

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Judi telah ada sejak zaman dahulu dan masih eksis hingga saat ini, meskipun dengan sistem atau praktik yang berbeda-beda. Judi *online* bola menjadi fenomena yang semakin populer seiring dengan perkembangan teknologi digital dan kemudahan akses internet. Jenis judi ini memungkinkan para penggunanya untuk bertaruh pada hasil pertandingan sepak bola secara daring, tanpa harus hadir di tempat fisik. Pertumbuhan teknologi serta kemudahan akses internet sangat memudahkan para penggemar judi untuk bermain melalui ponsel maupun laptop, dengan cara yang lebih efisien dan terasa lebih aman. Salah satu kemudahan dari judi *online* adalah dapat dimainkan kapan pun dan di mana pun, karena agen judi *online* di internet beroperasi selama 24 jam. Permainan ini umumnya dilakukan di warung internet (warnet), tempat-tempat dengan akses Wi-Fi, atau melalui smartphone. Bahkan, sistem pembayarannya pun telah menggunakan media daring, seperti melalui mobile banking atau mesin ATM (Shabur & Marnelly, 2022).

Penelitian yang dilakukan oleh Ikhsan (2015) Internet mengalami perkembangan yang sangat pesat dan telah menjadi bagian dari budaya masyarakat modern. Internet disebut sebagai kultur karena di dalamnya berbagai aktivitas manusia, seperti proses berpikir, berkreasi, dan bertindak, dapat diekspresikan tanpa batasan ruang dan waktu. Kehadiran internet membentuk sebuah ruang tersendiri yang dikenal sebagai dunia maya (*cyberspace*), yaitu ruang komunikasi berbasis komputer yang menghadirkan realitas baru bersifat virtual atau tidak nyata secara langsung. Jumlah masyarakat yang tergabung dalam dunia maya ini terus meningkat, khususnya di kalangan mahasiswa. Tingginya penggunaan internet oleh mahasiswa didorong oleh kebutuhan akan informasi sebagai sarana pendukung dalam memperoleh dan mengembangkan ilmu pengetahuan. Selain itu, kemajuan teknologi informasi, terutama media internet, dirasakan memberikan berbagai manfaat positif, seperti kemudahan dan kecepatan dalam mengakses informasi. Internet dapat dimanfaatkan untuk mengunjungi situs-situs edukatif, melakukan transaksi perbankan melalui layanan *e-banking*, memanfaatkan *e-commerce* untuk kegiatan jual beli, serta menggunakan *e-library* dan *e-learning* sebagai sumber referensi pembelajaran yang dapat diakses secara daring melalui komputer maupun telepon genggam. Namun demikian, penggunaan internet oleh mahasiswa tidak hanya membawa dampak positif, tetapi juga menimbulkan berbagai dampak negatif. Salah satunya adalah munculnya kejahatan siber (*cybercrime*), yaitu tindak kriminal yang memanfaatkan teknologi komputer dan jaringan internet sebagai sarana utama. Perjudian *online* merupakan salah satu bentuk *cybercrime* yang dilakukan dengan menggunakan perangkat komputer atau laptop yang terhubung dengan internet, baik melalui warung internet, jaringan wifi di kafe, maupun hotspot lainnya. Dalam praktik perjudian *online*, taruhan umumnya berupa uang yang terlebih dahulu disetorkan ke rekening bank tertentu, seperti Bank BCA atau Bank Mandiri, yang kemudian dikonversi menjadi saldo pada situs perjudian *online*.

Setelah melakukan pendaftaran pada situs tersebut, saldo yang dimiliki dapat digunakan untuk memainkan berbagai jenis permainan judi yang tersedia. Perilaku perjudian *online* yang dilakukan oleh mahasiswa ini bertentangan dengan nilai dan norma yang berlaku dalam masyarakat. Apabila perilaku tersebut berlangsung secara terus-menerus, dikhawatirkan dapat berdampak negatif terhadap kondisi mental serta membentuk pola perilaku menyimpang yang berpotensi terbawa hingga usia dewasa. Secara umum, perjudian *online* memiliki beragam jenis permainan, antara lain judi bola *online*, kasino, roulette, dan jenis yang paling banyak diminati oleh mahasiswa adalah poker *online*.

Menurut Firnando dan Legowo (2021) dalam Widhiatanti dan Tobing (2024), permainan judi *online*, seluruh proses dilakukan secara daring, mulai dari interaksi antar pemain, jalannya permainan, hingga transaksi keuntungan. Para penjudi dan bandar merasa diuntungkan dengan sistem ini karena dianggap lebih bersifat privat, sehingga risiko tertangkap oleh aparat hukum lebih kecil dibandingkan dengan praktik judi konvensional. Beberapa jenis judi *online* yang umum dimainkan antara lain slot *online*, togel *online*, sabung ayam *online*, kasino *online*, domino *online*, judi bola *online*, poker *online*, dan taruhan sepak bola *online*. Perkembangan teknologi digital telah menciptakan peluang baru bagi remaja untuk terlibat dalam berbagai aktivitas daring, termasuk judi *online*. Jika sebelumnya perjudian hanya dapat diakses melalui kasino fisik atau bentuk tradisional lainnya, kini seluruh layanan tersebut tersedia secara mudah melalui internet, cukup dengan menggunakan perangkat digital seperti smartphone, komputer, atau tablet. Meskipun judi *online* menawarkan hiburan yang tampak menarik, praktik ini juga menyimpan potensi dampak buruk, terutama bagi remaja yang secara psikologis belum matang (Nurhasanah et al., 2025).

