

Dampak Judi Slot Online Pada Mahasiswa Perguruan Tinggi Negeri di Kota Padang

Firdaus Saputra¹, Erianjoni Erianjoni^{2*}

^{1,2}Universitas Negeri Padang

*Corresponding author, e-mail: erianjonisosiologi@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini berfokus dalam menjelaskan dampak judi slot *online* pada mahasiswa perguruan tinggi negeri di Kota Padang. Sekarang ini mahasiswa mudah dalam mengakses website bermain judi slot *online*, mahasiswa bermain judi slot *online* diiming-imingi dengan hadiah yang begitu besar, tanpa berpikir dampak yang merugikan dari bermain judi slot *online*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan dan menjelaskan dampak negatif dari permainan judi slot *online* pada mahasiswa perguruan tinggi negeri di Kota Padang. Untuk menganalisis penelitian ini, peneliti menggunakan teori Robert K Merton yaitu teori Strain. Metode yang digunakan berupa pendekatan penelitian kualitatif, dengan tipe penelitian studi kasus. Data dikumpulkan melalui observasi non partisipan, wawancara mendalam dengan 15 informan yang didapat melalui teknik *purposive*, dengan kriteria terdiri atas terdaftar sebagai Mahasiswa di Perguruan Tinggi Negeri di Kota Padang, mahasiswa yang terlibat aktif dalam bermain judi slot *online*, teman pelaku yang mengetahui kondisi permainan judi slot *online*, serta studi dokumen. Teknik analisis data menggunakan skema analisis Miles dan Huberman, yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan verifikasi data. Hasil penelitian ini menunjukkan dampak yang ditimbulkan dari judi slot *online* pada mahasiswa perguruan tinggi negeri di Kota Padang, yaitu terdapatnya dampak sosial, seperti dijauhi teman, adanya dampak ekonomi, berupa penyalahgunaan uang belanja, serta dampak akademik malas belajar, dan adanya dampak psikologis, kecanduan judi slot *online*.

Kata Kunci: Dampak Sosial; Judi Slot *Online*; Mahasiswa PTN Kota Padang; Teori Strain.

Abstract

This study focuses on explaining the impact of *online* slot gambling on students at state universities in Padang City. Nowadays, students can easily access *online* slot gambling websites, and they play *online* slot games, lured by the promise of large prizes, without considering the detrimental impacts of *online* slot gambling. The purpose of this study is to describe and explain the negative impact of *online* slot gambling on students at state universities in Padang City. To analyze this research, the researcher used Robert K. Merton's Strain Theory. The method used was a qualitative research approach, with a case study type. Data were collected through non-participant observation, in-depth interviews with 15 informants obtained through purposive sampling. The criteria were: registered students at state universities in Padang City, students actively involved in *online* slot gambling, friends of perpetrators who were aware of the conditions of *online* slot gambling, and document study. The data analysis technique used the Miles and Huberman analysis scheme, namely data collection, data reduction, data presentation, and data verification. The results of this study show the impacts of *online* slot gambling on students at state universities in Padang City, namely social impacts, such as being shunned by friends, economic impacts, in the form of misuse of shopping money, academic impacts such as being lazy to study, and psychological impacts, such as addiction to *online* slot gambling.

Keywords: *Online* Slot Gambling; Padang City State University Students; Strain Theory; Social Impact.

How to Cite: Saputra, F. & Erianjoni, E. (2026). Dampak Judi Slot *Online* Pada Mahasiswa Perguruan Tinggi Negeri di Kota Padang. *Jurnal Perspektif: Jurnal Kajian Sosiologi dan Pendidikan*, 9(3), 509-520.



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Share-Alike 4.0 International License. If you remix, transform, or build upon the material, you must distribute your contributions under the same license as the original. ©2026 by author.

Pendahuluan

Modernisasi memberikan dampak perubahan yang begitu signifikan terhadap manusia, perubahan itu dapat dilihat dari adanya kehadiran *handphone* pintar di kalangan kehidupan masyarakat. *Handphone* pintar membuat masyarakat terbantu dalam mendapatkan informasi dan kebutuhan yang diperlukan, akan tetapi sebaliknya dengan hadirnya *handphone* pintar bisa menimbulkan persoalan baru, persoalan baru ini yaitu terdapatnya website judi slot *online* di dalam *handphone* pintar tersebut. Dengan adanya website judi slot *online* memudahkan akses bagi masyarakat dalam memperlakukan judi, biasanya judi dilakukan dengan secara offline akan tetapi semenjak adanya kemajuan teknologi judi sudah bisa diakses melalui *handphone* (Bahri 2020). Judi biasanya berbentuk sambung ayam, kasino, togel (toto gelap), poker, dan mahjong akan tetapi untuk saat ini judi sudah bisa melalui *handphone* dengan berbagai platform website yang tersedia dan bervariasi namanya, mulai dari BABE88, Dewapoker.com, Agenjudibola.net, Winning365.com dan masih terdapatnya beragam nama jenis judi slot *online*. Oleh karena itu judi slot *online* menjadi permainan yang memiliki jumlah pemain yang banyak, hal ini dikarenakan mudah untuk diakses. Sehingga judi slot *online* dapat didefinisikan sebagai permainan yang dilakukan melalui internet menggunakan perangkat elektronik seperti komputer, laptop, atau *handphone*.

Mahasiswa yang terdaftar di perguruan tinggi negeri di Kota Padang, merupakan contoh nyata yang mahasiswanya kerap kali melakukan tindakan permainan judi slot *online*. Mahasiswa yang kuliah di perguruan tinggi negeri di Kota Padang termasuk dalam kelompok usia produktif yang sangat terkait dengan kemajuan teknologi digital. Sebagian besar mahasiswa memiliki akses ke ponsel pintar dan internet dalam kehidupan sehari-hari mereka, memungkinkan mereka untuk dengan mudah mengakses berbagai bentuk hiburan daring, seperti permainan judi slot *online*. Mereka sering mempelajari praktik ini di lingkungan sosial seperti rumah kos, atau tempat berkumpul mahasiswa (Nayottama 2024). Banyak mahasiswa awalnya hanya mengamati teman-teman mereka bermain, tetapi rasa ingin tahu, keinginan untuk mencoba, dan iming-iming uang mudah akhirnya membuat mereka ikut bergabung. Ini menyiratkan bahwa perjudian slot *online* bukan lagi hal yang asing bagi mahasiswa dan malah telah menjadi bagian integral dari lingkungan sosial di kampus (Marwah, et al 2024).

Sebaliknya, aspek ekonomi menyoroti peran yang lebih kompleks dalam mendorong partisipasi mahasiswa dalam perjudian slot *online*. Mahasiswa dari berbagai latar belakang sosial ekonomi, termasuk mereka yang memiliki situasi keuangan yang stabil, berpartisipasi dalam aktivitas ini. Perjudian slot *online* sering dianggap oleh mahasiswa dengan keuangan terbatas sebagai cara untuk meningkatkan pendapatan mereka dengan cepat (Mudjiyanto, et al 2024). Di sisi lain, mahasiswa dari latar belakang sosial ekonomi yang lebih tinggi cenderung didorong oleh motif spekulatif, keinginan untuk mendapatkan keuntungan cepat, dan suasana kompetitif di antara teman sebaya mereka. Pada kenyataannya, kemenangan kecil di awal permainan sering membuat orang percaya bahwa mereka dapat mengendalikan permainan dan menggunakannya sebagai sumber pendapatan tambahan. Kesalahpahaman ini kemudian mengakibatkan permainan yang lebih sering, penggunaan dana yang lebih besar, dan akhirnya kerugian yang sering terjadi dan kemungkinan ketidakstabilan keuangan (Wahid et al. 2025).

