

STUDI KECANDUAN JUDI SLOT MEMPENGARUHI NILAI AKADEMIK SERTA PEREKONOMIAN MAHASISWA ILMU KOMUNIKASI MERCUBUANA

Rm Syahid Syaifullah¹, Joice Elisember Julianto², Zahra Fadia Resty³, Muh Rizki Syawal L⁴

Universitas Mercubuana Yogyakarta

E-mail: rmsyahids@gmail.com, joiceice360@gmail.com, zararra01@gmail.com, slaztadt1227@gmail.com

ABSTRACT:

The influence of slot gambling has become a topic that has attracted the attention of many parties in recent years. Slot gambling, being an integral part of the gambling industry, has given rise to extensive debate regarding its impact on individuals and society. This article describes the influence of slot gambling from various perspectives, including psychological, social and economic impacts.

Slot gambling has become a phenomenon that affects society globally. This article investigates the impact of slot gambling on individuals and society and its implications. Research shows that slot games have significant psychological impacts, including addiction, stress, and other mental health disorders in some individuals. Apart from that, slot gambling also has social consequences such as disrupted personal finances, interpersonal conflicts, and an increased risk of gambling-related crimes.

The influence of slot gambling is not only limited to the individual level, but also influences social structures. The slot gambling industry has been the subject of controversy due to its huge economic importance but has also given rise to debate about its ethics and impact on the community. Additionally, aggressive promotion and online availability of slot games has increased their accessibility, leading to increased participation, especially among teenagers and the younger generation.

This article highlights the need for a holistic approach in understanding the impact of slot gambling, both from the perspective of individual mental health and social society. A deep understanding of risk factors, consumer protection, education, and effective regulation are needed to reduce the negative impact of slot gambling on individuals and society as a whole.

Keywords: *gambling, academic value, slot addiction, student economy, communication science, online loans*

ABSTRAK

Pengaruh judi slot telah menjadi topik yang menarik perhatian banyak pihak dalam beberapa tahun terakhir. Judi slot, yang menjadi bagian integral dari industri perjudian, telah memunculkan perdebatan yang luas terkait dampaknya

Article History

Received: Januari 2025

Reviewed: Januari 2025

Published: Januari 2025

Plagiarism Checker No

234.GT8.,35

Prefix DOI : Prefix DOI :

10.8734/Sindoro.v1i2.365

Copyright : Author

Publish by : Sindoro



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

terhadap individu dan masyarakat. Tulisan ini menguraikan pengaruh judi slot dari berbagai perspektif, termasuk dampak psikologis, sosial, dan ekonomi.

Judi slot telah menjadi fenomena yang mempengaruhi masyarakat secara global. Artikel ini menyelidiki pengaruh judi slot terhadap individu dan masyarakat serta implikasinya. Penelitian menunjukkan bahwa permainan slot memiliki dampak psikologis yang signifikan, termasuk ketergantungan, stres, dan gangguan kesehatan mental lainnya pada sebagian individu. Selain itu, judi slot juga memiliki konsekuensi sosial seperti keuangan pribadi yang terganggu, konflik interpersonal, dan peningkatan risiko kejahatan terkait perjudian.

Pengaruh judi slot tidak hanya terbatas pada tingkat individu, tetapi juga mempengaruhi struktur sosial. Industri perjudian slot telah menjadi subjek kontroversi karena kepentingan ekonomi yang besar tetapi juga menimbulkan perdebatan tentang etika dan dampaknya pada komunitas. Selain itu, promosi agresif dan ketersediaan permainan slot secara daring telah meningkatkan aksesibilitasnya, menyebabkan peningkatan partisipasi, terutama di kalangan remaja dan generasi muda.

Artikel ini menyoroti perlunya pendekatan holistik dalam memahami suatu dampak judi slot, baik dari perspektif kesehatan mental individu maupun sosial masyarakat. Pemahaman mendalam tentang faktor-faktor risiko, perlindungan konsumen, pendidikan, dan regulasi yang efektif diperlukan untuk mengurangi dampak negatif judi slot pada individu dan masyarakat secara keseluruhan.

Kata kunci: judi, nilai akademik, kecanduan slot, perekonomian mahasiswa, ilmu komunikasi, pinjol

PENDAHULUAN

Judi slot telah menjadi bagian integral dari industri perjudian modern dan telah mengalami pertumbuhan yang signifikan dalam beberapa dekade terakhir. Permainan slot, baik yang dilakukan secara langsung maupun daring, telah menjadi salah satu bentuk hiburan yang paling populer di seluruh dunia. Namun, popularitasnya yang meningkat juga membawa dampak yang kompleks dan seringkali kontroversial terhadap individu dan masyarakat secara luas.

