
Perilaku Menyimpang Judi *Online* di Kalangan Mahasiswa FKIP UNTIRTA

Lisdayanti^{1)*}, Rizky Setiawan²⁾, Stevany Afrizal³⁾

^{1,2,3)}Pendidikan Sosiologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Indonesia

Email : 2290220042@untirta.ac.id
nurulhayat@untirta.ac.id
stevanyafrizal@untirta.ac.id

Abstrak

Permainan judi online di situs pragmatic play merupakan salah satu permainan judi online yang paling terkenal di seluruh kalangan, termasuk di kalangan mahasiswa FKIP Untirta. Penelitian ini bertujuan untuk menggali penyebab perilaku menyimpang terkait perjudian online di kalangan mahasiswa FKIP Untirta dan juga mengetahui bagaimana bentuk-bentuk netralisasi mahasiswa FKIP Untirta pengguna judi online dengan pendekatan kualitatif. Penelitian ini menggunakan wawancara mendalam sebagai metode pengumpulan data, dengan melibatkan 5 mahasiswa dari berbagai jurusan di FKIP yang terlibat dalam perjudian online. Hasil penelitian menunjukkan bahwa faktor-faktor seperti tekanan sosial, rasa ingin tahu, dan kebosanan menjadi pendorong utama bagi mahasiswa untuk terlibat dalam perjudian online. Bentuk netralisasi mahasiswa menganggap judi online bukan merupakan tindakan menyimpang karena tidak merugikan orang lain. Selain itu, persepsi terhadap risiko dan dampak negatif perjudian online cenderung rendah, sementara adanya rasa kepuasan dan kesenangan menjadi alasan utama mereka melakukan perjudian online. Penelitian ini juga mengidentifikasi peran media sosial dan iklan perjudian online yang semakin mudah diakses sebagai salah satu faktor yang memperburuk perilaku menyimpang ini. Temuan ini diharapkan dapat memberikan wawasan lebih dalam mengenai dinamika perilaku menyimpang di kalangan mahasiswa dan menjadi dasar bagi upaya pencegahan serta edukasi yang lebih efektif terkait bahaya perjudian online.

Kata kunci: Perilaku Menyimpang, Judi Online, Mahasiswa, Faktor Pendorong, Bentuk Netralisasi

Abstract

Online gambling games on the pragmatic play site are one of the most famous online gambling games among all circles, including among FKIP Untirta students. This study aims to explore the causes of deviant behavior related to online gambling among FKIP Untirta students and also to find out how the forms of neutralization of FKIP Untirta students who use online gambling with a qualitative approach. This study uses in-depth interviews as a method of data collection, involving 5 students from various departments at FKIP who are involved in online gambling. The results of the study show that factors such as social pressure, curiosity, and boredom are the main drivers for students to get involved in online gambling. The form of neutralization of students considers online gambling not to be a deviant act because it does not harm others. In addition, the perception of the risks and negative impacts of online gambling tends to be low, while the feeling of satisfaction and pleasure are the main reasons they continue to do it. This study also identified the role of social media and increasingly accessible online gambling advertisements as factors that exacerbate this deviant behavior. These findings are expected to provide deeper insight into the dynamics of deviant behavior among students and become the basis for more effective prevention and education efforts regarding the dangers of online gambling.

Keywords: Deviant Behavior, Online Gambling, Students, Driving Factors, Forms of Neutralization

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi telah mengubah praktik perjudian yang dulunya tersembunyi dan rumit menjadi lebih mudah diakses melalui platform daring. Perjudian online memungkinkan siapa pun, tanpa memandang waktu, lokasi, usia, atau jenis kelamin, untuk berpartisipasi. Kemudahan akses melalui berbagai situs web, ragam permainan yang ditawarkan, dan kesederhanaan cara bermain telah mendorong penyebaran luas perjudian online di seluruh Indonesia, dari perkotaan hingga pedesaan. Lebih lanjut, perjudian online menawarkan

kepraktisan, keamanan, dan kenyamanan tanpa persyaratan khusus atau takut akan tindakan hukum, mengingat penegakan hukum terkait perjudian online di Indonesia masih belum optimal.

