

**ANALISIS MOTIVASI MAHASISWA DALAM BERMAIN
JUDI *ONLINE* PADA PERGURUAN TINGGI ISLAM X DI
KOTA Y**

SKRIPSI



Oleh

DAFFA RAZAN PRATAMA

NIM : 220501110165

PROGRAM STUDI MANAJEMEN

FAKULTAS EKONOMI

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM**

MALANG

2026

**ANALISIS MOTIVASI MAHASISWA DALAM BERMAIN
JUDI *ONLINE* PADA PERGURUAN TINGGI ISLAM X DI
KOTA Y**

SKRIPSI

Diajukan Kepada:

Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang untuk Memenuhi
Salah Satu Persyaratan dalam Memperoleh Gelar Sarjana Manajemen (S.M)



Oleh

DAFFA RAZAN PRATAMA

NIM : 220501110165

PROGRAM STUDI MANAJEMEN

FAKULTAS EKONOMI

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM**

MALANG

2026

LEMBAR PERSETUJUAN

Analisis Motivasi Mahasiswa Dalam Bermain Judi Online Pada
Perguruan Tinggi Islam X di Kota Y

SKIRPSI

Oleh

Daffa Razan Pratama

NIM : 220501110165

Telah Disetujui Pada Tanggal 10 Juni 2026

Dosen Pembimbing,



Mega Noerman Ningtyas, M.Sc

NIP. 199109272019032023

LEMBAR PENGESAHAN

Analisis Motivasi Mahasiswa Dalam Bermain Judi Online Pada
Perguruan Tinggi Islam X di Kota Y

SKRIPSI

Oleh

DAFFA RAZAN PRATAMA

NIM : 220501110165

Telah Dipertahankan di Depan Dewan Penguji
Dan Dinyatakan Diterima Sebagai Salah Satu Persyaratan
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Manajemen (S.M.)
Pada 22 Juni 2026

Susunan Dewan Penguji:

1 Ketua Penguji

Ayub Wijayati Sapta Pradana, M.Si

NIP. 198609082019032008

2 Anggota Penguji

Fitriyah, MM

NIP. 197609242008012012

3 Sekretaris Penguji

Mega Noerman Ningtyas, M.Sc

NIP. 199109272019032023

Tanda Tangan



Disahkan Oleh:

Ketua Program Studi,



Dr. Setiani, M.M

NIP. 199009182018012002

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Daffa Razan Pratama

NIM : 220501110165

Fakultas/Jurusan : Ekonomi/Manajemen

Menyatakan bahwa "Skripsi" yang saya buat untuk memenuhi persyaratan kelulusan pada Jurusan Manajemen Fakultas Ekonomi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, dengan judul:

ANALISIS MOTIVASI MAHASISWA DALAM BERMAIN JUDI ONLINE PADA PERGURUAN TINGGI ISLAM X DI KOTA Y

Adalah hasil karya sendiri, bukan "duplikasi" dari karya orang lain. Selanjutnya, apabila dekemudian hari ada "klaim" pihak lain, bukan menjadi tanggung jawab saya sendiri.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

Malang, 10 Juni 2026



Daffa Razan Pratama

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur, penulis memanjatkan puji syukur ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat, hidayah, serta kekuatan yang telah diberikan, sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik. Shalawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, sosok teladan yang membawa ajaran kebaikan dan menjadi sumber inspirasi bagi seluruh umat manusia. Semoga syafaat beliau senantiasa menyertai kita di dunia maupun di akhirat.

Skripsi ini penulis persembahkan dengan penuh rasa hormat dan kasih sayang kepada kedua orang tua tercinta, Asep Eri Saptari dan Erna Setyawati, yang selalu memberikan dukungan, doa, kasih sayang, serta pengorbanan tanpa henti dalam setiap langkah kehidupan penulis. Segala pencapaian yang diraih hingga saat ini tidak terlepas dari cinta, ketulusan, dan doa yang selalu mengiringi. Karya ini juga penulis persembahkan kepada diri sendiri, yang telah berjuang, bertahan, dan berusaha dengan sungguh-sungguh dalam menghadapi berbagai kesulitan. Penulis bersyukur karena mampu terus melangkah, menjaga harapan, serta berusaha berada pada jalan yang sebaik-baiknya demi meraih cita-cita yang diimpikan.

Dengan penuh hormat, penulis juga mempersembahkan karya ini kepada Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Ekonomi, khususnya kepada dosen pembimbing, Ibu Mega Noerman Ningtyas, M.Sc., yang telah memberikan arahan, bimbingan, motivasi, serta dukungan selama proses penyusunan skripsi ini. Terima kasih atas waktu, perhatian, masukan, dan dorongan yang telah diberikan, sehingga penulis semakin percaya diri dan mampu menyelesaikan skripsi ini hingga sampai pada tahap akhir.

HALAMAN MOTTO

“We cannot live being obsessed with what other people think about us. It’s impossible to live like that.”

-Cristiano Ronaldo

“Never, ever give up regardless of the adversity.”

-Major Richard Winters

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur penulis panjatkan ke-hadirat ALLAH SWT yang telah memberi nikmat Islam, nikmat sehat wal-afiat sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Analisis Motivasi Mahasiswa Dalam Bermain Judi *Online* Pada Perguruan Tinggi Islam X di Kota Y” guna sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Manajemen (S.M) pada Program Studi Manajemen Fakultas Ekonomi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Shalawat serta salam tak lupa penulis sanjungkan kepada baginda Nabi kita yang agung, Nabi Muhammad SAW yang telah membawa kita dari zaman kegelapan hingga zaman yang terang-menerang seperti saat ini.

Penulis menyadari bahwasannya dalam penyusunan tugas akhir ini tidak terlepas dari bantuan, arahan, serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, di kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih yang sangat besar kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan kesehatan, kekuatan, dan kelancaran sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini.
2. Prof. Dr. Hj. Ilfi Nur Diana, Selaku Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. Misbahul Munir, Lc., M.Ei., selaku Dekan Fakultas Ekonomi Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Ibu Dr. Setiani, M.M selaku Ketua Program Studi Manajemen Fakultas Ekonomi Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang.
5. Ibu Mega Noerman Ningtyas, M.Sc selaku dosen pembimbing skripsi, yang dengan sabar telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan bimbingan, arahan, serta masukan yang sangat berarti selama proses penyusunan skripsi ini.

6. Bapak Syahirul Alim, MM selaku dosen wali yang dengan sabar telah membimbing dan mengarahkan saya selama periode perkuliahan.
7. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Ekonomi Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang.
8. Kedua orang tua saya yang sangat saya cintai yang telah membiayai saya serta memberi dukungan kepada saya, Asep Eri Saptari dan Erna Setyawati.
9. Para informan yang telah bersedia untuk menjadi narasumber saya dan membantu penyusunan skripsi saya.
10. Kepada teman-teman satu kontrakan saya.
11. Kepada teman-teman saya semua yang saya banggakan.

Dengan segala kerendahan hati, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk perbaikan di masa mendatang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak dan menjadi kontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan.

Malang, 5 Juni 2026

Penulis,

Daffa Razan Pratama

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	iii
.....	iv
LEMBAR PENGESAHAN	iv
SURAT PERNYATAAN	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	viii
ABSTRAK	xv
ABSTRACT	xvi
الملخص.....	xvii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Fokus Penelitian	10
1.3 Tujuan Penelitian.....	10
1.4 Manfaat Penelitian.....	11
1.4.1 Manfaat Teoritis	11
1.4.2 Manfaat Praktis.....	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	13
2.1 Penelitian Terdahulu.....	13
2.2 Persamaan Penelitian.....	18
2.3 Kajian Teoritis	21
2.3.1 <i>Theory of Planned Behavior</i>	21
2.3.2 Motivasi	22
2.3.3 Judi <i>Online</i>	29
2.3.4 Judi Online Dalam Perspektif Islam	38
2.3.5 Kerangka Berpikir.....	40
.....	41
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	42
3.1 Jenis dan Pendekatan Penelitian	42
3.2 Lokasi Penelitian	43

3.3 Subjek dan Objek Penelitian	43
3.3.1 Subjek Penelitian	43
3.3.2 Objek Penelitian.....	43
3.4 Data dan Jenis Data	44
3.4.1 Data Primer	44
3.4.2 Data Sekunder.....	45
3.5 Teknik Pengumpulan Data	45
3.5.1 Observasi	46
3.5.2 Wawancara.....	46
3.5.3 Dokumentasi	46
3.6 Analisis Data	47
3.6.1 Reduksi	47
3.6.2 Penyajian Data	48
3.6.3 Penarikan Kesimpulan	48
3.7 Uji Keabsahan Data.....	49
3.7.1 Triangulasi	49
BAB IV PAPARAN DATA DAN PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN..52	
4.3 Gambaran Umum Perguruan Tinggi Islam	52
4.2 Gambaran Umum Informan	53
4.3 Paparan Data.....	60
4.3.1 Praktik Perjudian <i>Online</i> di Kalangan Mahasiswa Perguruan Tinggi Islam X di Kota Y	60
4.3.2 Motivasi Mahasiswa Perguruan Tinggi Islam X di Kota Y Dalam Bermain Judi <i>Online</i>.....	64
4.4 Pembahasan Hasil Penelitian.....	79
4.4.1 Praktik Perjudian <i>Online</i> di Kalangan Mahasiswa Perguruan Tinggi Islam X di Kota Y	79
4.4.2 Motivasi Mahasiswa Perguruan Tinggi Islam X di Kota Y Dalam Bermain Judi <i>Online</i>.....	81
4.4.2.4 Judi <i>Online</i> Sebagai Hiburan dan Tantangan	89
4.4.2.5 Persepsi Terhadap Keterampilan.....	92
BAB V PENUTUP.....94	
5.1 Kesimpulan.....	94

5.2 Saran.....	95
DAFTAR PUSTAKA	97
LAMPIRAN-LAMPIRAN	105

Daftar Gambar

Gambar 1.1 Contoh Oknum Yang Membuat Group Judi Online	2
Gambar 2.1 <i>Sports Betting</i>	31
Gambar 2.2 <i>casino online</i>	32
Gambar 2.3 <i>slot online</i>	33
Gambar 2.4 <i>event betting</i>	34
Gambar 2.5 <i>Virtual Sports</i>	35
Gambar 4.1 Chat diskusi judi online informan dengan lingkungan temannya	69
Gambar 4.2 group judi online salah satu informan	72
Gambar 4.3 Akses one click login	74

Daftar Tabel

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	15
Tabel 2.2 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu	18
Tabel 3.1 Data Informan Mahasiswa	43
Tabel 4.1 Data Informan Pemain Judi Online.....	58

ABSTRAK

Daffa Razan Pratama. 2026, SKRIPSI. Judul: “Analisis Motivasi Mahasiswa Dalam Bermain Judi Online Pada Perguruan Tinggi Islam X di Kota Y”

Pembimbing : Mega Noerman Ningtyas, M.Sc

Kata kunci : *motivasi, mahasiswa, judi online, Theory of Planned Behavior.*

Perkembangan teknologi informasi, khususnya internet, telah mempermudah akses terhadap berbagai aktivitas daring, termasuk judi online. Fenomena ini tidak terkecuali pada mahasiswa Perguruan Tinggi Islam Negeri X di Kota Y, di mana sebagian tetap terlibat dalam judi online meskipun bertentangan dengan nilai agama dan hukum. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis motivasi mahasiswa dalam bermain judi online, baik dari perspektif ekonomi, sosial, maupun faktor psikologis.

Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode fenomenologi. Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam, observasi, dan dokumentasi terhadap mahasiswa yang menjadi informan. Analisis data dilakukan dengan teknik reduksi, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, serta diuji keabsahannya melalui triangulasi untuk memastikan validitas informasi. Teori yang digunakan sebagai kerangka analisis adalah Theory of Planned Behavior, yang menekankan pada pengaruh sikap, norma subjektif, dan kontrol perilaku yang dirasakan terhadap niat individu.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi mahasiswa bermain judi online dipengaruhi oleh faktor ekonomi, seperti keinginan memperoleh uang secara instan, faktor sosial, termasuk pengaruh lingkungan teman, media sosial, dan komunitas digital, serta faktor hiburan, tantangan, dan rasa penasaran. Kemudahan akses melalui perangkat digital dan anonimitas juga memperkuat keterlibatan mahasiswa. Temuan ini menekankan bahwa meskipun mahasiswa memiliki pemahaman agama yang kuat, tekanan sosial dan dorongan internal serta eksternal dapat mendorong perilaku yang bertentangan dengan nilai keislaman dan hukum.

ABSTRACT

Daffa Razan Pratama. 2026, *Undergraduate Thesis*. Title: “*Analysis of Student Motivation in Online Gambling Study at State Islamic University X in City Y*”

Advisor : Mega Noerman Ningtyas, M.Sc

Keyword : *motivasi, mahasiswa, judi online, Theory of Planned Behavior.*

The advancement of information technology, particularly the internet, has facilitated access to various online activities, including online gambling. This phenomenon also affects students at State Islamic University X in City Y, where some continue to engage in online gambling despite conflicting with religious and legal norms. This study aims to analyze the motivations of students to participate in online gambling from economic, social, and psychological perspectives.

The study employs a qualitative approach using a phenomenological method. Data were collected through in-depth interviews, observations, and documentation of student informants. Data analysis was conducted using reduction, data presentation, and conclusion drawing techniques, with triangulation applied to ensure data validity. The Theory of Planned Behavior serves as the analytical framework, emphasizing the influence of attitudes, subjective norms, and perceived behavioral control on individual intentions.

Findings indicate that student motivation to engage in online gambling is influenced by economic factors, such as the desire for quick monetary gains; social factors, including peer influence, social media, and digital communities; and entertainment factors, challenges, and curiosity. Ease of access via digital devices and anonymity further reinforce student involvement. These findings highlight that even students with strong religious understanding can be driven by social pressures and internal or external incentives to engage in behaviors contrary to Islamic values and the law.

الملخص

تحليل دوافع الطلاب في ممارسة القمار عبر الإنترنت: " دافا رازان براتاما. 2026. البحث الجامعي. العنوان
Y بمدينة X دراسة فينومينولوجية في الجامعة الحكومية
المشرفة: ميغا نورمان نينغتياس، ماجستير
، الدراسة الفينومينولوجية لقمار عبر الإنترنت، دوافع الطلاب، نظرية السلوك المخطط: الكلمات المفتاحية .

لقد سهّل تطور تكنولوجيا المعلومات، ولا سيما الإنترنت، الوصول إلى مختلف الأنشطة الإلكترونية، بما في ذلك القمار عبر الإنترنت. وتظهر هذه الظاهرة أيضًا بين طلاب الجامعة الإسلامية الحكومية Y بمدينة X. حيث لا يزال بعض الطلاب يشاركون في القمار عبر الإنترنت على الرغم من تعارضه مع القيم الدينية والقوانين المعمول بها. وتهدف هذه الدراسة إلى تحليل دوافع الطلاب في ممارسة القمار عبر الإنترنت من الجوانب الاقتصادية والاجتماعية والنفسية.

استخدمت هذه الدراسة المنهج النوعي بطريقة فينومينولوجية. وتم جمع البيانات من خلال المقابلات المتعمقة، والملاحظة، والتوثيق مع الطلاب بوصفهم مخبرين في البحث. وتم تحليل البيانات من خلال تقليل البيانات، وعرضها، واستخلاص النتائج، كما تم اختبار صحة البيانات باستخدام أسلوب التثليث لضمان موثوقية المعلومات. واعتمدت الدراسة على نظرية السلوك المخطط بوصفها إطارًا تحليليًا، حيث تؤكد هذه النظرية على تأثير الاتجاهات، والمعايير الذاتية، والسيطرة السلوكية المدركة في تشكيل نية الفرد.

أظهرت نتائج الدراسة أن دوافع الطلاب في ممارسة القمار عبر الإنترنت تتأثر بعوامل اقتصادية، مثل الرغبة في الحصول على المال بسرعة، وعوامل اجتماعية تشمل تأثير الأصدقاء، ووسائل التواصل الاجتماعي، والمجتمعات الرقمية، إضافة إلى عوامل الترفيه، والتحدي، والفضول. كما أن سهولة الوصول من خلال الأجهزة الرقمية وإمكانية إخفاء الهوية تعزز مشاركة الطلاب في هذه الأنشطة. وتؤكد هذه النتائج أنه على الرغم من امتلاك الطلاب فهمًا دينيًا، فإن الضغوط الاجتماعية والدوافع الداخلية والخارجية قد تدفعهم إلى ممارسة سلوكيات تتعارض مع القيم الإسلامية والقانون.

BAB 1

PENDAHULUAN

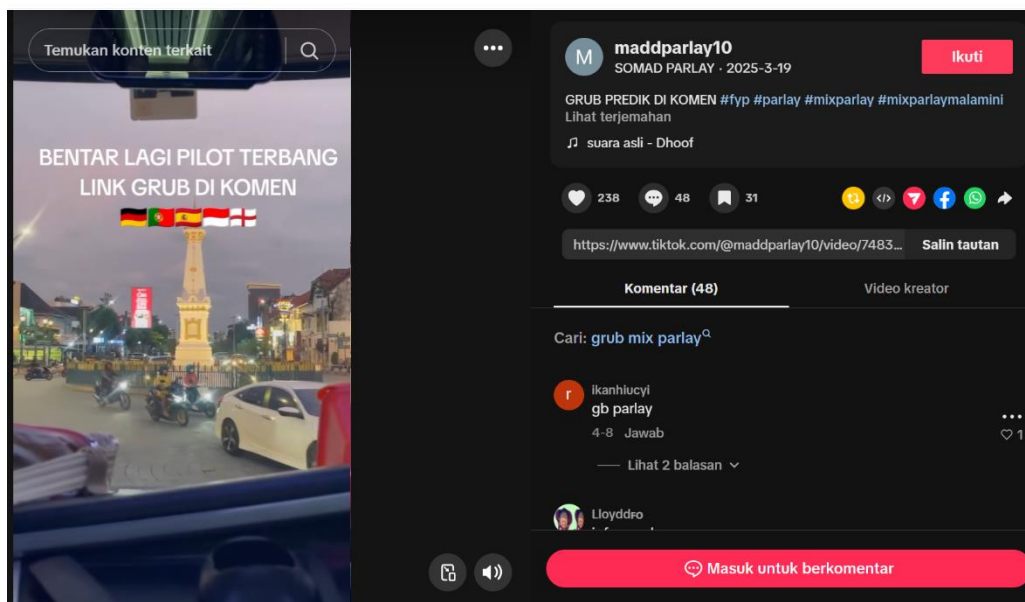
1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi, khususnya internet, telah memberikan pengaruh yang signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan manusia. Kemajuan ini mendorong munculnya berbagai fenomena, salah satunya adalah meningkatnya popularitas permainan berbasis game *online* (Kanda, 2024). Akan tetapi, hal ini juga membuka peluang munculnya perilaku negatif, seperti praktik judi online yang kini semakin marak dan mudah diakses oleh siapa saja, termasuk mahasiswa. Meskipun judi dilarang dalam agama Islam, tetapi banyak mahasiswa khususnya dikalangan Kampus Islam masih bermain judi online. Kemudahan akses teknologi melalui perangkat elektronik dan internet menjadi salah satu faktor utama yang mendorong banyak orang, khususnya pada mahasiswa untuk melakukan aktivitas judi online.

Dalam perspektif agama Islam, judi dianggap sebagai perbuatan maksiat yang dilarang untuk dilakukan. Namun, beberapa mahasiswa memandang judi sebagai aktivitas yang biasa, wajar, bahkan oleh sebagian orang dianggap boleh dilakukan, mereka menganggap judi online hanya sebagai permainan, tantangan, hiburan, atau tontonan semata yang dapat memberikan imbalan berupa uang (Nayottama, 2024). Observasi awal yang dilakukan peneliti juga menemukan bahwasannya motivasi mereka bermain judi *online* karena terpengaruh lingkungan, baik itu dari media sosial ataupun dari teman-temannya sendiri. Semakin banyak orang bermain judi *online* maka semakin besar juga keinginan mereka untuk bermain judi online (Febriana & Permadi, 2025), ditambah juga iklan judi *online*

yang beredar di sosial media melalui banyak platform seperti *Whatsapp*, *Instagram*, *Youtube*, *Telegram* dan lainnya dengan tawaran memperoleh keuntungan besar memperkuat keinginan mereka untuk terlibat dalam permainan judi online. Sebagian dari mereka merasa bangga ketika berhasil menang dalam permainan judi online karena kemenangan tersebut dapat meningkatkan rasa percaya diri, memperoleh pujian dari teman sebaya, serta membuat mereka dianggap hebat dalam lingkungan pertemanan (Afghani *et al.*, 2025).

Keterlibatan mahasiswa dalam judi *online* juga dapat didorong oleh adanya oknum bandar atau pihak tertentu yang sengaja membentuk komunitas maupun grup percakapan di berbagai platform digital, grup tersebut biasanya digunakan sebagai media untuk menyebarkan informasi mengenai situs judi *online*, membagikan tautan permainan, memberikan arahan cara bermain, serta



Gambar 1.1 Contoh Oknum Yang Membuat Group Judi Online

menampilkan bukti kemenangan anggota lain sebagai bentuk promosi

Berdasarkan gambar 1.1 melalui platform tiktok yang diposting oleh username *maddparlay01*, terlihat adanya salah satu bentuk ajakan terhadap praktik judi online melalui media sosial. Dalam unggahan tersebut, terdapat narasi yang mengarahkan pengguna untuk bergabung ke dalam grup tertentu dengan menuliskan keterangan seperti “*link grup di komen*” dan “*grub predik di komen*”. Selain itu, penggunaan tagar seperti *parlay*, *mix parlay* malam ini menunjukkan bahwa konten tersebut berkaitan dengan aktivitas taruhan olahraga. Hal ini memperlihatkan bahwa terdapat oknum atau pihak tertentu yang memanfaatkan media sosial untuk menarik minat pengguna, menyebarkan informasi terkait judi online, serta mengarahkan mereka masuk ke dalam komunitas atau grup percakapan. Strategi tersebut dilakukan untuk menciptakan kesan bahwa judi *online* merupakan aktivitas yang mudah diakses, memiliki komunitas, dan dapat diikuti oleh siapa saja. Keberadaan komunitas semacam ini dapat menimbulkan dorongan sosial yang kuat, karena anggota di dalamnya saling mendorong, mengajak, dan meyakinkan satu sama lain untuk terus bermain. Akibatnya, mahasiswa yang awalnya hanya penasaran dapat terdorong untuk mencoba, bahkan berpotensi mengalami ketergantungan karena merasa berada dalam lingkungan yang membenarkan perilaku tersebut.

Beberapa dari mereka menganggap perjudian *online* sebagai cara cepat untuk mendapatkan uang tambahan atau merasa bahwa mereka dapat mengontrol situasi perjudian mereka sendiri. Namun, perjudian *online* memiliki dampak negatif yang serius bagi mahasiswa. Ini bisa mengganggu fokus belajar, mental, psikologi, menguras waktu dan energi yang seharusnya dialokasikan untuk studi.

Selain itu, kehilangan uang dalam perjudian online juga dapat menyebabkan masalah keuangan yang serius bagi mahasiswa. Pandangan tersebut tentu berbeda dengan ajaran Islam dan menunjukkan adanya kontradiksi antara nilai keagamaan yang melekat pada institusi pendidikan Islam yang secara tegas melarang segala bentuk praktik perjudian (Shabur *et al.*, 2022).

Dalam Firman Allah Al-Qur'an Surah Al-Baqarah 219, "*mereka bertanya padamu perihal khamar dan judi. Katakanlah: pada keduanya itu terdapat dosa/kemunkaran besar serta beberapa faedah untuk manusia, tapi dosa keduanya lebih besar daripada faedahnya dan mereka bertanya kepadamu apa yang mereka infakkan. Katakanlah, kelabihan (dari apa yang diperlukan). Demikianlah Allah menerangkan ayat-ayat Nya kepadamu supaya kamu berpikir*". menjelaskan bahwa khamar dan judi mengandung dosa besar, meskipun di dalamnya terdapat sebagian manfaat bagi manusia. Namun, dosa dan kerusakan yang ditimbulkan dari keduanya jauh lebih besar dibandingkan manfaatnya. Oleh karena itu, ayat ini menunjukkan bahwa perjudian merupakan perbuatan yang dilarang dalam Islam karena lebih banyak membawa mudarat daripada maslahat (Meliyani & Hidayat, 2026).

Berdasarkan status hukum, judi online ini adalah tindakan yang illegal, permainan judi online juga merupakan salah satu tindakan *cybercrime* yang illegal sebagaimana tertuang dalam UU ITE No 11/2008 Pasal 27 yang berbunyi bahwa setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan atau membuat dapat diaksesnya informasi atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian dapat dikenakan sanksi pidana (Siregar

et al., 2025). Perjudian yang dilakukan melalui media internet telah diatur dalam Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik atau UU ITE. Dalam pasal tersebut dijelaskan bahwa setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, atau membuat dapat diaksesnya informasi maupun dokumen elektronik yang memuat unsur perjudian dapat dikenakan sanksi hukum. Ketentuan pidananya tercantum dalam Pasal 45 ayat (2) UU ITE, yaitu berupa ancaman pidana penjara paling lama enam tahun dan/atau denda paling banyak Rp1 miliar. Dengan adanya aturan tersebut, pihak-pihak yang terlibat dalam praktik perjudian online pada dasarnya dapat diproses secara hukum (Siringoringo & Yunita, 2024). Namun demikian, keberadaan sanksi hukum tersebut belum sepenuhnya mampu mencegah maraknya praktik judi online, termasuk di kalangan mahasiswa.

Judi *online* dapat menyebabkan kerugian finansial, selain itu berdampak luas terhadap kondisi psikologis, akademik, sosial, dan moral mahasiswa. *World Health Organization* menjelaskan bahwa perjudian dapat menyebabkan tekanan finansial, gangguan hubungan sosial, masalah kesehatan mental, bahkan risiko bunuh diri, sehingga perjudian perlu dipahami sebagai persoalan kesehatan masyarakat, bukan hanya perilaku individu semata. Dalam konteks Indonesia, Kementerian Kesehatan RI juga menegaskan bahwa kecanduan judi *online* memiliki tingkat candu yang menyerupai zat adiktif dan dapat berdampak pada kesehatan mental karena berkaitan dengan gangguan perjudian atau gambling disorder. Pada kalangan mahasiswa, dampak tersebut dapat terlihat dari

menurunnya konsentrasi belajar, terganggunya prestasi akademik, meningkatnya tekanan finansial, perubahan perilaku sosial, serta munculnya konflik dengan keluarga maupun lingkungan sekitar (Abdullah & Sukmawati, 2024). Selain itu, judi *online* pada mahasiswa dapat berimplikasi pada kehidupan sosial, ekonomi, dan akademik, terutama karena adanya dorongan untuk memperoleh uang secara cepat, hiburan, kemudahan akses, serta anonimitas platform digital (Nuamah et al., 2022). Dengan demikian, judi online menjadi fenomena yang perlu mendapat perhatian serius karena dampaknya tidak hanya merugikan mahasiswa secara pribadi, tetapi juga dapat menghambat fungsi perguruan tinggi dalam membentuk karakter, kedisiplinan, dan tanggung jawab sosial mahasiswa.

Terdapat banyak situs-situs perjudian yang tersedia di internet yang tersedia seperti, *Imbalslot.com*, *1XBET*, *Polymarket* dan lain sebagainya. Keberadaan situs-situs tersebut semakin menarik perhatian karena proses akses dan pendaftarannya dibuat sederhana, praktis, serta mudah dipahami oleh pengguna baru. Selain itu, beberapa situs judi online juga menawarkan pelayanan yang cepat dan menyediakan layanan *customer service* yang dapat dihubungi pengguna ketika mengalami kendala, seperti masalah akun, transaksi, deposit, maupun penarikan saldo. Kemudahan akses, pelayanan yang responsif, serta dukungan layanan pelanggan tersebut membuat judi online semakin terlihat praktis dan meyakinkan bagi penggunanya, sehingga berpotensi meningkatkan ketertarikan berbagai kalangan, termasuk mahasiswa, untuk terlibat dalam aktivitas judi *online*.

Selain itu, terdapat beragam jenis permainan judi *online* dalam praktiknya, dengan bentuk permainan yang bervariasi, sehingga membuat judi *online* semakin

menarik untuk dilakukan. Adapun dilandasi oleh pengamatan peneliti yang dilakukan pada kalangan mahasiswa, jenis permainan yang populer dan paling banyak di mainkan mulai dari taruhan olahraga (*sports betting*), permainan *slot online*, *casino online*, *togel online*, hingga dalam beberapa konteks juga berkembang bentuk taruhan berbasis peristiwa atau *event betting*, termasuk taruhan pada hasil politik seperti pemilihan umum atau keputusan kebijakan tertentu. Setiap jenis judi tersebut memiliki karakteristik dan tingkat risiko yang berbeda, namun secara umum menawarkan kecepatan transaksi, serta potensi keuntungan instan yang menjadi daya tarik utama bagi pengguna. Selain itu, daya tarik utama judi *online* terletak pada kemudahan akses yang ditawarkan. Aktivitas ini dapat dilakukan kapan saja dan di mana saja selama pengguna memiliki perangkat digital dan koneksi internet. Selain itu, judi *online* juga menyediakan beragam bentuk permainan serta pilihan taruhan yang membuatnya semakin menarik bagi pengguna. Karakteristik tersebut menjadikan judi *online* berbeda dari perjudian konvensional karena lebih praktis, fleksibel, dan mudah dijangkau oleh berbagai kalangan (Ghelfi *et al.*, 2024).

Judi *online* berpotensi menimbulkan kecanduan karena adanya iming-iming keuntungan yang besar sehingga mendorong seseorang untuk terus bermain. Sebagian orang pada awalnya hanya mencoba-coba, namun ketika memperoleh kemenangan, mereka menjadi terdorong untuk kembali bermain dengan jumlah taruhan yang lebih besar. Mereka beranggapan bahwa semakin besar taruhan yang dipasang, semakin besar pula keuntungan yang bisa diperoleh. Padahal, mereka sering kali tidak mempertimbangkan risiko sebaliknya, yaitu apabila mengalami

kekalahan, kerugian yang ditanggung juga akan semakin besar (Ardiansyah *et al.*, 2023).

Saat ini, banyak orang tertarik untuk mengikuti permainan judi online karena kemudahan akses internet yang memungkinkan mereka bermain kapan saja dan di mana saja. Selain itu, judi *online* dianggap lebih aman karena pemain tidak perlu bertemu secara langsung dan dapat menggunakan identitas samaran. Dengan demikian, identitas pemain umumnya hanya diketahui oleh pihak platform, bukan oleh pemain lain. Hal ini berbeda dengan judi konvensional yang mengharuskan para pemain bertemu secara langsung untuk memasang taruhan, sehingga lebih berisiko diketahui oleh keluarga maupun orang-orang di lingkungan sekitar (Purnomo *et al.*, 2024).

