

**PENGARUH LITERASI KEUANGAN
DAN PERSEPSI KEMAMPUAN (*ILLUSION OF CONTROL*)
TERHADAP KECENDERUNGAN BERMAIN JUDI
PADA MAHASISWA: ANALISIS DENGAN METODE
SOUTH OAKS GAMBLING SCREEN (SOGS)**

**Mirasanti Wahyuni¹⁾, Kusmayadi²⁾, Didiek Susilo Tamtomo³⁾,
Dewi Sri Marsanti⁴⁾, Sulistiyo⁵⁾**

1,2,3,4,5, Akuntansi, Politeknik Negeri Semarang, Jl. Prof. Soedharto, Semarang, 50275
Email: mirasanti.wahyuni@polines.ac.id

Abstract

Gambling has become an increasingly prevalent social phenomenon, particularly due to the easy access offered by online gambling platforms. Although some individuals view gambling as a form of entertainment or a quick way to gain financial benefits, it often leads to economic difficulties and social problems. One factor that may influence an individual's involvement in gambling is financial literacy, which includes a person's understanding of financial management, the ability to make informed financial decisions, and the awareness of risks associated with high-risk activities such as gambling. In addition to financial literacy, psychological factors also play a crucial role in shaping an individual's gambling tendencies. One cognitive bias frequently observed in gambling behavior is the illusion of control—the belief that one can influence outcomes that are, in reality, purely random. In online gambling, this illusion may manifest in various forms, such as the use of ineffective strategies, belief in non-existent winning patterns, or the “near-miss” effect that encourages players to keep playing.

This study aims to analyze the influence of financial literacy and illusion of control on students' gambling tendencies using the South Oaks Gambling Screen (SOGS) instrument. A phenomenological qualitative approach was employed to explore students' subjective experiences, perceptions, and behavioral patterns related to gambling. A total of 67 respondents participated in the questionnaire, and some were selected for in-depth interviews. The findings reveal that 22% of respondents exhibit a high gambling tendency, while 18% fall into the moderate category. Students with high financial literacy are generally able to manage their finances well, understand risks, and avoid speculative behavior such as gambling. Conversely, students with low financial literacy are more vulnerable to engaging in gambling to pursue instant gratification. The illusion of control strongly appears among respondents with high gambling tendencies, reflected in an excessive belief that they possess special strategies or intuition to win, despite the random nature of gambling outcomes. These findings indicate that financial literacy serves as a protective factor, whereas illusion of control acts as a psychological driver of gambling behavior. The study recommends strengthening financial literacy education and developing targeted interventions to reduce gambling risks among university students.

Keywords: *financial literacy, illusion of control, gambling tendency, university students, SOGS, phenomenology.*

Abstrak

Perjudian telah menjadi fenomena sosial yang semakin marak, terutama dengan kemudahan akses ke platform judi online. Meskipun beberapa individu melihat perjudian sebagai bentuk hiburan atau cara cepat mendapatkan keuntungan finansial, aktivitas ini sering kali berujung pada kesulitan ekonomi dan gangguan sosial. Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi keterlibatan seseorang dalam perjudian adalah literasi keuangan. Literasi keuangan mencakup pemahaman individu dalam mengelola keuangan, membuat keputusan finansial yang bijak, serta menyadari risiko dari aktivitas berisiko tinggi seperti perjudian. Selain literasi keuangan, faktor psikologis juga memainkan peran penting dalam kecenderungan seseorang untuk berjudi. Salah satu bias kognitif yang sering ditemukan dalam perilaku perjudian adalah persepsi kemampuan (*Illusion of Control*), yaitu keyakinan bahwa seseorang dapat memengaruhi hasil permainan yang sebenarnya acak. Dalam judi online, ilusi ini dapat muncul dalam

berbagai bentuk, seperti penggunaan strategi yang tidak berdampak nyata, keyakinan terhadap pola kemenangan yang tidak ada, serta efek "hampir menang" yang mendorong pemain untuk terus bermain. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh literasi keuangan dan persepsi kemampuan (*illusion of control*) terhadap kecenderungan bermain judi pada mahasiswa dengan menggunakan instrumen *South Oaks Gambling Screen* (SOGS). Penelitian dilakukan dengan pendekatan kualitatif fenomenologi untuk menggali pengalaman subjektif, persepsi, serta pola perilaku mahasiswa terkait perjudian. Sebanyak 67 responden berpartisipasi dalam pengisian kuesioner, dan sebagian dipilih sebagai informan untuk wawancara mendalam. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 22% responden memiliki kecenderungan berjudi tinggi dan 18% berada pada kategori sedang. Mahasiswa dengan literasi keuangan tinggi cenderung mampu mengelola keuangan dengan baik, memahami risiko, serta menolak perilaku spekulatif seperti perjudian. Sebaliknya, mahasiswa dengan literasi keuangan rendah lebih rentan terlibat judi untuk mengejar kepuasan instan. Persepsi kemampuan (*illusion of control*) muncul kuat pada responden dengan kecenderungan tinggi, ditandai keyakinan berlebihan bahwa mereka memiliki strategi atau intuisi khusus untuk menang, meskipun hasil perjudian bersifat acak. Temuan ini mengindikasikan bahwa literasi keuangan berperan sebagai faktor protektif, sedangkan *illusion of control* menjadi faktor pendorong perilaku berjudi. Penelitian ini merekomendasikan perlunya edukasi literasi keuangan dan intervensi khusus untuk mengurangi risiko perjudian pada mahasiswa.

Kata kunci: literasi keuangan, *illusion of control*, kecenderungan berjudi, mahasiswa, SOGS, fenomenologi.