Perjudian daring merupakan masalah sosial yang kian marak dan menjadi perbincangan hangat di tengah masyarakat. Beberapa tahun belakangan ini, jumlah situs judi daring meningkat pesat dan sangat mudah dijangkau oleh semua lapisan masyarakat. Perjudian umumnya dipahami sebagai kegiatan permainan yang bergantung pada nasib, di mana peserta berharap memperoleh keberuntungan, sementara yang kurang beruntung harus mengalami kerugian berupa kehilangan sejumlah uang yang telah dipertaruhkan. Pada intinya, judi online tidak berbeda dengan bentuk perjudian lainnya karena melibatkan unsur menang dan kalah serta adanya nilai yang menjadi taruhan, namun dapat dilakukan melalui internet. Perkembangan ini memunculkan keresahan yang mendalam karena potensi dampak buruknya terhadap berbagai bidang kehidupan, termasuk sosial, ekonomi, dan psikologis masyarakat.

Aktivitas ini mengancam nilai-nilai dan ketertiban sosial. Lebih jauh, perjudian daring dapat menghancurkan pola pikir serta merusak masa depan generasi muda. Perjudian tergolong sebagai penyimpangan sosial karena bertentangan dengan norma dan hukum yang berlaku (Fakhriansyah & Alwi, 2022). Meskipun demikian, sebagian orang berpendapat bahwa perjudian daring adalah hal yang biasa di era modern ini. Selain itu, perjudian daring juga termasuk dalam tindak kejahatan siber karena penyebarannya melalui aplikasi seperti WhatsApp dan SMS berpotensi membocorkan data pribadi masyarakat, yang kemudian digunakan untuk mengirimkan tautan ke situs-situs judi daring (Hasan et al., 2023).

Perjudian adalah aktivitas berisiko tinggi yang mencakup taruhan aset bernilai, termasuk uang, dengan harapan memperoleh keuntungan yang lebih besar meskipun ada potensi kehilangan. Judi online adalah bentuk perjudian yang dilakukan melalui perangkat digital yang terhubung ke internet (Laras et al., 2024). Meskipun prinsipnya sama dengan perjudian tradisional, judi online memerlukan perangkat, koneksi internet, dan metode pembayaran elektronik seperti dompet digital untuk bertransaksi.

Di Indonesia, perjudian daring menawarkan berbagai pilihan situs dan permainan, salah satunya adalah *Pragmatic Play*. Menurut *kellercourtcommons.com*, *Pragmatic Play* adalah penyedia permainan slot daring yang paling digemari. Popularitas *Pragmatic Play* didasarkan pada koleksi permainan yang beragam dengan kualitas grafis unggul dan tingkat *Return to Player* (RTP) slot yang tinggi. Data dari *pafimalut.org* menunjukkan 10 permainan terpopuler di *Pragmatic Play*, dengan *Gates of Olympus* menempati urutan pertama. *Pragmatic Play* dan *Gates of Olympus* sama-sama menjadi pilihan favorit penjudi daring, sebagaimana terungkap dalam riset penulis yang menunjukkan bahwa sebagian besar pemain menggunakan platform *Pragmatic Play* dengan permainan *Gates of Olympus*. Hal ini disebabkan oleh batas taruhan minimal yang rendah, mulai dari seratus ribu rupiah, serta potensi keuntungan besar jika dimainkan pada pukul 02:00–03:00 pagi.

Remaja menjadi sasaran utama situs judi daring karena rentan terhadap pengaruh psikologis. Banyak dari mereka awalnya mencoba berjudi daring karena mengikuti tren pergaulan dan rasa ingin tahu, yang kemudian berkembang menjadi ketertarikan. Hal ini pada akhirnya dapat menyebabkan kecanduan judi daring pada remaja. Selain faktor dari dalam dan luar diri remaja, data transaksi judi daring menunjukkan bahwa para pelaku mengetahui kelompok usia remaja sebagai kelompok yang paling banyak bertransaksi. Peningkatan jumlah penjudi terjadi karena kemudahan akses ke situs-situs judi daring, memberikan banyak peluang bagi pemain untuk bertaruh (Fakhriansyah & Alwi, 2022).