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa judi *online* di kalangan mahasiswa dipengaruhi oleh berbagai faktor. Penelitian Subagyo & Astuti (2022) menemukan bahwa mahasiswa melakukan perjudian *online* karena faktor ekonomi, lingkungan pergaulan, keyakinan dapat memenangkan permainan, serta persepsi bahwa aktivitas judi masih dapat dikendalikan. Selanjutnya, Nuamah *et al* (2022) menjelaskan bahwa mahasiswa tertarik melakukan judi *online* karena keinginan memperoleh uang secara cepat, hiburan, kemudahan akses, dan anonimitas yang ditawarkan oleh platform digital. Sementara itu, Abrori *et al* (2025) menunjukkan bahwa teman sebaya memiliki pengaruh penting terhadap perilaku judi *online* mahasiswa di lingkungan universitas Islam, baik sebagai faktor yang mendorong maupun menghambat perilaku tersebut. Berdasarkan ketiga penelitian tersebut, dapat dipahami bahwa perilaku judi *online* mahasiswa tidak hanya dipengaruhi oleh

dorongan ekonomi, tetapi juga oleh lingkungan sosial, kemudahan akses teknologi, persepsi terhadap judi, serta pengaruh lingkungan pertemanan.

Namun demikian, penelitian terdahulu masih lebih banyak membahas faktor penyebab, dampak, serta perilaku judi online mahasiswa secara umum. Kajian yang secara khusus meneliti motivasi mahasiswa dalam bermain judi *online* pada lingkungan Perguruan Tinggi Islam masih terbatas. Padahal, mahasiswa di kampus Islam berada dalam lingkungan pendidikan yang memiliki nilai keagamaan kuat dan secara jelas melarang praktik perjudian. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara nilai-nilai keislaman yang dipelajari dengan perilaku nyata sebagian mahasiswa yang tetap terlibat dalam judi *online*. Selain itu, penelitian sebelumnya belum banyak menjelaskan secara mendalam bagaimana motivasi mahasiswa terbentuk melalui dorongan ekonomi, dan sosial di kampus Islam. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan menganalisis motivasi mahasiswa dalam bermain judi online pada Perguruan Tinggi Islam X di Kota Y

Penelitian ini penting dilakukan karena fenomena judi online di kalangan mahasiswa semakin mudah ditemukan seiring dengan berkembangnya teknologi digital dan kemudahan akses internet. Mahasiswa, khususnya di lingkungan Perguruan Tinggi Islam, seharusnya memiliki pemahaman keagamaan yang kuat mengenai larangan perjudian. Namun, pada kenyataannya masih terdapat mahasiswa yang terlibat dalam judi online karena dorongan ekonomi, pengaruh lingkungan teman, media sosial, komunitas digital, maupun anggapan bahwa judi online hanya sebatas hiburan atau cara cepat memperoleh uang. Kondisi ini

menunjukkan adanya persoalan serius, karena judi *online* tidak hanya bertentangan dengan nilai agama dan hukum, tetapi juga dapat berdampak negatif terhadap kondisi akademik, keuangan, psikologis, serta kehidupan sosial mahasiswa. Oleh karena itu, penelitian ini penting untuk memahami secara mendalam motivasi mahasiswa dalam bermain judi *online*, sehingga hasil penelitian dapat menjadi bahan pertimbangan bagi pihak kampus, dosen, orang tua, dan pihak terkait dalam merumuskan upaya pencegahan serta pembinaan yang lebih tepat bagi mahasiswa. Berdasarkan uraian permasalahan diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Analisis Motivasi Mahasiswa dalam Bermain Judi Online Pada Perguruan Tinggi Islam X di Kota Y”**

1.2 Fokus Penelitian

1. Bagaimana praktik judi *online* di kalangan mahasiswa Perguruan Tinggi Islam X di Kota Y?
2. Bagaimana motivasi mahasiswa Perguruan Tinggi Islam X di Kota Y dalam bermain judi *online*?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui praktik judi *online* di kalangan mahasiswa Perguruan Tinggi Islam X di Kota Y
2. Untuk menggali motivasi mahasiswa Perguruan Tinggi Islam X di Kota Y dalam bermain judi online.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang manajemen perilaku, psikologi sosial, dan kajian perilaku mahasiswa. Penelitian ini juga diharapkan dapat memperkaya kajian mengenai motivasi mahasiswa dalam bermain judi *online*, terutama pada lingkungan Perguruan Tinggi Islam Negeri. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang membahas fenomena judi *online*, motivasi perilaku menyimpang, pengaruh lingkungan sosial, serta pandangan mahasiswa terhadap aktivitas judi online dalam konteks nilai-nilai keislaman.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menambah wawasan, pengetahuan, dan pengalaman peneliti dalam memahami motivasi mahasiswa dalam bermain judi *online*, khususnya di lingkungan Perguruan Tinggi Islam.

2. Bagi Mahasiswa

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman kepada mahasiswa mengenai bahaya dan dampak negatif judi *online*, baik dari aspek akademik, keuangan, psikologis, sosial, agama, maupun hukum.

3. Bagi Perguruan Tinggi

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan bagi pihak kampus dalam memahami fenomena judi *online* di kalangan mahasiswa, sehingga

dapat merumuskan langkah pencegahan, pembinaan, dan edukasi yang lebih tepat.

4. Bagi Orang Tua dan Masyarakat

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada orang tua dan masyarakat mengenai faktor-faktor yang mendorong mahasiswa bermain judi *online*, sehingga dapat meningkatkan pengawasan, perhatian, dan pembinaan terhadap mahasiswa.

5. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengkaji topik serupa, khususnya mengenai motivasi mahasiswa, judi *online*, dan perilaku menyimpang di lingkungan pendidikan Islam.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

Berdasarkan berbagai penelitian terdahulu yang digunakan sebagai rujukan dalam penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa kajian mengenai judi online di kalangan mahasiswa telah banyak dilakukan dengan berbagai pendekatan, baik kualitatif maupun kuantitatif, serta menggunakan metode fenomenologi, survei, hingga Q-method. Penelitian-penelitian tersebut menunjukkan bahwa fenomena judi online merupakan isu multidimensi yang melibatkan faktor ekonomi, sosial, psikologis, lingkungan pergaulan, serta perkembangan teknologi digital.

Penelitian yang dilakukan oleh Abrori et al. (2025) menunjukkan bahwa kelompok teman sebaya memiliki pengaruh yang bersifat paradoks, yaitu dapat mendorong maupun menghambat perilaku judi online mahasiswa di lingkungan universitas Islam. Selanjutnya, Subagyo & Astuti (2022) menemukan bahwa mahasiswa terdorong melakukan perjudian online karena faktor ekonomi, lingkungan sosial, keyakinan dapat menang, serta persepsi bahwa perjudian masih dapat dikendalikan. Penelitian oleh Bush-Evans et al. (2024) menekankan bahwa norma sosial dan penetapan tujuan (goal setting) dapat memengaruhi perilaku berjudi serta mendorong praktik gambling yang lebih aman. Sementara itu, Abdullah & Sukmawati (2024) dalam studi fenomenologi menunjukkan bahwa judi online memberikan dampak negatif terhadap mahasiswa, seperti penurunan fokus belajar, masalah keuangan, perubahan perilaku sosial, serta konflik dalam keluarga.

Penelitian Arrafif & Wiguna (2023) mengungkapkan bahwa meningkatnya judi online di kalangan mahasiswa dipengaruhi oleh faktor kurangnya pemahaman agama, faktor sosial, ekonomi, serta perkembangan teknologi. Kemudian, Karafil (2023) menjelaskan bahwa mahasiswa melakukan sports betting karena motivasi ekonomi, pencarian sensasi, hubungan sosial, serta ketersediaan waktu luang.

Secara keseluruhan, penelitian-penelitian terdahulu tersebut menunjukkan bahwa perilaku judi online mahasiswa dipengaruhi oleh kombinasi faktor ekonomi, sosial, psikologis, serta kemudahan akses teknologi. Namun demikian, sebagian besar penelitian masih berfokus pada faktor penyebab dan dampak secara umum, sedangkan kajian yang secara khusus membahas motivasi mahasiswa dalam konteks Perguruan Tinggi Islam masih relatif terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kontribusi untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan menitikberatkan pada analisis motivasi mahasiswa dalam bermain judi online di lingkungan Perguruan Tinggi Islam X di Kota Y.

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No	Judul, Nama Peneliti, Tahun	Variabel Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
1	<i>The paradox influence of peer groups on online gambling behavior of students at the Islamic university in Indonesia</i> (Abrori et al., 2025)	Teman sebaya, perilaku judi <i>online</i> mahasiswa	Kualitatif ; wawancara mendalam dan observasi pada 28 mahasiswa Universitas Islam.	Teman sebaya dapat mendorong maupun menghambat perilaku judi <i>online</i> mahasiswa di lingkungan universitas Islam.
2	Faktor yang Mempengaruhi Mahasiswa Melakukan Perjudian Online (Subagyo & Astuti, 2022)	Faktor penyebab perjudian <i>online</i> , perilaku judi <i>online</i> mahasiswa	Yuridis empiris dengan pendekatan kualitatif ; wawancara dan studi pustaka.	Mahasiswa terdorong melakukan judi <i>online</i> karena kondisi ekonomi, lingkungan, keyakinan bisa menang, dan persepsi bahwa judi dapat dikendalikan.
3	<i>Promoting safer gambling through social norms and goal setting: A qualitative process analysis of participants' experiences in the EROGamb 2.0 feasibility trial</i> (Bush-evans et al., 2024)	Norma sosial, perilaku berjudi	Kualitatif	Norma sosial dan penetapan tujuan dapat memengaruhi perilaku berjudi serta membantu mendorong perilaku berjudi yang lebih aman.
4	Analisis Dampak Judi Online pada Mahasiswa (Abdullah & Sukmawati, 2024)	Perilaku judi <i>online</i> , dampak judi <i>online</i> pada mahasiswa	Kualitatif fenomenologi	Judi <i>online</i> berdampak pada kehidupan mahasiswa, seperti menurunnya fokus belajar, masalah keuangan, perubahan perilaku sosial, dan konflik dalam keluarga.

No	Judul, Nama Peneliti, Tahun	Variabel Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
5	<i>Phenomenological Analysis of The Rising Online Gambling Among Students in Kediri</i> (Arrafif & Wiguna, 2023)	Perilaku judi <i>online</i> mahasiswa, faktor pendorong judi online	Kualitatif deskriptif	Judi <i>online</i> di kalangan mahasiswa dipengaruhi oleh kurangnya pemahaman agama, faktor sosial, ekonomi, pendidikan, serta perkembangan teknologi.
6	<i>Examination of the Factors That Encourage University Students to Sports Betting. A Q-Method Study</i> (Karafil, 2023)	Faktor pendorong taruhan olahraga, perilaku sports betting mahasiswa	Q-method	Mahasiswa terdorong melakukan taruhan olahraga karena motivasi ekonomi, pencarian sensasi, hubungan sosial, waktu luang, dan kecanduan.
7	<i>University Students' Reasons and Attitudes Towards Online Gambling and its Implication on Their Lives</i> (Nuamah et al., 2022)	Alasan berjudi <i>online</i> , sikap mahasiswa terhadap judi <i>online</i>	Kualitatif eksploratori	Mahasiswa melakukan judi <i>online</i> karena keinginan memperoleh uang cepat, hiburan, kemudahan akses, dan anonimitas. Perilaku tersebut berdampak pada kondisi sosial, ekonomi, dan akademik mahasiswa.
8	Implementasi Program Pembiasaan Literasi Agama dalam Mencegah Perilaku Judi Online Pada Mahasiswa UNMUH Bangka Belitung (Tohir & Hevitria, 2025)	Literasi agama, pencegahan perilaku judi <i>online</i>	Mix Method	Pembiasaan literasi agama dapat membantu mencegah perilaku judi <i>online</i> pada mahasiswa dengan memperkuat pemahaman nilai agama dan kesadaran terhadap dampak negatif judi <i>online</i> .
9	<i>Predictors of Sports Gambling among</i>	Sikap, norma subjektif, kontrol perilaku, niat	Kuantitatif; survei terhadap 334	Sikap menjadi faktor paling kuat dalam memengaruhi niat mahasiswa untuk melakukan sports gambling, diikuti oleh norma

No	Judul, Nama Peneliti, Tahun	Variabel Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
	<i>College Students: The Role of the Theory of Planned Behavior and Problem Gambling Severity</i> (Wang et al., 2021)	berjudi, perilaku sports gambling, dan problem gambling severity	mahasiswa; analisis PLS-SEM	subjektif. Niat berjudi dan kontrol perilaku berpengaruh signifikan terhadap perilaku <i>sports gambling</i> . Tingkat keparahan masalah judi juga memoderasi hubungan antara faktor TPB dan perilaku berjudi.
10	<i>University Students' Gaming and Gambling Behaviors, Related Factors, and the Relationship Between Gaming and Gambling</i> (Koç et al., 2023)	Perilaku <i>gaming</i> , perilaku <i>gambling</i> , faktor terkait perjudian mahasiswa	Kuantitatif survei	Penelitian pada 232 mahasiswa menunjukkan adanya perilaku gambling bermasalah pada mahasiswa. Perilaku gaming dan gambling dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti gender, usia, waktu luang, kualitas tidur, merokok, dan konsumsi alkohol.

Sumber: Data yang telah diproses oleh peneliti (2026)

2.2 Persamaan Penelitian

Tabel 2.2 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu

No	Judul, Nama Peneliti, Tahun	Persamaan Penelitian	Perbedaan Penelitian
1	<i>The paradox influence of peer groups on online gambling behavior of students at the Islamic university in Indonesia</i> (Abrori et al., 2025)	Sama-sama membahas judi <i>online</i> di kalangan mahasiswa dan menggunakan konteks universitas Islam.	Penelitian terdahulu lebih fokus pada peran teman sebaya, sedangkan penelitian ini fokus pada motivasi mahasiswa dalam bermain judi <i>online</i> .
2	Faktor yang Mempengaruhi Mahasiswa Melakukan Perjudian Online (Subagyo & Astuti, 2022)	Sama-sama membahas faktor yang mendorong mahasiswa melakukan judi <i>online</i> .	Penelitian terdahulu membahas faktor penyebab perjudian <i>online</i> secara umum, sedangkan penelitian ini secara khusus menganalisis motivasi mahasiswa di Perguruan Tinggi Islam Negeri.
3	<i>Promoting safer gambling through social norms and goal setting: A qualitative process analysis of participants' experiences in the EROGamb 2.0 feasibility trial</i> (Bush-evans et al., 2024)	Sama-sama membahas perilaku berjudi dan faktor sosial yang berkaitan dengan aktivitas perjudian.	Penelitian terdahulu membahas norma sosial dan <i>safer gambling</i> , sedangkan penelitian ini membahas motivasi mahasiswa dalam bermain judi <i>online</i> .
4	Analisis Dampak Judi Online pada	Sama-sama membahas fenomena judi <i>online</i> pada mahasiswa.	Penelitian terdahulu lebih menekankan dampak judi <i>online</i> , sedangkan penelitian ini menekankan motivasi mahasiswa dalam bermain judi <i>online</i> .

No	Judul, Nama Peneliti, Tahun	Persamaan Penelitian	Perbedaan Penelitian
	Mahasiswa (Abdullah & Sukmawati, 2024)		
5	<i>Phenomenological Analysis of The Rising Online Gambling Among Students in Kediri</i> (Arrafif & Wiguna, 2023)	Sama-sama menggunakan pendekatan kualitatif dan membahas meningkatnya judi online di kalangan mahasiswa.	Penelitian terdahulu membahas faktor pendorong judi online secara umum, sedangkan penelitian ini berfokus pada motivasi mahasiswa di lingkungan Perguruan Tinggi Islam Negeri.
6	<i>Examination of the Factors That Encourage University Students to Sports Betting. A Q-Method Study</i> (Karafil, 2023)	Sama-sama membahas faktor yang mendorong mahasiswa melakukan aktivitas perjudian.	Penelitian terdahulu berfokus pada sports betting, sedangkan penelitian ini membahas judi <i>online</i> secara lebih luas, seperti <i>slot online</i> , <i>poker online</i> , <i>sports betting</i> , dan <i>event betting</i> .
7	<i>University Students' Reasons and Attitudes Towards Online Gambling and its Implication on Their Lives</i> (Nuamah et al., 2022)	Sama-sama membahas alasan, sikap, dan pandangan mahasiswa terhadap judi <i>online</i> .	Penelitian terdahulu membahas alasan dan dampak judi <i>online</i> pada kehidupan mahasiswa secara umum, sedangkan penelitian ini menitikberatkan pada motivasi mahasiswa dalam konteks kampus Islam.
8	Implementasi Program Pembiasaan Literasi Agama dalam Mencegah Perilaku Judi Online Pada Mahasiswa UNMUH Bangka Belitung (Tohir & Hevitria, 2025)	Sama-sama membahas judi <i>online</i> dalam lingkungan mahasiswa dan nilai keagamaan.	Penelitian terdahulu fokus pada literasi agama sebagai upaya pencegahan, sedangkan penelitian ini fokus pada motivasi mahasiswa yang bermain judi <i>online</i> .

No	Judul, Nama Peneliti, Tahun	Persamaan Penelitian	Perbedaan Penelitian
9	<i>Predictors of Sports Gambling among College Students: The Role of the Theory of Planned Behavior and Problem Gambling Severity</i> (Wang et al., 2021)	Sama-sama menggunakan <i>Theory of Planned Behavior</i> sebagai dasar memahami perilaku berjudi mahasiswa.	Penelitian terdahulu menggunakan pendekatan kuantitatif dan fokus pada <i>sports gambling</i> , sedangkan penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan fokus pada motivasi mahasiswa bermain judi online.
10	<i>University Students' Gaming and Gambling Behaviors, Related Factors, and the Relationship Between Gaming and Gambling</i> (Koç et al., 2023)	Sama-sama membahas perilaku <i>gambling</i> di kalangan mahasiswa.	Penelitian terdahulu membahas hubungan antara <i>gaming dan gambling</i> secara kuantitatif, sedangkan penelitian ini membahas motivasi mahasiswa bermain judi <i>online</i> secara kualitatif.

Sumber: Data yang telah di proses oleh peneliti (2026)

Secara umum, persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah sama-sama membahas fenomena judi *online* atau perilaku berjudi di kalangan mahasiswa. Beberapa penelitian juga sama-sama menyoroti faktor sosial, ekonomi, teman sebaya, kemudahan akses, serta pandangan mahasiswa terhadap judi online. Adapun perbedaannya, penelitian ini lebih berfokus pada motivasi mahasiswa dalam bermain judi *online* dengan menggunakan pendekatan kualitatif pada konteks Perguruan Tinggi Islam X di Kota Y. Dengan demikian, penelitian ini memiliki kekhasan karena mengkaji motivasi mahasiswa dalam lingkungan kampus Islam yang memiliki nilai keagamaan, tetapi masih ditemukan fenomena keterlibatan mahasiswa dalam judi *online*.

2.3 Kajian Teoritis

2.3.1 *Theory of Planned Behavior*

Theory of Planned Behavior atau TPB merupakan teori yang dikembangkan oleh Ajzen (1991) untuk menjelaskan bahwa perilaku seseorang tidak muncul secara tiba-tiba, melainkan dipengaruhi oleh niat atau intensi untuk melakukan suatu tindakan. Dalam teori ini, intensi menjadi faktor utama yang mendorong seseorang melakukan perilaku tertentu. Intensi tersebut terbentuk melalui tiga komponen utama, yaitu sikap terhadap perilaku, norma subjektif, dan kontrol perilaku yang dirasakan. Ajzen menjelaskan bahwa TPB digunakan untuk memahami perilaku manusia dalam konteks tertentu, terutama perilaku yang dipengaruhi oleh pertimbangan pribadi dan kondisi lingkungan (Ajzen, 1991).

Dalam konteks penelitian ini, TPB relevan digunakan untuk menganalisis motivasi mahasiswa dalam bermain judi *online*. Sikap terhadap perilaku dapat

dilihat dari pandangan mahasiswa yang menganggap judi *online* sebagai hiburan, tantangan, atau cara cepat memperoleh uang. Norma subjektif muncul dari pengaruh teman sebaya, lingkungan pergaulan, media sosial, serta komunitas digital yang membuat judi online tampak wajar dan menarik. Sementara itu, kontrol perilaku yang dirasakan berkaitan dengan kemudahan mahasiswa dalam mengakses situs judi *online* melalui perangkat digital dan internet (Wang *et al.*, 2021).

2.3.2 Motivasi

2.3.2.1 Pengertian Motivasi

Motivasi merupakan faktor yang dapat memengaruhi perilaku seseorang. Motivasi dapat dipahami sebagai dorongan, keinginan, rangsangan, maupun dukungan yang membuat individu terdorong dan bersemangat untuk melakukan suatu tindakan. Secara etimologis, motivasi berasal dari bahasa Latin *movere* yang berarti menggerakkan atau mendorong. Menurut Siagian (1989), motivasi adalah kondisi dari dalam diri individu yang mendorongnya untuk bertindak, mencapai tujuan, serta menumbuhkan ketertarikan terhadap suatu aktivitas tertentu.

Sementara itu, Uno (2007) menjelaskan bahwa motivasi merupakan sesuatu yang mendorong individu untuk melakukan suatu perilaku dalam rangka mencapai tujuan tertentu. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), motivasi diartikan sebagai dorongan yang timbul pada diri seseorang, baik secara sadar maupun tidak sadar, untuk melakukan tindakan tertentu dengan tujuan tertentu. Sejalan dengan itu, Ryan & Deci (2000) mengelompokkan motivasi menjadi dua jenis yaitu:

1. Motivasi Intrinsik

Motivasi intrinsik adalah motivasi yang berasal dari dalam diri individu. Motivasi ini muncul karena seseorang memiliki ketertarikan, rasa senang, kepuasan pribadi, atau rasa ingin tahu terhadap suatu aktivitas. Dalam motivasi intrinsik, seseorang melakukan tindakan bukan semata-mata karena hadiah dari luar, tetapi karena aktivitas tersebut dianggap menarik atau memberikan kepuasan bagi dirinya sendiri. Ryan dan Deci menjelaskan bahwa motivasi intrinsik berkaitan dengan kecenderungan alami manusia untuk tertarik, belajar, dan melakukan sesuatu karena adanya kepuasan dari aktivitas itu sendiri.

2. Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang berasal dari luar diri individu. Motivasi ini muncul karena adanya tujuan tertentu yang ingin dicapai, seperti memperoleh hadiah, keuntungan, pengakuan, pujian, atau menghindari tekanan sosial. Ryan dan Deci menjelaskan bahwa motivasi ekstrinsik terjadi ketika seseorang melakukan suatu aktivitas bukan karena aktivitas itu sendiri, melainkan karena adanya konsekuensi atau hasil tertentu yang ingin diperoleh.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa motivasi merupakan dorongan yang timbul dari dalam maupun luar diri individu yang menggerakkan seseorang untuk melakukan suatu tindakan guna mencapai tujuan tertentu. Motivasi tidak hanya berkaitan dengan keinginan atau kebutuhan, tetapi juga dengan adanya rangsangan, ketertarikan, dan tujuan yang mendorong seseorang untuk berperilaku. Dalam konteks penelitian ini, motivasi dipahami

sebagai dorongan yang menyebabkan mahasiswa tertarik dan terdorong untuk bermain judi online, baik karena faktor dari dalam diri seperti rasa penasaran, hiburan, dan tantangan, maupun faktor dari luar seperti ajakan teman, pengaruh media sosial, komunitas digital, serta keinginan memperoleh keuntungan.

2.3.2.2 Faktor-Faktor yang Mendorong Mahasiswa Bermain Judi *Online*

Motivasi mahasiswa dalam bermain judi *online* tidak muncul begitu saja, melainkan didorong oleh berbagai faktor, baik yang berasal dari dalam diri individu maupun dari lingkungan sosialnya. Berikut adalah beberapa faktornya :

1. Faktor Ekonomi

Faktor ekonomi menjadi faktor sangat berpengaruh dalam keputusan mahasiswa bermain judi online, beberapa faktor ekonomi diantaranya yaitu :

a. Faktor Finansial

Mahasiswa dengan keterbatasan finansial terkadang berusaha mencari cara untuk memenuhi kebutuhannya. Kondisi ekonomi pribadi yang tidak stabil sering kali mendorong mahasiswa mencari jalan pintas untuk mendapatkan uang, dan judi online kerap dipersepsikan sebagai solusi cepat untuk memenuhi kebutuhan finansial, terutama bagi mereka yang merasa kekurangan atau tidak memiliki sumber penghasilan tetap. Mereka beranggapan bahwa dengan modal yang kecil, mereka berpeluang memperoleh keuntungan yang besar atau mendapatkan uang

dalam waktu singkat tanpa harus melakukan usaha yang berat (Lubis *et al.*, 2023).

b. Keinginan Mendapatkan Uang Secara Instan

Keinginan mendapatkan uang secara instan merupakan salah satu faktor yang mendorong mahasiswa bermain judi *online* karena aktivitas ini dianggap sebagai cara cepat memperoleh keuntungan tanpa harus melalui proses kerja yang panjang. Mahasiswa yang memiliki keterbatasan finansial, kebutuhan pribadi, atau keinginan memenuhi gaya hidup dapat tertarik mencoba judi *online* karena adanya harapan mendapatkan uang dalam waktu singkat dengan modal kecil. Namun, pandangan tersebut dapat membuat pemain mengabaikan risiko kerugian, karena mereka lebih fokus pada peluang kemenangan daripada kemungkinan kehilangan uang yang dipertaruhkan (Subagyo & Astuti, 2022).

2. Faktor Sosial

Faktor sosial juga menjadi faktor yang sangat berperan dalam keputusan mahasiswa untuk bermain judi *online*. Beberapa faktor sosial tersebut di antaranya yaitu :

a. Faktor Lingkungan Pertemanan

Lingkungan pertemanan dapat menjadi faktor sosial yang mendorong mahasiswa bermain judi *online*. Lingkungan pertemanan yang sudah terbiasa bermain judi *online* dapat

membuat mahasiswa ikut tertarik untuk mencoba, terutama melalui ajakan, cerita kemenangan, atau kebiasaan yang dianggap wajar dalam kelompok. Kelompok teman sebaya memiliki peran penting dalam memengaruhi keputusan mahasiswa untuk terlibat dalam judi *online* (Abrori *et al.*, 2025). Dorongan dari teman sebaya juga berkaitan dengan norma subjektif, yaitu tekanan atau pengaruh sosial yang membuat seseorang merasa terdorong untuk mengikuti perilaku kelompok. Niat mahasiswa dalam melakukan taruhan olahraga berhubungan dengan sikap terhadap taruhan, motivasi untuk mengikuti orang lain, dan norma subjektif (Shen, 2023).

b. Media Sosial

Media sosial menjadi salah satu sarana yang memperkenalkan judi *online* kepada mahasiswa. Melalui media sosial, mahasiswa dapat melihat iklan, tautan situs judi, testimoni kemenangan, dan konten promosi yang membuat judi online tampak mudah, menarik, dan menguntungkan. Paparan konten perjudian di media sosial dapat meningkatkan ketertarikan anak muda terhadap aktivitas perjudian online (Sirola *et al.*, 2021). Iklan judi di media sosial juga dapat memperluas jangkauan promosi perjudian karena dikemas dalam bentuk konten yang menarik

dan mudah tersebar. Strategi iklan perjudian di media sosial memiliki jangkauan yang luas, termasuk melalui sponsor *esports* dan platform *streaming*, sehingga berpotensi memengaruhi kelompok rentan seperti anak muda (Singer *et al.*, 2024).

c. Komunitas Digital

Komunitas digital dapat memperkuat motivasi mahasiswa untuk bermain judi *online*. Grup *WhatsApp*, *Telegram*, atau komunitas online tertentu dapat menjadi ruang untuk membagikan tautan situs judi, cara bermain, bukti kemenangan, dan ajakan untuk ikut bermain. Keterlibatan dalam kelompok online berkaitan dengan meningkatnya ketertarikan terhadap konten perjudian karena adanya identitas kelompok dan norma sosial di ruang digital (Sirola *et al.*, 2021). Keberadaan komunitas digital juga dapat membentuk proses belajar sosial, di mana mahasiswa mengamati, meniru, dan mendapatkan penguatan dari anggota kelompok lain. Mahasiswa yang berada dalam kelompok teman yang berjudi mengalami proses observasi, reproduksi perilaku, dan penguatan sosial yang dapat meningkatkan keterlibatan mereka dalam judi *online* (Abrori *et al.*, 2025).

d. Kemudahan Akses Teknologi

Kemudahan akses teknologi menjadi faktor penting yang mendorong mahasiswa bermain judi *online*. Judi *online* dapat diakses melalui *smartphone*, *laptop*, dan jaringan internet tanpa harus datang ke tempat perjudian secara langsung, sehingga aktivitas tersebut terasa lebih praktis dan fleksibel. Judi *online* memiliki daya tarik karena dapat dilakukan melalui perangkat digital, menawarkan kenyamanan, serta mudah diakses melalui aplikasi maupun situs *web* (Antonio *et al.*, 2025). Kemudahan akses juga berkaitan dengan ketersediaan layanan, privasi, dan anonimitas yang membuat judi *online* lebih sulit terpantau oleh lingkungan sekitar. Aksesibilitas, ketersediaan, privasi, dan anonimitas menjadi faktor yang sering dibahas dalam kaitannya dengan risiko judi *online* dibandingkan perjudian *offline*.

3. Faktor Hiburan, Tantangan, dan Rasa Penasaran

Judi *online* tidak hanya dipandang sebagai cara memperoleh uang, tetapi juga sebagai hiburan, permainan, dan tantangan. Rasa penasaran terhadap cara bermain, keinginan mencoba hal baru, serta sensasi ketika menang atau kalah dapat mendorong mahasiswa untuk bermain. Judi *online* menjadi salah satu aktivitas yang dilakukan mahasiswa karena dianggap sebagai sumber hiburan selain alasan memperoleh uang secara cepat (Nuamah *et al.*, 2022). Dorongan untuk bermain juga dapat muncul karena adanya unsur kesenangan, tantangan, dan pengalaman emosional dalam aktivitas taruhan.

Faktor-faktor yang memotivasi mahasiswa dalam taruhan olahraga dapat dikaji melalui pendekatan Q-method karena berkaitan dengan sudut pandang subjektif mahasiswa terhadap aktivitas taruhan tersebut (Karafil, 2023).

2.3.3 Judi *Online*

2.3.3.1 Pengertian Judi *Online*

Perjudian merupakan salah satu bentuk permasalahan sosial karena bertentangan dengan norma serta aturan yang berlaku di masyarakat. Dalam perkembangannya, perjudian juga termasuk kejahatan yang sulit diberantas. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), judi atau perjudian adalah permainan yang menggunakan uang atau benda berharga sebagai taruhan. Dengan kata lain, berjudi berarti mempertaruhkan uang atau barang bernilai dalam suatu permainan yang hasilnya bergantung pada tebakan atau peluang, dengan harapan memperoleh keuntungan yang lebih besar dari modal yang dipertaruhkan.