Hal ini ditegaskan oleh Triananda (2016) serta Mubarak dan Wahid (2024), yang menyatakan bahwa meningkatnya popularitas perjudian *online* di kalangan mahasiswa disebabkan oleh berbagai faktor, salah satunya adalah kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Perkembangan ini memang memberikan dampak positif, seperti kemudahan dalam berkomunikasi dan mengakses informasi. Namun, kemajuan tersebut juga menimbulkan dampak negatif yang tidak dapat diabaikan, antara lain munculnya rasa malas, ketergantungan terhadap perangkat digital, serta pemanfaatan teknologi untuk hal-hal yang tidak produktif. Alih-alih menggunakan internet untuk kegiatan edukatif atau peningkatan kapasitas diri, sebagian mahasiswa justru mengakses situs-situs yang bersifat merugikan, seperti situs judi *online*, pornografi, dan konten negatif lainnya. Ketergantungan terhadap aktivitas daring yang tidak sehat ini dapat mengganggu fokus belajar, menurunkan prestasi akademik, dan bahkan memengaruhi kondisi psikologis mahasiswa.

Selain menyebabkan perubahan dalam berbagai aspek kehidupan dan menjadikan dunia seolah tanpa batas, teknologi juga telah mengubah sikap dan kebiasaan masyarakat secara universal. Internet merupakan bagian dari kemajuan teknologi tersebut. Seiring perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, berbagai penyedia layanan digital pun bermunculan dengan tawaran yang beragam (Shabur & Marnelly, 2022). Kemudahan akses terhadap internet dimanfaatkan oleh para penjudi untuk mengakses berbagai platform permainan

daring. Awalnya, permainan daring hanya diminati secara individu, namun seiring waktu, kalangan muda khususnya mahasiswa menjadi kelompok yang rentan terlibat karena rasa penasaran dan kemudahan akses. Perjudian sendiri dapat dipahami sebagai bentuk pertaruhan yang disengaja atas sesuatu yang bernilai, dengan kesadaran bahwa dalam permainan, pertandingan, kontes, atau suatu peristiwa tertentu selalu terdapat risiko dan ekspektasi yang melekat (Mubarak dan Wahid, 2024).

Penelitian yang dilakukan oleh Lubis dan Irwansyah (2023) menjelaskan bahwa judi *online* yang dilakukan oleh mahasiswa melalui media digital merupakan tindak pidana yang dilarang, baik dari segi hukum positif maupun norma-norma yang berlaku dalam masyarakat. Kegiatan perjudian dipandang sebagai kejahatan karena bertentangan dengan norma sosial dan ajaran agama. Perjudian yang dilakukan melalui internet juga termasuk dalam kategori kejahatan siber (*cybercrime*), karena praktik ini menyalahgunakan teknologi sebagai sarana utama dalam menjalankan aktivitas ilegal, yang pada akhirnya dapat merugikan pihak lain, khususnya para pengguna internet.

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Yudhistira (2023) dalam Nurhasanah et al. (2025), disoroti empat aspek utama dalam praktik perjudian, yaitu adanya permainan, taruhan yang menimbulkan kemungkinan menang atau kalah, keberuntungan sebagai faktor penentu kemenangan, serta pengaruh taruhan terhadap pendapatan pemain. Pada dasarnya, judi *online* memiliki karakteristik yang sama dengan bentuk perjudian lainnya karena mengandung unsur kalah-menang dan melibatkan nilai tertentu yang dipertaruhkan. Namun, perbedaannya terletak pada penggunaan jaringan internet yang memungkinkan pelaku bermain secara daring. Selain memanfaatkan koneksi internet, judi *online* juga mengandalkan situs atau website yang disediakan oleh penyedia jasa perjudian digital. Di dunia maya, terdapat banyak situs yang menawarkan berbagai model permainan, seperti IBCbet.com, SBObet.com, Bola88.com, Liga365.com, dan lain sebagainya.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Ardy dan Yuliana (2024) yang mengamati adanya perubahan kebiasaan di kalangan mahasiswa akibat keterlibatan dalam judi *online*, yang dipengaruhi oleh berbagai faktor. Berdasarkan temuan di lapangan, terlihat perubahan perilaku yang signifikan, misalnya ketika mahasiswa memiliki uang saku, mereka cenderung menggunakannya untuk melakukan deposit bermain judi *online* slot karena sudah mengalami kecanduan. Dahulu, uang seratus ribu rupiah biasanya digunakan untuk membeli makanan atau nongkrong di coffee shop, namun saat ini uang tersebut dialihkan untuk berjudi secara daring. Mahasiswa juga memanfaatkan waktu luang untuk bermain judi *online*, bahkan hingga larut malam, yang menyebabkan perubahan pola hidup, gangguan tidur, serta penurunan fokus belajar. Akibatnya, prestasi akademik pun menurun. Tidak sedikit dari mereka yang akhirnya meminjam uang kepada teman atau melalui aplikasi pinjaman *online* (pinjol), lalu menggunakannya untuk bermain judi *online* slot, sehingga terjerat utang dan kesulitan finansial. Fenomena ini menunjukkan dampak negatif dari situs perjudian digital terhadap mahasiswa, serta menimbulkan pertanyaan

tentang bagaimana praktik ini terus menjadi aktivitas yang menarik bagi sebagian orang.