Mahasiswa memiliki dua karakter utama, yaitu sebagai generasi muda dan sebagai individu yang sedang dalam proses pengembangan intelektual. Sebagai calon intelektual, mahasiswa dituntut untuk berpikir analitis terhadap berbagai hal dan menjunjung tinggi nilai-nilai moral. Peran mahasiswa sebagai *Moral of Force* menekankan pentingnya keselarasan antara kecerdasan dan moralitas. Namun, karena masih muda, mahasiswa kerap kali bertindak impulsif tanpa mempertimbangkan konsekuensi dari tindakan mereka. Keterlibatan mahasiswa

dalam judi online menjadi masalah serius karena dapat menghambat fungsi sosial mereka sebagai calon pemimpin perubahan, pengawas sosial, dan insan intelektual. Lebih jauh lagi, fenomena ini berpotensi berdampak negatif pada kemajuan bangsa, mengingat generasi penerus seharusnya fokus pada pendidikan dan pengembangan diri, bukan terlibat dalam aktivitas ilegal di dunia digital.

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan merupakan fakultas terbesar di Universitas Sultan Ageng Tirtayasa. FKIP Untirta merupakan kampus yang akan mencetak calon tenaga pendidik diharapkan menjadi calon-calon intelektual dan siap mengabdikan dirinya pada masyarakat dengan memberikan ilmu yang diperoleh di perguruan tinggi kepada masyarakat serta bisa menjadi suri tauladan bagi peserta didik maupun masyarakat sekitar. Akan tetapi sebagai calon intelektual dan tenaga pendidik ternyata banyak mahasiswa FKIP Untirta di indikasi terlibat sebagai pemain judi online.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji faktor-faktor yg membuat mahasiswa FKIP Untirta bermain judi online dan bagaimana bentuk-bentuk netralisasi mahasiswa FKIP Untirta terhadap judi *online* di situs *pragmatic play* dengan permainan *Gates of olympus*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan suatu proses penelitian yang menghasilkan data berbentuk deskripsi, baik melalui kata-kata tertulis maupun lisan yang berasal dari individu dan perilaku yang dapat diamati; pendekatan ini berfokus pada konteks dan individu secara menyeluruh. Menurut Kirk & Miller, penelitian kualitatif adalah sebuah tradisi dalam ilmu sosial yang mendasarkan diri pada observasi terhadap manusia di lingkungan alami mereka dan berkomunikasi dengan mereka menggunakan bahasa mereka sendiri (Abdussamad, 2021). Penelitian kualitatif berfokus pada penggambaran ‘arti’ dari data atau suatu kejadian yang dapat dipahami oleh peneliti melalui penyajian bukti-bukti yang relevan. Interpretasi terhadap kejadian tersebut sangat dipengaruhi oleh keahlian dan ketelitian peneliti dalam melakukan analisis. Pendekatan deskriptif berusaha untuk mengidentifikasi dan menguraikan kesadaran serta keyakinan yang mendasari suatu fenomena (Utama, 2023).

Data pada penelitian terbagi dalam data primer yang berasal dari wawancara dan data sekunder yang dikumpulkan dari sumber-sumber terpercaya yang berkaitan dengan topik yang dikaji pada penelitian ini. Subjek pada penelitian ini merupakan mahasiswa FKIP Untirta yang terlibat secara langsung dalam permainan judi *online* yang dipilih melalui teknik *snowball sampling* Partisipan dipilih dengan mempertimbangkan karakteristik khusus yang mereka miliki atau karena mereka merupakan bagian dari kelompok tertentu. Peneliti umumnya tidak mengetahui parameter populasi yang menjadi sasaran, sehingga pengambilan sampel berbasis probabilitas menjadi tidak memungkinkan (Parker & Scott, 2019). Data pada penelitian ini diolah melalui tiga tahapan yakni reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan menurut Miles dan Huberman dalam Sakir (2024).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1. Data Responden