Secara umum, perjudian dapat dipahami sebagai aktivitas mempertaruhkan uang atau sesuatu yang bernilai pada suatu peristiwa yang hasilnya belum pasti, dengan harapan memperoleh keuntungan yang lebih besar. *World Health Organization* menjelaskan bahwa gambling atau perjudian merupakan tindakan mempertaruhkan uang atau barang bernilai pada suatu hasil yang tidak pasti, dengan kemungkinan memperoleh keuntungan tambahan.

Judi online merupakan kegiatan perjudian atau taruhan yang dilakukan secara online melalui website atau situs tertentu. Aktivitas ini membuat perjudian

lebih mudah menyebar di masyarakat, termasuk di kalangan mahasiswa, karena dapat diakses melalui perangkat digital dan jaringan internet (Hatimatunnisani *et al.*, 2023). judi online dapat dipahami sebagai aktivitas taruhan berbasis internet yang melibatkan uang atau saldo digital, dilakukan melalui situs atau platform tertentu, dan hasilnya bergantung pada ketidakpastian atau peluang. Judi online berbeda dengan perjudian konvensional karena dapat dilakukan secara lebih praktis, mudah diakses, dan tidak terbatas oleh tempat maupun waktu. Kemudahan akses tersebut membuat judi online menjadi salah satu fenomena yang banyak menarik perhatian mahasiswa, terutama karena adanya dorongan ekonomi, pengaruh lingkungan, serta anggapan bahwa judi online dapat menjadi hiburan atau cara cepat memperoleh uang.

2.3.3.2 Bentuk - bentuk Judi *Online*

Judi online terdiri dari berbagai jenis permainan yang masing-masing memiliki karakteristik, kelebihan, serta cara bermain yang berbeda. Pada dasarnya, judi online tidak jauh berbeda dengan perjudian konvensional karena permainan yang ditawarkan umumnya merupakan adaptasi dari jenis judi yang sudah dikenal sebelumnya. Perbedaannya terletak pada media yang digunakan, yaitu dilakukan secara daring melalui jaringan internet. Berbagai situs judi *online* menyediakan beragam pilihan permainan dengan keunggulan dan kekurangan masing-masing. Adapun beberapa jenis judi online adalah sebagai berikut:

1. Judi Olahraga *Online* atau *Sports Betting*

Judi olahraga *online* merupakan bentuk perjudian yang dilakukan dengan cara memasang taruhan pada hasil pertandingan olahraga tertentu. Jenis

olahraga yang sering dijadikan objek taruhan antara lain sepak bola, basket, tenis, bulu tangkis, dan olahraga lainnya. Dalam praktiknya, pemain biasanya menebak hasil pertandingan, jumlah skor, pemenang pertandingan, atau kemungkinan tertentu yang terjadi selama pertandingan berlangsung. Dalam konteks mahasiswa, sports betting dapat menarik perhatian karena berkaitan dengan minat terhadap olahraga, terutama sepak bola. Mahasiswa yang mengikuti perkembangan pertandingan olahraga dapat terdorong untuk memasang taruhan karena merasa memiliki pengetahuan tentang tim atau pemain tertentu. Padahal, hasil pertandingan tetap mengandung unsur ketidakpastian sehingga dapat menimbulkan kerugian.

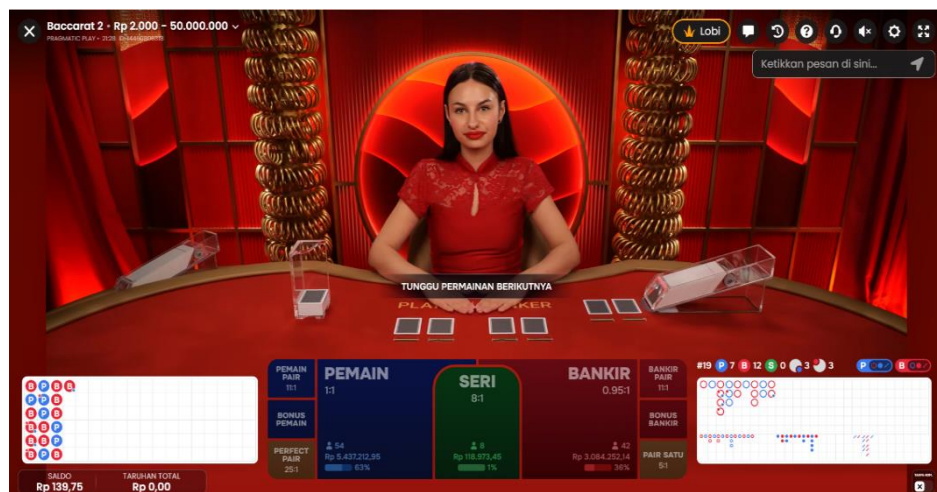
The screenshot displays the SBOBET website interface. On the left is a sidebar menu with categories like Bola Kasti, Tenis, eSports SBO, Sepak Bola Amerika, Bulu Tangkis, Tinju, Balap Sepeda, Dart, Special, Hoki Lapangan, Hoki Es, Seri Bela Diri Campuran, Balap Motor, Billiard/Snooker, Skuas, Rugby, Bola Voli, Polo Air, Aussie Rules Football, Lainnya, Golf, Bola Tangan, and Futsal. The main content area shows a 'Langsung' (Live) section with a table of betting odds. The table includes columns for 'Total Gol', 'Atas/Bawah Babak Penuh', and 'Babak 1 Atas/Bawah'. It lists matches such as 'e-Denmark vs e-England' and 'e-Arentina vs e-Germany' with their respective odds and scores. The interface also shows a 'Pilih Liga' dropdown and a 'Tiket' button at the bottom left.

Gambar 2.1 Sports Betting

2. Casino Online

Casino online adalah bentuk perjudian yang meniru permainan kasino konvensional, tetapi dilakukan melalui platform digital. Bentuk permainan dalam casino online dapat berupa *roulette*, *blackjack*, *baccarat*, dadu, dan

berbagai permainan kasino lainnya. Pengguna dapat memasang taruhan secara online dan memperoleh hasil berdasarkan aturan permainan yang berlaku. *Casino online* memiliki daya tarik karena memberikan pengalaman bermain seperti kasino secara langsung, tetapi dapat diakses melalui perangkat digital. Kemudahan akses ini membuat *casino online* lebih praktis dibandingkan kasino konvensional. Namun, seperti bentuk judi *online* lainnya, *casino online* tetap memiliki risiko kerugian karena melibatkan taruhan uang dan unsur ketidakpastian.



Gambar 2.2 casino online

3. Slot Online

Slot online adalah bentuk perjudian berbasis permainan digital yang menyerupai mesin slot. Dalam permainan ini, pengguna memasang sejumlah uang atau saldo digital, kemudian memainkan mesin slot virtual yang menampilkan simbol-simbol secara acak. Apabila susunan simbol yang muncul sesuai dengan pola kemenangan yang ditentukan oleh sistem, pemain akan memperoleh hadiah atau keuntungan. Sebaliknya, apabila simbol yang muncul tidak sesuai, maka uang atau saldo yang dipasang akan

hilang. *Slot online* menjadi salah satu bentuk judi *online* yang banyak diminati karena cara bermainnya dianggap sederhana, cepat, dan tidak membutuhkan keterampilan khusus. Namun, di balik kemudahan tersebut, slot online memiliki risiko kerugian karena hasil permainan ditentukan oleh sistem dan peluang.

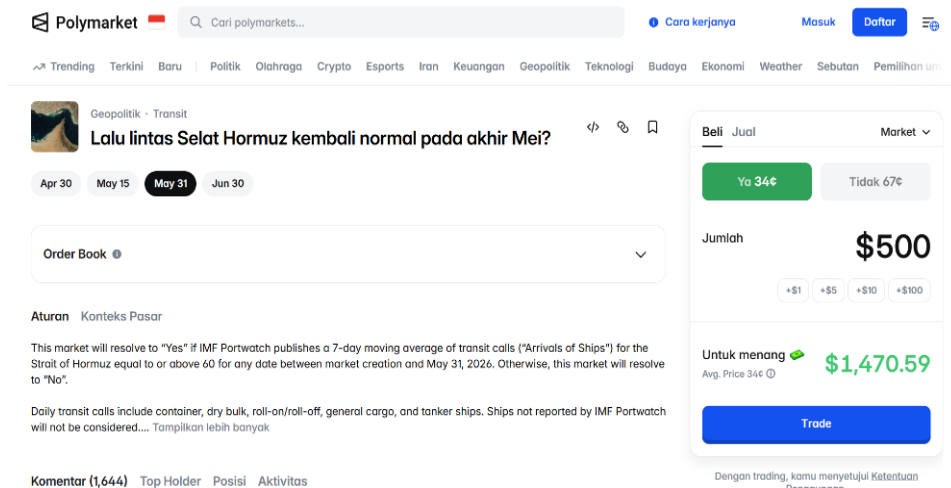


Gambar 2.3 *slot online*

4. *Event Betting*

Event betting adalah bentuk taruhan *online* yang dilakukan terhadap suatu peristiwa tertentu di luar pertandingan olahraga. Taruhan ini dapat berkaitan dengan hasil suatu acara, kompetisi, keputusan tertentu, peristiwa, bahkan keputusan politik. Dalam *event betting*, pemain memasang taruhan berdasarkan prediksi terhadap hasil suatu peristiwa. Bentuk judi ini menarik karena objek taruhannya beragam dan tidak terbatas pada permainan atau olahraga saja. Namun, *event betting* tetap termasuk perjudian karena melibatkan taruhan terhadap hasil yang belum pasti. Oleh karena itu, *event*

betting memiliki risiko yang sama dengan bentuk judi online lainnya, yaitu kerugian finansial dan potensi ketergantungan.



Gambar 2.4 event betting

5. Virtual Sports

Virtual sports merupakan bentuk judi *online* yang dilakukan dengan memasang taruhan pada pertandingan olahraga *virtual* atau simulasi olahraga yang dibuat oleh sistem komputer. Berbeda dengan *sports betting* biasa yang bergantung pada pertandingan nyata, *virtual sports* tidak melibatkan atlet, tim, atau pertandingan sungguhan. Hasil pertandingan dalam *virtual sports* biasanya ditentukan oleh sistem atau algoritma komputer. *virtual sports* menjadi menarik karena tampilannya menyerupai pertandingan olahraga asli, proses bermainnya cepat, dan mudah diakses melalui situs atau aplikasi perjudian.



Gambar 2.5 Virtual Sports

2.3.3.3 Istilah Dalam Judi Online

Dalam praktik judi online, terdapat berbagai istilah yang sering digunakan oleh pemain maupun penyedia platform judi. Pemahaman terhadap istilah-istilah ini penting dalam penelitian kualitatif karena dapat membantu peneliti memahami bahasa, pengalaman, serta makna yang digunakan informan ketika menceritakan aktivitas judi online. Istilah dalam judi online umumnya berkaitan dengan akun pengguna, aktivitas taruhan, saldo permainan, kemenangan, kekalahan, serta fitur-fitur yang terdapat dalam permainan. Adapun beberapa istilah yang sering ditemukan dalam judi online adalah sebagai berikut:

1. Depo

Depo diambil dari kata deposito yang memiliki arti uang yang disimpan dalam rekening (KBBI). Istilah ini digunakan untuk mengganti kata menyetor uang pada bandar yang dilakukan oleh para pemain judi online.

2. WD (*Withdraw*)

WD atau *withdraw* berasal dari bahasa Inggris yang berarti menarik. Dalam konteks judi online, istilah ini digunakan ketika pemain ingin mencairkan

atau mengambil uang hasil permainan yang tersimpan di dalam saldo akun mereka.

3. Saldo

Saldo memiliki makna yang berbeda-beda tergantung pada bidang penggunaannya. Dalam konteks judi online, istilah saldo mengacu pada pengertian saldo dalam bidang perbankan, yaitu sisa uang yang terdapat dalam suatu rekening. Namun, pada judi online, saldo diartikan sebagai jumlah uang yang tersisa di dalam akun pemain. Saldo tersebut dapat dicairkan atau ditarik dengan istilah WD (*withdraw*), serta dapat ditambahkan melalui proses yang disebut depo atau deposit.

4. *Maxwin*

Maxwin merupakan istilah dalam judi online yang digunakan untuk menggambarkan kemenangan tertinggi atau terbesar yang diperoleh oleh pemain. Istilah ini juga sering disamakan dengan JP atau *jackpot*, yaitu kondisi ketika pemain mendapatkan hadiah atau keuntungan dalam jumlah besar.

5. *Scatter*

Pada permainan *slot* judi online, terdapat simbol tertentu yang apabila muncul sebanyak empat secara berurutan akan memberikan kesempatan putaran gratis tanpa mengurangi saldo pemain. Fitur putaran gratis ini biasanya menjadi incaran para pemain judi karena dianggap berpotensi menghasilkan kemenangan dalam jumlah besar.

6. *Over* dan *Under*

Over dan *under*, atau besar dan kecil, merupakan istilah yang digunakan dalam judi online olahraga. Istilah ini merujuk pada prediksi jumlah gol yang terjadi selama pertandingan berlangsung. Dalam taruhan *over* dan *under*, biasanya terdapat batas pasaran tertentu, misalnya 2,5 hingga 3 gol atau lebih. Artinya, pemain yang memilih *over* akan dinyatakan menang apabila jumlah gol dalam pertandingan melebihi batas yang ditentukan, misalnya lebih dari 3 gol. Sebaliknya, pemain yang memilih *under* akan menang apabila jumlah gol tidak melebihi batas tersebut, misalnya maksimal 2 gol selama pertandingan berlangsung.

7. Bola Jalan

Istilah bola jalan merupakan jenis taruhan dalam judi bola yang dilakukan ketika pertandingan sedang berlangsung. Istilah ini digunakan karena pemain memasang taruhan setelah pertandingan dimulai atau saat jalannya pertandingan berlangsung.

8. Odds

Odds adalah angka koefisien yang digunakan sebagai pengali dalam taruhan pada suatu pertandingan. Nilai *odds* tersebut akan dikalikan dengan jumlah uang yang dipasang oleh pemain untuk menentukan total kemenangan yang dapat diperoleh.

9. Parlay

Parlay merupakan salah satu istilah dalam judi olahraga yang merujuk pada taruhan gabungan dari beberapa taruhan tunggal, dengan minimal dua pertandingan yang dipilih. Dalam sistem *parlay*, keuntungan yang diperoleh

berasal dari perkalian jumlah odds pada setiap pertandingan yang dipasang dengan total uang yang dipertaruhkan.

10. *Voor*

Voor berasal dari bahasa Belanda yang berarti berada di depan. Dalam istilah perjudian olahraga, *voor* merujuk pada sistem taruhan yang mempertimbangkan keunggulan atau selisih kemampuan antara pihak yang bertanding. Istilah ini digunakan dalam berbagai jenis judi olahraga, seperti sepak bola, bulu tangkis, bola basket, maupun pertandingan lain yang melibatkan persaingan antar tim atau pemain.

2.3.4 Judi Online Dalam Perspektif Islam

Dalam perspektif Islam judi adalah perilaku tercela yang sedari dulu sudah dilarang Allah, judi dikenal dengan istilah maysir atau qimār, yaitu aktivitas yang mengandung unsur taruhan, spekulasi, dan ketidakpastian, sehingga salah satu pihak memperoleh keuntungan sementara pihak lain mengalami kerugian. Judi online pada dasarnya tidak berbeda secara substansi dengan judi konvensional, karena tetap mengandung unsur taruhan, peluang, dan keinginan memperoleh keuntungan secara instan melalui media internet. Oleh karena itu, meskipun bentuknya dilakukan secara digital melalui situs web, aplikasi, atau platform online, judi online tetap termasuk dalam kategori maysir yang dilarang dalam Islam (Akhir *et al.*, 2025).

Larangan terhadap judi dijelaskan dalam Al-Qur'an Surah Al-Baqarah ayat 219 yang berbunyi:

يَسْأَلُونَكَ عَنِ الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ قُلْ فِيهِمَا إِثْمٌ كَبِيرٌ وَمَنْفَعَةٌ لِلنَّاسِ وَإِثْمُهُمَا أَكْبَرُ مِنْ نَفْعِهِمَا

Artinya : “Mereka bertanya kepadamu tentang khamar dan judi. Katakanlah, pada keduanya terdapat dosa besar dan beberapa manfaat bagi manusia, tetapi dosa keduanya lebih besar daripada manfaatnya.”

Ayat tersebut menjelaskan bahwa judi memiliki mudarat yang lebih besar dibandingkan manfaatnya. Meskipun sebagian orang menganggap judi dapat memberikan keuntungan, Islam memandang bahwa kerusakan yang ditimbulkan jauh lebih besar, baik dari aspek harta, moral, psikologis, maupun hubungan sosial. Dalam konteks judi online, keuntungan yang diharapkan oleh pemain tidak dapat dijadikan pembenaran karena aktivitas tersebut tetap mengandung unsur taruhan dan ketidakpastian (Zulfikar & Retnasih, 2023).

Selain itu Larangan judi juga ditegaskan dalam Al-Qur'an Surah Al-Maidah ayat 90 sebagai berikut:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْلَامُ رِجْسٌ مِّنْ عَمَلِ الشَّيْطَانِ فَاجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ

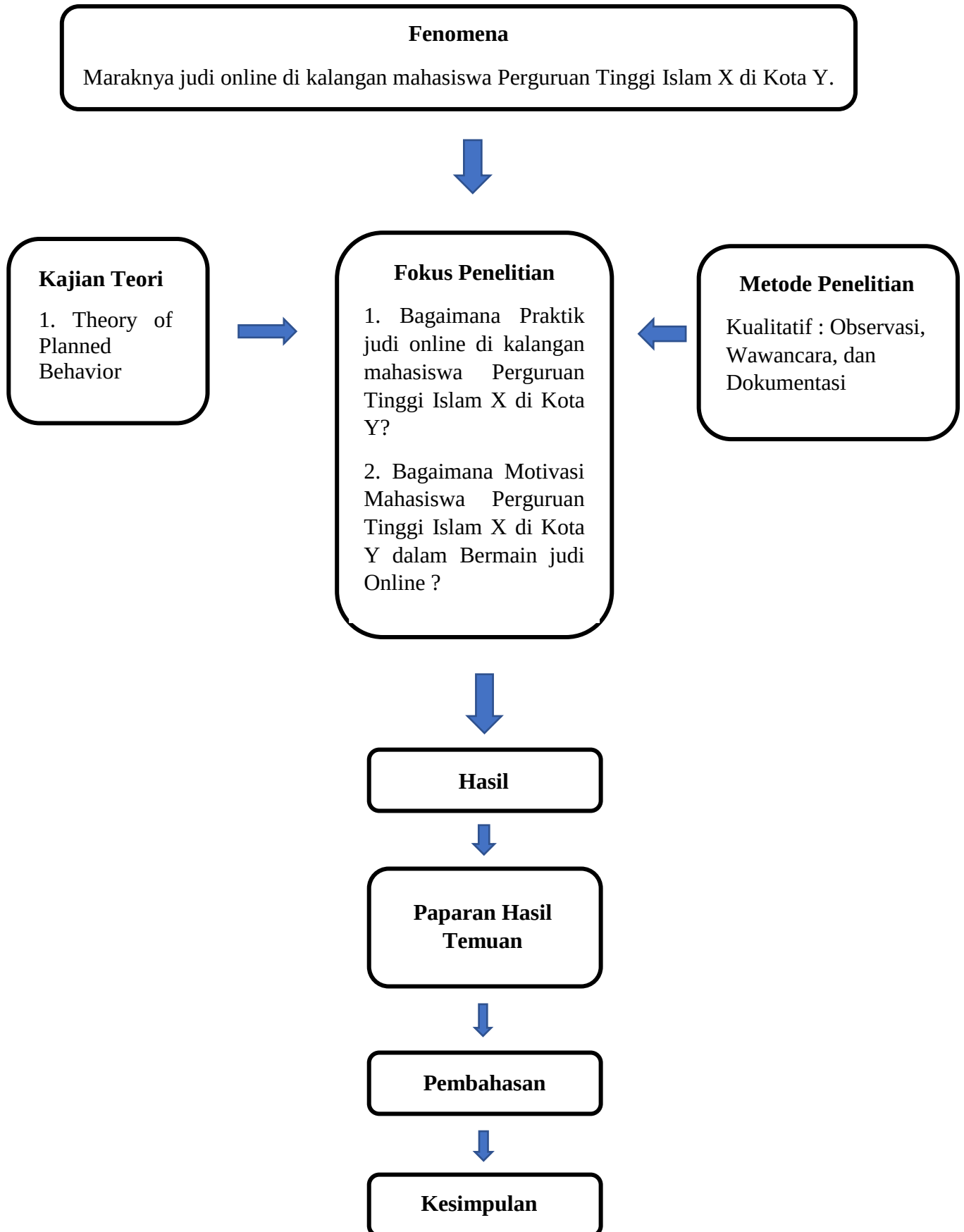
Artinya: “Wahai orang-orang yang beriman, sesungguhnya minuman keras, berjudi, berkurban untuk berhala, dan mengundi nasib adalah perbuatan keji yang termasuk perbuatan setan. Maka jauhilah perbuatan itu agar kamu beruntung.”

Ayat tersebut menunjukkan bahwa judi termasuk perbuatan keji dan bagian dari perbuatan setan yang harus dihindari. Kata “jauhilah” menunjukkan larangan yang tegas, bukan sekadar anjuran untuk mengurangi atau membatasi. Dengan demikian, judi online juga termasuk dalam larangan tersebut karena substansi

perbuatannya tetap sama, yaitu mempertaruhkan sesuatu yang bernilai untuk memperoleh keuntungan yang belum pasti.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa judi online dalam perspektif Islam termasuk perbuatan yang dilarang karena mengandung unsur maysir, taruhan, spekulasi, dan ketidakpastian. Judi online juga bertentangan dengan nilai-nilai Islam karena dapat merusak harta, akhlak, ibadah, dan hubungan sosial. Oleh karena itu, keterlibatan mahasiswa Perguruan Tinggi Islam Negeri dalam judi online menunjukkan adanya ketidaksesuaian antara nilai keislaman yang seharusnya dipahami dengan perilaku nyata sebagian mahasiswa.

2.3.5 Kerangka Berpikir



BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Jenis dan Pendekatan Penelitian

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan jenis fenomenologi. Fenomenologi merupakan salah satu jenis penelitian kualitatif yang bertujuan untuk memahami pengalaman, pandangan, dan pemaknaan individu terhadap suatu fenomena tertentu. Penelitian fenomenologi dilakukan dengan cara mengamati serta menganalisis fenomena yang menjadi fokus penelitian, terutama berkaitan dengan pengalaman subjektif dan perilaku informan dalam menghadapi fenomena tersebut (Naamy, 2019).

Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang berupaya menyelidiki, mengidentifikasi, menggambarkan, serta menjelaskan fenomena sosial yang tidak dapat diukur secara angka atau dijelaskan melalui pendekatan kuantitatif (Nasution, 2023). Sementara itu, pendekatan kualitatif deskriptif digunakan untuk menggambarkan dan menjelaskan kejadian nyata yang terjadi pada objek penelitian sesuai dengan kondisi dan situasi di lapangan pada saat penelitian dilakukan.

Metode penelitian kualitatif menekankan pada proses penelitian lapangan yang mendalam, keterlibatan informan, pencatatan data secara teliti, analisis reflektif terhadap data yang diperoleh, serta penyusunan laporan penelitian secara menyeluruh. Data dalam penelitian kualitatif umumnya berbentuk kata-kata, kalimat, dan paragraf yang memiliki makna serta berkaitan langsung dengan fokus penelitian (Naamy, 2019).

3.2 Lokasi Penelitian

Sesuai dengan tujuan peneliti, maka penelitian dilakukan di Perguruan Tinggi Islam X yang berada di Kota Y

3.3 Subjek dan Objek Penelitian

3.3.1 Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah batasan atau ruang lingkup studi yang digunakan untuk membantu peneliti dalam menentukan objek atau individu yang menjadi fokus penelitian. Subjek penelitian juga dapat dipahami sebagai bagian dari objek, individu, atau organisme yang menjadi sumber informasi utama bagi peneliti dalam proses pengumpulan data penelitian (Pujiati, 2024). Dalam studi ini peneliti memilih mahasiswa yang masih aktif bermain judi *online*, adapun berikut data informan yang menjadi subjek penelitian ini:

Tabel 3.1 Data Informan Mahasiswa

No	Jenis Kelamin	Profesi	Usia (Tahun)
1	Laki-laki	Mahasiswa	22
2	Laki-laki	Mahasiswa	21
3	Laki-laki	Mahasiswa	21
4	Laki-laki	Mahasiswa	22

Sumber: Data yang telah diproses peneliti (2026)

3.3.2 Objek Penelitian

Wirartha (2006) menjelaskan bahwa objek penelitian merupakan atribut tertentu yang memiliki berbagai nilai, skor, atau ukuran pada setiap unit maupun individu, atau dapat juga dipahami sebagai suatu konsep yang diberikan variasi nilai yang berbeda-beda (Pujiati, 2024). Dengan demikian, objek penelitian merupakan sasaran ilmiah yang ditetapkan untuk tujuan tertentu dalam rangka mengumpulkan

data yang memiliki variasi nilai, skor, maupun pengukuran. Berdasarkan hal tersebut, objek dalam penelitian ini adalah motivasi mahasiswa dalam bermain judi *online* pada Perguruan Tinggi Islam X di Kota Y.

3.4 Data dan Jenis Data

Data adalah informasi atau hasil catatan yang diperoleh peneliti selama proses penelitian berlangsung. Dalam penelitian ini, data yang digunakan terdiri dari dua jenis, yaitu data primer dan data sekunder. Kedua jenis data tersebut dijelaskan sebagai berikut.

3.4.1 Data Primer

Data primer merupakan data yang dikumpulkan secara langsung dari subjek penelitian atau informan utama. Data primer bersifat autentik karena diperoleh langsung dari sumber yang mengalami atau mengetahui fenomena yang sedang diteliti. Data ini menjadi dasar penting dalam menjawab fokus penelitian, karena berisi informasi utama yang berkaitan langsung dengan permasalahan penelitian. Contoh data primer dapat berupa hasil wawancara, observasi, maupun keterangan langsung dari informan penelitian (Naamy, 2019). Berkenaan dengan hal tersebut, data primer dalam penelitian ini diperoleh dari informan utama, yaitu mahasiswa Perguruan Tinggi Islam X di Kota Y yang pernah atau sedang terlibat dalam aktivitas judi *online* sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan. Dengan demikian, data yang diperoleh secara langsung dari informan tersebut relevan untuk memahami motivasi mahasiswa dalam bermain judi online.

3.4.2 Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang tidak diperoleh secara langsung dari sumber utama atau informan penelitian, melainkan berasal dari sumber lain yang sudah tersedia. Data ini digunakan untuk memperkuat, melengkapi, dan mendukung data primer yang diperoleh melalui wawancara dan observasi. Pengumpulan data sekunder dilakukan dengan memanfaatkan data yang telah dikumpulkan, ditulis, atau dipublikasikan oleh pihak lain selain peneliti (Naamy, 2019). Adapun dalam penelitian ini, data sekunder diperoleh dari buku, jurnal ilmiah, penelitian terdahulu, artikel berita daring, peraturan perundang-undangan terkait judi online, serta dokumentasi digital seperti unggahan media sosial, tangkapan layar promosi judi online, atau informasi lain yang berkaitan dengan fenomena judi online di kalangan mahasiswa. Data sekunder tersebut digunakan untuk mendukung analisis mengenai motivasi mahasiswa Perguruan Tinggi Islam X di Kota Y dalam bermain judi *online*.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara atau langkah yang digunakan peneliti untuk memperoleh data yang dibutuhkan dalam penelitian (Marinu, 2023). Teknik ini memiliki peran penting karena data yang terkumpul menjadi dasar dalam proses analisis dan pengembangan hasil penelitian (Sekar *et al.*, 2025). Dalam penelitian kualitatif, pengumpulan data dapat dilakukan melalui beberapa teknik, seperti observasi, wawancara, dan dokumentasi (Sugiyono, 2022).

3.5.1 Observasi

Observasi menurut Naamy (2019) merupakan kegiatan pengamatan secara langsung terhadap objek penelitian yang berkaitan dengan fenomena alam, perilaku dan tindakan manusia, proses kerja, maupun kondisi tertentu yang menjadi fokus penelitian. Dalam proses observasi, peneliti dapat terlibat secara langsung untuk mengamati situasi yang terjadi di lapangan. Melalui pengamatan langsung tersebut, peneliti dapat memperoleh gambaran yang lebih rinci mengenai tindakan, peristiwa, serta fenomena yang sedang diteliti.

3.5.2 Wawancara

Menurut Marinu (2023), wawancara merupakan proses komunikasi langsung antara peneliti dan informan yang bertujuan untuk memperoleh informasi sesuai dengan kebutuhan penelitian. Teknik wawancara dilakukan melalui kegiatan tanya jawab antara pewawancara dan narasumber, baik dengan menggunakan pedoman wawancara maupun tanpa pedoman tertentu. Wawancara dapat dilakukan secara individu maupun dalam kelompok kecil untuk memperoleh data yang lebih mendalam, terarah, dan sesuai dengan fokus penelitian (Sekar *et al.*, 2025).

3.5.3 Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui berbagai sumber tertulis maupun arsip yang relevan dengan penelitian, seperti buku, teori, konsep, pernyataan, peraturan perundang-undangan, serta sumber pendukung lainnya. Dalam penelitian kualitatif, dokumentasi dapat digunakan sebagai bukti pendukung yang logis untuk memperkuat atau menjelaskan temuan penelitian melalui teori, konsep, maupun aturan yang berkaitan dengan topik yang

diteliti (Sekar *et al.*, 2025). Selain data yang diperoleh dari observasi dan wawancara, dokumen seperti surat, jurnal, arsip foto, notulen rapat, catatan kegiatan, dan dokumen sejenis juga dapat memberikan informasi penting bagi penelitian.

3.6 Analisis Data

Analisis data merupakan proses mengumpulkan, mengolah, menelaah, dan menyusun data yang telah diperoleh selama penelitian agar menjadi informasi yang bermakna dan sesuai dengan fokus penelitian. Dalam penelitian ini, teknik analisis data yang digunakan mengacu pada model Miles & Huberman (1992), yang terdiri dari tiga tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan memilih dan menyederhanakan data yang relevan, penyajian data dilakukan dengan menyusun data dalam bentuk uraian atau pola tertentu, sedangkan penarikan kesimpulan dilakukan untuk menemukan makna dari data yang telah dianalisis.

3.6.1 Reduksi

Reduksi data merupakan proses memilih, mengelompokkan, menyederhanakan, serta membuang data yang tidak sesuai dengan fokus penelitian agar data yang diperoleh lebih terarah dan mudah dipahami (Sulistyawati, 2023). Tahap ini penting dilakukan karena data yang diperoleh dari lapangan biasanya cukup banyak dan beragam, sehingga perlu diseleksi untuk menentukan data yang benar-benar relevan dengan tujuan penelitian. Dalam proses reduksi data, peneliti perlu menahan prasangka dan asumsi pribadi terhadap fenomena yang diteliti agar tidak memengaruhi hasil pengamatan. Dengan demikian, data yang disajikan dapat

menggambarkan kondisi yang sebenarnya secara lebih akurat dan objektif (Sekar *et al.*, 2025).