Oleh karena itu, diperlukan kesadaran, edukasi, dan langkah-langkah pencegahan guna mengatasi dampak buruk judi *online*, baik bagi mahasiswa maupun masyarakat secara umum. Salah satu alasan mengapa judi *online* begitu diminati adalah karena sistem permainannya yang sederhana, sehingga membuat remaja terutama mahasiswa tertarik dan sulit menghentikan kebiasaan tersebut. Keinginan untuk meraih kemenangan dalam permainan sering kali mendorong pemain untuk terus bermain. Rasa penasaran yang muncul dapat menimbulkan kecanduan dan membuat seseorang kesulitan untuk berhenti. Perkenalan dengan dunia perjudian bisa menyeret individu ke dalam lingkaran hasrat berjudi yang sulit dikendalikan. Dorongan untuk terus berjudi semakin kuat dan lambat laun membentuk ketergantungan yang memengaruhi perilaku secara negatif. Menurut Mais et al. (2020), Kecanduan game *online* memiliki keterkaitan yang kuat dengan terjadinya insomnia. Hal ini terlihat dari pola penggunaan game *online* yang berlebihan, yang dapat memicu gangguan tidur, khususnya pada remaja. Semakin baik tingkat pengendalian terhadap kecanduan game *online*, maka semakin rendah tingkat insomnia yang dialami. Sebaliknya, apabila kecanduan game *online* semakin tidak terkontrol, maka tingkat insomnia pada remaja cenderung semakin meningkat.

Judi *online* juga memberikan dampak terhadap hubungan sosial. Mereka yang sudah kecanduan cenderung menghabiskan waktu berjam-jam di depan layar, sehingga mengurangi waktu berkualitas bersama keluarga dan teman. Hal ini dapat menimbulkan perasaan kesepian dan keterasingan sosial karena kurangnya interaksi dan dukungan emosional. Selain itu, masalah keuangan akibat judi *online* kerap menimbulkan konflik keluarga. Ketika anggota keluarga mengetahui bahwa sebagian besar pengeluaran digunakan untuk berjudi, hal ini dapat memicu ketegangan hingga perselisihan. Jika tidak segera ditangani, kondisi tersebut berpotensi menyebabkan keretakan dalam hubungan keluarga (Nurhasanah et al., 2025).

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa judi *online* memberikan dampak negatif baik terhadap individu sebagai pemain maupun terhadap lingkungan sosial masyarakat. Secara sosial, aktivitas ini dapat menyebabkan seseorang menjadi kurang aktif dalam pergaulan dan menjauh dari interaksi sosial yang sehat. Dampak materialnya terlihat dari risiko kehilangan uang, terutama ketika pemain mengalami kekalahan dalam berjudi. Dari segi keagamaan, keterlibatan dalam judi *online* dapat menimbulkan kelalaian dalam menjalankan ibadah dan mengganggu konsistensi spiritual seseorang. Sementara itu, dari sisi akademik, kecanduan terhadap judi *online* sering kali menyebabkan penurunan prestasi belajar karena waktu dan energi yang lebih banyak tercurah untuk berjudi dibandingkan belajar.

Dalam penelitian lain, terungkap bahwa judi *online* berdampak merugikan terhadap kehidupan remaja. Dorongan yang tak terbendung untuk terus bermain membuat sebagian remaja melakukan tindakan ekstrem, seperti mengalihkan uang kuliah untuk berjudi bahkan menggadaikan barang-barang berharga. Motivasi mahasiswa dalam bermain judi bola *online* dipengaruhi oleh beberapa

faktor, seperti aspek sosial, ekonomi, situasional, dorongan mencoba hal baru, persepsi akan kemungkinan menang, serta anggapan bahwa keterampilan dapat menentukan hasil permainan. Beberapa faktor yang turut mendorong mahasiswa terlibat dalam perjudian ini antara lain adalah pengaruh teman sebaya, kurangnya pengawasan dari orang tua, serta kemudahan akses teknologi. Konsekuensi dari keterlibatan tersebut mencakup penurunan prestasi akademik, perubahan kepribadian ke arah negatif, dan kerugian ekonomi akibat penyalahgunaan dana untuk berjudi (Shabur, Marnelly, & Resdati, 2022 dalam Wiraeja dan Sa'adah, 2024).