PENDAHULUAN

Perjudian kini menjadi fenomena sosial yang semakin meluas, terutama karena kemudahan akses judi online. Aktivitas ini tidak hanya menyebabkan kecanduan, tetapi juga menimbulkan dampak negatif seperti masalah finansial, gangguan hubungan sosial, dan tekanan mental. Banyak individu terjebak dalam perjudian dengan harapan memperoleh keuntungan cepat, namun justru mengalami kerugian yang berujung pada kesulitan ekonomi. Di kalangan mahasiswa, perkembangan teknologi, internet, dan smartphone membuat akses ke berbagai platform judi online semakin mudah, sehingga meningkatkan risiko keterlibatan mereka dalam aktivitas berbahaya ini. Kemudahan ini menjadikan perjudian lebih menarik dan lebih sulit dikendalikan. Sebagai contoh, penelitian dari Gainsbury et al. (2015) menunjukkan bahwa perjudian online lebih berisiko dibandingkan perjudian konvensional karena aksesibilitasnya yang tinggi, anonimitas pengguna, serta mekanisme pembayaran digital yang memudahkan transaksi tanpa perlu menggunakan uang tunai.

Khususnya di kalangan mahasiswa, perjudian semakin menjadi perhatian serius. Banyak mahasiswa yang terjebak dalam aktivitas perjudian sebagai cara cepat mendapatkan uang untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari atau sekadar hiburan. Namun, dampaknya bisa sangat merugikan, mulai dari kesulitan keuangan, utang yang

menumpuk, hingga gangguan akademik dan sosial. Penelitian yang dilakukan oleh Calado dan Griffiths (2016) menemukan bahwa mahasiswa merupakan salah satu kelompok yang rentan terhadap perjudian bermasalah karena kurangnya pengalaman dalam mengelola keuangan dan tingginya tekanan sosial. Selain itu, penelitian dari Delfabbro et al. (2020) menunjukkan bahwa mahasiswa dengan tingkat literasi keuangan rendah lebih rentan mengalami kesulitan ekonomi akibat keterlibatan dalam perjudian.

Beberapa faktor yang diduga berperan dalam mencegah seseorang terlibat dalam perjudian adalah literasi keuangan. Literasi keuangan mencakup pemahaman seseorang terhadap pengelolaan keuangan, perencanaan keuangan jangka panjang, serta kesadaran terhadap risiko keuangan. Individu yang memiliki tingkat literasi keuangan yang baik diharapkan lebih mampu menghindari keputusan keuangan yang berisiko, termasuk perjudian.

Faktor lain yaitu persepsi kemampuan (Illusion of Control). Bias ini membuat individu percaya bahwa mereka memiliki kendali atas hasil permainan yang sebenarnya bergantung pada faktor acak. Dalam judi online, persepsi kemampuan (Illusion of Control) dapat muncul dalam berbagai bentuk, seperti keyakinan bahwa teknik tertentu dalam menekan tombol di mesin slot dapat meningkatkan peluang menang atau memilih angka tertentu dalam permainan lotre dapat mempengaruhi hasilnya.

Perjudian memiliki keuntungan dan kerugian yang perlu dipahami. Keuntungan yang sering kali diharapkan oleh pelaku perjudian adalah potensi keuntungan finansial dalam waktu singkat serta hiburan yang ditawarkan. Namun, kerugian yang lebih besar sering kali mengintai, seperti kecanduan, kehilangan kendali atas keuangan pribadi, hingga dampak psikologis seperti stres dan depresi. Studi dari Wood & Williams (2011) mengungkapkan bahwa individu yang terlibat dalam perjudian secara rutin cenderung mengalami kesulitan keuangan yang lebih besar dibandingkan mereka yang tidak berjudi. Oleh karena itu, pemahaman yang lebih baik tentang pengelolaan keuangan dapat menjadi faktor protektif terhadap keterlibatan dalam perjudian.

Beberapa penelitian sebelumnya telah menunjukkan adanya hubungan negatif antara literasi keuangan dan perilaku berjudi. Sebagai contoh, penelitian yang dilakukan oleh Wang et al. (2021) menemukan bahwa individu dengan tingkat literasi keuangan yang lebih tinggi memiliki kemungkinan lebih kecil untuk terlibat dalam perjudian

kompulsif. Studi lain oleh Abarbanel et al. (2018) juga menunjukkan bahwa edukasi keuangan dapat membantu mengurangi kecenderungan perilaku berjudi dengan meningkatkan kesadaran tentang konsekuensi finansial dari aktivitas tersebut. Hasil penelitian dari Wood & Williams (2011) menegaskan bahwa literasi keuangan yang baik dapat bertindak sebagai faktor protektif terhadap perjudian bermasalah, terutama di kalangan remaja dan dewasa muda.

Namun, penelitian yang secara eksplisit menguji pengaruh literasi keuangan terhadap perilaku berjudi masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis apakah tingkat literasi keuangan dan persepsi kemampuan (Illusion of Control) memiliki pengaruh terhadap kecenderungan berjudi, dengan menggunakan instrumen South Oaks Gambling Screen (SOGS) sebagai alat ukur untuk menilai kecenderungan bermain judi.

Penelitian ini bertujuan untuk menggali persepsi mahasiswa terkait:

1. Pengaruh literasi keuangan terhadap kecenderungan bermain judi
2. Pengaruh kemampuan mengontrol hasil judi (illusion of control) terhadap kecenderungan bermain judi

TINJAUAN PUSTAKA

Instant Gratification Theory (Teori Kepuasan Instan)

Teori *Instant Gratification* menjelaskan kecenderungan individu untuk mencari kepuasan segera tanpa menunggu. Di era digital, fenomena ini semakin kuat karena teknologi menyediakan akses cepat terhadap informasi dan hiburan. Penelitian klasik “Marshmallow Test” oleh Walter Mischel menunjukkan bahwa kemampuan menunda kepuasan berkaitan dengan prestasi dan kontrol diri yang lebih baik di masa depan. Kebiasaan mencari kepuasan instan dapat menghambat kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah, terutama pada siswa yang terbiasa memperoleh jawaban cepat dari internet. Dalam konteks perjudian, peluang memperoleh kemenangan dengan cepat memicu sensasi kepuasan instan yang mendorong individu untuk terus berjudi. Studi menunjukkan bahwa mereka yang terbiasa mencari kepuasan instan lebih berisiko mengambil keputusan finansial berbahaya, termasuk berjudi. Oleh karena itu, penting bagi individu untuk mengembangkan kesadaran diri dan kemampuan menunda kepuasan demi tujuan jangka panjang.

