

**PENGARUH PERSEPSI MAHASISWA TERHADAP KECANDUAN JUDI
ONLINE PADA MAHASISWA FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU
POLITIK UNIVERSITAS LAMPUNG**

(Skripsi)

Oleh

**NAUFAL ATHALLAH RAHARDIAN
NPM 1916011065**



**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2026**

ABSTRAK

PENGARUH PERSEPSI MAHASISWA TERHADAP KECANDUAN JUDI ONLINE PADA MAHASISWA FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK UNIVERSITAS LAMPUNG

Oleh

Naufal Athallah Rahardian

Penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh persepsi mahasiswa terhadap kecanduan judi online pada mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung. Pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain korelasional. Populasi berjumlah 5.462 mahasiswa, dengan sampel sebanyak 120 responden yang ditentukan melalui rumus Slovin dan teknik proportionate stratified sampling. Data dikumpulkan menggunakan kuesioner skala Likert dan dianalisis melalui statistik deskriptif serta regresi linier sederhana menggunakan SPSS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi mahasiswa terhadap judi online berada pada kategori baik, ditandai dengan pemahaman terhadap risiko, dampak negatif, serta implikasi sosial, hukum, dan psikologis. Sementara itu, tingkat kecanduan judi online berada pada kategori sedang. Namun, hasil uji regresi menunjukkan bahwa persepsi mahasiswa tidak berpengaruh signifikan terhadap kecanduan judi online ($\text{Sig.} = 0,133 > 0,05$) dengan nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,019. Artinya, persepsi hanya menjelaskan 1,9% variasi kecanduan, sedangkan 98,1% dipengaruhi faktor lain. Temuan ini menunjukkan adanya kesenjangan antara kesadaran kognitif dan perilaku aktual mahasiswa. Persepsi yang baik belum cukup untuk menekan perilaku adiktif. Faktor lain seperti lingkungan sosial, tekanan ekonomi, paparan media digital, kondisi psikologis, dan kontrol diri memiliki pengaruh lebih besar. Oleh karena itu, penanganan kecanduan judi online perlu dilakukan secara komprehensif melalui peningkatan kontrol diri, literasi digital dan keuangan, serta dukungan lingkungan sosial dan kebijakan yang berkelanjutan.

Kata Kunci: Persepsi Mahasiswa, Kecanduan Judi Online, Regresi Linier Sederhana.

ABSTRACT

THE INFLUENCE OF STUDENTS' PERCEPTIONS ON ONLINE GAMBLING ADDICTION AMONG STUDENTS OF THE FACULTY OF SOCIAL AND POLITICAL SCIENCES AT LAMPUNG UNIVERSITY

By

Naufal Athallah Rahardian

This study aims to examine the effect of students' perceptions on online gambling addiction among students of the Faculty of Social and Political Sciences, University of Lampung. The research employs a quantitative approach with a correlational design. The population consists of 5,462 students, with a sample of 120 respondents determined using the Slovin formula and proportionate stratified sampling technique. Data were collected through a Likert-scale questionnaire and analyzed using descriptive statistics and simple linear regression with the assistance of SPSS. The findings indicate that students' perceptions of online gambling are categorized as good, as reflected in their understanding of the risks and negative social, legal, and psychological impacts. Meanwhile, the level of online gambling addiction is categorized as moderate. However, the results of the regression analysis show that students' perceptions do not have a significant effect on online gambling addiction (Sig. = 0.133 > 0.05), with a coefficient of determination (R^2) of 0.019. This implies that students' perceptions explain only 1.9% of the variance in online gambling addiction, while the remaining 98.1% is influenced by other factors. These findings reveal a gap between cognitive awareness and actual behavior. Although students have good perceptions, these are not sufficient to control addictive behavior. Other factors such as social environment, economic pressure, digital media exposure, psychological conditions, and self-control appear to play a more dominant role. Therefore, efforts to address online gambling addiction should adopt a comprehensive approach, including strengthening self-control, improving digital and financial literacy, and enhancing social and policy support.

Keywords: *Student Perception, Online Gambling Addiction, Simple Linear Regression.*

Judul : **Pengaruh Persepsi Mahasiswa Terhadap
Kecanduan Judi Online Pada Mahasiswa
Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik
Universitas Lampung**

Nama Mahasiswa : **Naufal Athallah Rahardian**

Nomor Pokok Mahasiswa : 1916011065

Jurusan : Sosiologi

Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik



Junardi, S.Pd., M.Sos.
NIP. 199109012019031010


2. Ketua Jurusan

Dr. Bartoven Vivit Nurdin, M.Si.
NIP. 197704012005012003


MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Junaidi, S.Pd., M.Sos.



Penguji Utama : Drs. Suwarno, M.H.



2. Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Prof. Dr. Anna Gustina Zainal, S.Sos., M.Si.

NIP. 197608212000032001



Tanggal Ujian Skripsi: 29 April 2026

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

- 1) Karya tulis saya, skripsi ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik (Sarjana) baik di Universitas Lampung maupun di perguruan tinggi lainnya.
- 2) Karya tulis ini murni gagasan, rumusan, dan penulisan saya sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan dari komisi pembimbing.
- 3) Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
- 4) Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan atau ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya akan menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini, serta sanksi sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi.

Bandar Lampung, 4 Mei 2026

Yang membuat pernyataan



Naufal Athallah Rahardian
NPM. 1916011065

RIWAYAT HIDUP



Penulis ini bernama Naufal Athallah Rahardian, dilahirkan di Bandung pada tanggal 6 Mei 2001. Penulis merupakan anak pertama dari dua bersaudara pasangan Bapak Donata Rahardian dan Ibu Maya Handayani. Selain itu, penulis memiliki adik kandung bernama Najmi Dhaifullah Rahardian dan adik tiri bernama Namila Mikayla.

Adapun riwayat pendidikan formal yang pernah ditempuh oleh penulis pada beberapa jenjang, yakni:

1. Taman Kanak-Kanak (TK) Puspa Gumanti pada tahun 2006-2007
2. Sekolah Dasar (SD) SDN 01 Alahan panjang pada tahun 2007-2010
3. Sekolah Dasar (SD) SDN 20 Alahan panjang pada tahun 2010-2013
4. Madrasah Tsanawiyah (MTs) MTsN Lembah Gumanti pada tahun 2013-2016
5. Sekolah Menengah Atas (SMA) SMAN 6 Bandung pada tahun 2016-2019

Pada tahun 2019, penulis terdaftar sebagai mahasiswa Jurusan Sosiologi FISIP Unila melalui jalur SBMPTN. Selama menjadi mahasiswa, penulis aktif mengikuti Organisasi Kemahasiswaan HMJ Sosiologi dari tahun 2019 hingga 2020. Pada tahun 2021, penulis menjalani KKN Gelombang II selama 40 hari di Kelurahan Beringin Raya, Kecamatan Kemiling, Kota Bandar Lampung. Selain itu, pada bulan Januari sampai Februari 2022, penulis menjalani PKL di kantor DPRD Kota Bandar Lampung. Barulah pada bulan April 2026, penulis berhasil melaksanakan komprehensif dan resmi memperoleh gelar Sarjana Sosiologi.

MOTTO

“Hidup Memang Tidak Adil, Jadi Biasakan Dirimu Ya!”

(Patrick Star)

“Tidak Semua Orang Menyukaimu, Tapi Itu Bukan Urusanmu”

(Spongebob Squarepants)

*“Yesterday Is History, Tomorrow Is A Mystery, But Today Is A Gift. That Is Why It Is
Called The Present”*

(Master Oogway)

PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan kemudahan untuk segala urusan serta memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat mempersembahkan tulisan ini sebagai tanda terima kasih dan kasih sayang kepada:

Keluargaku

Teruntuk orang tuaku Bapak Donata Rahardian (Alm) dan Ibu Maya Handayani beserta adikku-adikku Najmi Dhaifullah Rahardian dan Namila Mikayla.

Terima kasih atas cinta dan kasih sayang yang selalu tumpahruah. Terima kasih atas segala bentuk didikan, dukungan, pengorbanan, kesabaran, serta doa-doa yang tiada henti yang selalu mengalir di setiap langkah-langkahku.

Para Pendidik dan Bapak Ibu Dosen

Terima kasih atas ilmu dan bimbingannya yang sangat berharga melalui ketulusan dan kesabaran.

Sahabat-Sahabatku

Terima kasih atas segala bentuk tawa, canda, waktu, pelajaran, dan dukungannya.

Almamater Tercinta

Universitas Lampung

SANWACANA

Puji syukur kepada Allah SWT atas berkat, rahmat, dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Persepsi Mahasiswa Terhadap Kecanduan Judi Online Pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Lampung” yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Sosiologi pada Jurusan Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Lampung. Penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dalam proses penyelesaian skripsi ini. Pada kesempatan ini juga, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah membantu skripsi ini, diantaranya:

1. Kepada Allah SWT Tuhan Yang Maha Esa dengan segala cinta kasih terhadap kehidupan penulis. Sehingga, dengan segala kebesaran-nya tersebut penulis mampu menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
2. Kepada kedua orang tua tercinta, Bapak Donata Rahardian (Alm) dan Ibu Maya Handayani beserta adikku-adikku Najmi Dhaifullah Rahardian dan Namila Mikayla yang selalu mencurahkan doa, pengorbanan, dan pengertiannya.
3. Kepada Mak Uwo (Debi Hardian), Bunda (Dola), Angah (Doni Rahardian) dan Uncu (Dayat Rahardian) yang telah membantu, mengarahkan, mendoakan dan senantiasa memberi motivasi dalam hidup penulis agar pantang menyerah.
4. Kepada Rektor, Wakil Rektor, segenap pimpinan, beserta tenaga kerja Universitas Lampung yang telah menjalankan tugasnya dengan baik.
5. Kepada Ibu Prof. Dr. Anna Gustina Zainal, S.Sos., M.Si. selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung yang telah menjalankan tugasnya dengan baik.

6. Kepada Ibu Dr. Bartoven Vivit Nurdin, M.Si. dan Bapak Junaidi, S.Pd., M.Sos. selaku Ketua Jurusan Sosiologi dan Sekretaris Jurusan Sosiologi yang telah membantu penulis dalam penyelesaian skripsi.
7. Kepada Bapak Junaidi, S.Pd., M.Sos. selaku dosen pembimbing akademik dan skripsi yang telah banyak memberikan ilmu, dukungan, saran, kritik, dan arahan selama masa perkuliahan baik dalam kehidupan akademik maupun non akademik.
8. Kepada Bapak Drs. Suwarno, M.H. selaku dosen penguji yang telah banyak memberikan ilmu, dukungan, saran, kritik, dan arahan selama masa perkuliahan baik dalam kehidupan akademik maupun non akademik.
9. Kepada dosen pengajar lainnya di Jurusan Sosiologi yang telah berdedikasi mengalirkan ilmunya kepada penulis semasa menjalani perkuliahan.
10. Kepada staff administrasi Jurusan Sosiologi Mas Edi, dan Mas Daman yang telah sabar dan membantu penulis dalam menyelesaikan urusan administrasi perkuliahan.
11. Kepada keluarga kedua penulis yang telah kebersamai dari nongkrong di teras rumah hingga masa meraih cita cita, berisikan orang-orang unik tetapi selalu menjadi tempat penulis untuk tertawa, menangis, suka dan duka, berisikan orang-orang yang penuh dengan kesantiaian tetapi selalu membantu penulis dalam situasi apapun. Terima kasih orang-orang luar biasa (Wahyu cucu Mak Itam, Teguh Poyek, Agung Menjon dan Adil Panjul).
12. Kepada perempuan yang bernama Yemima Tamara Malea yang memberikan *support*, doa, waktu, pikiran, dan tenaganya dalam proses penyelesaian skripsi ini. Terima kasih juga telah sering memaklumi keegoisan penulis serta menjadi tempat penulis untuk berbagi cerita dan selalu ada dalam suka maupun duka.

13. Kepada manusia agak aneh yang bernama Blek Item (Fikri Isnaini Saputra) yang telah mau menjadi mentor dalam penulisan skripsi ini dan mau rumahnya didatangi setiap malam untuk berdiskusi sambil bercanda untuk penulisan skripsi ini.
14. Kepada Keluarga Lenk, yang telah membantu penulis selama masa kuliah, teman teman mabar, teman teman organisasi, teman teman yang menjadi saksi perjuangan penulis Blek, Sule, Dono, Wowo, Mbe, Leo, Gerin, terimakasih telah memberikan makna didalam kehidupan semasa kuliah.
15. Kepada teman-teman kontrakan COD COFFEE Bejo, Arul, Cipung, Gilar, Akew, Kevin, Frans, terimakasih telah memberikan pengalaman, saran, nasehat, dan berbagi tawa di kontrakin.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, baik dari materi pembahasan maupun tata bahasa. Hal ini karena penulis masih memiliki keterbatasan pengetahuan dan kemampuan. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, penulis bersedia menerima kritik dan saran yang membangun dari pihak pembaca untuk perbaikan tugas selanjutnya di masa yang akan datang.

Bandar Lampung, 4 Mei 2026

Penulis

Naufal Athallah Rahardian

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xv
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	7
1.3 Tujuan Penelitian	7
1.4 Manfaat Penelitian	7
1.5 Kerangka Pikir	9
1.6 Hipotesis Penelitian	11
II. TINJAUAN PUSTAKA	13
2.1 Tinjauan Persepsi Mahasiswa	13
2.2 Tinjauan Kecanduan Judi Online.....	16
2.3 Teori Perilaku Terencana.....	21
2.4 Penelitian Terdahulu.....	24
III. METODE PENELITIAN	27
3.1 Tipe dan Jenis Penelitian	27
3.2 Lokasi Penelitian	27
3.3 Subjek Penelitian	28
3.3.1 Populasi Penelitian.....	28
3.3.2 Sampel Penelitian.....	28
3.4 Sumber Data	32
3.4.1 Data Primer	32
3.4.2 Data Sekunder	32

3.5	Teknik Pengumpulan Data.....	33
3.6	Instrumen Penelitian	33
3.6.1	Skala <i>Likert</i>	33
3.6.2	Definisi Konseptual.....	34
3.6.3	Definisi Operasional.....	35
3.7	Teknik Keabsahan Data	35
3.7.1	Uji Validitas	35
3.7.2	Uji Reliabilitas	36
3.8	Teknik Analisis Data	37
3.8.1	Analisis Statistik Deskriptif	37
3.8.2	Analisis Statistik Inferensial.....	38
IV.	GAMBARAN UMUM	41
4.1	Perkembangan Penggunaan Internet di Indonesia	41
4.2	Fenomena Judi Online di Era Digital pada Kalangan Mahasiswa	44
4.3	Gambaran Lokasi Penelitian Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung	47
V.	HASIL DAN PEMBAHASAN	50
5.1	Hasil Penelitian.....	50
5.1.1	Analisis Statistik Deskriptif	50
5.1.2	Analisis Statistik Inferensial.....	61
5.2	Pembahasan	69
VI.	KESIMPULAN DAN SARAN	74
6.1	Kesimpulan.....	74
6.2	Saran	75
	DAFTAR PUSTAKA	78
	LAMPIRAN	85

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1 Kerangka Pikir	11
Gambar 2 Rumus Uji Validitas	36
Gambar 3 Rumus Uji Reliabilitas	37
Gambar 4 Rumus Analisis Regresi Sederhana	40
Gambar 5 Klasifikasi Responden dalam Judi Online	50
Gambar 6 Klasifikasi Responden Berdasarkan Usia	51
Gambar 7 Klasifikasi Responden Berdasarkan Judi Online	52

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1 Penelitian Terdahulu	24
Tabel 2 Sistem Penilaian Skala Likert	34
Tabel 3 Definisi Operasional dan Indikator Penelitian	35
Tabel 4 Hasil Interpretasi Uji Reliabilitas.....	37
Tabel 5 Hasil Uji Validitas Variabel X.....	61
Tabel 6 Hasil Uji Validitas Variabel X.....	62
Tabel 7 Hasil Uji Reliabilitas Variabel X dan Y.....	63
Tabel 8 Hasil Uji Normalitas	64
Tabel 9 Hasil Uji Linearitas	65
Tabel 10 Hasil Uji Regresi Linear Sederhana.....	66
Tabel 11 Model Summary Variabel X Terhadap Y.....	68

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Beberapa tahun terakhir Internet dan teknologi digital telah mengalami perkembangan yang signifikan. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) mengumumkan jumlah pengguna internet Indonesia tahun 2024 mencapai 221.563.479 jiwa dari total populasi 281.603.800 jiwa penduduk Indonesia per juni tahun 2024. Dari hasil survei penetrasi internet Indonesia 2024 yang dirilis APJII, tingkat penetrasi internet Indonesia menyentuh angka 79,5% (APJII, 2024). Kemajuan teknologi digital telah memberikan banyak kemudahan dalam kehidupan manusia. Dalam bidang komunikasi, media sosial berakar pada percakapan antara orang dan teman sebaya, terlepas dari teknologi yang memfasilitasinya, dan percakapan tersebut terjadi setiap hari melalui blog, jaringan, forum, mikromedia, dan grup online (Solis & Carroll, 2008). Dalam bidang transaksi ekonomi, salah satunya adalah penggunaan e-wallet untuk melakukan pembayaran. *E-wallet* yaitu aplikasi atau fitur layanan yang dikembangkan bank untuk mempermudah pengguna dalam melakukan transaksi atau pembayaran non tunai, dengan adanya layanan *e-wallet* uang tunai akan berkurang serta akan menciptakan kesadaran masyarakat dalam meningkatkan pembayaran tunai menjadi uang non tunai (Rahmawati & Yuliana, 2020). Dalam bidang hiburan, teknologi digital menyediakan berbagai fitur hiburan alternatif dalam bentuk game online, aplikasi streaming video, dan juga website untuk nonton film.