No	Inisial Responden	Jurusan	Uang bulanan	Tanggal Wawancara
1.	RHS	Sosiologi	2.500.000,-	12 Februari 2025
2.	MH	PBI	5.000.000,-	15 Febuari 2025
3.	AA	Sosiologi	5.000.000,-	3 Maret 2025
4.	JS	PNF	2.000.000,-	4 Maret 2025
5.	WG	PKN	1.800.000,-	8 Maret 2025

Sumber: Data Hasil Penelitian 2025

Dalam wawancara, RHS menyatakan mulai berjudi daring pada semester dua, awalnya dengan deposit Rp 50.000,00 karena ajakan teman yang telah mengalami kekalahan. Mereka sepakat bahwa deposit melalui tautan yang diberikan akan menghasilkan kemenangan, dan RHS berhasil memenangkan sekitar Rp 250.000,00 pada percobaan pertama. Keesokan harinya, RHS kembali melakukan deposit sebesar Rp 100.000,00 secara mandiri setelah menerima pesan melalui WhatsApp yang menjanjikan kemenangan, namun kali ini ia mengalami kekalahan. Siklus ini terus berulang karena RHS merasa bosan dengan tugas kuliah, hingga kerugiannya melebihi kemenangan yang pernah diraih. Kondisi ini berlanjut sampai RHS kehilangan uang yang seharusnya digunakan untuk biaya hidup di kost. RHS menyadari bahwa judi daring adalah tindakan yang salah karena ia terpaksa meminjam uang dari teman untuk bertahan hidup, merasa merepotkan orang lain, dan kini berusaha untuk mengatasi kecanduannya.

AA mengakui telah bermain judi daring sejak awal kuliah, dimulai dengan deposit Rp300.000,00 pada hari pertama yang berujung kekalahan. Ia terus bermain karena sulit tidur dan merasa bosan di malam hari, hingga akhirnya pernah memperoleh keuntungan terbesar sebesar Rp3.500.000, 00. Namun, keuntungan ini tidak sebanding dengan total uang yang telah ia habiskan. AA tidak menganggap judi daring sebagai tindakan yang salah karena ia tidak meminjam uang dari orang lain, termasuk teman-temannya, dan masih rutin melakukannya setiap malam hingga saat ini.

JS mengakui telah berjudi sejak usia 17 tahun, awalnya di kasino dan kemudian beralih ke judi online seiring perkembangan teknologi. Ia beralasan judi online memberinya cara mudah dan cepat untuk memperoleh uang. JS menegaskan keputusannya bermain bukan karena pengaruh teman atau kebosanan, melainkan untuk memahami cara kerja (algoritma) judi online. Ia memulai dengan deposit Rp300.000,00 kemudian meningkatkan hingga Rp30.000.000,00 setelah merasa menguasai algoritmanya, dan berhasil menang Rp85.000.000,00. Keinginan untuk meraih lebih banyak mendorongnya menyetor Rp85.000.000,00 lagi, namun ia justru mengalami kekalahan yang menyisakan Rp60.000.000,00. JS menganggap situs judi tersebut sudah tidak dapat dipercaya dan menghentikan aktivitasnya. Namun, secara keseluruhan, modal yang dikeluarkan JS ternyata lebih besar daripada keuntungan yang diperoleh, yang berarti ia tetap mengalami kerugian. JS merasa tindakannya tidak menyimpang karena ia menganggap judi sebagai pekerjaan untuk membiayai kuliahnya dan menghindari meminta uang kepada orang tua. Sementara itu, MH dan WG mengaku mulai berjudi online karena rasa ingin tahu, terinspirasi oleh teman-temannya yang sudah bermain. Rasa ingin tahu ini kemudian berkembang menjadi kecanduan, namun mereka tidak menganggap judi online sebagai perilaku menyimpang karena menurut mereka hal tersebut sudah menjadi hal yang umum dilakukan.

Berdasarkan hasil temuan peneliti, pelaku judi online justru menyadari uang yang dihasilkan dari kemenangan judi online merupakan uang haram. Para pelaku mengaku uang yang dihasilkan dari kemenangan judi online merupakan jackpot uang tersebut digunakan untuk foya-foya seperti membeli hp baru, mentraktir makan teman-teman, membelikan hadiah untuk kekasih, dan membeli motor baru.