Judi (*Gambling*)

Judi merupakan aktivitas mempertaruhkan uang atau sesuatu yang bernilai pada permainan atau kejadian yang hasilnya bergantung pada keberuntungan. Secara tradisional, perjudian dilakukan secara langsung dengan uang tunai melalui permainan seperti kartu remi atau domino di tempat-tempat tersembunyi. Perkembangan teknologi kemudian melahirkan perjudian online, yang termasuk dalam kategori kejahatan siber karena dilakukan melalui internet dan perangkat digital seperti ponsel dan komputer. Judi online memiliki akses yang lebih mudah, fleksibel, dan tersedia 24 jam, dengan transaksi yang dilakukan melalui berbagai layanan pembayaran digital. Industri perjudian online berkembang pesat karena tidak memerlukan izin khusus dan menawarkan banyak jenis permainan, mulai dari poker, roulette, hingga taruhan olahraga. Berbagai situs menyediakan bonus untuk menarik dan mempertahankan pemain, sehingga mendorong mereka untuk terus bermain. Baik perjudian konvensional maupun online memiliki mekanisme dasar yang sama, yaitu mempertaruhkan uang dengan mengikuti aturan permainan yang telah ditentukan.

Literasi Keuangan

Literasi keuangan adalah kemampuan seseorang memahami, mengelola, dan mengambil keputusan keuangan secara bijak, termasuk dalam hal pendapatan, pengeluaran, tabungan, investasi, utang, serta risiko finansial. Literasi keuangan bermanfaat untuk membantu individu mengatur keuangan, menghindari utang dan penipuan, meningkatkan kesejahteraan finansial, mencapai tujuan jangka panjang, serta mengurangi stres ekonomi. Tujuan utamanya adalah meningkatkan kesadaran keuangan, mendorong keputusan finansial yang tepat, mencegah perilaku konsumtif, dan memperkuat ketahanan ekonomi individu.

Dalam konteks perjudian, literasi keuangan berperan penting sebagai faktor pencegah. Individu dengan literasi keuangan tinggi memahami risiko dan peluang dalam judi, mengetahui pentingnya pengelolaan keuangan yang sehat, serta mampu menahan perilaku impulsif. Mereka lebih memilih alternatif investasi yang legal dan menguntungkan, serta tidak mudah terjerumus dalam perjudian sebagai jalan keluar dari masalah keuangan.

Persepsi Kemampuan (*Illusion of Control*)

Illusion of Control adalah persepsi keliru bahwa pemain mampu mengendalikan hasil judi. Sensasi “hampir menang” membuat mereka merasa dekat dengan kemenangan, sehingga terus bermain dan terdorong mencari kepuasan instan tanpa mempertimbangkan peluang yang sebenarnya.

South Oaks Gambling Screen (SOGS) Methods

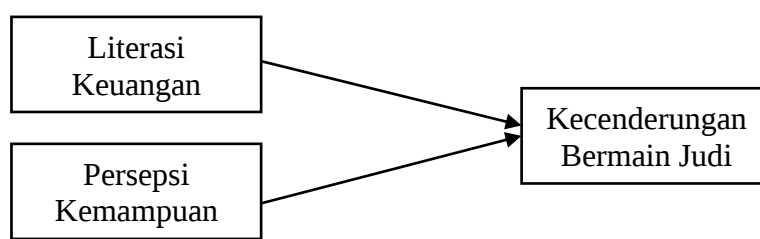
South Oaks Gambling Screen (SOGS) adalah kuesioner yang dikembangkan oleh Lesieur & Blume (1992) untuk mengidentifikasi kecenderungan dan potensi masalah perjudian. Terdiri dari 21 pertanyaan berdasarkan kriteria DSM-III, instrumen ini dapat diisi sendiri maupun melalui wawancara. SOGS digunakan untuk mendeteksi perilaku berjudi berisiko, menilai tingkat keparahan masalah perjudian, serta membantu profesional dalam memberikan intervensi. Kuesioner ini mencakup berbagai jenis aktivitas perjudian dan menilai aspek seperti jumlah uang yang dipertaruhkan, upaya mengejar kerugian (*chasing losses*), pinjaman untuk berjudi, konflik sosial, serta perasaan bersalah. Skor yang lebih tinggi menunjukkan kemungkinan lebih besar adanya masalah perjudian. Meskipun bukan alat diagnosis final, SOGS terbukti memiliki reliabilitas dan validitas tinggi dalam penelitian. Pertanyaan yang diajukan umumnya terkait frekuensi berjudi, tekanan finansial, perilaku menutup-nutupi, dampak akademik atau pekerjaan, serta usaha berhenti berjudi.

Literasi keuangan terhadap Kecenderungan Bermain Judi.

Individu dengan literasi keuangan tinggi cenderung mampu menunda kepuasan demi keuntungan jangka panjang dan lebih berhati-hati dalam mengambil risiko, sehingga kecil kemungkinan terlibat dalam perilaku impulsif seperti perjudian. Sebaliknya, mereka yang memiliki literasi keuangan rendah lebih mudah tergoda oleh kepuasan instan dan lebih rentan berjudi tanpa mempertimbangkan konsekuensinya. Penelitian sebelumnya mendukung hal ini: Wang et al. (2021) menunjukkan bahwa literasi keuangan tinggi menurunkan risiko perjudian kompulsif, Abarbanel et al. (2018) menemukan bahwa edukasi keuangan dapat mengurangi kecenderungan berjudi, dan Wood & Williams (2011) menegaskan bahwa literasi keuangan merupakan faktor protektif terhadap perjudian bermasalah.

Persepsi Kemampuan (*Illusion of Control*) atas Kecenderungan Bermain Judi

Menurut *Instant Gratification Theory*, individu yang mencari keuntungan cepat cenderung merasa memiliki kemampuan khusus dalam berjudi, sehingga muncul *Illusion of Control*, yaitu persepsi keliru bahwa dirinya dapat mengendalikan hasil permainan yang sebenarnya acak. Kurangnya pemahaman tentang probabilitas membuat mereka melebih-lebihkan peluang menang, diperkuat oleh keinginan memperoleh kepuasan instan. Penelitian Subagyo & Astuti (2022) menunjukkan bahwa mahasiswa berjudi karena persepsi keliru tentang peluang kemenangan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif fenomenologi untuk menggali pengalaman subjektif mahasiswa terkait pengaruh literasi keuangan dan *illusion of control* terhadap kecenderungan berjudi, tanpa bertujuan menguji hipotesis.