Internet yang semakin cepat, perangkat smartphone yang semakin canggih, serta sistem pembayaran digital yang instan telah membuka peluang baru, namun juga membawa risiko baru, salah satunya adalah maraknya fenomena judi online. Platform perjudian kini tersedia dalam bentuk aplikasi mobile, situs daring, serta media sosial yang dapat diakses kapan saja dan dimana saja, membuat praktik judi online semakin mudah dijangkau oleh masyarakat luas tanpa batasan usia (Hanum, 2025). Menurut penelitian yang dilakukan oleh Agrippina dan Nugrahawati (2023), kemudahan akses melalui perangkat digital membuat mahasiswa lebih mudah terpapar terhadap aktivitas judi online, khususnya jenis judi slot dan taruhan bola. Fenomena ini diperkuat oleh temuan Hanum (2025) yang menyatakan bahwa persepsi mahasiswa terhadap judi online masih cenderung permisif akibat lemahnya kesadaran hukum digital. Selain itu, riset oleh Igomu (2024) menunjukkan bahwa banyak mahasiswa menganggap judi online sebagai "cara cepat" untuk memperoleh keuntungan finansial, tanpa mempertimbangkan risiko ekonomi dan psikologis yang mengintai. Bahkan, studi Putra dan Jonyanis (2017) menemukan bahwa faktor keingintahuan, persepsi tentang keterampilan, serta pengaruh teman sebaya berperan besar dalam mendorong keterlibatan mahasiswa dalam judi online.

Menurut laporan Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK), total nilai transaksi yang terkait dengan aktivitas perjudian online di Indonesia mencapai Rp327 triliun pada penghujung tahun 2023. Data dari Satuan Tugas Pemberantasan Perjudian Daring juga menunjukkan bahwa terdapat sekitar 2,37 juta individu yang terjerat dalam praktik judi online ini, dengan 80 persen di antaranya berasal dari kalangan ekonomi menengah ke bawah. Fenomena ini tidak hanya terjadi pada masyarakat umum, tetapi juga merambah lingkungan mahasiswa, di mana sekitar 960.000 pelajar dan mahasiswa telah terlibat dalam aktivitas perjudian

online. Berdasarkan demografi pengguna, generasi Milenial dan Generasi Z mendominasi angka partisipasi, yakni mencapai 60 persen dari total pengguna. Sebuah studi menemukan bahwa 82 persen dari populasi yang memiliki akses internet pernah melihat iklan perjudian online. Media sosial seperti Instagram dan Facebook menduduki peringkat teratas sebagai platform dengan paparan iklan perjudian online terbanyak, sementara situs-situs streaming film ilegal dan game online menjadi medium yang turut mendukung pertumbuhan praktik judi online di Indonesia (PPATK, 2023; UGM, 2024).

Mahasiswa sebagai kelompok usia produktif, yakni pada rentang usia 18–24 tahun, merupakan kelompok yang paling rentan terhadap pengaruh negatif perkembangan teknologi ini. Dalam fase perkembangan psikososialnya, mahasiswa berada dalam tahap pencarian jati diri dan aktualisasi diri, yang membuat mereka cenderung mengeksplorasi berbagai pengalaman baru, termasuk pengalaman berisiko seperti judi online. Keterbatasan ekonomi yang umum dihadapi mahasiswa, kebutuhan akan eksistensi sosial, tekanan teman sebaya, serta tingkat stres akademik yang tinggi menjadi faktor pendorong tambahan yang membuat mereka mudah terjerumus ke dalam praktik judi online (Igomu, 2024; N. S. Putra & Jonyanis, 2017). Sebagai kelompok pengguna internet, mahasiswa yang sudah atau sedang menjalankan pendidikan di perguruan tinggi seharusnya dapat memilah dengan bijak dampak baik dan dampak buruk dari penggunaan internet. Namun, pada kenyataannya masih banyak mahasiswa yang memiliki kesadaran dan kontrol diri yang rendah dalam menggunakan internet dan teknologi digital yang ada.

Berbagai penelitian telah mengungkapkan fakta mengenai keterlibatan mahasiswa dalam judi online. Agrippina (2023) melaporkan bahwa lebih dari 25% mahasiswa di Bandung pernah mencoba bermain judi slot online. Hanum (2025) menemukan lemahnya kesadaran hukum digital di kalangan

mahasiswa, yang menyebabkan banyak di antara mereka menganggap judi online bukan sebagai tindakan ilegal, melainkan sebagai hiburan semata. Igomu (2024) juga menyatakan bahwa motivasi finansial cepat menjadi alasan utama keterlibatan mahasiswa, disusul oleh dorongan "iseng" atau "coba-coba". Selain itu, penelitian Wirareja dan Sa'adah (2024) menunjukkan bahwa keterlibatan aktif dalam judi online berkorelasi dengan meningkatnya kecemasan, depresi, dan gangguan prestasi akademik di kalangan mahasiswa. Fenomena ini berdampak signifikan terhadap aspek keuangan, akademik, hingga kesehatan mental mahasiswa. Penelitian Wirareja dan Sa'adah (2024) menegaskan adanya hubungan antara keterlibatan dalam judi online dengan meningkatnya tingkat kecemasan dan depresi di kalangan mahasiswa. Sementara itu, dari sudut pandang hukum, Khalimy (2025) menilai bahwa lemahnya efektivitas penegakan hukum terhadap tindak pidana judi online turut memperburuk fenomena.

Pada tahun 2024, Kepala Kepolisian Daerah (Kapolda) Lampung, Inspektur Jenderal (Irjen) Helmy Santika, menyatakan bahwa berdasarkan hasil pengungkapan oleh Satuan Tugas (Satgas) Judi Online, tidak ada satu pun kabupaten atau kota di Provinsi Lampung yang terbebas dari praktik judi online. Menurut Helmy, terdapat total 258 situs judi online yang telah teridentifikasi, dengan jumlah transaksi yang mencapai lebih dari Rp1 miliar setiap harinya. Lebih lanjut, Polda Lampung melaporkan telah mengungkap sebanyak 111 kasus perjudian sepanjang tahun 2024, yang terdiri dari 51 kasus judi online dan 60 kasus judi konvensional. Dalam upaya penegakan hukum tersebut, polisi berhasil mengamankan 240 orang tersangka dan menyita aset senilai Rp8,977 juta, serta merekomendasikan kepada Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemenkominfo) untuk membekukan 275 situs judi online (Kompas.com, 2024; Antarlampung, 2024). Di Bandar Lampung, pengadilan Agama Kelas IA Tanjungkarang mencatat lebih dari seribu kasus perceraian sepanjang tahun 2023. Juru

Bicara Pengadilan Agama Tanjungkarang, Junaidi, menjelaskan bahwa salah satu faktor utama yang memicu perceraian tersebut adalah kecanduan judi online (slot) yang berdampak serius pada kondisi perekonomian keluarga. Junaidi menuturkan bahwa sekitar 70 persen perkara perceraian diajukan oleh pihak istri terhadap suami. Ia mengemukakan bahwa dalam fakta persidangan terungkap bahwa selain persoalan ekonomi, banyak suami yang lalai dalam memberikan nafkah dan terjerat kebiasaan berjudi online, sehingga menimbulkan keretakan dalam rumah tangga (MetroTVNews, 2023). Kondisi ini menunjukkan bahwa dampak negatif judi online tidak hanya terjadi dalam lingkup keluarga, tetapi juga merambah ke kalangan masyarakat luas, termasuk mahasiswa.

Dampak kecanduan judi online pada mahasiswa sangat kompleks, tidak hanya mengganggu aspek akademik, namun juga dapat menimbulkan masalah keuangan, psikologis, dan sosial (Setiawan, 2020). Universitas sebagai institusi pendidikan tinggi menghadapi tantangan serius dalam mengedukasi serta mengontrol perilaku mahasiswa terhadap paparan judi online (Lestari & Wulandari, 2022). Persepsi menjadi kunci penting karena dapat mempengaruhi sikap dan tindakan seseorang. Penelitian psikologi sosial menunjukkan bahwa persepsi terhadap risiko sangat menentukan apakah individu akan terlibat dalam perilaku menyimpang (Ajzen, 1991). Fenomena judi online di kalangan mahasiswa juga telah menjadi perhatian dalam berbagai penelitian akademik. Penelitian yang dilakukan oleh Nayottama menunjukkan bahwa keterlibatan mahasiswa dalam aktivitas judi online dapat memberikan dampak negatif terhadap kondisi finansial, hubungan sosial, serta prestasi akademik mahasiswa (Nayottama, 2024). Selain itu, penelitian Praditya dan Iqbal mengungkapkan bahwa kemudahan akses internet, rasa penasaran, serta harapan memperoleh keuntungan secara instan menjadi faktor yang mendorong mahasiswa terlibat dalam praktik judi online, yang kemudian berkembang menjadi patologi sosial di

lingkungan mahasiswa (Praditya & Iqbal, 2023). Penelitian lain juga menunjukkan bahwa aktivitas judi online dapat menimbulkan gangguan kesehatan mental seperti stres, kecemasan, depresi, serta kecenderungan perilaku adiktif yang berdampak pada menurunnya kinerja akademik mahasiswa (Wirareja & Sa'adah, 2024). Bahkan beberapa penelitian menemukan bahwa keterlibatan mahasiswa dalam judi online dapat mempengaruhi persepsi mereka terhadap peluang kemenangan dan mendorong munculnya perilaku ketergantungan yang semakin sulit dikendalikan (Pramita et al., 2024).

Meskipun berbagai penelitian tersebut telah mengkaji fenomena judi online pada mahasiswa dari berbagai perspektif, seperti dampak sosial, psikologis, maupun faktor penyebab keterlibatan mahasiswa dalam aktivitas tersebut, kajian ilmiah yang secara eksplisit meneliti **persepsi mahasiswa terhadap kecanduan judi online secara kuantitatif pada mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung** masih terbatas. Belum terdapat penelitian yang memetakan secara khusus bagaimana persepsi mahasiswa terhadap kecanduan judi online pada mahasiswa di lingkungan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung, sehingga menyisakan celah penelitian yang signifikan dan relevan untuk dikaji lebih lanjut.

Berdasarkan kondisi tersebut, penting untuk menggali lebih dalam bagaimana persepsi mahasiswa terhadap fenomena ini terbentuk, faktor-faktor apa saja yang memengaruhinya, serta dampak yang mereka rasakan. Dengan memahami persepsi ini, diharapkan dapat dirumuskan strategi pencegahan yang lebih efektif serta kampanye literasi digital yang menyentuh akar masalah. Memahami persepsi mahasiswa terhadap fenomena ini menjadi penting untuk menentukan strategi penanggulangan yang efektif. Persepsi seseorang mempengaruhi sikap dan tindakannya. Jika mahasiswa memandang judi online sebagai aktivitas berbahaya dan

merugikan, maka peluang mereka untuk menghindari aktivitas tersebut akan lebih besar. Sebaliknya, jika persepsi yang terbentuk adalah bahwa judi online merupakan hiburan yang tidak berbahaya atau bahkan peluang ekonomi, maka kecenderungan untuk terlibat akan semakin tinggi. Oleh karena itu, penelitian tentang persepsi mahasiswa terhadap judi online sangat penting sebagai dasar dalam merancang program edukasi, kampanye literasi digital, serta upaya preventif di lingkungan perguruan tinggi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini ialah adakah pengaruh persepsi mahasiswa terhadap kecanduan judi online pada mahasiswa fakultas ilmu sosial dan ilmu politik universitas lampung.

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adakah pengaruh persepsi mahasiswa terhadap kecanduan judi online pada mahasiswa fakultas ilmu sosial dan ilmu politik universitas lampung.

1.4 Manfaat Penelitian

Harapan dari penelitian ini adalah mampu memberikan manfaat pada pihak-pihak terkait:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam kajian ilmu sosial yang berkaitan dengan persepsi individu terhadap fenomena perilaku menyimpang di era digital. Hasil penelitian ini diharapkan

dapat memperkaya literatur akademik mengenai fenomena kecanduan judi online di kalangan mahasiswa serta memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai hubungan antara persepsi mahasiswa dan kecenderungan perilaku kecanduan terhadap aktivitas judi online. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang ingin mengkaji fenomena serupa, khususnya terkait dengan penggunaan internet, literasi digital, serta dampak perkembangan teknologi digital terhadap perilaku sosial mahasiswa.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak. Bagi mahasiswa, hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran mengenai bahaya dan dampak negatif dari kecanduan judi online, baik dari aspek ekonomi, akademik, maupun kesehatan mental, sehingga mahasiswa dapat lebih bijak dalam memanfaatkan teknologi digital dan internet. Bagi pihak universitas, khususnya Universitas Lampung, penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dalam merumuskan kebijakan, program edukasi, serta kegiatan literasi digital yang bertujuan untuk mencegah dan meminimalisir keterlibatan mahasiswa dalam aktivitas judi online. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi sumber informasi bagi pemerintah maupun lembaga terkait dalam merancang strategi pencegahan serta kampanye edukasi mengenai bahaya judi online di kalangan generasi muda.

1.5 Kerangka Pikir

Dalam beberapa tahun terakhir, perkembangan pesat teknologi digital dan internet telah mempengaruhi berbagai aspek kehidupan, termasuk komunikasi, transaksi ekonomi, dan hiburan. Berdasarkan data APJII (2024), penetrasi internet di Indonesia telah mencapai 79,5%, memfasilitasi perubahan besar dalam pola interaksi sosial dan kegiatan ekonomi, seperti munculnya *e-wallet* untuk transaksi non-tunai (Rahmawati & Yuliana, 2020). Hal ini menunjukkan bahwa teknologi digital tidak hanya menjadi sarana komunikasi, tetapi juga mempengaruhi perilaku ekonomi masyarakat secara luas.

