



---

**Pola, Durasi, dan Motivasi Perjudian Online: Survei Mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan**

**Muflih Wahid Hamid<sup>1</sup>, Nukhrawi Nawir<sup>2</sup>, Nurul Musfira Amahoru<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup> Univeristas Negeri Makassar

**Jl. Wijaya Kusuma No.14, Banta-Bantaeng, Kec. Rappocini, Kota Makassar, Sulawesi Selatan 90222**

**Email: muflihwahidhamid@unm.ac.id**

**Abstrak**

Penelitian ini menyajikan survei deskriptif mengenai perilaku judi online di kalangan 340 mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Makassar. Sebanyak 13% responden (n=44) melaporkan pengalaman berjudi daring, dengan mayoritas laki-laki (57,9%) dan berusia ≤20 tahun (71,4%). Durasi keterlibatan terdistribusi: <6 bulan (41%), 6–12 bulan (24%), 1–3 tahun (12%), dan >3 tahun (23%). Jenis permainan favorit adalah taruhan olahraga (44%) dan slot online (43%). Motivasi utama meliputi mencari uang tambahan (35%) dan pengaruh teman sebaya (35%), diikuti iseng/hobi (18%) dan mengisi waktu luang (12%). Data demografis menunjukkan responden tersebar di berbagai program studi: PKO (55,7%), Adminkes (12,1%), Gizi (10,0%), Fisioterapi (7,9%), Ikor (6,4%), PJKR (5,7%), dan PJKR SD (2,1%). Analisis deskriptif menggunakan frekuensi, persentase, mean, dan standar deviasi, serta visualisasi grafik. Hasil mengindikasikan bahwa meskipun sebagian besar keterlibatan bersifat baru, terdapat kelompok dengan pengalaman panjang (>3 tahun). Temuan ini menggarisbawahi kebutuhan intervensi preventif dan penelitian lanjutan dengan desain longitudinal dan mixed-methods untuk menggali faktor psikososial dan tingkat kecanduan. Implementasi program edukasi di kampus direkomendasikan untuk meminimalkan risiko dan mendukung kesejahteraan mahasiswa.

**Kata Kunci:** Judi online; Mahasiswa; Perilaku; Motivasi; Prevalensi

---

**PENDAHULUAN**

Perkembangan teknologi digital telah membawa kemudahan akses terhadap berbagai aktivitas daring, termasuk perjudian online. Secara global, prevalensi keterlibatan mahasiswa dalam aktivitas perjudian online menunjukkan tren peningkatan yang signifikan (Gainsbury et al., 2015). Di Indonesia, fenomena ini juga mulai menjadi perhatian, seiring dengan meningkatnya penggunaan internet di kalangan usia muda, termasuk mahasiswa (Kementerian Komunikasi dan Informatika, 2023).

Kondisi perjudian online di Indonesia sendiri kian mengkhawatirkan. Indonesia tercatat sebagai negara dengan jumlah pengguna judi online tertinggi, dengan estimasi mencapai 4 juta pemain (Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan, 2024). Yang lebih memprihatinkan, keterlibatan dalam judi online tidak hanya ditemukan pada orang

dewasa, tetapi juga pada anak-anak. Berdasarkan data demografis yang diungkapkan dalam Podcast JUMATAN edisi 26 Juli 2024 bersama Deputi Bidang Koordinasi Peningkatan Kualitas Anak, Perempuan, dan Pemuda Kemenko PMK, sekitar 2% pemain atau 80.000 orang berusia di bawah 10 tahun. Selain itu, 11% atau 440.000 pemain berusia antara 10 hingga 20 tahun, sementara 13% atau 520.000 pemain berada pada rentang usia 21 hingga 30 tahun. Usia 30 hingga 50 tahun mendominasi dengan 40% (sekitar 1.640.000 pemain), dan kelompok usia di atas 50 tahun menyumbang 34% atau 1.350.000 pemain. Data ini menunjukkan bahwa perjudian online telah merambah berbagai kelompok usia, termasuk generasi muda yang seharusnya menjadi perhatian utama dalam bidang pendidikan dan pengembangan karakter (Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan, 2024).

