

## Memahami Motivasi dan Dampak Judi Slot di Kalangan Mahasiswa

**Rafa Perwira Wibiru\*, Shafa Nurul Zahran, Uswatun Hasanah, Balqis Nabila, Rama Wijaya Abdul Rozak**

Prodi Psikologi, Fakultas Psikologi, Universitas Islam Bandung, Indonesia.

\*rapwibiru@gmail.com, shafanurulzahran@gmail.com, uswatunhasnanahh21@gmail.com, bnabilaa6@gmail.com, ramawijaya@upi.edu

**Abstract.** This study aims to analyze the impact of slot gambling activities that are increasingly spreading among university students and to find the motivation of students who play slot gambling. This is despite the fact that a large number of studies have been conducted on gambling, particularly slot games in university students. This study used qualitative methods, which involved participatory observation and interviews. The purpose of this study was to gain a deeper understanding of individual motivations as well as the impact of playing slots. The results of this study contain a better understanding of university students who participate in slot games and the consequences that may result from such involvement. This research can provide a basis for policy and be good for preventing and addressing the adverse effects of slot gambling among university students. This research also paves the way for further research that can learn more about the psychosocial and motivational aspects of gambling in university students.

**Keywords:** *Gambling, students, university.*

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak dari aktivitas judi slot makin menyebar di kalangan mahasiswa serta mencari motivasi mahasiswa yang bermain judi slot. Terlepas dari fakta bahwa sejumlah besar penelitian telah dilakukan terkait perjudian, khususnya permainan slot pada mahasiswa. Studi ini menggunakan metode kualitatif, yang melibatkan observasi partisipan dan wawancara. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang motivasi individu serta dampak yang ditimbulkan oleh bermain slot. Hasil penelitian ini berisi pemahaman yang lebih baik tentang mahasiswa yang berpartisipasi dalam permainan slot dan akibat yang mungkin dihasilkan dari keterlibatan tersebut. Penelitian ini dapat memberikan dasar untuk kebijakan dan menjadi baik untuk mencegah serta mengatasi efek buruk perjudian slot di kalangan mahasiswa. Penelitian ini juga membuka jalan bagi penelitian lebih lanjut yang dapat mempelajari lebih lanjut tentang psikososial dan motivasi dari perjudian di lingkungan mahasiswa.

**Kata Kunci:** *Judi, mahasiswa, kampus.*

## A. Pendahuluan

Di era sekarang ini, perjudian tidak hanya bisa terjadi pada saat bertatap muka. Tetapi, bisa dilakukan secara daring dan diakses dengan mudah. Kini mereka yang biasanya bermain secara diam-diam, dengan kemajuan teknologi dapat bermain dengan leluasa tanpa rasa cemas karena dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja (Studi Sosiologi et al., 2023) saat ini perjudian tidak hanya terjadi pada pria dewasa tetapi juga bisa terjadi diberbagai kalangan. Khususnya seorang mahasiswa. Mahasiswa biasanya memerlukan berbagai kebutuhan, baik kebutuhan primer maupun sekunder. Untuk memenuhi kebutuhannya mereka sangat bergantung kepada pemberian orang tua nya. Jika hal tersebut tidak dapat memenuhi kebutuhannya, mereka cenderung untuk mencari tambahan. Bagi seorang mahasiswa yang pada dasarnya memiliki kemampuan yang khusus, mereka akan menjual kemampuan tersebut. Namun, lain halnya dengan mahasiswa yang tidak memiliki kemampuan khusus. Mereka akan mencari jalan pintas yang instan, salah satu nya melalui judi slot.