Salah satu aspek yang mendapat perhatian khusus adalah perubahan pola transaksi jual beli yang kini didominasi oleh platform daring. Transaksi online memberikan keuntungan bagi penjual dalam hal pemasaran digital serta menghemat biaya transportasi bagi konsumen (Ramadhan, 2023). Sementara itu, media sosial menjadi sarana komunikasi yang dominan, dengan berbagai aplikasi yang memungkinkan akses cepat terhadap berita dan hiburan, seperti Instagram, Facebook, dan YouTube.

Namun, kemajuan teknologi digital juga menimbulkan risiko signifikan, salah satunya adalah meningkatnya praktik perjudian online. Platform judi online kini mudah diakses melalui berbagai perangkat digital dan media sosial, sehingga memperluas peluang partisipasi lintas demografi dan usia (Agrippina & Nugrahawati, 2023; Hanum, 2025). Fenomena ini menjadi perhatian khusus karena keterlibatan mahasiswa dalam praktik ini menunjukkan tren yang mengkhawatirkan.

Studi Agrippina & Nugrahawati (2023) dan Hanum (2025) menunjukkan bahwa mahasiswa memiliki tingkat kesadaran hukum digital yang lemah, sehingga memandang judi online lebih sebagai hiburan daripada tindakan ilegal. Faktor keingintahuan, pengaruh teman sebaya, serta kebutuhan akan

pengakuan sosial turut menjadi pemicu keterlibatan mahasiswa dalam aktivitas tersebut (N. S. Putra & Jonyanis, 2017). Data PPATK (2023) bahkan menunjukkan bahwa sekitar 960.000 mahasiswa dan pelajar di Indonesia telah terlibat dalam judi online.

Mahasiswa sebagai kelompok usia produktif mengalami tekanan dari berbagai aspek, termasuk keterbatasan ekonomi, stres akademik, dan kebutuhan sosial yang tinggi. Dalam tahap perkembangan psikososial mereka, mahasiswa rentan mengeksplorasi pengalaman baru, termasuk yang bersifat berisiko seperti judi online (Igomu, 2024). Hal ini mengindikasikan perlunya intervensi khusus yang mempertimbangkan faktor internal dan eksternal mahasiswa.

Dampak kecanduan judi online pada mahasiswa sangat kompleks, meliputi gangguan finansial, penurunan prestasi akademik, serta gangguan kesehatan mental seperti kecemasan dan depresi (Wirareja & Sa'adah, 2024). Laporan dari Pengadilan Agama Kelas IA Tanjungkarang bahkan mengaitkan praktik judi online dengan meningkatnya kasus perceraian akibat persoalan ekonomi keluarga yang dipicu oleh aktivitas perjudian.

Dari perspektif hukum, penelitian Khalimy (2025) menilai bahwa lemahnya efektivitas penegakan hukum terhadap tindak pidana judi online memperburuk situasi, memperbesar ruang bagi mahasiswa untuk terlibat lebih jauh dalam aktivitas ilegal ini. Hal ini diperkuat oleh data dari Satgas Pemberantasan Judi online yang menyebutkan bahwa di Provinsi Lampung saja, 258 situs judi online teridentifikasi aktif dengan nilai transaksi harian lebih dari Rp1 miliar.

Universitas memiliki peran penting sebagai institusi yang bukan hanya mendidik secara akademik, tetapi juga membentuk kesadaran dan kontrol diri mahasiswa terhadap penggunaan internet dan teknologi digital. Penelitian Lestari dan Wulandari (2022) menekankan pentingnya literasi

digital dan kampanye edukasi yang menyentuh akar masalah untuk mencegah dampak negatif judi online di lingkungan perguruan tinggi.

Kajian teoritis menunjukkan bahwa persepsi menjadi faktor kunci yang menentukan sikap dan tindakan individu (Ajzen, 1991). Oleh karena itu, penelitian mengenai persepsi mahasiswa terhadap judi online menjadi penting untuk memahami bagaimana sikap mereka terbentuk dan faktor-faktor apa yang memengaruhinya. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar yang kuat dalam merumuskan strategi pencegahan, kampanye literasi digital, dan program edukasi yang efektif bagi mahasiswa.



Gambar 1 Kerangka Pikir
Sumber: Diolah Oleh Peneliti (2025)

1.6 Hipotesis Penelitian

Dari paparan latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian serta kerangka berpikir di atas, hipotesis yang ditentukan adalah '**Pengaruh Persepsi Mahasiswa Terhadap Kecanduan Judi Online Pada Mahasiswa di Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Lampung**'. Berdasarkan hipotesis tersebut, diperoleh variasi hipotesis sebagai berikut:

1. Ho : Persepsi mahasiswa/variabel X tidak berpengaruh signifikan terhadap fenomena kecanduan judi online/variabel Y pada mahasiswa fakultas ilmu sosial dan ilmu politik Universitas Lampung.

Kriteria pengujian: Jika nilai sig. > 0.05, artinya variabel x tidak berpengaruh terhadap variabel Y

2. H_a : Persepsi mahasiswa/variabel X berpengaruh signifikan terhadap fenomena kecanduan judi online/variabel Y pada mahasiswa fakultas ilmu sosial dan ilmu politik Universitas Lampung.

Kriteria pengujian: Jika nilai sig. < 0.05 , artinya variabel X berpengaruh terhadap variabel Y

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Persepsi Mahasiswa

Persepsi adalah proses yang terjadi ketika seseorang mengorganisasikan dan menafsirkan stimulus dari lingkungannya sehingga membentuk pengalaman bermakna (Soraya, 2018). Menurut Bimo Walgito dalam Soraya (2018), persepsi bukan hanya menerima rangsangan secara sensorik, melainkan melibatkan penafsiran yang dipengaruhi oleh pengalaman, pengetahuan, dan keadaan individu. Nawawi dan Awza (2017) menekankan bahwa persepsi memiliki peran penting dalam menentukan bagaimana seseorang menanggapi stimulus yang sama secara berbeda sesuai dengan kerangka kognitifnya.

Jenis-jenis persepsi dapat dikategorikan menjadi persepsi *visual* (penglihatan), persepsi *auditori* (pendengaran), persepsi *taktil* (sentuhan), persepsi *gustatori* (rasa), persepsi *olfaktori* (penciuman), dan persepsi sosial yang berkaitan dengan penilaian terhadap perilaku dan sikap orang lain (Soraya, 2018). Penelitian Nawawi dan Awza (2017) menunjukkan bahwa persepsi sosial, terutama dalam konteks pendidikan, berperan besar dalam memengaruhi motivasi dan interaksi belajar mahasiswa di lingkungan kampus.

Proses persepsi diawali dengan adanya stimulus yang diterima oleh reseptor sensorik, diteruskan melalui jalur saraf menuju otak untuk dianalisis, kemudian diinterpretasikan berdasarkan pengalaman, skema kognitif, dan

nilai-nilai yang dimiliki individu (Soraya, 2018). Nawawi dan Awza (2017) menjelaskan bahwa pada tahap interpretasi, persepsi dapat dipengaruhi oleh fokus perhatian dan intensitas stimulus, sehingga meskipun stimulus sama, hasil persepsi dapat berbeda antar individu.

Faktor-faktor yang memengaruhi persepsi terdiri dari faktor internal seperti kebutuhan, motivasi, pengalaman masa lalu, kepribadian, dan suasana hati, serta faktor eksternal seperti intensitas stimulus, ukuran, kebaruan, dan kontras (Huriartanto et al., 2015). Soraya (2018) menambahkan bahwa persepsi mahasiswa terhadap kompetensi dosen juga dipengaruhi oleh suasana kelas, metode pengajaran, serta cara dosen berinteraksi dengan mahasiswa.

Dalam sosiologi, persepsi dipahami sebagai proses interpretasi sosial yang melibatkan bagaimana individu memaknai lingkungan sosial mereka. George Herbert Mead, melalui teori interaksionisme simbolik, berpendapat bahwa persepsi terbentuk dari interaksi sosial di mana simbol dan makna memainkan peran penting (Bating, 2014). Konsep ini menekankan bahwa makna yang diberikan individu pada suatu objek atau peristiwa adalah hasil dari proses sosial yang dinamis. Fernandes (2020) menjelaskan bahwa persepsi sosial tidak hanya melibatkan penerimaan informasi secara pasif, tetapi juga proses konstruksi makna yang dipengaruhi oleh struktur sosial dan budaya. Hal ini tercermin dalam studi persepsi publik di Indonesia yang menyoroti bagaimana faktor budaya dan politik membentuk pemahaman masyarakat terhadap isu-isu sosial. Sementara itu, Koentjaraningrat, seorang antropolog dan sosiolog Indonesia terkemuka, menegaskan bahwa persepsi sosial sangat erat kaitannya dengan nilai-nilai budaya dan norma yang berlaku dalam masyarakat (Poeze, 2001). Ia menekankan pentingnya memahami konteks lokal untuk menggali bagaimana persepsi terbentuk dan mempengaruhi tindakan sosial.

Pemahaman tentang persepsi penting dalam konteks pendidikan, komunikasi organisasi, serta interaksi sosial sehari-hari. Penelitian Soraya (2018) menekankan bahwa persepsi mahasiswa terhadap kompetensi dosen menentukan motivasi dan prestasi belajar. Sementara itu, Huriartanto et al. (2015) dalam studinya tentang perilaku konsumen menjelaskan bahwa persepsi konsumen terhadap kualitas produk dan layanan menentukan keputusan pembelian. Oleh karena itu, mempelajari persepsi secara mendalam memberikan manfaat besar dalam pengembangan diri dan interaksi profesional.

Menurut Ariani (2019) mahasiswa bukan hanya penerima ilmu, tetapi juga dituntut untuk aktif mengembangkan pengetahuan, membentuk karakter, dan memiliki kesadaran kritis terhadap kondisi sosial di sekitarnya. Dalam konteks sosiologi, mahasiswa dipahami bukan hanya sebagai individu yang menempuh pendidikan tinggi, tetapi juga sebagai aktor sosial yang memainkan peran penting dalam dinamika masyarakat. Émile Durkheim memandang lembaga pendidikan, termasuk perguruan tinggi, sebagai agen sosialisasi yang menanamkan nilai-nilai sosial dan norma budaya kepada mahasiswa (Sitorus, 2016). Melalui proses ini, mahasiswa tidak hanya menerima ilmu pengetahuan formal, tetapi juga membentuk identitas sosial dan moralitas kolektif. Pierre Bourdieu menambahkan perspektif ini dengan konsep *habitus*, yaitu seperangkat skema kognitif dan budaya yang membentuk cara mahasiswa berinteraksi dan memaknai pengalaman kampus (Bourdieu, 1984). Dalam konteks perubahan sosial, mahasiswa sering dianggap sebagai agen perubahan. Penelitian Muqtadiroh (2019) menggarisbawahi bahwa persepsi mahasiswa terhadap teknologi dan digitalisasi memengaruhi adopsi teknologi baru di kampus. Ini menunjukkan bagaimana mahasiswa tidak hanya menjadi objek sosialisasi, tetapi juga subjek yang memengaruhi perkembangan sosial.

Dengan demikian, persepsi mahasiswa terhadap fenomena sosial merupakan hasil interaksi yang kompleks antara pengalaman pribadi, norma sosial, struktur budaya, dan representasi media. Pengalaman pribadi mahasiswa, yang meliputi latar belakang keluarga, pendidikan, dan interaksi sosial mereka, menjadi dasar pembentukan cara pandang terhadap isu-isu sosial yang mereka hadapi. Norma sosial yang hidup di lingkungan kampus maupun di masyarakat luas juga turut mengarahkan bagaimana mahasiswa memaknai dan menilai suatu fenomena sosial. Struktur budaya, termasuk nilai-nilai dominan yang diwariskan melalui pendidikan dan institusi sosial lainnya, memperkuat cara berpikir mahasiswa serta membentuk landasan interpretasi mereka terhadap realitas sosial. Representasi media, terutama melalui perkembangan teknologi digital dan media sosial, menjadi saluran penting yang membentuk dan mempengaruhi persepsi mahasiswa secara dinamis. Media tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga memengaruhi narasi dan cara mahasiswa memposisikan diri dalam wacana publik.

Oleh karena itu, analisis persepsi mahasiswa tidak bisa dilepaskan dari pendekatan sosiologis yang holistik. Hal ini menuntut perhatian pada interaksi antara struktur sosial, agensi individu, dan dinamika publik yang saling memengaruhi. Dengan memahami keterkaitan ini, penelitian tentang persepsi mahasiswa dapat memberikan kontribusi penting bagi perumusan kebijakan pendidikan, pengembangan kampus, dan penguatan peran mahasiswa sebagai aktor sosial yang kritis dan reflektif.

2.2 Tinjauan Kecanduan Judi Online

Judi online adalah kegiatan taruhan uang atau barang berharga lainnya melalui media internet yang hasilnya bergantung pada keberuntungan dan strategi tertentu (Westy et al., 2014). Menurut Putra dan Jonyanis (2017),

judi online di Indonesia umumnya dilakukan melalui situs-situs internasional menggunakan sistem rekening perantara. Perkembangan teknologi dan internet menyebabkan judi online semakin mudah diakses masyarakat lintas usia dan wilayah. Kecanduan judi online merupakan bentuk gangguan psikologis yang ditandai dengan perilaku kompulsif untuk terus berjudi secara daring (Wulandari & Nasution, 2024). Kecanduan judi online adalah fenomena sosial yang semakin merebak seiring pesatnya perkembangan teknologi digital. Aktivitas perjudian yang dahulu hanya dilakukan secara konvensional kini telah bertransformasi menjadi sangat mudah diakses melalui internet. Hal ini memungkinkan individu untuk berjudi kapan saja dan di mana saja, memicu lonjakan kasus kecanduan yang berdampak serius, baik secara psikologis, sosial, maupun ekonomi. Kecanduan ini menjadi semakin sulit dikendalikan karena sifat judi online yang tersembunyi, praktis, dan seringkali tanpa pengawasan.

Jenis-jenis judi online di Indonesia meliputi judi bola *online*, *poker online*, *togel online*, *slot online*, dan *casino online* (N. S. Putra & Jonyanis, 2017). Judi bola online menjadi salah satu yang paling populer di kalangan mahasiswa Universitas Riau karena sifatnya yang kompetitif, menantang, dan dinilai memiliki prediksi rasional meskipun pada hakikatnya tetap bersifat spekulatif (N. S. Putra & Jonyanis, 2017). Ada juga jenis judi *online* lain yaitu judi slot *online* yang menjadi salah satu bentuk perjudian digital yang paling diminati karena mekanismenya yang sederhana, visual yang menarik, serta peluang menang yang cepat dan instan (Rahmat & Taqwa, 2022). Hal ini menjadikan slot online sangat mudah diakses dan dimainkan oleh berbagai kalangan, termasuk mahasiswa dan generasi muda.