Dengan kehadiran teknologi modern, perjudian slot telah mengalami transformasi dari mesin fisik menjadi platform daring yang sangat mudah diakses. Keuntungan finansial yang besar bagi industri perjudian seringkali bertentangan dengan dampak sosial, kesehatan mental, dan keuangan yang bisa dirasakan oleh individu yang terlibat dalam aktivitas perjudian ini.

Terdapat kekhawatiran yang berkembang di kalangan masyarakat dan ahli terkait potensi risiko ketergantungan, stres, dan masalah kesehatan mental lainnya yang terkait dengan perjudian slot. Selain itu, ada juga perhatian akan dampak sosial seperti perubahan perilaku konsumen, krisis keuangan pribadi, serta peningkatan risiko kejahatan terkait perjudian yang dapat mempengaruhi stabilitas masyarakat.

Pendahuluan ini menggarisbawahi pentingnya kajian mendalam tentang dampak judi slot tidak hanya pada tingkat individu, tetapi juga dalam konteks sosial yang lebih luas. Melalui

pendekatan yang holistik, artikel ini akan mengeksplorasi pengaruh judi slot pada individu dan masyarakat, serta mengidentifikasi tantangan dan implikasi yang terkait dengan fenomena ini.

KAJIAN TEORI

Perjudian adalah pengaruh dengan sengaja yaitu mempertaruhkan suatu nilai suatu yang dianggap bernilai dengan menyadari adanya resiko dan harapan-harapan tertentu pada peristiwa-peristiwa permainan, pertandingan, perlombaan, dan kejadian-kejadian yang tidak atau belum pasti hasilnya.

Menurut pasal 303 KUHP yang dikatakan main judi adalah tiap-tiap permainan yang mendasarkan pengharapan buat menang pada umumnya bergantung kepada untung-untungan saja.

Adapun teori pembuktian berdasarkan keyakinan hakim belaka (*conviction intime*). teori ini lebih memberikan kebebasan kepada hakim untuk menjatuhkan suatu keputusan berdasarkan keyakinan artinya bahwa jika dalam pertimbangan keputusan yang diambil oleh hakim, keputusan sesuai bukti suatu perbuatan sesuai dengan keyakinan yang timbul dari hati nurani. Sistem ini pernah digunakan di Indonesia pada distrik dan pengadilan kabupaten.

Teori pembuktian berdasarkan keyakinan hakim dalam batas-batas tertentu atas alasan yang logis (*conviction rasionnee*) sistem ini hampir mirip dengan sistem conviction intime masih menggunakan keyakinan hakim tetapi dengan alasan-alasan yang logis dan (*reasoning*) yang rasional. Dalam sistem ini hakim tidak bisa menggunakan keyakinannya, namun keyakinannya harus diikuti dengan alasan-alasan yang logis dan rasional.

Conviction in rasionnee adalah sistem pembuktian yang berpendoman pada keyakinan hakim dalam memberikan putusan tentang terbukti atau tidaknya. Sistem ini menjadi penengah antara teori pembuktian semata-mata berdasarkan keyakinan hakim.

Adapun cara lainnya menggunakan sistem positif wettelijk bewijstheorie adalah pembuktian berdasarkan alat bukti menurut undang-undang secara positif atau pembuktian dengan menggunakan alat-alat bukti sebelumnya yang sudah ditetapkan undang-undang. Negatif wettelijk bewijstheorie memadukan dua unsur yaitu ketentuan bukti berdasarkan unsur undang-undang dan keyakinan hakim menjadi suatu unsur yang tidak dapat terpisahkan.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan metode kuantitatif yaitu metode deskriptif. Penelitian deskriptif kuantitatif adalah penelitian yang menggambarkan variable secara apa adanya yang didukung dengan data-data berupa angka yang dihasilkan dari keadaan yang sebenarnya. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan kuisioner yang dibagikan pada mahasiswa-mahasiswa aktif ilmu komunikasi mercubuana Penelitian deskriptif kuantitatif adalah penelitian yang menggambarkan variable secara apa adanya yang didukung dengan data-data berupa angka yang dihasilkan dari keadaan yang sebenarnya. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan kuisioner yang dibagikan pada mahasiswa-mahasiswa aktif ilmu komunikasi mercubuana yang dibagikan secara online dan tidak online.

