

ABSTRAK

MOTIVASI MAHASISWA BERMAIN JUDI *ONLINE* (STUDI KASUS)

Harya Bagus Wicaksana
Bimbingan dan Konseling
Universitas Sanata Dharma
2024

Penelitian ini bertujuan untuk 1) mengetahui motivasi mahasiswa dalam bermain judi *online*; 2) mengetahui kondisi ekonomi yang dimiliki mahasiswa ketika bermain judi *online*; 3) mengetahui pemahaman mahasiswa mengenai risiko bermain judi *online*.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, dimana peneliti melakukan pengumpulan data melalui wawancara dan observasi. Subyek penelitian ini adalah mahasiswa yang berusia 21-23 tahun, berdomisili di Daerah Istimewa Yogyakarta dan bermain judi *online* yang berjumlah 3 orang. Teknik Analisa data yang digunakan dalam penelitian ini adalah membuat transkrip wawancara, observasi, reduksi data, penyajian data, lalu menarik kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) dalam bermain judi *online* terdapat beberapa kesamaan salah satunya motivasi dalam bermain judi *online* yang menginginkan uang secara instan. Kesamaan lainnya terletak dalam ketertarikan bermain judi *online*, yang dimana mahasiswa mengandalkan lingkungan sekitar seperti teman kampus, dalam memperoleh situs link ataupun informasi lainnya yang berkaitan dengan judi *online*. 2) Perekonomian yang tidak stabil, serta kebutuhan diri yang semakin tinggi membuat mahasiswa bermain judi *online*. Rasa penasaran dan kepuasan membuat mahasiswa semakin masuk ke dalam lingkaran judi *online* sehingga menjadi kecanduan, mahasiswa susah untuk mengelola uang yang dimiliki, sehingga mahasiswa kurang memikirkan kebutuhan yang lebih penting. Dalam permainannya 3) mahasiswa memahami resiko dalam bermain judi *online*, seperti menjalani hukuman, data yang dimiliki diretas orang tidak dikenal, dan banyak menyita waktu.

Kata kunci : Judi *Online*, Mahasiswa, Motivasi.

ABSTRACT**STUDENT MOTIVATION TO PLAY ONLINE GAMBLING
(CASE STUDY)**

Harya Bagas Wicaksana
Guidance and Counseling
Sanata Dharma University
2024

This study aims to 1) find out students motivation for playing online gambling; 2) find out the influence of economic factors that students have when playing online gambling; 3) find out students' understanding of the risks of playing online gambling.

This research uses qualitative methods, where researchers collect data through interviews and observations. The subjects of this research are students who are 21-23 years old, domiciled in the Special Region of Yogyakarta and play online gambling, totaling 3 people. The data analysis technique used in this research is to transcribe interviews, observations, data reduction, data presentation, then draw a conclusions.

The results showed that in 1) playing online gambling there are several similarities, one of which is the motivation in playing online gambling which wants instant money. Another similarity lies in the interest in playing online gambling, where students rely on the surrounding environment such as campus friends, in obtaining link sites or other information related to online gambling. 2) An unstable economy, as well as higher self-needs make students play online gambling. Curiosity and satisfaction make students increasingly enter the online gambling circle so that they become addicted, students find it difficult to manage the money they have, so students think less about more important needs. In the game, 3) students understand the risks in playing online gambling, such as undergoing punishment, having their data hacked by unknown people, and taking up a lot of time.

Keywords: Online gambling, students, motivation