Kecanduan judi online memiliki faktor yang beragam. Maulidhani & Rohman (2024) mencatat rendahnya literasi keuangan dan daya beli masyarakat sebagai pemicu utama. Orang dengan kondisi ekonomi terbatas tetapi berharap pada kemenangan instan cenderung terjebak pada praktik

judi ini. Hal ini diperburuk oleh promosi agresif dan kemudahan akses yang disoroti oleh Sitanggang (2023), yang memanfaatkan algoritma digital untuk menarik minat pengguna. Dalam penelitian lain, Sihaloho (2024) menemukan bahwa algoritma media sosial yang canggih secara otomatis merekomendasikan iklan judi *online* kepada pengguna yang sudah pernah mengaksesnya. Ini memperkuat siklus kecanduan karena pengguna terus-menerus terpapar konten yang mendorong perilaku berjudi. Priatna (2024) menambahkan bahwa rendahnya literasi digital di masyarakat menjadi celah besar yang membuat orang mudah terperangkap oleh iklan yang manipulatif, tanpa bisa menilai risiko kerugian yang mengintai. Faktor lain yang mendukung persebaran judi *online* yaitu kemudahan akses internet, pengaruh teman sebaya, kebutuhan ekonomi mendesak, tekanan hidup, serta kurangnya pengawasan keluarga (Asriwandari & Stepy, 2016). Selain itu, faktor psikologis seperti keinginan cepat kaya dan sensasi menang juga memengaruhi perilaku berjudi *online* (N. S. Putra & Jonyanis, 2017). Kombinasi antara keinginan cepat kaya dan promosi digital yang persuasif menjadi faktor yang saling mendukung munculnya kecanduan ini.

Dalam praktik judi online dikenal istilah *betting odds* (peluang taruhan), *stake* (jumlah taruhan), *cashout* (penarikan kemenangan), *rollover* (jumlah taruhan yang harus diputar sebelum penarikan bonus), serta *deposit* (pengisian saldo untuk taruhan) (N. S. Putra & Jonyanis, 2017). Pemahaman istilah ini menjadi penting karena memengaruhi strategi taruhan dan keputusan finansial pemain. Dalam dunia judi slot online, terdapat berbagai istilah teknis yang penting untuk dipahami oleh pemain maupun peneliti yang ingin mengkaji fenomena ini secara akademik. Salah satu istilah dasar adalah *reel*, yaitu kolom vertikal tempat simbol-simbol permainan berputar dan berhenti secara acak. Selanjutnya terdapat *payline*, yaitu garis pembayaran yang menentukan kombinasi simbol mana yang menghasilkan kemenangan. Setiap permainan memiliki jumlah *payline*

yang berbeda-beda, dan semakin banyak payline yang diaktifkan, semakin besar peluang kemenangan, namun dengan risiko taruhan yang juga lebih besar (Hidayat & Subarkah, 2022) . Istilah lainnya adalah *RTP (Return to Player)* yang menunjukkan persentase teoretis dari total taruhan yang akan dikembalikan kepada pemain dalam jangka panjang. Semakin tinggi RTP, semakin besar peluang pemain untuk mendapatkan kembali modal yang mereka pertaruhkan.

Selain istilah teknis di atas, terdapat pula istilah *jackpot progresif*, yakni jenis hadiah utama yang nilainya terus meningkat seiring dengan jumlah taruhan yang dilakukan oleh semua pemain dalam jaringan tertentu. *Jackpot* ini sering menjadi daya tarik utama karena nominalnya yang sangat besar. Ada juga istilah *scatter* dan *wild—scatter* berfungsi sebagai simbol pemicu fitur bonus seperti putaran gratis (*free spins*), sementara *wild* dapat menggantikan simbol lain untuk membentuk kombinasi menang. Penggunaan istilah-istilah ini tidak hanya mencerminkan kompleksitas sistem permainan, tetapi juga menjadi bagian dari strategi pengembang game untuk meningkatkan keterlibatan emosional pemain dan menciptakan ilusi kontrol dalam permainan (Putra & Lestari, 2023). Pemahaman terhadap istilah-istilah ini penting dalam mengkaji mekanisme psikologis dan sosial dari kecanduan judi digital.

Dampak sosial dan psikologis dari kecanduan judi *online* sangat memprihatinkan. Widyanta & Ediyono (2023) mengungkapkan bahwa ekspektasi yang berlebihan terhadap kemenangan judi justru memicu depresi, terutama setelah mengalami kerugian finansial yang signifikan. Judi *online* menimbulkan dampak psikologis seperti kecemasan berlebih, stres finansial, rasa bersalah, hingga depresi mendalam akibat kehilangan harta benda (Asriwandari & Stepy, 2016). Penelitian Putra dan Jonyanis (2017) pada mahasiswa menunjukkan bahwa kecanduan judi online menurunkan konsentrasi belajar, produktivitas, dan memicu perilaku

kriminal untuk memenuhi kebutuhan judi. Secara sosial ekonomi, judi *online* menyebabkan hutang menumpuk, perpecahan rumah tangga, tindakan penipuan, bahkan kriminalitas seperti pencurian dan penggelapan untuk menutupi kerugian (Westy et al., 2014). Penelitian Wewa (2025) dalam konteks mahasiswa menyoroti bahwa kecanduan ini tidak hanya berdampak pada keuangan pribadi tetapi juga menurunkan produktivitas akademik, meningkatkan stres, dan menciptakan keterasingan sosial di lingkungan kampus. Dalam jangka panjang, hal ini membebani keluarga dan masyarakat karena korban kecanduan membutuhkan rehabilitasi sosial dan psikologis. Individu yang kecanduan judi online berpotensi mengalami isolasi sosial yang merusak keseimbangan hidup mereka.

Judi online di Indonesia merupakan fenomena sosial yang kompleks, melibatkan faktor teknologi, ekonomi, psikologis, dan hukum. Studi empiris lokal seperti oleh Putra dan Jonyanis (2017) maupun Westy et al. (2014) menunjukkan urgensi regulasi ketat, literasi digital, dan intervensi psikososial untuk menekan prevalensinya demi kesehatan mental dan stabilitas sosial ekonomi masyarakat. Upaya penanggulangan dan intervensi sosial menjadi sangat penting. Takari (2015) dalam kajiannya dari perspektif kebudayaan menekankan pentingnya edukasi publik dan pendekatan komunitas untuk melindungi masyarakat dari dampak negatif judi online. Musthofa (2023) memandang perlunya perlindungan hukum dan terapi psikososial bagi korban yang telah terjerat kecanduan ini. Langkah preventif juga terus digencarkan, misalnya melalui sosialisasi digital yang disampaikan Heradhyaksa (2024) di kalangan pelajar untuk membangun kesadaran hukum dan literasi digital yang memadai. Pendekatan kolaboratif antara keluarga, lembaga pendidikan, dan pemerintah dinilai sebagai strategi kunci dalam memutus siklus kecanduan.

Kecanduan judi online merupakan persoalan multidimensi yang bukan hanya menyangkut individu tetapi juga mempengaruhi tatanan sosial secara luas. Faktor-faktor seperti rendahnya literasi keuangan, tekanan ekonomi, penetrasi teknologi digital, dan minimnya kontrol sosial menjadi pemicu utama yang saling terkait dan saling memperkuat. Menghadapi tantangan ini memerlukan pendekatan terpadu dari berbagai disiplin ilmu—pendidikan, psikologi, hukum, hingga teknologi digital—untuk membangun ekosistem sosial yang lebih aman dan melindungi generasi muda dari bahaya laten kecanduan judi *online*.

2.3 Teori Perilaku Terencana

Teori Perilaku Terencana (*Theory of Planned Behavior/TPB*) yang dikembangkan oleh Icek Ajzen (1991) menjadi salah satu teori psikologi sosial yang paling sering digunakan untuk menjelaskan dan memprediksi perilaku manusia dalam berbagai konteks, mulai dari pendidikan, kesehatan, hingga perilaku konsumen. TPB merupakan pengembangan dari *Theory of Reasoned Action (TRA)* yang sebelumnya diperkenalkan bersama Fishbein. Perbedaan utama TPB terletak pada dimasukkannya satu variabel baru, yaitu *perceived behavioral control* (persepsi kontrol perilaku), sehingga TPB dinilai lebih komprehensif dan realistis dalam menggambarkan perilaku manusia. Inti dari TPB adalah bahwa niat (*intention*) merupakan prediktor utama perilaku, yang dipengaruhi oleh keyakinan individu tentang hasil perilaku, norma sosial yang berlaku, dan persepsi kontrol atas pelaksanaan perilaku tersebut.

Komponen Utama dalam TPB meliputi tiga elemen penting:

1. Sikap terhadap perilaku – Keyakinan-keyakinan perilaku (*behavioral beliefs*) yang kemudian menghasilkan sikap terhadap perilaku (*attitude toward behavior*) adalah keyakinan individu akan hasil dari suatu

perilaku dan evaluasi atas hasil tersebut (*beliefs strength and outcome evaluation*), apakah perilaku tersebut positif atau negatif. Dalam penelitian ini, sikap terkait persepsi mahasiswa terhadap kecanduan judi *online* seberapa besar keyakinan Mahasiswa atas hasil yang akan diperoleh atas kecanduan judi *online* dan evaluasi atas hasil perilaku kecanduan judi *online*.

2. Norma subjektif – Keyakinan normatif (*normative beliefs*) adalah keyakinan tentang harapan normatif orang lain yang memotivasi seseorang untuk memenuhi harapan tersebut (*normative beliefs and motivation to comply*). Keyakinan normatif merupakan indikator yang kemudian menghasilkan norma subjektif (*subjective norms*). Jadi norma subjektif adalah persepsi seseorang tentang pengaruh sosial dalam membentuk perilaku tertentu. Seseorang bisa terpengaruh atau tidak terpengaruh oleh tekanan sosial. Berkaitan dengan studi ini, norma subjektif adalah keyakinan Mahasiswa tentang kekuatan pengaruh orang-orang atau faktor lain di lingkungannya yang memotivasi seseorang untuk melakukan judi online atau tidak melakukan judi online.
3. Kontrol perilaku yang dirasakan – Keyakinan kontrol (*control beliefs*) yang kemudian melahirkan kontrol perilaku yang dirasakan adalah keyakinan tentang keberadaan hal-hal yang mendukung atau menghambat perilaku yang akan ditampilkan dan persepsinya tentang seberapa kuat hal-hal yang mendukung dan menghambat perilakunya tersebut (*perceived power*). Kontrol perilaku yang dirasakan dalam studi ini adalah keyakinan Mahasiswa terhadap kemampuan mereka untuk melakukan perilaku bermain judi online atau tidak melakukan perilaku bermain judi online.

Ajzen (1991) menekankan bahwa ketiga komponen ini, baik secara langsung maupun melalui intensi, mempengaruhi munculnya perilaku aktual. Dalam kasus di mana kontrol perilaku yang dirasakan akurat menggambarkan kontrol aktual yang ada, maka *perceived behavioral control* juga dapat menjadi prediktor langsung dari perilaku tersebut.

Penerapan teori ini telah diuji dalam berbagai penelitian. Notoatmodjo (2021) menemukan bahwa TPB sangat relevan untuk menganalisis intensi mahasiswa dalam menggunakan *e-learning*. Sikap positif terhadap teknologi dan dukungan sosial dari teman sebaya menjadi pendorong utama intensi perilaku ini. Arumsari (2019) meneliti penerapan TPB dalam perilaku pro-lingkungan mahasiswa dan menemukan bahwa *perceived behavioral control* memiliki pengaruh signifikan dalam memandu perilaku nyata yang pro-lingkungan. Hal ini menunjukkan bahwa TPB mampu menjelaskan dan memprediksi perilaku dalam berbagai domain kehidupan sehari-hari.

Kelebihan TPB terletak pada kemampuannya memasukkan faktor kontrol perilaku, yang membedakannya dari model sebelumnya (TRA). Hal ini memungkinkan TPB untuk lebih tepat menjelaskan perilaku yang tidak sepenuhnya berada di bawah kendali individu, seperti perilaku penggunaan narkoba, merokok, maupun perilaku online yang impulsif. Namun, beberapa studi seperti Hanum & Safitri (2020) menyoroti keterbatasan TPB ketika digunakan untuk menjelaskan perilaku yang lebih bersifat spontan, emosional, atau tidak direncanakan, karena TPB terlalu menekankan proses rasional-kognitif.

Secara keseluruhan, Teori Perilaku Terencana memberikan kerangka teoritis yang kokoh dan adaptif untuk menganalisis perilaku manusia. Komponen sikap, norma subjektif, dan kontrol perilaku yang dirasakan terbukti menjadi fondasi utama dalam menjelaskan mengapa individu

bertindak dalam situasi tertentu. Aplikasi TPB dalam berbagai disiplin ilmu dan beragam konteks sosial menunjukkan relevansi teori ini yang berkelanjutan dan kontribusinya yang signifikan dalam memahami kompleksitas perilaku manusia.

2.4 Penelitian Terdahulu

Penelitian-penelitian tentang kecanduan judi online telah dilakukan oleh berbagai pihak dengan fokus dan temuan yang beragam. Untuk menciptakan *novelty* dalam penelitian ini, peneliti mengumpulkan beberapa penelitian dengan tema sejenis. Berikut adalah tabel yang menjabarkan penelitian-penelitian tersebut:

Tabel 1 Penelitian Terdahulu

Nama Peneliti	Judul Penelitian	Tahun	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
Muhammad Syarifudin	Persepsi Pemuda Muslim Tentang Fenomena Judi Online Di Kota Pekalongan	(2024)	Kualitatif deskriptif melalui wawancara mendalam	Penelitian ini menemukan bahwa mahasiswa dan pemuda muslim umumnya menganggap judi online sebagai aktivitas yang melanggar norma agama dan sosial. Terdapat tekanan sosial yang kuat untuk menolak keterlibatan dalam perjudian online. Namun, beberapa mahasiswa menunjukkan adanya rasa penasaran karena lingkungan pertemanan yang mendorong mereka mencoba judi online. Mayoritas mengakui bahaya judi online bagi mental dan moralitas.
Asriadi	Analisis Kecanduan Judi Online (Studi Kasus Pada Siswa Smak An Nas Mandai Maros Kabupaten Maros)	(2021)	Studi kasus pada siswa SMK, menggunakan wawancara mendalam dan observasi perilaku.	Penelitian ini menyoroti bagaimana faktor lingkungan (teman sebaya, pengaruh iklan) menjadi pemicu utama kecanduan judi online. Siswa yang mengalami kecanduan memiliki pola main yang terus-menerus, bahkan rela mengorbankan uang makan dan kebutuhan pokok lainnya. Penelitian juga menemukan adanya pemahaman yang keliru

					bahwa judi online bisa menjadi ‘solusi cepat’ untuk masalah keuangan.
Yogi Wirareja, Nurus Sa’adah	Dampak Judi Online Terhadap Kesehatan Mental Mahasiswa	(2024)	Survei kuantitatif kepada 100 mahasiswa dengan menggunakan kuesioner online.		Sebanyak 70% responden mengaku mengalami kecemasan berlebih setelah kalah bermain judi online. Sebanyak 55% merasakan stres yang berdampak pada menurunnya prestasi akademik. Penelitian ini menegaskan bahwa kecanduan judi online menimbulkan ketidakstabilan emosional dan menjadi salah satu penyebab utama depresi pada mahasiswa.
Adinda Alvita Putri, Sujud Ariono, Baliteorifi Hia, Dedin Rohmat Eko Santoso, Haryono, Andri Sutrisno	Penyuluhan Dampak Dan Konsekuensi Hukum Judi Online Dalam Kalangan Remaja Di SMK Taruna Bhakti Depok	(2024)	Penyuluhan hukum berbasis kualitatif dan diskusi kelompok terfokus (FGD).		Mahasiswa dan remaja peserta penyuluhan mengungkapkan bahwa faktor persepsi tentang “kemungkinan menang” menjadi pendorong utama keterlibatan mereka. Banyak dari mereka tidak menyadari risiko hukum dan implikasi sosial judi online. Setelah penyuluhan, pemahaman mereka meningkat, namun beberapa mengaku masih sulit berhenti karena kebiasaan dan tekanan teman.
Hapni Laila Siregar, Ardilla Syahfitri Lubis, Fani Sulistiyani, Rahmad Susilo Assiddiq, Sutan Surya Darpan Siregar, Taqiyah Nabila Putri	Kesiapan Mahasiswa Universitas Negeri Medan Dalam Menghadapi Tantangan Judi Online: Tinjauan Psikologis Dan Agama	(2024)	Survei psikologis dan wawancara kepada mahasiswa UNIMED		Penelitian ini menemukan bahwa mahasiswa memiliki kesadaran tentang risiko judi online, namun tetap terjerumus karena kebutuhan ekonomi dan rasa penasaran. Terdapat konflik nilai antara agama dan dorongan ekonomi, sehingga menimbulkan stres berkepanjangan.
Nazaruddin Zainal	Judi Bola Online: Studi Kasus pada Mahasiswa Universitas Negeri Makassar	(2018)	Wawancara mendalam dan analisis perilaku.		Mahasiswa yang bermain judi bola online memiliki persepsi bahwa mereka punya “keahlian” membaca peluang menang, padahal justru memperburuk kondisi ekonomi mereka. Akibatnya, muncul stres keuangan yang mempengaruhi hubungan sosial dan akademik.