Penelitian ini menghasilkan beberapa temuan penting, pertama, terdapat sejumlah faktor yang mendorong mahasiswa terlibat dalam perjudian daring, yaitu tekanan dari lingkungan sosial dan pergaulan yang memicu karena ajakan teman atau ikut-ikutan tren, rasa ingin tahu yang besar tentang judi daring, kebosanan serta tekanan akademik yang membuat mereka mencari hiburan lain, dan keyakinan bahwa judi daring dapat memberikan keuntungan finansial instan meskipun penuh risiko. Kedua, mahasiswa menggunakan berbagai cara untuk membenarkan tindakan mereka, seperti menyangkal kerugian yang ditimbulkan, berdalih bahwa perjudian dilakukan untuk memenuhi kebutuhan ekonomi seperti biaya kuliah atau membantu keluarga, menyalahkan pihak lain seperti pemerintah atau sistem ekonomi, serta memandang judi daring sebagai hal yang wajar di era digital dan tidak seburuk perilaku menyimpang lainnya. Ketiga, media sosial dan iklan memainkan peran penting dalam mempromosikan judi daring, dengan iklan yang tersebar luas di berbagai platform dan aplikasi pesan singkat, sehingga

memudahkan akses dan meningkatkan daya tarik. Selain itu, informasi mengenai waktu-waktu terbaik untuk bermain juga banyak beredar di kalangan pemain, contohnya antara pukul 00.00 hingga 03.00 WIB.

KESIMPULAN

Penelitian ini mengungkap bahwa judi daring di kalangan mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Sultan Ageng Tirtayasa (Untirta) adalah wujud perilaku yang tidak sesuai norma, yang dipicu oleh faktor lingkungan, rasa ingin tahu, kebosanan, kesulitan finansial, dan anggapan perolehan keuntungan cepat. Para mahasiswa yang terlibat dalam aktivitas ini cenderung membenarkan tindakan mereka melalui berbagai alasan psikologis dan sosial untuk menghindari perasaan bersalah atau menyadari kesalahan mereka. Netralisasi perilaku ini dilakukan dengan pembenaran seperti menganggap judi bukanlah tindakan melanggar norma, tidak merugikan orang lain, atau dilakukan karena terpaksa. Perkembangan media digital dan teknologi berperan penting dalam mempercepat dan mempermudah akses ke judi daring, khususnya melalui iklan dan pesan promosi yang menysasar mahasiswa. Faktor luar seperti paparan iklan yang intensif dan kemudahan akses teknologi turut berkontribusi terhadap meningkatnya keterlibatan mahasiswa dalam judi daring. Kondisi ini mengindikasikan urgensi penguatan nilai moral, pengawasan yang lebih ketat dari pihak kampus dan pemerintah, serta edukasi mengenai dampak negatif judi daring bagi generasi muda, terutama calon guru.

REFERENSI

- Abdussamad, Z. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif* (Vol. 11, Issue 1). Syakir Media Press. http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI
- Fakhriansyah, D. J., & Alwi, M. (2022). Edukasi Bahaya Judi Online Kepada Remaja. *Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ*, 1–4. <http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaskat>
- Hasan, Z., Apriano, I. D., Simatupang, Y. S., & Muntari, A. (2023). Penegakan Hukum Terhadap Pelaku Tindak Pidana Perjudian Online. *Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE)*, 2(3), 375–380. <https://doi.org/10.37676/mude.v2i3.4153>
- Laras, A., Salvabillah, N., Caroline, C., Delas, J., Dinda, F., & Finanto, M. (2024). Analisis Dampak Judi Online di Indonesia. *Concept: Journal of Social Humanities and Education*, 3(2), 320–331. <https://doi.org/10.55606/concept.v3i2.1304>
- Parker, C., & Scott, S. (2019). Snowball Sampling. *SAGE Research Methods Foundations*, 2019, 1–13. <https://doi.org/10.4135/Official>
- Sakir, I. M. (2024). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Mixed Method*. Filosofis Indonesia Press.
- Utama, H. N. (2023). Perilaku Cyberbullying Dalam Game Online (Analisis Kualitatif Deskriptif Harassment Pada Game League of Legends Wild Rift). *Ums*, 4.