3.6.2 Penyajian Data

Penyajian data merupakan proses menyusun data yang telah diperoleh secara teratur dan sistematis agar mudah dipahami serta dapat membantu peneliti dalam menarik kesimpulan (Sulistyawati, 2023). Dalam penelitian kualitatif, penyajian data dapat dilakukan dalam berbagai bentuk, seperti uraian naratif, catatan lapangan, tabel, matriks, bagan, grafik, atau jaringan hubungan antar data. Melalui penyajian data yang baik, informasi yang telah dikumpulkan dapat diorganisasikan sesuai pola tertentu sehingga memudahkan peneliti dalam memahami temuan penelitian dan melihat keterkaitan antar data.

3.6.3 Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan merupakan tahap terakhir dalam proses analisis data kualitatif. Tahap ini dilakukan dengan menelaah kembali hasil reduksi dan penyajian data, kemudian menghubungkannya dengan tujuan penelitian yang telah ditetapkan (Sulistyawati, 2023). Penarikan kesimpulan bertujuan untuk menafsirkan data yang telah dikumpulkan dengan cara menemukan pola, hubungan, persamaan, maupun perbedaan dari temuan penelitian. Melalui tahap ini, peneliti dapat memperoleh jawaban atas fokus penelitian serta menyusun kesimpulan yang sesuai dengan hasil data di lapangan.

3.7 Uji Keabsahan Data

Keabsahan data dilakukan untuk memeriksa dan memastikan bahwa data yang diperoleh dalam penelitian benar-benar valid serta dapat dipertanggung jawabkan secara ilmiah. Dalam penelitian kualitatif, pengujian keabsahan data penting dilakukan agar hasil penelitian memiliki tingkat kepercayaan dan tidak hanya berdasarkan asumsi peneliti. Untuk menguji keabsahan data dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik triangulasi. Teknik ini digunakan untuk membandingkan dan memeriksa data dari berbagai sumber atau metode agar data yang diperoleh lebih akurat dan terpercaya (Susanto *et al.*, 2023).

3.7.1 Triangulasi

Triangulasi merupakan teknik pemeriksaan data yang dilakukan dengan menggunakan berbagai sumber, metode, atau teori untuk meningkatkan validitas dan kepercayaan hasil penelitian. Dalam penelitian kualitatif, triangulasi dapat dilakukan dengan menggabungkan beberapa teknik pengumpulan data, seperti wawancara, observasi, dan dokumentasi, sehingga data yang diperoleh dapat saling melengkapi dan memperkuat temuan penelitian (Chand, 2025). Teknik ini juga membantu peneliti mengurangi kemungkinan bias, menemukan perbedaan atau ketidaksesuaian data, serta memperoleh pemahaman yang lebih mendalam dan seimbang terhadap permasalahan yang diteliti.

3.7.1.1 Triangulasi Sumber

Teknik ini dapat membantu peneliti memperoleh pemahaman yang lebih luas terhadap data yang dikumpulkan, sehingga hasil penelitian tidak hanya bergantung pada satu sumber informasi. Dalam pelaksanaannya, pemilihan

narasumber perlu dilakukan secara hati-hati agar data yang diperoleh sesuai dengan fokus penelitian dan tidak menimbulkan bias baru. Oleh karena itu, narasumber yang digunakan dalam triangulasi sumber sebaiknya memiliki pengetahuan atau pengalaman yang relevan dengan fenomena yang diteliti serta tidak memiliki konflik kepentingan terhadap data yang diberikan (Susanto *et al.*, 2023).

Dalam penelitian ini, triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan data dari informan utama, yaitu mahasiswa Perguruan Tinggi Negeri X di Kota Y yang pernah atau sedang terlibat dalam aktivitas judi online, dengan data dari informan pendukung. Informan pendukung dapat berupa teman sebaya atau mahasiswa lain yang mengetahui fenomena judi online di lingkungan pergaulan mahasiswa. Selain itu, data juga diperkuat melalui dokumentasi, seperti tangkapan layar promosi judi online, unggahan media sosial, atau sumber lain yang berkaitan dengan aktivitas judi online. Dengan demikian, triangulasi sumber digunakan untuk memastikan bahwa data mengenai motivasi mahasiswa dalam bermain judi online benar-benar relevan, dapat dipercaya, dan sesuai dengan kondisi yang terjadi di lapangan.

3.7.1.2 Triangulasi Teknik

Triangulasi teknik merupakan proses pemeriksaan data dengan cara membandingkan informasi yang diperoleh melalui beberapa metode pengumpulan data (Susanto *et al.*, 2023). Dalam penelitian kualitatif, teknik yang umum digunakan meliputi wawancara, observasi, dan dokumentasi. Melalui triangulasi teknik, peneliti dapat mencocokkan data yang diperoleh dari hasil wawancara dengan hasil observasi dan dokumen pendukung agar data yang dihasilkan lebih

akurat dan dapat dipercaya. Selain itu, peneliti juga dapat melibatkan beberapa informan untuk memperkuat kebenaran data serta memperoleh gambaran yang lebih menyeluruh mengenai fenomena yang diteliti. Tujuan dari triangulasi teknik adalah untuk melihat suatu informasi dari berbagai sudut pandang, sehingga kesimpulan yang dihasilkan lebih mendekati kebenaran. Oleh karena itu, triangulasi teknik dilakukan apabila terdapat data atau informasi dari informan yang perlu diperiksa kembali kebenarannya.

3.7.1.3 Triangulasi Waktu

Kredibilitas data dapat dipengaruhi oleh waktu pengumpulan data. Data yang diperoleh melalui wawancara pada waktu yang tepat, ketika informan masih mengingat dan memahami informasi secara jelas, cenderung lebih dapat dipercaya (Sekar *et al.*, 2025). Oleh karena itu, keandalan data perlu diperiksa melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi pada waktu atau situasi yang berbeda hingga diperoleh data yang konsisten, akurat, dan dapat dipertanggungjawabkan.

BAB IV

PAPARAN DATA DAN PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

4.3 Gambaran Umum Perguruan Tinggi Islam

Perguruan Tinggi Islam merupakan lembaga pendidikan tinggi yang memiliki ciri khas keislaman dalam penyelenggaraan pendidikan, pengajaran, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat. Perguruan tinggi ini tidak hanya berfungsi sebagai tempat pengembangan ilmu pengetahuan, tetapi juga sebagai lembaga yang berperan dalam membentuk karakter, moral, dan akhlak mahasiswa berdasarkan nilai-nilai ajaran Islam.

Sebagai lembaga pendidikan tinggi berbasis Islam, Perguruan Tinggi Islam memiliki tanggung jawab dalam mencetak mahasiswa yang tidak hanya unggul secara akademik, tetapi juga memiliki kesadaran keagamaan, etika sosial, serta perilaku yang sesuai dengan norma agama dan hukum. Nilai-nilai Islam yang diterapkan dalam lingkungan kampus diharapkan mampu menjadi pedoman bagi mahasiswa dalam menjalani kehidupan sehari-hari, baik dalam aktivitas akademik, sosial, maupun pribadi.

Perguruan Tinggi Islam X di Kota Y menjadi lokasi dalam penelitian ini karena memiliki latar belakang pendidikan yang berbasis keislaman. Lingkungan kampus Islam secara ideal merupakan ruang pembinaan bagi mahasiswa agar memiliki pemahaman agama yang baik dan mampu menghindari perilaku yang bertentangan dengan ajaran Islam. Namun, dalam kehidupan sosial mahasiswa, perkembangan teknologi digital dan kemudahan akses internet juga membawa

berbagai tantangan baru, termasuk munculnya fenomena judi online di kalangan mahasiswa.

Dalam konteks penelitian ini, Perguruan Tinggi Islam X di Kota Y dipahami sebagai lingkungan akademik dan sosial tempat mahasiswa menjalani aktivitas perkuliahan serta membentuk relasi pertemanan. Lingkungan tersebut menjadi penting untuk dikaji karena mahasiswa yang berada dalam institusi berbasis Islam tetap dapat terpapar dan terlibat dalam praktik judi online. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara nilai-nilai keislaman yang melekat pada perguruan tinggi dengan perilaku sebagian mahasiswa dalam kehidupan sehari-hari.

Dengan demikian, gambaran umum Perguruan Tinggi Islam dalam penelitian ini menjadi dasar untuk memahami konteks sosial, akademik, dan keagamaan yang melatarbelakangi pengalaman mahasiswa. Subbab ini memberikan pemahaman awal bahwa lokasi penelitian bukan hanya dilihat sebagai tempat berlangsungnya pendidikan, tetapi juga sebagai ruang sosial tempat terbentuknya perilaku, interaksi, dan motivasi mahasiswa dalam menghadapi fenomena judi online.

4.2 Gambaran Umum Informan

Dalam penelitian kualitatif, informan merupakan sumber utama yang memberikan data, pengalaman, serta pemaknaan terhadap fenomena yang diteliti. Informan dalam penelitian ini adalah mahasiswa aktif pada Perguruan Tinggi Islam X di Kota Y yang pernah atau sedang terlibat dalam aktivitas judi online. Pemilihan informan dilakukan secara khusus berdasarkan kriteria tertentu, karena penelitian ini berfokus pada pengalaman dan motivasi mahasiswa dalam bermain judi online.

Adapun kriteria informan dalam penelitian ini adalah mahasiswa di Perguruan Tinggi Islam X di Kota Y yang aktif, pernah atau sedang bermain judi online, memiliki pengalaman langsung terhadap aktivitas judi online, bersedia memberikan informasi, serta bersedia identitasnya disamarkan. Selain itu, karena topik penelitian ini bersifat sensitif, peneliti juga menjaga kerahasiaan identitas informan dengan menggunakan kode atau nama samaran.

Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, peneliti memilih 4 informan yang semuanya merupakan mahasiswa dari Perguruan Tinggi Islam Negeri X di Kota Y, dengan jurusan yang berbeda. Informan tersebut dipilih karena memiliki pengalaman langsung mengikuti dan mengetahui aktivitas judi online. Penyamaran identitas informan dilakukan untuk menjaga privasi dan keamanan informan, mengingat judi online merupakan aktivitas yang bertentangan dengan hukum, norma sosial, serta nilai keagamaan. Oleh karena itu, dalam penyajian data, peneliti tidak mencantumkan nama asli, maupun identitas lain yang dapat mengarah pada pengenalan informan secara langsung.

Di bawah ini adalah gambaran atau deskripsi umum mengenai identitas informan yang berhasil diperoleh peneliti, berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan sebelumnya. Informasi ini memberikan pemahaman awal tentang karakteristik dan latar belakang informan, yang menjadi dasar dalam menganalisis motivasi mahasiswa terkait keterlibatan mereka dalam judi online:

1. FA

FA adalah mahasiswa di Universitas Islam Negeri X di Kota Y, DZ berasal dari Kota Aceh yang sekarang sedang menjalani semester 8 dan sekarang ia sudah ber-usia 22 tahun, FA merupakan mahasiswa dengan jurusan Hukum Ekonomi Syariah. FA mengaku telah bermain judi online selama 6,5 tahun dari kelas 3 SMA, sebagaimana yang diungkapkan FA:

“Kalau kenal judi online itu udah dari 7 tahun lalu pas banget SMA, itu tau-tau dari temen tapi mulai mainnya itu pertamakalinya dari kelas 3 SMA Mas.” (FA, 27 Mei 2026)

Jenis judi yang ia mainkan adalah slot, judi bola (*Parlay*), *virtual fooball*, dan *Baccarat*, awal ia mengenal judi online sebenarnya sedari ia kelas 1 SMA tetapi ia baru ada ketertarikan pada kelas 3 SMA. Awal ketertarikan FA pada judi online berasal dari lingkungan temannya dimana ia mendapati temannya *jackpot* atau menang senilai 500 ribu dari judi online, dari situlah akhirnya FA bermain judi online dan masih aktif bermain sampai sekarang, sebagaimana yang diungkapkan FA dalam wawancara Bersama peneliti:

“Nah, jadi awalnya tuh gara-gara liat temen gw tuh jackpot gede atau menang besar, bisa dibilang waktu itu tuh buat ukuran anak SMA dapet 500 ribu tuh buat anak SMA gede banget lah. Nah dari situlah muli ada ketertarikan.” (FA, 27 Mei 2026)

2. DZ

DZ juga berasal dari Kota Aceh yang sedang menempuh Pendidikan S1 dengan jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, sekarang ia sedang menempuh semester 8 dari angkatan 2022 dan telah berusia 21 tahun. Ia telah bermain judi online selama 3,5 tahun dan masih aktif bermain sampai sekarang,

jenis judi yang sering ia mainkan adalah judi online bola (*parlay*). DZ sebenarnya telah mengenal judi online dari semasa SMA, tetapi ia tidak ada ketertarikan sama sekali pada waktu itu. Setelah masuk kuliah dan masuk di semester 2 DZ mulai tertarik pada judi online dan mencobanya di karenakan lingkungan teman-teman seperkuliahannya yang rata-rata bermain judi online, serta juga tergiur oleh beberapa temannya yang menang dari judi online tersebut. Dari judi online inilah ia kemudian mendalami dan mengikuti serta jadi sangat menyukai sepak bola hingga sampai sekarang, sebagaimana yang diungkapkan oleh DZ:

“Oke gw awal kenal judi itu SMA, ya cuman waktu itu belum maen, baru maen tuh pas kuliah malah, semester 2 kalo gasalah gara-gara ngeliat bocah maen juga jadi ikutan gw sampe Sekarang.” (DZ, 25 Mei 2026)

3. ZA

ZA berasal dari Kota Kediri, sama seperti informan sebelumnya ZA juga sedang menjalani Pendidikan S1 pada masa jenjang semester 8 dari angkatan 2022 dan telah berusia 21 tahun, ZA merupakan Mahasiswa dengan jurusan Manajemen. Jenis judi online yang pernah ia mainkan adalah slot, judi bola (*Parlay*), dan *event betting* ia telah mengikuti perjudian online selama kurang lebih 3 tahun, awal ia kenal judi online adalah dari SMA sewaktu masa COVID-19, tetapi baru mengikuti judi online pada semester 2 pada masa jenjang kuliah, sebagaimana yang diungkapkan saudara ZA:

“Kalo kenal, SMA pas Covid, Cuma kalau main semester 2, awal-awal semester awal.” (ZA, 27 Mei 2026)

ZA mengaku awal ketertarikan ia pada judi online adalah karna iklan judi online dari media social, serta lingkungan pertemananya yang bermain judi online, ia juga pernah di hubungi oleh pihak dari perjudian online melalui platform *Whatsapp* secara tiba-tiba, sebagaimana yang diungkapkan oleh ZA:

“1 iklan yang ke-2 eee temen udah itu, oh sama gara-gara ini deh biasakan banyak chat-chat gitu judol tiba-tiba ke Whatsapp nah itu tuh.” (ZA, 27 Mei 2026)

4. RF

RF juga sedang menjalani Pendidikan S1 dan sekarang ber-semester 8, ia sekarang berusia 22 tahun, RF adalah mahasiswa rantau yang berasal dari Kota Ambon, Maluku dengan jurusan Perbankan Syariah. RF mengungkapkan bahwasannya ia baru kenal judi online dan bermain judi online adalah semasa waktu ia kuliah, justru semasa SMA beliau belum pernah kenal dengan judi online, sebagaimana yang saudara RF katakan:

“Eeee, gw kenal judi online tuh dari tahun 2023, kapan gw mainnya gw mainnya? Bisa dibilang akhir tahun 2023” (RF, 28 Mei 2026)

Judi online yang paling sering ia mainkan sama seperti informan-informan sebelumnya yaitu judi online bola (*parlay*), dan ia juga pernah memainkan judi online *Slot*, *Virtual Football*. Ia telah bermain judi online selama 2,5 tahun dan masih aktif bermain hingga sekarang, awal ia bermain judi online adalah dikarenakan ia tertarik saat melihat lingkungan perteman dia pada semsa kuliah di semester 3 yang bermain judi online serta mendapatkan keuntungan, dengan bermodalkan hanya Rp. 20.000 menjadi ratusan ribu hanya dengan

bermodalkan *Handphone* dan menebak saja, dari situlah RF mencoba untuk

bermain judi online, sebagaimana yang diungkapkan oleh saudara RF:

“Gimana awalnya gw bisa tertarik main judi online tuh ya karna, apa ya? Nongkrong liat temen” pada main hp gw perhatiin gitu modal 20 ribu menang gitu 200”, 300”, nah dari situ mulai tibul penasaran, tertarik, dan gw coba.” (RF, 28 Mei 2026)

Lebih jelasnya berikut adalah tabel berupa data informan yang peneliti dapatkan setelah wawancara beberapa mahasiswa:

Data Informan

Tabel 4.1 Data Informan Pemain Judi Online

No	Nama Samaran	Umur	Jenis Perjudian	Lama Bermain	Asal Daerah	Jurusan	Jenis Kelamin	Peran
1	FA	22	Sepak Bola (Parlay), Slot, Baccarat, Virtual Football	7 Tahun	Aceh	Hukum Ekonomi Syariah	Laki-laki	Pemain
2	DZ	21	Sepak Bola (Parlay), Slot,	3,5 Tahun	Aceh	Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial	Laki-laki	Pemain
3	ZA	21	Sepak Bola (Parlay), Slot, Event Betting	3 Tahun	Kediri	Manajemen	Laki-laki	Pemain
4	RF	22	Sepak Bola (Parlay), Slot, Virtual Football	2,5 Tahun	Ambon	Perbankan Syariah	Laki-laki	Pemain

Sumber : Data yang telah diproses oleh peneliti (2026)

Berdasarkan gabungan pernyataan informan, dapat diketahui bahwa keterlibatan mahasiswa dalam judi online dipengaruhi oleh lingkungan pertemanan, rasa penasaran setelah melihat teman memperoleh kemenangan, serta paparan iklan dan promosi melalui media digital. Para informan umumnya telah mengenal judi online sejak masa SMA, tetapi mulai aktif bermain ketika memasuki masa perkuliahan. Padahal, masa perkuliahan seharusnya menjadi ruang bagi mahasiswa untuk mengembangkan kemampuan akademik, memperluas wawasan, membentuk karakter, serta mempersiapkan diri menjadi pribadi yang bertanggung jawab secara sosial maupun moral. Selain itu beberapa informan merupakan mahasiswa yang berasal dari Fakultas Ekonomi, yang dimana mereka mempunyai bekal ilmu untuk memahami bahwasannya judi dapat merugikan secara finansial, tetapi pada kenyataannya hal tersebut tidak menutup niat mereka untuk bermain judi online. Terlebih lagi terdapat informan dengan jurusan Hukum Ekonomi Syariah, yang seharusnya mereka tahu bahwasannya judi dilarang oleh hukum dan agama.

Kondisi ini menjadi semakin penting untuk dicermati karena para informan merupakan mahasiswa yang berada dalam lingkungan perguruan tinggi Islam. Secara ideal, kampus Islam tidak hanya berfungsi sebagai tempat memperoleh ilmu pengetahuan, tetapi juga sebagai ruang pembinaan akhlak, penguatan nilai-nilai keagamaan, serta pembentukan perilaku yang sesuai dengan prinsip ajaran Islam. Dalam perspektif Islam, perjudian merupakan perbuatan yang dilarang karena mengandung unsur spekulasi, ketidakpastian, merugikan diri sendiri maupun orang lain, serta dapat menimbulkan ketergantungan pada keuntungan instan. Oleh karena itu, keterlibatan mahasiswa dalam judi online menunjukkan adanya kesenjangan

antara nilai-nilai keislaman yang diajarkan di lingkungan kampus dengan perilaku nyata sebagian mahasiswa dalam kehidupan sehari-hari.

Fenomena tersebut memperlihatkan bahwa status sebagai mahasiswa di perguruan tinggi Islam tidak secara otomatis membuat seseorang terhindar dari perilaku menyimpang, terutama apabila mahasiswa berada dalam lingkungan pertemanan yang permisif terhadap judi online dan memiliki kontrol diri yang lemah. Mahasiswa yang seharusnya menjadi bagian dari kelompok intelektual dan religius justru berisiko terjebak dalam aktivitas yang bertentangan dengan nilai akademik, moral, dan ajaran agama. Dengan demikian, keterlibatan mahasiswa dalam judi online tidak hanya dapat dipahami sebagai persoalan pribadi, tetapi juga sebagai persoalan sosial dan moral yang perlu mendapat perhatian serius dari lingkungan kampus, keluarga, dan masyarakat.

4.3 Paparan Data

Setelah mengetahui gambaran para informan melalui wawancara lapangan, langkah berikutnya adalah menggali lebih mendalam analisis motivasi mahasiswa dalam bermain judi online. Wawancara difokuskan pada bagaimana motivasi mereka terlibat dalam aktivitas judi online di lingkungan Perguruan Tinggi Islam X di Kota Y.

4.3.1 Praktik Perjudian *Online* di Kalangan Mahasiswa Perguruan Tinggi Islam X di Kota Y

4.3.1.1 Bentuk Perjudian *Online* yang Dilakukan Mahasiswa

Berdasarkan hasil wawancara dengan para informan, bentuk perjudian *online* yang dilakukan oleh mahasiswa Perguruan Tinggi Islam X di Kota Y terdiri

dari berbagai jenis permainan digital yang dapat diakses melalui perangkat smartphone maupun komputer. Bentuk perjudian tersebut tidak hanya satu jenis, tetapi bervariasi sesuai dengan minat dan pengalaman masing-masing mahasiswa.

Jenis perjudian yang paling banyak dimainkan adalah *sports betting* (taruhan bola/*parlay*). Permainan ini dipilih karena dianggap lebih “*real time*” dan dapat dianalisis berdasarkan pertandingan yang sedang berlangsung. Selain itu, mahasiswa juga memainkan *slot online*, *casino online*, *virtual football*, serta *event betting*, meskipun tidak seintens taruhan olahraga.

Hal ini diperkuat oleh pernyataan informan FA yang menjelaskan variasi permainan yang pernah ia coba:

“Baccarat pernah, virtual football juga pernah gitu-gitu lah, space man.” (FA, 27 Mei 2026)

Senada dengan itu, informan DZ juga menyebutkan jenis permainan yang paling sering ia mainkan:

“Bola, Slot tapi gw slot ga terlalu tertarik sih. Jenis judi yang paling sering Parlay.” (DZ, 25 Mei 2026)

Sementara itu, informan ZA menambahkan bahwa selain parlay, ia juga pernah mencoba bentuk taruhan lain seperti event betting:

“Kalau paling sering parlay... sama event bet di Polymarket gitu.” (ZA, 27 Mei 2026)

Berdasarkan temuan tersebut, dapat dipahami bahwa mahasiswa cenderung memilih jenis perjudian yang berkaitan dengan olahraga, khususnya sepak bola, karena dianggap lebih mudah dianalisis dan sesuai dengan hobi yang mereka miliki.

Adapun permainan lain seperti *slot* dan *casino* lebih bersifat selingan atau coba-coba.

4.3.1.2 Intensitas Keterlibatan Mahasiswa Dalam Bermain Judi Online

Berdasarkan hasil wawancara dengan para informan, intensitas keterlibatan mahasiswa dalam judi *online* menunjukkan variasi yang berbeda-beda, mulai dari sesekali hingga cukup rutin pada waktu tertentu. Intensitas tersebut tidak bersifat tetap setiap hari, melainkan dipengaruhi oleh kondisi keuangan, waktu luang, serta adanya pertandingan yang dianggap menarik untuk dipertaruhkan.

Sebagian mahasiswa menunjukkan bahwa aktivitas judi *online* dilakukan secara cukup teratur, terutama pada waktu-waktu tertentu seperti akhir pekan ketika pertandingan olahraga lebih banyak berlangsung. Informan RF menyatakan bahwa ia memiliki pola bermain yang cukup rutin:

“1 minggu bisa 3x, Jumat, Sabtu, Minggu.” (RF, 28 Mei 2026)

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa terdapat mahasiswa yang memiliki pola keterlibatan yang relatif konsisten dalam jangka waktu tertentu, terutama pada hari-hari yang dianggap memiliki peluang taruhan lebih tinggi dan mereka juga menyesuaikan dengan jadwal bola sehingga mereka bisa mempertaruhkannya.

Selain itu, terdapat informan yang menjelaskan bahwa intensitas bermain sangat dipengaruhi oleh kondisi situasional, terutama ketika terdapat uang dan pertandingan yang dianggap menarik. Informan DZ menyatakan:

“Kalo ada uang terus ada match oke nih, tetep gw pasang lagi.”
(DZ, 25 Mei 2026)

Hal ini menunjukkan bahwa keterlibatan dalam judi *online* tidak selalu terjadwal, tetapi juga dapat muncul secara spontan berdasarkan stimulus eksternal seperti adanya pertandingan olahraga dan ketersediaan dana.

4.3.1.3 Situasi Mahasiswa Dalam Bermain Judi Online

Berdasarkan hasil wawancara dengan para informan, situasi mahasiswa dalam melakukan judi online menunjukkan bahwa aktivitas tersebut umumnya dilakukan secara individu. Namun, dalam beberapa kondisi, mahasiswa juga terlibat dalam aktivitas bersama teman, terutama dalam bentuk diskusi atau analisis pertandingan, bukan dalam bentuk permainan langsung secara kolektif.

Sebagian besar informan menyatakan bahwa aktivitas bermain judi online lebih sering dilakukan sendiri. Hal ini menunjukkan bahwa pengambilan keputusan dalam taruhan cenderung bersifat personal dan tidak sepenuhnya bergantung pada orang lain. Hal ini diperkuat oleh pernyataan informan:

“Sendiri sih, soalnya hasilnya gw nikmatin sendiri.” (DZ, 25 Mei 2026)

Senada dengan itu, informan lain juga menyampaikan bahwa meskipun lebih sering bermain sendiri, terdapat situasi tertentu yang melibatkan teman, khususnya dalam bentuk patungan atau diskusi:

“Sendiri sih, kecuali slot kadang patungan sama temen... kalau parlay sendiri tapi analisisnya bareng.” (FA, 27 Mei 2026)

Kedua pernyataan tersebut menunjukkan bahwa meskipun judi *online* dominan dilakukan secara individu, terdapat dukungan sosial dalam bentuk diskusi dan kerja sama analisis dengan teman. Namun demikian, keputusan akhir tetap berada pada individu masing-masing.

Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa situasi mahasiswa dalam melakukan judi *online* lebih bersifat individual dengan keterlibatan sosial yang terbatas pada tahap diskusi dan pertukaran informasi, bukan pada aktivitas perjudian secara langsung bersama-sama.

4.3.2 Motivasi Mahasiswa Perguruan Tinggi Islam X di Kota Y Dalam Bermain Judi Online

4.3.2.1 Faktor Ekonomi

Faktor ekonomi menjadi salah satu motivasi yang cukup kuat dalam mendorong mahasiswa untuk bermain judi *online*. Pada dasarnya mahasiswa ini adalah berasal dari keluarga yang berkecukupan, keterlibatan mereka dalam judi online justru merusak kondisi keuangan pribadi. Aktivitas ini awalnya dianggap sebagai cara cepat memperoleh uang, dengan harapan mendapatkan keuntungan instan melalui taruhan yang berpotensi berlipat ganda. Namun, realitasnya menunjukkan sebaliknya, mahasiswa mengalami kerugian finansial, bahkan ketika modal yang dikeluarkan relatif kecil. Dorongan ekonomi yang kuat membuat mereka tetap terus bermain meskipun risiko kehilangan uang tinggi, sehingga status ekonomi yang awalnya stabil menjadi terganggu akibat keterlibatan dalam aktivitas perjudian *online*.

1. Cara Cepat Untuk Mendapatkan Uang

Berdasarkan hasil wawancara, beberapa informan memandang judi online sebagai cara cepat untuk memperoleh uang, terutama ketika mereka sedang membutuhkan dana atau ingin mendapatkan keuntungan dalam waktu singkat, serta keuntungan yang dijanjikan dalam permainan judi *online* memang tampak

sangat menggiurkan dan beragam. Hal ini karena sistem perhitungannya menawarkan peluang kemenangan dengan nilai berlipat ganda, bahkan jauh lebih besar dibandingkan jumlah taruhan yang dipasang oleh mahasiswa yang terlibat dalam permainan tersebut.. Kondisi ini menunjukkan bahwa judi online tidak hanya dipahami sebagai permainan, tetapi juga dianggap sebagai jalan pintas untuk memenuhi kebutuhan finansial mahasiswa.

Informan FA menjelaskan bahwa alasan utama ia bermain judi *online* adalah karena kebutuhan mendapatkan uang secara cepat. Hal tersebut terlihat dari pernyataannya sebagai berikut:

“Itu sih, alesannya itu butuh uang cepet.” (FA, 27 Mei 2026)

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa faktor ekonomi menjadi dorongan utama bagi FA dalam bermain judi online. Bagi informan, judi *online* dianggap sebagai cara yang lebih cepat untuk memperoleh uang dibandingkan cara lain. Dorongan untuk mendapatkan uang secara cepat membuat informan tetap tertarik bermain, meskipun aktivitas tersebut memiliki risiko kerugian.

Hal serupa juga disampaikan oleh informan DZ. Ia menganggap judi *online* sebagai cara yang instan dan mudah dilakukan untuk memperoleh uang. Informan DZ menyatakan:

“Judi tuh instant brooo dan paling applicable.” (DZ, 25 Mei 2026)

Berdasarkan kutipan tersebut, dapat dipahami bahwa DZ melihat judi online sebagai pilihan yang praktis untuk mendapatkan uang. Kata “*instant*” menunjukkan bahwa informan tidak ingin melalui proses yang panjang dalam memperoleh penghasilan. Hal ini memperlihatkan adanya pola pikir pragmatis,

di mana judi online dipandang sebagai solusi cepat untuk memenuhi kebutuhan ekonomi.

Selain itu, informan RF juga menyampaikan bahwa salah satu alasan ia bermain judi *online* adalah keinginan mendapatkan uang secara cepat. RF merasa tertarik ketika melihat nominal kecil dapat berubah menjadi jumlah yang lebih besar melalui judi online. Ia menyampaikan:

“Ya dapet duit cepet, oh sama dapet senang, eh bukan senang, eee adrenalin, adrenalin gw kaya terpacu gitu dan seneng aja liat hasil dari nominal kecil jadi besar dari judi online itu.” (RF, 28 Mei 2026)

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa motivasi ekonomi tidak hanya berkaitan dengan kebutuhan uang, tetapi juga dengan daya tarik keuntungan yang dianggap besar dari modal kecil. Harapan untuk mengubah nominal kecil menjadi lebih besar menjadi salah satu alasan mahasiswa terus tertarik bermain judi *online*.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa faktor ekonomi menjadi salah satu dorongan penting yang membentuk motivasi mahasiswa dalam bermain judi *online*. Informan memandang judi *online* sebagai aktivitas yang menawarkan peluang memperoleh uang secara cepat, praktis, dan tidak membutuhkan proses panjang. Harapan untuk mendapatkan keuntungan dari modal kecil membuat mahasiswa tertarik untuk mencoba maupun terus bermain. Namun, dorongan ekonomi tersebut juga menunjukkan adanya kecenderungan pengambilan keputusan keuangan yang berisiko, karena informan lebih menekankan peluang kemenangan dibandingkan kemungkinan kerugian yang dapat dialami.