Abdurrohman Naufal Azzuhdi, Anindya Listya Kumara, Fajar Junaedi, Fatihi	Pelanggaran Etika (2025) Keluarga dalam Iklan Judi Online di Situs Web Pusat Film21	Analisis konten iklan di situs film ilegal.	Iklan judi online memanfaatkan taktik visual yang menarik dan slogan palsu, sehingga mempengaruhi persepsi mahasiswa bahwa judi online “tidak berbahaya”. Iklan tersebut mengaburkan risiko dan menimbulkan rasa penasaran bagi mahasiswa.
Dwi Fitria Sari, Femilia Anggraini, Nasya Mahesa Rosadi, Nabilah Hidayah Sari, Senja Dwinagita	Kecanduan Judi Online Sebagai Bentuk Tingkat Kecemasan Pada Remaja (2024)	Kualitatif deskriptif dengan wawancara mendalam.	Penelitian ini menemukan bahwa mahasiswa yang mengalami kecanduan judi online juga memiliki tingkat kecemasan tinggi. Judi online dianggap sebagai pelarian dari stres akademik, namun justru menciptakan lingkaran kecanduan yang memperparah kecemasan.
Adhella Putri Anugrahi, Annisa Isyabilla, Lutfi Hidayati Fauziah, Fitri Aulia Indah Saputri, Yuliana, Lutfi Hidayati Fauziah	Fenomena Trend Judi Online pada Remaja (2024)	Observasi dan wawancara pada komunitas remaja.	Remaja terpengaruh oleh teman sebaya dan media sosial. Persepsi “judi online cepat kaya” menjadi faktor pendorong utama. Mahasiswa yang terlibat mengaku kesulitan mengendalikan diri meski menyadari risikonya.
Yusuf S.Rizani	Hubungan Kontrol Diri Dengan Kecanduan Judi Online Pada Usia Dewasa Awal Di Server Discord (2024)	Kuantitatif korelasional.	Mahasiswa dengan kontrol diri rendah memiliki kecenderungan kecanduan judi online yang lebih tinggi. Hasil ini menjadi bukti bahwa kontrol diri adalah faktor penting dalam pencegahan kecanduan judi online di kalangan mahasiswa.

Sumber: Diolah Oleh Peneliti (2025)

Melihat berbagai penelitian terdahulu di atas, penelitian ini berupaya mengisi celah kekosongan dengan fokus pada persepsi mahasiswa FISIP Universitas Lampung tentang kecanduan judi online dari kacamata sosiologi. Ini mencakup konteks sosial, latar belakang akademik, dan persepsi kritis mahasiswa FISIP Universitas Lampung, yang belum banyak disoroti oleh penelitian sebelumnya.

III. METODE PENELITIAN

3.1 Tipe dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menerapkan tipe kuantitatif dengan desain korelasional. Kuantitatif dipilih karena tujuan utama dalam penelitian adalah untuk mengkaji sejauh mana pengaruh persepsi mahasiswa terhadap kecanduan judi *online*. Sementara penggunaan desain korelasional digunakan karena menurut Sahir (2022) desain korelasional digunakan untuk menelusuri hubungan antara dua atau lebih variabel guna menguji hipotesis atau asumsi awal, hal ini tentu sejalan dengan tujuan utama dalam penelitian ini. Untuk menguji dugaan mengenai pengaruh persepsi mahasiswa terhadap kecanduan judi *online*, hasil yang diperoleh akan disajikan dalam bentuk angka atau data statistik. Hal ini sejalan dengan karakteristik penelitian kuantitatif yang memanfaatkan data numerik guna menjelaskan keterkaitan antara variabel bebas dan variabel terikat (Rahmadi, 2011).

3.2 Lokasi Penelitian

Universitas Lampung memiliki berbagai fakultas di dalamnya, dimana tentu peneliti memiliki keterbatasan dalam memperoleh dari keseluruhan mahasiswa dalam fakultas yang ada. Maka dari itu, peneliti melakukan penentuan khusus terhadap satu fakultas saja untuk menjaga efektifitas serta efisiensi pengumpulan data. Dengan ini, peneliti menggunakan teknik *purposive cluster*

sampling, yakni penentuan lokasi tidak secara acak, melainkan pertimbangan tertentu. Peneliti memilih melakukan penelitian di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik (FISIP), penentuan ini bukan hanya karena keterbatasan peneliti dan efisiensi, tetapi karena pertimbangan rasional. Mahasiswa FISIP umumnya mempelajari ilmu-ilmu sosial yang berkaitan erat dengan fenomena masyarakat, termasuk isu-isu perilaku sosial seperti kecanduan judi online. Oleh karena itu, mereka memiliki tingkat kesadaran dan persepsi yang cukup terhadap fenomena tersebut, menjadikan mereka subjek yang tepat untuk dijadikan sebagai sampel.

3.3 Subjek Penelitian

Subjek penelitian dalam penelitian ini diantaranya sebagai berikut:

3.3.1 Populasi Penelitian

Menurut Creswell (2013) populasi adalah sekelompok individu atau elemen dengan satu atau lebih karakteristik yang sama dan menjadi sasaran generalisasi dari hasil penelitian. Dalam penelitian ini, populasinya merupakan seluruh mahasiswa FISIP Universitas Lampung. Menurut BPS (2024), banyaknya mahasiswa FISIP pada tahun 2024 ialah 5.462. Artinya, keseluruhan mahasiswa tersebut merupakan populasi dalam penelitian ini. Populasi dalam penelitian ini nantinya akan difilterisasi untuk menentukan sampel dalam penelitian.

3.3.2 Sampel Penelitian

Sampel merupakan bagian dari populasi yang diambil untuk mewakili keseluruhan karakteristik populasi dalam suatu penelitian (Creswell, 2013). Penentuan jumlah sampel dalam penelitian ini menggunakan **rumus Slovin**, yang digunakan untuk menentukan ukuran sampel dari populasi yang telah diketahui jumlahnya. Rumus Slovin dinyatakan sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1 + N(e)^2}$$

Keterangan:

n = jumlah sampel

N = jumlah populasi

e = tingkat kesalahan (margin of error)

Dalam penelitian ini, jumlah populasi mahasiswa FISIP Universitas Lampung adalah **5.462 mahasiswa** (2023) dengan tingkat kesalahan sebesar **9% (0,09)**. Berdasarkan rumus tersebut, perhitungan jumlah sampel dilakukan sebagai berikut:

$$n = \frac{5462}{1 + 5462(0,09)^2}$$

$$n = \frac{5462}{1 + 5462(0,0081)}$$

$$n = \frac{5462}{1 + 44,24}$$

$$n = \frac{5462}{45,24}$$

$$n = 120,74$$

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, jumlah sampel yang diperoleh adalah **120,74** yang kemudian dibulatkan menjadi **120 responden**. Dengan demikian, jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah **120 mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung**. Jumlah sampel tersebut dinilai cukup representatif untuk mewakili populasi penelitian serta memenuhi kebutuhan analisis statistik dalam penelitian kuantitatif. Selain itu, ukuran sampel antara **100 hingga 200 responden** pada penelitian sosial

kuantitatif umumnya sudah memadai untuk memperoleh hasil penelitian yang valid dan reliabel (VanVoorhis & Morgan, 2007).

Dalam implementasinya, peneliti menggunakan teknik *proportionate stratified sampling*, yakni teknik yang menentukan kategori khusus dalam menentukan sampel. Penentuan sampel ini didasarkan pada 3 kategori, yakni mahasiswa yang masih bermain judi online, mahasiswa yang sudah tidak bermain judi online, dan mahasiswa yang belum pernah tetapi mengetahui fenomena judi online. Kategori ini ditentukan untuk memperkaya hasil penelitian dengan melihat persepsi dari 3 kelompok yang berbeda. Sampel dibagi secara proporsional sesuai estimasi jumlah mahasiswa dalam tiap kategori sehingga keterwakilan tiap kategori tetap terjaga meskipun ukuran sampel tidak besar, yakni 120 sampel. Penentuan jumlah sampel tersebut dikarenakan peneliti tidak memiliki data *pre-survey* sehingga pembagian proporsi sampel berdasarkan kategori ditentukan melalui estimasi teoritik dari penelitian BRIN (2024) dan Utoyo (2020) yang menunjukkan bahwa mayoritas mahasiswa mengetahui fenomena judi online, sementara sebagian kecil pernah bermain dan masih aktif bermain. Maka, tahapan perhitungan sampel adalah:

$$n_i = \frac{N_i}{N} \times n$$

Keterangan:

n_i = Jumlah sampel per kategori

N_i = Jumlah populasi kategori i

N = Jumlah kategori

N = Total sampel

Estimasi distribusi proporsi populasi berdasarkan penelitian BRIN (2023) dan Utoyo (2022) adalah:

Kategori mahasiswa	Estimasi populasi
Pernah bermain, sudah berhenti (n_1)	20% x 5462 = 1092 mahasiswa
Belum pernah bermain, mengetahui (n_2)	60% x 5462 = 3277 mahasiswa
Masih bermain (n_3)	20% x 5462 = 1092 mahasiswa

Kategori 1 (n_1):

$$\begin{aligned} n_1 &= \frac{1092}{5462} \times 120 \\ n_1 &= 0.20 \times 120 \\ n_1 &= 24 \end{aligned}$$

Maka berdasarkan perhitungan rumus diatas sampel untuk kategori mahasiswa yang pernah bermain tapi sudah berhenti (n_1) adalah **24 sampel**.

Kategori 2 (n_2):

$$\begin{aligned} n_2 &= \frac{3277}{5462} \times 120 \\ n_2 &= 0.60 \times 120 \\ n_2 &= 72 \end{aligned}$$

Maka berdasarkan perhitungan rumus diatas sampel untuk kategori mahasiswa yang belum pernah bermain tapi mengetahui soal judi online (n_2) adalah **72 sampel**.

Kategori 3 (n_3):

$$\begin{aligned}n_3 &= \frac{1092}{5462} \times 120 \\n_3 &= 0.20 \times 120 \\n_3 &= 24\end{aligned}$$

Maka berdasarkan perhitungan rumus diatas sampel untuk kategori mahasiswa yang masih bermain judi online (n_3) adalah **24 sampel**.

3.4 Sumber Data

Sumber data dalam penelitian diantaranya sebagai berikut:

3.4.1 Data Primer

Data primer adalah jenis data yang diperoleh secara langsung dari responden atau informan melalui metode pengumpulan data yang digunakan dalam studi (Creswell, 2013). Amirin (1995) menyatakan bahwa data primer dimanfaatkan oleh peneliti untuk menguji hipotesis yang diajukan. Berdasarkan konseptual tersebut, dalam penelitian ini, data primer dikumpulkan melalui distribusi kuesioner menggunakan *Google Form* kepada mahasiswa FISIP Universitas Lampung yang memenuhi syarat sebagai responden.

3.4.2 Data Sekunder

Data sekunder merupakan informasi yang sudah tersedia sebelumnya dan dikumpulkan oleh peneliti dengan tujuan untuk mendukung proses penyelesaian penelitian (Salsabila, 2022). Menurut Creswell (2013), pengumpulan data sekunder bertujuan untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam dan menyeluruh terhadap topik yang sedang dikaji, dimana dalam konteks ini ialah kecanduan judi online. Berdasarkan penjelasan tersebut, dalam penelitian ini data sekunder

diperoleh dari berbagai sumber seperti buku, jurnal ilmiah, dokumen, hingga berita.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan teknik kuesioner sebagai metode pengumpulan data. Teknik tersebut dilakukan dengan cara menyebarkan pertanyaan yang telah disusun secara sistematis kepada responden (Rahmadi, 2011). Kuesioner yang digunakan berbentuk pertanyaan tertutup, di mana responden hanya dapat memilih jawaban dari opsi yang telah disediakan oleh peneliti. Dari sisi metodologi, penelitian ini menerapkan *skala likert* untuk mengevaluasi sejauh mana pengaruh persepsi mahasiswa terhadap kecanduan judi online. Proses pelaksanaan teknik ini diawali dengan penyusunan instrumen pertanyaan oleh peneliti, yang kemudian dikirimkan kepada responden sasaran melalui platform WhatsApp. Selanjutnya, responden diminta untuk mengisi kuesioner melalui *Google Form* dan memberikan persetujuan atas pernyataan yang tertera.

3.6 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian dalam penelitian ini diantaranya sebagai berikut:

3.6.1 Skala Likert

Skala likert merupakan salah satu pendekatan yang digunakan untuk mengukur persepsi atau pemahaman responden terhadap suatu hal (Sudaryono & Margono, 2013). Dalam penelitian kuantitatif, hubungan antar variabel dianalisis melalui akumulasi nilai dari jawaban responden terhadap setiap butir pertanyaan yang disusun. Proses penyusunan butir pertanyaan diawali dengan menguraikan variabel menjadi indikator penelitian. Berdasarkan indikator inilah peneliti merancang item-item pertanyaan untuk menilai keterkaitan antar variabel (Rohmad & Sarah,

2021). Dengan memanfaatkan skala *likert*, setiap jawaban responden akan diberi nilai menggunakan sistem penilaian sebagai berikut:

Tabel 2 Sistem Penilaian Skala *Likert*

Pernyataan Positif		Pernyataan Negatif	
Keterangan	Skor	Keterangan	Skor
Sangat Tidak Setuju	1	Sangat Tidak Setuju	5
Tidak Setuju	2	Tidak Setuju	4
Netral	3	Netral	3
Setuju	4	Setuju	2
Sangat Setuju	5	Sangat Setuju	1

Sumber: Diolah Oleh Peneliti (2025)

3.6.2 Definisi Konseptual

Definisi konseptual merujuk pada pemahaman atau arti dari variabel-variabel yang digunakan oleh peneliti dalam suatu studi (Pasaribu, 2022). Dalam penelitian ini, terdapat dua variabel utama, yaitu variabel X yang mewakili persepsi mahasiswa, dan variabel Y yang merepresentasikan kecanduan judi *online*. Penjelasan mengenai definisi konseptual masing-masing variabel disajikan sebagai berikut:

1. Variabel X (Persepsi Mahasiswa)

Persepsi adalah proses yang terjadi ketika seseorang mengorganisasikan dan menafsirkan stimulus dari lingkungannya sehingga membentuk pengalaman bermakna (Soraya, 2018). Menurut Ariani (2019), mahasiswa bukan hanya penerima ilmu, tetapi juga dituntut untuk aktif mengembangkan pengetahuan, membentuk karakter, dan memiliki kesadaran kritis terhadap kondisi sosial di sekitarnya.

2. Variabel Y (Kecanduan Judi Online)

Kecanduan judi online merupakan bentuk gangguan psikologis yang ditandai dengan perilaku kompulsif untuk terus berjudi secara daring (Wulandari & Nasution, 2024).