Keterlibatan dalam perjudian online pada mahasiswa menimbulkan sejumlah kekhawatiran, terutama terkait dampaknya terhadap performa akademik, kesehatan mental, serta perilaku sosial. Studi menunjukkan bahwa keterlibatan dalam perjudian online dapat berkontribusi pada penurunan prestasi akademik, peningkatan stres, kecemasan, bahkan risiko perilaku adiktif (Canale et al., 2016). Selain itu, perjudian online juga dikaitkan dengan peningkatan impulsivitas, pengambilan keputusan berisiko, serta masalah keuangan di kalangan mahasiswa.

Di Indonesia, khususnya di lingkungan Universitas Negeri Makassar, belum terdapat penelitian yang secara khusus mengkaji perilaku judi online di kalangan mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan (FIKK UNM). Mahasiswa FIKK UNM, yang sebagian besar berasal dari program studi yang berkaitan dengan bidang olahraga dan kesehatan, berpotensi memiliki dampak jangka panjang akibat perilaku judi online, baik secara pribadi maupun profesional. Sebagai calon pendidik dan pelatih di bidang olahraga dan kesehatan, perilaku berisiko seperti judi online dapat memengaruhi kualitas pengajaran dan interaksi mereka dengan atlet atau peserta didik di masa depan. Oleh karena itu, penting untuk melakukan survei awal untuk memperoleh gambaran mengenai prevalensi, pola, dan persepsi mahasiswa FIKK UNM terkait perjudian online. Penelitian ini bertujuan untuk mengisi kekosongan penelitian di tingkat lokal mengenai perilaku judi online di kalangan mahasiswa FIKK UNM. Dengan demikian, diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan data dasar yang berguna untuk merancang kebijakan pencegahan dan intervensi yang lebih tepat sasaran di masa mendatang.

## **METODE PENELITIAN**

### **1. Jenis Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif yang bertujuan untuk memperoleh gambaran awal mengenai perilaku judi online di kalangan mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan (FIKK), Universitas Negeri Makassar (UNM). Pendekatan ini dipilih untuk mengidentifikasi prevalensi, pola partisipasi, serta persepsi mahasiswa terhadap risiko judi online tanpa melakukan manipulasi terhadap variabel penelitian.

### **2. Populasi dan Teknik Pengambilan Sampel**

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa aktif FIKK UNM pada tahun akademik berjalan (Genap 2024-2025). Sampel penelitian diambil menggunakan teknik non-probability sampling, dengan pendekatan purposive sampling. Kriteria inklusi sampel meliputi:

- a. mahasiswa aktif minimal semester II,
- b. bersedia berpartisipasi dalam pengisian kuesioner secara sukarela.

Target jumlah responden dalam survei ini adalah 100 hingga 200 mahasiswa, guna memperoleh data deskriptif yang cukup representatif untuk analisis awal.

### **3. Instrumen Penelitian**

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner yang dikembangkan berdasarkan studi literatur terkait perilaku judi online di kalangan remaja dan mahasiswa. Kuesioner akan disebarakan dalam format online (melalui Google Forms) dan offline (hardcopy) untuk mengakomodasi seluruh mahasiswa yang mungkin memiliki keterbatasan akses internet. Kuesioner terdiri atas beberapa bagian utama, yaitu:

- a. Data Demografis (usia, jenis kelamin, semester, dan penggunaan internet harian)
- b. Perilaku Judi Online (pengalaman berjudi online, frekuensi, durasi)
- c. Jenis Judi yang Diikuti (sports betting, slot online, poker online, dll.)
- d. Motivasi Berjudi (hiburan, tekanan teman sebaya, mencari keuntungan, dan sebagainya)
- e. Persepsi Risiko (pandangan mahasiswa terhadap dampak negatif judi online)

#### 4. Teknik Pengumpulan Data

Data dikumpulkan melalui distribusi kuesioner kepada mahasiswa FIKK UNM. Partisipasi dalam penelitian bersifat sukarela, dengan tetap menjaga kerahasiaan identitas responden sesuai prinsip etika penelitian. Penyebaran dilakukan melalui:

- Grup WhatsApp mahasiswa,
- Pengumuman langsung di kelas,
- Pembagian link Google Forms kepada koordinator kelas.