Tidak ada satupun norma yang membenarkan tentang perjudian. Hal ini dikarenakan perjudian merupakan kegiatan yang memiliki dampak buruk bagi pemainnya (Hardiansyah & MSi, 2016). Dampak buruk yang dirasakan oleh individu saat bermain judi slot yang paling utama adalah Gambling Disorder. Ini merupakan kondisi dimana seseorang merasakan adanya dorongan dan paksaan untuk terus bermain judi. Banyak orang yang telah mengalami hal ini berujung dengan menghalalkan segala cara agar ia dapat terus bermain judi. Ini Jika hal ini terus berlangsung, maka, jidak jarang seseorang yang mengalami Gambling Disorder ini melakukan tindak kriminal untuk memenuhi kebutuhannya bermain judi slot. Seperti mencuri (Ghozali et al., n.d.) . Hal ini dapat terjadi karena adanya motivasi berupa kemenangan dengan mendapatkan nominal yang besar diawal permainan. Ketika mereka pernah mendapatkan hal tersebut, mereka ingin terus mendapatkannya. Rasa penasaran dan rasa ingin terus mencoba akan selalu mengelilingi individu tersebut walaupun pada kenyataannya mereka harus mengalami kekalahan. Tidak jarang mereka dalam sehari rela untuk bertaruh mengeluarkan uang dengan jumlah yang besar dengan harapan mereka akan mendapatkan balik modal yang besar pula (Addiyansyah et al., 2023). Padahal pada nyatanya, nihil. Mereka tidak mendapatkan apapun.

Jumlah transaksi yang terjadi mengenai transaksi perjudian di Indonesia yang terdapat di dalam data Pusat Pelaporan dan Analisa Transaksi Keuangan (PPATK) telah menyentuh angka Rp200T. Sejak awal tahun 2023 data ini telah meningkat signifikan dibandingkan periode 2017 hingga 2022. Pembahasan judi slot di kalangan mahasiswa adalah hal yang penting. Karena semakin berkembangnya judi slot akan berdampak signifikan terhadap kehidupan generasi muda.

Secara umum fokus utama penelitian tentang judi slot ini adalah motivasi dan dampak dari judi slot. Penelitian yang dilakukan (Pendidikan & Konseling, n.d.) menghasilkan bahwa alasan utama mengapa judi slot sangat terkenal di masa sekarang ini karena pesatnya perkembangan teknologi terutama di bidang komunikasi. Teknologi komunikasi merupakan salah satu bidang yang paling dinamis di kehidupan manusia.

Tujuan kami meneliti topik ini adalah untuk mengetahui apa motivasi awal dan dampak apa yang dirasakan seorang individu ketika ia terjerumus ke dalam dunia judi slot. Penelitian ini juga lebih di khususkan kepada seorang mahasiswa yang pada dasarnya selalu dipenuhi rasa penasaran dan ingin mencoba sesuatu yang baru bagi mereka tanpa berpikir harus mempertanggung jawabkan hal yang telah mereka perbuat dan dampak apa yang timbul dari hal tersebut.

## B. Metodologi Penelitian

Metode kualitatif kami pilih untuk meneliti topik yang kami angkat pada kali ini. Konsep Miles & Huberman (1994) menjadi landasan utama kami dalam melakukan kegiatan penelitian ini. Terdapat empat tahap yang kami lalui untuk mendapatkan data yang valid. Empat diantaranya adalah; 1) Pengumpulan Data; 2) Reduksi Data; 3) Penyajian Data; dan 4) Penarikan Kesimpulan.

### C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat beberapa faktor mengapa mahasiswa memutuskan untuk masuk kedalam dunia judi slot dan dampak apa yang telah dirasakan oleh mahasiswa selama bermain judi slot. Berikut adalah hasil temuan penelitian kami. Untuk melengkapi empat hal tersebut, kami melakukan sesi wawancara semi-terstruktur kepada pihak yang terkait. Kami mengambil lima orang untuk kami jadikan sampel dari penelitian kami. Lima orang tersebut kami anggap dapat memberikan data yang kami butuhkan.

Keluarga merupakan tempat pendidikan pertama dan terpenting bagi seorang anak. Hal ini penting karena di dalam keluarganya karakter anak mulai terbentuk. Oleh karena itu, keluarga harus mampu menciptakan suasana harmonis dan dinamis. Pembagian peran yang adil dalam keluarga sangat mempengaruhi karakteristik anak.