Melihat kondisi ini dampak judi slot *online* tentu harus ditanggapi dengan serius, karena perkembangan judi slot *online* di Indonesia sudah melebar kemana-mana, dari kalangan pelajar, sampai dengan kalangan usia tua (Mustaqilla et al. 2023). Kondisi ini sejalan dengan Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) dalam policy paper Katadata Insight Center (KIC), jumlah pemain judi *online* (judol) di Indonesia mencapai 9,8 juta orang pada 2024. Mayoritas dari individu tersebut adalah pemain berpenghasilan rendah atau berpenghasilan antara Rp0 dan Rp5 juta. Namun, proporsi pemain judol dari rumah tangga berpenghasilan tinggi yang berpenghasilan antara 50 dan 100 juta rupiah relatif rendah. Dengan demikian kondisi ini judi slot *online*, bukan lagi permasalahan baru melainkan permasalahan yang sudah lama muncul akan tetapi tidak terselesaikan oleh pemerintah sehingga memberikan dampak yang begitu serius bagi para pemainnya (Astria 2019). Dampak serius ini kerap kali muncul bagi para pelaku judi slot *online*, dampak tersebut dapat berupa dari tekanan ekonomi, yang berupa melakukan tindakan meminjam uang ke orang lain, atau bahkan pinjaman *online* supaya bisa melanjutkan permainan judi slot *online*, dan bahkan pelaku judi slot *online* biasanya bisa menimbulkan tindakan agresif berupa menjual benda berharga (Baron et al 2019).

Hal ini seperti kondisi yang dialami pelaku inisial DM, yang awal mulanya mengenal judi slot *online* dari lingkungan pertemanan, dimana teman tersebut berhasil mendapatkan uang dari judi slot *online*, akan tetapi pelaku tidak berpikir kondisi akan rugi ketika bermain judi slot *online*. Pelaku bermain judi slot *online* hampir setiap minggu dengan nominal mengabdikan uang Rp.50.000-Rp.1.000.000. pelaku mengalami dampak yang begitu merugikan dari permainan judi slot *online*, dampaknya mulai dari akademik yang membuat pelaku malas dalam melaksanakan perkuliahan, karena mengalami kekalahan. Selain itu pelaku juga mengalami dampak ekonomi berupa melakukan tindakan pinjaman *online*. Pinjaman *online* yang pelaku

lakukan paling besar yaitu dengan nominal Rp.8.000.000. akan tetapi ternyata pelaku mengalami efek dari pinjaman *online* berupa kendala pada angsuran, sehingga terdapat tekanan berupa teror dari admin pinjaman *online* melalui telpon whatsapp, dan gmail.

Penelitian mengenai permainan judi slot *online* sebelumnya sudah pernah dilakukan oleh beberapa penelitian, diantaranya penelitian oleh Harahap, et al (2024) mengkaji bahwa iklan melalui media internet seperti Facebook, Twitter, dan Youtube mempromosikan situs-situs judi *online* dengan menawarkan probabilitas kemenangan yang sangat menggiurkan. Alsabihat (2024) menemukan bahwa iklan yang muncul di website streaming *online* ilegal Lk21 kerap kali mengiklankan website judi slot *online*, sehingga memikat masyarakat untuk memainkannya. sementara Charisma et al (2024) mengkaji tentang pertanggungjawaban pidana streamer game yang mempromosikan situs slot judi *online* saat live streaming, khususnya melalui mekanisme *saweran* (donasi) yang disusupi promosi judi *online*. Penelitian yang dilakukan oleh Ashari & Khodijah (2024) mengkaji bahwa bermain judi *online* bisa mengakibatkan seseorang kehilangan aset-aset berharganya bahkan mampu membuat sang pelaku rela melakukan pinjaman *online* (pinjol). Mauludi and Mardiana (2026) menemukan judi *online* sering didapati klien yang terjerat utang besar biasanya meminjam uang dari kartu kredit, pinjaman pribadi, atau bahkan teman dan keluarga, dengan harapan bisa melunasi kerugian. (Widhiatanti & Tobing 2024) Menemukan bahwa pelaku lebih cepat menghabiskan uang, terlilit hutang, tidak jajan, dan melakukan tindakan penggadaian terhadap barang berharga.

Meskipun penelitian mengenai judi slot *online* telah banyak dilakukan, sebagian besar penelitian sebelumnya masih berfokus pada aspek promosi melalui media sosial seperti Facebook, Twitter, dan YouTube, serta dampak ekonomi berupa kesulitan pengelolaan keuangan individu. Penelitian-penelitian tersebut belum secara komprehensif mengkaji dampak judi slot *online* terhadap mahasiswa sebagai kelompok intelektual muda, khususnya di lingkungan perguruan tinggi negeri. Selain itu, belum terdapat penelitian yang secara spesifik menelaah fenomena ini dalam konteks mahasiswa di Kota Padang. Oleh karena itu, penelitian ini hadir untuk mengisi kekosongan tersebut dengan menganalisis dampak judi slot *online* terhadap mahasiswa perguruan tinggi negeri di Kota Padang secara lebih mendalam, baik dari aspek ekonomi, sosial, maupun konsekuensi akademik. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan dan menjelaskan dampak negatif dari permainan judi slot *online* pada mahasiswa perguruan tinggi negeri di Kota Padang.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan tipe studi kasus. Pendekatan studi kasus kualitatif dipilih karena merupakan pendekatan empiris mendalam yang mengeksplorasi fenomena secara holistik dalam konteks nyata (Lincoln 2009). Pemilihan pendekatan ini berdasarkan tujuan penelitian, yaitu untuk mendeskripsikan dampak judi slot *online* pada mahasiswa perguruan tinggi negeri di Kota Padang. Lokasi penelitian ini di Perguruan Tinggi Negeri di Kota Padang, dengan data yang dikumpulkan melalui observasi, wawancara mendalam, dan studi dokumen. Teknik observasi yang dilakukan yaitu observasi non-partisipasi. Dalam hal ini peneliti tidak ikut serta berinteraksi. Dalam penelitian ini, peneliti tidak terlibat secara langsung maupun tidak langsung dalam aktivitas judi slot *online* yang dilakukan oleh subjek penelitian di Kota Padang. Peneliti tidak ikut serta dalam proses permainan, pengisian saldo (deposit), maupun bentuk interaksi lain yang berkaitan dengan praktik perjudian tersebut. Peran peneliti semata-mata sebagai pengamat nonpartisipan yang mengumpulkan data melalui wawancara dan observasi tanpa memengaruhi aktivitas yang dilakukan oleh para informan. Penelitian ini menggunakan teknik wawancara mendalam (*in-depth interview*) yang dilaksanakan dalam suasana tidak formal dan disesuaikan dengan ketersediaan waktu mahasiswa sebagai informan (Arianto 2024). Wawancara tidak terpaku pada daftar pertanyaan yang tersusun secara kaku, melainkan menggunakan pedoman yang fleksibel dan berkembang mengikuti dinamika percakapan. Pendekatan ini memungkinkan peneliti menggali pengalaman informan secara lebih komprehensif, khususnya terkait keterlibatan mereka dalam judi slot *online* serta dampaknya terhadap aspek ekonomi, sosial, dan akademik. Secara umum, proses wawancara dalam penelitian ini diarahkan pada penggalian pengalaman, persepsi, serta bentuk keterlibatan informan dalam aktivitas judi slot *online*, termasuk dampak yang mereka alami dalam aspek ekonomi, sosial, dan akademik. Pemilihan informan dilakukan melalui teknik *purposive*, dengan menetapkan kriteria tertentu agar data yang diperoleh relevan dan mampu memberikan pemahaman yang mendalam terhadap fenomena yang diteliti. Adapun kriteria informan adalah mahasiswa aktif perguruan tinggi negeri di Kota Padang yang memiliki pengalaman dalam bermain judi slot *online*. Penelitian ini melibatkan 15 informan yang terdiri dari 13 mahasiswa sebagai pelaku judi slot *online* dan 2 orang saksi yang mengetahui serta memahami keterlibatan pelaku dalam aktivitas tersebut. Keterlibatan saksi dimaksudkan untuk memperkuat keabsahan data melalui perspektif tambahan terhadap perilaku serta dampak yang dialami para pelaku. Selain teknik wawancara, penelitian ini juga

memanfaatkan studi dokumen, studi dokumen didapatkan melalui tahapan observasi ketika informan sedang bermain judi slot *online* dan juga ketika melakukan wawancara. Studi dokumen sebagai sumber data pendukung. Dokumen yang dikumpulkan meliputi bukti atau catatan yang berkaitan dengan aktivitas judi slot *online*, serta data sekunder mengenai kondisi mahasiswa di Kota Padang yang relevan untuk mendukung analisis penelitian.