#### 5. Teknik Analisis Data

Data yang terkumpul akan dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif. Analisis yang dilakukan meliputi:

- Frekuensi dan persentase untuk menggambarkan karakteristik responden dan pola partisipasi judi online,
- Rata-rata (mean) dan simpangan baku (standard deviation) untuk mendeskripsikan intensitas atau frekuensi perilaku perjudian,
- Visualisasi data dalam bentuk tabel, diagram batang (bar chart), dan diagram lingkaran (pie chart) untuk memperjelas temuan penelitian.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Tabel. 1. Profil Demografis Responden

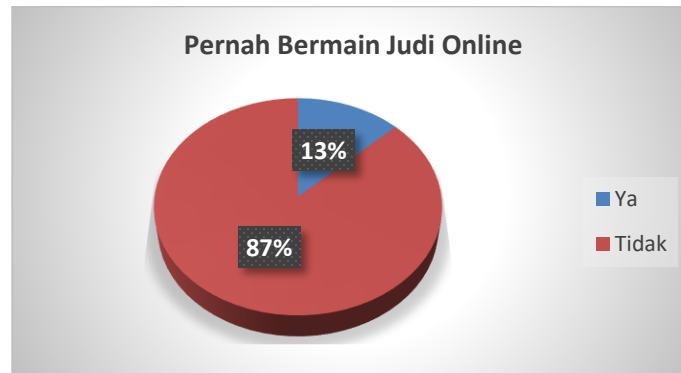
Variabel	Kategori	Frekuensi (n)	Persentase (%)
Jenis Kelamin	Laki-laki	197	57,9
	Perempuan	143	42,1
Usia	≤ 20 tahun	243	71,4
	21–23 tahun	92	27,2
	> 23 tahun	15	4,3
Semester	Semester 2	112	32,94
	Semester 4	98	28,82
	Semester 6	81	23,82
	Semester 8	49	14,41
Jurusan dan Program Studi	Pendidikan Kepelatihan Olahraga	189	55,7
	Pendidikan Jasmani	19	5,7

Kesehatan dan Rekreasi		
Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Ke-SD-an	7	2,1
Ilmu Keolahragaan	22	6,4
Gizi	34	10
Fisioterapi	27	7,9
Administrasi Kesehatan	41	12,1

Berdasarkan hasil survei yang dilakukan terhadap 340 mahasiswa, terdapat variasi dalam kategori demografis responden yang terdiri dari jenis kelamin, usia, dan semester studi. Sebanyak 197 mahasiswa (57,9%) responden adalah laki-laki, sementara 143 mahasiswa (42,1%) adalah perempuan. Data ini menunjukkan bahwa mayoritas responden adalah laki-laki. Mayoritas responden berusia  $\leq 20$  tahun, yaitu sebanyak 243 mahasiswa (71,4%). Sementara itu, 92 mahasiswa (27,2%) berusia antara 21 hingga 23 tahun, dan 15 mahasiswa (4,3%) berusia di atas 23 tahun. Temuan ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden berada dalam rentang usia muda, yaitu di bawah 21 tahun. Berdasarkan semester studi, 112 mahasiswa (32,94%) berada di Semester 2, 98 mahasiswa (28,82%) berada di Semester 4, 81 mahasiswa (23,82%) berada di Semester 6, dan 49 mahasiswa (14,41%) berada di Semester 8. Hal ini menunjukkan bahwa survei ini mencakup mahasiswa dari berbagai tingkat semester, dengan mayoritas berasal dari semester awal (Semester 2 dan 4).