3.6.3 Definisi Operasional

Definisi operasional adalah hasil penafsiran peneliti terhadap definisi konseptual yang telah ditetapkan sebelumnya. Menurut Pasaribu (2022) menyatakan bahwa definisi operasional disusun untuk menentukan instrumen atau alat ukur yang digunakan dalam mengkaji makna dari definisi konseptual. Berdasarkan definisi ini, peneliti kemudian menyusun indikator-indikator penelitian yang akan dijabarkan lebih lanjut ke dalam bentuk pertanyaan penelitian. Berikut ini disajikan tabel yang memuat definisi operasional beserta indikatornya:

Tabel 3 Definisi Operasional dan Indikator Penelitian

Variabel	Definisi Operasional	Indikator Penelitian
X Persepsi Mahasiswa	Persepsi mahasiswa adalah pandangan atau pemahaman subjektif mahasiswa terhadap suatu fenomena, dalam hal ini judi online, yang terbentuk melalui interaksi sosial, pengalaman pribadi, dan pemaknaan terhadap fenomena judi online.	1. Pengetahuan dan pemahaman tentang judi online 2. Pengaruh lingkungan sosial 3. Kesadaran kritis terhadap dampak sosial
Y Kecanduan Judi Online	Kecanduan judi online adalah kondisi psikologis yang ditandai oleh ketergantungan individu terhadap aktivitas JUDI ONLINE, yang mempengaruhi perilaku, emosi, serta kemampuan dalam mengendalikan dorongan untuk berjudi, meskipun menyadari konsekuensi negatifnya.	4. Frekuensi berjudi online 5. Dorongan untuk terus berjudi (kompulsif) 6. Gangguan pada aktivitas sehari-hari 7. Ketidakmampuan untuk berhenti meskipun sadar risikonya

Sumber: Diolah Oleh Peneliti (2025)

3.7 Teknik Keabsahan Data

Teknik keabsahan data dalam penelitian ini antara lain:

3.7.1 Uji Validitas

Uji validitas merupakan proses untuk memastikan bahwa responden memahami pernyataan-pernyataan yang disampaikan oleh peneliti. Jika hasil pengujian memenuhi kriteria berdasarkan rumus yang digunakan, maka dapat disimpulkan bahwa responden memahami isi pernyataan tersebut, dan sebaliknya jika tidak memenuhi (Sahir, 2022). Dalam

penelitian ini, peneliti menerapkan uji validitas menggunakan perangkat lunak SPSS dengan pendekatan korelasi *Pearson Product Moment*, sebagaimana dijelaskan berikut ini:

$$r_{xy} = \frac{N\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{(N\sum x^2 - (\sum x)^2)(N\sum y^2 - (\sum y)^2)}}$$

Gambar 2 Rumus Uji Validitas

Sumber: Sahir (2022)

Keterangan:

- r_{xy} = Koefisien korelasi antara x dan y
- N = Jumlah subjek
- $\sum xy$ = Jumlah perkalian antara skor x dan skor y
- $\sum x$ = Jumlah total skor x
- $\sum y$ = Jumlah total skor y
- $\sum x^2$ = Jumlah dari kuadrat x
- $\sum y^2$ = Jumlah dari kuadrat y

Menggunakan rumus di atas, peneliti menggunakan prosedur pengujian:

1. Apabila nilai **r hitung** > **r tabel**, maka item pertanyaan dinyatakan **valid**.
2. Apabila nilai **r hitung** < **r tabel**, maka item pertanyaan dinyatakan **tidak valid**.

3.7.2 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas bertujuan untuk menilai sejauh mana jawaban responden konsisten dalam suatu penelitian. Tingkat reliabilitas ditunjukkan dalam bentuk angka koefisien; semakin tinggi nilai koefisien tersebut, maka semakin tinggi pula tingkat reliabilitasnya, dan sebaliknya (Sahir, 2022). Dalam penelitian ini, peneliti melakukan pengujian reliabilitas

dengan menggunakan bantuan program SPSS dan menerapkan rumus *Cronbach's Alpha* sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum S_i}{S_t} \right)$$

Gambar 3 Rumus Uji Reliabilitas
Sumber: Sahir (2022)

Keterangan:

- R_{11} = Nilai reliabilitas
 K = Jumlah item
 $\sum S_i$ = Jumlah varian skor tiap item
 S_t = Jumlah varian total

Berdasarkan rumus yang telah disebutkan, peneliti melaksanakan proses pengujian sesuai dengan prosedur analisis yang berlaku dalam penelitian ilmiah:

Tabel 4 Hasil Interpretasi Uji Reliabilitas

Interval koefisien	Interpretasi
0,800-1,00	Sangat tinggi
0,600-0,800	Tinggi
0,400-0,600	Cukup
0,200-0,400	Rendah
0,00-0,200	Sangat rendah

Sumber: Sahir (2022)

3.8 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini antara lain:

3.8.1 Analisis Statistik Deskriptif

Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan data yang diperoleh dalam penelitian tanpa melakukan generalisasi terhadap populasi secara keseluruhan (Sahir, 2022). Dalam tahap ini, peneliti

terlebih dahulu menyajikan informasi karakteristik demografis responden, seperti jenis kelamin, usia, dan tingkat pendidikan terakhir. Selanjutnya, peneliti menguraikan data setiap variabel yang diteliti melalui ukuran statistik deskriptif, yaitu nilai rata-rata (mean), median, modus, serta simpangan baku (standar deviasi).

3.8.2 Analisis Statistik Inferensial

Analisis inferensial memiliki cakupan yang lebih luas dibandingkan dengan analisis deskriptif, karena memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi dan menjelaskan hubungan antar variabel berdasarkan data empiris yang diperoleh (Sahir, 2022). Dalam upaya untuk menelusuri adanya hubungan atau pengaruh antar variabel, peneliti menerapkan pendekatan korelasional. Abdullah (2012) menyatakan bahwa analisis korelasi bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh antara dua variabel. Dalam penelitian ini, untuk menguji hubungan tersebut, peneliti menggunakan metode analisis regresi linier sederhana. Namun, sebelum melaksanakan analisis tersebut, peneliti terlebih dahulu harus memenuhi persyaratan dalam bentuk uji asumsi klasik, yang dijelaskan sebagai berikut:

1. Uji Asumsi Klasik

Uji asumsi klasik dilakukan sebagai langkah awal untuk mengevaluasi apakah data yang digunakan dalam penelitian mengandung bias atau tidak (Ghozali, 2018). Dalam penerapan analisis regresi linier sederhana, uji asumsi klasik yang relevan terbatas pada uji normalitas dan uji linearitas (Rodliyah, 2021). Adapun penjelasan mengenai kedua jenis uji tersebut disajikan sebagai berikut:

1. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data dalam penelitian terdistribusi secara normal. Ketidakterpenuhan distribusi normal menunjukkan adanya kemungkinan bias dalam data, sehingga data tersebut tidak memenuhi syarat untuk dianalisis lebih lanjut (Rodliyah, 2021). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode Kolmogorov-Smirnov sebagai dasar pengujian. Apabila nilai signifikansi yang diperoleh melebihi 0,05, maka asumsi normalitas dianggap terpenuhi, yang berarti data berdistribusi normal dan dapat dilanjutkan ke tahap analisis berikutnya (Sahir, 2022).

2. Uji Linearitas

Uji linearitas digunakan untuk menentukan apakah hubungan antara variabel-variabel dalam penelitian bersifat linier (Rodliyah, 2021). Ketidaksesuaian dalam pola linear antar variabel menunjukkan potensi bias dalam data, yang dapat memengaruhi validitas hasil analisis. Sama halnya dengan uji normalitas, apabila hasil pengujian menunjukkan nilai signifikansi lebih dari 0,05, maka asumsi linearitas dianggap terpenuhi. Artinya, hubungan antar variabel bersifat linear dan data layak untuk dianalisis lebih lanjut menggunakan regresi linier sederhana (Sahir, 2022).

2. Uji Regresi Sederhana

Analisis regresi linier sederhana merupakan teknik analisis yang melibatkan satu variabel independen (X) dan satu variabel dependen (Y) (Sahir, 2022). Tujuan dari analisis ini adalah untuk mengidentifikasi sejauh mana variabel X memberikan pengaruh terhadap variabel Y. Apabila penelitian melibatkan lebih dari satu

variabel independen, maka pendekatan yang digunakan bergeser ke analisis regresi linier berganda (Rodliyah, 2021). Dalam pelaksanaan regresi linier sederhana, peneliti memanfaatkan perangkat lunak SPSS atau menggunakan perhitungan manual dengan rumus sebagai berikut:

$$Y = a + bX$$

Gambar 4 Rumus Analisis Regresi Sederhana
Sumber: Sahir (2022)

Keterangan:

- Y = Variabel dependen
- X = Variabel Independen
- A = Nilai konstanta (apabila nilai x sebesar 0, maka Y senilai a atau konstanta)
- B = Koefisien regresi (nilai peningkatan atau penurunan)

Dalam analisis menggunakan SPSS, apabila nilai $p\text{-value} \leq 0,05$, maka variabel independen dinyatakan signifikan secara statistik. Hal ini menunjukkan bahwa variabel X memiliki pengaruh yang nyata terhadap variabel Y. Dengan demikian, hipotesis nol yang menyatakan tidak adanya pengaruh antara kedua variabel dapat ditolak.

IV. GAMBARAN UMUM

4.1 Perkembangan Penggunaan Internet di Indonesia

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan yang signifikan dalam kehidupan masyarakat modern. Internet menjadi salah satu teknologi yang memiliki peran penting dalam mendukung aktivitas komunikasi, pendidikan, ekonomi, serta berbagai bentuk interaksi sosial di era digital. Di Indonesia, perkembangan penggunaan internet menunjukkan tren peningkatan yang cukup pesat dalam beberapa tahun terakhir. Hal tersebut tidak terlepas dari meningkatnya pembangunan infrastruktur digital serta semakin luasnya penggunaan perangkat teknologi seperti telepon pintar dan komputer (APJII, 2024).

Pertumbuhan jumlah pengguna internet di Indonesia menunjukkan perkembangan yang sangat signifikan dari tahun ke tahun. Berdasarkan survei yang dilakukan oleh **Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII)**, jumlah pengguna internet di Indonesia pada tahun 2024 mencapai sekitar 221 juta orang dari total populasi nasional. Angka tersebut menunjukkan bahwa lebih dari 79 persen masyarakat Indonesia telah terhubung dengan jaringan internet. Kondisi ini menunjukkan bahwa internet telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan masyarakat Indonesia (APJII, 2024).

Peningkatan penggunaan internet juga dipengaruhi oleh perkembangan teknologi telekomunikasi yang semakin pesat. Pemerintah Indonesia melalui berbagai kebijakan pembangunan teknologi digital terus berupaya memperluas akses internet hingga ke berbagai wilayah. Program pembangunan jaringan broadband serta infrastruktur serat optik nasional menjadi salah satu upaya untuk meningkatkan pemerataan akses internet di Indonesia. Upaya tersebut diharapkan dapat meningkatkan literasi digital masyarakat sekaligus memperkuat transformasi digital nasional (Kementerian Komunikasi dan Informatika, 2023).

Selain faktor infrastruktur, meningkatnya penggunaan internet juga dipengaruhi oleh berkembangnya berbagai layanan digital yang tersedia di ruang siber. Berbagai platform digital seperti media sosial, layanan streaming, aplikasi komunikasi, serta perdagangan elektronik menjadi daya tarik utama bagi masyarakat untuk mengakses internet. Kehadiran berbagai layanan tersebut membuat internet tidak hanya digunakan sebagai sarana komunikasi, tetapi juga sebagai media hiburan, transaksi ekonomi, serta aktivitas sosial lainnya. Hal ini menunjukkan bahwa internet telah menjadi bagian integral dari kehidupan masyarakat modern (Social & Meltwater, 2024)

Generasi muda menjadi kelompok yang paling dominan dalam penggunaan internet di Indonesia. Kelompok usia produktif, termasuk mahasiswa, memiliki tingkat penggunaan internet yang tinggi karena internet digunakan dalam berbagai aktivitas akademik maupun sosial. Mahasiswa memanfaatkan internet untuk mencari sumber belajar, mengakses jurnal ilmiah, berkomunikasi melalui media sosial, serta mengikuti berbagai kegiatan pembelajaran daring. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa internet memiliki peran penting dalam mendukung proses pembelajaran di lingkungan pendidikan tinggi (BPS, 2023).

Selain itu, penggunaan internet yang tinggi di kalangan generasi muda juga dipengaruhi oleh meningkatnya kepemilikan perangkat telepon pintar. Smartphone menjadi perangkat utama yang digunakan masyarakat untuk mengakses internet karena memiliki mobilitas tinggi serta kemudahan penggunaan. Dengan adanya perangkat tersebut, masyarakat dapat mengakses berbagai layanan digital kapan saja dan di mana saja. Hal ini menjadikan aktivitas digital semakin terintegrasi dalam kehidupan sehari-hari masyarakat (APJII, 2024).

Meskipun memberikan berbagai manfaat, perkembangan penggunaan internet juga membawa berbagai tantangan sosial baru. Internet memungkinkan penyebaran informasi secara cepat tanpa adanya batasan geografis. Namun, kondisi tersebut juga membuka peluang bagi munculnya berbagai aktivitas ilegal di ruang digital, seperti penipuan daring, penyebaran informasi palsu, serta praktik perjudian online. Fenomena tersebut menjadi tantangan tersendiri dalam pengelolaan ruang digital di Indonesia (Kominfo, 2023).

Fenomena penyalahgunaan internet menjadi salah satu isu yang perlu mendapatkan perhatian dari berbagai pihak. Aktivitas ilegal yang dilakukan melalui internet dapat memberikan dampak negatif terhadap kondisi sosial maupun ekonomi masyarakat. Oleh karena itu, diperlukan upaya kolaboratif antara pemerintah, institusi pendidikan, serta masyarakat untuk meningkatkan literasi digital. Upaya ini bertujuan agar masyarakat dapat menggunakan internet secara bijak dan bertanggung jawab.

Perkembangan teknologi digital yang pesat menjadikan internet sebagai sarana yang dapat digunakan untuk berbagai kepentingan, baik yang bersifat positif maupun negatif. Oleh karena itu, pemahaman mengenai dampak penggunaan internet menjadi penting dalam menghadapi perkembangan teknologi digital. Hal ini termasuk dalam memahami berbagai fenomena sosial yang muncul sebagai dampak dari perkembangan teknologi tersebut.

Dengan semakin luasnya penggunaan internet di Indonesia, berbagai fenomena sosial baru juga muncul sebagai konsekuensi dari perkembangan teknologi digital tersebut. Salah satu fenomena yang menjadi perhatian dalam beberapa tahun terakhir adalah meningkatnya praktik perjudian melalui internet atau yang dikenal dengan istilah judi online. Fenomena ini tidak hanya terjadi pada masyarakat umum, tetapi juga mulai menjangkau kelompok generasi muda, termasuk mahasiswa.

4.2 Fenomena Judi Online di Era Digital pada Kalangan Mahasiswa

Perkembangan teknologi digital telah memberikan kemudahan dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat. Namun, di sisi lain perkembangan tersebut juga memunculkan berbagai fenomena sosial baru yang berkaitan dengan penggunaan internet. Salah satu fenomena yang semakin berkembang dalam beberapa tahun terakhir adalah praktik perjudian online. Judi online merupakan aktivitas perjudian yang dilakukan melalui jaringan internet dengan menggunakan perangkat digital seperti komputer maupun telepon pintar (Griffiths, 2010).

