

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital dalam beberapa dekade terakhir telah mengubah secara drastis pola hidup masyarakat di seluruh dunia, termasuk Indonesia. Internet kini menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, mencakup bidang pendidikan, pekerjaan, hiburan, hingga keuangan. Transformasi digital ini memberikan banyak kemudahan dan aksesibilitas bagi individu dalam melakukan berbagai aktivitas. Namun, di balik segala kemudahan tersebut, teknologi juga membuka celah terhadap berbagai bentuk penyimpangan perilaku, salah satunya adalah meningkatnya aktivitas judi *online*.

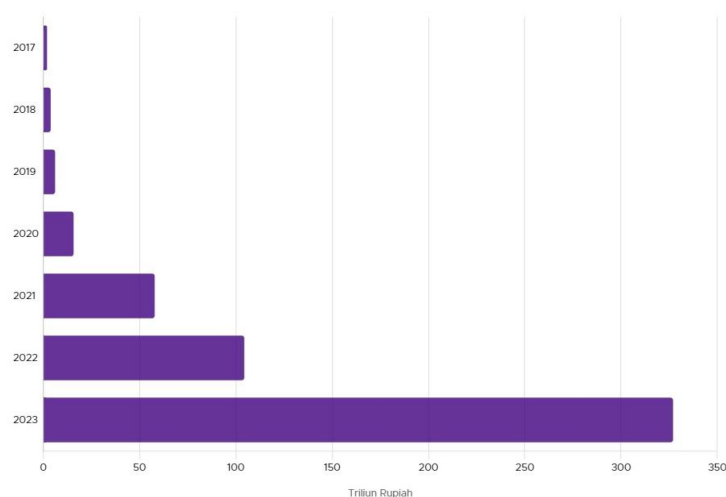
Judi *online* merupakan bentuk perjudian yang dilakukan melalui jaringan internet, menggunakan perangkat seperti komputer atau smartphone. Akses yang cepat, sistem transaksi yang instan, serta tampilan permainan yang menarik menjadikan judi *online* sangat diminati berbagai kalangan. Tidak seperti perjudian konvensional yang membutuhkan tempat dan waktu tertentu, judi *online* dapat diakses kapan saja dan di mana saja, bahkan tanpa perlu identitas yang jelas. Hal ini membuatnya menjadi aktivitas yang sulit dikendalikan, terlebih jika tidak ada literasi digital dan finansial yang memadai.

Dalam konteks Indonesia, fenomena judi *online* telah menjadi masalah sosial yang cukup serius. Berdasarkan data dari Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo), sepanjang tahun 2023 terdapat lebih dari 2,1 juta situs judi *online* yang diblokir oleh pemerintah. Namun, jumlah ini terus bertambah seiring dengan kreativitas para pelaku dalam menciptakan situs-situs baru. Bahkan, Kominfo menyebut bahwa judi *online* telah berkembang menjadi jaringan bisnis ilegal lintas negara yang menyasar pengguna aktif internet, khususnya generasi muda.

Data dari Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) memperkuat fakta tersebut. Grafik nilai transaksi judi *online* menunjukkan

peningkatan yang sangat tajam dari tahun ke tahun. Jika pada tahun 2017 transaksi judi *online* masih di bawah Rp10 triliun, maka pada tahun 2020 telah menembus sekitar Rp20 triliun. Angka ini melonjak menjadi lebih dari Rp57 triliun pada 2021, dan naik dua kali lipat lebih menjadi Rp103 triliun pada 2022. Puncaknya terjadi pada tahun 2023, di mana nilai transaksi judi *online* mencapai Rp327 triliun. Lonjakan tajam ini mencerminkan pesatnya pertumbuhan aktivitas judi daring di Indonesia serta meningkatnya keterlibatan masyarakat dalam praktik tersebut. Fenomena ini menjadi indikasi bahwa judi *online* tidak lagi bersifat kasuistik, melainkan sudah menjadi ancaman sistemik yang berdampak luas, termasuk terhadap kalangan mahasiswa.

Gambar 1.1 Jumlah Transaksi Dalam Judi *online* di Indonesia



Sumber: [https://data.goodstats.id\(2024\)](https://data.goodstats.id(2024))

Mahasiswa merupakan salah satu kelompok yang paling rentan terhadap pengaruh judi *online*. Dengan tingkat akses internet yang tinggi, tekanan akademik, dan sering kali keterbatasan dana, mahasiswa menjadi sasaran empuk bagi promosi dan bujuk rayu dari platform judi daring. Tidak sedikit situs judi yang menawarkan bonus deposit, cashback, bahkan peluang penghasilan cepat, yang secara psikologis menarik bagi mahasiswa yang membutuhkan uang tambahan. Penelitian oleh Pramita (2024) di Universitas Negeri Semarang menunjukkan bahwa keterlibatan mahasiswa dalam judi *online* berdampak serius terhadap kesehatan mental, meningkatkan ketergantungan, serta menurunkan kinerja akademik secara signifikan.

