

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi digital sangat penting di zaman sekarang dalam kehidupan sehari-hari. Namun, teknologi memiliki dampak positif dan negatif yang ditimbulkan. Menurut Ali et al, (2023) perkembangan teknologi yang semakin pesat dapat menimbulkan perubahan dimana masyarakat akan lebih sering menggunakan internet dalam kehidupan sehari-hari. Namun, internet juga memberikan dampak negatif yaitu, sebagai media dari penggunaan judi *online*. Menurut Hatimatunnisani et al, (2023) judi *online* adalah aktivitas mempertaruhkan uang secara virtual melalui situs atau website tertentu. Sedangkan perilaku judi *online* merupakan kegiatan atau aktivitas secara daring dengan mempertaruhkan uang atau suatu nilai, dengan harapan bahwa hasil yang didapat akan lebih besar dari sesuatu yang dipertaruhkan tersebut (Alya Miftahul Jannah et al 2023). Fenomena judi *online* ini memberikan dampak negatif diantaranya penurunan prestasi belajar, gangguan keuangan, dan kesehatan mental. Selanjutnya Praditya dan Iqbal, (2023) menjelaskan bahwa judi *online* dapat berdampak negatif terhadap pengelolaan keuangan mereka seperti menjadi boros, kecanduan, dan sulit mengontrol keuangan.

Belakangan, perilaku judi online semakin marak di berbagai lapisan masyarakat. Menurut laporan Menteri Koordinator Bidang Politik, Hukum, dan Keamanan (Menko Polhukam) Tjahjanto, (2024) sekitar 4 juta orang di Indonesia terdeteksi terlibat dalam aktivitas judi *online*. Para pemainnya berasal dari berbagai kelompok usia, mulai dari anak-anak, remaja, pelajar, mahasiswa, hingga orang

dewasa. Berdasarkan data demografi, sebanyak 2% pemain berusia di bawah 10 tahun (sekitar 80 ribu orang), sementara yang berusia 10-20 tahun mencapai 11% (440 ribu orang). Usia 21-30 tahun mencakup 13 % (520 ribu pemain), usia 31-50 tahun mencapai 40% (1,64 juta pemain), dan usia di atas 50 tahun mencapai 34% (1,35 juta pemain). Sebagian besar pelaku judi *online*, sekitar 80%, berasal dari kalangan menengah ke bawah. Nominal transaksi judi di kalangan ini berkisar antara Rp10 ribu hingga Rp100 ribu/hari. Selanjutnya, di kalangan menengah ke atas, transaksi bisa mencapai Rp 40 miliar/tahun (Kompas.com, 2024). Hal ini menjadi fenomena yang sangat memprihatin karena praktik judi *online* telah menjalar ke berbagai lapisan kalangan masyarakat dengan nominal transaksi yang melonjak tinggi. Data transaksi berdasarkan usia dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 1.1

Jumlah Pemain Judi Online di Indonesia Berdasarkan Kelompok Usia

Usia	Jumlah Pemain	Persentase
<10 Tahun	80.000	2%
10-20 Tahun	440.000	11%
21-30 Tahun	520.000	13%
31-50 Tahun	1.640.000	40%
>50 Tahun	1.350.000	34%

Sumber : Databoks.katadata.co.id, (2024)

Selanjutnya berdasarkan data Analisis Pusat Pelaporan Dan Analisis Transaksi (PPATK) pada tahun 2017 sekitar 250 ribu transaksi dengan nilai total transaksi 2 triliun, namun terlihat bahwa dari tahun ke tahun transaksi terus meningkat, dimana pada tahun 2023 meningkat sekitar 168 juta transaksi dengan nilai total 327 triliun. Selain itu aktivitas pertaruhan dengan nominal kecil (<Rp 100.000) merupakan golongan warga berpenghasilan rendah, dengan profil sebagai pelajar, mahasiswa, buruh, petani, ibu rumah tangga, pegawai swasta. Selain itu untuk pertaruhan dengan nominal yang besar (>50.000.000) merupakan

golongan warga berpenghasilan tinggi. PPATK juga melakukan indentifikasi terhadap 887 pihak yang merupakan jaringan bandar judi *online*, ditemukan bahwa perputaran dana merupakan aliran dana taruhan perjudian. Data perputaran nilai transaksi dari tahun ke tahun dapat dilihat pada gambar sebagai berikut

Tabel 1.2
Jumlah dan Nilai Transaksi Judi Online Tahun 2017-2023

Tahun	Jumlah Transaksi	Nilai Transaksi (Rp)
2017	250.726	2.009.676.571.607
2018	666.104	3.975.512.890.359
2019	1.845.832	6.183.134.907.079
2020	5.634.499	15.768.525.166.418
2021	43.597.112	57.910.725.296.081
2022	104.791.427	104.417.674.955.287
2023	168.000.000	327.000.000.000.000

Sumber : Databoks.katadata.co.id (2024)

Berdasarkan data, tabel 1.2 dapat disimpulkan bahwa perilaku judi online di Indonesia menjadi perhatian yang serius, dimana judi *online* sudah marak di berbagai kalangan masyarakat terutama mahasiswa, serta aktivitas ini terus mengalami peningkatan dengan nominal transaksi yang begitu fantastis (Ahdiat, 2024).

