

Fenomena Judi Online Slot di Kalangan Mahasiswa di Kota Pekanbaru

Nazhara Indriani¹ Sobri²

Program Studi Kriminologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Islam Riau, Kota Pekanbaru, Provinsi Riau, Indonesia^{1,2}

Email: nazharaindriani@student.uir.ac.id¹ sobri@soc.uir.ac.id²

Abstrak

Tujuan artikel ini adalah untuk membahas fenomena judi online slot di kalangan mahasiswa di Kota Pekanbaru. Artikel ini menggunakan pendekatan kualitatif, wawancara mendalam dan analisis data sekunder untuk memperoleh data primer dalam objek penelitian. Fenomena judi online slot di kalangan mahasiswa di Kota Pekanbaru merupakan bentuk perilaku menyimpang yang di dorong oleh berbagai faktor. Pertama, kemudahan akses dan kepemilikan gadget sehingga mahasiswa dengan mudah mengakses situs judi online slot tanpa harus keluar rumah. Kedua, lingkungan yang permisif, dimana masyarakat seringkali menganggap judi online slot merupakan hal biasa bahkan dianggap sebagai hiburan. Ketiga, harapan mendapatkan keuntungan secara cepat menjadi motivasi kuat bagi mahasiswa untuk mendapatkan uang tambahan tanpa harus berkerja keras, terutama bagi mahasiswa yang dihadapkan dengan permasalahan finansial atau gaya hidup konsumtif. Keempat, lingkungan pergaulan juga sangat mempengaruhi mahasiswa untuk ikut bermain judi online slot seperti teman sebayanya.

Kata Kunci: Judi Slot, Mahasiswa

Abstract

The purpose of this article is to discuss the phenomenon of online slot gambling among college students in Pekanbaru City. This article uses a qualitative approach, in-depth interviews, and secondary data analysis to obtain primary data for the research object. The phenomenon of online slot gambling among college students in Pekanbaru City is a form of deviant behavior driven by various factors. First, easy access and ownership of gadgets, allowing students to easily access online slot gambling sites without having to leave their homes. Second, a permissive environment, where society often considers online slot gambling commonplace and even entertainment. Third, the hope of quick profits is a strong motivation for students to earn extra money without having to work hard, especially for students facing financial problems or a consumptive lifestyle. Fourth, their social environment also strongly influences students to participate in online slot gambling like their peers.

Keywords: Slot Gambling, College Students



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENDAHULUAN

Indonesia saat ini berada dalam fase perkembangan teknologi digital yang sangat pesat. Dalam beberapa dekade terakhir, Indonesia telah mengalami transformasi signifikan dalam penggunaan teknologi informasi dan komunikasi, yang dipicu oleh adopsi teknologi digital di berbagai sektor kehidupan. Salah satu perubahan paling mencolok adalah kemunculan internet sebagai media utama untuk interaksi dan transaksi. Teknologi digital telah mengubah cara masyarakat Indonesia bekerja, berkomunikasi, berbisnis, hingga bersosialisasi. Fenomena ini mencerminkan perubahan global yang juga dialami oleh banyak negara lain, di mana teknologi tidak lagi sekadar alat, tetapi menjadi fondasi dari aktivitas sehari-hari (Ahmad, 2012:137-149). Kemunculan internet sebagai salah satu media dari perkembangan teknologi digital yang telah mengubah pola hidup masyarakat di dunia termasuk masyarakat Indonesia. internet memberikan akses mudah dan cepat terhadap informasi, layanan, serta hiburan. Saat ini, hampir semua lapisan masyarakat dapat mengakses internet, baik melalui

perangkat komputer maupun *smartphone*. Menurut laporan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2023, lebih dari 78.19% atau menembus 215.625.156 jiwa dari total populasi Indonesia telah terhubung dengan internet (apjii.or.id). (Rasyid dalam Ryandito, 2022:1) ketersediaan internet yang semakin luas ini membawa banyak dampak positif, seperti peningkatan akses terhadap pendidikan dan peluang ekonomi, tetapi juga membuka pintu bagi berbagai masalah dan kriminalitas yang baru. salah satu konsekuensi negatif dari perkembangan teknologi digital ini adalah munculnya berbagai tindak kejahatan berbasis dunia maya atau yang dikenal sebagai *cybercrime*. Dengan internet sebagai sarana utama kejahatan siber semakin berkembang, mulai dari peretasan, penipuan, hingga penyebaran konten ilegal. Kejahatan siber ini beroperasi dalam skala yang lebih luas dan tanpa batas geografis. Salah satu kejahatan siber adalah permainan judi *online slot*.

Judi *online slot* merupakan salah satu jenis *cyber crime* yang memanfaatkan internet sebagai media untuk menarik pengguna. (Amar, 2017: 14-15) Kemudahan akses dan promosi melalui media sosial menjadikan judi *online slot* sangat mudah dijangkau oleh berbagai kalangan, termasuk pelajar dan mahasiswa. Situs-situs judi *online slot* ini menawarkan keuntungan instan dan kesempatan besar untuk memenangkan uang, yang membuat banyak orang tergoda untuk mencoba, meskipun mengetahui risikonya. Namun, aktivitas ini sangat merugikan, baik dari segi finansial maupun psikologis, karena menyebabkan kecanduan dan berpotensi menghancurkan kehidupan sosial dan ekonomi para pemainnya. Dalam Jamiel (2020:2) istilah judi sendiri memiliki artian sebagai suatu permainan yang melibatkan uang atau barang berharga sebagai taruhannya, sementara berjudi diartikan sebagai tindakan mempertaruhkan sejumlah uang atau harta dalam permainan yang bergantung pada keberuntungan, dengan tujuan memperoleh keuntungan besar dari yang dipertaruhkan. Menurut Kartono (2014), perjudian merupakan tindakan mempertaruhkan sesuatu yang bernilai secara sengaja dengan kesadaran akan adanya risiko serta ketidakpastian hasil. (Dalam Purbo. 2022:1) Judi *online slot* adalah bentuk perjudian yang dilakukan menggunakan perangkat elektronik dengan koneksi internet sebagai media. Onna W. Purba berpendapat bahwa "judi *online slot*" merujuk pada praktik perjudian yang proses taruhannya dilakukan secara daring. Dalam praktiknya, para partisipasi diwajibkan untuk melakukan penyetoran dana terlebih dahulu sebelum dapat mengikuti permainannya. Dengan kata lain, pemain harus mentransfer sejumlah uang kepada pengelola situs sebagai bentuk deposit awal sebelum melakukan aktivitas perjudian. Di Indonesia, perjudian termasuk perilaku yang menyimpang karena berbeda dengan norma sosial serta peraturan hukum yang ada, sebagaimana diatur dalam Pasal 27 Ayat 2 juncto Pasal 35 Ayat 2 UU ITE dan Pasal 303 bis KUHP, individu yang terlibat dalam perjudian dapat dikenai sanksi penjara selama maksimal 4 tahun atau denda hingga 10 juta rupiah (Azhar, 2015:3).