Perjudian slot menurut Nugroho dan Haryono (2022) dalam Ismail (2023) kini menjadi tren baru di kalangan mahasiswa. Hal ini disebabkan karena permainan tersebut dianggap memberikan peluang mendapatkan keuntungan besar hanya dengan modal yang relatif kecil. Ketertarikan mahasiswa terhadap judi slot ini tidak lepas dari gaya hidup mereka yang cenderung konsumtif. Banyak mahasiswa ingin tampil keren dengan pakaian bermerek, sepatu mahal, kendaraan pribadi, handphone terbaru, dan makanan kekinian, sehingga mereka mencari cara cepat untuk memenuhi gaya hidup tersebut, termasuk melalui judi slot. Namun, permainan ini memiliki dampak yang cukup serius. Saat mahasiswa mengalami kekalahan dalam berjudi, mereka kehilangan uang secara sia-sia, yang menunjukkan mulai melemahnya pemahaman akan nilai-nilai material. Tidak hanya itu, ada juga mahasiswa yang rela menggadaikan atau menjual barang-barang miliknya demi bisa tetap bermain, menunjukkan bahwa nilai penting dalam hidup seperti menjaga harta pribadi mulai diabaikan. Bahkan, ketika mereka menang, uang hasil judi sering kali digunakan untuk kesenangan pribadi seperti membeli minuman keras, yang mencerminkan penurunan dalam nilai-nilai kerohanian atau spiritualitas. Dengan demikian, tren judi slot di kalangan mahasiswa tidak hanya merusak kondisi keuangan, tetapi juga dapat menghancurkan nilai-nilai kehidupan yang penting.

Fenomena meningkatnya keterlibatan mahasiswa dalam judi *online*, khususnya taruhan bola, menunjukkan bahwa perkembangan teknologi digital tidak selalu diikuti dengan kemampuan pengendalian diri yang memadai. Mahasiswa yang berada pada fase pencarian jati diri dan tekanan akademik sering kali menjadi kelompok yang rentan, terlebih ketika judi *online* menawarkan akses yang cepat dan kesan hiburan instan. Kondisi ini menimbulkan kekhawatiran karena dapat berdampak pada kesehatan mental, prestasi akademik, hingga kondisi finansial. Oleh karena itu, penting bagi lingkungan kampus untuk memahami faktor-faktor yang mendorong munculnya perilaku tersebut dan merancang strategi pencegahan yang relevan, terarah, dan dekat dengan realitas kehidupan mahasiswa.

Seperti halnya pendekatan neurobiologis, Sri Lutfiwati (2018) meneliti mekanisme terjadinya kecanduan game *online*. Hasil kajian tersebut menunjukkan bahwa kebiasaan bermain game *online* secara terus-menerus dapat memperkuat dan memantapkan jalur dopaminergik di otak. Kondisi ini kemudian memicu munculnya kecanduan yang berdampak pada penguatan sistem reaktif serta melemahnya sistem reflektif, sehingga kemampuan kognitif individu menurun dan kontrol diri menjadi semakin sulit.

Praktik judi bola dalam perspektif antropologi ekonomi bukan hanya dilihat sebagai penyimpangan moral pada tatanan masyarakat, aktivitas judi bola juga sebagai bagian dari aktivitas ekonomi yang tentunya melekat dalam struktur sosial masyarakat; sosial dan budaya. Aktivitas ekonomi sejatinya tidak menopang dirinya sendiri melainkan mengakar dalam suatu sistem sosial, nilai dan lingkaran suatu masyarakat (Karl Polanyi, 2003). Hal ini berarti ekonomi dalam praktiknya dipengaruhi oleh norma, hubungan sosial dan struktur kekuasaan didalamnya. Dalam konteks penelitian ini, mahasiswa dan keterlibatannya terhadap judi *online* bola bisa dipaahami sebagai percobaan mereka dalam menanggapi tekanan ekonomi yang mereka alami, perilaku konsumtif dikalangan mahasiswa, serta dinamika pergaulan dikampus. Aktivitas judi bola, tidak hanya dilihat sebagai suatu tindakan untuk mendapatkan keuntungan semata, tetapi hal ini juga bersangkutan dengan solidaritas kelompok, pembentukan identitas dan strategi mereka dalam bertahan ditengah sistem ekonomi digital. Dengan demikian pula pendekatan antropologi ekonomi dapat digunakan untuk menganalisis pergeseran daripada aktivitas judi *online* bola, yang awalnya hanya menjadi hiburan kemudian menjadi kecanduan sebagai suatu proses dinamika sosial-ekonomi yang dipengaruhi kondisi material mahasiswa.

Saat ini, antropolog cenderung menghasilkan analisis kualitatif yang berpusat pada pengalaman berjudi dan hubungan perjudian dengan konteks sosial budaya yang lebih luas, menekankan bahwa apa yang kita ketahui tentang perjudian tidak dapat dipisahkan dari bagaimana kita mengetahuinya lihat Cassidy, Pisac & Loussouarn, (dalam Pickles 2016). Kontribusi ini penting tetapi kurang dihargai. Rincian etnografi telah menghasilkan data yang sangat baik yang telah digunakan untuk memetakan keberadaan perjudian terhadap fenomena sosial lainnya, korelasi lintas budaya terbaik untuk perjudian adalah keberadaan mata uang yang dikeluarkan negara dan tingkat ketimpangan yang tinggi lihat Binde 2005; Pryor 1977, (dalam Pickles 2016). Data ini menarik, tetapi tidak memadai. Yang terpenting, studi antropologis tentang perjudian telah menunjukkan bahwa makna, penggunaan, strategi, kemanjuran, simbolisme, dan efek perjudian lokal dapat dimanipulasi dan diubah sedemikian rupa sehingga mengganggu konsensus tentang apa yang diwakili perjudian sebagai fenomena sosiologis. Yang muncul justru perjudian sebagai ruang introspeksi sosialbudaya, sebuah ritual yang belum ditentukan yang mengutamakan pembentukannya untuk menginterogasi kemungkinan. Wawasan inilah yang terutama harus dipertimbangkan dalam sintesis yang lebih luas.