Berbagai media massa telah memberitakan kasus-kasus nyata keterlibatan mahasiswa dalam praktik judi *online*. Sebagai contoh, pada akhir tahun 2023, seorang mahasiswa di kota Bandung dilaporkan menggunakan uang kuliah untuk berjudi secara *online*, hingga akhirnya harus berhenti kuliah karena mengalami kerugian besar. Di Surabaya, seorang mahasiswa dilaporkan mengalami gangguan psikologis setelah terlilit utang akibat kecanduan judi daring. Kasus-kasus semacam ini memperlihatkan bahwa judi *online* bukan hanya berdampak secara finansial, tetapi juga secara mental dan sosial. Penelitian Fayyaza (2024) memperkuat fakta tersebut, di mana ditemukan bahwa judi *online* menyebabkan perubahan pola perilaku sosial, konflik interpersonal, dan tekanan ekonomi yang tinggi dalam kehidupan mahasiswa.

Salah satu dampak paling nyata dari praktik judi *online* adalah terganggunya stabilitas keuangan mahasiswa. Stabilitas keuangan merujuk pada kondisi di mana seseorang mampu memenuhi kebutuhan hidup secara seimbang, mengatur pengeluaran, serta memiliki cadangan keuangan untuk keadaan darurat. Ketika mahasiswa kehilangan kontrol terhadap keuangan mereka karena berjudi, maka kemampuan mereka dalam memenuhi kebutuhan dasar, seperti makan, transportasi, bahkan biaya kuliah, menjadi terganggu. Ini tentu akan berdampak pada pencapaian akademik dan kualitas hidup mereka secara umum.

Pentingnya stabilitas keuangan dalam kehidupan mahasiswa tidak dapat diabaikan. Kondisi keuangan yang stabil memungkinkan mahasiswa untuk fokus pada studi, menghindari tekanan finansial, serta merencanakan masa depan dengan lebih baik. Sebaliknya, ketidakstabilan keuangan akan menimbulkan stres, menurunkan produktivitas, dan dapat menyebabkan putus kuliah. Oleh karena itu, menjaga stabilitas keuangan merupakan bagian penting dari keberhasilan mahasiswa dalam menempuh pendidikan tinggi.

Selain dari faktor judi *online*, gaya hidup atau *Lifestyle* juga memainkan peran besar dalam memengaruhi kondisi keuangan mahasiswa. Budaya konsumtif yang marak di kalangan generasi muda sering kali mendorong mahasiswa untuk mengikuti tren tanpa mempertimbangkan kemampuan finansial. Gaya hidup hedonistik yang menitikberatkan pada kesenangan dan kepuasan instan membuat

banyak mahasiswa terjebak dalam perilaku konsumsi yang berlebihan. Penelitian Lathiifah (2022) menunjukkan bahwa gaya hidup memiliki pengaruh signifikan terhadap perilaku pengelolaan keuangan remaja, dan ketika tidak dikelola dengan baik, dapat menimbulkan masalah keuangan dan tekanan psikologis. Hal ini diperkuat oleh Maharani (2025), yang menemukan bahwa meskipun gaya hidup hedonis tidak selalu berdampak langsung terhadap manajemen keuangan, namun akan menjadi destruktif jika tidak didampingi dengan literasi keuangan yang baik.

Dalam situasi ini, mahasiswa yang memiliki gaya hidup konsumtif dan terpapar judi *online* sangat mungkin mengalami tekanan finansial yang serius, atau yang dikenal sebagai *financial stress*. Koomson (2022) menjelaskan bahwa perjudian secara signifikan meningkatkan tingkat *financial stress* seseorang, terutama ketika tidak disertai kemampuan manajemen keuangan yang memadai.

Meskipun judi *online* dan gaya hidup konsumtif menjadi faktor eksternal yang signifikan, namun terdapat pula faktor internal yang memainkan peran penting, yaitu kemampuan manajemen keuangan atau literasi keuangan. Literasi keuangan mencakup kemampuan seseorang dalam merencanakan, mengatur, dan mengendalikan keuangan pribadi dengan bijak. Hasil penelitian Kurnianti (2024) dalam jurnalnya menunjukkan bahwa pelatihan literasi keuangan memiliki dampak positif terhadap pemahaman mahasiswa dalam mengelola pengeluaran, menabung, serta merancang masa depan finansial. Mahasiswa dengan literasi keuangan yang baik cenderung lebih waspada terhadap risiko judi daring dan lebih selektif dalam menjalani gaya hidup.

Literasi keuangan juga terbukti memiliki efek moderasi atau mediasi terhadap pengaruh gaya hidup dan judi *online* terhadap perilaku keuangan. Julito (2023) dalam jurnalnya menunjukkan bahwa literasi keuangan dapat memperlemah pengaruh negatif gaya hidup dan judi *online* terhadap pengambilan keputusan keuangan mahasiswa. Dalam perspektif teoritis, hal ini sejalan dengan teori Behavioral Finance yang menyatakan bahwa keputusan keuangan seseorang tidak sepenuhnya rasional, tetapi dipengaruhi oleh kebiasaan, emosi, serta kontrol diri. Dengan demikian, literasi keuangan berfungsi sebagai jembatan antara

tekanan eksternal (seperti judi *online* dan *Lifestyle*) dengan hasil akhir berupa *financial stress*.