Gambar 1. Kerangka Konseptual

METODE PELAKSANAAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode fenomenologi untuk memahami pengalaman subjektif mahasiswa terkait kecenderungan berjudi. Populasi penelitian adalah individu yang pernah terlibat perjudian, khususnya mahasiswa dengan skor SOGS yang menunjukkan risiko kecanduan. Responden mengisi kuesioner untuk mengukur kecenderungan berjudi, literasi keuangan, dan *illusion of control*, kemudian dipilih sebagai informan melalui *purposive sampling*, dengan kemungkinan dilanjutkan *snowball sampling*. Jumlah informan tidak ditentukan sejak awal, tetapi mengikuti prinsip *data saturation*, diperkirakan 8–15 orang. Data primer diperoleh melalui wawancara mendalam dan observasi non-partisipatif, sedangkan data sekunder berasal dari dokumen SOGS, artikel penelitian, dan publikasi OJK. Analisis data dilakukan dengan analisis tematik menggunakan tahapan Miles,

Huberman, dan Saldaña: transkripsi, *open coding*, *axial coding*, *selective coding*, dan penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Statistik Deskriptif

Terdapat 67 responden yang bersedia mengisi kuesioner dan bersedia diwawancara. Dari jumlah tersebut, sebanyak 26 orang yang tidak pernah bermain judi atau taruhan apa pun walau demikian beberapa diantara mereka memiliki teman atau kerabat yang bermain judi. Berdasarkan table 1. dapat dilihat bahwa sebagian besar responden berdomisili di Kota Semarang yaitu sebesar 28 orang, terbanyak kedua berdomisili di Kota Tegal yaitu sebanyak 13 orang. Dari sebaran responden tersebut didapatkan informasi bahwa terdapat 14 responden atau sebanyak 21% dari total responden memiliki kecenderungan tinggi untuk bermain judi. Responden yang memiliki kecenderungan sedang sebanyak 11 orang atau sebanyak 16 % dari total responden, dan sisanya memiliki kecenderungan rendah atau tidak memiliki keinginan bermain judi.

a. Kota Domisili

Tabel 1. Data Kota Domisili Responden

Nama Kota	Jumlah Responden
Kota Semarang	28
Kab Semarang	1
Salatiga	2
Demak	4
Kota Tegal	13
Kab. Tegal	3
Brebes	6
Jepara	1
Pekalongan	2
Kendal	1
Batang	1
Surabaya	1

Kuningan	4
Total	67

Pada tabel 2 juga dapat dilihat bahwa mahasiswa yang memiliki kecenderungan bermain judi banyak berdomisili di wilayah kota. Hal ini mungkin disebabkan karena kemudahan akses internet. Sehingga mereka sering melihat promosi yang biasa muncul saat mengakses *website* atau media sosial.

Tabel 2. Data Kota Domisili dan Kecenderungan Bermain Judi

Nama Kota	Jumlah	Kecenderungan	
	Responden	Tinggi	Sedang
Kota Semarang	28	4	4
Demak	4		2
Kota Tegal	13	7	2
Brebes	6	2	1
Kendal	1	1	
Surabaya	1		1
Kuningan	4		1
Total	67	14	11

b. Jenis Kelamin

Tabel 3. Data Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Jumlah	Kecenderungan	
	Responden	Berjudi Tinggi	Berjudi Sedang
Perempuan	30	2	4
Laki-laki	37	13	8
Total	67	15	12

Berdasarkan tabel 3. didapatkan informasi bahwa responden perempuan berjumlah 30 orang atau sebanyak 45% dari total responden sedangkan responden laki-laki sebanyak 37 orang atau 55% dari total responden. Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa ternyata mahasiswa perempuan juga tidak luput dari kecenderungan

berjudi. Sebanyak 2 orang mahasiswa perempuan memiliki kecenderungan tinggi untuk bermain judi, dan 4 orang mahasiswa perempuan memiliki kecenderungan sedang. Hal ini dapat disimpulkan bahwa kecenderungan untuk bermain judi tidak terbatas pada gender tertentu saja. Setiap individu dapat memiliki kemungkinan untuk tertarik bermain judi.

c. Pendidikan

Responden dalam penelitian ini sedang menempuh pendidikan pada jenjang Diploma dan Sarjana. Pada tabel 4. menunjukkan bahwa jumlah responden Diploma sebanyak 38 orang atau 58% dari total responden. Sedangkan responden Sarjana sebanyak 29 orang atau 43% dari total responden. Dari data tersebut dapat kita analisis ternyata strata pendidikan yang tinggi tidak menjadi jaminan seseorang untuk tidak bermain judi. Pada tabel di bawah dapat dilihat bahwa dalam penelitian ini, responden yang sedang menempuh pendidikan Diploma lebih banyak memiliki kecenderungan bermain judi daripada responden yang sedang menempuh pendidikan Sarjana. Program sarjana lebih menekankan pada aktivitas analisis dan mengembangkan *critical thinking*, berbeda dengan program Diploma yang lebih menekankan pada penyelesaian pekerjaan. Hal ini dapat diambil analisis sementara bahwa responden yang terbiasa menganalisis masalah memiliki *critical thinking* lebih baik sehingga akan berpikir ulang jika akan bermain judi.