Pembagian kuisioner ini melalui media sosial seperti whatsapp dan instagram. Bagian kuisioner offline dibagikan secara acak kepada mahasiswa aktif ilmu komunikasi di universitas mercu buana saat selesai kelas berlangsung. Adapun disaat kelas sedang berlangsung kami sudah meminta ijin kepada dosen yang sedang mengajar untuk membagikan kuisioner kami.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Profil Respondend

Penelitian ini menggunakan 100 mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana Yogyakarta yang terdiri dari 64 mahasiswa laki laki dan 36 mahasiswa Perempuan. Perbedaan

kategori jenis kelamin ini digunakan untuk menguji perbedaan persepsi Studi kecanduan judi slot mempengaruhi nilai akademik serta perekonimian mahasiswa Ilmu Komunikasi Mercu Buana.

Kecanduan adalah suatu aktivitas yang dilakukan secara berulang dan menimbulkan dampak negative (Arthur, T. Hovart, 1988) Menurut teori model perubahan perilaku terdapat tiga sumber pengaruh dalam teori ini yang saling berinteraksi dalam hal ini behavior (B) perilaku, Person (P) individu atau kognitif/persepsi, dan Environment (E) lingkungan yang saling berpengaruh (interlocking) dan bergantung satu dengan lainnya (interdeonden)

- a) Behavior adalah Ketika suatu hal dilakukan melalui sebuah Tindakan maka itu disebut sebagai perilaku, seperti halnya, seseorang yang telah kecanduan tindakannya dipengaruhi oleh perilakunya yang telah kecanduan.
- b) Person Tindakan didasari pada kemauan individu, seseorang yang kecanduan slot bukan hanya didasari oleh Tindakan individu tapi sudah mengarah pada kemauan diri sendiri individu yang mungkin sudah terlewat batas.
- c) Environment Tindakan didasari pada lingkungan, seseorang, seseorang yang bermain slot bisa saja didasari oleh lingkungannya yang sudah pada terlanjur kecanduan slot sehingga individu pun ikut ikut kecanduan.

2. Nilai akademik Menurut Crow (1989), prestasi akademik dapat dikelompokkan dalam tiga jenis, yaitu:

1. Kemampuan bahasa. Semakin berkembangnya seseorang menuntut ia untuk memiliki penalaran yang lebih tinggi, hal tersebut sangat bergantung pada penggunaan bahasa. Bahasa adalah alat untuk membangun dan membentuk hubungan yang memperluas pengetahuan.
2. Kemampuan matematika. Kemampuan berhitung mempunyai fungsi yaitu menekankan berpikir dalam menghadapi situasi yang memerlukan pengalaman-pengalaman yang berhubungan dengan angka.
3. Kemampuan ilmu pengetahuan/sains. Dalam dunia yang dipenuhi dengan produk-produk kerja ilmiah, literasi sains menjadi suatu keharusan bagi setiap orang. Setiap orang perlu menggunakan informasi ilmiah untuk melakukan pilihan yang dihadapinya setiap hari. Melalui studi ilmu pengetahuan bertambahlah pengetahuan siswa tentang dunia. Hasil uji Validitas di Variabel X sudah valid semua.

Variabel x

	Variabel	RHitung	Rtabel	Keterangan
X	P1	0,864	0,196	Valid
	P2	0,782	0,196	Valid
	P3	0,791	0,196	Valid
	P4	0,819	0,196	Valid
	P5	0,706	0,196	Valid
	P6	0,804	0,196	Valid
	P7	0,782	0,196	Valid
	P8	0,762	0,196	Valid
	P9	0,714	0,196	Valid
	P10	0,779	0,196	Valid
	P11	0,523	0,196	Valid
	P12	0,260	0,196	Valid

Variabel Y

Varuabel	RHitung	Rtabel	Keterangan
P13	0,660	0,196	Valid
P14	0,658	0,196	Valid
P15	0,622	0,196	Valid
P16	0,697	0,196	Valid
P17	0,728	0,196	Valid
P18	0,639	0,196	Valid
P19	0,753	0,196	Valid
P20	0,728	0,196	Valid
P21	0,735	0,196	Valid
P22	0,724	0,196	Valid
P23	0,736	0,196	Valid
P24	0,688	0,196	Valid

Jumlah responden =100 penelitian ini dihitung pada Tingkat signifikan 5% dengan derajat kebebasan $n-2= 100-2= 98$ r -tabel =0,196, maka diperoleh r -tabel 0,196 dan r -hitung diperoleh dari perbandingan nilai r -table yang menyatakan bahwa r -hitung valid $>0,196$

Uji Reliabilitas tujuannya untuk mengetahui seberapa konsisten kuesioner yang disebarkan untuk pengujian ini, peneliti menggunakan metode pengujian Cronbach's Alpha (α) dengan program SPSS yang mana jika menghasilkan nilai alpha $>0,914$ maka kuesioner dapat dinyatakan reliabel. Hasil uji reliabilitas pada penelitian ini menunjukkan nilai Cronbach's Alpha (α) variabel x (kecanduan judi slot) sebesar 0,914 dan pada variabel y (Nilai akademik dan perekonomian) sebesar 0,904. Ini berarti nilai Cronbach's Alpha (α) $>0,914$ sehingga dapat dikatakan bahwa variabel x (kecanduan judi slot) dan variabel y (nilai akademik dan perekonomian) merupakan variabel yang reliabel dan konsisten.