Gambar 1. 1 Contoh Permainan Judi Online Slot

Sumber: <https://theconversation.com/mengapa-orang-bisa-kecanduan-bermain-judi-online-213742>

Kota San Francisco, Amerika Serikat pada tahun 1985 merupakan kota yang pertama kali memperkenalkan permainan judi *online slot*. Mesin *slot* ini awalnya memiliki tiga gulungan dengan simbol hati, berlian, dan sekop, yang merupakan simbol- simbol populer dan sudah dikenal luas oleh masyarakat. Seiring waktu, permainan ini semakin populer dan terus mengalami lonjakan popularitas di setiap masa. Karena permainan ini sangat bergantung pada faktor keberuntungan, banyak orang tertarik untuk mencoba dan ikut serta. Seiring dengan perkembangan teknologi, kini aktivitas perjudian tidak lagi perlu dilakukan secara diam-diam. Cukup dengan terhubung ke internet, siapa pun dapat melakukan perjudian dengan mudah. Penyedia *platform* judi *online slot* ini telah menawarkan kenyamanan bagi para pelaku perjudian. Kemajuan teknologi ini juga telah menghadirkan berbagai inovasi yang memungkinkan segala aktivitas menjadi lebih praktis, dan hampir setiap sektor sangat bergantung pada teknologi ini. Tak dapat disangkal, bahwa kemajuan teknologi tersebut turut mempercepat pertumbuhan perjudian *slot online* (Farauq, 2023:5). Meskipun dilarang di Indonesia, judi *online slot* semakin populer dalam beberapa tahun belakangan ini. Peningkatan ini tercermin dalam laporan tahunan yang dirilis oleh Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK).

Jumlah dan Nilai Transaksi Terkait Judi Online di Indonesia per Tahun (2017-2023)



 Multiple Axis Table

Nama Data	Jumlah Transaksi / Transaksi	Nilai Transaksi / Rp
2017	250.726	2,01 Triliun
2018	666.104	3,98 Triliun
2019	1,85 Juta	6,18 Triliun
2020	5,63 Juta	15,77 Triliun
2021	43,6 Juta	57,91 Triliun
2022	104,79 Juta	104,42 Triliun
2023	168 Juta	327 Triliun

Gambar 1.2 Jumlah dan Nilai Transaksi Terkait Judi *Online Slot* di Indonesia Per Tahun (2017-2023)

Sumber: Databoks.katadata.co.id

Dalam gambar 1.2 memperlihatkan praktik perjudian *online* di Indonesia tergolong sebagai aktivitas ilegal yang dilarang oleh peraturan perundang-undang. Meski demikian, fenomena ini justru menunjukkan tren peningkatan yang signifikan dalam beberapa tahun terakhir. Berdasarkan laporan tahunan yang dirilis oleh Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK), pada tahun 2017 tercatat sekitar 250 ribu transaksi yang berkaitan dengan aktivitas perjudian *online*, dengan total transaksi mencapai Rp. 2 Triliun. Angka tersebut mengalami eskalasi dari tahun ke tahun, hingga mencapai skala yang jauh lebih besar. Sepanjang tahun 2023, PPATK mencatat sekitar 168 juta transaksi yang terindikasi berhubungan dengan perjudian daring, dengan akumulasi nilai transaksi mencapai Rp 327 triliun. Temuan ini mengindikasikan bahwa meskipun dilarang secara hukum, aktivitas perjudian daring di Indonesia terus berkembang secara masif dan terorganisir. PPATK juga menyatakan pada tahun 2023 ada sekitar 3,29 juta orang di Indonesia yang bermain judi *online slot*, dan sebagiannya melakukan penyalahgunaan rekening. “Masih ditemukan adanya *modus operandi* yang melibatkan pemanfaatan rekening milik pihak lain,

yang diperoleh melalui praktik peminjaman maupun jual beli rekening oleh masyarakat kepada pelaku perjudian online. Rekening-rekening tersebut kemudian digunakan sebagai sarana untuk menampung dana hasil aktivitas perjudian online. Selain itu, sebagian dari dana yang diperoleh dari kegiatan ilegal ini juga diketahui dialihkan ke luar negeri oleh para pelaku, dengan memanfaatkan entitas perusahaan cangkang sebagai sarana untuk menyamarkan aliran dana. (PPATK dalam laporan tahun 2023)". Pada tahun 2023 PPATK telah membekukan sekitar 3,9 ribu rekening terkait judi online, dengan total saldo Rp 167,7 Triliun (Ahdiat, 2024).

Berdasarkan survei Populix dengan judul *Understanding the Impact of Online Gambling Ads Exposure*, sebanyak 82% pengguna internet di Indonesia mengaku pernah melihat iklan perjudian online. Dari angka tersebut, iklan yang paling sering muncul adalah iklan judi online slot yang dilihat oleh 80% pengguna. Selanjutnya, iklan judi domino dilihat oleh 48% responden, diikuti oleh iklan poker online sebanyak 48%, kasino online 47%, dan taruhan bola 44%. Ada juga jenis iklan perjudian yang tidak terlalu eksplisit, seperti *e-Games* (15%), permainan kartu (15%), olahraga virtual (8%), dan permainan angka (7%). Vivi Zabkie yang merupakan *Head of Social Research Populix*, menyebutkan bahwa tingginya jumlah iklan judi online slot memiliki pengaruh signifikan terhadap minat masyarakat dalam mengunjungi situs-situs tersebut. Survei yang dilakukan dalam penelitian ini melibatkan 864 responden yang pernah terpapar iklan perjudian daring dan tersebar di berbagai wilayah di Indonesia. Adapun karakteristik demografis responden menunjukkan komposisi sebesar 52% laki-laki dan 48% perempuan. Hasil survei menunjukkan bahwa sebanyak 41% responden menyatakan memiliki ketertarikan untuk mengakses situs perjudian daring, sementara 16% di antaranya mengaku telah mencoba mengakses atau terlibat dalam aktivitas tersebut. (Ahdiat, 2024)

Kegiatan perjudian online sudah menjadi perhatian pemerintah yang berusaha keras untuk memberantasnya, agar aktivitas ini dapat dikurangi sejak awal dan tidak menciptakan kesan bahwa judi online slot lepas dari pengawasan hukum (Labib, 2016:48). Pemerintah Indonesia telah menerbitkan sejumlah regulasi terkait aktivitas perjudian, antara lain Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian, yang diperkuat melalui Peraturan Pemerintah Nomor 9 Tahun 1981 sebagai bentuk pelaksanaan dari undang-undang tersebut. Selain itu, ketentuan pidana juga diatur dalam Pasal 303 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP). Dalam konteks kejahatan berbasis elektronik, larangan serupa ditegaskan dalam Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 yang merupakan perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE), yang berbunyi:

1. Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa mensitribusikan dan/atau mentransmisikan atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan Dokumen Elektronik yang memiliki muatan yang melanggar kesusilaan.
2. Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, atau membuat Informasi Elektronik dan Dokumen Elektronik yang mengandung muatan perjudian, berisiko melanggar ketentuan hukum yang berlaku terkait dengan penyebaran konten ilegal di ruang digital.
3. Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, atau membuat Informasi Elektronik dan Dokumen Elektronik yang mengandung muatan penghinaan atau pencemaran nama baik dapat dikenakan sanksi hukum sesuai dengan peraturan yang berlaku.
4. Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, atau membuat Informasi Elektronik dan Dokumen Elektronik dapat diakses oleh pihak lain, berpotensi melanggar ketentuan hukum yang berlaku (Effendi, 2018:81-82).