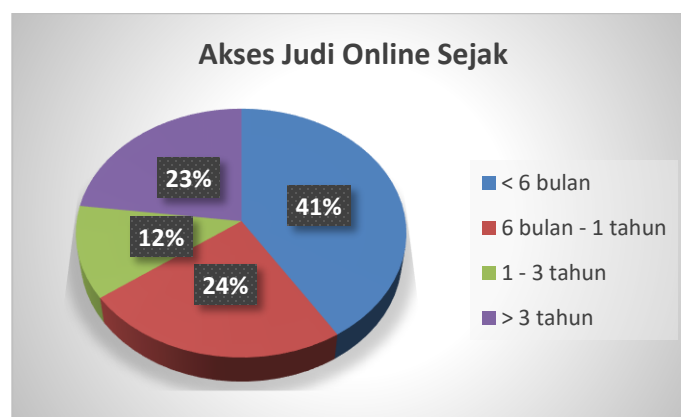
Dari total 340 mahasiswa yang menjadi responden, mayoritas berasal dari Program Studi Pendidikan Kepelatihan Olahraga (PKO), yaitu sebanyak 189 mahasiswa (55,7%). Program Studi Administrasi Kesehatan (Adminkes) menempati urutan kedua dengan 41 mahasiswa (12,1%), diikuti oleh Program Studi Gizi dengan 34 mahasiswa (10,0%), dan Program Studi Fisioterapi sebanyak 27 mahasiswa (7,9%). Program Studi Ilmu Keolahragaan (Ikor) menyumbang 22 mahasiswa (6,4%), sedangkan Program Studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi (PJKR) terdiri dari 19 mahasiswa (5,7%). Terakhir, Program Studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi untuk Pendidikan Dasar (PJKR ke SD-an) tercatat sebagai kelompok terkecil dengan 7 mahasiswa (2,1%).

Komposisi ini mencerminkan keberagaman latar belakang akademik dalam sampel penelitian, yang penting untuk dipertimbangkan dalam analisis perilaku judi online di kalangan mahasiswa FIKK UNM.



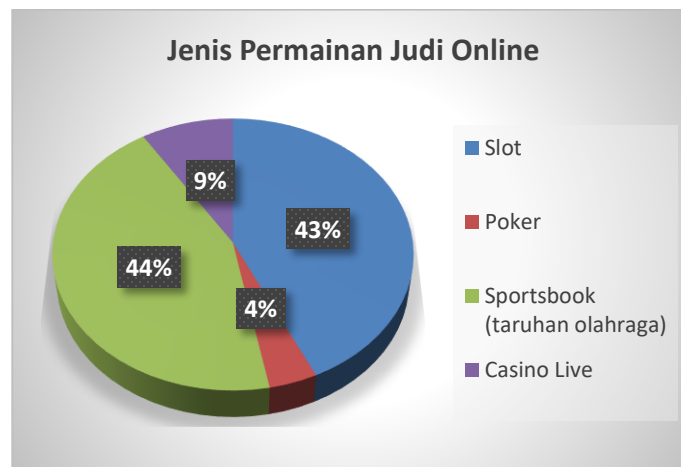
Gambar 1. Data Judi Online Mahasiswa

Dari 340 mahasiswa yang disurvei, sebanyak 44 mahasiswa (13%) melaporkan pernah terlibat dalam aktivitas judi online. Di antara 44 mahasiswa tersebut, durasi keterlibatan mereka dalam judi online bervariasi. Sebanyak 41% mengakses judi online kurang dari enam bulan, 24% terlibat selama enam bulan hingga satu tahun, 12% telah berpartisipasi antara satu hingga tiga tahun, dan 23% lainnya telah terlibat dalam judi online lebih dari tiga tahun. Temuan ini menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa yang terlibat dalam judi online memiliki paparan yang relatif baru, meskipun sebagian juga menunjukkan keterlibatan yang lebih lama, yang mencerminkan berbagai tingkat pengalaman dan potensi perilaku berisiko.