Faktor keuangan keluarga biasanya mempunyai pengaruh yang besar terhadap suasana keluarga. Secara umum, keluarga dengan keadaan keuangan yang stabil menciptakan suasana yang harmonis dan dinamis. Berdasarkan hasil temuan penelitian, informan kami memiliki latar belakang keluarga yang berbeda-beda.

“Saya lahir di keluarga harmonis dengan kondisi finansial yang berkecukupan. Alhamdulillah saya tidak pernah harus mencari uang sendiri. Padahal, orang tua saya ingin saya fokus pada pendidikan dulu. (R.A dan R.D, komunikasi pribadi 23 November 2023)”

“Ayah dan ibu saya berpisah saat saya berumur 1,5 tahun. Dan sekarang mereka sudah menikah dengan pasangannya. Untuk kondisi keuangan keluarga saya, Alhamdulillah cukup karena mereka semua punya usaha sendiri. (G.Z dan M.V, komunikasi pribadi 23 dan 24 November 2023)”

“Orang tua saya sering bertengkar di depan saya dan adik saya, karena keadaan keuangan keluarga saya terkadang tidak tertahankan. Saya juga dituntut mandiri untuk mendapatkan uang sendiri. (F.A, komunikasi pribadi 23 November 2023)”

Setiap anak yang dilahirkan mempunyai potensi, baik buruknya potensi itu berkembang tergantung dari lingkungan yang memberikan rangsangan pada anak. Anak yang baru dilahirkan ke dunia diibaratkan seperti sebuah kertas putih yang polos dan lingkungannya yang dapat mewarnai kertas putih tersebut. Teori tersebut bernama teori tabula rasa yang dikenalkan oleh seorang filsuf dari inggris yaitu, John Locke.

Berdasarkan hasil temuan penelitian kami, semua informan kami dikelilingi oleh orang-orang yang bermain judi slot. Orang-orang tersebut berasal dari lingkungan kerabat dan juga pertemanan.

“Banyak kerabat dan teman disekeliling saya yang sudah bermain judi slot sejak saya kecil, membuat saya mengenal judi slot bahkan sedari dini (G.Z, R.A, F.A, R.D dan M.V, komunikasi pribadi pada 23 dan 24 November 2023)”

Motivasi adalah keinginan seseorang untuk melakukan sesuatu dengan alasan yang kuat untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Hasil temuan kami, menghasilkan berbagai motivasi dari para informan dibalik mereka melakukan judi slot ini.

“ Bagi saya, judi slot hanya untuk bersenang-senang, tidak ada motivasi khusus mengapa saya bermain judi slot. (R.D dan M.V, komunikasi pribadi pada tanggal 23 dan 24 November 2023)”

“Orang tua saya tidak memberikan uang saku yang cukup ketika saya ingin membeli sesuatu dalam waktu singkat, sehingga saya memilih judi online sebagai solusinya agar saya dapat membeli apa yang saya inginkan (G.Z, R.A, dan F.A komunikasi pribadi pada tanggal 23 November, 2023).”

Tujuan mereka bermain judi online beragam. Ada yang memang membutuhkan uang hasil judi slot itu untuk memenuhi kebutuhan hariannya dan gengsinya ada juga yang bermain judi slot hanya untuk melepas penat semata melihat uang banyak.

“Orang tua saya memberi saya uang saku yang hanya cukup untuk makan. ketika saya ingin bermain dengan teman-teman saya maka saya perlu uang tambahan untuk itu, saya tidak memiliki keterampilan khusus untuk bekerja. Jadi, saya memutuskan judi slot sebagai jalan saya mendapatkan uang. (F.A, komunikasi pribadi 23 November 2023)”

“Saya bermain slot karena saya menyukainya, bukan karena terpaksa atau butuh.

Ketika saya Lelah dan kemudian saya mendapatkan jackpot, disana rasa lelah saya hilang (M.V, G.Z, R.A dan R.D, komunikasi pribadi 23 dan 24 November 2023)”

Rata-rata durasi bermain permainan slot yang informan kami lakukan adalah 1 jam. Namun, hal ini bisa saja berubah tergantung hasil permainan pertama. Mereka mengatakan jika mereka mendapatkan jackpot, mereka akan terus bermain sampai waktu yang tidak dapat ditentukan.