Perilaku menyimpang merupakan segala bentuk tindakan yang melanggar norma-norma yang diterapkan dalam sistem sosial masyarakat. Dalam hal ini, judi *online slot* dianggap salah satu bentuk perilaku menyimpang yang melanggar norma hukum dan sosial yang berlaku di masyarakat (Farauq, 2023:5). Dari sudut pandang sosiologi, perjudian sebagai perilaku menyimpang dapat dijelaskan melalui berbagai teori sosial. Salah satunya adalah teori *strain*. Teori *Strain* yang dikemukakan oleh Robert K. Merton (1938), yang menyatakan bahwa individu yang merasa tertekan oleh ketidakmampuan mereka mencapai tujuan sosial yang diharapkan melalui cara yang sah, sering kali akan mencari jalan alternatif, termasuk melalui perilaku menyimpang seperti perjudian. Selain itu, teori asosiasi diferensial dari Edwin Sutherland (1939) juga relevan dalam menjelaskan bagaimana individu dapat belajar perilaku menyimpang, termasuk perjudian, melalui interaksi dengan orang-orang sekitar mereka yang terlibat dalam perilaku tersebut. Dari sudut pandang sosiologi, perjudian tidak hanya dilihat sebagai tindakan individu, tetapi juga sebagai refleksi dari dinamika sosial yang lebih luas, seperti ketimpangan ekonomi, tekanan sosial, dan pengaruh lingkungan (Parwitaningsih *et al.*, 2017: 6-10). Terdapat tiga elemen yang harus terpenuhi agar sebuah perbuatan dapat dianggap sebagai tindakan perjudian, yaitu:

5. Permainan atau perlombaan, merupakan kegiatan yang dilakukan umumnya berupa permainan atau kompetisi semata-mata untuk hiburan atau mengisi waktu luang yang bertujuan menyenangkan hati dan bersifat rekreatif.
6. Untung-untungan, merupakan kemenangan dalam permainan sangat bergantung pada elemen spekulatif, keberuntungan, serta kemampuan atau kebiasaan pemain yang melakukan taruhan.
7. Terdapat taruhan. Dalam permainan ini, terdapat taruhan yang ditetapkan oleh pemain atau bandar, baik berupa uang maupun barang berharga lainnya. Kehadiran taruhan ini menyebabkan adanya pihak yang mendapatkan keuntungan dan pihak yang mengalami kerugian. Unsur ini adalah faktor utama yang menentukan apakah suatu tindakan dapat dianggap sebagai perjudian. (Erdendi, 2023: 14).

Dalam agama Islam, terdapat sejumlah ayat dalam Al-Qur'an yang dengan tegas melarang segala bentuk perjudian. Salah satu contohnya adalah QS. Al- Maidah/5:90. *Artinya: Wahai orang-orang yang beriman, sesungguhnya minuman keras, berjudi, (berkorban untuk) berhala, dan mengundi nasib dengan anak panah adalah perbuatan keji (dan) termasuk perbuatan setan. Maka, jauhilah (perbuatan- perbuatan) itu agar kamu beruntung.* Dalam ayat ini, Allah SWT dengan tegas melarang perbuatan-perbuatan yang merusak tatanan dan moralitas manusia, termasuk di dalamnya judi (*maysir*). Judi dalam konteks ini mencakup segala bentuk taruhan yang melibatkan keuntungan tanpa usaha yang halal. Selain itu, tafsiran ayat ini juga menjelaskan bahwa Allah SWT menyeru agar orang-orang beriman menjauhi judi karena perbuatan tersebut merupakan salah satu bentuk godaan setan yang bertujuan merusak akhlak manusia. Islam menekankan pentingnya menjaga keseimbangan kehidupan individu dan sosial dengan menjauhi perbuatan yang mengandung kerusakan, seperti judi, agar umat Muslim dapat meraih keberuntungan dan kebahagiaan sejati, baik di dunia maupun di akhirat. Judi merupakan fenomena yang menarik, di mana upaya penegak hukum untuk memberantasnya justru membuat praktik perjudian semakin meluas di masyarakat. Meskipun dilarang oleh hukum dan agama, aktivitas perjudian terus berkembang. Walaupun masyarakat menyadari bahwa judi dapat merusak, tetap saja permainan ini menjadi salah satu yang paling diminati. (Hasrianta, 2018: 7).

Platform perjudian daring kini mulai mengincar banyak remaja, terutama mahasiswa yang berkuliah di universitas-universitas di Kota Pekanbaru. Mahasiswa adalah individu yang terdaftar secara resmi untuk mengikuti pendidikan di perguruan tinggi. Perguruan tinggi atau universitas berperan sebagai sarana bagi individu untuk mengembangkan potensi intelektual dan kepribadian, serta mengasah keterampilan verbal, kuantitatif, berpikir kritis, dan moral (Agung, 2014: 11). Mahasiswa, sebagai bagian dari masyarakat, memiliki dua karakteristik utama, yaitu sebagai individu muda dan calon intelektual. Sebagai calon intelektual, mahasiswa diharapkan mampu berpikir kritis terhadap kondisi sosial yang ada. Namun, sebagai individu muda, mereka sering kali tidak mempertimbangkan secara matang potensi risiko yang mungkin timbul akibat keputusan yang diambil (Toni, 2013:10). Keterlibatan mahasiswa dalam judi *online slot* menjadi masalah serius karena dapat mengganggu peran sosial mereka sebagai individu yang kritis dan calon intelektual muda. Situasi ini dipicu oleh minimnya pengawasan dari keluarga, terutama bagi mahasiswa yang berasal dari luar kota maupun yang tumbuh di kota tersebut. Faktor lain yang mempengaruhi adalah lingkungan, di mana perjudian *online slot* yang awalnya hanya melibatkan beberapa orang mulai menarik perhatian banyak orang lainnya. Hal ini terjadi karena mereka melihat keuntungan yang didapat dan kemudahan dalam sistem permainannya.

Penelitian ini berfokus pada fenomena maraknya permainan judi *online slot* yang dilakukan oleh mahasiswa yang berkuliah berbagai universitas yang ada di Kota Pekanbaru. Hal ini disebabkan karena perkembangan permainan judi *online slot* dikalangan mahasiswa yang mendorong peneliti untuk melakukan kajian lebih mendalam sebuah karya ilmiah: "Apa faktor yang mempengaruhi mahasiswa Kota Pekanbaru dalam melakukan judi *online slot*?" Pada informasi yang telah disampaikan diatas, maka pertanyaan yang akan di jawab dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: Apa faktor yang mempengaruhi mahasiswa Kota Pekanbaru dalam melakukan judi *online slot*? Apa saja jenis judi *online slot* yang dimainkan mahasiswa Kota Pekanbaru? Dampak judi *online slot* di kalangan mahasiswa Kota Pekanbaru?

METODE PENELITIAN

Metode penelitian merupakan cara untuk mengumpulkan data menjawab suatu permasalahan atau fenomena yang digunakan oleh penulis dan metode penelitian di gunakan sebagai alat yang sesuai dengan permasalahan peneleitian. Namun, setiap metode mempunyai kelebihan dan kekurangan. Oleh karena itu, banyak metode berbeda yang digunakan untuk menjawab penelitian agar melengkapi suatu objek tersebut (Silalahi, 2012). Dalam penelitian ilmiah, metodologi penelitian sangat penting dan diperlukan sebagai kerangka dalam melakukan analisis data, penelitian dan penyajian data, serta alur pemikiran. Berdasarkan permasalahan yang diangkat dalam penelitian, penulis memilih untuk menggunakan jenis metode penelitian kualitatif fenomenologi. Metode fenomenologi mempelajari bagaimana individu secara subjektif merasakan pengalaman dan memberikan makna dari suatu fenomena (judi *online slot*) untuk mengungkapkan waktu yang dialami oleh orang atau kelompok dalam kehidupan. dalam memperoleh informasi yang diperlukan untuk menjawab pertanyaan penelitian yang menggabungkan penggunaan pendekatan kualitatif, wawancara mendalam dan analisis data sekunder untuk memperoleh data primer dalam objek penelitian. Penelitian kualitatif fenomenologi digunakan berdasarkan pertimbangan sebagai berikut ini. Metode kualitatif lebih mudah disesuaikan dengan kenyataan. Dalam metode kualitatif ini disajikan secara langsung sifat hubungan antara responden dan peneliti. Dalam metode ini penyesuaian diri lebih peka dan didalam penajaman pengaruh kolektif terhadap nilai menjadi lebih besar.