Teknik analisis data menggunakan Analisis data dalam penelitian ini menggunakan model analisis interaktif yang dikemukakan (Miles & Huberman, 1992), yang mencakup tiga tahapan utama, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pada tahap reduksi data, peneliti melakukan proses pemilahan, pemusatan perhatian, serta penyederhanaan data hasil wawancara dan dokumen yang relevan dengan fokus penelitian, khususnya yang berkaitan dengan keterlibatan mahasiswa dalam judi slot *online* serta dampaknya terhadap aspek ekonomi, sosial, psikologis dan akademik di Kota Padang. Data yang telah melalui proses reduksi kemudian disusun dan ditampilkan dalam bentuk uraian naratif yang terstruktur, disertai kutipan wawancara dan dokumen pendukung untuk memperkuat temuan penelitian. Selanjutnya, hasil penelitian dianalisis dengan menggunakan Teori Strain yang dikembangkan oleh Robert K. Merton untuk menjelaskan bagaimana tekanan ekonomi, ekspektasi sosial dapat mendorong mahasiswa memilih judi slot *online* sebagai bentuk adaptasi terhadap tekanan tersebut. Tahap terakhir adalah penarikan kesimpulan, yaitu proses penafsiran data secara menyeluruh guna merumuskan hasil penelitian sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Untuk menjaga keabsahan data, penelitian ini menerapkan teknik triangulasi sumber (Nurfajriani et al. 2024). Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi dari 13 mahasiswa pelaku dan 2 saksi. Penerapan teknik ini bertujuan untuk meningkatkan kredibilitas dan tingkat kepercayaan terhadap hasil penelitian.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di Kota Padang, Provinsi Sumatera Barat. Penelitian dilakukan melalui observasi langsung, dengan melakukan teknik wawancara secara mendalam, dan dengan melakukan dokumentasi. Penelitian berhasil menemukan dan mengumpulkan data mengenai dampak judi slot *online* pada mahasiswa perguruan tinggi negeri di Kota Padang. Maka, berikut ini akan dideskripsikan hasil dari wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti kepada informan atau narasumber.

Dampak Sosial: Dijauhi Teman

Dampak sosial dapat dijelaskan sebagai proses interaksi individu di dalam lingkungan orang lain. Proses interaksi dilakukan melalui komunikasi yang baik dan benar. Akan tetapi, interaksi sosial sendiri memiliki dampak positif dan juga dampak negatif. Pergaulan menjadi sarana yang penting dalam membentuk perilaku sosial. Seseorang terbentuk melalui tindakan sosialnya yang merupakan hasil dari pengaruh sekitarnya. Oleh karena itu mahasiswa di perguruan tinggi negeri di Kota Padang bisa menimbulkan tindakan perilaku menyimpang disebabkan oleh dampak pola interaksi yang mengarah ke arah negatif, dan dorongan dari teman-teman yang salah dalam memahami pergaulan yang mana benar dan yang salah (Mutmainnah 2023). Hal tersebut diungkapkan AL pelaku bermain judi slot *online* (22 tahun) :

“...Awal mulai pertama judi slot *online* karena faktor lingkungan, di kehidupan kos saya itu sudah kenal judi slot *online*. Jadi saya sering melihat kawan-kawan itu hanya modal dikit seperti Rp50.000 dapat Rp300.000. Untuk berbicara dampak, dari dampak negatif, pertama, dampak dari lingkunganlah, kawan-kawan sering menghilang, maksudnya menjauh dari kita, karena dia tahu kita main judi slot *online*, orangnya gak baik...” (Wawancara tanggal 30 Agustus 2025).

Berdasarkan wawancara di atas, informan pelaku judi slot *online* AL (22 tahun) menjelaskan bahwa keterlibatan informan di dalam judi slot *online* menunjukkan bahwa dampak lingkungan seperti pergaulan memiliki peran yang dominan sebagai pemicu awal terlibatnya dalam judi slot *online*. Dampak sosial yang muncul akhirnya adalah adanya stigma sosial dan penurunan relasi pertemanan, seperti pertemanan yang mulai menjauh karena sudah mengetahui informan yang terlibat dalam bermain judi slot *online*. Hal ini memperjelas bahwa walaupun praktik judi dianggap biasa saja di lingkungan tertentu, secara umum dipandang sebagai perilaku yang negatif dalam struktur sosial mahasiswa. Hal tersebut juga diungkapkan SI (20 tahun) pelaku judi slot *online*

“...Awal mengenal judi slot *online* dari teman, karena melihat teman *withdraw* (wd), jadi tertarik untuk bermain judi slot *online*, kalau untuk minggu ini kurang lebih 10 kali main judi slot *online*, bang, kalau untuk habis uang gak tahu sih, bang, nggak ada ngitung-ngitung soalnya. Dampaknya mungkin uang cepat habis, bang, misalnya gak *withdraw*. Kalau untuk teman

menjauh, mungkin ada, bang, karena takut terpengaruh...” (Wawancara tanggal 15 September 2025).

Berdasarkan wawancara di atas terhadap informan pelaku judi slot *online* SI (20 tahun) menjelaskan bahwa pelaku mulai bermain judi slot *online* dipengaruhi oleh teman sebaya, khususnya setelah melihat teman menang atau withdraw (WD), akan tetapi adanya persepsi negatif terhadap pelaku yang bermain judi slot *online*, hal ini menimbulkan pandangan negatif terkait pelaku yang terlibat dalam perjudian dipandang sebagai pihak yang berpotensi memberikan pengaruh buruk bagi lingkungan sekitar, hal hasil teman-teman yang tidak terlibat memilih menjaga jarak sebagai bentuk dalam melindungi diri. Hal tersebut diungkapkan ZI (20 tahun) sebagai pelaku judi slot *online*

“...Awal saya mengenal judi slot *online* dari teman bang, karena dia *withdraw* (wd) kan, naik terus tergodalah untuk main, dari situlah awal mulainya bang. Main dalam seminggu biasanya ada 4 kali, bang. Kalau habis uang, kira-kira dalam seminggu ada Rp200.000. Biasanya, kalau bermain judi slot *online* ni, bang, website atau situs yang digunakan Sule66. Dampak kecanduan, Bang, kepikiran terus, apa lagi pas lagi naiknya pengen main terus. Gara-gara main judi slot *online* ini jadi sering minjam uang teman, bang, karena pinjol ini jadi ada teman yang menjauh karena takut dipinjam duitnya...” (Wawancara tanggal 15 September 2025).

Berdasarkan wawancara di atas terhadap informan pelaku judi slot *online* ZI (20 tahun), pelaku menjelaskan bahwa akibat keterlibatan dalam bermain judi slot *online* terdapat perubahan hubungan pertemanan yang signifikan. Hal ini diperjelas dengan meminjam uang kepada teman akibat kerugian yang timbul dari judi slot *online*. Kebiasaan meminjam uang ini kemudian menimbulkan reaksi sosial dari lingkungan sosial, di mana beberapa teman memilih menjauh karena takut uangnya dipakai untuk bermain judi slot *online*. Di sini dilihat adanya persepsi bahwa kedekatan dengan informan berpotensi membawa beban, khususnya dalam bentuk meminjam uang, hal ini sama serupa dengan diungkapkan oleh informan RI (20 tahun) .

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan peneliti terhadap informan pelaku judi slot *online*, selama peneliti melaksanakan penelitian, dapat diketahui keterlibatan mahasiswa dalam permainan slot *online* tidak terjadi secara tiba-tiba, melainkan melalui proses sosial yang berlangsung secara bertahap. Lingkungan pertemanan berperan sebagai sarana sosialisasi awal yang memperkenalkan perjudian sebagai aktivitas yang terlihat menguntungkan dan relatif biasa di dalam konteks tertentu. Pengalaman kemenangan yang dialami oleh teman, terutama saat melakukan penarikan uang, membentuk pandangan pribadi bahwa judi slot *online* adalah peluang ekonomi yang nyata dan dapat diakses oleh mahasiswa. Dalam hal ini, mahasiswa tidak langsung menganggap judi sebagai perilaku yang menyimpang, melainkan sebagai pilihan alternatif untuk mendukung kebutuhan finansial, terutama bagi mereka yang tinggal di kos dan memiliki batasan dalam uang saku (Astuti 2022).