Gambar 2. Durasi Akses Judi Online Mahasiswa

Dari 44 mahasiswa yang melaporkan pernah terlibat dalam judi online, durasi akses mereka bervariasi sebagai berikut. Sebanyak 41% mahasiswa melaporkan telah mengakses judi online kurang dari enam bulan. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa yang terlibat dalam judi online memiliki paparan yang relatif baru terhadap aktivitas tersebut. Sebanyak 24% mahasiswa mengakses judi online antara enam bulan hingga satu tahun. Rentang waktu ini menunjukkan bahwa sebagian mahasiswa sudah mulai terlibat lebih lama, meskipun belum mencapai periode yang lebih panjang. Sebanyak 12% mahasiswa mengakses judi online selama satu hingga tiga tahun. Persentase ini menggambarkan kelompok mahasiswa yang terlibat dalam perjudian online dalam jangka waktu menengah. Sebanyak 23% mahasiswa melaporkan telah mengakses judi online selama lebih dari tiga tahun. Ini menunjukkan bahwa ada sejumlah mahasiswa yang terlibat dalam perilaku ini dalam jangka waktu yang relatif lama, yang mungkin berisiko lebih tinggi.



Gambar 3. Distribusi Jenis Permainan Judi Online Mahasiswa

Berdasarkan data dari 44 mahasiswa yang pernah terlibat dalam judi online, distribusi jenis permainan yang diakses adalah sebagai berikut:

1. Slot Online (43%)

Sebanyak 43% responden memilih permainan slot online sebagai bentuk judi yang paling sering dimainkan. Persentase ini menunjukkan bahwa hampir separuh mahasiswa yang berjudi online tertarik dengan mekanisme permainan yang sederhana dan instan.

2. Sportsbook atau Taruhan Olahraga (44%)

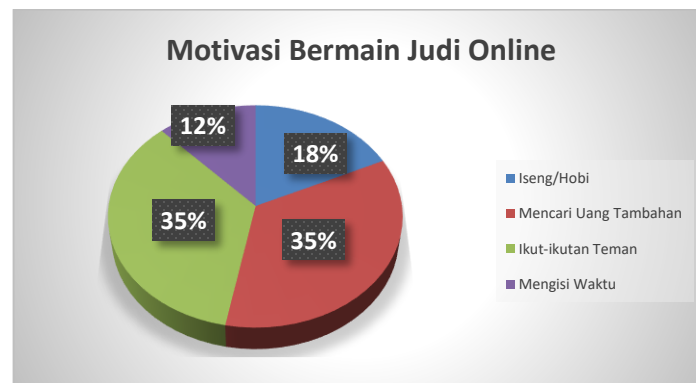
Taruhan olahraga menduduki posisi teratas dengan 44% responden. Hal ini mencerminkan minat yang tinggi terhadap kegiatan taruhan pada pertandingan atau event olahraga, kemungkinan dipengaruhi oleh latar belakang akademik dan ketertarikan mahasiswa PKO terhadap olahraga.

### 3. Poker Online (4%)

Poker online hanya diminati oleh 4% responden. Rendahnya persentase ini dapat menunjukkan bahwa permainan dengan tingkat kompleksitas strategi yang lebih tinggi tidak menjadi pilihan utama di kalangan mahasiswa yang disurvei.

### 4. Casino Live (9%)

Sebanyak 9% responden melaporkan pernah bermain casino live, yaitu permainan casino yang disiarkan secara real-time dengan dealer sungguhan. Persentase ini relatif kecil, namun tetap menunjukkan keberagaman preferensi dalam jenis permainan judi online.



Gambar 4. Motivasi Bermain Judi Online Mahasiswa

Berdasarkan data ditemukan bahwa motivasi mahasiswa FIKK UNM yang pernah terlibat dalam aktivitas judi online ( $n = 44$ ) mengungkapkan hasil berikut ini:

#### 1. Mencari Uang Tambahan (35%)

Dari 44 responden, sebanyak 15 mahasiswa (35%) mengungkapkan bahwa motivasi utama mereka bermain judi online adalah untuk mencari uang tambahan. Temuan ini menunjukkan bahwa kebutuhan finansial menjadi pendorong signifikan bagi sebagian mahasiswa untuk terlibat dalam perjudian daring.