Untuk memperoleh data dan keterangan yang di butuhkan pada penelitian ini lokasi yang dipilih penulis adalah kota Pekanbaru. Alasan peneliti memilih tempat ini sebagai lokasi dikarenakan data yang didapat dari Polresta Kota Pekanbaru menunjukkan bahwasannya marak terjadinya judi *online slot* oleh mahasiswa. Mahasiswa umumnya berada pada tahap perkembangan usia dimana mereka mencari identitas diri dan mencoba berbagai hal baru, termasuk aktivitas yang berisiko seperti judi *online slot*. Selain itu dilihat dari latar belakang ekonomi yang beragam di kalangan mahasiswa juga dapat memberikan gambaran lebih luas tentang faktor – faktor yang mempengaruhi perilaku judi. Dalam penelitian ini, peneliti termasuk ke dalam bagian populasi dari mahasiswa yang berkuliah di universitas-universitas yang berada di Kota Pekanbaru, sehingga peneliti mendapatkan gambaran mengenai kondisi dari mahasiswa di universitas-universitas di ibukota Provinsi Riau tersebut. Subjek penelitian merupakan objek, hal, atau individu yang menjadi lokasi terjadinya fenomena yang diteliti, serta mengalami perubahan yang relevan dengan fokus penelitian. Subjek ini berperan dalam menggambarkan bagaimana perubahan tersebut berlangsung. Dalam penelitian ini, penentuan subjek dilakukan dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Menurut Sugiyono (2012:54), *purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu. Pertimbangan tersebut merujuk pada pemilihan individu yang dianggap paling memahami permasalahan yang diteliti atau memiliki posisi strategis yang dapat memudahkan peneliti dalam memperoleh informasi terkait situasi sosial yang diteliti. Oleh karena itu, informan dipilih berdasarkan pertimbangan bahwa mereka merupakan pihak yang memiliki pengetahuan mendalam dan relevan terhadap topik penelitian. Subjek pada penelitian ini, yaitu 5 (lima) orang mahasiswa yang berkuliah di universitas-universitas di Kota Pekanbaru dan 1 (satu) pihak kepolisian. Namun, pada nama mahasiwa akan disamarkan untuk menjaga privasi narasumber pada penelitian ini.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tiga metode utama, yaitu observasi, dokumentasi, dan wawancara mendalam. Teknik-teknik ini dipilih guna memperoleh data yang komprehensif dan mendalam sesuai dengan fokus penelitian. Adapun penjelasan dari masing-masing teknik pengumpulan data adalah sebagai berikut:

1. Observasi. Observasi dapat diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena yang diteliti. Dan dapat disimpulkan dari pengertian diatas dapat dikatakan bahwa observasi meliputi data dengan melakukan penelitian secara cermat dan sistematis (Hadi, 2011). Observasi juga merupakan suatu pengumpulan informasi melalui suatu pengamatan yang di dalamnya prosesnya itu berjalan dengan mencatat. Tidak hanya mencatat tetapi juga harus bisa memprediksi apa yang melatarbelakangi perilaku yang akan terjadi. Dan mampu membuat kesimpulan apakah sistem tersebut berjalan sesuai dengan tujuan atau tidak.
2. Wawancara. Dalam hal ini pengumpulan data berguna untuk memperoleh informasi, yaitu dengan menanyakan langsung kepada informan terkait. Dalam hal ini wawancara tatap muka dilakukan dengan menggunakan pedoman wawancara. Wawancara mempunyai tiga tahap yang dimana tahap pertama adalah pengenalan, yang mempunyai tujuan untuk membangun hubungan yang saling percaya. Pada tahap kedua yaitu mendapatkan data yang berguna akan diperoleh. Dan tahap ketiga yaitu gambaran untuk respon partisipan dan mengkonfirmasi adanya informasi tambahan (Rachmawati Imami Nur, 2007). Keuntungan menggunakan wawancara mendalam pada penelitian adalah dapat diperoleh data dalam jumlah besar, dapat diperoleh informasi baru dan dapat dilakukan tatap muka dengan informan sehingga peneliti dapat menyelidiki suatu subjek dan punya penjelasan atas jawaban yang tidak jelas.

3. Dokumentasi. Dokumentasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang dilakukan secara sistematis, dimulai dari proses pencatatan, pengumpulan, hingga pengolahan data. Menurut Sugiyono (2020:124), dokumentasi adalah kumpulan catatan peristiwa yang telah terjadi, yang dapat berupa tulisan, gambar, foto, maupun data lain yang sesuai dan mendukung kebutuhan penelitian. Teknik ini bertujuan untuk memperoleh data sekunder yang dapat memperkuat hasil observasi dan wawancara. (Prasetyo, 2017).

HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

Fenomena Judi *Online Slot* Dikalangan Mahasiswa Kota Pekanbaru

Fenomena judi *online slot* di kalangan mahasiswa telah menjadi isu sosial yang semakin menonjol dalam beberapa tahun terakhir. Perkembangan teknologi dan kemudahan akses melalui perangkat digital membuat praktik perjudian ini semakin sulit dikendalikan dan menyasar ke kelompok usia muda, termasuk mahasiswa. Mahasiswa yang seharusnya fokus pada pendidikan justru banyak yang terjerumus dalam praktek ilegal ini karena berbagai faktor yang mendorong, yang akhirnya menimbulkan beragam dampak negatif bagi kehidupan pribadi mereka. Berdasarkan hasil wawancara dengan GS selaku mahasiswa, pemain yang terlibat dalam permainan judi *online slot*, dimana kegiatan wawancara ini peneliti lakukan di *Coffee Shop X* di Kota Pekanbaru. Minggu 25 Mei 2025 sekitar Pukul 16.16 WIB.

Analisis dan Hasil Kajian

Masalah perjudian di masyarakat telah menjadi permasalahan yang tak pernah selesai untuk dikaji sejak dari zaman dahulunya. Belakangan ini, praktik perjudian makin meningkat seiring dengan perkembangan teknologi informasi. Pusat Pelaporan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) tahun (2024) mencatat jumlah transaksi judi *online* mencapai sebesar Rp327 triliun pada akhir tahun 2023. Satuan Tugas Pemberantasan Perjudian Daring juga mencatat sebanyak 2,37 juta orang terjebak judi *online*, yang 80 persennya merupakan kelompok ekonomi menengah ke bawah. I Wayan Nuka (2024) dalam bincang pakar di ruang Humas FEB UGM, fenomena perjudian *online* juga terjadi di kalangan mahasiswa. Palsunya, hingga saat ini, sejumlah 960.000 pelajar dan mahasiswa terlibat kasus judi *online*. Wayan dalam penjelasannya menyebutkan, dari sekian banyaknya pengguna judi *online* di Indonesia, sebesar 60% dari angka tersebut adalah generasi Milenial dan generasi Z. Studi membuktikan bahwa 82% orang yang mengakses internet pernah melihat iklan judi *online*. Selanjutnya menurut wayan, dari banyaknya sosial media yang eksis, Instagram dan Facebook menempati urutan teratas media sosial dengan iklan judi *online* terbanyak. Selain itu, situs film ilegal dan game *online* menjadi ladang subur pengguna judi *online*.