Dampak Ekonomi: Penyalahgunaan Uang Belanja

Bermain judi slot *online* tentu memberikan dampak yang fatal terhadap ekonomi. Kecanduan judi slot *online* menimbulkan perilaku nekat melakukan berbagai cara dalam mendapatkan modal untuk bermain, salah satunya dengan melakukan utang. Pelaku judi slot *online* tidak memikirkan apakah akan mengalami kerugian yang disebabkan oleh kekalahan dalam berjudi, yang penting mereka dapat memutar permainan judi slot *online* dan terus berharap bahwa hasil permainan berikutnya akan menang (Kherid 2021). Padahal pelaku bermain judi slot *online* mengalami kerugian yang besar dalam waktu singkat, dan hal inilah yang membuat pelaku terilit hutang. Beberapa pelaku bahkan nekat melakukan tindakan pinjaman *online*, dan melakukan pegadaian barang berharga, berupa perhiasan, kendaraan, laptop, *handphone*. hal tersebut diungkapkan oleh AD pelaku judi slot *online* (20 tahun)

“...Menegal judi slot *online* mulai dari iklan-iklan Instagram, dan juga dari internet. Untuk bermain judi slot *online* itu dalam seminggu/sebulan 1 sampai 3 kali. Untuk habis biayanya pernah di bulan Februari 2025 habis Rp38.000.000. Dan website yang digunakan biasanya di PRADA55. Dampak yang ditimbulkan secara psikologis itu rasa ingin timbul untuk bermain kembali, untuk mengembalikan modal, tidak untuk mencari kemenangan lagi. Pernah juga melarikan uang rumah untuk bermain judi slot *online*, dan untuk mental lumayan cukup *straddling*...” (Wawancara tanggal 6 September 2025).

Informan AD menyebutkan bahwa pernah melakukan tindakan melarikan uang rumah untuk bermain judi slot *online*. Ini menunjukkan adanya penyalahgunaan dana yang seharusnya digunakan untuk kebutuhan keluarga dan pendidikan, akan tetapi malah dilarikan ke permainan judi slot *online*. Hal ini sejalan

dengan apa yang telah diungkapkan oleh informan STA (22 tahun). Hal tersebut diungkapkan juga oleh AI pelaku judi slot *online* (20 tahun).

“...Awal mula mengenal judi slot *online* ini dari teman, awalnya itu lagi kumpul-kumpul sama teman aku. Dari situ menang sekitar Rp. 500.000. Itukan kongsi jadi menangnya bagi dua dengan teman Rp250.000 per orang. Dampaknya itu tergantung kalau kita main judi slot *online*. Ungunya untuk makan, akan tetapi untuk main slot. Main judi slot inikan diam-diam, mainnya jadi nggak banyak yang tahu. Kalau yang tahu, ya pasti teman dekat terus teman-teman yang mainlah. Jadi nggak ada teman yang jauh. Kalau uang transferan untuk bayar kontrakan, misalnya bayar kontrakan Rp1.000.000. Kita pakai palingan ya Rp100.000. Kalau engga Rp200.000.”(Wawancara tanggal 6 September 2025).

Berdasarkan wawancara di atas, informan pelaku judi slot *online* AI (20) menjelaskan bahwa uang yang seharusnya digunakan untuk kebutuhan sehari-hari dialihfungsikan untuk bermain judi slot *online*. Maknanya, kebutuhan dasar untuk kehidupan sehari-hari dikalahkan oleh keinginan untuk berjudi. Ini menunjukkan adanya pola pengambilan keputusan ekonomi, di mana dorongan dalam bermain lebih diutamakan dibandingkan dengan kebutuhan pokok. Hal tersebut diungkapkan juga oleh DM pelaku judi slot *online* (22 tahun).

“...Awal mula mengenal judi slot *online* itu gara-gara melihat teman yang rata-rata kayak dia itu berhasil dapat uang banyak dari situ, dan tergiur dengan imbalan yang didapat dengan bermain jadi gitu makanya memutuskan untuk bermain judi slot *online*. Dan dalam bentuk nominal ya bisa sehari itu Rp50.000. Kalau dampak ke ekonomi, mungkin saya lebih ke pinjol gitu. Pinjol yang paling besar itu sampai minjam Rp8.000.000. Untuk pinjol. Efek samping dari pinjaman *online* itu kendala di dalam angsuran, dan jadi kurang tenang gitu karena selalu diteror oleh orang pinjol itu untuk disuruh bayar. Teror dilakukan melalui telepon nomor, dan Gmail juga...”(Wawancara tanggal 6 September 2025).

Berdasarkan wawancara di atas, informan pelaku judi slot *online* DM (22) menjelaskan bahwa informan tidak hanya menghabiskan uang pribadi, tetapi juga menggunakan pinjaman *online* dengan jumlah Rp 8.000.000. Pinjaman itu dilakukan untuk bermain judi slot *online*, bukan untuk kebutuhan yang mendesak. Akibatnya, terjadi masalah baru berupa kesulitan dalam membayar angsuran dan terdapatnya tekanan dari teror penagihan pinjaman *online* melalui telepon dan email. Judi slot *online* menimbulkan persoalan ekonomi, yang awalnya mengalami kerugian, akan tetapi menimbulkan persoalan pinjaman *online* dan pada akhirnya kesulitan dalam membayar. Hal tersebut juga diungkapkan oleh AS (21 tahun) pelaku judi slot *online*

“...Banyak faktor awalnya seperti lingkup pertemanan, iklan-iklan di media sosial, terus coba-coba sampai ketagihan. Penasaran karena melihat teman memenangkan hadiah dengan jumlah besar. Dan lebih mudah menggandakan uang. Dampak merusak finansial dan keuangan, kehilangan tabungan, serta berdampak stres. Bahkan seperti menggunakan uang transferan/jatah dari orang tua atau bahkan meminjam dari teman. Ya...” (Wawancara tanggal 15 September 2025).

Berdasarkan wawancara di atas, informan pelaku judi slot *online* AS (21 tahun) menjelaskan bahwa informan mengalami kerusakan finansial berupa kehilangan tabungan, serta penggunaan uang yang seharusnya untuk kebutuhan penting, akan tetapi uang tersebut dilarikan ke permainan judi slot *online*. Jika dicermati, maka kondisi ini menunjukkan sudut pandang penyimpangan prioritas dalam pengeluaran, di mana kebutuhan konsumtif dalam bentuk judi slot *online* lebih diutamakan dibandingkan kehidupan sehari-hari dan kewajiban finansial. Sementara itu, tindakan meminjam uang kepada teman menjadi solusi bagi pelaku dalam menutupi kekurangan dana akibat kerugian judi slot *online*. Hal tersebut salah satunya juga diungkapkan FF (21 tahun) sebagai saksi (teman dekat pelaku judi slot *online*).

“...Beberapa faktor kawan-kawan aku bermain judi slot *online* itu, dia tergiur dengan iklan, dengan kawan-kawan yang lain, withdraw, dan menang banyak. Sehingga dia di situ mencoba untuk menguji keberuntungannya melalui judi slot *online*. Dampak yang saya lihat secara finansial, mereka terkadang tidak makan, ada yang mau menggadaikan motor, mau jual laptop, ngutang, ya, bahkan saya sendiri sering diutang. Secara sosial, mereka menjadi orang yang toxic. Kalau dampak akademik kadang mereka tidak kuliah karena main judi itu tadi...”(Wawancara tanggal 15 September 2025).

Berdasarkan wawancara di atas, informan saksi (teman dekat pelaku judi slot *online*) FF (21 tahun) menjelaskan bahwa informan mengalami kesulitan dalam memenuhi kebutuhan dasar, seperti tidak memiliki uang untuk makan. Bahkan terdapat indikasi tindakan ekstrem seperti keinginan menggadaikan sepeda motor, menjual laptop, serta berutang untuk mendapatkan modal bermain. Pola ini menunjukkan terjadinya pergeseran prioritas pengeluaran, di mana kebutuhan pokok dan aset produktif dikorbankan demi keberlanjutan aktivitas perjudian. Kondisi ini juga berdampak pada lingkungan sekitar karena pelaku sering meminjam uang kepada teman, sehingga menciptakan beban sosial dalam relasi pertemanan.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan peneliti terhadap informan pelaku judi slot *online*, selama peneliti melaksanakan penelitian, dapat diketahui adanya perubahan dalam prioritas pengelolaan keuangan mahasiswa. Dana yang seharusnya digunakan untuk kebutuhan dasar seperti makanan, sewa kos, biaya kontrakan, urusan akademis, malah digunakan untuk aktivitas perjudian. Pada awalnya, jumlah uang yang dipertaruhkan tergolong kecil dan dianggap normal. Namun, seiring waktu, terdapat peningkatan jumlah taruhan, pemanfaatan tabungan pribadi, penggadaian barang berharga seperti laptop, hingga penggunaan pinjaman *online* dalam jumlah yang signifikan. Ini menunjukkan bahwa perjudian slot *online* mendorong mahasiswa untuk mengambil keputusan yang tidak rasional (Mappolean, dkk 2024).