Tabel 4. Data Responden

Pendidikan	Jumlah Responden	Kecenderungan Berjudi Tinggi	Kecenderungan Berjudi Sedang
Diploma	38	9	8
Sarjana	29	6	4
Total	67	15	12

d. Jumlah Pendapatan

Apabila dilihat dari jumlah pendapatan pada tabel 5., reponden dengan penghasilan kurang dari Rp2.000.000,- sebanyak 58 orang atau 86% dari total responden, responden berpenghasilan sekitar Rp Rp2.000.001 hingga Rp4.000.000 sebanyak 8 orang atau 12% dari total responden, dan yang berpenghasilan sekitar

Rp4.000.001 hingga Rp5.000.000 sebanyak 1 orang atau 2%. Berdasarkan data pada tabel 4.5. didapatkan hasil bahwa responden yang memiliki kecenderungan bermain judi justru pada tingkat penghasilan paling rendah yaitu kurang dari Rp2.000.000. Kemungkinan responden tersebut tergiur ingin mendapatkan peruntungan tambahan uang secara instan melalui permainan judi.

Apabila setiap tingkat penghasilan dibandingkan maka didapatkan hasil bahwa pada tingkat pendapatan kurang dari Rp2.000.000, terdapat 58 orang dimana sebanyak 20% memiliki kecenderungan tinggi, 20% memiliki kecenderungan sedang dan 60% tidak memiliki keinginan berjudi. Pada tingkat pendapatan sekitar Rp Rp2.000.001 hingga Rp4.000.000 ada 8 orang, dimana sebanyak 37,5% memiliki kecenderungan tinggi sisanya mereka tidak memiliki kecenderungan berjudi.

Tabel 5. Jumlah Pendapatan

Jumlah Pendapatan	Jumlah Responden	Kecenderungan Berjudi Tinggi	Kecenderungan Berjudi Sedang
< Rp2.000.000	58	12	12
Rp2.000.001 - Rp4.000.000	8	3	0
Rp4.000.001 - Rp5.000.000	1	0	0
Total	67	15	12

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penyebaran kuesioner yang terkumpul hasil jawaban dari 67 responden yang bersedia mengisi dan berpartisipasi dalam penelitian. Tidak semua responden menyatakan pernah bermain judi atau taruhan, Sebagian dari mereka memiliki kerabat atau rekan yang bermain judi. Kecenderungan bermain judi dideteksi menggunakan *South Oaks Gambling Screen* (SOGS), yaitu kuesioner yang dirancang untuk mengidentifikasi perjudian patologis. Terdapat 21 butir pertanyaan dengan skala likert 1-4 yaitu:

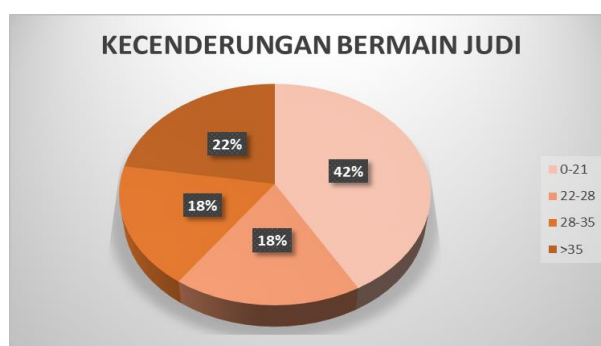
1. Apakah anda pernah atau sering membuka situs judi online.
2. Seberapa sering Anda berjudi dalam 6 bulan terakhir.
3. Apakah Anda pernah meminjam uang untuk berjudi.

4. Apakah Anda pernah berusaha mendapatkan kembali uang yang hilang dengan terus berjudi ("chasing losses").
5. Apakah Anda pernah mengalami kesulitan keuangan akibat perjudian.
6. Apakah perjudian pernah menyebabkan konflik dengan keluarga atau teman Anda.
7. Apakah Anda pernah berbohong kepada keluarga atau teman tentang jumlah uang atau waktu yang dihabiskan untuk berjudi.
8. Apakah Anda pernah merasa bersalah atau stres setelah berjudi.
9. Apakah Anda pernah mencoba mengurangi atau berhenti berjudi tetapi tidak berhasil.
10. Apakah perjudian pernah mengganggu pekerjaan, pendidikan, atau aktivitas penting lainnya dalam hidup Anda.
11. Saya pernah mencoba permainan berbasis keuangan (misalnya taruhan olahraga, poker, atau lotre).
12. Saya bermain permainan berbasis keuangan secara rutin dalam sebulan terakhir.
13. Saya mencoba permainan berbasis keuangan karena ajakan teman atau pengaruh lingkungan.
14. Saya melihat permainan berbasis keuangan sebagai bentuk hiburan yang menyenangkan.
15. Saya dapat mengontrol jumlah uang yang saya gunakan dalam permainan berbasis keuangan.
16. Saya merasa permainan berbasis keuangan memengaruhi pengelolaan keuangan pribadi saya.
17. Saya pernah merasa terdorong untuk bermain lebih banyak setelah mengalami kemenangan.
18. Saya pernah bermain permainan berbasis keuangan untuk mengurangi stres atau tekanan hidup.
19. Saya percaya bahwa keterampilan dapat meningkatkan peluang menang dalam permainan berbasis keuangan.
20. Saya merasa bahwa permainan berbasis keuangan dapat memberikan manfaat finansial dalam jangka panjang.
21. Saya sering berdiskusi dengan teman atau keluarga tentang pengalaman saya dalam permainan berbasis keuangan.

Tabel 6 dibawah merupakan hasil dari jawaban responden terkait identifikasi adanya kecenderungan berjudi.

Tabel 6. Data Jumlah Kecenderungan Responden

Rentang Skor	Tingkat Kecenderungan Berjudi	Total skor
0-21	Tidak ada	28
22-28	Sedikit	12
28-35	Sedang	12
>35	Sangat Tinggi	15
Total		67