Merespon fenomena judi *online* yang kian marak, Pengamat Investasi, Keuangan dan Perbankan sekaligus akademisi Program Studi Manajemen ini, menyatakan faktor utama penyebab maraknya perjudian *online* di kalangan generasi muda disebabkan oleh teknologi dan kemudahan akses. Berbagai kemudahan yang disediakan oleh kemajuan teknologi semakin membuat permasalahan perjudian ini semakin konflik, diantaranya adalah kemudahan pembayaran makin menarik mahasiswa untuk menyetorkan uang deposit secara terus menerus. Lingkungan yang permisif (kondisi sosial dimana batasan-batasan sosial dan aturan menjadi longgar akibat dari kemajuan teknologi dan informasi yang mudah untuk diakses dan bersifat privasi), kondisi ini seolah-olah mewajarkan tindakan perjudian termasuk judi *online* dilarang oleh negara. Berbagai kemudahan yang tersedia karena pengaruh kemajuan teknologi informasi saat ini membuat "Judol (judi *online*) ini banyak digemari karena

modalnya kecil, tapi untungnya berlipat,” ujar Wayan, Senin (15/11) dalam bincang pakar di ruang Humas FEB UGM. Tidak hanya membahas tentang penyebab maraknya fenomena judi *online*, Wayan dalam pemaparannya juga menjelaskan dampak judi *online* terbukti mengakibatkan efek negatif, baik dari sisi ekonomi, psikologis, sosial, dan kesehatan. Wayan mengungkapkan bahwa terdapat istilah *gambling disorder*. Efek ini muncul ketika seseorang menghadapi kekalahan berkali-kali, tetapi masih tetap menyetorkan uangnya untuk judi dengan harapan akan mendapatkan keuntungan yang lebih besar. Wayan mengibaratkan fenomena ini seperti *“Diibaratkan menggali sebuah lubang, makin dia menggali, lubang itu akan makin dalam dan dia akan terjebak di dalamnya,”*

Untuk memahami secara lebih dalam mengapa mahasiswa di Kota Pekanbaru memilih untuk terlibat dalam praktik judi *online slot*, peneliti menggunakan pendekatan teori pilihan rasional (*Rational Choice Theory*). Teori ini berasumsi bahwa individu bertindak atas dasar pertimbangan logis terhadap keuntungan dan kerugian yang akan diperoleh dari setiap tindakan yang diambil. Melalui hasil wawancara dengan enam orang mahasiswa pelaku judi *online*, peneliti mengkaji bagaimana pertimbangan rasional tersebut bekerja dalam konteks fenomena ini. Beberapa faktor yang mempengaruhi maraknya fenomena judi *online slot* di kalangan mahasiswa kota Pekanbaru dapat dipahami dari sudut pandang Teori Pilihan Rasional (*Rational Choice Theory*), yang menjelaskan bahwa setiap tindakan individu merupakan hasil dari kalkulasi untung dan rugi secara sadar. Mahasiswa yang terlibat aktivitas ini tidak serta-merta bertindak tanpa pertimbangan, mereka memiliki alasan yang logis dan rasional menurut sudut pandang pribadi mereka. Beberapa pertimbangan logis itu diantaranya adalah: *Pertama*, kemampuan mereka dalam mengakses berbagai informasi dari teknologi *android* yang sedang berkembang dengan segala kemudahan yang ditawarkannya, berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Nopriani, Jefri (2022) diketahui bahwa mahasiswa generasi sekarang merupakan generasi yang melek teknologi sehingga mampu menjelajahi berbagai situs internet. Kemampuan ini sering kali disalah gunakan oleh mahasiswa untuk mengakses situs judi *online slot* hanya dengan beberapa klik. Oleh karena itu penting bagi mahasiswa supaya belajar memiliki rasa tanggung jawab dalam menggunakan teknologi dan internet secara bijak.

Kedua, tingkat privasi yang tinggi dan sulit terpantau dan dikontrol oleh masyarakat. Penelitian yang dilakukan oleh Natavia *et al.*, (2025), kurangnya pengawasan dan kontrol orang tua serta lingkungan menjadikan mahasiswa lebih rentan terlibat lingkaran judi *online slot*. Lemahnya aturan semakin membebaskan mahasiswa untuk bermain judi *online slot* tanpa rasa takut akan risiko negatif. *Ketiga*, selain dari kemampuan untuk mengakses teknologi informasi, Berdasarkan data-data yang telah dikumpulkan oleh peneliti, sebagian besar pelaku menyatakan bahwa dorongan utama mereka berjudi adalah harapan yang besar untuk mendapatkan keuntungan finansial secara cepat dan mudah. Walaupun pada dasarnya harapan itu adalah harapan semu, karena keuntungan yang didapat dari perjudian *online* tidak sebanding dengan modal yang dikeluarkan. Al Farauq (2023). Menjeaskan dalam penelitiannya bahwa dorongan faktor ekonomi untuk mendapatkan uang lebih cepat dan mudah menjeremuskan mahasiswa untuk bermain judi *online slot*. Melihat peluang menang yang besar menggoda untuk mencoba peruntungan hasil berlipat ganda untuk memenuhi kebutuhan finansial hingga tuntutan gaya hidup.

Keempat, adalah faktor pengaruh lingkungan yang tidak bisa dipisahkan dari tiga faktor sebelumnya, dimana fenomena perjudian *online* banyak digandrungi oleh mahasiswa, sehingga memberi pengaruh kepada teman-temannya untuk ingin tau dan mencoba untuk bermain judi *online*. Fathurahman, ilham (2024), menjelaskan pengaruh lingkungan termasuk dorongan dari teman sebaya bereperan sangat kuat dalam membentuk perilaku. Seringkali

mahasiswa cenderung mengikuti apa yang menjadi tren dan aktivitas kelompok, termasuk bermain judi *online slot*. Jika tidak ikut bermain maka akan dianggap kurang gaul. Hal inilah yang sering mahasiswa terjun dalam praktik judi *online slot* meskipun mereka paham risiko kedepannya. Dengan latar belakang sebagai mahasiswa yang sebagian besar tidak memiliki penghasilan tetap, mereka melihat judi *online slot* sebagai jalan pintas yang mampu memenuhi kebutuhan ekonomi mereka. Pilihan untuk bermain judi *online slot* bukanlah semata-mata tindakan impulsif, tetapi sering kali merupakan keputusan yang telah melewati pertimbangan rasional terhadap kondisi keuangan pribadi. Para pelaku menyadari bahwa mereka menghadapi tekanan finansial, baik untuk kebutuhan kuliah, gaya hidup, maupun tuntutan sosial. Judi *online slot* menjanjikan hadiah besar dalam waktu singkat, dan ini dianggap sebagai peluang yang logis untuk dicoba. Meski mereka sadar akan risiko kehilangan uang, namun iming-iming keberuntungan yang beredar di media sosial, cerita teman yang pernah menang, dan bonus pendaftaran dari situs judi membuat mereka merasa keputusan tersebut layak dicoba. Dalam teori ini, tindakan mahasiswa tersebut bisa dianggap sebagai bentuk strategi bertahan hidup di tengah keterbatasan ekonomi. Kemudahan akses juga memperkuat keputusan rasional para pelaku untuk berjudi. Judi *online slot* bisa diakses kapan saja dan di mana saja melalui ponsel pintar dan jaringan internet. Faktor ini menjadi salah satu elemen penting dalam proses rasionalisasi keputusan. Tidak seperti perjudian konvensional yang membutuhkan interaksi fisik dan tempat khusus, judi *online* menawarkan kenyamanan dan anonimitas. Dalam wawancara, beberapa mahasiswa menyatakan bahwa mereka pertama kali bermain hanya karena ingin mencoba, namun karena aksesnya begitu mudah dan cepat, kebiasaan itu pun berkembang menjadi rutinitas. Iklan-iklan agresif di media sosial serta sistem referral yang menjanjikan komisi tambahan juga menjadi insentif logis yang mendorong mereka terus bermain.