Dampak Akademik: Malas Belajar

Berbicara dampak akademik merupakan salah satu dampak yang begitu nyata dari keterlibatan mahasiswa dalam perjudian slot *online* yang memicu penurunan proses akademis pelaku. Waktu yang seharusnya dihabiskan untuk pendidikan banyak terbuang untuk bermain judi slot *online*. Beberapa mahasiswa mengaku sering begadang untuk berjudi, sehingga mengalami kelelahan dan ketidakhadiran saat mengikuti mata kuliah di kampus. Hal ini berdampak pada turunnya nilai pelaku judi slot *online*. Bahwa judi slot *online* berdampak negatif pada proses pendidikan di bangku kuliah, seperti tidak membuat tugas kuliah dan tidak masuk. karena lebih memilih bermain judi slot *online* bersama teman-teman (Fathurohman 2024). Hal tersebut diungkapkan AL (22 tahun) sebagai pelaku judi slot *online*

“...Awal mulai pertama judi slot *online* karena faktor lingkungan, kenapa saya katakan faktor lingkungan, kebetulan saya juga ngekos, dikehidupan kos saya itu sudah kenal judi slot *online*. Jadi saya sering melihat Kawan-kawan itu hanya modal dikit seperti Rp.50.0000 dapat Rp.300.000, dan modal Rp.100.000, dapat Rp.500.000. Dari situlah saya mulai terpengaruh, dan terikut tentang judi slot *online*. Untuk berbicara dampak, dari dampak negatif, Untuk dampak akademik malas tidak mengerjakan tugas, karena kepikiran terus, apa lagi waktu kalah. Kalau ekonomi itu tadi kalau kita kalah main judi ya kadang numpang makan sama orang. Kalau untuk meminjam uang pernah, minjam uang ke teman, malahan saya terlilit hutang sama teman...” (Wawancara tanggal 30 Agustus 2025).

Berdasarkan wawancara di atas terhadap informan pelaku judi slot *online* AL (22 tahun), dapat dijelaskan bahwa terjadi penurunan komitmen terhadap tanggung jawab perkuliahan. Informan mengakui bahwa aktivitas berjudi menimbulkan gangguan konsentrasi karena pikiran terus terfokus pada permainan, baik dalam kondisi menang maupun kalah. Ketika mengalami kekalahan, kondisi emosional menjadi tidak stabil, sehingga muncul rasa malas yang berlebihan untuk mengerjakan tugas maupun menghadiri perkuliahan. Bahkan dalam situasi tertentu, kekalahan menyebabkan hilangnya motivasi untuk datang ke kampus. Hal tersebut juga diungkapkan EY (20 tahun) sebagai pelaku judi slot *online*.

“...Awalnya itu mengenal judi slot *online* dikenal oleh teman-teman, kalau sekali main habis uang Rp150.000. Kalau mempengaruhi akademik pernah sih, bang, kayak buat tugas itu jadi lupa. Jadi malas gitu, bang. Karena main judi slot *online* malam, gak masuk paginya ke kampus karena ngantuk...” (Wawancara tanggal 15 September 2025)

Berdasarkan wawancara di atas dengan informan pelaku judi slot *online* EY (20 tahun), pernyataan ini dapat dijelaskan bahwa keterlibatan dalam bermain judi slot *online* bisa menyebabkan semangat, disiplin, dan rasa tanggung jawab dalam perkuliahan menjadi berkurang. Informan mengakui sering lupa tugas dan merasa semangat belajarnya berkurang. Bermain di malam hari membuat seseorang merasa lelah dan mengantuk, sehingga pada hari berikutnya ia tidak datang ke kampus. Kondisi ini menunjukkan bahwa bermain judi bukan hanya menghabiskan uang, tetapi juga banyak waktu dan tenaga yang seharusnya digunakan untuk belajar. Hal tersebut juga diungkapkan IL (20 tahun) sebagai pelaku judi slot *online*

“...Awal mengenal judi slot *online* itu dari teman saya, Bang, berinisial Y. Jadi awal mulanya itu dia bermain di dekat sayakan, jadi diterangkanlah dia sedang bermain judi, untungnya banyak sering dapat uang banyakan. Jadi ketika saya dikirim uang dari kampung, saya sisihkan beberapa seperti Rp100.000–Rp200.000. Kalau dampak dari akademik, bang, kalau sedang

sibuk main judi slot *online*, tugas engga dikerjakan jadinya, bang...” (Wawancara tanggal 15 September 2025).

Berdasarkan wawancara di atas terhadap informan pelaku judi slot *online* IL (20 tahun), pernyataan ini memperlihatkan bahwa keterlibatan dalam bermain judi slot *online* bisa menyebabkan semangat, disiplin, dan rasa tanggung jawab dalam perkuliahan menjadi berkurang. Informan mengakui sering lupa tugas dan merasa semangat belajarnya berkurang. Bermain di malam hari membuat seseorang merasa lelah dan mengantuk, sehingga pada hari berikutnya ia tidak datang ke kampus. Kondisi ini menunjukkan bahwa bermain judi bukan hanya menghabiskan uang, tetapi juga banyak waktu dan tenaga yang seharusnya digunakan untuk belajar.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan peneliti terhadap informan pelaku judi slot *online*, selama peneliti melaksanakan penelitian dapat disimpulkan, dan diketahui dampak dari judi slot *online* pada mahasiswa perguruan tinggi negeri di Kota Padang, yang ketiga ialah dampak dari akademik, hal ini terbukti dari pengamatan observasi peneliti selama di lapangan peneliti melihat bahwa mahasiswa di Kota Padang bermain judi slot *online*, mengalami permasalahan di dalam akademik, dimana timbulnya sikap malas dalam mengerjakan tugas perkuliahan, apa lagi ketika mengalami kekalahan di dalam permainan judi slot *online* membuat malas untuk pergi ke kampus sehingga bolos pada mata kuliah, selain itu, keterlibatan dalam judi slot *online* juga memengaruhi konsentrasi dan tanggung jawab akademik. Hal ini mengindikasikan bahwa perhatian dan energi mental lebih terfokus pada aktivitas perjudian dibandingkan pada proses belajar (Aziz 2024).

Dampak Psikologis: Kecanduan Judi Slot Online

Dalam bermain judi slot *online*, dampak psikologis menjadi dampak yang sangat serius bagi para pemain judi slot *online*. Semua orang yang terlibat dalam perjudian *online* mengalami masalah kesehatan, termasuk tekanan mental yang berkepanjangan, yang berdampak buruk pada kesejahteraan mereka. Mahasiswa yang terjatuh dalam kecanduan ini merasakan stres yang berkelanjutan, mudah tersulut emosi, cemas, dan merasa tertekan. bahwa judi slot *online* berdampak negatif pada proses psikologis mereka, hal ini berdasarkan dari informan katakan bahwa ketika mengalami kekalahan menimbulkan sikap kesal, dan malas (Kosat et al 2025). Selain itu, terdapat sikap murung dan stres sehingga timbul rasa ingin main kembali untuk mengembalikan uang kekalahan tadi. Hal tersebut diungkapkan AD pelaku judi slot *online* (20 tahun)

“...Mengetahui judi slot *online* mulai dari iklan-iklan Instagram dan juga dari internet. Dari iklan-iklan tersebut, orang menang dengan judi slot *online* dengan nominal yang fantastis. Untuk bermain judi slot *online* itu dalam seminggu/sebulan 1 sampai 3 kali. Untuk habis biayanya pernah di bulan Februari 2025 habis Rp38.000.000. Dan website yang digunakan biasanya di PRADA55. Dampak yang ditimbulkan secara psikologis itu rasa ingin timbul untuk bermain kembali, untuk mengembalikan modal, tidak untuk mencari kemenangan lagi. Pernah juga melarikan uang rumah untuk bermain judi slot *online*, dan untuk mental lumayan cukup *straddling*...” Wawancara tanggal 6 September 2025.