#### 2. Ikut-ikutan Teman (35%)

Sebanyak 15 mahasiswa lainnya (35%) menyatakan bahwa mereka bermain judi online karena pengaruh teman atau ikut-ikutan. Hal ini konsisten dengan konsep konformitas sosial

dalam psikologi yang menegaskan peran tekanan kelompok dalam memengaruhi perilaku individu.

### 3. Iseng/Hobi (18%)

Sebanyak 8 mahasiswa (18%) mengaku bermain judi online semata-mata karena alasan iseng atau sebagai hobi. Meskipun proporsinya lebih kecil dibandingkan dengan motivasi finansial dan sosial, kelompok ini menunjukkan adanya aspek rekreasi dalam perilaku perjudian.

### 4. Mengisi Waktu (12%)

Sebanyak 5 mahasiswa (12%) mengungkapkan bahwa mereka bermain judi online untuk mengisi waktu luang. Motivasi ini mencerminkan penggunaan judi sebagai coping mechanism terhadap kebosanan atau kurangnya kegiatan alternatif.

### 5. Kecanduan (0%)

Tidak ada mahasiswa yang mengungkapkan bahwa mereka bermain judi online karena kecanduan. Meskipun demikian, hal ini tidak menutup kemungkinan adanya gejala kecanduan yang tidak secara eksplisit diidentifikasi oleh responden sebagai motivasi.

Berdasarkan temuan ini, sebagian besar mahasiswa terlibat dalam perjudian online karena motivasi finansial dan pengaruh sosial. Motivasi rekreatif atau iseng juga menjadi faktor yang cukup signifikan, meskipun dengan persentase lebih kecil. Tidak ada mahasiswa yang secara eksplisit mengidentifikasi kecanduan sebagai motivasi, meskipun gejala adiktif mungkin ada dan perlu diteliti lebih lanjut.

## **Pembahasan**

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran awal mengenai perilaku perjudian online di kalangan mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan (FIKK) Universitas Negeri Makassar. Berdasarkan hasil survei terhadap 340 mahasiswa, diperoleh beberapa temuan penting terkait prevalensi, karakteristik demografis, jenis permainan, lama keterlibatan, serta motivasi berjudi online. Sebanyak 13% mahasiswa dilaporkan pernah bermain judi online. Angka ini sejalan dengan temuan (Wardle et al., 2019) yang menyatakan bahwa prevalensi perjudian online pada populasi muda meningkat secara signifikan dalam dekade terakhir, terutama seiring dengan akses internet yang lebih luas. Penelitian lain oleh (Gainsbury et al., 2015) juga menyoroti bahwa mahasiswa merupakan

salah satu kelompok rentan terhadap perjudian online karena faktor kebebasan baru, tekanan finansial, dan pengaruh teman sebaya.

Mayoritas responden berjenis kelamin laki-laki (57,9%) dan berusia  $\leq 20$  tahun (71,4%). Data ini konsisten dengan penelitian (Hing et al., 2016) yang menunjukkan bahwa laki-laki muda lebih cenderung terlibat dalam perilaku perjudian dibandingkan perempuan. Sementara itu, prevalensi perjudian online di kalangan mahasiswa semester awal hingga pertengahan (semester 2-6) menunjukkan bahwa keterlibatan perjudian dapat dimulai sejak dini dalam perjalanan akademik mereka.

Sebagian besar mahasiswa yang pernah berjudi online baru terlibat dalam periode kurang dari 6 bulan (41%), diikuti oleh 6 bulan sampai 1 tahun (24%). Ini mengindikasikan tren keterlibatan yang relatif baru, sejalan dengan observasi (Williams et al., 2012) bahwa generasi muda sering kali bereksperimen dengan perilaku berisiko dalam jangka waktu yang relatif pendek sebelum menunjukkan pola penggunaan yang lebih berat atau kecanduan.

*Sportsbook* (taruhan olahraga) (44%) dan slot (43%) merupakan jenis permainan yang paling banyak diakses. Penelitian (Gainsbury et al., 2015) menyatakan bahwa taruhan olahraga sangat populer di kalangan mahasiswa laki-laki karena asosiasinya dengan budaya olahraga. Slot games juga menjadi daya tarik karena kemudahan akses dan potensi kemenangan cepat, meskipun tingkat kecanduan pada jenis permainan ini tergolong tinggi (Griffiths et al., 2010).