Meski begitu, tidak dapat dipungkiri bahwa kalkulasi rasional para pelaku sering kali tidak memperhitungkan risiko secara menyeluruh. Sebagian besar dari mereka menganggap bahwa mereka dapat berhenti kapan saja, namun kenyataan menunjukkan bahwa banyak dari mereka justru mengalami kecanduan. Mereka mengakui bahwa sensasi menang membuat mereka terdorong untuk bermain lebih sering, bahkan ketika sudah mengalami kerugian besar. Dalam konteks ini, kendali terhadap risiko yang menjadi elemen penting dalam Teori Pilihan Rasional sebenarnya tidak berjalan dengan optimal. Hal ini mengindikasikan adanya ketimpangan antara ekspektasi dan realitas yang dialami para pelaku dalam berjudi. Selain itu, lemahnya pengawasan sosial dan hukum turut memperkuat keyakinan para mahasiswa bahwa berjudi adalah tindakan yang 'aman'. Tidak adanya sanksi langsung dari pihak kampus atau keluarga serta rendahnya penegakan hukum terhadap aktivitas judi *online* membuat mereka merasa tidak akan tertangkap atau dihukum. Bahkan beberapa pelaku menyebut bahwa lingkungan sosial mereka cenderung permisif, di mana teman-teman mereka juga turut berjudi. Dalam teori pilihan rasional, rendahnya probabilitas mendapat hukuman atau sanksi membuat individu lebih berani mengambil risiko. Oleh karena itu, keputusan untuk berjudi pun menjadi lebih 'masuk akal' dalam logika mereka. Akhirnya, meskipun pilihan untuk berjudi terlihat sebagai keputusan rasional, pada praktiknya hal ini mencerminkan rasionalitas yang semu. Mahasiswa kerap gagal memperhitungkan dampak jangka panjang dari aktivitas berjudi, seperti kecanduan, konflik keluarga, penurunan prestasi akademik, hingga tekanan mental. Beberapa pelaku yang diwawancarai bahkan mengaku telah mengalami utang, kehilangan semangat kuliah, dan merasa terjebak dalam siklus yang sulit dihentikan. Fenomena ini memperlihatkan bahwa meskipun keputusan berjudi dibuat dengan pertimbangan rasional di awal, hasil akhirnya justru menimbulkan konsekuensi negatif yang tidak diantisipasi sepenuhnya. Dengan demikian, teori pilihan rasional membantu kita

memahami bahwa tindakan menyimpang seperti berjudi bisa jadi berasal dari kalkulasi sadar, namun bukan berarti selalu berakhir dengan hasil yang menguntungkan.

Dalam menjelaskan perilaku mahasiswa yang terlibat dalam aktivitas judi *online slot*, Teori Pembelajaran Sosial yang dikemukakan oleh Albert Bandura (Dalam Yanuandianto, 2019) menjadi salah satu teori yang paling relevan sebagai pendukung. Teori ini menekankan bahwa perilaku manusia tidak hanya terbentuk melalui pengalaman langsung, tetapi juga melalui proses observasi dan peniruan terhadap perilaku orang lain. Dalam konteks perjudian, mahasiswa dapat belajar mengenai judi *online* melalui interaksi sosial, konten media digital, maupun lingkungan pertemanan yang secara tidak langsung mendorong mereka untuk meniru perilaku berjudi yang diamati. Salah satu poin penting dari teori ini adalah bahwa individu cenderung meniru perilaku yang ditunjukkan oleh figur model, terutama ketika perilaku tersebut tampak memperoleh penguatan positif. Dalam kasus judi *online slot*, mahasiswa yang melihat temannya mendapatkan keuntungan finansial atau pujian karena berhasil menang taruhan cenderung terdorong untuk mencoba hal yang sama. Pengaruh media sosial dan iklan juga memainkan peran sebagai model simbolik yang memberikan persepsi bahwa judi *online* adalah aktivitas yang menyenangkan dan menguntungkan. Dengan demikian, proses pembelajaran terjadi tidak hanya melalui interaksi langsung, tetapi juga melalui media yang mereka konsumsi setiap hari.

Hasil wawancara dalam penelitian ini menunjukkan bahwa banyak mahasiswa yang mulai mengenal dan tertarik pada judi *online slot* karena diajak teman atau melihat teman mereka bermain dan menang. Bahkan, ada yang awalnya hanya sekadar melihat atau mendengar, namun kemudian tertarik mencoba karena rasa penasaran dan adanya dorongan kelompok. Proses imitasi ini menggambarkan bagaimana individu menginternalisasi perilaku dari lingkungan sosialnya dan menjadikannya sebagai bagian dari keputusan pribadinya, sebagaimana dijelaskan oleh Bandura dalam konsep observasi dan modeling. Lebih jauh, teori ini juga menekankan pentingnya faktor kognitif dan motivasional dalam proses pembelajaran. Mahasiswa tidak serta-merta langsung meniru perilaku berjudi yang mereka lihat, melainkan melalui proses evaluasi terhadap konsekuensi dan manfaat yang mungkin mereka peroleh. Ketika mereka menyaksikan adanya keuntungan, baik materi maupun sosial, maka mereka akan lebih termotivasi untuk mengulang perilaku tersebut. Sebaliknya, jika mereka melihat konsekuensi negatif seperti kerugian atau sanksi sosial, maka kemungkinan untuk meniru perilaku tersebut akan menurun. Dengan mempertimbangkan semua aspek di atas, Teori Pembelajaran Sosial sangat membantu dalam menjelaskan bagaimana mahasiswa membentuk perilaku berjudi mereka melalui pengaruh sosial dan lingkungan. Teori ini memberikan kerangka pemahaman bahwa perilaku menyimpang seperti judi *online* bukan semata-mata lahir dari dorongan internal, melainkan hasil dari proses belajar dalam konteks sosial. Oleh karena itu, strategi pencegahan perilaku judi di kalangan mahasiswa perlu mencakup pendekatan edukatif dan lingkungan sosial yang kondusif agar tidak terjadi peniruan terhadap perilaku yang menyimpang.

KESIMPULAN

Fenomena judi *online slot* di kalangan mahasiswa di Kota Pekanbaru merupakan bentuk perilaku menyimpang yang di dorong oleh berbagai faktor. Pertama, kemudahan akses dan kepemilikan *gadget* sehingga mahasiswa dengan mudah mengakses situs judi *online slot* tanpa harus keluar rumah. Kedua, lingkungan yang permisif, dimana masyarakat seringkali menganggap judi *online slot* merupakan hal biasa bahkan dianggap sebagai hiburan. Ketiga, harapan mendapatkan keuntungan secara cepat menjadi motivasi kuat bagi mahasiswa untuk mendapatkan uang tambahan tanpa harus berkerja keras, terutama bagi mahasiswa yang

dihadapkan dengan permasalahan finansial atau gaya hidup konsumtif. Keempat, lingkungan pergaulan juga sangat mempengaruhi mahasiswa untuk ikut bermain judi *online slot* seperti teman sebayanya. Berdasarkan faktor yang telah dijelaskan, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa di Kota Pekanbaru yang terlibat bermain judi online slot sering disebabkan oleh karena berbagai faktor yang berkaitan sehingga mahasiswa semakin rentan terjerumus kedalam praktik permainan judi *online slot* yang merugikan masa depan mereka sebagai generasi bangsa emas.