Berdasarkan wawancara di atas terhadap informan pelaku judi slot *online* AD (20) bahwa sebagai pelaku judi slot *online* individu tidak lagi bermain untuk mencari kesenangan atau kemenangan, melainkan terdorong oleh keinginan untuk mengembalikan modal yang telah hilang. judi slot *online* sebagai *loss chasing*, yaitu dorongan kompulsif untuk terus bermain demi menutup kerugian sebelumnya. Adanya perasaan ingin main lagi meskipun sudah rugi besar menunjukkan adanya pola tingkah laku yang berupa kecanduan. Dorongan itu tidak lagi didasari oleh pemikiran yang masuk akal, melainkan dipengaruhi oleh mekanisme ketergantungan di dalam pikiran. MI (22 tahun) saksi (teman dekat pelaku judi slot *online*).

“...Kalau mengenal sejak awal perkuliahan, cuma kenal dekat dengan pelaku ini dari semester 3, atau awal 2023. Kalau saya lihat dari gerak gerik pelaku ini, memang di awal itu motif atau latar belakang pelaku bermain judi slot *online*, dilatar belakangi ketertarikan terhadap teman yang bermain, dan mendapatkan keuntungan dari judi slot *online* tadi. Dari efek psikologisnya dia sering murung, stres. Ya semenjak sering kalah dia jadi jarang keluar rumah, sering banyak alasan pergi keluar main, dan mungkin lebih sering tertutup...” (Wawancara pada 6 September 2025).

Berdasarkan wawancara di atas terhadap informan saksi (teman dekat pelaku judi slot *online*) MI (22 tahun), dapat dijelaskan bahwa partisipasi dalam bermain judi slot *online* mulai menunjukkan adanya perubahan pada sikap dan kondisi mental para penjudi. Pada awalnya, orang tersebut mulai menunjukkan tanda-tanda ingin menjauh dari lingkungan sosialnya. Ia lebih suka menyendiri dan menghindari keramaian, terutama saat merasa ingin bermain judi. Tindakan itu bukan hanya karena ingin privasi, tetapi juga untuk

menyembunyikan kegiatan berjudi dari teman-temannya. Hal tersebut juga diungkapkan ZI (20 tahun) sebagai pelaku judi slot *online*.

“...Awal saya mengenal judi slot *online* dari teman bang, karena dia *withdraw* (wd) kan, naik terus tergodalah untuk main, dari situlah awal mulainya bang. Main dalam seminggu biasanya ada 4 kali, bang. Kalau habis uang, kira-kira dalam seminggu ada Rp200.000. Biasanya, kalau bermain judi slot *online* ni, bang, website atau situs yang digunakan Sule66. Dampak kecanduan, Bang, kepikiran terus, apa lagi pas lagi naiknya pengen main terus. Gara-gara main judi slot *online* ini jadi sering minjam uang teman, bang, karena pinjol ini jadi ada teman yang menjauh karena takut dipinjam duitnya...”(Wawancara tanggal 15 September 2025).

Berdasarkan wawancara di atas dengan informan pelaku judi slot *online* ZI (20 tahun), dampak berpartisipasi dalam permainan judi slot *online* bisa menyebabkan dampak psikologis yang cukup besar bagi seseorang. Salah satu dampak yang paling terlihat adalah munculnya keinginan yang sangat kuat untuk terus bermain, terutama jika seseorang pernah merasakan kemenangan atau mendapatkan keuntungan. Kemenangan teman dalam menarik dana dan pengalaman pribadi yang sukses membuat seseorang terlalu optimis tentang peluang untung, sehingga mengakibatkan sikap untuk terus mengulangi tindakan tersebut. Kondisi ini menunjukkan adanya proses penguatan yang memperkuat cara seseorang melakukan permainan judi slot *online*.

Selain itu, terdapat tanda-tanda masalah mengendalikan diri, yaitu seseorang masih bermain meskipun sudah mengalami kerugian uang. Pikiran yang selalu fokus pada permainan, terutama saat sedang dalam kondisi menang atau sedang berada di puncak, menunjukkan adanya ketergantungan secara psikologis. Individu kesulitan mengalihkan fokus dari permainan judi, sehingga kegiatan lain jadi terlewatkan. Ketika seseorang kalah, ia bisa merasa marah, cemas, dan tidak tenang, dan perasaan ini bisa bertahan lama, sehingga memengaruhi suasana hati sehari-hari. Hal ini diungkapkan RN (21 tahun) pelaku judi slot *online*.

“...Awal mulanya dulu tuh bang berkumpul sama teman yang bermain judi slot *online*, di situ saya tidak pernah ingin mencoba, tetapi teman itu mengasih uang untuk bermain, seingat saya dulu itu Rp20.000, terus saya coba-coba, naik Rp150.000. Nah, itu perkaranya awal mula saya bermain judi slot *online* ini, bang. Kalau dampaknya sih, bang, banyak, pertama, kesehatan mental; kedua, pola pikir; juga keuangan dan ekonomi kita. Kalau untuk masalah mental itu, bang, penjudi *online* pernah merasakan itu, ya, bang. Apa lagi, kita di posisi kekalahan, di sanalah posisi mental kita dikuras habis. Di mana kita udah mengeluarkan uang banyak tapi kita mengalami kekalahan terus”(Wawancara tanggal 15 September 2025).

Dari kutipan wawancara informan RN (21 tahun) tersebut, terlihat adanya pola bahwa dampak judi slot *online* memberikan pengaruh terhadap psikologis informan. Bahwa terdapat perubahan emosi yang cukup signifikan. Ketika seseorang kalah, ia merasa sangat marah dan tidak puas, sedangkan jika menang, ia merasa sangat senang dan bersemangat. Pola ini menunjukkan adanya ketergantungan emosional pada hasil permainan, di mana perasaan seseorang sangat tergantung pada apakah ia menang atau kalah. Sementara itu, terlihat jelas ketika individu mengalami kekalahan. Informan menjelaskan bahwa kondisi mentalnya terasa sangat lelah karena mengalami kehilangan berulang kali. Pikiran sekarang tidak lagi fokus pada pekerjaan yang menghasilkan keuntungan, melainkan berusaha mengembalikan uang yang sudah tidak ada lagi. Hal ini sejalan dengan wawancara yang dijelaskan oleh informan IL (20 tahun). Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan peneliti terhadap informan pelaku judi slot *online*, selama peneliti melaksanakan penelitian dapat disimpulkan, dan diketahui dampak dari judi slot *online* pada mahasiswa perguruan tinggi negeri di Kota Padang, yang keempat ialah dampak dari psikologis, hal ini terbukti dari pengamatan observasi peneliti selama di lapangan peneliti melihat bahwa mahasiswa di Kota Padang bermain judi slot *online*, mengalami permasalahan di dalam psikologis, dimana pelaku menimbulkan sikap yang mudah marah ketika mengalami kekalahan, dan lebih sering murung, stress, selain itu adanya sikap kecanduan ketika berada di posisi menang maupun kalah, ketika kalah pelaku ingin bermain lagi untuk mengembalikan modal yang telah digunakan untuk bermain judi slot *online* (Achmadhani 2024).