“Waktu terbaik untuk bermain slot biasanya di malam hari karena waktu nya untuk bersantai. Durasinya sekitar 1 jam, namun ketika dapat jackpot biasanya membutuhkan waktu 2-3 jam untuk bermain sekaligus. Tetapi, hal itu bisa saja bertambah atau berkurang tergantung situasi dan kondisi saja (M.V, G.Z, R.A, F.A dan R.D, komunikasi pribadi tanggal 23 dan 24 November 2023)”

Efek yang paling terasa setelah memainkan slot ini adalah perasaan stres dan penyesalan. Mereka yang sudah lama bermain slot tahu bahwa tidak ada faktor dan strategi khusus untuk memenangkan setiap taruhan. Namun kenyataannya, mereka tidak bisa berhenti. Mereka merasa selalu ingin bermain slot.

“Dampak yang saya rasakan lebih banyak dari sisi negatif. Saya merasa malas untuk melakukan apapun, stress, dan hutang dimana mana karena saya penasaran dan ada rasa ingin terus mencoba (G.Z, R.A, F.A, R.D dan M.V, komunikasi pribadi pada tanggal 23 dan 24 November 2023)”

Setiap individu pasti memiliki harapan didalam hidupnya. Begitu pula dengan para informan kami, mereka memiliki harapan tentang hidupnya agar bisa terlepas dari belenggu judi slot ini.

“ Saya tau judi slot ini memiliki banyak dampak negatif, tetapi untuk berhenti, susah sekali. Untuk itu saya sedang berusaha untuk bisa berhenti dari judi slot ini, dengan cara mengurangi intensitas bermain judi slot. Karena menurut saya, kemenangan sejati dari bermain judi slot adalah berhenti bermain judi slot (M.V, komunikasi pribadi pada tanggal 24 November 2023)”

Didalam penelitian Pasha, M. K. (2023) Permainan judi sudah sejak dahulu dimainkan oleh berbagai kalangan masyarakat. Tetapi, pada umumnya golongan bawah merupakan golongan yang paling marak melakukan permainan ini. Alasannya, karena permainan judi ini selain dianggap sebagai sarana hiburan juga dianggap sebagai tempat memperoleh kekayaan oleh mereka. Hal ini terjadi karena judi menawarkan seseorang mendapatkan keuntungan yang besar dengan mudahnya.

Perkembangan teknologi sangat memiliki pengaruh terhadap segala aspek kehidupan. Perkembangan teknologi juga menciptakan sebuah kemudahan bagi manusia. Contohnya adalah tidak ada lagi batasan ruang dan waktu untuk manusia berkomunikasi. Manusia dapat berkomunikasi tanpa harus bertemu secara fisik (Ramli et al., n.d.) Hal ini juga yang mempengaruhi peralihan model perjudian. Perjudian yang dulu nya dilakukan secara langsung bertatap muka, kini dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja tanpa adanya pertemuan secara fisik.

Kemudahan inilah yang banyak disalah gunakan oleh sebagian besar masyarakat. Salah satu penyimpangan yang dilakukan oleh masyarakat adalah permainan judi online jenis slot. Kemudahan untuk mengakses web tersebut membuat semakin banyak orang yang terjerumus masuk kedalam dunia judi slot ini. Tanpa terkecuali para mahasiswa. Dalam penelitian (Sahputra et al., 2022) Para mahasiswa rata-rata berusia remaja berada di dalam fase peralihan menuju dewasa, dimana mereka sedang gencar-gencarnya mencari jati diri mereka. Dalam proses tersebut mereka cenderung mencoba banyak hal semata-mata hanya untuk kesenangan dan kepuasan sementara. Salah satunya adalah rasa penasaran ingin mencoba judi slot. Namun, pada umumnya seorang remaja yang telah terlanjur masuk kedalam judi slot akan menjadi sebuah kebiasaan yang sangat candu bagi dirinya untuk memenangkan setiap permainan yang ada.