4.3.2.2 Faktor Sosial

Faktor sosial menjadi salah satu motivasi penting yang mendorong mahasiswa untuk bermain judi *online*. Berdasarkan hasil wawancara, keterlibatan mahasiswa dalam judi online tidak hanya dipengaruhi oleh dorongan pribadi, tetapi juga oleh lingkungan pertemanan, media sosial, dan komunitas digital. Dalam kajian teori, faktor sosial mencakup lingkungan pertemanan, media sosial, serta komunitas digital yang dapat membentuk kebiasaan, ajakan, dan persepsi bahwa judi online merupakan aktivitas yang wajar dilakukan dalam kelompok tertentu.

1. Lingkungan Pertemanan

Lingkungan pertemanan menjadi salah satu faktor sosial yang paling dominan dalam mendorong mahasiswa bermain judi *online*. Berdasarkan hasil wawancara pada gambaran informan, mereka mengenal judi *online* dari mereka semasa SMA, tetapi baru mencoba bahkan aktif melakukan kegiatan tersebut pada saat mereka Kuliah. Kegiatan tersebut mereka lakukan karena lingkungan mereka yang bermain judi online. Sebagaimana pernyataan dari informan:

“Lingkungan sih” (RF 28 Mei 2026)

“Faktor terbesarnya menurut gw itu lingkungan, lingkungan gw pada gitu semua.” (DZ 25 Mei 2026)

Pernyataan RF dan DZ memperlihatkan bahwa kebiasaan kelompok pertemanan dapat membentuk dorongan sosial bagi mahasiswa untuk mengikuti perilaku yang dilakukan oleh teman-temannya. Ketika judi *online* menjadi aktivitas yang sering dibicarakan atau dilakukan dalam lingkungan pertemanan, maka perilaku tersebut dapat dianggap wajar dan biasa.

Selain menjadi faktor awal, lingkungan pertemanan juga berperan dalam mempertahankan perilaku bermain judi *online*. Informan ZA menyebutkan bahwa dirinya pernah mencoba berhenti, tetapi kembali bermain karena adanya ajakan teman dan obrolan mengenai pertandingan atau taruhan. ZA menyampaikan:.

“Lebih ke lingkungan, pengaruh lingkungan, kadang diajak ngobrolin masalah itu, tim ini gimana, tim ini gimana, akhirnya main lagi.” (ZA 27 Mei 2026)

Kutipan tersebut menunjukkan bahwa lingkungan pertemanan tidak hanya mendorong mahasiswa untuk mencoba judi *online*, tetapi juga membuat mahasiswa sulit berhenti. Obrolan tentang taruhan, prediksi pertandingan, dan ajakan teman menjadi stimulus yang membuat informan kembali tertarik untuk bermain.

Berikut adalah gambar chat whatsapp salah satu informan dengan teman-temannya yang berdiskusi terkait rencana untuk memasang taruhan judi online dengan jenis *Sports Betting*.



Gambar 4.1 Chat diskusi judi *online* informan dengan lingkungan temannya

Berdasarkan data tersebut, dapat dipahami bahwa lingkungan pertemanan memiliki pengaruh besar terhadap motivasi mahasiswa dalam bermain judi *online*. Teman sebaya berperan sebagai pihak yang memperkenalkan, mengajak, memberi contoh, sekaligus memperkuat kebiasaan bermain. Lingkungan yang permisif terhadap judi *online* membuat aktivitas tersebut tampak normal, sehingga mahasiswa lebih mudah terdorong untuk mencoba dan terus bermain.

2. Media Sosial dan Promosi Digital

Media sosial berperan dalam memperkenalkan dan mendorong mahasiswa untuk bermain judi *online* melalui iklan, promosi, dan pesan chat mendadak di *WhatsApp*. Berdasarkan wawancara, awal ketertarikan mahasiswa sering

muncul setelah melihat iklan di media sosial, atau menerima chat promosi dari pihak judi secara tiba-tiba. Sebagaimana informan menyampaikan:

“1 iklan yang ke-2 eee temen udah itu, oh sama gara-gara ini deh biasakan banyak chat-chat gitu judol tiba-tiba ke Whatsapp nah itu tuh.” (ZA, 27 Mei 2026)

Kutipan tersebut menunjukkan bahwa paparan konten digital dan pesan mendadak dapat menimbulkan rasa penasaran dan mendorong mahasiswa untuk mencoba judi *online*, meskipun sebelumnya mereka belum memiliki pengalaman bermain. Media sosial dan chat *WhatsApp* berfungsi sebagai alat promosi yang intens, memperkuat normalisasi aktivitas judi online dan membuat mahasiswa lebih mudah terdorong untuk mengikuti aktivitas tersebut.

Media sosial juga menjadi tempat informan mencari referensi sebelum memasang taruhan. Beberapa informan mengaku sering melihat atau memantau akun-akun tertentu yang membagikan bill, prediksi, atau informasi taruhan. Informan RF menyampaikan:

“Di Threads tuh gw biasanya ngikutin juga bill dari dia, banyak sih akunnya suka lewat.” (RF 28 Mei 2026)

Hal serupa juga disampaikan oleh informan FA yang mengaku tidak mengikuti akun judi secara langsung, tetapi tetap memantau beberapa akun yang dianggap memberikan informasi menarik. FA menyampaikan:

“Lebih mantengin aja kan ada beberapa akun tuh yang gacor sih.” (FA 27 Mei 2026)

Kutipan tersebut menunjukkan bahwa media sosial tidak hanya menjadi sarana promosi, tetapi juga menjadi sumber referensi bagi mahasiswa sebelum

bermain judi online. Akun-akun yang membagikan *bill* atau prediksi membuat mahasiswa merasa memiliki bahan pertimbangan sebelum memasang taruhan. Dengan demikian, media sosial berperan dalam memperkuat ketertarikan mahasiswa terhadap judi *online* karena menyediakan informasi, prediksi, dan gambaran kemenangan yang mudah diakses.

3. Komunitas Digital

Komunitas digital juga menjadi faktor sosial yang mendorong mahasiswa dalam bermain judi *online*. Komunitas ini biasanya berbentuk grup *WhatsApp*, grup parlay, atau akun-akun yang membagikan prediksi dan bill taruhan. Sama seperti sebelumnya keberadaan komunitas tersebut membuat mahasiswa memiliki ruang untuk mencari referensi sebelum memasang taruhan. Sebagaimana yang diungkapkan oleh informan:

“Di grup-grup parlay tuh ada orang bisa dibilang analisisnya lebih akurat, tujuan masuk grup itu ya buat cari-cari analisis pertandingan.” (FA 27 Mei 2026)

Hal serupa juga disampaikan oleh informan DZ yang pernah masuk ke grup judi bola karena di dalamnya sering dibagikan bill taruhan. DZ menyampaikan:

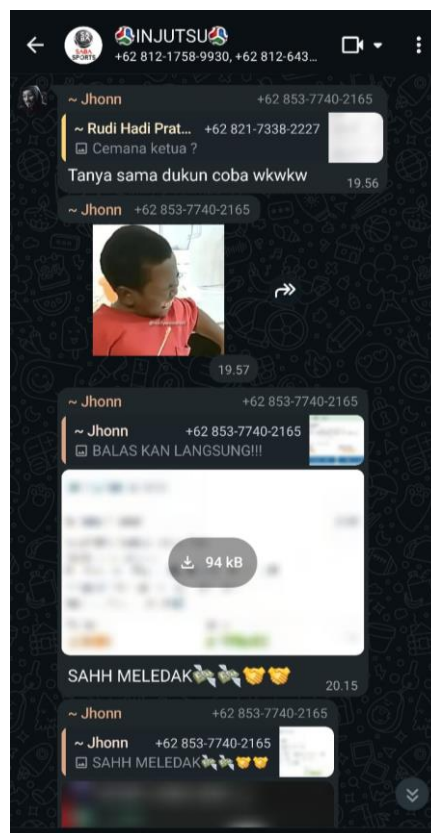
“Nah, kalau itu pernah soalnya kan sering share-share bill-bill bola tuh disana buat referensi juga gw mau pasang apa.” (DZ 25 Mei 2026)

Kutipan tersebut menunjukkan bahwa komunitas digital tidak hanya menjadi tempat berkumpul, tetapi juga menjadi sumber informasi dan bahan pertimbangan sebelum bermain judi online. Melalui grup tersebut, mahasiswa

mendapatkan prediksi, *bill*, dan analisis pertandingan yang membuat mereka semakin terdorong untuk memasang taruhan.

Dengan demikian, komunitas digital berperan dalam memperkuat motivasi mahasiswa bermain judi online karena menyediakan informasi, dukungan sosial, dan pembenaran terhadap aktivitas judi. Keberadaan grup atau akun digital membuat judi *online* terasa lebih mudah diikuti dan dianggap sebagai aktivitas yang biasa dalam lingkungan pertemanan digital.

Berikut adalah gambar salah satu informan yang masuk ke dalam group judi *online* melalui *platform Whatsapp*.



Gambar 4.2 group judi *online* salah satu informan

4.3.2.3 Kemudahan Akses Judi Online

Kemudahan akses juga menjadi faktor yang mendorong mahasiswa bermain judi online. Situs dan aplikasi judi online dapat diakses melalui *Google*, tautan media sosial, aplikasi dengan pendaftaran sederhana bahkan *one click login*. Kemudahan ini membuat mahasiswa tidak mengalami hambatan berarti untuk mencoba, mengulang, dan memasang taruhan. Sebagaimana yang diungkapkan oleh informan:

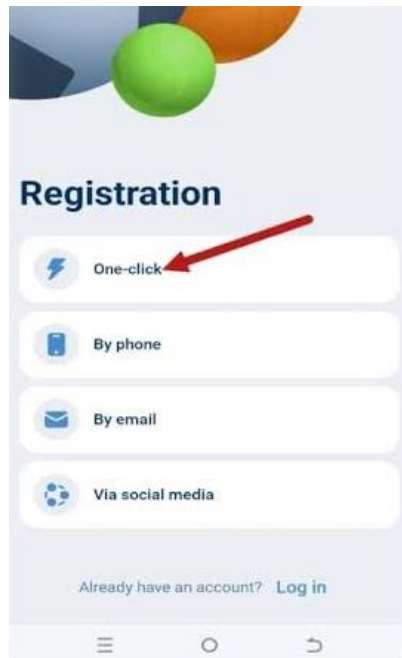
“Ya gampang lu nyarinya gampang tinggal di google aja ketik apa kek, bola99 gitu atau apa kek intinya gampang, et daftarnya ge juga gampang kan kaga perlu aneh-aneh.” (DZ 25 Mei 2026)

Hal serupa juga disebutkan dari pernyataan informan ZA yang menyebutkan bahwa beberapa platform judi *online* bahkan menyediakan sistem masuk yang sangat mudah. ZA menyampaikan:

“Malah ada yang one click login langsung langsung tinggal maen.”
(ZA 27 Mei 2026)

Kutipan tersebut menunjukkan bahwa judi online mudah diakses karena situsnya dapat ditemukan secara cepat melalui internet. Selain itu, proses pendaftaran yang tidak rumit membuat mahasiswa lebih mudah untuk mencoba. Kemudahan mencari situs dan membuat akun menjadi salah satu alasan mengapa judi online dianggap praktis oleh mahasiswa.

Berikut adalah gambar pada salah satu aplikasi untuk perjudian online yang menyediakan fitur *one click login* sehingga sangat memudahkan bagi penggunanya.



Gambar 4.3 Akses *one click login*

Informan FA juga membandingkan kemudahan judi online dengan pinjaman online. Menurutnya, pinjaman online memiliki proses yang lebih rumit karena membutuhkan verifikasi data, sedangkan judi *online* dapat diakses oleh siapa saja dengan proses pendaftaran yang mudah. FA menyampaikan:

“Kalau pinjol tuh, agak ribet gitu kaya verifikasinya datanya, segala macemnya, tapi kalau judi online siapapun bias akses ya, kaya bikin pendaftaran mudah, uang cepet, mungkin ya 1-2 menit bisa kaya, pokoknya cepetlah proses dananya.” (FA 27 Mei 2026)

Kutipan tersebut menunjukkan bahwa judi *online* dipersepsikan sebagai cara yang lebih mudah dan cepat dibandingkan alternatif lain seperti pinjaman online. Proses pendaftaran yang sederhana, akses yang terbuka, dan harapan

memperoleh uang secara cepat membuat judi online terlihat menarik bagi mahasiswa.

Dengan demikian, kemudahan akses judi *online* menjadi faktor yang memperkuat motivasi mahasiswa untuk bermain. Akses yang cepat, pendaftaran yang mudah, serta tidak adanya persyaratan yang rumit membuat mahasiswa lebih mudah mencoba dan mengulang aktivitas judi online. Kemudahan tersebut juga membuat judi *online* terasa praktis, fleksibel, dan sulit dihindari, terutama ketika dikombinasikan dengan dorongan ekonomi, lingkungan pertemanan, serta paparan media sosial.

4.3.2.4 Judi Online Sebagai Hiburan dan Tantangan

Judi *online* tidak hanya dimaknai sebagai cara untuk mendapatkan uang secara cepat, tetapi juga dipandang sebagai bentuk hiburan dan tantangan oleh mahasiswa. Berdasarkan hasil wawancara, beberapa informan menganggap judi online sebagai aktivitas yang dapat menambah keseruan, terutama ketika dikaitkan dengan hobi menonton bola. Dalam konteks ini, taruhan tidak berdiri sendiri sebagai aktivitas mencari keuntungan, tetapi melekat dengan kebiasaan mahasiswa dalam mengikuti pertandingan olahraga.

Salah satu informan menjelaskan bahwa judi online, khususnya *parlay*, terasa seperti hiburan karena berkaitan dengan kesukaannya terhadap sepak bola. Ia menyampaikan:

“Kalau parlay tuh kan pas ya sama gw yang suka nonton bola jadi ya buat hiburan aja gitu, karna seneng bolanya sebenarnya.” (FA 27 Mei 2026)

Kutipan tersebut menunjukkan bahwa hobi menonton bola menjadi salah satu pintu masuk mahasiswa untuk terlibat dalam judi *online*. Pertandingan yang awalnya hanya ditonton sebagai hiburan berubah menjadi lebih menarik ketika disertai taruhan. Mahasiswa merasa memiliki keterlibatan lebih dalam pertandingan karena hasil pertandingan tidak hanya berkaitan dengan tim yang didukung, tetapi juga dengan taruhan yang dipasang. Selain sebagai hiburan, judi online juga dipandang sebagai tantangan, sebagaimana yang diungkapkan DZ:

“Hiburan masuk tapi faktor terbesarnya nyari uang sih. Kalau tantangan bisa jadi kali ya, kaya gw ngeliat temen gw masuk nih billnya nih, ya gw pengen kaya gitu juga jadi ngerasa tertantang aja buat gw menang, hiburan kaya nonton bola aja tapi iseng-iseng dapet ya kan.” (DZ 25 Mei 2026)

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa judi online memiliki makna ganda bagi mahasiswa. Di satu sisi, judi *online* tetap dipandang sebagai cara mencari uang. Di sisi lain, aktivitas tersebut juga dianggap sebagai hiburan dan tantangan karena memberikan sensasi tersendiri ketika menunggu hasil pertandingan atau taruhan.

Sensasi emosional juga menjadi bagian penting dalam pengalaman bermain judi *online*. Mahasiswa merasakan perasaan deg-degan, greget, penasaran, dan adrenalin ketika pertandingan berlangsung. Salah satu informan menyampaikan:

“Ada deg-degannya misal, kan biasanya beberapa match kan kita masangnya, nah itu misal tinggal satu match nih kurang satu gol kita masang over atau under, itu pasti ada deg-degannya tuh, greget lah greget seru gitu.” (ZA 27 Mei 2026)

Berdasarkan beberapa kutipan tersebut, dapat dipahami bahwa judi *online* bagi mahasiswa tidak hanya berkaitan dengan kebutuhan ekonomi, tetapi juga dengan hiburan, tantangan, hobi, dan sensasi emosional. Hobi menonton bola

membuat judi online terasa lebih dekat dengan aktivitas sehari-hari mahasiswa. Taruhan dianggap menambah keseruan saat menonton pertandingan, sedangkan rasa deg-degan dan adrenalin menjadi pengalaman yang membuat aktivitas tersebut terasa menarik untuk diulang.

4.3.2.5 Persepsi Terhadap Keterampilan

Selain faktor ekonomi, lingkungan, hiburan, dan kemudahan akses, hasil wawancara juga menunjukkan adanya persepsi bahwa judi online, khususnya taruhan sepak bola atau *parlay*, tidak sepenuhnya dianggap sebagai permainan untung-untungan. Beberapa informan memandang bahwa keberhasilan dalam *parlay* dapat dipengaruhi oleh kemampuan mereka untuk membaca pertandingan, memahami performa tim, serta melakukan analisis sebelum memasang taruhan. Persepsi ini membuat mahasiswa merasa memiliki kontrol terhadap hasil taruhan, meskipun pada kenyataannya judi tetap mengandung unsur ketidakpastian dan risiko kerugian. Sebagaimana yang informan ungkapkan:

“kebetulan juga ngerti dan expert di bidang bola dan makannya, dan dan yang sering gw mainin kan judi bola, dan pokoknya saya yakin probabilitas saya bermain judi bola itu kemenangan lebih besar dari pada judi yang lainnya.” (RF 28 Mei 2026)

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa RF memiliki keyakinan bahwa pengetahuan tentang sepak bola dapat meningkatkan peluang menang. Ia tidak hanya melihat *parlay* sebagai taruhan biasa, tetapi sebagai aktivitas yang membutuhkan prediksi, analisis, dan pemahaman terhadap pola permainan.

Informan ZA juga menunjukkan persepsi bahwa pemahaman terhadap bola menjadi alasan memilih judi *online* khususnya *Parlay*. ZA menyebut bahwa ia

mencari jenis taruhan yang ia pahami, sehingga parlay terasa lebih dekat dengan minat dan kebiasaannya mengikuti sepak bola.

“Kalau paling sering parlay, karna parlay kan bola, kebetulan ngikutin bola, jadi yauda nyari yang ngerti aja, iseng-iseng berhadiah.” (ZA 27 Mei 2026)

Pandangan serupa juga disampaikan oleh informan FA. Ia memilih parlay karena merasa permainan tersebut lebih “real” dibandingkan jenis judi lain. FA mengaitkan pilihannya dengan kebiasaannya mengikuti sepak bola, sehingga ia merasa memiliki pengetahuan terhadap tim yang sedang dalam performa baik.

“...karna gw ngikutin bola sih, tiap minggu gw ngikutin bola jadi gw tau gitu, tim-tim mana aja nih yang lagi bagus performanya gitu... dengan pengetahuan gw ini... itu bias jadi cara cepet gw buat dapet uang karna gw udah tau nih tim-tim mana aja yang kuat.” (FA 27 Mei 2026)

Berdasarkan kutipan-kutipan tersebut, dapat dipahami bahwa persepsi terhadap keterampilan menjadi salah satu faktor yang memperkuat motivasi mahasiswa dalam bermain judi online. Mahasiswa tidak selalu memandang judi online sebagai aktivitas yang sepenuhnya bergantung pada keberuntungan, tetapi menganggap bahwa pengetahuan, pengalaman menonton bola, analisis performa tim, diskusi dengan teman, serta referensi dari grup atau media sosial dapat membantu meningkatkan peluang menang. Persepsi ini membuat mereka merasa memiliki kendali atas keputusan taruhan, sehingga judi online terasa lebih rasional, menantang, dan layak untuk terus dilakukan. Namun, keyakinan terhadap keterampilan tersebut juga dapat menjadi bentuk pembenaran diri, karena para informan tetap mengalami kekalahan, gangguan psikologis, dan kesulitan berhenti meskipun merasa mampu menganalisis pertandingan.

4.4 Pembahasan Hasil Penelitian

4.4.1 Praktik Perjudian *Online* di Kalangan Mahasiswa Perguruan Tinggi Islam X di Kota Y

Hasil penelitian menunjukkan bahwa praktik judi *online* di kalangan mahasiswa Perguruan Tinggi Islam X di Kota Y dapat dipahami melalui tiga aspek utama, yaitu bentuk perjudian yang dilakukan, intensitas keterlibatan, serta pola interaksi sosial yang terjadi di dalamnya. Ketiga aspek tersebut saling berkaitan dan membentuk pola perilaku yang kompleks dalam aktivitas judi *online* mahasiswa.

Dari sisi bentuk perjudian, mahasiswa cenderung memilih sports betting (taruhan bola/*parlay*) dibandingkan jenis judi lainnya seperti *slot* atau *casino online*. Pilihan ini tidak terlepas dari keterkaitan antara hobi dan aktivitas taruhan, di mana mahasiswa merasa lebih mampu melakukan analisis terhadap pertandingan sepak bola. Fenomena ini sejalan dengan temuan Grzesiowski *et al* (2015) yang menjelaskan bahwa taruhan olahraga sering dipersepsikan sebagai bentuk perjudian yang melibatkan kemampuan analisis, meskipun secara objektif tetap bersifat acak. Selain itu, Mendoza *et al* (2023) juga menyatakan bahwa keterlibatan emosional terhadap olahraga menjadi salah satu faktor utama meningkatnya minat taruhan pada generasi muda. Hal ini memperkuat temuan bahwa keterkaitan dengan hobi olahraga menjadi pintu masuk utama keterlibatan mahasiswa dalam judi *online*.

Dari sisi intensitas, penelitian ini menunjukkan bahwa keterlibatan mahasiswa bersifat fluktuatif, tidak dilakukan setiap hari, tetapi muncul pada waktu-waktu tertentu seperti akhir pekan atau saat terdapat pertandingan yang dianggap menarik. Intensitas ini juga dipengaruhi oleh ketersediaan uang serta

dorongan emosional dari pengalaman sebelumnya. Griffiths *et al* (2012) menjelaskan bahwa perilaku judi online sangat dipengaruhi oleh kemudahan akses, ketersediaan platform 24 jam, serta adanya penguatan dari pengalaman menang yang membuat individu cenderung mengulang perilaku tersebut. Selain itu, Diack *et al* (2014) menemukan bahwa pengalaman “near miss” atau kemenangan besar meskipun tidak konsisten dapat meningkatkan frekuensi keterlibatan seseorang dalam perjudian. Hal ini relevan dengan temuan penelitian bahwa pengalaman menang menjadi faktor yang memperkuat dorongan untuk terus bermain meskipun kerugian lebih dominan terjadi.

Dari aspek pola interaksi sosial, penelitian ini menunjukkan bahwa judi online pada mahasiswa lebih banyak dilakukan secara individu, namun tetap dipengaruhi oleh lingkungan sosial. Mahasiswa tidak selalu bermain bersama, tetapi mereka sering melakukan diskusi, berbagi analisis pertandingan, serta mengikuti rekomendasi dari teman atau komunitas daring. Kondisi ini menunjukkan bahwa lingkungan sosial berperan sebagai faktor penguat, meskipun keputusan akhir tetap berada pada individu (Susilawati, 2018).

Temuan ini sejalan dengan konsep Theory of Planned Behavior (TPB) dari Ajzen (1991), khususnya pada komponen subjective norm, yang menjelaskan bahwa perilaku individu dipengaruhi oleh tekanan sosial dari lingkungan sekitar.

Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa praktik judi online di kalangan mahasiswa terbentuk melalui kombinasi antara faktor hobi (khususnya olahraga), persepsi kemampuan analisis, intensitas yang dipicu oleh situasi tertentu,

serta pengaruh lingkungan sosial yang memperkuat keterlibatan. Ketiga aspek tersebut menunjukkan bahwa judi online tidak hanya merupakan aktivitas individu, tetapi juga fenomena sosial yang dipengaruhi oleh interaksi digital dan lingkungan pergaulan mahasiswa.

4.4.2 Motivasi Mahasiswa Perguruan Tinggi Islam X di Kota Y Dalam Bermain Judi Online

4.4.2.1 Faktor Ekonomi

Motivasi ekonomi merupakan salah satu faktor utama yang mendorong mahasiswa terlibat dalam judi online. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, banyak mahasiswa memandang judi online sebagai sarana untuk memperoleh keuntungan finansial secara cepat, terutama bagi mereka yang memiliki keterbatasan sumber penghasilan tetap atau ingin memenuhi kebutuhan pribadi dan gaya hidup. Aktivitas ini dipersepsikan sebagai solusi instan karena modal yang relatif kecil berpotensi menghasilkan keuntungan besar dalam waktu singkat (Lubis et al., 2023).

Selain faktor finansial, dorongan mendapatkan uang secara instan menjadi pemicu penting bagi mahasiswa. Mereka tertarik mencoba judi online karena adanya harapan memperoleh uang tanpa harus melalui proses kerja yang panjang. Motivasi ini sering kali mengabaikan risiko kerugian, karena fokus utama adalah pada peluang kemenangan dan potensi keuntungan (Subagyo & Astuti, 2022). Hal ini konsisten dengan temuan Nuamah *et al.* (2022) yang menunjukkan bahwa mahasiswa tertarik pada judi online karena keinginan memperoleh uang cepat, hiburan, kemudahan akses, dan anonimitas platform digital.

Teori *Theory of Planned Behavior* (TPB) juga menjelaskan perilaku ini melalui komponen sikap, norma subjektif, dan kontrol perilaku yang dirasakan. Sikap mahasiswa terhadap judi online yang dilihat sebagai cara cepat memperoleh uang menunjukkan adanya motivasi ekonomi yang kuat. Norma subjektif muncul melalui pengaruh teman sebaya, komunitas digital, dan media sosial yang memperkuat persepsi bahwa aktivitas ini dapat diterima secara sosial. Sementara itu, kontrol perilaku yang dirasakan terkait dengan kemudahan akses teknologi misalnya smartphone dan internet membuat mahasiswa merasa dapat mengelola dan mengendalikan permainan secara mandiri (Ajzen, 1991).

Dalam perspektif Islam, motivasi ekonomi mahasiswa dalam bermain judi online dapat dikaitkan dengan Al-Qur'an Surah Al-Maidah ayat 91 yang berbunyi:

إِنَّمَا يُرِيدُ الشَّيْطَانُ أَنْ يُوقَعَ بَيْنَكُمْ الْعَدَاوَةَ وَالْبَغْضَاءَ فِي الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ وَيَصُدَّكُمْ عَنْ ذِكْرِ اللَّهِ
وَعَنِ الصَّلَاةِ فَهَلْ أَنْتُمْ مُنْتَهُوْنَ

Artinya: *“Sesungguhnya setan hanya bermaksud menimbulkan permusuhan dan kebencian di antara kamu melalui minuman keras dan judi, serta menghalangi kamu dari mengingat Allah dan melaksanakan salat. Maka tidakkah kamu mau berhenti?”*

Ayat tersebut menjelaskan bahwa judi tidak hanya dilarang karena mengandung unsur taruhan, tetapi juga karena dapat menimbulkan dampak buruk bagi kehidupan manusia, baik secara sosial, spiritual, maupun moral. Al-Maidah ayat 91 menegaskan larangan terhadap judi karena praktik tersebut memiliki mudarat yang besar dan tetap relevan dengan perkembangan judi modern, termasuk judi online. Selain itu, dalam penafsiran ulama disebutkan bahwa maisir mencakup segala bentuk perjudian yang mengandung unsur mengambil harta orang lain

melalui spekulasi tanpa adanya usaha yang sah. Pandangan ini relevan dengan praktik judi online karena meskipun dikemas dalam bentuk permainan digital, substansinya tetap berupa taruhan uang, ketidakpastian, dan harapan memperoleh keuntungan secara instan (Mufarrohah & Toriquuddin, 2025).

Berdasarkan analisis data kualitatif, mahasiswa yang termotivasi secara ekonomi cenderung mempertimbangkan judi online sebagai alternatif untuk memenuhi kebutuhan atau keinginan yang tidak dapat terpenuhi melalui pekerjaan atau sumber pendapatan konvensional. Kondisi ini dapat dikaitkan dengan fenomena "expected utility" dalam psikologi ekonomi, di mana individu menimbang potensi keuntungan dibanding risiko kerugian. Namun, seperti yang ditemukan dalam penelitian Ardiansyah *et al.* (2023), fokus pada keuntungan instan sering membuat mahasiswa mengabaikan risiko kehilangan uang, sehingga meningkatkan kemungkinan kerugian finansial jangka Panjang

4.4.2.2 Faktor Sosial

Motivasi sosial menjadi salah satu faktor penting yang mendorong mahasiswa dalam bermain judi *online*. Berdasarkan hasil temuan penelitian, keterlibatan mahasiswa dalam judi online tidak hanya muncul karena dorongan ekonomi, tetapi juga karena pengaruh lingkungan pertemanan, media sosial, serta komunitas digital. Dalam konteks ini, judi *online* tidak lagi dipandang sebagai aktivitas individual semata, melainkan sebagai perilaku yang berkembang dalam ruang sosial mahasiswa. Temuan dalam skripsi ini juga menunjukkan bahwa faktor sosial dibahas melalui lingkungan pertemanan, media sosial, komunitas digital, dan kemudahan akses teknologi sebagai pendorong mahasiswa bermain judi *online*.

Lingkungan pertemanan memiliki peran besar dalam membentuk ketertarikan mahasiswa terhadap judi *online*. Mahasiswa yang berada dalam kelompok teman yang sudah terbiasa bermain judi online cenderung lebih mudah terdorong untuk mencoba. Ajakan teman, cerita kemenangan, serta kebiasaan membahas taruhan dalam kelompok membuat judi online tampak sebagai aktivitas yang wajar. Dalam *Theory of Planned Behavior*, kondisi ini berkaitan dengan norma subjektif, yaitu tekanan atau pengaruh sosial dari orang-orang sekitar yang membuat individu merasa terdorong untuk mengikuti perilaku kelompok. Wang et al (2021) menjelaskan bahwa dalam perilaku sports gambling pada mahasiswa, norma subjektif dan sikap terhadap perjudian berpengaruh terhadap niat berjudi, sedangkan niat dan kontrol perilaku berpengaruh terhadap perilaku berjudi.

Hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa mahasiswa tidak selalu bermain judi online karena dorongan dari dirinya sendiri sejak awal, tetapi sering kali karena melihat lingkungan sekitarnya terlebih dahulu. Ketika teman-teman bermain, membagikan pengalaman menang, atau membicarakan strategi taruhan, mahasiswa lain dapat merasa tertarik untuk ikut mencoba. Fenomena ini menunjukkan bahwa perilaku judi *online* dapat menyebar melalui proses sosial dalam kelompok pertemanan. Shen (2023) juga menemukan bahwa perilaku sports betting pada mahasiswa dapat dipahami melalui Theory of Planned Behavior, terutama melalui sikap terhadap taruhan, norma subjektif, kontrol perilaku yang dirasakan, dan motivasi untuk mengikuti orang lain.