Pembahasan

Penelitian mengenai dampak judi slot *online* terhadap mahasiswa perguruan tinggi negeri di Kota Padang menggunakan teori strain Robert K. Merton. Menurut Merton, secara fundamental perilaku manusia terbagi menjadi lima jenis adaptasi, yang meliputi konformitas, di mana individu tetap mau menggunakan cara-cara sah (*legitimate means*) meskipun sulit dalam mencapai tujuan. Inovasi, di mana individu akan menggunakan cara-cara yang tidak sah (*illegitimate means*), misalnya mencuri, korupsi, dll. Ritualisme, di mana individu akan tetap melakukan sesuatu dalam hal apa pun dengan cara-cara sah

(legitimate means), namun mengabaikan tujuan utamanya. Pengunduran diri adalah ketika individu akan menarik diri dari masyarakat atau memarginalkan dirinya karena penggunaan narkoba sebagai pecandu. Pemberontakan terjadi ketika individu atau kelompok menolak cara-cara yang sah (illegitimate means), lalu mereka membentuk sistem yang baru (revolusioner). Perubahan perilaku mahasiswa di era digital sangat terkait dengan perkembangan sosial, ekonomi, dan teknologi yang cepat. Dalam penelitian ini, fenomena perjudian slot *online* di kalangan mahasiswa di beberapa perguruan tinggi negeri di Kota Padang dianalisis menggunakan Teori Ketegangan Robert K. Merton. Merton menjelaskan bahwa perilaku menyimpang muncul dari ketegangan antara tujuan yang dihargai secara budaya, seperti kesuksesan finansial dan prestasi akademik, dengan keterbatasan sarana yang sah untuk mencapainya. Fokus pandangan Robert K. Merton adalah bahwa kejahatan timbul dari ketidakcocokan antara sasaran yang diinginkan secara sah (metode sah) dan keterbatasan peluang untuk mengakses fasilitas yang diperlukan untuk mencapai sasaran tersebut. Dalam penelitian ini, terdapat empat dampak yang timbul dari bermain judi slot *online* (Effendi & Lestari 2024).

Inovasi

Dalam konteks inovasi di mana individu diketahui akan menggunakan cara yang tidak sah (illegitimate means), berupa mencuri, korupsi, dan lain-lain. Hasil penelitian menunjukkan adanya kecenderungan mahasiswa yang terlibat dalam judi slot *online* untuk mendapatkan uang yang banyak dengan cara yang instan, akan tetapi tidak memikirkan dampak yang ditimbulkan oleh judi slot *online*. Dampak dari judi slot *online* berupa dampak ekonomi: penyalahgunaan uang belanja dan bermain judi slot *online*, yang seharusnya bertujuan budaya berupa ingin sukses dan mandiri secara finansial dengan menggunakan sarana yang sah seperti bekerja paruh waktu dan mengajukan beasiswa. Akan tetapi, adanya keterbatasan mahasiswa dalam mengambil jalan pintas berupa bermain judi slot *online* memberikan dampak terhadap ekonomi, di mana mahasiswa melakukan penyalahgunaan uang belanja yang seharusnya untuk kebutuhan sehari-hari, tetapi dipergunakan untuk bermain judi slot *online*, dan bahkan terjadi tindakan pinjaman *online* yang dilakukan mahasiswa untuk tetap bisa bermain judi slot *online*.

Selain itu mahasiswa yang bermain judi slot *online*, bukan hanya dari kalangan tidak cukup secara finansial, akan tetapi terdapatnya mahasiswa yang mampu didalam finansial (Fiyanda & Setyawati 2024). Akan tetapi yang membuat mahasiswa tersebut melakukan tindakan bermain judi slot *online* yang memiliki cukup uang, perjudian slot *online* biasanya bukan untuk memenuhi kebutuhan dasar, melainkan sebagai cara untuk mencari kesenangan, tantangan, atau keuntungan tambahan Selain itu penelitian ini sejalan dengan temuan dari beberapa studi sebelumnya, maka Penelitian dari (Ardy & Yuliana 2024), Fenomena Judi Online Slot Terhadap Perubahan Perilaku Mahasiswa Fisip Unitrta 2022 yang menegaskan bahwa mahasiswa jika memegang uang Rp.100.000. maka mereka akan melakukan deposit untuk bermain judi slot *online*, dan melakukan pinjaman ke teman atau melakukan pinjaman *online*.

Pengunduran Diri

Pengunduran diri dapat diinterpretasikan sebagai bentuk adaptasi di mana mahasiswa tidak lagi mengenali tujuan budaya yang berlaku, seperti keberhasilan akademis dan ekonomi, dan tidak lagi mengejar metode yang terinstitusionalisasi untuk mencapainya. Dalam situasi stres yang berkelanjutan, beberapa mahasiswa yang terlibat dalam perjudian slot *online* cenderung menjauhkan diri dari kewajiban akademis dan tanggung jawab sosial mereka. Sehingga dampak sosial: dijauhi teman mengakibatkan sanksi sosial berupa dijauhi teman, dan menjadi melemahnya hubungan pertemanan, selain itu individu lebih condong menarik dirinya dari kerumunan pertemanan atau dimasyarakat ketika melakukan permainan judi slot *online*, hal ini dilakukan supaya tidak ketahuan ketika sedang bermain judi slot *online* (Kanda & Nurhalimah 2024). Hal ini menjelaskan bahwa ketegangan tidak hanya berpengaruh pada individu, tetapi juga terhadap rusaknya kualitas hubungan sosial mahasiswa dengan sekitarnya. Hal ini memperjelaskan bahwa walaupun praktik judi dianggap biasa saja di lingkungan tertentu, secara umum dipandang sebagai perilaku yang negatif dalam struktur sosial mahasiswa.

Ritualisme

Dalam perspektif Merton, ritualisme menimbulkan dampak akademik: malas belajar dari sudut pandang teori Merton; strain awalnya muncul akibat kendala ekonomi; akan tetapi, hal ini memberikan dampak besar terhadap sisi akademik. Mahasiswa tetap ingin mencapai tujuan dalam budaya seperti pencapaian akademik, kelulusan tepat waktu, dan pengakuan intelektual. Akan tetapi, mereka tidak lagi memanfaatkan cara yang sah seperti belajar, menyelesaikan tugas, dan mengikuti kegiatan aktif di kuliah. Waktu dan tenaga mereka lebih banyak digunakan untuk bermain judi slot *online*. Oleh karena itu, keterlibatan dalam judi slot *online* juga memengaruhi konsentrasi dan tanggung jawab akademik. Hal ini mengindikasikan bahwa perhatian dan energi mental lebih terfokus pada aktivitas perjudian dibandingkan dengan proses belajar (Wicaksono et al 2025).

Di sisi lain, dampak psikologis: kecanduan judi slot *online*. dampak ini merupakan bentuk tekanan internal yang dialami oleh individu. Mahasiswa tetap mengadopsi tujuan budaya seperti kebutuhan finansial dan pencapaian, tetapi karena sarana yang sah terbatas, mereka beralih ke cara yang menyimpang. Akibatnya, hal ini justru menyebabkan tekanan batin yang signifikan sehingga menimbulkan sikap kecanduan akan bermain judi slot *online*, sehingga semakin memperburuk kondisi sosial, ekonomi, dan akademik mereka. Sehingga pelaku judi slot *online* mengalami guncangan psikologis yang berat, di mana mereka tidak bisa lepas dari kecanduan judi slot *online*, dan adanya rasa ingin main terus tidak peduli mengalami kekalahan begitu banyak.

Penelitian ini secara umum kembali menegaskan pentingnya Teori Strain dalam memahami maraknya judi slot *online* di kalangan mahasiswa perguruan tinggi negeri di Kota Padang. Aktivitas perjudian tersebut bukan sekadar masalah moral, tetapi erat kaitannya dengan tekanan struktural yang dialami mahasiswa. Ketidakselarasan antara harapan sosial dan keterbatasan akses terhadap sarana yang sah membuat sebagian mahasiswa memilih jalan menyimpang. Dengan demikian, penanggulangan judi slot *online* tidak cukup hanya mengandalkan penegakan hukum atau larangan formal. Perlu adanya pendekatan yang menyentuh dimensi struktural, antara lain melalui peningkatan literasi keuangan, penguatan dukungan sosial, dan perluasan akses ekonomi yang lebih merata bagi mahasiswa. Diharapkan, langkah-langkah ini dapat menekan faktor pendorong perilaku menyimpang dan menciptakan lingkungan kampus yang lebih sehat.