Disinilah peran keluarga dibutuhkan. Keluarga yang seharusnya menjadi sarana pendidikan pertama dan utama untuk membentuk karakter anak agar anak tumbuh menjadi seseorang dengan karakter yang baik. Pada kenyataannya, tidak sedikit orang tua yang lupa

akan tanggung jawab mereka kepada anak mereka, mengabaikan anaknya tumbuh dan berkembang di lingkungan yang pada dasarnya orang tua pun tidak mengetahui bagaimana kondisi lingkungan tersebut. Pada akhirnya anak akan tumbuh sesuai dengan apa yang ada (Hyoscyamina, n.d.)

Jika orang tua sudah mengabaikan anaknya, maka anak akan dibesarkan secara tidak langsung oleh lingkungannya. Lambat laun lingkungan tempat anak tumbuh akan membentuk karakter anak tersebut. Anak biasanya meniru apa yang mereka lihat sehingga karakter yang dihasilkan tidak akan jauh berbeda dengan lingkungan tempat ia tumbuh. Beruntung rasanya jika anak tersebut tumbuh dilingkungan yang tepat dan memberikan dampak positif bagi hidupnya. Namun, faktanya Sebagian besar anak yang tidak terpantau oleh orang tua mereka terjerumus kepada lubang yang salah dan terjadilah penyimpangan, salah satunya adalah judi slot.

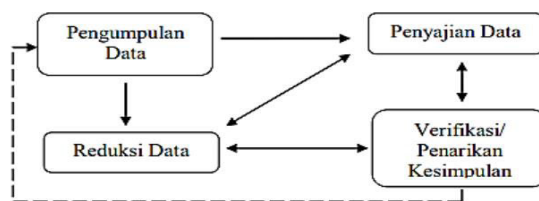
Judi slot dengan segala kemudahannya dan tawaran mendapatkan uang dengan nominal yang besar membuat banyak kalangan tergiur dan akhirnya memutuskan untuk bermain judi slot. Kalangan yang paling banyak termakan iklan judi slot banyaknya berasal dari kalangan mahasiswa yang masih berada di fase peralihan menuju manusia dewasa. Dorongan utama para mahasiswa memutuskan bermain judi slot adalah mereka memiliki rasa gengsi yang tinggi untuk menonjolkan eksistensinya.

Mahasiswa yang telah masuk kedalam dunia judi slot selain mengorbankan materi, mereka juga rela mengorbankan waktu mereka hanya untuk bermain judi slot dengan harapan dapat memenangkan permainan judi slot ini. Dari hasil temuan penelitian (Sahputra et al., 2022) mahasiswa setelah mengenal judi slot akan merasakan beberapa dampak yang dihasilkan dari judi slot. Secara materi ia tentu akan merasa dirugikan karena tidak mendapatkan hal yang ia inginkan, kemudian ditinjau dari sisi agama para mahasiswa yang sudah kecanduan akan lalai dalam melaksanakan ibadah karena waktu mereka telah habis digunakan untuk bermain judi slot. Segi pendidikan pun ikut terkena dampaknya, prestasi akan terus menurun karena rasa malas untuk belajar.

Menurut Imam Ghozali dan Rachmad Risqy K (2023) dalam (Ghozali et al., n.d.) menyatakan bahwa yang paling utama adalah Gambling Disorder yaitu kondisi dimana seseorang merasakan adanya dorongan dan paksaan untuk terus bermain judi. Karena adanya dorongan dan paksaan tersebut maka seseorang akan terus merasa bahwa ia harus terus bermain judi.

Selanjutnya, judi slot juga bisa mengakibatkan depresi dan juga rasa cemas yang berlebih. Ketika seseorang terus bermain judi slot, maka mereka akan rela mengeluarkan hartanya hanya untuk bermain judi slot. Mereka melakukannya karena terus dibayang-bayangi oleh keinginan kuat untuk menang. Ketika hartanya telah habis untuk bermain judi slot, mereka akan meminta bantuan dari orang lain berupa pinjaman agar ia tetap bisa bermain judi slot. Ketika hal ini secara konsisten terjadi, maka pikiran mereka akan bertambah dan keinginan untuk menang akan semakin kuat. Mereka akan semakin gencar bermain judi slot juga semakin gencar mencari pinjaman dari berbagai pihak. Pikiran akan sulit untuk berpikir cerdas. Dikhawatirkan ketika hal ini terjadi dan kondisi semakin menyudutkan mereka, mereka akan melakukan tindakan kriminal yang dapat membahayakan dirinya juga orang lain.