Penelitian ini berfokus pada mahasiswa di kota kupang. Dimana merupakan generasi yang rentan terlibat judi *online* dengan tujuan memperoleh peningkatan ekonomi secara cepat (Citra dan A. Zahid, 2024). Namun penelitian secara spesifik terkait perilaku judi *online* di kalangan mahasiswa, terutama di Kota Kupang, masih terbatas. Seperti penelitian oleh Bolle et al., (2024) menyatakan bahwa di Kota Kupang terdapat berbagai macam perjudian, mulai dari judi secara *offline* seperti bola guling serta judi *online* seperti judi togel atau biasa di sebut kupon putih. sehingga menjadi celah penting untuk dieksplorasi lebih lanjut. Berdasarkan hasil survei awal, terhadap 35 orang mahasiswa di Kota

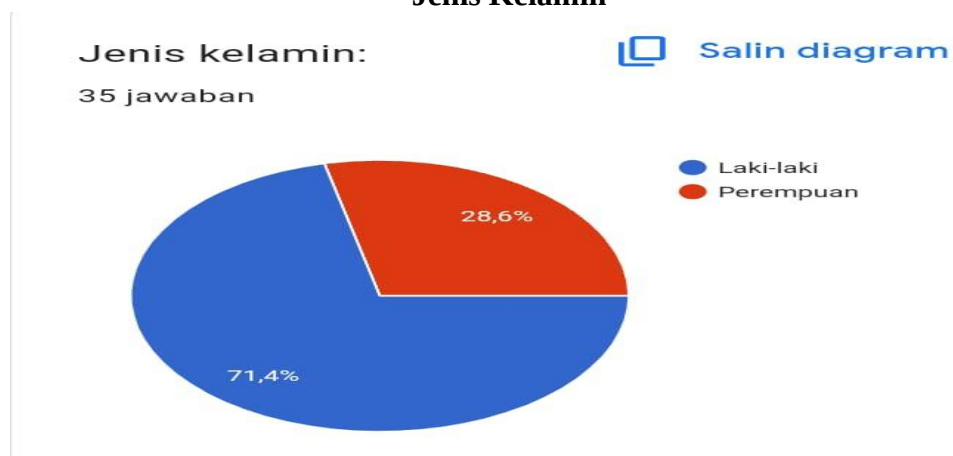
Kupang menunjukkan bahwa mereka mengaku pernah atau aktif berpartisipasi dalam judi *online*.

Gambar 1.1
Jenis Judi Online Yang Dimainkan Mahasiswa Kota Kupang



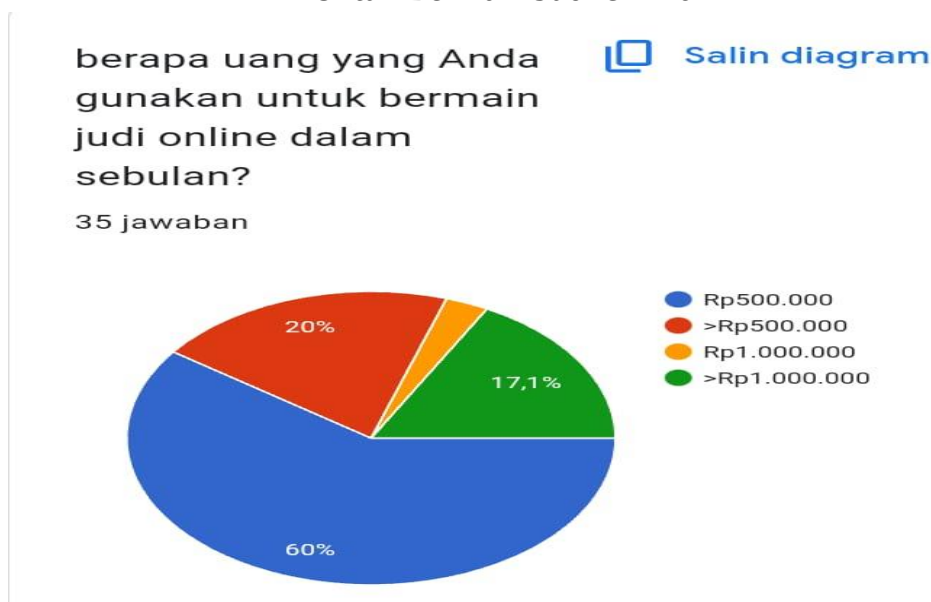
Berdasarkan, gambar 1.1 data kuesioner survei awal terhadap 35 orang mahasiswa yang terlibat judi *online* dapat dilihat bahwa mahasiswa di Kota Kupang cenderung memilih jenis judi yang lebih populer dan mudah diakses, seperti slot dengan persentase sebesar 45,7%. Hal ini dikarenakan teknologi digital yang semakin canggih, sehingga mereka mudah mengakses situs judi *online*.