Gambar 2. Kecenderungan Bermain Judi

Berdasarkan tabel di atas didapatkan hasil sebaran kecenderungan responden bermain judi yang tertuang dalam gambar 2. Pada gambar menunjukan bahwa terdapat 42% dari total responden yang tidak ada kecenderungan untuk bermain judi. Tetapi mereka memiliki kerabat atau rekan yang bermain judi. Responden yang memiliki kecenderungan sedikit sebanyak 18% dari total responden. Responden 6 memiliki informasi tentang berjudi tetapi dia memutuskan untuk tidak berjudi dengan alasan yang diungkapkan *“untuk kasus orang yang saya kenal ini sampai sekarang masih terus melakukan judi online (bermain slot) dan orang ini tidak pernah bisa mengontrol dirinya untuk mengendalikan uangnya. bahkan meskipun sudah mendapat uang dalam jumlah besar, orang ini tidak pernah merasa puas dan selalu memutar uangnya kembali. kecenderungan itu menurut saya karena jumlah uang yang dia dapatkan bisa mencapai puluhan juta jadi itu sudah menjadi kebiasaan yang tidak bisa dihentikan. dan menurut saya orang yang kecanduan bermain slot biasanya melakukan itu terus menerus bukan hanya untuk mendapatkan keuntungan tapi juga karena itu sudah*

menjadi karakter”. Bahkan responden 6 mengetahui alasan mengapa orang lain tertarik berjudi berdasarkan pengalaman orang disekitarnya, *“menurut pandangan saya tentang orang yang saya kenal bermain slot online, mereka cenderung menggunakan insting atau bahkan hanya menebak angka yang akan keluar. tidak hanya itu, terkadang alam bawah sadar mereka juga seperti memberi petunjuk tentang angka berapa saja yang akan keluar. ini percaya tidak percaya tapi nyata terjadi dan dari situ orang ini bisa mendapat uang puluhan juta. menurut saya juga orang yang bermain judi itu hanya memerlukan keyakinan dan mental percaya bahwa mereka akan menang karena semua itu tidak pasti”*

Responden dengan tingkat kecenderungan sedang sebanyak 18%. Responden dengan tingkat kecenderungan sedang umumnya pernah melakukan judi atau taruhan tetapi sebagian besar dari mereka sudah berhenti berjudi. Tetapi masih ada kemungkinan mereka tertarik berjudi kembali. Responden 43 mengatakan alasan ketika ditanya tentang apa yang membuatnya yakin untuk berjudi yaitu, *“melihat teman saya yang menang”*. Dengan melihat jawaban ini, berarti ada kemungkinan akan muncul keinginan saat ada teman yang menang judi. Responden 43 merupakan informan dengan tingkat kecenderungan sedikit karena dia menyatakan bahwa sudah berhenti melakukan judi dengan alasan yang diungkapkan, *“pada dasarnya kemenangan besar dalam berjudi adalah berhenti”*.

Berdasarkan hasil tanya jawab, responden dengan tingkat kecenderungan sedang memiliki berbagai alasan berjudi, tetapi rata-rata mereka menganggap bahwa judi bukan hal yang harus mereka lakukan terus-menerus. Sebagian responden hanya berjudi karena mereka merasa bahwa judi memiliki ketertarikan sesaat, bukan sesuatu hal yang sangat membuat mereka tertarik terus menerus. Responden 15 mengatakan, *“Saya tidak berminat dengan perjudian kecuali untuk sekedar fun saja”*. Responden 4 berjudi hanya pada jenis tertentu saja, *“Saya hanya berjudi klub bola dengan teman saya seperti membelikan makanan dan semacamnya tetapi tidak pernah berjudi menggunakan uang”*.

Beberapa responden sedang bahkan sudah tidak lagi berjudi karena berbagai alasan. Responden 21 mengatakan *“Saya hanya coba-coba, namun setelah saya coba ternyata tidak semenarik yang kuinginkan jadi ku tinggalkan”*. Hal senada diungkap oleh Responden 41, *“Saya memutuskan untuk tidak bermain permainan keuangan yang*

bersifat spekulatif atau perjudian karena sejak awal saya menyadari risikonya tidak sebanding dengan manfaatnya. Saya tidak memiliki pengalaman bermain judi, selain permainan kecil ketika masih anak-anak. Saat ini saya lebih memilih fokus pada pengelolaan keuangan yang sehat melalui tabungan, perencanaan anggaran, dan investasi yang legal serta terukur.”

Persentase responden dengan tingkat kecenderungan tinggi sebesar 22%. Responden dengan kecenderungan tinggi rata-rata masih berjudi dalam waktu 6 bulan terakhir. Mereka masih bermain judi dengan berbagai alasan. Responden 22 mengatakan bahwa *“Saya berjudi karena adrenalin dan kepuasan. Saya berjudi berdasarkan feeling”*. Responden 40 bahkan merasa sudah menngetahui cara agar menang, menurutnya *“Lanjutkan intinya kalo udah menang banyak langsng tarik uangnya trus main dngan nominal kecil dan jangan serakah pasti auto menang trus”*. Ini merupakan tanda adanya *Illusion Of Control* yang biasanya diyakini oleh para penjudi. Responden 55 bahkan masih terus akan berjudi dengan alasan unik *“selama gacha karakternya imut maka saya akan tetap gacha”*. Gacha adalah mekanisme permainan (sering ditemukan dalam *game mobile free-to-play*) di mana pemain membelanjakan mata uang virtual yang dapat diperoleh melalui permainan atau dibeli dengan uang sungguhan untuk menerima item virtual acak, seperti karakter baru, senjata, atau kosmetik (Wikipedia, 2015).

Pengaruh Literasi Keuangan Terhadap Kecenderungan Bermain Judi

Berdasarkan tabel 7. responden didominasi mereka yang merasa memahami literasi keuangan dan memiliki pengetahuan tentang keuangan. Indikator literasi keuangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah indikator yang digunakan oleh OJK. Pertanyaan terkait literasi keuangan diantaranya:

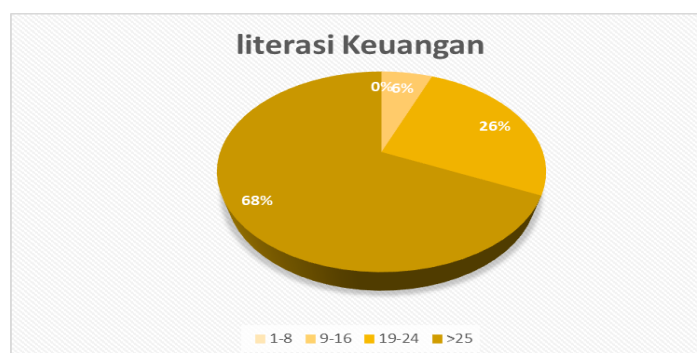
1. Saya memahami konsep dasar pengelolaan keuangan pribadi
2. Saya memiliki anggaran bulanan dan mengikutinya secara disiplin
3. Saya mengetahui perbedaan antara kebutuhan dan keinginan dalam pengeluaran
4. Saya memahami konsep inflasi dan dampaknya terhadap daya beli
5. Saya mengetahui manfaat dan risiko dari produk keuangan seperti tabungan, investasi, dan asuransi