Meskipun berbagai penelitian sebelumnya telah membahas fenomena judi *online* dan dampaknya terhadap remaja maupun mahasiswa, sebagian besar kajian tersebut masih berfokus pada aspek umum seperti kerugian finansial, pelanggaran hukum, atau jenis-jenis permainan daring secara luas. Belum banyak penelitian yang secara spesifik menyoroti bagaimana judi *online* bola berperan dalam memicu pergeseran perilaku mahasiswa dari sekadar mencari hiburan menuju pola kecanduan yang memengaruhi kehidupan akademik dan sosial mereka. Selain itu, penelitian terdahulu jarang mengarahkan perhatian pada konteks lokal, khususnya dinamika sosial dan kebiasaan mahasiswa FISIP Unhas yang memiliki karakteristik tersendiri dalam penggunaan teknologi dan

interaksi pergaulan. Kekosongan kajian yang mengupas secara mendalam proses perubahan perilaku tersebut menunjukkan adanya kebutuhan penelitian baru yang mampu menggambarkan secara jelas bagaimana judi *online* bola beroperasi dalam kehidupan mahasiswa, apa saja faktor yang mendorong transisi dari hiburan ke kecanduan, serta bagaimana dampaknya muncul dalam aktivitas perkuliahan maupun kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, penelitian ini mengusung judul “Dampak Judi *Online* Bola: Dari Hiburan ke Kecanduan di Kalangan Mahasiswa FISIP Unhas” untuk mengisi celah tersebut dan memberikan pemahaman yang lebih terarah, spesifik, dan kontekstual mengenai fenomena yang semakin berkembang di lingkungan kampus.

1.2 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka dirumuskan pertanyaan penelitian mengenai Judi *Online* Bola sebagai berikut:

1. Bagaimana mahasiswa FISIP Unhas memaknai judi *online* bola?
2. Bagaimana dampak dari judi *online* bola bagi mahasiswa FISIP Unhas?
3. Bagaimana upaya mahasiswa FISIP Unhas dalam menangani kecanduan judi *online* bola?

1.3 Tujuan Penelitian

Bedasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian yang hendak di capai yakni sebagai berikut:

1. Untuk menjelaskan makna judi *online* bola bagi mahasiswa FISIP Unhas
2. Untuk mengetahui dampak bermain judi *online* bola bagi mahasiswa FISIP Unhas
3. Untuk mendeskripsikan upaya dalam menangani kecanduan terhadap judi *online* bola bagi mahasiswa FISIP Unhas

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini, mahasiswa bisa lebih paham bagaimana fenomena judi *online* muncul dan berkembang di lingkungan kampus, termasuk apa saja yang membuat teman-teman mahasiswa mudah ikut terlibat. Selain itu, hasil penelitian bisa jadi bahan informasi untuk mencegah dampak negatifnya. Penelitian ini juga bisa menambah kesadaran mahasiswa tentang risiko yang mungkin muncul, seperti masalah keuangan, stres, atau terganggunya aktivitas kuliah. Temuan-temuan yang dihasilkan nantinya juga bisa dipakai sebagai referensi bagi penelitian berikutnya yang membahas perilaku mahasiswa atau isu sosial di dunia digital. Selain itu, penelitian seperti ini dapat melatih kemampuan berpikir kritis dan membuat mahasiswa lebih peka terhadap penggunaan teknologi yang dapat berdampak negatif jika tidak dipahami dengan baik.

Manfaat Akademik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai fenomena judi *online* bola. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi sumber referensi yang relevan serta mendorong dilakukannya penelitian lanjutan di masa mendatang. Dengan demikian, penelitian ini dapat memberikan kontribusi akademik bagi peneliti maupun pembaca yang tertarik untuk menelusuri lebih lanjut dampak dari judi *online* bola, baik dari segi sosial, budaya maupun ekonomi.

Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat praktis bagi berbagai pihak. Bagi mahasiswa dan generasi muda, hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan dalam memahami risiko dan dampak negatif dari keterlibatan dalam judi *online* bola. Bagi institusi pendidikan, temuan ini dapat digunakan sebagai dasar dalam merancang program edukasi atau penyuluhan terkait bahaya judi *online*. Sementara itu, bagi masyarakat umum dan orang tua, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kewaspadaan serta peran pengawasan dalam mencegah anak-anak muda terlibat dalam aktivitas perjudian daring. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi referensi awal bagi peneliti lain yang ingin mengembangkan kajian serupa.

1.5 Tinjauan Konseptual

Tinjauan konseptual ini disusun untuk memahami fenomena judi *online* bola yang semakin sering muncul di lingkungan kampus. Pada bagian ini, beberapa konsep dan teori yang relevan akan dibahas untuk melihat bagaimana aktivitas ini muncul, apa yang mendorong mahasiswa terlibat, serta bagaimana praktik tersebut memengaruhi kehidupan sosial di kampus.