Distribusi responden menunjukkan mayoritas berasal dari Program Studi Pendidikan Keperawatan Olahraga (55,7%), diikuti Administrasi Kesehatan (12,1%), Gizi (10%), Fisioterapi (7,9%), Ilmu Keolahragaan (6,4%), PJKR (5,7%), dan PJKR SD (2,1%). Ini menggambarkan bahwa perjudian online bukan hanya isu di satu program studi saja, tetapi menjadi masalah lintas disiplin di kalangan mahasiswa FIKK.

Motivasi utama mahasiswa berjudi online adalah mencari uang tambahan (35%) dan ikut-ikutan teman (35%). Motivasi finansial ini sesuai dengan teori motivasi ekonomi dari (Blaszczynski & Nower, 2002) yang menyatakan bahwa individu seringkali terdorong berjudi untuk mengatasi tekanan keuangan. Faktor sosial (peer influence) juga telah diidentifikasi oleh Neighbors et al. (2007) sebagai prediktor kuat perilaku perjudian di kalangan mahasiswa.

Sebanyak 18% mahasiswa menyebutkan bermain judi online sebagai bentuk iseng atau hobi. Hal ini mengindikasikan bahwa sebagian mahasiswa tidak memiliki tujuan finansial melainkan hanya mencari hiburan, sesuai dengan konsep leisure gambling (Lee et al., 2006). Sementara itu, tidak ada responden yang secara eksplisit menyebut kecanduan sebagai motivasi utama, meskipun potensi perkembangan adiksi tetap menjadi kekhawatiran seperti diungkapkan oleh (King et al., 2010).

Keterlibatan dalam perjudian online dapat berdampak negatif terhadap prestasi akademik, kesehatan mental, serta hubungan sosial mahasiswa (Derevensky & Gupta, 2007). Hasil survei ini menguatkan kebutuhan untuk merancang program edukasi tentang bahaya perjudian online, terutama pada kelompok mahasiswa laki-laki muda yang lebih rentan.

### **Keterbatasan dan Saran Penelitian Lanjutan**

Sebagai survei pendahuluan, penelitian ini memiliki keterbatasan dalam hal representativitas dan kedalaman analisis perilaku adiktif. Penelitian lanjutan direkomendasikan untuk menggunakan desain longitudinal atau pendekatan kualitatif untuk memahami faktor psikososial lebih dalam yang mendorong perjudian online di kalangan mahasiswa.

### **KESIMPULAN**

Penelitian deskriptif ini mengungkapkan bahwa 13% dari 340 mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Makassar memiliki pengalaman berjudi secara online. Prevalensi tersebut terutama terdistribusi pada mahasiswa berjenis kelamin laki-laki (57,9%) dan berusia di bawah 21 tahun (71,4%), dengan mayoritas berada pada semester II hingga IV. Durasi keterlibatan menunjukkan bahwa 41% responden baru mengakses platform perjudian dalam kurun waktu kurang dari enam bulan, sedangkan 23% telah aktif lebih dari tiga tahun. Dari sisi jenis permainan, sportsbook (44%) dan slot online (43%) menjadi pilihan dominan, mengindikasikan keterkaitan antara latar belakang ketertarikan olahraga dan preferensi permainan instan. Motivasi utama adalah mencari penghasilan tambahan dan pengaruh teman sebaya (masing-masing 35%), disusul oleh iseng/hobi (18%) dan aktivitas pengisi waktu luang (12%).

Kelebihan penelitian ini terletak pada cakupan populasi yang relatif luas (340 responden) dan keberagaman variabel demografis serta perilaku yang dianalisis secara sistematis. Penggunaan instrumen kuesioner terstruktur memungkinkan pengumpulan data yang komprehensif mengenai prevalensi, pola, dan persepsi risiko. Selain itu, integrasi tinjauan teori dan hasil penelitian terdahulu memberikan kerangka konseptual yang kuat.