6. Saya mampu menghitung bunga pinjaman dan menilai dampaknya terhadap keuangan saya

Tabel 7. Data Literasi Keuangan

Skor Literasi Keuangan	Jumlah Responden
1-8	0
9-16	5
19-24	17
>25	45
Total	67

Berdasarkan hasil penelitian, dari 15 orang yang memiliki kecenderungan bermain judi, 27% diantaranya atau sebanyak 4 orang memiliki literasi keuangan rendah. Responden 22 ketika ditanya tentang keuangan masa depan menjawab bahwa dia tidak punya investasi atau tabungan masa depan, menurutnya *“yang penting kerja”*. Responden 49 memiliki pendapat yang unik, dia memisahkan keuangan berdasarkan sumber halal dan haram. Menurut responden 49, *“menginvest kan uang halal dan uang haram di pakai langsung untuk beli rokok dll”*. Responden 55 dengan skor literasi keuangan paling rendah, mengaku memahami literasi keuangan tetapi tidak memiliki anggaran keuangan, tidak bisa membedakan antara kebutuhan dan keinginan, tidak mengetahui manfaat investasi dan tidak memiliki tabungan atau investasi lain, tidak memiliki pengetahuan tentang inflasi dan bunga. Responden 55 sangat yakin dengan keputusannya bermain judi, menurutnya *“selama character gacha masih upcoming maka uang saya aman”*.



Gambar 3 Data Persentase Literasi Keuangan

Sedangkan responden dengan skor literasi keuangan tinggi rata-rata memiliki cara dalam pengelolaan keuangannya dan mereka tidak memiliki kecenderungan berjudi. Ketika ditanya tentang cara yang dilakukan agar yakin dengan kondisi keuangan untuk beberapa waktu ke depan, responden 3 menyatakan bahwa *“membuat list perencanaan keuangan”*. Pertanyaan yang sama mengenai cara yang dilakukan agar yakin dengan kondisi keuangan untuk beberapa waktu ke depan juga ditanyakan kepada responden 9 yang menjawab *“memiliki dana darurat yang cukup”*. Jawaban senada dari responden 41 *“Saya merasa yakin bahwa kondisi keuangan saya akan aman untuk beberapa waktu ke depan karena saya menerapkan perencanaan keuangan yang terstruktur. Saya memiliki dana darurat, mengatur pengeluaran bulanan agar tetap sesuai anggaran, serta rutin berinvestasi untuk menjaga nilai uang dari inflasi dan memastikan adanya pertumbuhan aset di masa mendatang.”* Para responden dengan tingkat literasi tinggi betul-betul mengetahui bagaimana cara mengelola keuangan dan menghitung bunga dengan dibuktikan dengan kepemilikan investasi dan tabungan. Mereka tidak berminat bermain judi karena mereka sadar betul bahwa judi mengandung unsur ketidakpastian yang tinggi. Sesuai dengan jawaban responden 41 yang menyatakan *“Tidak ada hal yang membuat saya yakin akan menang, karena saya tidak pernah berjudi dan saya memahami bahwa aktivitas tersebut sangat bergantung pada keberuntungan, bukan kepastian.”*

Jawaban dan penjelasan responden dalam penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian Wang et al. (2021) menemukan bahwa individu dengan tingkat literasi keuangan yang lebih tinggi memiliki kemungkinan lebih kecil untuk terlibat dalam perjudian kompulsif. Begitu juga dengan penelitian yang dilakukan oleh Abarbanel et al. (2018) juga menunjukkan bahwa edukasi keuangan dapat membantu mengurangi kecenderungan perilaku berjudi dengan meningkatkan kesadaran tentang konsekuensi finansial dari aktivitas tersebut. Hasil penelitian dari Wood & Williams (2011) juga menegaskan bahwa literasi keuangan yang baik dapat bertindak sebagai faktor protektif terhadap perjudian bermasalah, terutama di kalangan remaja dan dewasa muda.

Orang dengan literasi keuangan yang tinggi cenderung memahami pentingnya menunda kepuasan demi keuntungan finansial jangka panjang, seperti menabung, berinvestasi, atau mengelola risiko keuangan dengan bijak. Sebaliknya, individu dengan literasi keuangan yang rendah lebih rentan terhadap keputusan impulsif, seperti berjudi,

karena mereka lebih tertarik pada imbalan langsung tanpa mempertimbangkan risiko atau konsekuensi jangka panjang.

Individu dengan literasi keuangan yang lebih tinggi cenderung memiliki kontrol diri yang lebih baik, memahami risiko perjudian, dan lebih memilih keputusan finansial yang menguntungkan dalam jangka panjang. Sebaliknya, orang dengan literasi keuangan rendah lebih rentan terhadap perilaku impulsif, termasuk perjudian, karena mereka lebih mengutamakan kepuasan instan daripada manfaat jangka panjang.

Pengaruh Kemampuan Mengontrol Hasil Judi (*Illusion Of Control*) Terhadap Kecenderungan Bermain Judi

Berdasarkan tabel 8. didapatkan hasil bahwa terdapat 5 responden dengan skor *Illusion Of Control* tinggi. Kelima responden tersebut juga memiliki tingkat kecenderungan bermain judi yang tinggi. Responden 22 biasa melakukan judi online berupa poker online, taruhan e-sports, dll. Ketika ditanya mengapa memutuskan untuk tetap melanjutkan bermain permainan keuangan/judi, dia menjawab “*karena adrenalin dan kepuasan*”. Responden 22 merasa yakin akan menang ketika sedang berjudi. Ketika ditanya lebih jauh tentang alasan apa membuat yakin akan menang saat judi, responden 22 menjawab “*feeling aja. Saya punya feeling saat akan menang dan biasanya benar*”.