Penyimpangan perjudian akan sulit untuk dihentikan. Seseorang yang telah kecanduan judi slot tidak dapat dihentikan begitu saja. Perasaan senang ketika memenangkan permainan judi slot ini menyebabkan rasa nyaman dan menyenangkan bagi seseorang yang telah terjebak didalam dunia judi slot. Alasan lainnya adalah adanya ilusi bahwa mereka akan terus menang dalam setiap permainan dan menjadi seseorang dengan kekayaan melimpah membuat mereka akan terus bermain meskipun telah mengalami kerugian yang besar.



**Gambar 1.** Metode Pengumpulan Data

**Tabel 1.** Karakteristik Partisipan

Inisial	Jenis Kelamin	Umur	Semester	Universitas	Pendapatan Tertinggi
M.V	Laki-laki	19 Tahun	1	Politeknik Kesejahteraan Sosial Bandung	Rp6.000.000
G.Z	Laki-laki	19 Tahun	3	Universitas Teknologi Yogyakarta	Rp2.000.000
R.A	Laki-laki	20 Tahun	3	Institut Agama Islam Negeri Cirebon	Rp1.500.000
F.A	Laki-laki	20 Tahun	3	Universitas Islam Indonesia	Rp1.000.000
R.D	Laki-Laki	21 Tahun	5	Yogyakarta Universitas Presiden Jakarta	Rp800.000

Sumber: Data Penelitian yang Sudah Diolah, 2023.

Kelima orang itu memiliki jenis kelamin laki-laki. Perjudian memang tidak dapat dibatasi oleh jenis kelamin. Tetapi, kami tidak menemukan seorang informan berjenis kelamin perempuan. Dikarenakan perempuan tertutup untuk membagikan informasi yang ingin kami dapatkan. Berbeda halnya dengan laki-laki yang biasanya lebih terbuka, membuat kami lebih mudah untuk mendapatkan informasi yang dapat memenuhi data yang kami perlukan. Juga pada umumnya perjudian lebih identik dengan laki-laki. Hal ini didukung oleh adanya rasa berani mengambil resiko yang dimiliki oleh laki-laki. Dapat dilihat dari berbagai aspek kehidupan dimana laki-laki lebih tertarik untuk mencoba sesuatu yang baru dan menantang, termasuk judi slot yang menawarkan keuntungan yang besar dikala seseorang itu memenangkan permainan judi slot tersebut. Padahal pada kenyataannya judi slot tidak akan memenangkan setiap pemainnya.

Untuk menghubungi mereka, kami menghubungi empat dari lima orang tersebut

melalui aplikasi WhatsApp dikarenakan adanya keterbatasan jarak antara kami dengan informan. Satu lainnya kami temui secara tatap muka. Kami menjaga kerahasiaan dan privasi para informan. Maka dari itu, kami sepakat untuk menyamarkan nama informan kami dengan hanya menuliskan inisial nama mereka.

Proses penelitian diawali dengan wawancara semi terstruktur kepada masing-masing informan untuk memperoleh informasi detail mengenai motivasi awal mengapa mahasiswa tersebut memutuskan bermain judi slot dan dampak yang telah dirasakan setelah terjerumus masuk kedalam dunia judi slot. Wawancara dilakukan pada 23 November 2023 dengan cara bertukar pesan lewat WhatsApp sebanyak 3 orang; ; via video conference pada tanggal 23 November 2023 pukul 18.30 sebanyak 1 orang; wawancara secara langsung bertatap muka pada tanggal 24 November 2023 pukul 10.20 sebanyak 1 orang. Rata-rata durasi untuk wawancara adalah 13 menit. Umumnya didalam wawancara ditanyakan tentang 1) latar belakang keluarga; 2) lingkungan tempat tumbuhnya; 3) motivasi dan alasan bermain permainan slot; 4) durasi bermain judi slot; 5) dampak yang dirasakan setelah terjun ke permainan slot; 6) harapan kedepannya.