Selain lingkungan pertemanan secara langsung, media sosial juga menjadi ruang sosial yang memperkuat motivasi mahasiswa dalam bermain judi online.

Berdasarkan hasil wawancara dalam penelitian ini, informan menyebutkan bahwa ketertarikan terhadap judi online dapat muncul melalui iklan, promosi, pesan *WhatsApp* mendadak, serta konten media sosial yang menampilkan prediksi atau bukti kemenangan. Salah satu informan menjelaskan bahwa ia terpengaruh oleh iklan, teman, dan chat promosi judi online yang tiba-tiba masuk ke *WhatsApp*. Informan lain juga menyebut bahwa ia memantau akun tertentu di *Threads* atau akun yang dianggap “gacor” sebagai bahan pertimbangan sebelum memasang taruhan.

Media sosial dalam hal ini tidak hanya menjadi media informasi, tetapi juga menjadi sarana normalisasi judi *online*. Konten yang menampilkan kemenangan, prediksi taruhan, atau ajakan bergabung ke grup membuat judi online tampak mudah, menarik, dan menguntungkan. Hal ini sejalan dengan penelitian Sirola et al (2021) yang menunjukkan bahwa keterlibatan dalam kelompok *online* berkaitan dengan meningkatnya ketertarikan anak muda terhadap konten perjudian di media sosial, terutama ketika konten tersebut diterima atau didukung oleh kelompok sosialnya.

Komunitas digital juga memperkuat motivasi sosial mahasiswa dalam bermain judi online. Grup *WhatsApp*, *Telegram*, grup *parlay*, maupun akun-akun prediksi berfungsi sebagai ruang interaksi bagi pemain untuk saling membagikan informasi, tautan situs, strategi bermain, prediksi pertandingan, dan bukti kemenangan. Keberadaan komunitas tersebut membuat mahasiswa merasa tidak bermain sendirian, melainkan menjadi bagian dari kelompok yang memiliki minat

dan aktivitas yang sama. Dalam penelitian ini, komunitas digital digambarkan sebagai ruang yang menyediakan referensi sebelum mahasiswa memasang taruhan.

Jika dikaitkan dengan *Theory of Planned Behavior*, komunitas digital memperkuat dua aspek penting, yaitu norma subjektif dan kontrol perilaku yang dirasakan. Norma subjektif muncul karena mahasiswa melihat banyak orang dalam komunitas melakukan hal yang sama, sehingga judi *online* tampak sebagai perilaku yang diterima dalam kelompok. Sementara itu, kontrol perilaku yang dirasakan muncul karena komunitas menyediakan informasi, arahan, prediksi, dan pengalaman pemain lain yang membuat mahasiswa merasa lebih mampu mengatur permainan. Dengan kata lain, komunitas digital tidak hanya memberi dorongan sosial, tetapi juga menciptakan keyakinan bahwa judi online dapat dipelajari, diprediksi, dan dikendalikan (Ajzen, 1991).

Dengan demikian, motivasi sosial mahasiswa dalam bermain judi online terbentuk melalui hubungan antara pengaruh lingkungan pertemanan, paparan media sosial, dan keterlibatan dalam komunitas digital. Temuan ini memperkuat pandangan bahwa perilaku judi online mahasiswa bukan hanya persoalan pilihan pribadi, tetapi juga hasil dari interaksi sosial yang membentuk sikap, niat, dan keyakinan mahasiswa terhadap aktivitas tersebut. Dalam konteks Perguruan Tinggi Islam, temuan ini menjadi penting karena menunjukkan adanya ketegangan antara nilai keagamaan yang melarang judi dengan realitas sosial mahasiswa yang justru menormalisasi judi online melalui pergaulan dan ruang digital.

Temuan tersebut dapat sesuai dengan Al-Qur'an Surah Al-Maidah ayat 2 yang berbunyi:

وَتَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَىٰ وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ وَالْعُدْوَانِ ۚ وَاتَّقُوا اللَّهَ إِنَّ اللَّهَ شَدِيدُ الْعِقَابِ

Artinya: *“Tolong-menolonglah kamu dalam mengerjakan kebajikan dan takwa, dan jangan tolong-menolong dalam berbuat dosa dan permusuhan. Bertakwalah kepada Allah, sesungguhnya Allah sangat berat siksa-Nya.”*

Ayat tersebut menegaskan bahwa hubungan sosial dalam Islam seharusnya diarahkan pada kebajikan dan ketakwaan, bukan pada aktivitas yang mengandung dosa dan pelanggaran. Ahmada & Al Munawwar (2023) dalam analisis tafsir QS. Al-Maidah ayat 2 menjelaskan bahwa Ibnu Katsir memaknai ayat tersebut sebagai perintah Allah kepada hamba-Nya yang beriman untuk saling menolong dalam kebaikan serta larangan untuk saling membantu dalam perbuatan dosa dan tindakan yang tidak sesuai dengan ketentuan Allah. Jika dikaitkan dengan temuan penelitian ini, lingkungan pertemanan, media sosial, dan komunitas digital yang mendorong mahasiswa bermain judi online dapat dipahami sebagai bentuk interaksi sosial yang tidak sesuai dengan prinsip ta'awun dalam Islam. Grup *parlay*, akun prediksi, maupun lingkungan pertemanan yang membagikan informasi taruhan, bill kemenangan, dan ajakan bermain tidak lagi berfungsi sebagai ruang sosial yang mengarah pada kebaikan, tetapi justru menjadi sarana yang memperkuat perilaku berjudi.

4.4.2.3 Kemudahan Akses

Kemudahan akses menjadi faktor penting yang mendorong mahasiswa untuk terlibat dalam judi *online*. Situs dan aplikasi judi online dapat diakses melalui internet, tautan media sosial, maupun aplikasi mobile dengan proses pendaftaran

yang sederhana, bahkan beberapa menyediakan opsi *one click login*. Kondisi ini membuat mahasiswa tidak mengalami hambatan berarti untuk mencoba, mengulang, dan memasang taruhan.

Fenomena ini sejalan dengan literatur yang menunjukkan bahwa aksesibilitas dan fleksibilitas teknologi digital menjadi faktor yang mempermudah keterlibatan mahasiswa dalam perjudian daring. Antonio *et al.* (2025) menekankan bahwa kemudahan akses melalui smartphone, laptop, dan jaringan internet membuat aktivitas judi online lebih praktis dan fleksibel dibandingkan perjudian konvensional, yang memerlukan kehadiran fisik. Selain itu, kemudahan ini juga terkait dengan privasi dan anonimitas, sehingga mahasiswa merasa lebih aman dan nyaman saat bermain, karena identitas mereka tidak mudah diketahui orang lain .

Selain faktor praktis, kemudahan akses turut mempengaruhi motivasi psikologis mahasiswa. Platform digital yang mudah dijangkau memungkinkan mahasiswa untuk memulai permainan tanpa hambatan, menjadikan judi online lebih fleksibel, cepat, dan sulit dihindari. Kondisi ini diperkuat oleh temuan penelitian sebelumnya, yang menyatakan bahwa mahasiswa tertarik pada judi online karena kemudahan akses, anonimitas, dan fleksibilitas waktu yang ditawarkan oleh platform digital (Nuamah *et al.*, 2022) .

Lebih jauh, kemudahan akses ini membuat berbagai bentuk permainan judi online mulai dari taruhan olahraga (*sports betting*), *slot* online, *casino* online, hingga *event betting* semakin populer di kalangan mahasiswa. Setiap jenis permainan menawarkan transaksi cepat, potensi kemenangan instan, dan akses

tanpa batasan tempat maupun waktu, yang menjadi daya tarik utama bagi mahasiswa untuk terus mencoba dan terlibat dalam aktivitas ini (Ghelfi *et al.*, 2024).

Dengan demikian, kemudahan akses bukan sekadar aspek teknis, tetapi juga memperkuat motivasi mahasiswa untuk bermain judi online karena kombinasi antara kenyamanan, fleksibilitas, privasi, dan pengalaman interaktif yang ditawarkan platform digital.

4.4.2.4 Judi Online Sebagai Hiburan dan Tantangan

Judi *online* tidak hanya dimaknai sebagai cara untuk mendapatkan uang secara cepat, tetapi juga dipandang sebagai bentuk hiburan dan tantangan oleh mahasiswa. Berdasarkan hasil wawancara, beberapa informan menganggap judi online sebagai aktivitas yang dapat menambah keseruan, terutama ketika dikaitkan dengan hobi menonton pertandingan sepak bola. Dalam konteks ini, taruhan tidak berdiri sendiri sebagai aktivitas mencari keuntungan, tetapi melekat dengan kebiasaan mahasiswa dalam mengikuti pertandingan olahraga.

Dalam wawancara menunjukkan bahwa hobi menonton bola menjadi salah satu pintu masuk mahasiswa untuk terlibat dalam judi online. Pertandingan yang awalnya hanya ditonton sebagai hiburan berubah menjadi lebih menarik ketika disertai taruhan. Mahasiswa merasa memiliki keterlibatan lebih dalam pertandingan karena hasil pertandingan tidak hanya berkaitan dengan tim yang didukung, tetapi juga dengan taruhan yang dipasang. Temuan ini sejalan dengan Karafil (2023) yang menjelaskan bahwa motivasi mahasiswa dalam sports betting tidak hanya berkaitan

dengan ekonomi, tetapi juga dengan pencarian kesenangan, waktu luang, relasi sosial, dan sensasi dari aktivitas taruhan.

Dalam perspektif motivasi, judi *online* sebagai hiburan dan tantangan dapat dipahami sebagai bentuk motivasi intrinsik, yaitu dorongan yang muncul karena aktivitas tersebut dianggap menyenangkan, menegangkan, atau memberi kepuasan emosional. Ryan dan Deci (2000) menjelaskan bahwa motivasi intrinsik muncul ketika seseorang melakukan suatu aktivitas karena aktivitas tersebut dinilai menarik atau memberi kepuasan bagi dirinya sendiri. Dalam konteks penelitian ini, sebagian mahasiswa tetap bermain judi online bukan hanya karena ingin memperoleh uang, tetapi karena aktivitas tersebut memberikan rasa seru, penasaran, dan pengalaman emosional ketika menunggu hasil taruhan. Konsep ini juga sejalan dengan penelitian Farhat *et al.* (2022) yang menunjukkan bahwa pencarian kegembiraan dalam gambling berkaitan dengan sikap yang lebih permisif terhadap judi dan perilaku berjudi yang lebih berisiko.

Judi *online* juga dapat dikaitkan dengan konsep enhancement motives, yaitu dorongan berjudi untuk meningkatkan suasana hati, mencari kesenangan, atau memperkuat pengalaman positif. Macia *et al.* (2023) menjelaskan bahwa motif berjudi dapat mencakup motif sosial, motif coping, dan motif enhancement. Motif enhancement berkaitan dengan keinginan individu untuk memperoleh kesenangan, sensasi, atau pengalaman emosional yang menyenangkan dari aktivitas berjudi. Dalam penelitian ini, motif tersebut tampak ketika informan menganggap judi online sebagai aktivitas yang membuat menonton bola terasa lebih seru, menegangkan, dan tidak sekadar menonton pertandingan biasa.

Jika dikaitkan dengan *Theory of Planned Behavior*, pandangan mahasiswa yang menganggap judi *online* sebagai hiburan dan tantangan menunjukkan adanya sikap positif terhadap perilaku berjudi. Ketika judi online dipersepsikan sebagai aktivitas yang menyenangkan, seru, dan menantang, maka intensi atau niat untuk bermain menjadi semakin kuat. Wang *et al.* (2021) menemukan bahwa sikap merupakan salah satu prediktor utama yang memengaruhi niat mahasiswa dalam melakukan sports gambling. Artinya, semakin positif cara mahasiswa memandang judi online, semakin besar pula kemungkinan mereka terdorong untuk terus bermain.

Selain itu, unsur tantangan dalam judi online juga diperkuat oleh karakteristik platform digital yang cepat, interaktif, dan mudah diakses. Griffiths *et al.* (2012) menjelaskan bahwa perjudian berbasis internet memiliki sejumlah karakteristik yang membuatnya menarik, seperti aksesibilitas, kenyamanan, anonimitas, interaktivitas, simulasi, serta frekuensi permainan yang tinggi. Karakteristik tersebut membuat pengalaman berjudi online terasa lebih intens karena pemain dapat memasang taruhan dengan cepat, memantau hasil secara langsung, dan segera mengulang permainan setelah menang atau kalah. Ghelfi *et al.* (2024) juga menyatakan bahwa judi *online* menarik karena memiliki aksesibilitas tinggi, anonimitas, dan variasi permainan yang beragam.

Dengan demikian, judi online sebagai hiburan dan tantangan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa motivasi mahasiswa tidak hanya bersifat ekonomi, tetapi juga psikologis dan emosional. Mahasiswa memperoleh rasa senang, penasaran, tegang, dan tertantang ketika memasang taruhan, terutama pada

pertandingan yang memang mereka sukai. Aktivitas menonton bola yang awalnya hanya menjadi hobi kemudian berubah menjadi lebih berisiko ketika dikombinasikan dengan taruhan. Oleh karena itu, judi online dapat bertahan dalam perilaku mahasiswa karena tidak hanya menawarkan peluang mendapatkan uang, tetapi juga memberikan pengalaman hiburan, sensasi, dan tantangan yang sulit dilepaskan.

4.4.2.5 Persepsi Terhadap Keterampilan

Persepsi keterampilan menjadi salah satu aspek yang turut membentuk motivasi mahasiswa dalam bermain judi *online*. Dalam konteks penelitian ini, sebagian mahasiswa tidak sepenuhnya memandang judi *online* sebagai permainan yang bergantung pada keberuntungan semata, tetapi juga menganggap bahwa pengetahuan, pengalaman, strategi, serta kemampuan membaca situasi dapat memengaruhi peluang kemenangan. Persepsi ini terutama muncul pada jenis judi online berbasis pertandingan olahraga, seperti *parlay* atau *sports betting*, karena mahasiswa merasa dapat menggunakan pemahaman mereka tentang tim, pemain, statistik pertandingan, dan pola permainan sebagai dasar dalam mengambil keputusan taruhan.

Persepsi keterampilan juga berkaitan dengan distorsi kognitif dalam perjudian. Goodie dan Fortune (2013) menjelaskan bahwa distorsi kognitif merupakan bagian penting dalam perkembangan dan keberlanjutan perilaku gambling bermasalah. Salah satu bentuk distorsi tersebut adalah ketika pemain melebih-lebihkan kemampuan pribadi dalam memprediksi atau mengendalikan hasil permainan. Dalam penelitian ini, mahasiswa yang merasa memiliki

kemampuan membaca peluang dapat menjadi lebih percaya diri untuk memasang taruhan, meskipun keputusan tersebut tetap berada dalam situasi yang tidak pasti.

Pada *sports betting*, persepsi keterampilan menjadi semakin kuat karena permainan ini tampak lebih “rasional” dibandingkan bentuk judi yang sepenuhnya acak seperti *slot*. Mahasiswa merasa bahwa pengetahuan tentang sepak bola, performa klub, riwayat pertandingan, atau prediksi skor dapat menjadi modal untuk menang. Namun, Mendoza et al. (2023) menjelaskan bahwa dalam taruhan olahraga, bias kognitif seperti *illusion of control* dapat menurunkan persepsi risiko dan meningkatkan keyakinan bahwa keterampilan pribadi berperan besar terhadap hasil taruhan. Dengan kata lain, semakin kuat seseorang merasa mampu menganalisis pertandingan, semakin besar kemungkinan ia meremehkan risiko kerugian dalam taruhan.

Persepsi keterampilan juga dapat dikaitkan dengan *Theory of Planned Behavior*. Dalam TPB, perilaku seseorang dipengaruhi oleh sikap terhadap perilaku, norma subjektif, dan kontrol perilaku yang dirasakan. Persepsi keterampilan termasuk dalam bagian *perceived behavioral control*, yaitu sejauh mana individu merasa mampu melakukan dan mengendalikan suatu perilaku. Mahasiswa yang merasa mampu membaca peluang, memilih pertandingan, atau memahami pola taruhan akan memiliki kontrol perilaku yang lebih tinggi. Perasaan mampu tersebut dapat memperkuat intensi untuk terus bermain judi *online*. Wang et al. (2021) menunjukkan bahwa dalam konteks *sports gambling* pada mahasiswa, kontrol perilaku yang dirasakan dan niat berjudi berpengaruh terhadap perilaku taruhan olahraga.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa motivasi mahasiswa dalam bermain judi online pada Perguruan Tinggi Islam X di Kota Y dipengaruhi oleh faktor ekonomi, sosial, kemudahan akses teknologi, hiburan dan tantangan, serta persepsi terhadap keterampilan. Mahasiswa memandang judi online sebagai cara cepat memperoleh uang dengan modal kecil, sekaligus sebagai aktivitas yang menarik karena dipengaruhi oleh teman, media sosial, komunitas digital, dan kemudahan akses melalui smartphone maupun internet.

Selain itu, judi online juga dianggap sebagai hiburan dan tantangan, terutama pada taruhan olahraga atau parlay yang berkaitan dengan hobi menonton sepak bola. Mahasiswa merasa aktivitas tersebut memberikan sensasi, rasa penasaran, dan adrenalin ketika menunggu hasil pertandingan. Persepsi terhadap keterampilan juga menjadi faktor penting, karena mahasiswa merasa pengetahuan tentang sepak bola, kemampuan membaca performa tim, serta referensi dari teman atau komunitas dapat meningkatkan peluang kemenangan. Namun, keyakinan tersebut tetap tidak menghilangkan risiko kerugian karena judi online pada dasarnya mengandung unsur ketidakpastian.

Jika dikaitkan dengan *Theory of Planned Behavior*, motivasi mahasiswa terbentuk melalui sikap yang memandang judi online sebagai aktivitas menguntungkan dan menyenangkan, norma subjektif dari pengaruh lingkungan sosial, serta kontrol perilaku yang dirasakan melalui kemudahan akses dan

keyakinan terhadap kemampuan diri. Dengan demikian, judi online tetap menjadi perilaku yang berisiko karena dapat berdampak negatif pada keuangan, psikologis, akademik, sosial, agama, dan hukum mahasiswa.

Fenomena ini menegaskan bahwa keterlibatan mahasiswa dalam judi *online* bukan hanya sekadar pilihan individu, tetapi merupakan hasil interaksi kompleks antara faktor internal dan eksternal. Perpaduan antara dorongan ekonomi, pengaruh sosial, pengalaman personal, hobi, serta persepsi keterampilan menciptakan motivasi yang saling memperkuat, sehingga mahasiswa cenderung sulit berhenti meskipun menyadari risiko yang ada. Hal ini menunjukkan perlunya strategi pencegahan, edukasi, dan pembinaan yang terpadu dari pihak kampus, keluarga, dan lingkungan sosial untuk mengurangi keterlibatan mahasiswa dalam aktivitas judi *online*.

5.2 Saran

1. Bagi Mahasiswa

Mahasiswa diharapkan dapat lebih menyadari bahwa judi *online* bukan merupakan cara yang tepat untuk memperoleh uang, hiburan, maupun tantangan. Mahasiswa perlu memahami bahwa judi *online* memiliki risiko kerugian finansial, gangguan psikologis, penurunan fokus akademik, serta bertentangan dengan nilai agama dan hukum. Oleh karena itu, mahasiswa perlu mengendalikan diri, menghindari ajakan teman atau komunitas yang mendorong judi online, serta mengalihkan waktu luang pada kegiatan yang lebih positif dan produktif.

2. Bagi Perguruan Tinggi

Perguruan tinggi diharapkan dapat meningkatkan edukasi dan pembinaan kepada mahasiswa mengenai bahaya judi online dari aspek keuangan, psikologis, akademik, sosial, agama, dan hukum. Pihak kampus juga dapat menyelenggarakan seminar, layanan konseling, literasi digital, serta penguatan nilai keagamaan agar mahasiswa memiliki kesadaran dan kemampuan untuk menolak praktik judi *online*.

3. Bagi Orang Tua dan Keluarga

Orang tua dan keluarga diharapkan dapat memberikan perhatian, pengawasan, serta komunikasi yang lebih terbuka kepada mahasiswa. Dukungan keluarga sangat penting agar mahasiswa tidak merasa sendirian dalam menghadapi tekanan ekonomi, pergaulan, maupun masalah pribadi. Selain itu, orang tua juga perlu memahami bahwa judi online dapat dilakukan secara tersembunyi melalui *smartphone*, sehingga pengawasan perlu dilakukan dengan pendekatan yang baik dan tidak hanya bersifat menekan.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian ini dengan cakupan informan yang lebih luas, lokasi penelitian yang berbeda, atau menggunakan pendekatan kuantitatif maupun *mixed method*. Penelitian berikutnya juga dapat mengkaji lebih dalam mengenai dampak judi online terhadap prestasi akademik, kesehatan mental, hubungan sosial, serta strategi pencegahan yang efektif di lingkungan perguruan tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, M. I., & Sukmawati, I. (2024). ANALISIS DAMPAK JUDI ONLINE PADA MAHASISWA. *JURNAL PENDIDIKAN DAN KONSELING*, 14(2), 159–173. <https://doi.org/10.30829/alirsyad.v14i2.21207>
- Abrori, A., Ramadhan, M. A., & Sugianto, A. (2025). The paradox influence of peer groups on online gambling behavior of students at the Islamic university in Indonesia. *Simulacra*, 8(1), 109–123. <https://doi.org/10.21107/sml.v8i1.29326>
- Afghani, J., Sutrisna, G., & Utari, P. (2025). *GENERASI Z DAN SITUS JUDI ONLINE (Studi Kasus Ketergantungan Media dalam Perilaku Judi Online Slot di Kalangan Mahasiswa UNS) Pendahuluan*. 18(2), 131–143.
- Ahmada, C., & Al Munawwar, F. A. (2023). *Tinjauan Hukum Islam Terhadap Perjanjian Bagi Hasil (Paroan) Dalam Kerja Sama Pengembangbiakan Ternak Sapi*. 7(1), 1–14.
- Ajzen, I. (1991). *The Theory of Planned Behavior*.
- Akhir, Y. M., Qadriyyah, N., & Delmi. (2025). *TELAAH HUKUM ISLAM TERHADAP FENOMENA JUDI ONLINE: PROBLEMATIKA* .. 10(September), 278–283.
- Antonio, J. C., Ong, A. K. S., Diaz, J. F. T., Cahigas, M. M. L., & Gumasing, M. J. J. (2025a). The perceived risk and return, curiosity, and control analysis of online gambling intention among Gen Z and Millennials using extended

UTAUT3. *Entertainment Computing*, 52.
<https://doi.org/10.1016/j.entcom.2024.100918>

Antonio, J. C., Ong, A. K. S., Diaz, J. F. T., Cahigas, M. M. L., & Gumasing, M. J. J. (2025b). The perceived risk and return, curiosity, and control analysis of online gambling intention among Gen Z and Millennials using extended UTAUT3. *Entertainment Computing*, 52(July 2024).
<https://doi.org/10.1016/j.entcom.2024.100918>

Ardiansyah, M. R., Sudarmanto, K., Sukarna, K., & Arifin, Z. (2023). Efektivitas Pemberantasan Tindak Pidana Judi Online. *Jurnal Juridisch*, 1(3), 183–191.

Arrafif, A. I., & Wiguna, F. A. (2023). Phenomenological Analysis Of The Rising Online Gambling Among Students in Kediri Analisis Fenomenologis Maraknya Judi Online di Kalangan Mahasiswa di Kediri. *Jurnal Sosiologi Pendidikan Humanis*, 08(1), 82–95.

Bush-evans, R., Arden-close, E., Thomas, S., Mcalaney, J., Wang, R., Bolat, E., Hodge, S., Hamson-ford, A., & Phalp, K. (2024). Promoting safer gambling through social norms and goal setting: A qualitative process analysis of participants ' experiences in the EROGamb 2 . 0 feasibility trial. *Internet Interventions*, 38(September), 100790.
<https://doi.org/10.1016/j.invent.2024.100790>

Chand, S. P. (2025). *Methods of Data Collection in Qualitative Research : Interviews , Focus Groups , Observations , and Document Analysis Triangulation in qualitative research Interviews in qualitative research*. 6(1),

303–317. <https://doi.org/10.25082/AERE.2025.01.001>

Diack, A. B., Ritchie, D. L., Peden, A. H., Brown, D., Boyle, A., Morabito, L., MacLennan, D., Burgoyne, P., Jansen, C., Knight, R. S., Piccardo, P., Ironside, J. W., & Manson, J. C. (2014). *Variably Protease-Sensitive Prionopathy , a Unique Prion Variant with Inefficient Transmission Properties*. 20(12), 1969–1979.

Farhat, L. C., Wampler, J., Steinberg, M. A., Krishnan-sarin, S., Hoff, R. A., Potenza, M. N., Haven, N., Services, G., Haven, W., Haven, N., Haven, N., & Haven, N. (2022). *HHS Public Access*. 37(1), 43–57. <https://doi.org/10.1007/s10899-020-09960-3>. Excitement-seeking

Ghelfi, M., Scattola, P., Giudici, G., & Velasco, V. (2024). Online Gambling : A Systematic Review of Risk and Protective Factors in the Adult Population. *Journal of Gambling Studies*, 40(2), 673–699. <https://doi.org/10.1007/s10899-023-10258-3>

Goodie, A. S., & Fortune, E. E. (2013). *Measuring Cognitive Distortions in Pathological Gambling : Review and Meta-Analyses*. 27(3), 730–743. <https://doi.org/10.1037/a0031892>

Griffiths, M. D., Parke, A., Wood, R., Parke, J., & Griffiths, M. (2012). *Internet Gambling : An Overview of Psychosocial Impacts Internet Gambling : An Overview of Psychosocial Impacts*. 10(1).

Grzesiowski, P., Hermann, A., Dubaniewicz, A., Kasprzyk, J., & Pawlik, D. (2015). Effectiveness of FMT in recurrent *Clostridium difficile* infection.

Antimicrobial Resistance and Infection Control, 4(Suppl 1), P27.
<https://doi.org/10.1186/2047-2994-4-S1-P27>

Hapni Laila Siregar, Diana Puspita Ayu, Hanifah Hanum, May Sartika, & Silvia Annur Hasibuan. (2025). Pengaruh Maraknya Judi Online Terhadap Pengelolaan Keuangan di Kalangan Mahasiswa. *Jurnal Riset Rumpun Ilmu Ekonomi*, 4(2), 01–10. <https://doi.org/10.55606/jurrie.v4i2.5098>

Hatimatunnisani, H., Nurfadillah, H., Wasti, M., Rika, P., & Maharani, R. (2023). *MARAKNYA JUDI ONLINE DAN DAMPAKNYA TERHADAP*. 2(1).

Karafil, A. Y. (2023). Examination of the Factors That Encourage University Students to Sports Betting. A Q-Method Study. *Journal of Gambling Studies*.

Koç, Ş., Kocakaya, R., Türkmen, A. S., & Çakıcı, A. B. (2023). University Students' Gaming and Gambling Behaviors, Related Factors, and the Relationship Between Gaming and Gambling. *Journal of Gambling Studies*.

Lubis, F. H., Pane, M., & Irwansyah. (2023). Fenomena Judi Online di Kalangan Remaja dan Faktor penyebab Maraknya Serta Pandangan Hukum Positif dan Hukum Islam (Maqashid Syariah). *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5, 2655–2663.

Macia, L., Estévez, A., & Jáuregu, P. (2023). Gambling : Exploring the Role of Gambling Motives , Attachment and Addictive Behaviours Among Adolescents and Young Women. *Journal of Gambling Studies*, 39(1), 183–201. <https://doi.org/10.1007/s10899-022-10124-8>

- Marinu, W. (2023). *Pendekatan Penelitian Pendidikan : Metode Penelitian Kualitatif , Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method)*. 7, 2896–2910.
- Meliyani, & Hidayat, F. (2026). Asbab an-Nuzul dan Kontekstualisasi Ayat Hukum QS. Al-Baqarah (2): 219 dalam Tafsir Al-Mishbah. *JPIK –Jurnal Pendidikan Islam Dan Studi Keislaman*, 2(1), 43–56.
- Mendoza, E. V., Maltas, B. M., & Bach, G. M. (2023). Clinical Correlates of Sports Betting : A Systematic Review. In *Journal of Gambling Studies* (Vol. 39, Number 2). Springer US. <https://doi.org/10.1007/s10899-023-10196-0>
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1992). *Analisis data kualitatif: buku sumber tentang metode-metode baru*. <https://books.google.co.id/books?id=50--swEACAAJ>
- Mufarrohah, & Toriquddin, M. (2025). Analisis Perjanjian Bisnis Claw Machine pada UMKM dalam Perspektif Fiqh Muamalah dan Hukum Positif. *JOURNAL OF ISLAMIC BUSINESS LAW*, 9(4), 1–14.
- Naamy, H. N. (2019). *METODOLOGI PENELITIAN KUALITATIF DASAR-DASAR & APLIKASINYA*.
- Nasution, A. F. (2023). *Metode Penelitian Kualitatif*. Cv. Harfa Creative.
- Naufal Zaidan Nayottama. (2024). Dampak Judi Online terhadap Kondisi Finansial, Hubungan Sosial, dan Prestasi Akademik Mahasiswa. *Moderasi: Jurnal Studi Ilmu Pengetahuan Sosial*, 5(2), 158–169.

<https://doi.org/10.24239/moderasi.vol5.iss2.340>

Nuamah, A. J., Duah, W. A., Mensah, B., & Opoku, B. (2022). University Students' Reasons and Attitudes Towards Online Gambling and its Implication on Their Lives. *Journal of Gambling Studies*, (0123456789).
<https://doi.org/10.1007/s10899-022-10143-5>

Pujiati. (2024). Inilah Perbedaan Subjek dan Objek Penelitian. *Deepublish*.

Purnomo, E., Trustisari, H., & Esterilita, M. (2024). *Faktor Penyebab Terjadinya Perjudian Online Pada Kalangan Pemuda Di RW . 004 , Kelurahan Ceger , Kecamatan Cipayung , Jakarta Timur*. (1), 1–13.

Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). *Intrinsic and Extrinsic Motivations : Classic Definitions and New Directions*. 67, 54–67.
<https://doi.org/10.1006/ceps.1999.1020>

Saepudin Kanda, A. S. (2024). DAMPAK FENOMENA JUDI ONLINE PADA PENGELOLAAN KEUANGAN INDIVIDU (STUDI KASUS DI WILAYAH CIUMBULEUIT BANDUNG). *Jurnal Ilmiah Research Student*, 1(4), 45–53. <https://doi.org/10.61722/jirs.v1i4.865>

Sekar, A., Aprisilia, N., & Fitriani, Y. (2025). *Teknik Pengumpulan Data dalam Penelitian Kualitatif: Observasi, Wawancara, dan Triangulasi Aisyah*. 5(2018), 539–545. <https://irje.org/index.php/irje>

Shen, Y. (2023). *Determinants of problem sports betting among college students : moderating roles of betting frequency and impulsive betting tendency*. 1–11.