Pembahasan ini juga membantu menggambarkan karakteristik judi *online* bola di kalangan mahasiswa mulai memaknai pola bermain, dampak dari judi *online*, hingga bagaimana mahasiswa menangani kecanduan bermain. Selain itu, tinjauan ini penting sebagai dasar dalam menyusun kerangka analisis yang akan digunakan dalam penelitian, agar pembahasan nantinya lebih terarah dan sesuai dengan kondisi nyata di lapangan.

A. Judi *Online* Indonesia

Judi merupakan aktivitas yang dilakukan untuk mempertaruhkan suatu hal yang bernilai dengan menyadari adanya resiko dan harapan tertentu yang belum pasti hasilnya. Aktivitas ini didasari oleh keinginan manusia untuk memperoleh hasil secara cepat tanpa melalui proses kerja keras atau usaha yang panjang. Pada dasarnya, keinginan akan sesuatu yang instan membuat sebagian orang memilih jalan pintas, salah satunya melalui perjudian.

Seiring berkembangnya teknologi, bentuk perjudian pun mengalami transformasi. Salah satu bentuk yang paling populer saat ini adalah judi *online*. Berbeda dengan perjudian konvensional, judi *online* dilakukan melalui jaringan internet dengan memanfaatkan situs web atau aplikasi

tertentu yang menyediakan berbagai jenis permainan taruhan. Judi *online* yang dilakukan melalui platform digital memiliki ragam jenis taruhan, termasuk taruhan olahraga, slot, poker, dan lainnya.

Diantara beragam jenisnya, judi *online* bola merupakan salah satu judi *online* yang sangat diminati generasi muda dan mahasiswa. (Nuraga, 2017) mengungkapkan judi sepak bola *online* adalah judi yang mempergunakan media internet dan olahraga sepak bola untuk melakukan pertarungan, dimana dalam pertandingan tersebut salah satu penjudi harus memilih tim sepak bola yang akan bertanding, mereka membuat perjanjian tentang ketentuan permainan dan apa yang di pertaruhkan dan apabila timnya menang dalam pertandingan, maka dia berhak mendapatkan semua yang dipertaruhkan. Judi *online* sepak bola ini bersifat sembunyi-sembunyi, para petaruh menggunakan ATM, internet banking untuk melakukan cash deposit ke rekening agen situs judi *online*.

Penelitian ini memandang bahwa kemudahan akses melalui internet, dorongan memperoleh hasil secara instan, serta minat terhadap olahraga sepak bola menjadi faktor utama meningkatnya partisipasi mahasiswa dalam praktik judi *online*. Penelitian ini menyoroti bagaimana aktivitas yang awalnya dianggap sebagai hiburan ini dapat berkembang menjadi kecanduan, yang berdampak pada aspek sosial, ekonomi, hingga prestasi akademik mahasiswa. Dengan demikian, konsep judi *online* bola menjadi landasan penting dalam penelitian ini untuk memahami dinamika perubahan perilaku dan risiko yang dihadapi mahasiswa dalam konteks perjudian digital.

B. Adiksi/Kecanduan

Menurut Thakkar (dalam Umaidah 2019) kecanduan merupakan suatu kondisi medis dan psikiatris yang ditandai oleh penggunaan berlebihan (kompulsif) terhadap suatu zat yang apabila digunakan terus menerus dapat memberikan dampak negatif dalam kehidupannya, seperti hilangnya hubungan yang baik dengan keluarga maupun teman atau hilangnya pekerjaan. Sedangkan menurut Davis (dalam Soetjipto,2005) mendefinisikan kecanduan (addiction) sebagai bentuk ketergantungan secara psikologis antara seseorang dengan suatu stimulus, yang biasanya tidak selalu berupa benda atau zat. Dengan demikian kata addiction lebih sesuai untuk diterjemahkan sebagai kecanduan.

Kecanduan merupakan perilaku ketergantungan pada suatu hal yang disenangi atau dapat dikatakan sebagai sebuah sindrom yang dapat menghabiskan sejumlah waktu dan tidak dapat mengontrol kegiatan tersebut. Adanya perilaku kecanduan yang tidak dapat dikontrol atau tidak dapat dihentikan dapat membuat individu menjadi lalai dalam menjalankan kegiatan lain, termasuk pada waktu istirahat yang mempengaruhi kualitas tidur individu tersebut Yuwanto, (dalam Saparuddin 2023).

Dewi et al. (2016) menyatakan bahwa seseorang yang mengalami kecenderungan adiksi dapat menunjukkan gejala withdrawal atau gejala putus zat saat menghentikan aktivitas yang telah menjadi kebiasaannya. Artinya, saat individu berhenti dari kegiatan yang membuatnya kecanduan seperti bermain game *online* atau berjudi, orang tersebut bisa merasakan

kegelisahan, mudah marah, sulit berkonsentrasi, hingga perasaan tidak nyaman secara emosional. Salah satu bentuk adiksi yang umum terjadi saat ini adalah adiksi internet, termasuk di dalamnya aktivitas seperti penggunaan media sosial berlebihan, bermain game, atau judi *online*. Kecenderungan ini tidak hanya berdampak pada kesehatan mental, tetapi juga dapat menimbulkan masalah serius dalam kehidupan akademis, seperti penurunan prestasi belajar, dan dalam fungsi sosial, seperti terganggunya hubungan dengan teman, keluarga, maupun lingkungan sekitarnya.