Gambar 1.2
Jenis Kelamin



Berdasarkan, gambar 1.2 data kuesioner survei awal terhadap 35 orang mahasiswa yang terlibat judi *online* dapat dilihat bahwa laki-laki mendominasi dengan persentase sebesar 71,4%, yang menunjukkan bahwa mayoritas pelaku judi *online* di kalangan mahasiswa adalah pria. Hal ini sesuai dengan tren umum di mana laki-laki cenderung lebih sering terlibat dalam aktivitas perjudian dibandingkan perempuan,

Gambar 1.3
Jumlah Uang Yang digunakan Mahasiswa Kota Kupang
Untuk Bermain Judi Online



Berdasarkan, gambar 1.3 data kuesioner survei awal terhadap 35 orang mahasiswa yang terlibat judi *online* menunjukkan bahwa mayoritas mahasiswa di Kota Kupang yang terlibat dalam judi *online* cenderung menggunakan dana terbatas. Namun, adanya kelompok kecil yang rela mengeluarkan lebih dari Rp500.000 hingga Rp1.000.000 per bulan mengindikasikan adanya potensi masalah keuangan yang lebih serius di kalangan mahasiswa.

Aktivitas ini menunjukkan adanya tren yang mengkhawatirkan, mengingat mahasiswa adalah kelompok usia muda yang seharusnya berfokus pada pengembangan pendidikan dan karier. Namun pemahaman mahasiswa tentang literasi keuangan, penggunaan teknologi digital dan pendapatan juga berperan penting dalam mendorong mereka terjebak dalam perilaku judi *online*.

Pengetahuan keuangan adalah faktor penting yang mempengaruhi pengelolaan keuangan individu. Menurut Triani dan Wahdiniwati, (2020) pengetahuan keuangan didefinisikan mengenai pengukuran pemahaman, kemampuan dan keyakinan individu tentang konsep keuangan yang meliputi kapasitas seseorang dalam mengelola keuangan pribadi yang diukur dengan ketepatan pengambilan keputusan jangka pendek ataupun perencanaan keuangan dimasa yang akan datang sesuai dengan keadaan ekonomi. Haikal et al, (2024) Mahasiswa dengan pemahaman finansial yang baik cenderung membuat keputusan keuangan yang lebih bijak dan kurang impulsif, yang dapat membantu mereka menghindari aktivitas berisiko seperti judi *online*.

Selanjutnya teknologi digital, teknologi digital sangat berperan dalam perkembangan praktik judi online. Jaringan internet mempermudah alur promosi perjudian melalui iklan yang beredar di situs-situs *website* dan media sosial. Paparan iklan perjudian yang berlebihan dapat memengaruhi minat remaja untuk terlibat dalam aktivitas judi *online*. Tama, (2023) menyatakan bahwa salah satu faktor pendorong yang menyebabkan remaja terlibat judi online adalah iklan perjudian yang dipromosikan melalui platform media sosial seperti *youtube* dan *facebook*.

Faktor pendapatan juga merupakan faktor penting yang mempengaruhi keputusan berjudi. Seseorang yang memiliki pendapatan rendah mereka melihat judi *online* sebagai cara cepat untuk mendapatkan uang tambahan, meskipun risikonya tinggi. Makarin dan Astuti, (2023) menyatakan bahwa peminat judi *online* justru lebih banyak dari kalangan masyarakat ekonomi rendah, di mana dengan modal yang sangat kecil mereka berharap mendapatkan keuntungan yang besar atau menjadi kaya dalam sekejap tanpa usaha yang besar.