- Siagian, S. P. (1989). *Teori motivasi dan aplikasinya*. Bina Aksara.
- Singer, J., Wöhr, A., & Otterbach, S. (2024). Gambling Operators ' Use of Advertising Strategies on Social Media and Their Effects : A Systematic Review. *Current Addiction Reports*, 437–446. <https://doi.org/10.1007/s40429-024-00560-4>
- Siringoringo, A. C., & Yunita, S. (2024). *Tren Perjudian Online di Kalangan Mahasiswa : Dampak dan Upaya Pencegahannya*. 06(02), 10948–10956.
- Sirola, A., Kaakinen, M., Savolainen, I., Paek, H., & Zych, I. (2021). Telematics and Informatics Online identities and social influence in social media gambling exposure : A four-country study on young people. *Telematics and Informatics*, 60(December 2019), 101582. <https://doi.org/10.1016/j.tele.2021.101582>
- Subagyo, A. A. M., & Astuti, L. (2022). Faktor yang Mempengaruhi Mahasiswa Melakukan Perjudian Online. *Indonesian Journal of Criminal Law and Criminology*, (November), 180–189. <https://doi.org/10.18196/ijclc>
- Sulistyawati. (2023). *Buku Ajar Metode Penelitian Kualitatif*. K-Media.
- Susanto, D., Jailani, M. S., & Ristina. (2023). Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data Dalam Penelitian Ilmiah. *Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Humaniora*, 1(1), 53–61. <http://ejournal.yayasanpendidikandzurriyatulquran.id/index.php/qosim>
- Susilawati, S. (2018). PERBEDAAN RELIGIUSITAS DAN MOTIVASI

BERPRESTASI PADA MAHASISWA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG. *Http://Ejournal.Uin-
Malang.Ac.Id/Index.Php/Jpips*, 14–26.

Tohir, M., & Hevitria. (2025). Implementasi Program Pembiasaan Literasi Agama dalam Mencegah Perilaku Judi Online Pada Mahasiswa UNMUH Bangka Belitung Implementation of Religious Literacy Habituation Program in Preventing Online Gambling Behavior in UNMUH Bangka Belitung Students. *Al-Hikmah: Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan*, 22(2), 323–332.

Uno, H. B. (2007). *Teori motivasi & pengukurannya*.

Wang, X., Won, D., & Jeon, H. S. (2021). Predictors of sports gambling among college students: The role of the theory of planned behavior and problem gambling severity. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(4), 1–12. <https://doi.org/10.3390/ijerph18041803>

Wirartha, M. (2006). *PEDOMAN PENULISAN : Usulan Penelitian Skripsi Dan Tesis*.

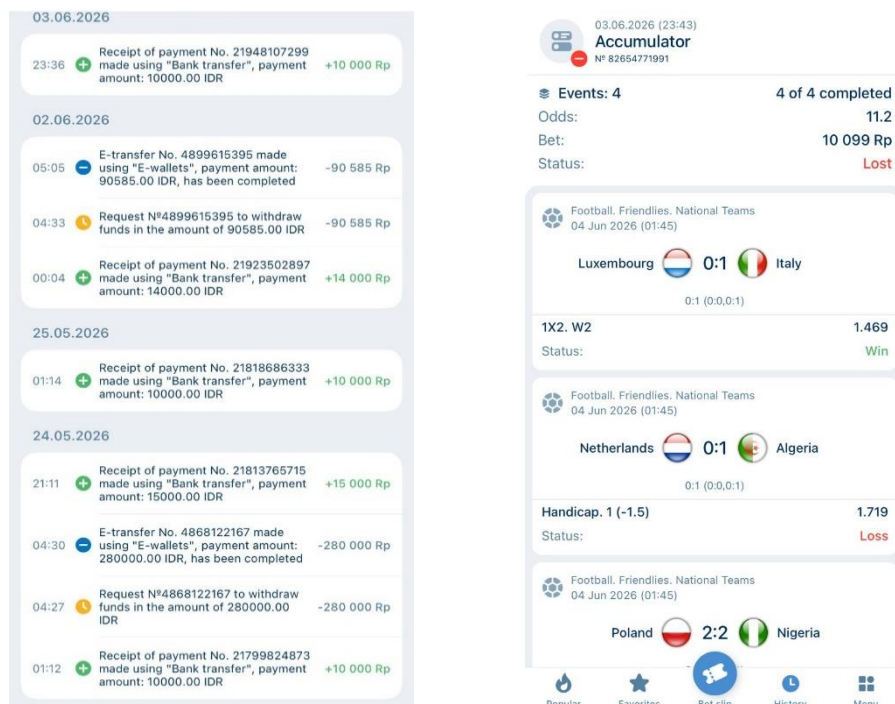
Zulfikar, E., & Retnasih, N. R. (2023). CRYPTOCURRENCY AS INVESTMENT ASSETS AND ECONOMIC TRANSACTIONS ACCORDING TO THE QUR ' AN: ANALYSIS BASED ON AHKAM EXEGESIS. *Jurnal Ulunnuha*, 12(1), 15–29.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1 Dokumentasi



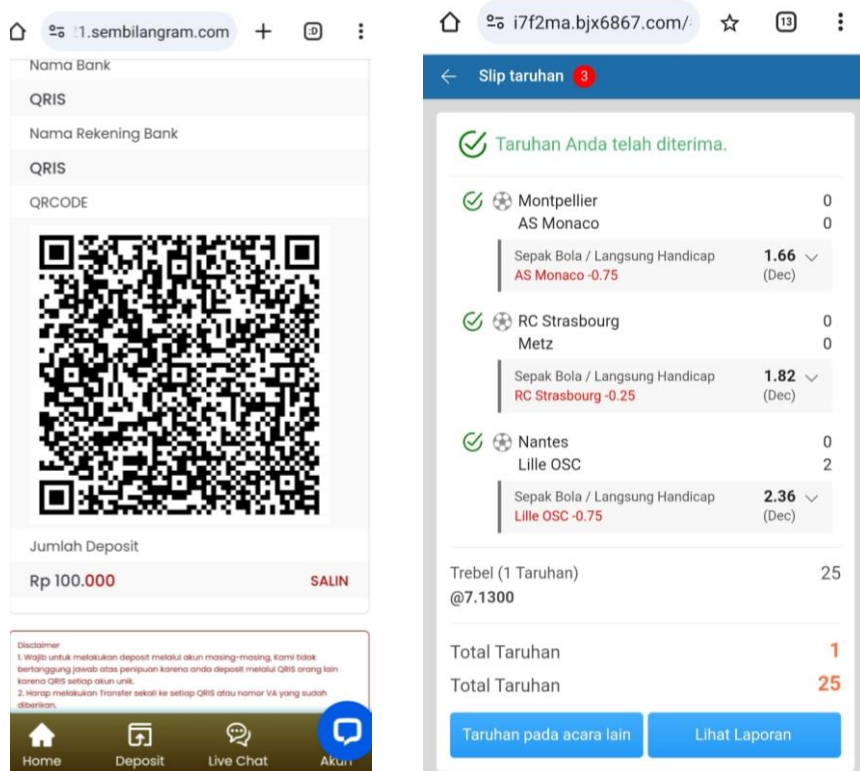
Gambar 6.1 Wawancara Bersama Informan DZ



Gambar 6.2 Bukti Deposit dan History pemasangan Judi DZ



Gambar 6.3 Wawancara Bersama Informan RF



Gambar 6.4 Bukti Deposit dan History pemasangan Judi RF



No	Waktu Transaksi	Pesan	Status	Jumlah
1	2022-12-01 23:07:47	Pending Withdraw Manual	Pembayaran Pending	- Rp1,084,137.00
2	2022-12-01 18:17:04	Telah Berhasil diproses, Waktu Otomatis WD : (1.87 menit)	Pembayaran selesai	-Rp1,115,737.00
3	2022-12-01 10:35:20	Telah Berhasil diproses, Waktu Otomatis WD : (16.03 menit)	Pembayaran selesai	-Rp602,035.00
4	2022-12-01 05:45:19	Telah Berhasil diproses, Waktu Otomatis WD : (2.14 menit)	Pembayaran selesai	- Rp3,554,690.00
5	2022-12-01 00:12:28	Telah Berhasil diproses, Waktu Otomatis	Pembayaran selesai	-Rp104,411.00

20

IDR 0.00

My Bets

All 15
Running 0
Settled 15
Rejected 0

Ecuador - Senegal
Senegal • 1X2 • Live

Menang

Odds: 1.34 (Euro Odds)
 Stake: IDR 4,000.00 (4,000.00)
 Win/Loss: **IDR 5,360.00**

More Details ▾

Ecuador - Senegal
Senegal • 1X2 • Live

Menang

Odds: 1.51 (Euro Odds)
 Stake: IDR 22.00 (22.00)
 Win/Loss: **IDR 33.22**

More Details ▾

MC Alger - Paradou AC
Paradou AC • 1X2 • Live

Kalah

Odds: 1.37 (Euro Odds)
 Stake: IDR 58.00 (58.00)
 Win/Loss: **IDR 0.00**

More Details ▾



Gambar 6.7 Wawancara Bersama Informan ZA

Lampiran 3 Transkrip Wawancara

Wawancara Bersama Informan FA

Penutur	Transkrip Percakapan	Member Checking
Peneliti	Oke, FA ini langsung bae ya	
Informan FA	Ok, Mas	✓
Peneliti	Sejak kapan lu kenal judi online dan kapan mainnya?	
Informan FA	Kalau kenal judi online itu udah dari 7 tahun lalu pas banget SMA, itu tau-tau dari temen tapi mulai mainnya itu pertamakalnya dari kelas 3 SMA Mas.	Kenal judi online 6,5 tahun dari zaman SMA
Peneliti	Jadi mulai SMA?	
Informan FA	Iya jadi pertamakali tuh mulai 3 SMA kelas 12	✓
Peneliti	Kenalnya dari?	
Informan FA	Dari lingkungan, dari temen-temen SMA	✓
Peneliti	Kenapa lu baru mulai mainnya kelas 3 SMA?	
Informan FA	Mungkin pas masih kelas 1 itu, faktor uang jajan masih dikit sih, jadi takut buat nyoba-nyoba dan belum sebanyak itu temen-temen gw yang main judi online	✓
Peneliti	Terus gimana awalnya lu tuh bias tertarik nyoba judi online? Pas kelas 3 tadi	
Informan FA	Nah, jadi awalnya tuh gara-gara liat temen gw tuh jackpot gede atau menang besar, bisa dibilang waktu itu tuh buat ukuran anak SMA dapet 500 ribu tuh buat anak SMA gede banget lah. Nah dari situlah muali ada ketertarikan.	✓
Peneliti	Oh dia jadi dia menang 500 ribu, main apa dia?	
Informan FA	Itu dia main judi bola kalau gasalah, parlay gitu	✓
Peneliti	Oke jadi lu tertariknya karna itu, liat temen lu menang gitu?	
Informan FA	Iya jadi pertamakali ya itu karna liat temen-temen	✓

Peneliti	Terus selama lu main berapa lama? 7 tahun ya?	
Informan FA	Iya 7 tahun	✓
Peneliti	Masih maen kan sampe sekarang? Masih aktif?	
Informan FA	Masih-masih	✓
Peneliti	Nah, alasan utama lu kenapa main judi online?	
Informan FA	Itu sih, alesannya itu butuh uang cepet	✓
Peneliti	Nah, kenapa kalau lu butuh uang cepet kenapa judol kenapa ga pinjol atau minta orang kalau butuh uang cepet mah?	
Informan FA	Kalau pinjol tuh, agak ribet gitu kaya verifikasinya datanya, segala macemnya, tapi kalau judi online siapapun bias akses ya, kaya bikin pendaftaran mudah, uang cepet, mungkin ya 1-2 menit bisa kaya, pokoknya cepetlah proses dananya	✓
Peneliti	Jadi alesan utama lu itu tadi, karna duit ya?	
Peneliti	Gada yang lain?	
Informan FA	Emmmm, gada sih, duitlah pastinya	✓
Peneliti	Nah, terus jenis judi apa yang paling sering lu mainin terus kenapa lu pilih itu?	
Informan FA	Paling sering ini antara 2, slot sama parley, tapi paling sering sih parlay sih, kenapa parlay karna bias dibidang judi yang paling agak sedikit real analisis kita gitu, walaupun sudah ada pengaturan bandarnya tapi dia paling agak real aja, karna kan kita dukung bola kesayangan kita ya dukung aja mana yang menang mana yang kalah. Gw pun juga aktif untuk nonton bola, itu sihh	✓
Peneliti	Jadi karna lu suka bola juga? Jadi lu main parlay?	

Informan FA	Iya-iyaa	✓
Peneliti	Jadi kaya satu inilah, satu sama hobi lu gitu	
Informan FA	Iya, samaa	✓
Peneliti	Kalau yang lain pernah lu? Selain slot sama bola?	
Informan FA	Baccarat pernah, virtual football juga pernah gitu-gitu lah, space man	✓
Peneliti	Banyak ya?	
Informan FA	Banyak-banyak, nyoba-nyoba sih tapi jarang paling sering tuh ke parlay	✓
Peneliti	Terus, apakah faktor uang atau keinginan mendapatkan uang secara instan menjadi alasan lu buat bermain? Kalo iya apa yg buat lu berpikir kalau judi cara cepat mendapatkan uang? tadi kan lu dah bahas ya kalo alasan lu biar dapet duit cepet kan, kenapa lu milihnya judi gitu?	
Informan FA	Emmm, karna gw ngikutin bola sih, tiap minggu gw ngikutin bola jadi gw tau gitu, tim-tim mana aja nih yang lagi bagus performanya gitu, nah itulah dengan pengetahuan gw ini, oh gw tau minggu ini tuh tim ini yang bakal menang gitu, itu bias jadi cara cepet gw buat dapet uang karna gw udah tau nih tim-tim mana aja yang kuat.	✓
Peneliti	Okokookok, terus apakah lingkungan teman, media social itu berpengaruh kepada keputusan lu buat main judi online? Atau semuanya ni?	
Informan FA	Sangat berpengaruh sih, sangat berpengaruh lingkungan, kalau social media mungkin ngga yang terlalu berpengaruh tapi lingkungan sangat berpengaruh, karna lingkungan gw tuh banyak banget yang main judi, apalagi parlay ya.	✓
Peneliti	Media social ngaruh ga kata lu?	

Informan FA	Media social tuh ngga terlalu ngaruh sih bagi gw karna, ya, ya ngga tau sih pokoknya ngga terlalu berpengaruh.	✓
Peneliti	Oke, emmm terus lu lebih sering main sendiri atau sama temen-temen lu atau sama komunitas?	
Informan FA	Sendiri sih, kecuali slot baru kadang bareng-bareng ama temen kaya patungan gitu. Tapi kalau parlay ngga si tetep sendiri mainnya paling analisisnya aja bareng.	✓
Peneliti	Terus, lu pernah join-join komunitas gitu ga? judol, kaya masuk grup, grup parlay gitu kan ada tuh	
Informan FA	Pernah sih, grup-grup gitu	✓
Peneliti	Tujuannya buat?	
Informan FA	Nah, di grup-grup parlay tuh ada orang bisa dibilang analisisnya lebih akurat, tujuan masuk grup itu ya buat cari-cari analisis pertandingan baru itu gimana	✓
Peneliti	Isinya tuh kaya in iya saling analisis bareng gitu?	
Informan FA	Iya bener-bener, kadang share-share bill gitu. Kok masnya tau ya? Apa jangan-jangan pernah satu grup kita? Wkwkwkwk	✓
Peneliti	Wkwkwkwk, gapernah mas, Cuma pengalaman aja sedikit	
Peneliti	Terus kalau, akun-akun sosmed itu kan biasanya ada tuh yang ngeshare-ngeshare kaya share bill, itu lu pernah follow juga atau ngikutin gitu?	
Informan FA	Ya, ga follow sih, tapi lebih mantengin aja kan ada beberapa akun tuh kan yang gacor sih, gasampe follow tapi karna ada rasa malu sendiri sih kalau ketauan sama orang-orang, “wah si ini masa folow akun-akun judi” gitu makannya mantengin doang	✓

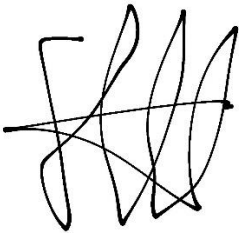
Peneliti	Nah, terus apa perasaan yang lu rasakan atau sensasi yang lu rasain waktu lu main judi?	
Informan FA	Adrenaline rush gitu tau ga sih lu?	✓
Peneliti	Iyeiye	
Informan FA	Kaya tantangan banget gitu, ada harapan juga sih waktu main judi online itu harapan besar untuk menang gitu	✓
Peneliti	Tapi dari adrenaline itu bikin lu kecanduan ga?	
Informan FA	Oh, pasti sih deg degan gitu apalagi bola kan, pasti lah adrenaline gw terpacu gitu	✓
Peneliti	Nah lu nih sebagai mahasiswa di lingkungan kampus Islam, bagaimana pandangan lu tentang judi online dari sisi agama dan hukum?	
Informan FA	Kalau dari pandangan gw sih sebenarnya jujur, tau banget kalau judi nih salah sebenarnya ngerusak bangsa, gw ngomong gini sebenarnya gw munafik juga sih, tapi iya gimana, itu cara paling cepet sih buat dapetin uang. Ya pandangan gw tetep buruk buat judi online dan harapannya ya gw mau berhenti juga, terus buat buat temen-temen kalau bias berhenti ya berhenti tapi gimana ya gw udh terlanjur candu gitu	✓
Peneliti	Tapi lu tau kan kalau judi itu haram gitu?	
Informan FA	Tau, tau mas tapi iya gimana keimanan seseorang kadang-kadang goyah, jadi ada faktor itu juga sih	✓
Peneliti	Apa lu pernah nyoba berehenti atau ngurangin judi online?	
Informan FA	Oh pernah, pernah, pernah banget lah tapi kayak oh yaudalah karan udah candu gitu akhirnya terjerumus lagi	✓
Peneliti	Nah, kenapa buat nyoba itu sulit buat lu?	

Informan FA	Sebenarnya, sulit ngga sulit dibilang, karna waktu itu gw berhenti ya karna gada keadaan mendesak yang membutuhkan dana besar banget, tapi ketika lagi acara atau kegiatan yang membutuhkan dana yang besar, gw bingung harus cari cara dapet uang cepet itu gimana ya akhirnya balik lagi ke judi online	✓
Peneliti	Oke, bentar gw lupa tadi mau nanya apa ada yang kelewat, oh ini apakah lu nganggep judi ini sebagai hiburan, tantangan, cara mencari uang? Atau semuanya? Atau ada hal lain?	
Informan FA	Sama sih 3-3 nya kek hiburan tantangan sama cari uang yaudah jadi satu kesatuan gitu, awalnya buat cari uang ya karna udah terbiasa dan candu gitu yaudah jadi hiburan aja, nah ketika kita lagi butuh uang dan lose segala macem yaudah itu kita ngerasa kaya jadi tantangan aja gitu, jadi 3 itu jadi satu kesatuan sih.	✓
Peneliti	Nah, gimana maksudnya lu bias nganggep judi online tuh sebagai hiburan gitu?	
Informan FA	Karna bisa dibilang hiburan, ya karna di judol itu kan kaya banyak permainan-permainan gitu mas, kaya slot kan banyak lagi tuh permainannya, ada poker, jadi ya kaya game yang dibayar aja, kaya space man gitu juga	✓
Peneliti	Nah, ini pertanyaan tambhan aja nih, menurut lu faktor yang paling kuat yang buat mahasiswa itu tetep bermain judi online itu apa?	
Informan FA	Kalau menurut gw pribadi ya, lingkungan sih, itu faktor utamanya sih.	✓
Peneliti	Yang paling banyak atau kuat itu ya?	

Informan FA	Iya, yap bener, bagi gw juga tantangan juga termasuk sih, seneng aja sama adrenaline rushnya, sama satu lag iya mungkin udah jadi hobi aja sih ya lu suka nonton bola, iseng-iseng masang ah 10 ribu dapetnya bisa jadi jutaan	✓
Peneliti	Oke, terus menurut lu apa yang bisa dilakukan kampus untuk mencegah mahasiswa agar terlibat dalam judi online? Ya walaupun lu masih main juga ya gapapa, saran aja gitu	
Informan FA	Kayanya harus ada tindakan preventif dah, tindakan preventif tuh ya kaya banyak-banyakin sosialisasi dan segala macam tentang judol gitu, harus ada tindakan preventif dari pihak kampus	✓
Peneliti	Nah, di lingkungan kampus lu nih banyak banget ga si yang main judi online?	
Informan FA	Banyak sih bisa dibilang, kayanya banyak sih apalagi judi online tuh sekarang gampang banget buat di akses. Jadi banyak banget sih yang main judi online	✓
Peneliti	Eemmm, menurut lu nih judi online gampang apa si emang di aksesnya?	
Informan FA	Wah gampang banget, lu tinggal buka di google langsung nyari linknya dan sekarang pun udah bersebaran di media social kaya lu buka link pun udah langsung tinggal daftar, daftarnya pun gampang banget ga perlu pake identitas	✓
Peneliti	Apa dampak yang lu rasain setelah main judi online, dari sisi keuangan, kuliah, psikologis, maupun kehidupan sosial?	
Informan FA	Wah, lumayan sih mas kalau ke keuangan tiba-tiba uang bulanan gw udh sisa segini aja gatau kemana pas di pikir-pikir kayanya buat judi gitu	✓

Peneliti	Emang lu pernah kalah menang berapa?	
Informan FA	Kalau, kalah si gatau ya ga ngitungin aja tapi kalau menang tuh terakhir 1,5 juta kalau gasalah dari parlay, malah pernah gw waktu itu menang gede di 7 jt parlay juga itu, beeuuhh becek kali si itu langsung beli hp ni iphone 11, tapi tetep banyakan kalahnya kayanya ya, karna kalau menang pun langsung gw abisin gitu biasanya buat beli barang, oh 2 juta juga pernah deh main slot menang tapi dibagi 2 waktu itu karna maen berdua ga sama si **	✓
Peneliti	Anjir banyak duit dong lu kalo gitumah?	
Informan FA	Ya kaga gitu anjeng, ya biasanya langsung gw beliin barang mas, jadi gatau duitnya tuh kemana, kalau ga biasanya gw beliin apa gitu buat cewe gw, barangnya juga ampe lupa gw wkkwkwk, yang gw inget Cuma beli hp ini doang	✓
Informan FA	Cuma kalo dipikir-pikir sih mungkin lebih banyak menang kali ya, tapi tetep aja, malah seret gitu duit gw pas main judi online nih, makannya sih gw bilang ngerusak keuangan gw juga judi ini	✓
Peneliti	Gokil juga ye, oke lanjut, Kalau ke kuliah, psikologis sama kehidupan social lu?	
Informan FA	Kalau ke kuliah sih pernah ya keganggu karna waktu itu pernah gw sisa 1 match di jam 3 atau 4 pagi karna gw mau tau hasilnya ya jadi gw tontonin tuh match nya, mana kalah lagi anjing-anjing, bete tuh, akhirnya gw ga kuliah males. Kalau ke psikis gw sih jadi ini sih apa-apa tuh kalau ada waktu kosong dikit gw buka hp liat-liat judi, liat-liat doang udah, kaga maen sakit sih itu.	✓

	Kehidupan social aman aja sih tapi, kek biasa aja kalo gw mah	
Peneliti	Oke oke, oke mas FA pertanyaannya udah selesai nih, makasi ya mas FA udah mau di wawancarin yaaa	
Informan FA	Iya-iya mas, siapp amann ajaa	✓

Tempat	Tanggal	TTD
Malang	30 Mei 2026	

Wawancara Bersama Informan DZ

Penutur	Transkrip Percakapan	Member Checking
Peneliti	Oke Dz, ini gausa formal bat ya, kaya ngobrol biasa aja kita. Kapan lu pertamakali kenal dan main judi online?	
Informan DZ	Gw awal kenal judi itu SMA, ya cuman waktu itu belom maen, baru maen tuh pas kuliah malah, semester 2 kalo gasalah gara-gara ngeliat bocah maen juga jadi ikutan gw sampe Sekarang.	✓
Peneliti	Nah, terus gimana awalnya lu bias tertarik main judi online?	
Informan DZ	Gw agak lupa ya kenapa kayanya sih faktor terbesarnya sih menurut gw itu lingkungan, lingkungan gw pada gitu semua. Terus gw pengen coba iseng-iseng dari 10 ribu jadi 1 juta, dapet ketagihan udah gitu-gitu terus.	✓
Peneliti	Emang lu ngeliat temen-temen lu pada main judi apaan?	
Informan DZ	Bola, bola pada mainnya di 1XBET gitu.	✓
Peneliti	Kalau lu udah main judi apaan aja emang?	
Informan DZ	Bola, Slot tapi gw slot ga terlalu tertarik sih.	✓
Peneliti	Nah, jadi alesan utama lu main judi apa?	
Informan DZ	Alasan awalnya iseng, lebih ke duit sih.	✓
Peneliti	Kecanduannya gada?	
Informan DZ	Ya jadi kecanduan karna gw butuh duit.	✓
Peneliti	Jenis judi yang paling lu sering mainin ampe sekarang apaan?	
Informan DZ	Itu, Parlay	✓
Peneliti	Kenapa lu suka banget parlay?	
Informan DZ	Karna itu, parlay tu pake analisis otak sendiri, kalo slot itukan sistemkan, nah kalau parlay tuh hasil analisis otak gw sendiri menurut gw	✓

Peneliti	Nah, lu nganggep judi online ni cara cepet dapet uang ga?	
Informan DZ	Iya.	✓
Peneliti	Kenapa lu nganggep judi tuh sebagai cara epet buat dapet uang?	
Informan DZ	Ya, mau apalagi mau kerja lama dapet uangnya, Judi tuh instan brooo dan paling applicable	✓
Peneliti	Ya, kan ada pinjol atau bisa boongin orang tua lu gitukan? Wkwkwkwk	
Informan DZ	Wah, kalau pinjol gatau ya, gaberani gw dap, teruskan ribet juga daftar nya harus pake identitas KTP segala macem lah, ribet, kalau boongin orang tua ya pernah Cuman kan kurs dap wkwkwk, masa gw boongin mulu ortu gw	✓
Peneliti	Lah, malah kan pinjol legal ya dari pada judi	
Informan DZ	Iya juga si, cuman gatau napa lebih ngeri pinjol aja gw kan katanya juga bisa ke check di BI checking kalo gasalah, jadi ntar malah ribet pas kerja	✓
Peneliti	Oke oke oke, nah terus Apakah teman, lingkungan pergaulan, atau media sosial berpengaruh terhadap keputusan lu buat main judi online? Tadi kan temen iya, lingkungan iya nih. Nah media social gimana?	
Informan DZ	Media sosisal menurut gw promonya bisa berpengaruh, soalnya gw sering liat-liat di Instagram gitu banyak bil-bil bola.	✓
Peneliti	Iye-iye, nah lu pernah masuk kaya grup-grup judi bola gitu gak kaya di whatsapp gitu?	
Informan DZ	Nah, kalau itu pernah soalnya kan sering share-share bil-bil bola tuh disana buat referensi juga gw mau masang apa.	✓
Peneliti	Oke, terus lu lebih sering main sendiri nih atau main bareng temen/komunitas ?	

Informan DZ	Lebih sering main sendiri sih, soalnya hasilnya gw nikmatin sendiri wkwkwkwkwk	✓
Peneliti	Ama temen juga sering kan, kaya diskusi analisis atau sharing-sharing ambil tim apa gitu?	
Informan DZ	Iya sih, mayan sering juga gitu, kadang sering obrolin gitu juga	✓
Peneliti	Menurut lu nih, judi online tuh gampang di akses ga?	
Informan DZ	Wah gampang banget.	✓
Peneliti	Emang segampang apa sih?	
Informan DZ	Ya gampang lu nyarinya gampang tinggal di google aja ketik apa kek, bola99 gitu atau apa kek intinya gampang, et daftarnya ge juga gampang kan kaga perlu aneh-aneh	✓
Peneliti	Nah, menurutlu karna kemudahan akses gitu jadi menarik ga buat mahasiswa?	
Informan DZ	Menarikkkkk, gampang di akses, dapet duit instan brooo. Lagian di web judo tuh juga ada semacam customer servicenya gitu dap, semisal lu WD nya lama nih, nah lu bias chat ke CSnya gitu, cepet juga die balesnya, biasanya abis chat gak lama langsung diproses lah WDnya atau kalua ada masalah.	✓
Peneliti	Anjir udah kaya Shopee bae ya itu judi segala ada CSnya wkwkwkwk, oke dah lanjut DZ. Apa lu menganggap judi online sebagai hiburan, tantangan, cara mencari uang, atau hal lain? Apa semuanya?	
Informan DZ	Hmmmm, hiburan masuk tapi faktor terbesarnya nyari uang sih. Kalau tantangan bisa jadi kali ya, kaya gw ngeliat temen gw masuk nih billnya nih, ya gw pengen kaya gitu juga jadi ngerasa tertantang aja buat gw menang, hiburan kaya nonton bola aja tapi iseng-iseng dapet ya kan	✓
Peneliti	Apa perasaan atau sensasi yang lu rasain saat bermain judi online?	