C. Motivasi dan Perilaku Pelaku

Motivasi dan perilaku individu yang terlibat dalam judi *online* bola tidak semata-mata dipengaruhi oleh keinginan untuk memperoleh keuntungan finansial. Aktivitas ini mencerminkan praktik sosial yang lebih kompleks, yang berkaitan dengan sistem nilai, tekanan sosial, dan kebutuhan emosional individu. Judi *online* bola kerap menjadi pilihan bagi sebagian mahasiswa sebagai bentuk pelarian dari tekanan ekonomi maupun sebagai sarana hiburan.

Dorongan utama yang mendorong seseorang, khususnya mahasiswa, terlibat dalam judi *online* bola meliputi keinginan mendapatkan keuntungan secara cepat, rasa penasaran terhadap permainan, sensasi menghadapi risiko, serta pengaruh dari lingkungan sosial seperti teman sebaya. Putra (2017) menyatakan bahwa keinginan dalam diri seseorang muncul karena adanya faktor yang menarik perhatiannya, kemudian memengaruhi pola pikir dan mendorong untuk mencoba atau terlibat lebih jauh.

Selain motif keuntungan ekonomi, terdapat pula faktor psikologis yang berperan, seperti rasa bosan, stres akademik, dan kebutuhan akan kepuasan instan. Kondisi ini sering kali diperkuat oleh kemudahan akses terhadap platform judi *online*, baik melalui situs web maupun aplikasi mobile. Mahasiswa yang awalnya hanya mencoba, pada akhirnya bisa terjerumus ke dalam pola perilaku berulang akibat kombinasi antara harapan untuk menang, tekanan lingkungan, dan pemenuhan emosional sesaat.

Dalam konteks antropologi, pemahaman terhadap motivasi dan perilaku pelaku judi *online* bola tidak hanya dilihat sebagai perilaku individual semata, tetapi juga sebagai bagian dari konstruksi sosial dan budaya yang lebih luas. Memahami konteks ini menjadi penting untuk mengembangkan pendekatan yang lebih holistik dan efektif dalam mengatasi masalah perjudian. Penelitian ini dapat memberikan wawasan mendalam tentang makna dan fungsi judi dalam kehidupan individu maupun masyarakat, serta bagaimana praktik ini berinteraksi dengan nilai-nilai budaya, norma sosial, dan tekanan ekonomi yang dihadapi mahasiswa dalam kehidupan sehari-hari.

BAB II METODE PENELITIAN

2.1 Jenis dan Pendekatan Penelitian

Metode penelitian yang akan digunakan adalah jenis penelitian kualitatif deskriptif dengan adanya metode pendekatan etnografi. Pendekatan etnografi digunakan karena mampu menggambarkan secara mendalam hubungan antara manusia dan budayanya. Melalui pendekatan ini, penelitian berupaya untuk menguraikan secara terperinci bagaimana judi *online* bola, yang awalnya dianggap sebagai hiburan, dapat berkembang menjadi bentuk kecanduan di kalangan mahasiswa FISIP Universitas Hasanuddin. Etnografi dengan pendekatan kualitatif, seperti observasi partisipan dan wawancara mendalam, memungkinkan peneliti untuk memahami pengalaman judi *online* bola dari sudut pandang orang yang diteliti (*emic perspective*).

Dengan ini dapat menggali motivasi, emosi, dan narasi pribadi yang terkait dengan keterlibatan dalam judi *online* bola, termasuk sensasi kegembiraan, kekecewaan, harapan, dan penyesalan.

2.2 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di lingkungan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik (FISIP) Universitas Hasanuddin, dengan fokus pada mahasiswa sebagai subjek penelitian. Lokasi ini dipilih karena fenomena keterlibatan mahasiswa dalam judi *online* bola cukup sering ditemukan di area FISIP, baik melalui percakapan sehari-hari, pengamatan aktivitas di sekitar kampus, maupun temuan awal dari beberapa mahasiswa yang mengaku pernah mencobanya. Kondisi tersebut membuat peneliti tertarik untuk mengangkat topik ini sebagai fokus penelitian. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk memahami lebih jauh apa yang memotivasi mahasiswa FISIP Unhas terlibat dalam judi *online* bola, serta alasan mereka tetap melakukannya meskipun telah mengetahui risiko yang dapat muncul, seperti kerugian finansial, stres, dan terganggunya aktivitas akademik. Dengan memahami faktor pendorong dan pola pikir mahasiswa, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai dinamika praktik judi *online* di lingkungan kampus serta membantu menemukan upaya pencegahan yang lebih efektif.

2.3 Teknik Penentuan Informan

Teknik penentuan informan pada penelitian ini menggunakan teknik purposive yaitu informan dipilih berdasarkan kriteria yang telah ditentukan sesuai fokus penelitian yang akan dilakukan. Agar data yang didapatkan lebih representative. Pada tahap ini, peneliti dengan sengaja menentukan informan yang memiliki kriteria seperti pelaku judi *online* bola di kalangan mahasiswa Unhas, dan orang-orang yang dianggap rekan atau orang terdekat dari pelaku yang bersangkutan untuk bisa memberikan informasi terkait topik penelitian yang akan diteliti.