Telepon genggam dan juga lembar observasi merupakan alat utama yang kami gunakan untuk melengkapi sesi wawancara kami. Telepon genggam digunakan untuk menghubungi empat informan kami melalui WhatsApp dan satu untuk merekam hasil wawancara kami dengan meminta izin terlebih dahulu kepada informan. Dan lembar observasi untuk mencatat data hasil wawancara kami.

#### **D. Kesimpulan**

Setelah kami melakukan penelitian tentang motivasi apa yang membuat para mahasiswa ini memutuskan untuk bermain judi slot kami menemukan bahwa informan kami pada awalnya hanya penasaran dan ingin mencoba judi slot. Keinginan ini didukung oleh keadaan lingkungan yang mana mereka banyak dikelilingi oleh orang-orang yang terlebih dahulu mengenal judi slot. Bahkan, menurut penuturan salah satu informan kami, didalam keluarganya banyak yang senang bermain judi slot. Maka, tidak mengherankan jika informan kami akan mengikutinya. Selain dari pihak keluarga, informan kami banyak mengenal judi slot lewat teman-temannya. mereka yang hanya ingin mengisi waktu luangnya harus merasakan dampak negatif dari judi slot ini.

Judi slot tentu akan berdampak pada psikologi individu yang senang bermain judi slot. Yang paling sering terjadi ketika seorang individu bermain judi slot adalah mereka mengalami Gambling Disorder, Depresi, dsb.

Mereka juga memiliki lusi bahwa mereka akan memenangkan permainan judi dan kemudian menjadi seseorang dengan kekayaan yang melimpah. Padahal, pada kenyataan mereka telah mengalami kerugian yang besar dari judi slot ini.

Jika hal tersebut terus terjadi, bukan tidak mungkin mereka akan bertindak kriminal untuk memenuhi kebutuhannya bermain judi slot. Namun, untuk berhenti dari dunia judi slot juga bukan perkara yang mudah. perlu adanya dukungan dari lingkungan juga kemauan dari diri individu tersebut untuk berhenti dari dunia yang merusak hidupnya secara perlahan. (Ramli et al., n.d.)

#### **Acknowledge**

Kami ingin mengucapkan terima kasih kepada seluruh mahasiswa yang telah berpartisipasi pada penelitian ini secara sukarela, juga kepada dosen pembimbing yaitu Bapak Rama Wijaya Abdul Razak, Prodi Pekerja Sosial, dan Politeknik Kesejahteraan Sosial Bandung yang telah mendukung penelitian ini.