Terdapat banyak penelitian yang telah dilakukan namun, secara spesifik terhadap judi *online* belum pernah dikaitkan dengan menggunakan variabel Pengetahuan Keuangan, Teknologi Digital, pendapatan dan Perilaku Judi *online* Di Kalangan Mahasiswa. Seperti Abidzar at al., (2023) Judul penelitian Pengaruh Dompot Digital, Dan Literasi Keuangan Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Di Kota Surakarta. Hasil penelitian diperoleh bahwa : 1) Dompot Digital berpengaruh positif signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa, dompet digital memudahkan mahasiswa untuk berbelanja dimana saja membuat mahasiswa menjadi konsumtif. 2) Literasi keuangan berpengaruh negatif dan signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa, pemahaman yang baik mengenai keuangan membuat mahasiswa memiliki perilaku konsumtif yang rendah. 3) Dompot digital dan literasi keuangan berpengaruh secara simultan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa. Aini & Rahayuningsih, (2024) Judul penelitian Pengaruh Literasi Keuangan, Pendapatan, Dan Gaya Hidup Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Pekerja Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya. Hasil dari penelitian menunjukkan tidak adanya pengaruh yang signifikan antara literasi keuangan terhadap perilaku konsumtif, tidak adanya pengaruh signifikan

pendapatan terhadap perilaku konsumtif, dan adanya pengaruh yang signifikan gaya hidup mahasiswa terhadap perilaku konsumtif. Sedangkan secara simultan literasi keuangan, pendapatan, dan gaya hidup berpengaruh terhadap perilaku konsumtif. Riky at al., (2024) Judul penelitian Pengaruh *Financial Literacy*, Dan *Financial Behavior* Terhadap Perilaku Konsumtif (Studi Program Mahasiswa Angkatan 2019 Pendidikan Ekonomi FKIP Undana). Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh parsial yang negatif dan signifikan antara variabel literasi keuangan dan terdapat pengaruh parsial negatif terhadap perilaku keuangan serta terdapat pengaruh simultan positif literasi keuangan dan perilaku keuangan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa.

Penelitian ini menjadi penting mengingat belum banyak studi yang mengkaji pengaruh gabungan antara pengetahuan keuangan, teknologi digital, dan pendapatan terhadap perilaku judi online, khususnya di kalangan mahasiswa di Kota Kupang. Penelitian sebelumnya umumnya berfokus pada kelompok masyarakat dewasa atau pada variabel lain seperti konsumsi dan pengelolaan keuangan, bukan perilaku judi *online*. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengisi celah penelitian tersebut sekaligus memberikan kontribusi akademik dan praktis dalam menangani isu judi *online*. Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengukur **“Pengaruh Pengetahuan keuangan, Teknologi Digital, dan Pendapatan Terhadap Perilaku Judi Online di Kalangan Mahasiswa di Kota Kupang”**.

1.2 Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dari penelitian ini adalah:

1. Bagaimana persepsi responden tentang pengetahuan keuangan, teknologi digital, pendapatan serta perilaku judi *online* mahasiswa di kota Kupang?
2. Apakah pengetahuan keuangan berpengaruh signifikan terhadap perilaku judi *online* mahasiswa di kota Kupang?
3. Apakah teknologi digital berpengaruh signifikan terhadap perilaku judi *online* mahasiswa di kota Kupang?
4. Apakah pendapatan berpengaruh signifikan terhadap perilaku judi *online* mahasiswa di kota Kupang?
5. Apakah pengetahuan keuangan, teknologi digital, dan pendapatan berpengaruh secara simultan terhadap perilaku judi *online* mahasiswa di kota Kupang?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dengan mempertimbangkan pembatasan masalah untuk penelitian, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui persepsi responden terhadap pengetahuan keuangan, teknologi digital, pendapatan serta perilaku judi *online* mahasiswa di kota Kupang
2. Untuk mengetahui pengetahuan keuangan berpengaruh terhadap perilaku judi *online* mahasiswa di kota Kupang
3. Untuk mengetahui pengaruh teknologi digital terhadap perilaku judi *online* mahasiswa di kota Kupang

4. Untuk mengetahui pengaruh pendapatan terhadap perilaku judi *online* mahasiswa di kota Kupang
5. Untuk mengetahui pengaruh simultan pengetahuan keuangan, teknologi digital, dan pendapatan terhadap perilaku judi *online* mahasiswa di kota Kupang

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya literatur akademik mengenai perilaku judi *online* yang semakin tren di era globalisasi. Dengan mengkaji pengaruh pengetahuan keuangan, teknologi digital, dan pendapatan. Penelitian ini menyediakan perspektif baru yang dapat menjadi acuan untuk studi-studi berikutnya yang terkait perilaku judi *online* pada mahasiswa di kota Kupang.

2. Manfaat Praktis

- a. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan referensi oleh institusi pendidikan dan pembuat kebijakan dalam merancang program literasi keuangan dan pencegahan judi *online* melalui edukasi terkait literasi keuangan guna meningkatkan kesadaran mahasiswa akan risiko judi *online*
- b. Penelitian ini dapat memberikan wawasan kepada mahasiswa kota kupang dalam membentuk perilaku keuangan yang sehat

3. Manfaat Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat menjadi dasar bagi peneliti dan dengan harapan temuan ini juga dapat memberikan data awal untuk penelitian selanjutnya.