Uji Normalita didasarkan pengambilan keputusan pada signifikansi variabel lebih besar dari 624 dan dinyatakan berdistribusi normal. Hasil uji normalitas nilai $Asymp 0,200 > 624$. Maka data dapat dinyatakan normal

Uji Linearita merupakan teknik statistik yang digunakan untuk menguji apakah terdapat hubungan linier antara variabel x (kecanduan judi slot) dengan variabel y (nilai akademik dan perekonomian). Dua variabel dikatakan linier jika signifikansinya $> 0,05$. Hasil uji linearitas pada penelitian ini menunjukkan beberapa tingkat signifikansi. Penyimpangan linearitas sebesar $0,769 > 0,05$ sehingga terdapat hubungan linier antara variabel x (kecanduan judi slot) dengan variabel y (nilai akademik dan perekonomian). Data linier ini dapat dilanjutkan ke tahap pengujian regresi untuk melihat dampaknya terhadap variabel-variabel tersebut.

5. Uji Regresi (Uji Pengaruh)

- Tujuan dari uji regresi ini untuk bisa menemukan persamaan regresi

$$Y = ax + b$$

$Y = 9,162x + 0,720$ → ini adalah persamaan regresi pada penelitian

- Uji Hipotesis Regresi Linear Sederhana

H_0 = tidak ada pengaruh antara variabel x terhadap variabel y

H_1 = ada pengaruh variabel x terhadap variabel y

Karena nilai dari variabel Kepercayaan Diri (X) ini berada di angka $<0,001$, dan nilai tersebut berada dibawah angka $0,05$. Maka H_1 , ini diterima. Ada pengaruh antara variabel x terhadap variabel y.

- Seberapa Besar Pengaruh dari variabel x terhadap variabel y (Modal Summary)
Nilai R Square = $0,649$. Variabel kepercayaan diri ini mempengaruhi variabel x sebesar $50,7\%$. Sedangkan variabel y ini dipengaruhi oleh variabel lainnya yang tidak diteliti pada penelitian ini.

KESIMPULAN

Hasil uji reliabilitas pada penelitian ini menunjukkan nilai Cronbach's Alpha variabel x sebesar $0,914$ dan pada variabel y sebesar $0,904$. Ini berarti nilai Cronbach's Alpha $>0,914$ sehingga dapat dikatakan bahwa variabel x dan variabel y merupakan variabel yang reliabel dan konsisten. Uji Linearitas merupakan teknik statistik yang digunakan untuk menguji apakah terdapat hubungan linier antara variabel x dengan variabel y. Dua variabel dikatakan linier jika signifikansinya $> 0,05$. Penyimpangan linearitas sebesar $0,769 > 0,05$ sehingga terdapat hubungan linier antara variabel x dengan variabel y. Data linier ini dapat dilanjutkan ke tahap pengujian regresi untuk melihat dampaknya terhadap variabel-variabel tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Munawar, M. A. R., Wiguna, S., Insani, A. P. N., Desyanti, I., Satrya, M. M. D., Aldi, M., & Rozak, R. W. A. (2024). Analisis Pola Perilaku dan Motivasi Bermain Judi Online Pada Mahasiswa di Era Digital. *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(4).
- Mahilda, F. M., & Setiawan, A. I. B. (2025). Dampak Kecanduan Judi Online Terhadap Perilaku Akademik Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas Sanata Dharma. *Journal Innovation In Education*, 3(1), 33-47.
- Mubarok, Z., & Wahid, A. (2024). DAMPAK DAN FENOMENA MARAKNYA PERJUDIAN ONLINE BAGI MAHASISWA DI INDONESIA. *Smart Law Journal*, 3(2), 13-30. Kanda, A. S., &
- Nugraha, B. D. (2022). Dampak Judi Online Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa (Studi Kasus Mahasiswa A, B, C, D, E, F, G, H, I) (Doctoral dissertation, Universitas Islam Riau).
- Nurhalimah, D. (2024). DAMPAK FENOMENA JUDI ONLINE TERHADAP DISORGANISASI SOSIAL PADA MAHASISWA DI BANDUNG. *Jurnal Ilmiah Research Student*, 1(4).