#### **Daftar Pustaka**

- [1] Addiyansyah, W., Artikel, S., & Judi Online Remaja, K. (2023). *KECANDUAN JUDI ONLINE DI KALANGAN REMAJA DESA CILEBUT BARAT KECAMATAN SUKARAJA KABUPATEN BOGOR KATA KUNCI ABSTRAK* (Vol. 1, Issue 1). <https://Journal.Awatarapublisher.Com/Index.Php/Manifesto>
- [2] Ghozali, I., Tinggi, S., Ushuluddin, I., Qur'an, D., Risqy, R., Sekolah, K., Ilmu, T., & Darul Qur'an, U. (N.D.). *Hukum Bermain Slot Online*.
- [3] Hardiansyah, S., & Msi, H. (2016). ONLINE GAMBLING ACTIVITIES AMONG THE STUDENTS IN THE CITY OF PEKANBARU (A Study Of Online Gambling On Five Internet Kiosks In The Village Maharatu, District Marpoyan Damai). In 2 *JOM FISIP* (Vol. 3, Issue 1). <http://Bambang.Staff.Uii.Ac.Id/200810/17/Perjudian->
- [4] Hyoscyamina, D. E. (N.D.). *PERAN KELUARGA DALAM MEMBANGUN KARAKTER ANAK*. <http://Www.Pikiranrakyat.Co.Id/Hikmah>
- [5] Pendidikan, J., & Konseling, D. (N.D.). Fenomena Judi Online Di Kalangan Remaja Dan Faktor Penyebab Maraknya Serta Pandangan Hukum Positif Dan Hukum Islam (Maqashid Syariah) (Vol. 5).
- [6] Ramli, M., Haris, A., Heru, ;, & Rusdayani, A. (N.D.). HASANUDDIN JOURNAL OF SOCIOLOGY (Hjs). *Hasanuddin Journal Of Sociology (HJS)*, 1(2), 127–138.
- [7] Sahputra, D., Afifa, A., Salwa, A. M., Yudhistira, N., & Lingga, L. A. (2022). Dampak Judi Online Terhadap Kalangan Remaja (Studi Kasus Tebing Tinggi). *Islamic Counseling : Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 6(2), 139. <https://doi.org/10.29240/jbk.v6i2.3866>
- [8] Pasha, M. K. (2023). INTERAKSI SOSIAL DAN MOTIVASI BERMAIN JUDI ONLINE (Studi Pada Mahasiswa Di Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Lampung).
- [9] Studi Sosiologi, P., Abdullah, A., Parasit, L., & Prodi Sosiologi, Y. (2023). PENYIMPANGAN SOSIAL PERILAKU JUDI DAN DAMPAKNYA TERHADAP KEHARMONISAN KELUARGA (Studi Kasus Tiga Keluarga Di Kelurahan Takimpo, Kabupaten Buton).
- [10] Jannah, A. M., Al Wafi, M. O. Z., & Aliyan, S. (2023). PERILAKU JUDI ONLINE PADA MASYARAKAT BERAGAMA DI INDONESIA. *Islamic Education*, 1(3), 348-357.
- [11] Adidjaja, N., Irawan, Y. R., Zhang, K., Chandra, A. S., & Cahyani, C. E. (2023). Efek Perjudian Online Terhadap SDM Indonesia. *Nomos: Law Review*, 1(01).
- [12] Lister, J. J., Nower, L., & Wohl, M. J. (2016). Gambling Goals Predict Chasing Behavior During Slot Machine Play. *Addictive Behaviors*, 62, 129-134.
- [13] Agrippina, F. K., & Nugrahawati, E. N. (2023, January). Pengaruh Peran Teman Sebaya Terhadap Gambling Intention Pada Mahasiswa Pemain Judi Slot Online Di Kota Bandung. In *Bandung Conference Series: Psychology Science* (Vol. 3, No. 1).
- [14] Cameron, L., & Ride, J. (2023). The Role Of Mental Health In Online Gambling Decisions: A Discrete Choice Experiment. *Social Science & Medicine*, 326, 115885.
- [15] Nugroho, C. K. A., & Haryono, H. (2022). Fenomena Judi Slot Online Sebagai Trend Mahasiswa. *Jurnal Revolusi Indonesia*, 2(5).
- [16] Dzar Nurul Halimah, & Nawangsih, E. (2021). Studi Deskriptif Mengenai Happiness Pada Mahasiswa Pengguna Media Sosial Di Kota Bandung. *Jurnal Riset Psikologi*, 1(1), 7–11. <https://doi.org/10.29313/jrp.v1i1.87>
- [17] Purnama, H., Hedi Wahyudi, & Suhana. (2023). Terapi Berbasis Internet Untuk Meningkatkan Self-Regulasi Pada Mahasiswa Dengan Internet Gaming Disorder. *Jurnal Riset Psikologi*, 1–8. <https://doi.org/10.29313/jrp.v3i1.1704>
- [18] Safira, N. A., & Fanni Putri Diantina. (2021). Pengaruh Perceived Behavioral Control Terhadap Intensi Mengurangi Waktu Penggunaan Instagram Pada Mahasiswa Adiksi. *Jurnal Riset Psikologi*, 1(1), 42–50. <https://doi.org/10.29313/jrp.v1i1.152>