Saran

1. Untuk Mahasiswa: Diharapkan mahasiswa lebih bijak dalam memanfaatkan teknologi, terutama dalam menggunakan internet. Mahasiswa perlu meningkatkan literasi digital dan keuangan agar mampu mengenali serta menghindari risiko dari kegiatan judi *online slot* yang bersifat adiktif dan merugikan. Selain itu, penting bagi mahasiswa untuk memperkuat regulasi diri dan membangun lingkungan pertemanan yang positif.
2. Untuk Keluarga: Peran keluarga, khususnya orang tua, sangat penting dalam memberikan pengawasan dan dukungan emosional kepada anak-anak mereka, terutama yang sedang menjalani pendidikan di luar kota. Komunikasi yang terbuka dan perhatian terhadap perubahan perilaku anak dapat menjadi langkah awal dalam mencegah keterlibatan mereka dalam praktik perjudian *online*.
3. Untuk Institusi Pendidikan (Kampus): Perguruan tinggi diharapkan aktif dalam melakukan sosialisasi dan edukasi mengenai bahaya judi *online* melalui seminar, pelatihan, serta program bimbingan konseling. Kampus juga dapat bekerja sama dengan pihak kepolisian dan lembaga sosial untuk memberikan pendampingan bagi mahasiswa yang sudah terlanjur terlibat.
4. Untuk Pemerintah dan Penegak Hukum: Pemerintah dan aparat penegak hukum perlu memperkuat pengawasan terhadap situs-situs judi *online slot*, serta menindak tegas pelaku yang terlibat dalam promosi maupun penyebaran layanan judi kepada masyarakat, khususnya mahasiswa. Selain penegakan hukum, pendekatan preventif juga perlu diperluas melalui kebijakan yang mendorong peningkatan literasi digital dan penguatan nilai moral.

DAFTAR PUSTAKA

- Addiyansyah, W. & Roffi'ah 2023. Kecanduan Judi online slot di Kalangan Remaja Desa Cilebut Barat Kecamatan Sukaraja Kabupaten Bogor. *Jurnal Gagasan Komunikasi, Politik, dan Budaya*, 1(1): 13–22.
- Agung, K. (2014). Judi Sepak Bola Online Pada Kalangan Mahasiswa di Yogyakarta (Mahasiswa FIS universitas Negeri Yogyakarta). Skripsi.
- Ahdiat, A. (2024) Judi online slot Kian Marak, Transaksi Tembus Ratusan Triliun. Databoks. <https://databoks.katadata.co.id/ekonomi-makro/statistik/2bdcd34bb7533f5/judi-online-kian-marak-transaksinya-tembus-ratusan-triliun>. (Diakses Online 18 April 2025 Pukul 16.10 Wib)
- Ahdiat, A. (2024). Jenis Iklan Judi online slot dan Pengguna yang Paling Banyak Dijumpai Tahun 2023: <https://databoks.katadata.co.id/-/statistik/16698391563ced9/ini-jenis-iklan-judi-online-yang-paling-sering-dijumpai-warganet-pernah-lihat>. (Diakses Online 18 April 2025 Pukul 16.10 Wib).
- Ahmad, A. (2012). Perkembangan Teknologi Komunikasi dan Informasi: Akar Revolusi dan Berbagai Standarnya. *Jurnal Dakwah Tabligh* 13(1):137-149.
- Ainiyah, Q. 2017. Social Learning Theory Dan Perilaku Agresif Anak Dalam Keluarga. *Al-Ahkam Jurnal Ilmu Syari'ah dan Hukum*, 2(1).

- Amalia, I. (2021). Gambaran School Well Being Pada Siswa SMA. *Jurnal Psikologi Terapan (JPT)*, 3(1), 12. <https://doi.org/10.29103/jpt.v3i1.3637>
- Amar, L. (2017). Peranan Orang Tua Dalam Proses Persidangan Tindak Pidana perjudian Yang Dilakukan Oleh Anak, CV. Mandar Maju, Bandung
- Arum, A.R. & Khoirunnisa, R.N. 2021. Hubungan antara Regulasi Diri dengan Penyesuaian Diri Mahasiswa Baru Psikologi Anggi Raylian Arum Riza Noviana Khoirunnisa. *Jurnal Penelitian Psikolog*, 8(8): 187–198.
- Aviati, E., Dian Dia Conia, P., Konseling, B. & Sultan Ageng Tirtayasa, U. 2022. Profil Kecanduan Gawai pada Mahasiswa FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa. *Jurnal Pendidikan*, 03(01): 8–13. Tersedia di <https://jurnal.fkip-uwgm.ac.id/index.php/sjp>.
- Azhar. (2015). Negara Hukum Indonesia (Analisis Yuridis Normatif Tentang Unsur-Unsurnya), Ui Press, Jakarta.
- Cahyaningtyas, J., Udasmoro, W. & Sofjan, D. 2021. Pembelajaran Sosial Termediasi dan Aktivisme Media Sosial untuk Pola Hidup Berkelanjutan di Indonesia. *Jurnal Komunikasi*, 16(1): 1–15.
- Cook, D.A. & Artino, A.R. 2016. Motivation to learn: an overview of contemporary theories. *Medical education*, 50(10): 997–1014.
- Departemen Pendidikan Nasional (1972) Kamus Bahasa Indonesia Edisi Ketiga, Jakarta: PT. Hida Karya Agung.
- Effendi, E. (2018). Penegakan Hukum Pidana Terhadap Praktik Perjudian Berkedok Permainan Anak-Anak di Pusat Perbelanjaan (Mall) di Kota Pekanbaru Oleh Polda Riau, *Jurnal Selat* 6(1):81-82.
- Erdeni, E. (2023). Pertanggungjawaban Pidana Terhadap Pelaku Yang Memfasilitasi Perjudian Jackpot Di Wilayah Hukum Polres Tanjung Jabung Timur. Skripsi Fakultas Hukum Universitas Batanghari.
- Farahiya, I. (2023). Tinjauan Kriminologi Terhadap Peningkatan Tindak Pidana Judi online slot (Studi Kasus di Polresta Kota Banda Aceh). Fakultas Syariah dan Hukum Universitas Islam Negeri Ar-Raniry
- Farauq, M, R, A. (2023). Fenomena Judi Slot Online Di Kalangan Mahasiswa di Desa Pangkalan Benteng Kecamatan Talang Kelapa Kabupaten Banyuasin. Skripsi Jurusan Sosiologi Universitas Sriwijaya.
- Fathurohman Nawawi, A., & Yuliana, N. (2024). Fenomena Judi online slot Terhadap Perubahan Perilaku Mahasiswa Fisip Unitrta Angkatan 2022. *Jurnal Ilmu Komunikasi Balayudha*, 4(1), 24–37.
- Firidho, Z, D. (2021). Penegakan Hukum Tindak Pidana Perjudian Online Diwilayah Hukum Polresta Pekanbaru. Tesis Program Magister (S2) Ilmu Hukum Pascasarjanan Universitas Islam Riau, Pekanbaru.
- Firmansyah, D. & Saepuloh, D. 2022. Social Learning Theory: Cognitive and Behavioral Approaches. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik (JIPH)*, 1(3): 297– 324.
- Goodman dkk, (2003). Teori Sosiologi Modern. Prenada Media, Jakarta. Hadi, S. (2011). Metodologi Research Jilid 3. Andi Yogyakarta.
- Hardono, J. (2015). Analisis Kecanduan Judi online slot (Studi Kasus Pada Siswa SMAK AN NAS Mandai Maros Kabupaten Maros). *Jurnal Teknik*, 4(2), 50– 57.
- Hasrianta. (2018). Kasus Tentang perilaku Pemain Judi Bola Online Dikalangan Mahasiswa Universitas Mulawarman, *Jurnal Sosiatri-Sosiologi* 4(1):7
- Hendriani, S., Sari, R.Y. & Gistituati, N. 2024. 18972-Article Text-75873-1-10- 20240531. 17(1): 171–184.
- Heriyanto, S., & Dewi, R. (2022). Analisis ekonomi perilaku dalam kecanduan judi online slot:

- Studi kasus mahasiswa di Jawa Tengah. *Jurnal Ekonomi dan Pembangunan Indonesia*, 22(1), 45–62.
- Hidayat, R., Susanto, A., & Pratama, D. (2020). Analisis perceived control dalam perilaku perjudian online di Indonesia. *Jurnal Psikologi Sosial*, 18(2), 123–138.
- Jamiel, E, A, E. (2020). Perilaku Menyimpang Judi online slot Di Kalangan Remaja (Studi Kasus 7 Pengguna Situs Pragmatic Play di Pandeglang, Banten). Skripsi Program Studi Sosiologi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Lasmanawati, A. 2021. Strategi pembelajaran self regulation dalam pemecahan masalah matematika. *Humanika*, 21(1): 1–16.
- Manda, D., & Babo, R. (2016). Penyimpangan Sosial Human Trafficking Riza Rahmawati. *Jurnal Equilibrium Pendidikan Sosiologi*, 4(1), 30–37.
- Mawarpury, M., Maulina, S., Faradina, S. & Afriani, A. 2020. Kecenderungan Adiksi Smartphone Ditinjau Dari Jenis Kelamin Dan Usia. *Psikoislamedia : Jurnal Psikologi*, 5(1): 24.
- Mirza, M, et al. (2024). Fenomena Perubahan Perilaku Menyimpang Pada Permainan Judi Slot Online di Kota Tangerang. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(5): 424-435
- Moeljatno. (2002). *Kitab Undang-Undang Hukum Pidana*, Jakarta: Bumi Aksara
- Muhammad, N. (2024) Jumlah Pemain Judi online slot Yang Terdeteksi di Indonesia Berdasarkan Kelompok Usia (Juni 2024). Databoks : <https://databoks.katadata.co.id/statistik/400b311f672b213/4-juta-orang-indonesia-judi-online-dari-anak-sampai-orang-tua>. (Diakses Online 18 April 2025 Pukul 16.10 Wib).
- Natavia, D. S., Haryaka, U., & Sillakhudin, S. (2025). Keterkaitan Judi Online dengan Lingkungan Keluarga di Kalangan Remaja Balikpapan. *AL-AMIYAH: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(01), 115–128. <https://doi.org/10.71382/aa.v2i01.232>
- Nugraha, R. & Suyadi 2019. Regulasi Diri Dalam Pembelajaran. *Jurnal Tarbiyah al-awlad*.
- Nugraha. B. D. (2022). Dampak Judi online slot Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa (Studi Kasus Mahasiswa A, B, C, D, E, F, G, H, I). Skripsi Program Studi Kriminologi. Universitas Islam Riau.
- Oktapianingsih, S., Rafifah, S. & Muna, N.R. 2024. Penerapan Self Management dalam Meningkatkan Aktualisasi Diri. *Merpsy Journal*, 16(1): 40.
- Oktarina, D.C. & Adelina, I. 2020. Pengaruh Self-Control terhadap Grit pada Mahasiswa yang Menjadi Panitia Kegiatan. *Humanitas (Jurnal Psikologi)*, 4(1): 15–26.
- Parwitaningsih, Budiwati, Y, & Prasetyo, B. (2017). Pengantar Sosiologi.
- Paulina, M., Istiningtyas, L. & Lukmawati, L. 2021. Regulasi Diri dan Makna Hidup pada Mahasiswa Penghafal Al-Qur'an di Rumah Tahfidz Yatim Dhuafa Palembang. *TAZKIYA: Journal of Psychology*, 9(1): 76–86.
- Permatasari, I. 2016. Perilaku Sosial 7 (Tujuh) Siswa yang Gemar Bermain Game Online Di SMA Negeri 1 Bangkalan. *Kajian Moral dan Kewarganegaraan*, 3(4): 1408–1422.
- Poerwadarminta. (1995). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka
- Prasetyo, E. (2017). Sistem Informasi Dokumentasi Dan Kearsipan Berbasis Client- Server Pada Bank Sumsel Babel Cabang Sekayu. *Jurnal Teknik Informatika Politeknik Sekayu (TIPS)*, 7(2), 1–10.
- Purbo, Onno, W. (2022). *Kebangkitan Nasional Ke-2 Berbasis teknologi Informasi*, Computer Network Research Group, ITB, Bandung
- Putri, A., & Rahman, B. (2021). Hubungan Trait Kepribadian dengan Kecanduan Judi online slot. *Jurnal Psikologi Klinis*, 17(4), 156-171.
- Rachmawati Imami Nur. (2007). Pengumpulan Data Dalam Penelitian Kualitatif: Wawancara. *Keperawatan Indonesia*, 11(1).
- Rahmawati, L. (2023). Hubungan Intensitas Perjudian Online dengan Kesehatan Mental: Studi

- Cross-sectional pada Dewasa Muda. *Jurnal Psikologi Indonesia*, 20(1), 34-49.
- Rajab, J., Budiwaspada, A.E. & Minawati, R. 2023. Perancangan Iklan Layanan Masyarakat Untuk Mengurangi Kecanduan Game Pada Pelajar SMP. *SPACEPRO: Product Design Jurnal*, 1(1): 33.
- Ramadhani, T. (2022). Dampak Judi Slot Online Terhadap Psikologis Penggunanya. *Jurnal Komunikasi*, 6(1):88-97.
- Ryandito, A. (2022). Permainan Judi online slot Dalam Kajian Sosiologi Perilaku Menyimpang. Skripsi Program Studi Sosiologi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Suyanto. B. dkk, (2018). Memahami Teori Sosial. Airlangga Universitas Surabaya. Salsabylla, W.N.C., Ahmad & Jalal, N.M. 2023. Pengaruh Efikasi Diri terhadap Self-Regulated Learning. *Indonesian Journal of Islamic Counseling*, 5(2): 111–123.
- Toni, D. (2013). Faktor Maraknya Judi online slot Dikalangan Mahasiswa (Mahasiswa FISIP, Universitas Lampung), Skripsi.
- Ultavia, A. 2023. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru Penerapan Teori Belajar Sosial Albert Bandura. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan ProfesiGuru Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, 2(1).
- Wahhyuni, N. & Fitriani, W. 2022. Relevansi Teori Belajar Sosial Albert Bandura dan Metode Pendidikan Keluarga dalam Islam. *Qalam: Jurnal Ilmu Kependidikan*, 11(2): 60–66.
- Wibowo, A., & Santoso, B. (2021). Teori perceived control dan aplikasinya dalam memahami perilaku perjudian online. *Jurnal Kajian Perilaku*, 6(2), 88–104.
- Widodo, H., & Kusnandar, D. (2021). Faktor sosial-ekonomi dan bias kognitif dalam perjudian online: Perspektif ekonomi perilaku. *Jurnal Ekonomi dan Bisnis Indonesia*, 36(1), 15–30.
- Yanuardianto, E. 2019. Teori Kognitif Sosial Albert Bandura (Studi Kritis Dalam Menjawab Problem Pembelajaran di Mi). *Auladuna : Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2): 94–111.
- Yulianto, S, H. (2024). Apa Itu Judi online slot ? Pahami Pula Jenis dan Dampaknya. <https://www.bola.com/ragam/read/5620259/apa-itu-judi-online-pahami-pula-jenis-dan-dampaknya?page=4>. (Diakses Online 18 April 2025 Pukul 16.32 Wib