Universitas Yudharta Pasuruan*, 11(1), 176-192.
- Khoerunisa, D., Nurahmadi, I., Sari, J. A., Wianti, S., & Siregar, Y. E. Y. (2024). JUDI ONLINE SEBAGAI FAKTOR PENYEBAB PERMASALAHAN PERCERAIAN DI KABUPATEN BEKASI:(Studi Kasus Pada Kecamatan Cikarang Utara Kabupaten Bekasi). *Kultura: Jurnal Ilmu Hukum, Sosial, dan Humaniora*, 2(2), 63-70.
- Kesuma, R. D. Penegakan Hukum Perjudian Online di Indonesia: Tantangan dan Solusi. *Jurnal Exact: Journal of Excellent Academic Community*, 1(1), 34-52.
- Lubis, F. H., Pane, M., & Irwansyah, I. (2023). Fenomena Judi Online di Kalangan Remaja dan Faktor penyebab Maraknya Serta Pandangan Hukum Positif dan Hukum Islam (Maqashid Syariah). *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 5(2), 2655-2663.
- Prabudi, B., Sianturi, N. J., & Al Safwah, T. (2024, May). PENGARUH JUDI ONLINE TERHADAP GANGGUAN MENTAL DAN EMOSIONAL PADA REMAJA DI KELURAHAN PUJIDADI BINJAI. In *Seminar Nasional Kolaborasi Antara UNP dan AKIMAL* (Vol. 1, No. 1, pp. 130-136).
- Rizal, M., & Anderson, I. (2024). Dampak fenomena permainan judi online terhadap kesadaran hukum remaja di Kelurahan Pematang Kandis. *Academy of Education Journal*, 15(1), 590-598.
- Ruswandi, S. S., & Halimah, L. (2024, February). Pengaruh Self Control dan Konformitas terhadap Perilaku Judi Online. In *Bandung Conference Series: Psychology Science* (Vol. 4, No. 1).
- Sahputra, D., Afifa, A., Salwa, A. M., Yudhistira, N., & Lingga, L. A. (2022). Dampak Judi Online Terhadap Kalangan Remaja (Studi Kasus Tebing Tinggi). *Islamic Counseling: Jurnal Bimbingan dan Konseling Islam*, 6(2), 139-156.
- 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.
- Susanti, I. (2015). Perilaku Menyimpang Dikalangan Remaja Pada Masyarakat Karangmojo Plandaan Jombang. *Paradigma*, 3(2).
- Satriyono, D., & Ula, D. M. (2023). DAMPAK JUDI ONLINE DIKALANGAN MASYARAKAT KABUPATEN KATINGAN DAERAH TUMBANG SAMBA. *Triwikrama: Jurnal Ilmu Sosial*, 2(6), 97-102.
- Wirareja, Y., & Sa'adah, N. (2024). DAMPAK JUDI ONLINE TERHADAP KESEHATAN MENTAL MAHASISWA. *Al-Isyraq: Jurnal Bimbingan, Penyuluhan, dan Konseling Islam*, 7(1), 103-118.