Namun, masih terdapat kesenjangan dalam literatur yang perlu dijawab. Sebagian besar studi sebelumnya hanya membahas judi *online*, gaya hidup konsumtif, atau literasi keuangan secara terpisah. Sangat sedikit yang menggabungkan ketiganya dalam satu kerangka utuh untuk melihat pengaruhnya terhadap *financial stress* mahasiswa secara menyeluruh. Peran literasi keuangan sebagai variabel mediasi juga belum banyak diuji secara empiris, terutama dalam konteks mahasiswa Indonesia yang rentan terhadap tekanan akademik, sosial, dan ekonomi. Penelitian di kalangan mahasiswa daerah pun masih terbatas, padahal mereka menghadapi tantangan tersendiri seperti keterbatasan akses informasi keuangan, tekanan ekonomi yang lebih tinggi, serta pengaruh lingkungan sosial yang kurang mendukung pengelolaan keuangan yang bijak.

Oleh karena itu, penting untuk dilakukan penelitian yang menguji secara empiris pengaruh judi *online* dan gaya hidup terhadap *financial stress* mahasiswa, serta menganalisis peran literasi keuangan sebagai variabel mediasi dalam hubungan tersebut. Dengan demikian, kita tidak hanya memahami dampak langsung dari judi *online* dan *Lifestyle*, tetapi juga mekanisme psikologis dan perilaku keuangan yang memperkuat atau melemahkan pengaruh tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah judi *online* berpengaruh positif terhadap *financial stress* mahasiswa?
2. Apakah *Lifestyle* berpengaruh positif terhadap *financial stress* mahasiswa?
3. Apakah judi *online* berpengaruh negatif terhadap literasi keuangan mahasiswa?
4. Apakah *Lifestyle* berpengaruh negatif terhadap literasi keuangan mahasiswa?
5. Apakah literasi keuangan berpengaruh negatif terhadap *financial stress* mahasiswa?
6. Apakah literasi keuangan memediasi pengaruh judi *online* terhadap *financial stress* mahasiswa?

7. Apakah literasi keuangan memediasi pengaruh *Lifestyle* terhadap *financial stress* mahasiswa?

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada mahasiswa aktif Politeknik Negeri Bengkalis. Fokus utama diarahkan pada dua variabel independen, yaitu judi *online* dan gaya hidup (*Lifestyle*), serta satu variabel dependen berupa *financial stress* mahasiswa. Literasi keuangan diposisikan sebagai variabel mediasi yang menjelaskan hubungan antara gaya hidup dan judi *online* terhadap *financial stress*. Responden mencakup mahasiswa yang terlibat langsung maupun hanya memiliki pengetahuan mengenai praktik judi *online*, mengingat persepsi mereka turut dipengaruhi oleh tingkat literasi keuangan. Sementara itu, gaya hidup yang dimaksud merujuk pada kecenderungan konsumtif dan hedonistik yang umum di kalangan mahasiswa. Batasan ini ditetapkan guna memperjelas ruang lingkup dan memperkuat fokus penelitian.

1.4 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan pokok permasalahan yang telah dirumuskan dalam rumusan masalah, maka tujuan diadakan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk menganalisis pengaruh judi *online* terhadap *financial stress* mahasiswa.
2. Untuk menganalisis pengaruh *Lifestyle* terhadap *financial stress* mahasiswa.
3. Untuk menganalisis pengaruh judi *online* terhadap literasi keuangan mahasiswa.
4. Untuk menganalisis pengaruh *Lifestyle* terhadap literasi keuangan mahasiswa.
5. Untuk menganalisis pengaruh literasi keuangan terhadap *financial stress* mahasiswa.
6. Untuk menganalisis peran literasi keuangan sebagai variabel mediasi pada pengaruh judi *online* terhadap *financial stress* mahasiswa.
7. Untuk menganalisis peran literasi keuangan sebagai variabel mediasi pada pengaruh *Lifestyle* terhadap *financial stress* mahasiswa.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi sebagai berikut:

1. Bagi Mahasiswa:

Penelitian ini menyajikan pemahaman mendalam tentang bagaimana judi *online* dan gaya hidup konsumtif dapat memperburuk kondisi keuangan mahasiswa, sambil menekankan pentingnya literasi keuangan sebagai strategi efektif dalam mengurangi tekanan finansial dan membentuk kebiasaan pengelolaan uang yang lebih bijak dan berkelanjutan.

2. Bagi Perguruan Tinggi:

Hasil penelitian dapat menjadi bahan pertimbangan dalam merancang program edukasi dan penyuluhan untuk meningkatkan kesadaran mahasiswa terhadap pengelolaan keuangan dan risiko judi *online*.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya:

Menyediakan referensi awal dan arah baru bagi penelitian yang berkaitan dengan perilaku keuangan, gaya hidup, dan stres finansial di kalangan mahasiswa.

4. Bagi Pemerintah atau Lembaga Terkait:

Menjadi masukan dalam perumusan kebijakan pencegahan judi *online* serta program literasi keuangan yang menysasar generasi muda, khususnya mahasiswa.