Selain itu, pemilihan ini bertujuan untuk memperoleh variasi perspektif yang lebih luas dan menggambarkan dinamika keterlibatan mahasiswa dalam aktivitas tersebut dengan adanya kesepakatan antara peneliti dan informan untuk membuat jadwal melakukan wawancara mendalam terhadap informan.

Informan yang ingin diwawancarai berjumlah 8 orang yang diantaranya 5 orang lakilaki dengan 3 orang perempuan. Dalam penelitian ini juga penulis akan menggunakan nama samaran kepada seluruh informan untuk tetap menjaga kerahasiaan diri mereka. Pada pemberian nama samaran yang diberikan juga tidak ada yang mendekati pada identitas diri mereka. Beberapa dalam penentuan informan yang dipilih ini lebih dulu mencari relasi yang dapat memberikan hubungan terkait apa judul penelitian dari yang di pilih. Sebab itu, diperoleh beberapa informan dari yang telah dipilih dalam tabel berikut:

NO	NAMA	UMUR	JENIS KELAMIN	FAKULTAS
1.	Sanir	22	Perempuan	FISIP
2.	Syin	22	Perempuan	FISIP
3.	Beng	22	Laki-laki	FISIP
4.	Lucky	20	Laki-laki	FISIP
5.	Adam	24	Laki-laki	FISIP
6.	Messi	25	Laki-laki	FISIP
7.	Fila	22	Perempuan	FISIP

Tabel 2. 1 Daftar Informan Penelitian

2.4 Teknik Pengumpulan Data

A. Pengamatan (Observation)

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode observasi untuk mengamati aktivitas judi *online* bola di kalangan mahasiswa. Observasi dilakukan secara langsung terhadap berbagai aktivitas yang berkaitan dengan praktik perjudian daring, tanpa harus terlibat secara aktif dalam kegiatan tersebut. Fokus pengamatan meliputi pola komunikasi daring antar pemain, jenis taruhan yang diminati, serta interaksi mahasiswa dengan platform judi *online*.

B. Wawancara Mendalam (Indepth Interview)

Dalam penelitian ini, wawancara mendalam (*in-depth interview*) digunakan sebagai metode utama dalam pengumpulan data. Wawancara dilakukan dengan merancang panduan wawancara yang disusun secara sistematis, agar dapat menggali informasi yang komprehensif dan mendalam dari para informan. Panduan tersebut difokuskan pada tematisa relevan seperti pemaknaan terhadap judi *online* bola, dampak yang dirasakan oleh para pelaku, serta upaya-upaya pencegahan terhadap potensi kecanduan yang ditimbulkannya.

Proses wawancara tidak hanya bersifat tanya jawab, tetapi juga dilengkapi dengan perekaman suara untuk memastikan akurasi dalam proses transkripsi serta memudahkan analisis lanjutan. Peneliti berupaya membangun suasana komunikasi yang terbuka agar informan merasa nyaman dalam menyampaikan pengalaman dan pandangannya secara jujur.

2.5 Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahapan penting, didukung oleh analisis data lapangan yang berlangsung secara berkelanjutan selama proses pengumpulan data. Tahap pertama adalah merapikan seluruh data penelitian yang terkumpul, termasuk transkrip wawancara dan catatan lapangan peneliti. Proses ini bertujuan untuk memastikan semua data tersusun rapi dan siap untuk dianalisis lebih lanjut. Tahap kedua adalah proses *coding*, di mana data dasar yang telah terkumpul dikodekan secara menyeluruh. Proses ini memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi pola-pola tertentu dalam data dan mengkategorikan informasi yang relevan sesuai dengan tema penelitian. Setelah *coding* selesai, tahap ketiga melibatkan analisis lebih mendalam terhadap data yang telah dikodekan, termasuk hasil-hasil analisis data lapangan yang telah terkumpul, untuk mengungkap temuan yang signifikan terkait dengan pertanyaan penelitian. Selanjutnya, hasil analisis data disusun menjadi termatema utama yang relevan dengan pertanyaan penelitian yang ingin dijawab. Tahap terakhir adalah penulisan laporan penelitian. Laporan ini disajikan secara deskriptif, naratif, dan holistik, untuk memberikan gambaran yang relevan mengenai hasil penelitian yang telah dilakukan.

2.6 Etika Penelitian

Pada tahap awal saya terlebih dahulu akan menyelesaikan administrasi persuratan melalui FISIP Unhas. Setelah disetujui, surat permohonan izin penelitian akan saya masukkan pada Pemerintah Provinsi Sulawesi Selatan. Setelah itu, peneliti akan meminta izin kepada pihak informan dengan

menjelaskan topik, tujuan, dan manfaat dari penelitian ini. Kemudian melakukan observasi sebagai bentuk pendekatan awal sebelum lebih jauh mengumpulkan data. Selain itu, peneliti akan menanyakan kesediaan informan untuk diwawancarai, direkam, dan didokumentasikan. Setelah itu, peneliti akan menanyakan apakah mereka berkenan jika identitas aslinya dicantumkan, apabila tidak maka cukup dengan nama samaran.