Kesimpulan

Berdasarkan temuan penelitian, terdapat empat dampak judi slot *online* pada mahasiswa perguruan tinggi negeri di Kota Padang, yaitu dampak sosial: mahasiswa mendapatkan stigma sosial dan penurunan relasi pertemanan, seperti teman yang menjaga jarak dan merujuk menjauh. Selain itu, terdapat dampak ekonomi di mana mahasiswa menjalankan kegiatan menggunakan uang yang seharusnya untuk kebutuhan akademik dan kehidupan sehari-hari, tetapi malah digunakan untuk bermain judi slot *online*, sehingga berujung pada tindakan pinjaman *online*. Dampak selanjutnya berupa dampak akademik. Di sini, pelaku lebih sering menghabiskan waktunya untuk bermain judi slot *online* ketimbang waktu untuk belajar, dan mahasiswa bermain judi slot *online* kerap kali bolos di bangku perkuliahan. Selanjutnya, dampak psikologis mahasiswa yang bermain judi slot *online* kerap kali mengalami kecanduan judi dan sangat sulit terlepas dari permainan tersebut. Penanganan fenomena ini tidak cukup dengan melalui pendekatan moral dan memberi sanksi kepada mahasiswa. Diperlukan langkah pencegahan yang lebih nyata seperti literasi berbahayanya judi slot *online* dan literasi keuangan. Penelitian ini memiliki keterbatasan berupa penelitian menggunakan pendekatan kualitatif, sehingga temuan lebih menekankan pada kedalaman analisis pengalaman subjek, namun belum mampu mengukur secara kuantitatif tingkat prevalensi atau besaran hubungan antara judi slot *online* dan tindakan pinjaman *online*. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengkaji fenomena judi slot *online* pada mahasiswa dalam konteks yang lebih komprehensif dan dinamis. Kajian lanjutan dapat diarahkan untuk mengkaji fenomena iklan judi slot *online* di media sosial dalam memengaruhi mahasiswa untuk bermain. Kajian kuantitatif dapat juga dilakukan untuk mengukur secara lebih spesifik tingkat kerugian ekonomi dan frekuensi bermain judi slot *online*.

Daftar Pustaka

- Astria, N. (2019). Essay Kajian Kronologis Dan Dampak Penggunaan Dan Perkembangan Teknologi Informasi. *Jurnal Inovasi*, 13(1), 1-10.
- Ardy, A., & Yuliana, N. (2024). Fenomena judi online slot terhadap perubahan perilaku mahasiswa Fisip Unitrta angkatan 2022. *Jurnal Ilmu Komunikasi Balayudha*, 4(1), 24-37.
- Ardy, A., & Yuliana, N. (2024). Fenomena judi online slot terhadap perubahan perilaku mahasiswa Fisip Unitrta angkatan 2022. *Jurnal Ilmu Komunikasi Balayudha*, 4(1), 24-37.
- Arianto, B. (2024). *Teknik wawancara dalam metoda penelitian kualitatif*. Insititute for Digital Democracy (IDD)
- Ashari, I. R., & Khodijah, K. (2024). Trend Judi Online dan Pinjol pada Kelompok Remaja: Faktor Resiko dan Dampak Sosial. *Pustaka J. Ilmu-Ilmu Budaya*, 24(2), 161.
- Astuti, L. (2022). Faktor yang mempengaruhi mahasiswa melakukan perjudian online. *Indonesian Journal of Criminal Law and Criminology (IJCLC)*, 3(3), 180-189.
- Aziz, I. (2024). *Berpisah dengan Judi Online: Menciptakan Kehidupan yang Penuh Makna dan Kebahagiaan*. Penerbit Andi.
- Bahri, S. (2020). *Cyber Crime Dalam Sorotan Hukum Pidana*. Bahasa Rakyat.

-
- Baron, R. A., Nyla, R., Alifah, R. (2019). *Psikologi Sosial*. Jakarta: Erlangga.
- Bihat, A. A. (2024). Tinjauan Etika dalam Promosi Judi Slot Online pada Iklan Lk21. *Borobudur Communication Review*, 4(1), 40-51..
- Charisma, C. A. T., & Septianita, H. (2024). Pertanggungjawaban Tentang Streamer Game Yang Mempromosikan Situs Slot Judi Online Saat Live Streaming dalam Perspektif Hukum Pidana. *UNES Law Review*, 6(4), 11670-11678.
- Denzin, N. K., & Lincoln, Y. S. (2009). *Handbook of qualitative research*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Effendi, T. (2024). *Pendekatan Sosial Terhadap Kejahatan*. Scopindo Media Pustaka.
- Faisal, A. (2024). *Online di Kalangan Mahasiswa Universitas Negeri Jakarta Analysis of Factors Causing The Phenom Non of Online Slot Gambling Games Among Students of Jakarta State*. Universitas Negeri Jakarta.
- Fiyanda, F. N., & Setyawati, R. (2024). Sensation Seeking Behavior Pada Pemain Judi Slot Online. Prosiding Seminar Nasional Psikologi.
- Harahap, F. F., Utami, O. W., & Pertiwi, Y. W. (2024). Motivasi Dalam Partisipasi Perjudian Online. *Well Being: Journal Psychology*, 1(2), 1-11.
- Kanda, A. S., & Nurhalimah, D. (2024). Dampak Fenomena Judi Online Terhadap Disorganisasi Sosial Pada Mahasiswa Di Bandung. *Jurnal Ilmiah Research Student*, 1(4), 7-17.
- Kherid, M. N. (2021). *Evaluasi sistem pemilu di Indonesia 1955-2019: Sebuah perspektif pluralisme hukum*. PT. Rayyana Komunikasindo.
- Kosat, R. I. (2025). "Dinamika Psikologis Perilaku Judi Online Pada Remaja di Kota Kupang. *Jurnal Ilmiah Global*, 12(2).
- Mappolean, P. S., Abdullah, M. R., & Shaleh, M. (2024). Aktivitas Game Online Generasi Z Berdasarkan Islamic Happiness And Welfare Theory Pada Aplikasi Game Slot. *Jurnal Ekuilnemi*, 6(3), 495-504.
- Marwah, R., Anwar, A., & Syachbrani, W. (2024). Analisis Sistem Pengendalian Manajemen dalam Mendukung Kinerja Pada Bawaslu Kota Makassar. *Future Academia: The Journal of Multidisciplinary Research on Scientific and Advanced*, 2(4), 482-491.
- Mauludi, M. I., & Mardiana, M. (2026). The Impact of Online Gambling Activities on Families: A Case Study in Pilang Village. *Interpersonal: Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 2(1), 98-109.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (2007). *Analisis data kualitatif: Buku sumber tentang metode-metode baru*. UI Press.
- Mudjiyanto, B., Launa, L., & Mansur, M. (2024). Pemilu Berintegritas dan Malpraktik Pemilu. *Communitarian: Jurnal Prodi Ilmu Politik*, 5(2).
- Mustaqilla, S., Sarah, S., Salsabila, E. Z., & Fadhillah, A. (2023). Analisis maraknya warga miskin yang kecanduan judi online di Indonesia. *Glossary: Jurnal Ekonomi Syariah*, 1(2), 121-136.
- Mutmainnah, A. M. (2023). Tinjauan Viktimologis Kejahatan Penyebaran Data Pribadi (Peer To Peer Lending) Oleh Pinjaman Online Ilegal” di Kota Makassar. Universitas Hasanuddin.
- Nayottama, N. Z. (2024). Dampak judi online terhadap kondisi finansial, hubungan sosial, dan prestasi akademik mahasiswa. *Moderasi: Jurnal Studi Ilmu Pengetahuan Sosial*, 5(2), 158-169.
- Nurfajriani, W. V., Ilhami, M. W., Mahendra, A., Afgani, M. W., & Sirodj, R. A. (2024). Triangulasi data dalam analisis data kualitatif. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(17), 826-833.
- Utami, D. (2025). Praktik Pemanfaatan Dana Pinjaman untuk Judi Online di Kota Surabaya. *Paradigma*, 14(2), 111-120.
- Wahid, A., et al. (2025). *Pendidikan untuk pembangunan berkelanjutan*. CV Rey Media Grafika.
- Wicaksono, T. Y., Imron, A., & Setyawan, K. G. (2025). Studi Fenomenologi Makna Judi Online pada Pelajar SMP di Sidoarjo. *Jurnal Dialektika Pendidikan IPS*, 5(1), 321-329.
- Widhiatanti, K. T., & Tobing, D. H. (2024). Dampak judi online pada remaja penjudi: Literature review. *Deviance Jurnal Kriminologi*, 8(1), 91-108.
-