Berbeda dengan perjudian konvensional, judi online memiliki karakteristik yang lebih mudah diakses oleh pengguna. Aktivitas perjudian ini dapat dilakukan kapan saja dan di mana saja selama individu memiliki koneksi internet. Kemudahan akses tersebut membuat aktivitas perjudian menjadi lebih luas dan tidak terbatas pada lokasi tertentu. Hal ini menjadi salah satu faktor yang mendorong meningkatnya praktik perjudian online di berbagai negara (Gainsbury, 2015).

Fenomena judi online di Indonesia menjadi perhatian serius pemerintah karena dampak sosial dan ekonomi yang ditimbulkan. Berdasarkan laporan Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK), nilai transaksi yang

berkaitan dengan aktivitas judi online di Indonesia mencapai ratusan triliun rupiah setiap tahunnya. Hal tersebut menunjukkan bahwa aktivitas perjudian online telah berkembang secara signifikan dalam ruang digital. Kondisi ini menjadi tantangan bagi pemerintah dalam upaya pemberantasan aktivitas ilegal di internet (Keuangan, 2023).

Selain dampak ekonomi, judi online juga memiliki potensi menimbulkan dampak psikologis bagi individu yang terlibat di dalamnya. Individu yang terlibat secara intens dalam aktivitas perjudian online berpotensi mengalami kecanduan perjudian. Kecanduan judi merupakan kondisi ketika seseorang mengalami kesulitan untuk menghentikan perilaku berjudi meskipun telah menyadari adanya konsekuensi negatif dari aktivitas tersebut. Kondisi ini dapat berdampak terhadap kehidupan sosial maupun ekonomi individu (Association, 2013).

Kelompok generasi muda menjadi salah satu kelompok yang rentan terhadap fenomena judi online. Generasi muda memiliki tingkat penggunaan internet yang tinggi serta lebih mudah terpapar berbagai konten digital melalui media sosial maupun platform daring lainnya. Kondisi ini membuat generasi muda memiliki potensi lebih besar untuk terpapar promosi atau informasi mengenai perjudian online. Oleh karena itu, fenomena judi online menjadi isu sosial yang perlu mendapatkan perhatian dalam lingkungan pendidikan (Livingstone & Helsper, 2010).

Mahasiswa merupakan bagian dari kelompok generasi muda yang memiliki intensitas penggunaan internet yang cukup tinggi. Internet digunakan oleh mahasiswa untuk berbagai keperluan akademik, komunikasi, maupun hiburan. Namun, tingginya penggunaan internet tersebut juga dapat meningkatkan risiko mahasiswa untuk terpapar berbagai aktivitas digital yang bersifat negatif. Salah satunya adalah keterpaparan terhadap berbagai platform perjudian online yang beredar di internet.

Fenomena judi online di kalangan mahasiswa sering kali dipengaruhi oleh berbagai faktor sosial dan psikologis. Faktor-faktor tersebut antara lain pengaruh teman sebaya, rasa ingin tahu, serta keinginan untuk memperoleh keuntungan secara cepat. Selain itu, promosi yang masif melalui media sosial juga menjadi salah satu faktor yang dapat mempengaruhi minat individu untuk mencoba aktivitas perjudian online.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa keterlibatan dalam aktivitas perjudian online dapat menimbulkan berbagai permasalahan sosial. Individu yang mengalami kecanduan judi cenderung mengalami kerugian finansial yang signifikan serta mengalami gangguan dalam hubungan sosial dengan lingkungan sekitarnya. Kondisi ini juga dapat mempengaruhi kesejahteraan psikologis individu yang terlibat dalam aktivitas perjudian tersebut.

Dalam konteks mahasiswa, keterlibatan dalam aktivitas perjudian online juga dapat berdampak terhadap kehidupan akademik. Mahasiswa yang mengalami kecanduan judi online cenderung mengalami penurunan konsentrasi belajar serta kesulitan dalam mengatur waktu antara aktivitas akademik dan aktivitas perjudian. Hal ini dapat berdampak terhadap prestasi akademik serta keberhasilan studi mahasiswa.

Dengan semakin maraknya fenomena judi online di era digital, penting untuk memahami bagaimana persepsi mahasiswa terhadap aktivitas tersebut. Pemahaman mengenai persepsi mahasiswa terhadap judi online dapat memberikan gambaran mengenai bagaimana mahasiswa memandang fenomena tersebut serta bagaimana hal tersebut dapat mempengaruhi perilaku mereka dalam menggunakan internet.

4.3 Gambaran Lokasi Penelitian Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung merupakan salah satu fakultas yang berada di lingkungan Universitas Lampung dan memiliki fokus pada pengembangan ilmu-ilmu sosial serta kajian mengenai dinamika masyarakat. Fakultas ini memiliki peran penting dalam menghasilkan lulusan yang memiliki kemampuan analisis kritis terhadap berbagai fenomena sosial, politik, dan administrasi publik yang berkembang di masyarakat. Selain itu, FISIP Universitas Lampung juga menjadi salah satu pusat pengembangan penelitian ilmiah yang berkaitan dengan isu-isu sosial kontemporer (Universitas Lampung, 2024).

FISIP Universitas Lampung memiliki beberapa program studi yang menyelenggarakan pendidikan di bidang ilmu sosial. Program studi tersebut antara lain Ilmu Administrasi Negara, Ilmu Administrasi Bisnis, Ilmu Pemerintahan, Sosiologi, dan Ilmu Komunikasi. Setiap program studi memiliki fokus kajian yang berbeda namun tetap berkaitan dengan dinamika sosial, politik, serta administrasi publik dalam masyarakat. Keberagaman program studi tersebut memberikan kontribusi dalam memperkaya perspektif akademik dalam memahami berbagai fenomena sosial.

Mahasiswa yang menempuh pendidikan di FISIP Universitas Lampung berasal dari berbagai daerah dengan latar belakang sosial yang beragam. Keberagaman tersebut menciptakan lingkungan akademik yang dinamis serta memungkinkan terjadinya pertukaran gagasan mengenai berbagai fenomena sosial yang berkembang di masyarakat. Kondisi ini menjadikan FISIP Universitas Lampung sebagai lingkungan akademik yang cukup representatif untuk mengkaji berbagai fenomena sosial.

Dalam proses pembelajaran di lingkungan FISIP Universitas Lampung, mahasiswa tidak hanya memperoleh pemahaman teoritis mengenai ilmu sosial tetapi juga didorong untuk memahami fenomena sosial secara empiris. Mahasiswa dilatih untuk melakukan analisis kritis terhadap berbagai permasalahan sosial yang berkembang di masyarakat. Hal ini termasuk fenomena sosial yang berkaitan dengan perkembangan teknologi digital.

Perkembangan teknologi digital juga turut mempengaruhi aktivitas akademik mahasiswa di lingkungan perguruan tinggi. Internet menjadi sarana penting yang digunakan mahasiswa dalam mencari informasi akademik, mengakses jurnal ilmiah, serta mendukung berbagai kegiatan pembelajaran. Selain itu, internet juga menjadi sarana komunikasi dan interaksi sosial bagi mahasiswa melalui berbagai platform digital.

Tingginya penggunaan internet di kalangan mahasiswa menjadikan kelompok ini memiliki keterhubungan yang erat dengan teknologi digital. Kondisi tersebut memberikan berbagai kemudahan dalam memperoleh informasi serta memperluas wawasan akademik mahasiswa. Namun di sisi lain, penggunaan internet yang tinggi juga dapat meningkatkan potensi keterpaparan terhadap berbagai konten digital yang bersifat negatif.

Salah satu fenomena yang berkembang di era digital adalah meningkatnya praktik perjudian online. Kemudahan akses internet serta keberadaan berbagai platform digital memungkinkan aktivitas perjudian dilakukan secara daring dengan lebih mudah dibandingkan dengan perjudian konvensional. Hal ini membuat berbagai kelompok masyarakat, termasuk mahasiswa, berpotensi terpapar terhadap aktivitas perjudian online.

Mahasiswa sebagai bagian dari generasi muda memiliki tingkat penggunaan internet yang relatif tinggi dalam kehidupan sehari-hari. Internet tidak hanya digunakan untuk kegiatan akademik, tetapi juga untuk hiburan, interaksi sosial, serta berbagai aktivitas digital lainnya. Kondisi ini menjadikan mahasiswa

sebagai kelompok yang relevan untuk diteliti dalam kajian mengenai fenomena sosial yang berkaitan dengan penggunaan internet.

Dalam penelitian ini, populasi penelitian adalah seluruh mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung. Menurut data Badan Pusat Statistik (BPS), jumlah mahasiswa FISIP Universitas Lampung pada tahun 2024 tercatat sebanyak **5.462 mahasiswa**. Jumlah tersebut mencakup seluruh mahasiswa aktif yang terdaftar pada berbagai program studi di lingkungan FISIP Universitas Lampung (BPS, 2024).

Berdasarkan jumlah tersebut, seluruh mahasiswa FISIP Universitas Lampung merupakan populasi dalam penelitian ini. Namun demikian, dalam proses penelitian tidak seluruh populasi akan dijadikan sebagai responden penelitian. Oleh karena itu, populasi tersebut akan melalui proses filtrasi untuk menentukan sampel penelitian. Penentuan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik sampling tertentu agar sampel yang diambil dapat mewakili karakteristik populasi penelitian secara keseluruhan.

VI. KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa persepsi mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung terhadap judi online berada pada kategori baik, yang ditunjukkan oleh pemahaman mahasiswa mengenai risiko, dampak negatif, serta implikasi sosial, hukum, dan psikologis dari praktik judi online. Mahasiswa secara umum menyadari bahwa judi online merupakan aktivitas yang berpotensi merugikan dan bertentangan dengan nilai-nilai sosial maupun moral yang berlaku. Namun demikian, persepsi yang baik tersebut tidak berpengaruh secara signifikan terhadap tingkat kecanduan judi online yang dialami mahasiswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kecanduan judi online pada mahasiswa berada pada kategori cukup, yang mengindikasikan adanya gejala kecanduan moderat. Kondisi ini memperlihatkan adanya kesenjangan antara kesadaran kognitif dan perilaku aktual mahasiswa, di mana pemahaman mengenai bahaya judi online belum sepenuhnya mampu mengendalikan keterlibatan mahasiswa dalam aktivitas tersebut. Hal ini menegaskan bahwa perilaku kecanduan judi online tidak semata-mata dipengaruhi oleh persepsi, melainkan oleh berbagai faktor lain yang lebih dominan, seperti pengaruh lingkungan sosial, tekanan ekonomi, paparan iklan dan media digital, kondisi psikologis, serta rendahnya kontrol diri.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pengaruh persepsi mahasiswa terhadap kecanduan judi online bersifat lemah dan tidak signifikan. Persepsi berperan sebagai dasar pembentukan kesadaran dan penilaian rasional, tetapi belum cukup kuat untuk menekan perilaku adiktif yang bersifat impulsif dan emosional. Oleh karena itu, upaya pencegahan dan penanggulangan kecanduan judi online di kalangan mahasiswa tidak dapat hanya berfokus pada peningkatan pengetahuan dan pembentukan persepsi negatif, melainkan perlu dilakukan secara komprehensif melalui penguatan kontrol diri, peningkatan literasi digital dan keuangan, pengelolaan lingkungan sosial kampus, serta dukungan kebijakan dan intervensi psikososial yang berkelanjutan. Kesimpulan ini menegaskan pentingnya pendekatan multidimensional dalam memahami dan menangani fenomena kecanduan judi online di kalangan mahasiswa.

6.2 Saran

Berikut saran akademik dan praktis:

1. Saran Akademik

Berdasarkan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa persepsi mahasiswa tidak berpengaruh signifikan terhadap kecanduan judi online, penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan model analisis yang lebih komprehensif dengan memasukkan variabel-variabel lain yang berpotensi lebih dominan, seperti kontrol diri, tekanan ekonomi, literasi digital, literasi keuangan, pengaruh teman sebaya, serta intensitas paparan iklan judi online di media digital. Penggunaan pendekatan multivariat diharapkan mampu memberikan gambaran yang lebih utuh mengenai

faktor-faktor yang memengaruhi kecanduan judi online di kalangan mahasiswa.

Selain itu, penelitian mendatang dapat menggunakan pendekatan metode campuran (mixed methods) dengan mengombinasikan survei kuantitatif dan wawancara mendalam untuk menggali lebih jauh dinamika psikologis dan sosial yang melatarbelakangi perilaku judi online. Pendekatan kualitatif dapat membantu menjelaskan konflik antara kesadaran rasional, nilai moral, dan dorongan emosional yang dialami mahasiswa, yang tidak sepenuhnya dapat dijelaskan melalui data kuantitatif.

Penelitian selanjutnya juga disarankan untuk memperluas subjek penelitian, tidak hanya terbatas pada mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, tetapi juga mencakup fakultas lain dengan latar belakang keilmuan yang berbeda. Hal ini penting untuk melihat perbedaan pola persepsi dan perilaku kecanduan judi online berdasarkan karakteristik akademik dan sosial mahasiswa. Selain itu, kajian longitudinal dapat dilakukan untuk mengamati perubahan persepsi dan perilaku mahasiswa terhadap judi online dalam jangka waktu tertentu, sehingga diperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai proses terbentuknya kecanduan.

2. Saran Praktis

Bagi institusi perguruan tinggi, khususnya Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung, disarankan untuk tidak hanya menekankan peningkatan pengetahuan mahasiswa mengenai bahaya judi online, tetapi juga mengembangkan program pencegahan yang berfokus pada penguatan kontrol diri, kesehatan mental, dan ketahanan psikososial mahasiswa. Program pendampingan, konseling, serta pelatihan manajemen stres dan pengelolaan keuangan pribadi dapat menjadi langkah strategis dalam menekan potensi kecanduan judi online.

Bagi dosen dan pengelola akademik, disarankan untuk mengintegrasikan isu judi online dan dampaknya ke dalam materi pembelajaran, terutama pada mata kuliah yang berkaitan dengan sosiologi, komunikasi, psikologi sosial, dan literasi digital. Pendekatan kontekstual ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran kritis mahasiswa sekaligus membangun kemampuan reflektif dalam menghadapi fenomena sosial di era digital.

Bagi mahasiswa, disarankan untuk meningkatkan kesadaran akan pentingnya pengendalian diri dan pengelolaan emosi dalam menghadapi tekanan akademik dan sosial. Mahasiswa diharapkan lebih selektif dalam menggunakan media digital, mampu mengenali konten manipulatif seperti iklan judi online, serta membangun lingkungan pergaulan yang sehat dan saling mendukung dalam menghindari perilaku berisiko. Kesadaran kolektif di antara mahasiswa dapat menjadi benteng sosial yang efektif dalam mencegah normalisasi judi online di lingkungan kampus.