Keterbatasan penelitian ini mencakup penggunaan teknik purposive sampling yang dapat membatasi generalisasi temuan ke populasi mahasiswa seluruh kampus. Selain itu, metode survey kuantitatif tidak menggali secara mendalam faktor psikologis dan sosial yang mendorong perilaku berjudi, serta potensi bias pelaporan diri (self-report bias). Variabel adiksi juga belum diukur dengan instrumen khusus untuk mendeteksi tingkat kecanduan.

Sebagai pengembangan selanjutnya, disarankan melakukan studi longitudinal yang memantau perubahan perilaku judi online mahasiswa seiring waktu serta memperkenalkan instrumen psikometrik khusus untuk mengukur kecanduan dan motivasi mendasar. Pendekatan campuran (mixed-methods) dengan wawancara mendalam dan focus group discussion dapat memberikan wawasan kualitatif yang lebih kaya mengenai dinamika sosial dan kognitif di balik perilaku berjudi. Selain itu, intervensi edukatif dan program pencegahan berbasis kampus perlu dirancang, diimplementasikan, dan dievaluasi efektivitasnya, guna memitigasi risiko yang ditimbulkan oleh fenomena perjudian online di kalangan mahasiswa.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Blaszczynski, A., & Nower, L. (2002). A pathways model of problem and pathological gambling. *Society for the Study of Addiction to Alcohol and Other Drugs*, 97, 487–499.
- Canale, N., Griffiths, M. D., Vieno, A., Siciliano, V., & Molinaro, S. (2016). Impact of Internet gambling on problem gambling among adolescents in Italy: Findings from a large-scale nationally representative survey. *Computers in Human Behavior*, 57, 99–106. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.12.020>
- Derevensky, J. L., & Gupta, R. (2007). Internet gambling amongst adolescents: A growing concern. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 5(2), 93–101. <https://doi.org/10.1007/s11469-007-9057-9>
- Gainsbury, S. M., Russell, A., Hing, N., Wood, R., Lubman, D., & Blaszczynski, A. (2015). How the Internet is Changing Gambling: Findings from an Australian Prevalence Survey. *Journal of Gambling Studies*, 31(1), 1–15. <https://doi.org/10.1007/s10899-013-9404-7>
- Griffiths, M., Parke, J., Wood, R., & Rigbye, J. (2010). Online poker gambling in university students: Further findings from an online survey. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 8(1), 82–89. <https://doi.org/10.1007/s11469-009-9203-7>

- Hing, N., Russell, A. M. T., Gainsbury, S. M., & Blaszczynski, A. (2016). A Case of Mistaken Identity? A Comparison of Professional and Amateur Problem Gamblers. *Journal of Gambling Studies*, 32(1), 277–289. <https://doi.org/10.1007/s10899-015-9531-4>
- King, D., Delfabbro, P., & Griffiths, M. (2010). The convergence of gambling and digital media: Implications for gambling in young people. In *Journal of Gambling Studies* (Vol. 26, Issue 2, pp. 175–187). <https://doi.org/10.1007/s10899-009-9153-9>
- Lee, C. K., Lee, Y. K., Bernhard, B. J., & Yoon, Y. S. (2006). Segmenting casino gamblers by motivation: A cluster analysis of Korean gamblers. *Tourism Management*, 27(5), 856–866. <https://doi.org/10.1016/j.tourman.2005.05.009>
- Wardle, H., Reith, G., Langham, E., & Rogers, R. D. (2019). Gambling and public health: We need policy action to prevent harm. *The BMJ*, 365. <https://doi.org/10.1136/bmj.l1807>
- Williams, R. J., West, B. L., & Simpson, R. I. (2012). *PREVENTION OF PROBLEM GAMBLING: A Comprehensive Review of the Evidence and Identified Best Practices REPORT PREPARED FOR THE ONTARIO PROBLEM GAMBLING RESEARCH CENTRE AND THE ONTARIO MINISTRY OF HEALTH AND LONG TERM CARE*. <http://hdl.handle.net/10133/751>