Informan DZ	Deg-deg sih, ya maksudnya kaya psikis gw tuh udh kena banget missal kaya judi bola nih setiap menit gw cek-cekin udah gol apa blom, rasanya deg-deg banget lah pokoknya, cuma deg deg ngangenin gitu loh	✓
Peneliti	Nah lu nih sebagai mahasiswa di kampus islam nih gimana pandangan lu terhadap judi online dari sisi agama dan hukum?	
Informan DZ	Ya sebenarnya salah, kalau dari sisi agama udah pasti 100% salah, ya tapi butuh duit yang instan ya mau gimana lagi, dan gw bakal matokin diri gw buat berenti tapi ngga sekarang.	✓
Peneliti	Ya, kenapa ngga sekarang bodoh?	
Informan DZ	Ya gatau dap, gatau aja masi gabisa aja berhenti kecanduan kali ya soalnya tiap liat match bola nih ngiler gitu gw pen masang apalagi kalau match gede gitu	✓
Peneliti	Apa dampak yang lu rasakan setelah bermain judi online, baik dari sisi keuangan, kuliah, psikologis, maupun kehidupan sosial?	
Informan DZ	Kalau psikologis yang gw bilang tadi, gw ngecek-cek mulu tiap ada match semisal nih saldo gw sisa 20 ribu buat bertahan hidup, tetep gw paksain buat masang parlay. Kalau keuangan gw ngerasa banyak ruginya sih kalau di judi ini mungkin 1 jutaan kali ya ilang, cuman gw gatau kenapa masih belum waktunya berenti aja, gw masih mikir belom waktunya buat berhenti aja. Kalau dari sisi kuliah si ada juga si kek missal gw masang match di jam pagi ya gw lebih milih nonton ampe kelar terus ngantuk tidur kelewatan kuliahnya, sering gitu sih, kalau social gada sih gw	✓

	Ya kalau yg lu bilang tadi duit lu sisa segitu terus abis nih nah lu make apaan buat makan?	
	Paylater palingan wkwkwkwk, atau boongin orang tua kadang gitu dah jir	✓
Peneliti	Astaga DZ DZ, oke lanjut, Apakah lu pernah mencoba berhenti atau mengurangi bermain judi online? Kalau pernah, apa yang membuat mudah atau sulit berhenti?	
Informan DZ	Coba berhenti ngga, Cuma kalau ngurangi pernah gw kaya kadang ngerasa udah toxic banget udah kebanyakan gitu, gw masang kalah masang kalah, gw pengen masang lagi tapi pernah gw stop. Tapi pada akhirnya pas gw ada uang terus ada match oke nih tetep gw pasang lagi	✓
Peneliti	Nah ini pertanyaan tambahan aja si, kalau menurut lu faktor apa yang paling kuat membuat mahasiswa untuk bermain judi online?	
Informan DZ	Udah sih, menurut gw yg paling kuat itu ya faktor lingkungan, sama medsos sih paling	✓
Peneliti	Lingkungan yee okok, terakhir nih, Apa yang menurut lu bisa dilakukan kampus atau orang tua untuk mencegah mahasiswa terlibat judi online?	
Informan DZ	Lebih di perhatiin anak-anak nya aja mahasiswanya segala macem, dikasih sosialisasi setiap bulan lah minimal sekali biar mahasiswa tersebut tercegah dari judi online dan tersadarkan akan akibat dari judi online	✓
Peneliti	Ya walaupun lu masi ngelakuin dan tau itu salah ye? wkwkwkwk	
Informan DZ	wkwkwkwkwk	✓
Peneliti	Yauda makasi DZ ya	
Informan DZ	Iya iya sama-sama	

Tempat	Tanggal	TTD
Malang	30 Mei 2026	

Wawancara Bersama Informan ZA

Penutur	Transkrip Percakapan	Member Checking
Peneliti	Oke ZA, ini gausah formal gitu ya?	
Informan ZA	Iya, udah	✓
Peneliti	Ni, sejak kapan lu kenal judi terus kapan lu mulai main judi?	
Informan ZA	Kalo kenal, SMA pas Covid, Cuma kalau main semester 2, awal-awal semester awal	✓
Peneliti	Emang pas awal baru, eh main judi pas kuliah?	
Informan ZA	Iya itu	✓
Peneliti	Lu kenal dari SMA, kenapa ga maen dari SMA?	
Informan ZA	Ya ga tertarik aja, aa kan gimana ya, orang pas SMA duit kan pas-pasan anying	✓
Peneliti	Jadi pas kuliah ni baru main?	
Informan ZA	Iyee	✓
Peneliti	Jadi gimana awalnya kok lu bisa tertarik main judi online?	
Informan ZA	1 iklan yang ke-2 eee temen udah itu, oh sama gara-gara ini deh biasanya banyak chat-chat gitu judol tiba-tiba ke Whatsapp nah itu tuh	✓
Peneliti	Emmm, ngga lu, gara-gara apa main judol tuh penasaran gitu pas lu ngeliat judol?	
Informan ZA	Iya penasaran, nyoba aja	✓
Peneliti	Berarti awalnya gara-gara penasaran?	
Informan ZA	Iyaa	✓
Peneliti	Bukan duit?	
Informan ZA	Bukan lebih ke penasaran aja awalnya mah	✓
Peneliti	Terus, lu masih aktif kan main ampe sekarang	
Informan ZA	Hooh	✓

Peneliti	Oke ye, berarti udah berapa lama? 3 tahunan lah ya?	
Informan ZA	Iya, tapi kan aktifnya ga yang, tiap hari gini-gini	✓
Peneliti	Heem, nah alesan utama lu, lu main judi online itu apa? Sampe sekarang gitu	
Informan ZA	Ya kalau awalnya tadi iseng kan sama penasaran gitu, gmn susah ilanginnya penasarannya gitu wkwkwk	✓
Informan ZA	Ragumu, rugimu	✓
Peneliti	Wkwkwkwk ragumu, rugimu ye? wkwkwkwk	
Peneliti	Tapi, ini kan lu main ampe sekarang kan ye? Alesan utama lu yang paling kuat karna itu aja penasaran?	
Informan ZA	Iyahi, ya sama uang juga tapi kan gw mainnya dikit-dikit kan paling cecan-cecan ngga banyak, ya iseng lah intinya, iseng-iseng berhadiah	✓
Peneliti	Jenis judi online apa yang lu paling sering lu mainin? Terus kenapa lu pilih judi itu?	
Informan ZA	Kalau paling sering parlay, karna parlay kan bola, kebetulan ngikutin bola, jadi ya udah nyari yang ngerti aja, iseng-iseng berhadiah. Oh sama ini dap kaya event bet di Polymarket gitu yang selat hormuz dibuka kapan begitu, ya buat iseng aja	✓
Peneliti	Berarti bola tuh termasuk hobi lu juga?	
Informan ZA	Di bilang hobi juga ga sering-sering banget gw main bola, tapi ya senang aja gw nontoninnya sama ngikutin bola	✓
Peneliti	Selain bola sama event bet itu apalagi yang lu mainin? Apa udah bola ama itu doang?	
Informan ZA	Eh dulu pernah deh nyoba slot sekali, itupun patungan berdua kagak sendiri	✓
Peneliti	Terus, apakah faktor uang atau keinginan mendapatkan uang secara instant itu jadi faktor utama lu juga? Kalo iya kenapa lu pilih judi online?	

Informan ZA	Kalau, pas itu mikirnya ada tim gede lawan tim kecil, nah terus ya kalau secara logika tim gede udah pasti menang lawan tim kecil yaudah di judiin disitu ternyata losee wkwkwkwk, cacing-caing naga-naga udah wkwkwkwk	✓
Peneliti	Emmm, tapi lu mikir nih judi online cara dapet uang secara instan ga?	
Informan ZA	Eehh, gimana ya bisa dibilang iya cuman kan, ya gambling parah, ya iya sih bisa dapet uang cepet juga cuman ya kebanyakan kalah	✓
Peneliti	Oohh iya-iya, terus nah kenapa lu apakah lingkungan pertemanan atau media social berpengaruh terhadap keputusan lu dalam main judi online? Apa semuanya?	
Informan ZA	Temen sih, kalau sosmed ya berpengaruh juga tapi paling ngaruh ya lingkungan udah	✓
Peneliti	Lebih ke lingkungan ye?	
Informan ZA	Iya	✓
Peneliti	Emang lingkungan lu banyak yang main judi online?	
Informan ZA	Ya beberapa adalah, karna kan ya sama-sama ngikutin bola, banyak sih malah wkwkwkwk	✓
Peneliti	Apakah lu lebih sering main sendiri atau sama komunitas/temen komunitas online gitu komunitas judol?	
Informan ZA	Kadang sendiri, kadang ama temen-temen, kalo komunitas gada si, oh paling ini ikut kaya di Ig gitu yang ngeshare bill gitu buat referensi gw masang juga	✓
Peneliti	Kalau ama temen tuh mainnya gimana?	
Informan ZA	Diskusi	✓
Peneliti	Misal?	
Informan ZA	Misal, tim a lawan tim b, ini tim a kita diskusi performanya lagi gimana, tim	✓

	b performanya lagi gimana, gitu-gitulah, sharing aja	
Peneliti	Ya berarti ntar sama-sama milih tim itu gitu ya?	
Informan ZA	Iyaa	✓
Peneliti	Nah, menurut lu nih apa judi online mudah di akses? Kalau iya apa yang buat judi online tuh menarik bagi mahasiswa?	
Informan ZA	Mudah banget kan di apps store ada	✓
Peneliti	Ya terus gimana daftarnya?	
Informan ZA	Ya lu tinggal ganti region, region kaya negara mana gitu udah gitu aja	✓
Peneliti	Registrasinya gimana? Ribet?	
Informan ZA	Nggaa, malah ada yang one click login langsung langsung tinggal maen	✓
Peneliti	Nah, itu menurutlu menarik ga buat mahasiswa kaya gitu karna kemudahan akses gitu?	
Informan ZA	Iya lah, orang mah sekarang kaga suka yang ribet-ribet inimah gampang bat daftarnya dap	✓
Peneliti	Apakah lu nganggap judi online nih sebagai hiburan, tantangan atau cara mencari uang? Atau ada hal lain?	
Informan ZA	Tantangan sih, apa ya, bisa dibilang hiburan ga sih, iseng gitu kan iseng dapet terus menang, kan gw masang gabanyak-banyak kan ya buat iseng aja	✓
Peneliti	Berarti 3-3 nya masuk nih?	
Informan ZA	Apa?	✓
Peneliti	Tadi, hiburan, tantangan, sama cari uang?	
Informan ZA	Tantangannya ada, kalau cari uang ya iya sih pasti	✓
Peneliti	Tapi lebih ke hiburan ya lu?	
Informan ZA	Iyaa	✓
Peneliti	Hiburannya gimana si emang, judul hiburannya kek gimana si?	

Informan ZA	Ya kalo, gimana ya, kalo parlay tuh kan pas ya sama gw yang suka nonton bola jadi ya buat hiburan aja gitu, karna seneng bolanya sebenarnya	✓
Peneliti	Nah, apa perasaan atau sensai yang lu rasain waktu lu main judol?	
Informan ZA	Ada deg-degannya misal, kan biasanya beberapa match kan kita masangnya, nah itu misal tinggal satu match nih kurang satu gol kita masang over atau under, itu pasti ada deg-degannya tuh, greget lah greget seru gitu	✓
Peneliti	Deg-deg gitu ya? Adrenaline rush gitu?	
Informan ZA	Yesss	✓
Peneliti	Tapi sensasi itu nimbulin perasaan candu gak? Sama seru gitu?	
Informan ZA	Eeee, candu ada, ada pas misal ada, kan jadwal bola itukan banyak, kalau ada match lagi baru tuh penasaran, kalau udah match terakhir mah gak ada	✓
Peneliti	Nih, lu sebagai mahasiswa nih, di lingkungan kampus islam, gimana pandangan lu terhadap judi online dari sisi agama dan hukum?	
Informan ZA	Sudah pasti haram, stop judol lah pokonya wkwkwkwk, kan inikan gw ya iseng-iseng aja, iseng-iseng berhadiah	✓
Peneliti	Wkwkwkwkwk,m ya lu tau kenapa lu masih lakuin gitu?	
Informan ZA	Ya itu, kan gimana ya udah candu juga	✓
Peneliti	Atau lu nganggep judol tuh udah jadi hal yang biasanya aja kaya mainan aja, iseng-iseng dapet duit gitu, bukan sebagai yang wah judi nih haram nih gw harus hindarin gitu?	
Informan ZA	Ya, iya kaya iseng-iseng 10 rebu siapa taukan jadi 1 jt, cuman kan ya ga tiap hari juga	✓
Peneliti	Jadi lu nganggep judi udah jadi hal biasa aja gitu?	

Informan ZA	iyaa	✓
Peneliti	Okee, apa dampak yang lu rasain setelah main judi online baik itu dari keuangan, kuliah, psikologis maupun kehidupan social lu?	
Informan ZA	Keuangan, ya beberapa kali sempet ngerasain lah pasti ngerasa habis gitu-gitu ternyata ga terasa 10 ribu-10 ribu udh serratus ribu aja tiba-tiba duit gw abis, apalagi?	✓
Peneliti	Sisi kuliah lu, sama psikologis lu dampaknya ada ga?	
Informan ZA	Ada deng, tapi itu ya kaya misal gw ngefans atau gw masang di tim ini nih pasti kan gw mantengin, ya gw jadi ga bangun kan match nya soalnya subuh-subuh biasanya ya jadi ga kebangun gw buat kuliah gitu biasanya	✓
Peneliti	Terus ke psikologis lu ada yang kena ga?	
Informan ZA	Itu ada, misal pas gw udah masang tuh terus pas penegn tidur tuh, kepikiran, ngecek-cek mulu, gitu-gitu	✓
Peneliti	Ouuhh, kehidupan social lu gada ya aman?	
Informan ZA	Gada sih aman-aman aja gw	✓
Peneliti	Terus apakah lu pernah nyoba berhenti atau ngurangin main judi online? Kalau pernah apa yang buat lu mudah atau sulit?	
Informan ZA	Kalau buat berhenti sih sering sih, cuman ya gatau kenapa kalo, yah Namanya juga temen kan ye ada aja ajakan buat masang, nah itu ikut lagi tuh, iseenggg, malah sempet gw hapus aplikasinya tetep aja ntar gw malah numpang masang di temen, ya itulah sering kalau mau berhenti mah	✓
Peneliti	Tapi ya tetep sulit ya? Karna udh canduan juga?	
Informan ZA	Bukan candu yg gimana banget sih, lebih ke lingkungan, pengaruh	✓

	lingkungan, kadang kan diajak ngobrolin masalah itu lah, tim ini gimana, tim ini gimana, nah itu penasaran lagi tuh, ya kahirnya main lagi	
Peneliti	Terus, menurut lu nih faktor apa yang paling kuat buat mahasiswa tuh untuk tetep bermain judi online?	
Informan ZA	Beberapa orang mungkin karna keuangan si pasti sih, pengen dana instan, terus lingkungan juga paling ngaruh sih	✓
Peneliti	Nah terakhir, apa yang menurut lu bisa di lakuin kampus untuk mencegah mahasiswa terlibat dalam judi online? Ya walaupun lu masih maen juga, apa saran dari lu?	
Informan ZA	Sosialisasi mungkin bisa sih, tapi ya balik lagi sih ke diri masing-masing sama mungkin pemblokiran situs-situs ya tetep sih kalo orangnya udh addict tetep aja ngulik sendiri terus	✓
Peneliti	Nah, dikampus lu banyak ga yang main judi online?	
Informan ZA	Dibilang banyak sih, ya lumayan sih	✓
Peneliti	Okeokeoke, terakhir nih kalah lu paling banyak berapa, menang paling banyak berapa?	
Informan ZA	Kalah, ya gw gapernah main gede sih kan main parlay gw masang paling 10-10 atau 20 tapi ya tetep aja tiba-tiba jadi banyak juga mungkin ratusan kali ya, kalau menang juga ya gw masangnya ga pernah gede paling under 1 juta menangnya	✓
Peneliti	Tapi kalau di total lebih banyak menang atau losenya?	
Informan ZA	Losee udah pasti	✓
Peneliti	Yaudah saudara ZA makasih ya, udah mau di wawancarain	
Informan ZA	Sama-sama mas Daffa	✓

Tempat	Tanggal	TTD
Malang	30 Mei 2026	

Wawancara Bersama Informan RF

Penutur	Transkrip Percakapan	Member Checking
Informan RF	Udah di record nih	✓
Peneliti	Iyaa, udah ini	
Peneliti	Sejak kapan lu mengenal judi online dan main judi online?	
Informan RF	Eeee, gw kenal judi online tuh dari tahun 2023, kapan gw mainnya gw mainnya? Bisa dibilang akhir tahun 2023	✓
Peneliti	2023 tuh SMA ya?	
Informan RF	Nggak, udah kuliah	✓
Peneliti	Oalah udah kuliah	
Peneliti	Semester?	
Informan RF	Emmm, semester 3	✓
Peneliti	Kenalnya? Lu baru kenal judi semester 3?	
Informan RF	Iya jujur, baru tau semester 3, waktu itu dangkal soalnya, lingkungan gw dlu ga ada maen begituan	✓
Peneliti	Terus mulainya?	
Informan RF	Mulainya tuh 2023 akhir, masih semester 3	✓
Peneliti	Terus kenapa lu baru mulainya itu di semester 3?	
Informan RF	Eeee, karna tertarik, karna tertarik aja, disatu sisi ngeliat temen” dapet uang secara instan, dan disitu mulai timbul nafsu bermain untuk mendapatkan uang secara cepat dengan nominal sedikit	✓
Peneliti	Gimana awalnya lu bias tertarik main judi online?	
Informan RF	Gimana awalnya gw bisa tertarik main judi online tuh ya karna, apa ya? Nongkrong liat temen” pada main hp gw perhatiin gitu modal 20 ribu menang gitu 200”, 300”, nah dari situ mulai tibul penasara	✓
Peneliti	Emmm, ok, berarti berarti lu udh berapa lama main judi online? Masih aktif kan sampe sekarang?	

Informan RF	Ya masih bisa dibilang aktif	✓
Peneliti	Tapi alesan utama lu main judi online apa?	
Informan RF	Ya dapet duit cepet, oh sama dapet senang, eh bukan senang, eee adrenalin, adrenalin gw kaya terpacu gitu dannnn eee, seneng aja liat hasil dari nominal kecil jadi besar dari judi online itu, itu sih	✓
Peneliti	Jenis judi online apa yang paling sering lu mainin dan kenapa lu pilih itu?	
Informan RF	Wow, jenis judi online yang paling sering judi bola, kenapa pilih itu? Emm karna kalua dibandingin dengan judi-judi yang lain kaya mahjong atau slot itukan system atau developernya yg ngatur sendiri, jadi ga real time gabisa predik, kalua bola kita main di prediksi, main di Analisa, jadii jatohnya sih Cuma nebak”, tapi dari nebak itu juga kita secara real time ngikutin waktu yang sekarang, ya gampangny sih nebak bener dapet duit, dah itu aja	✓
Peneliti	Maksud lu tuh kalua judi yang lain itu pake system gitu? Udh pasti kalah gitu?	
Informan RF	Bukan pasti kalah, kita gabisa nebak, gabisa baca pola, kalo bola nih kan ada track record, missal kita dukung satu club, nah club ini dari sebelumnya menang” terus, udah kemungkinan kalua pasang di club itu udh pasti kemungkinan menang	✓
Peneliti	Nah, tadikan lu sebutkan eeee bahwasannya lu main judi online karna factor pengen dapet duit secara instan, nah kenapa lu mikir bahwa judi online itu cara cepet mendapatkan uang? Karna kan ya lu kalua butuh duit doangkan lu bisa, mohon maaf, boonging orang tua gitu atau pinjol kan juga bisa, kenapa lu pilihnya judol?	

Informan RF	Kenapa pilih judi karna bisa bilang apa ya? Bisa bilang lebih trendi aja, yang dimana factor lingkungan balik lagi di awal tadi, kebetulan juga ngerti dan expert di bidang bola dan makannya, dan dan yang sering gw mainin kan judi bola, dan pokoknya saya yakin probabilitas saya bermain judi bola itu kemenangan lebih besar dari pada judi yang lainnya	✓
Peneliti	Terus apakah lingkungan pertemanan, atau media social itu berpengaruh terhadap keputusanlu untuk bermain judi online?	
Informan RF	Ngaruhh, Faktor lingkungan ngaruh banget, temen” saya juga dan lingkungan yg gabisa saya sebutin juga mereka main masuk ke lingkungan itu, jadi membuat saya masih bermain judi bola, media social juga ngaruh karna ada beberapa yang digaris bawahi, banyak banget situs kaya Instagram itu muncul adsnya di kami, nah disitu jadi terpacu tuh, nah itu, trus di treads tuh gw biasanya ngikutin juga bill dari dia banyak sih akunnya suka lewat.	✓
Peneliti	Okeoke, apakah lu lebih sering main sendiri atau sama temen”/komunitas?	
Informan RF	Emmm, so far sendiri, cuman kalua sama temen juga pernah, eee kalua di judi bola tuh nanya pendapat itu sama temen”	✓
Peneliti	Selain judi bola apalagi?	
Informan RF	Basket, ice hockey, baseball	✓
Peneliti	Maksudnya selain sport	
Informan RF	Ohh, paling mahjong, slot, atau virtual football	✓
Peneliti	Terus menurutlu apakah judi online itu mudah di akses?	
Informan RF	Eeee, judi online, judi bola yang saya mainkan itu malah malah aplikasinya legal, di luar negeri dan di sponsorkan di mana-mana, ya kalau di indo ya di blokir untuk jaringannya, tapi ada	✓

	Namanya Vpn tinggal download aplikasi tersebut, malah masih banyak link yang secara gampang gampang di akses dan tinggal masuk	
Peneliti	Nah, menurutlu dengan kemudahan akses tersebut apakah itu bikin menarik buat mahasiswa?	
Informan RF	Kalau kemudahan akses sih iya orang yang yang tertarik bisa langsung aja akses gitu terus main	✓
Peneliti	Apakah lu nganggep judi nih hiburan, tantangan, atau cara mencari uang denga cepat? Atau semuanya	
Informan RF	Lebih ke hiburan dan mencari uangsih	✓
Peneliti	Nah lu nganggep hiburannya tuh kaya gimana?	
Informan RF	Eeee, kaya seneng aja gitu masangnya, kaya liat temen” juga masang match yang sama ya seneng aja gitu	✓
Peneliti	Apa perasaan atau sensasi yang lu rasain waktu lu main judi online?	
Informan RF	Eemmm macem” sih, missal kaya udah menang sisa satu match lagi nih kalau missal pertandingan itu menang, kan sisa satu match lagi kan, itu perasaan deg-degan ada rasa kaya hope, berharap gitu, dan adrenaline terpacu disitu	✓
Peneliti	Nah, lu nih sebagai mahasiswa di lingkungan kampus islam bagaiman pandangan lu terhadap judi online, dari sisi agama dan hokum?	
Informan RF	Untuk pandanga saya dari kampus islam sih, eee sebenarnya itu sih tidak boleh sih ya, karna kan saya orang islam judi itu tidak boleh, uangnya pun juga haram, eee tapi jangan dicobalah kalau belum pernah sama sekali, maksudnya yakan kaya, lebih banyak dapet buntungnya lah dari pada untungnya.	✓
Peneliti	Nah lu udh tau kan kalau itu salah, kenapa lu masih main juga ampe sekarang?	

Informan RF	Eemm im just a human being eaaaa, ya karna saya pernah menang trus saya dapet sensasi, pernah dienakin gitu, pernah dikasih hal yang pasti dari kemenangan itu dan akhirnya saya mencari kemenangan itu terus, meskipun ya banyak ruginya. Intinya tuh nyari keuntungan yang pernah di dapetin, yak an pola judi online begitu nyari menang lagi eh malah rugi-rugi terus, dan ya karna udh addict juga	✓
Peneliti	Nah lu nggagap judi online nih kaya hal salah gitu atau yah al yang normal aja? Kaya lu nebak ya dapet uang aja gitu	
Informan RF	Ya secara gw nganggepnya ya normal aja, ya tapi emang secara agama ya salah tetep, tapi buat gw ya normal-normal aja itu sih, yang mungkin gw ngerasa itu hobi gw kali ya menurut gw ya, menurut aku, menurut ane jadii yaa biasa aja	✓
Peneliti	Apakah lu pernah buat nyoba berhenti main judi online atau ngurangin buat main?	
Informan RF	Oh pernah, pernah tapi ya susah karnaa, temen” lingkungan masih main salah satunya ** wkwkwkwk, eee pertama tadi lingkungan pertemanan, yang kedua diri sendiri merasa masih expert akan analisis bola, dan ya ama udah candu juga jadi kaya susah buat berhenti apa lagi mau World Cup wkwkwkwk, malah diperjelas ya	✓
Peneliti	Ya gapapa, wkwkwk nah pertanyaan tambahan aja nih, menurut lu nih dari tadi yang lu bilang factor apa tapi yang paling kuat buat mahasiswa itu bermain dan tetap bermain judi online?	
Informan RF	Lingkungan sih, ya sama keuangan sih, kaya yang lingkungan saya maksud biasanya si ** wkwkwkwk	✓

Peneliti	Okeokee, Apa yang bisa dilakuin kampus untuk mencegah mahasiswa untuk terlibat dala judi online?	
Informan RF	Untuk kampus nih, untuk mencegah mahasiswa, ya walaupun gw masih main juga, sosialisasi sih, kasih tau baik buruknya, apalagi ya vaksin-vaksin wkwwkwkwk, canda canda, udh sih itu sosialisasi	✓
Peneliti	Terus, gimana ya nanya nya, eee frekuensi lu main judi online tuh seberapa sering sih?	
Informan RF	Seberapa sering, 1 minggu 3x, jumat, sabtu minggu	✓
Peneliti	Wkwkwkwk di jadwalin gitu ye?	
Informan RF	Kalau bahas rata” ya 1 minggu bisa 3x, karna kan match” yang judi online gw mainin kan di hari” itu soalnya di weekend biasanya, ya itungannya gitulah	✓
Peneliti	Ohhh ini lupa cok gw tanya, apa dampak yang lu rasain setelah lu main judi online dari sisi keuangan, kuliah, psikologis dan kehidupan social?	
Informan RF	Kalau keuangannya sih, gw kan ga main yg teralu over ya tapi paling, ada kaya contoh besok lusa di tgan atau gajian lah dari ortu, nah uang sisanya itu gw pake buat judi online jadi alhasil gw jadi puasa dulu, wkwwkwkwk, ya ibarat nggak makan atau makan KFC wkwwkwkwk, nah factor baiknya adalah gw jadi tau tim” kecil gitu ilmu gw jadi nambah, jadi ilmu sepak bola nambah, basket nambah, ice hockey nambah, ya walaupun itu ilmu yang gapenting ya	✓
Peneliti	Nah kalau dari sisi akademik kuliah lu? Ada dampaknya ga yang lu rasain	
Informan RF	Oh itu ngaruh juga, ya ngaruhnya itu tadi karna match” nya biasa itukan mainnya di malam hari, besoknya kuliah jadi malemnya pasti gw pantengin judinya apalagi kalau sisa satu match, jadi ya pasti kganggu waktu tidur sama kualitas kuliah gw	✓

	jadi kurang focus karna mikirin bill gw	
Peneliti	Nah psikis lu gmn? Psikologi lu?	
Informan RF	Ga yang gimana-mana tapi kena, sih dimana penasaran kaya gw mau menang nih ya gw check terus itu matchnya terus kalau kalah kepikiran, jadi rasa bersalah gitu karna udh cape cape gw analisis	✓
Peneliti	Kehidupan social lu?	
Informan RF	Gada sih aman	✓
Peneliti	Nah lu paling banyak menang berapa, kalah berapa?	
Informan RF	Kalah ga ngitung sih, tapi pasti lebih banyak kalah, tapi paling banyak menang si ya skitar 3-4 juta paling	✓
Peneliti	Ya udah RF pertanyaannya itu bae ya, makaciii yaaa	
Informan RF	Iya amannn	✓

Tempat	Tanggal	TTD
Malang	30 Mei 2026	

Lampiran 4 Lembar Kegiatan Selama di Lapangan

Hari/Tanggal	Narasumber	Uraian Kegiatan yang Dilakukan
25 Mei 2026	Mahasiswa jurusan Pendidikan Ilmu Sosial	Melakukan wawancara Bersama narasumber di tempat tinggal informan (kontrakan) di Jalan Candi Vc
27 Mei 2026	Mahasiswa jurusan Hukum Ekonomi Syariah	Melakukan wawancara Bersama narasumber di warung kopi di Jalan Taman Merjosari
27 Mei 2026	Mahasiswa jurusan Manajemen	Melakukan wawancara Bersama narasumber di tempat tinggal informan (kos) di Jalan Summersari
28 Mei 2026	Mahasiswa Jurusan Perbankan Syariah	Melakukan wawancara Bersama narasumber di Café Ulansa di Jalan Puncak Borobudur

Lampiran 7 Bukti Konsultasi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS EKONOMI
Gajayana 50 Malang Telepon (0341) 558881 Faksimili (0341) 558881

JURNAL BIMBINGAN SKRIPSI

IDENTITAS MAHASISWA:

NIM : 220501110165
Nama : Daffa Razan Pratama
Fakultas : Ekonomi
Program Studi : Manajemen
Dosen Pembimbing : Mega Noerman Ningtyas, M.Sc
Judul Skripsi : ANALISIS MOTIVASI MAHASISWA DALAM BERMAIN JUDI ONLINE :
STUDI FENOMENOLOGI PADA PERGURUAN TINGGI NEGERI X DI
KOTA Y

JURNAL BIMBINGAN :

TIDAK	Tanggal	Deskripsi	Tahun Akademik	Status
1	27 Oktober 2025	Undangan judul	Ganjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
2	3 November 2025	revisi judul	Ganjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
3	15 Januari 2026	bimbingan bab 1	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
4	27 Februari 2026	bab 1	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
5	3 Maret 2026	revisi judul lagi	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
6	6 April 2026	bab 1-2 + revisi	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
7	7 April 2026	bab 1-3 + revisi	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
8	8 April 2026	bab 1-3 + revisi	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
9	24 April 2026	Ubah metode ke kualitatif	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi

10	30 April 2026	Bimbingan terkait bab 1 + penelitian terdahulu ganti metode kualitatif	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
11	18 Mei 2026	Bimbingan bab 1-3 setelah ubah metode kualitatif + konfirmasi pertanyaan untuk wawancara	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
12	5 Juni 2026	Bimbingan terkait bab 4 + konfirmasi untuk lebih lanjut ke pembahasan bab 5	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
13	9 Juni 2026	Bimbingan skripsi final	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi

Malang, 9 Juni 2026
Dosen Pembimbing



Mega Noerman Ningtyas, M.Sc

Lampiran 8 Hasil Turnitin



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS EKONOMI
Gajayana 50 Malang Telepon (0341) 558881 Faksimile (0341) 558881

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Zuraidah, M.S.A
NIP : 197612102009122001
Jabatan : UP2M

Menerangkan bahwa mahasiswa berikut :

Nama : Daffa Razan Pratama
NIM : 220501110165
Konsentrasi : Manajemen Keuangan
Judul Skripsi : **Analisis Motivasi Mahasiswa Dalam Bermain Judi Online : Studi Fenomenologi Pada Perguruan Tinggi Negeri X di Kota Y**

Menerangkan bahwa penulis skripsi mahasiswa tersebut dinyatakan **LOLOS PLAGIARISM** dari **TURNITIN** dengan nilai *Originaly report*:

SIMILARTY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATION	STUDENT PAPER
21%	15%	9%	18%

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya dan di berikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 11 Juni 2026

UP2M



Zuraidah, M.S.A

Lampiran 6 Biodata Peneliti

BIODATA PENELITIAN

Nama : Daffa Razan Pratama
Tempat, Tanggal Lahir : Jakarta, 05 Desember 2003
Jenis Kelamin : Laki-Laki
Alamat : Jl. Cipadak V, No. 99 C, Jagakarsa, Jakarta Selatan
No Telepon : 0895612973295
E-Mail : daffarazanpratama@gmail.com

Pendidikan Formal

2009 – 2015 : SDN Kebagusan 03 Pagi
2015 – 2018 : MTS Al-Hamidiyah Depok
2018 – 2021 : MAN 7 Jakarta
2022 – 2026 : Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim
Malang

Pendidikan Non Formal

2023 – 2024 : Program Khusus Perkuliahan Bahasa Inggris
(PKPBI) UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
2022 – 2023 : Program Khusus Perkuliahan bahasa Arab
(PKPBA) UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Pengalaman Organisasi

2024 – 2025 : Bidang 5 Unit Bisnis Himpunan Pengusaha Muda
Indonesia PT Uin Malang (HIPMI)