Bagi pihak terkait, seperti keluarga dan pembuat kebijakan, disarankan untuk memperkuat pengawasan dan regulasi terhadap konten judi online di ruang digital, serta meningkatkan program literasi digital dan keuangan bagi generasi muda. Kolaborasi antara keluarga, perguruan tinggi, dan pemerintah menjadi kunci dalam menciptakan ekosistem sosial yang aman dan kondusif bagi mahasiswa, sehingga mereka mampu menghadapi tantangan judi online secara lebih rasional, kritis, dan bertanggung jawab.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, K. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Agrippina, F. K., & Nugrahawati, E. N. (2023). Pengaruh peran teman sebaya terhadap gambling intention pada mahasiswa pemain judi slot online di kota Bandung. In *Bandung Conference Series: Psychology Science* (Vol. 3, Issue 1, pp. 282–290).
- Ajzen, I. (1991). The Theory of Planned Behavior. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 50(2), 179–211.
- Amirin, T. (1995). *Menyusun Rencana Penelitian*. PT Raja Grafindo Persada.
- Anugrahi, A. P., Isyabilla, A., Saputri, F. A., & Fauziah, L. H. (2024). Fenomena Trend Judi Online pada Remaja. *Prosiding Seminar Nasional Psikologi*.
- APJII. (2024). *APJII Jumlah Pengguna Internet Indonesia Tembus 221 Juta Orang*. <https://apjii.or.id/berita/d/apjii-jumlah-pengguna-internet-indonesia-tembus-221-juta-orang>
- Ariani. (2019). Persepsi mahasiswa dalam pengimplementasian Tri Dharma Perguruan Tinggi. *At-Tadbir: Jurnal Ilmiah Manajemen*, 3(1), 41–52.
- Arikunto, S. (2018). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Arumsari, D. S. (2019). Pengaruh sikap, norma subjektif, dan kontrol perilaku yang dirasakan terhadap perilaku pro-lingkungan mahasiswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 36(1), 76–86.
- Asriadi, A. (2021). *Analisis Kecanduan Judi Online (Studi Kasus Pada Siswa SMK An Nas Mandai Maros Kabupaten Maros)*. Universitas Negeri Makassar.
- Asriwandari, H., & Stepy, Y. (2016). *Perilaku Berjudi pada Remaja (Study Tentang Judi Billiard di Desa Petapahan Jaya Kabupaten Kampar)*. Riau University.
- Association, A. P. (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders* (5th ed.). American Psychiatric Publishing.
- Azzuhdi, A. N., Kumara, A. L., & Junaedi, F. (2025). Pelanggaran Etika Pariwisata dalam Iklan Judi Online di Situs Web Pusat Film21. *Jurnal Audiens*, 6(1), 72–84.
- Bating, H. (2014). Karya cerpen Kadazandusun dalam konteks kurikulum. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 134, 350–363.
- Bourdieu, P. (1984). *A Social Critique of the Judgement of Taste*. Harvard University

Press.

- BPS. (2023). Profil Kemiskinan di Indonesia Maret 2023. In *Badan Pusat Statistik*.
- Creswell, J. W. (2013). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. Sage Publications.
- Fernandes, A. (2020). Bab 7 Tantangan dan pengalaman survei opini publik di Indonesia. In *Survei Opini Publik di Indonesia*. Centre for Strategic and International Studies.
- Gainsbury, S. M. (2015). Online Gambling Addiction: The Relationship Between Internet Gambling and Disordered Gambling. *Current Addiction Reports*, 2(2), 185–193. <https://doi.org/10.1007/s40429-015-0057-8>
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 25*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Griffiths, M. D. (2010). Online Gambling: Issues, Concerns, and Recommendations. *CyberPsychology & Behavior*, 6(6), 557–568. <https://doi.org/10.1089/109493103322725333>
- Hanum, N. (2025). Perspektif Mahasiswa Terhadap Judi Online di Indonesia: Wujud Kesadaran Hukum dan Etika Digital Warga Negara. *Jurnal Kewarganegaraan*, 22(1), 113–124.
- Hanum, N., & Safitri, A. (2020). Teori perilaku terencana dan perilaku spontan: studi kritis. *Jurnal Psikologi Dan Pendidikan*, 18(2), 113–120.
- Heradhyaksa, B., & Nafis, L. (2024). Peningkatan Sadar Hukum Siswa di Madrasah Aliyah Tholabuddin Masin mengenai Pengaruh Media Sosial terhadap Judi Online di Kalangan Pelajar melalui Sosialisasi Pencegahan Judi Online terhadap Pelajar. *MENGABDI: Jurnal Hasil Kegiatan Bersama Masyarakat*, 2(4), 209–219.
- Hidayat, R., & Subarkah, H. (2022). Fenomena Slot Online dan Kecenderungan Perilaku Judi Digital pada Kalangan Muda. *Jurnal Sositologi*, 21(2), 145–157.
- Huriartanto, A., Hamid, D., & Shanti, P. (2015). *Pengaruh motivasi dan persepsi konsumen terhadap keputusan pembelian tiket pesawat (Survei pada konsumen terminal tiket Malang)*. Universitas Brawijaya.
- Igomu, A. (2024). Online Gambling: A Tantalizing Game with Risks that Drain Fortunes and Futures. *Sinergi International Journal of Law*, 2(3), 261–273.

- Indonesia, A. P. J. I. (2024). *Profil Internet Indonesia 2024*. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII). <https://apjii.or.id>
- Keuangan, P. P. dan A. T. (2023). *Laporan Analisis Transaksi Keuangan Terkait Aktivitas Judi Online di Indonesia*. PPATK. <https://www.ppatk.go.id>
- Khalimy, A., Avissa, A. A., Apriyanti, A., & Triastuti, R. (2025). Efektivitas Penegakan Hukum Tindak Pidana Judi Online di Kalangan Mahasiswa. *Bacarita Law Journal*, 5(2), 209–224.
- Kompas.com. (2024). Seluruh Wilayah di Lampung Terjangkit Judi Online, Putaran Uang Capai Ratusan Miliar Rupiah. *Kompas.Com*. <https://regional.kompas.com/read/2024/06/28/165155278/seluruh-wilayah-di-lampung-terjangkit-judi-online-putaran-uang-capai>
- Lestari, D., & Wulandari, S. (2022). Peran Institusi Pendidikan dalam Pencegahan Perilaku Menyimpang di Kalangan Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Sosial*, 9(1), 25–34.
- Mada, U. G. (2024). *Judi Online Makin Marak di Kalangan Anak Muda, Pakar UGM Sarankan Perlunya Edukasi Literasi Keuangan*. Universitas Gadjah Mada. <https://ugm.ac.id/id/berita/judi-online-makin-marak-di-kalangan-anak-muda-pakar-ugm-sarankan-perlunya-edukasi-literasi-keuangan>
- Maulidhani, N. H., & Rohman, F. (2024). *Pengaruh literasi keuangan dan daya beli masyarakat terhadap perilaku judi online pada Kelurahan Dr. Sutomo*. Universitas Muhammadiyah Surabaya.
- MetroTVNews. (2023). Ribuan Kasus Perceraian di Bandar Lampung Dipicu Judi Online. *MetroTVNews.Com*. <https://www.metrotvnews.com/read/NG9C54w4-ribuan-kasus-perceraian-di-bandar-lampung-dipicu-judi-online>
- Muqtadiroh, F. A., Astuti, H. M., & Zulfasari, N. L. (2019). Analyzing factors influencing students' perception towards digital library based on Chang's model. *Procedia Computer Science*, 161, 142–150.
- Musthofa, J., Ahmad, M. B., & Widowaty, Y. S. (2023). *Analisis Viktimologi terhadap Tindak Pidana Judi Online di Indonesia*.
- Nasional, B. R. dan I. (2024). *Laporan atau Publikasi terkait Fenomena Judi Online di Indonesia*. Badan Riset dan Inovasi Nasional (BRIN).
- Nawawi, N., & Awza, R. (2017). *Persepsi Mahasiswa Menggunakan Fasilitas Wi-fi dalam Mencari Informasi di Kalangan Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Riau*. Universitas Riau.

- Nayottama, N. Z. (2024). Dampak Judi Online terhadap Kondisi Finansial, Hubungan Sosial, dan Prestasi Akademik Mahasiswa. *Moderasi: Jurnal Studi Ilmu Pengetahuan Sosial*, 3(1), 40–52.
- Notoatmodjo, S. (2021). Penerapan Teori Perilaku Terencana dalam Penggunaan E-learning Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi*, 14(3), 45–53.
- Pasaribu, B. (2022). *Metodologi Penelitian untuk Ekonomi dan Bisnis*. Media Edu Pustaka.
- Poeze, H. A. (2001). Bibliography of Professor Koentjaraningrat. *Bijdragen Tot de Taal-, Land- En Volkenkunde*, 157(2), 247–270.
- Polda Lampung ungkap 111 kasus judi pada 2024. (2024). *ANTARA Lampung*. <https://lampung.antaranews.com/berita/749169/polda-lampung-ungkap-111-kasus-judi-pada-2024>
- Praditya, A. D., & Iqbal, M. (2023). Fenomena Judi Online sebagai Patologi Sosial di Lingkungan Mahasiswa. *Jurnal Penelitian Tarbawi*, 8(2), 97–108.
- Pramita, A. D., Sandiyudha, F. K., Finishiana, A. P., Sonatha, S. F., Alfian, M. F. R., Resavia, N., & Ariffah, J. R. (2024). Pengaruh Judi Online terhadap Kehidupan Mahasiswa UNNES Khususnya Dampak Psikologis dan Akademis. *Jurnal Majemuk*, 3(4), 661–672. <http://jurnalilmiah.org/journal/index.php/majemuk/article/view/924>
- Priatna, R. A. (2024). *Peran literasi digital dalam meningkatkan kualitas hidup masyarakat*. Universitas Widyatama.
- Putra, F. N., & Lestari, S. P. (2023). Konstruksi Simbolik dalam Permainan Slot Online: Analisis Semiotika terhadap Elemen Visual dan Terminologi. *Jurnal Ilmu Komunikasi Digital*, 8(1), 33–47.
- Putra, N. S., & Jonyanis. (2017). *Judi Sepak Bola Online di Kalangan Mahasiswa Universitas Riau*. Universitas Riau.
- Putri, A. A., Ariono, S., Hia, B., Rohmat, D. E., Santoso, S., & Sutrisno, A. (2024). Penyuluhan Dampak dan Konsekuensi Hukum Judi Online dalam Kalangan Remaja di SMK Taruna Bhakti Depok. *Jurnal Penyuluhan Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3(3), 39–48.
- Rahmadi. (2011). *Pengantar Metodologi Penelitian*. Antasari Press.
- Rahmat, A., & Taqwa, M. (2022). Transformasi Perjudian Konvensional ke Digital: Studi Kasus Slot Online di Indonesia. *Jurnal Komunikasi Digital Dan Masyarakat*, 5(1), 77–89.

- Rahmawati, Y. D., & Yuliana, R. (2020). Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, dan Persepsi Keamanan terhadap Keputusan Penggunaan E-wallet. *ECONBANK: Journal of Economics and Banking*, 2(2), 157–168.
- Ramadhan, R. F. (2023). Implementasi dan Analisis Metode MOORA dan SMART pada Pemilihan Platform Jual Beli Online Menggunakan Decision Support System. *Komputika: Jurnal Sistem Komputer*, 1(2), 64.
- Rizani, Y. S. (2024). *Hubungan Kontrol Diri dengan Kecanduan Judi Online pada Usia Dewasa Awal di Server Discord*. Universitas Jambi.
- Rodliyah, L. (2021). *Pengantar Dasar Statistika Dilengkapi dengan Bantuan Software SPSS*. LPPM Unhasy Tebuireng.
- Rohmad, & Sarah, S. (2021). *Pengembangan Instrumen Angket*. K-Media.
- Sahir, S. H. (2022). *Metodologi Penelitian*. Penerbit KBM Indonesia.
- Salsabila. (2022). *Perbedaan Data Sekunder & Data Primer dalam Analisis Data*. DQLab. <https://www.dqlab.id/catat!-4-perbedaan-data-sekunder-and-data-primer-dalam-analisis-data>
- Sari, D. F., Anggraini, F., Rosadi, N. M., Dwinagita, S., & Sari, N. H. (2024). Kecanduan Judi Online Sebagai Bentuk Tingkat Kecemasan Pada Remaja. *Journal of Communication and Social Sciences*, 2(2), 54–62.
- Setiawan, R. (2020). Perilaku Adiksi Judi Online pada Mahasiswa dan Implikasinya terhadap Kehidupan Sosial. *Jurnal Psikologi Sosial*, 18(2), 134–145.
- Sihaloho, G. H., Effendi, M. N., & Krisnaprana, S. L. (2024). Analisis Psikobehavioral Tentang Pengaruh Media Sosial Dalam Pemasaran. *Etika Teknologi Informasi*, 1(1).
- Siregar, H. L., Lubis, A. S., Sulistiyani, F., Assiddiq, R. S., Siregar, S. S., & Putri, T. N. (2024). Kesiapan Mahasiswa Universitas Negeri Medan Dalam Menghadapi Tantangan Judi Online: Tinjauan Psikologis dan Agama. *Jurnal Lentera Pendidikan Pusat Penelitian LPPM UM Metro*, 9(1), 25–37.
- Sitanggang, A. S., Sabta, R., & Hasiolan, F. Y. (2023). Perkembangan Judi Online dan Dampaknya terhadap Masyarakat: Tinjauan Multidisipliner. *Triwikrama: Jurnal Ilmu Sosial*, 1(6), 70–80.
- Sitorus, J. H. (2016). Pancasila-based social responsibility accounting. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 219, 700–709.
- Social, W. A., & Meltwater. (2024). *Digital 2024: Indonesia*. We Are Social.

<https://wearesocial.com>

- Solis, B., & Carroll, B. (2008). *Customer Service: The Art of Listening and Engagement Through Social Media*.
<https://www.slideshare.net/slideshow/customer-service-the-art-of-listening-and-engagement-through-social-media/3387274>
- Soraya, N. (2018). Analisis persepsi mahasiswa terhadap kompetensi dosen dalam mengajar pada program studi PAI fakultas ilmu tarbiyah dan keguruan UIN Raden Fatah Palembang. *Tadrib: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 4(1), 183–204.
- Statistik, B. P. (2023). *Statistik Telekomunikasi Indonesia 2023*. Badan Pusat Statistik.
<https://www.bps.go.id>
- Statistik, B. P. (2024). *Banyaknya Mahasiswa Universitas Lampung menurut Fakultas*. BPS.
- Sudaryono, & Margono, R. (2013). *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan*. Graha Ilmu.
- Syarifudin, M. (2024). *Persepsi Pemuda Muslim tentang Fenomena Judi Online di Kota Pekalongan*. UIN K.H. Abdurrahman Wahid (UIN Gus Dur).
- Takari, M. (2015). *Beberapa Pemikiran dalam Perspektif Ilmu Kebudayaan untuk Meminimalisasi Dampak Negatif Penggunaan Internet di Indonesia*.
- Utoyo. (2020). Persepsi Masyarakat terhadap Fenomena Judi Online di Era Digital. *Jurnal Ilmu Sosial*.
- VanVoorhis, C. R. W., & Morgan, B. L. (2007). Understanding power and rules of thumb for determining sample sizes. *Tutorials in Quantitative Methods for Psychology*, 3(2), 43–50.
- Westy, F. M., Ridwan, M., & Erdiansyah, E. (2014). *Pelaksanaan Penyidikan Tindak Pidana Judi Online Berdasarkan Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik Di Wilayah Hukum Polisi Resor Kota Pekanbaru*. Riau University.
- Wewa, H. P., Lusiana, P., Kirana, F. D., Malau, D. T., Hylmi, A. R., & Abdillah, R. (2025). Intervensi Sosial Perilaku Judi Online di Kalangan Mahasiswa. *Jurnal Psikologi Dan Bimbingan Konseling*, 10(2).
- Widyanta, J., & Ediyono, S. (2023). Reduce Expectations To Don't Be Depression: Kurangi Ekspektasi Supaya Tidak Depresi. *Journal of Psychology and Behavioral Studies*.

- Wirareja, Y., & Sa'adah, N. (2024). Dampak Judi Online terhadap Kesehatan Mental Mahasiswa. *Al-Isyraq: Jurnal Bimbingan, Penyuluhan, Dan Konseling Islam*, 5(1), 60–71.
- Wulandari, S., & Nasution, S. (2024). Komunikasi Persuasif Penyuluh Agama dalam Mengurangi Kecanduan Judi Online. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Sains Dan Humaniora*, 3(2), 306–312.
- Zainal, N. (2018). Judi Bola Online (Studi Kasus Pada Mahasiswa Universitas Negeri Makassar). *Jurnal Commercium: Kajian Masyarakat Kontemporer*.