Tabel 8. Data *Illusion Of Control Score*

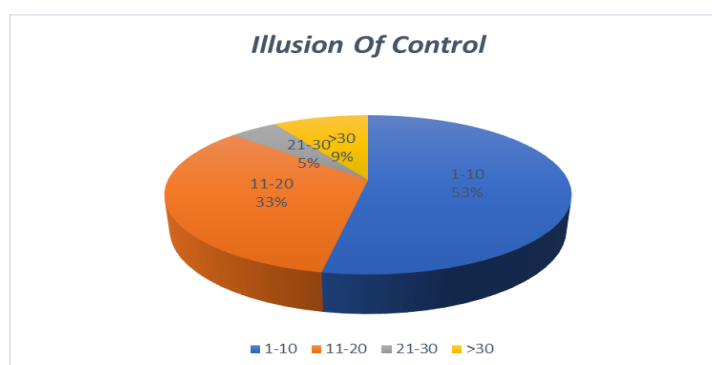
<i>Illusion Of Control Score</i>	Jumlah Responden
1-10	36
11-20	22
21-30	3
>30	5
Total	67

Responden 40 juga memiliki keyakinan bahwa dia paham strategi agar menang sehingga memutuskan untuk terus melanjutkan bermain judi. Menurutny , “*lanjutkan intinya kalo udah menang banyak langsng tarik uang nya trus main dngan nominal kecil dan jangan serakah pasti auto menang trus.*” Responden 40 bahkan mengaku sudah mendapat keuntungan banyak dengan strateginya, “*Yakin soalnya main nya dana kecil trus kalo udah besar langsng tarik trus sisihkan dana kecil contoh saya sering*

main dana 50k 1 hari dpt 1 jt stiap hari saya tarik trus sisahkan uang 100k dan itu buat main tiap hari saya untung 900k trus konsisten.”

Responden 55 memiliki cara dan keyakinan tersendiri dalam bermain judi. Responden 55 biasa melakukan judi jenis *gacha character blue archive*. Responden 55 sangat yakin bahwa keuangannya untuk beberapa waktu kedepan masih aman dengan melihat komentarnya “selama *character gacha* masih *upcoming* maka uang saya aman”. Responden 55 tidak ada keinginan untuk berhenti bermain judi, menurutnya “selama *gacha* karakternya imut maka saya akan tetap *gacha*”.

Berdasarkan hasil jawaban responden diatas dapat kita simpulkan bahwa seseorang yang menginginkan keuntungan instan biasanya akan merasa bahwa dirinya memiliki kemampuan berdasarkan pengalaman berjudi, sesuai dengan *Instant Gratification Theory*. Mereka yang bermain judi merasa memiliki kemampuan untuk menaklukkan permainan dan memenangkan perjudian. Hal ini merupakan *Illusion of Control*, yaitu kesalahan persepsi terhadap kemampuan diri. Padahal jika seseorang betul-betul paham tentang probabilitas dan risiko, maka tidak akan memiliki keinginan untuk berjudi. Individu dengan pemahaman rendah tentang probabilitas cenderung melebih-lebihkan peluang menang dalam perjudian, yang semakin diperkuat oleh dorongan kepuasan instan. Hal ini sejalan dengan penelitian Subagyo, A.A.M. & Astuti, Laras. (2022) yang mendapatkan hasil bahwa mahasiswa yang melakukan perjudian dikarenakan oleh faktor persepsi tentang probabilitas kemenangan, dan faktor persepsi



Gambar 4.2. Persentase *Illusion of Control* Score

KESIMPULAN

Penelitian ini menemukan bahwa kecenderungan berjudi di kalangan mahasiswa cukup mengkhawatirkan, di mana 22% responden berada pada kategori tinggi dan 18%

pada kategori sedang. Aktivitas perjudian yang muncul meliputi judi online, taruhan e-sports, hingga permainan gacha. Literasi keuangan terbukti menjadi faktor protektif, karena mahasiswa dengan pemahaman keuangan yang baik mampu menilai risiko dan menolak iming-iming keuntungan instan. Sebaliknya, mereka yang memiliki literasi keuangan rendah cenderung impulsif dan mudah tergoda oleh peluang spekulatif.

Peran *illusion of control* juga ditemukan sangat kuat dalam mendorong perilaku berjudi. Mahasiswa dengan kecenderungan tinggi sering merasa memiliki strategi atau intuisi khusus yang dapat meningkatkan peluang menang, meski hal tersebut bertentangan dengan sifat acak perjudian. Dorongan kepuasan instan memperkuat kecenderungan ini, karena sebagian responden berjudi untuk menghilangkan stres atau mencari sensasi cepat. Selain faktor internal, pengaruh teman sebaya juga turut memicu perilaku berjudi.

Secara demografis, kecenderungan berjudi lebih banyak ditemukan pada mahasiswa laki-laki serta mahasiswa berpendapatan rendah yang berharap memperoleh tambahan penghasilan. Temuan ini menegaskan bahwa literasi keuangan rendah dan *illusion of control* merupakan pendorong utama perilaku perjudian, sedangkan pemahaman finansial yang baik berperan sebagai benteng perlindungan.

Penelitian ini memiliki keterbatasan pada penggunaan metode fenomenologi tanpa triangulasi, cakupan sampel yang terbatas, serta variabel tambahan yang belum dieksplorasi seperti impulsivitas dan tekanan sosial. Penelitian mendatang disarankan menggunakan metode campuran, memperluas area penelitian, memasukkan variabel psikologis dan sosial yang relevan, dan mempertimbangkan penggunaan instrumen tambahan seperti PGSI atau GUS untuk pendeteksian yang lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Abarbanel, B., Gainsbury, S. M., King, D. L., Hing, N., & Delfabbro, P. (2018). *Gambling games on social platforms: How do advertisements for social casino games target young adults?* Policy & Internet, 10(1), 82-102.
- Addiyansyah, Wahfidz & Rofi'ah. (2023). *Kecanduan Judi Online Di Kalangan Remaja Desa Cilebut Barat Kecamatan Sukaraja Kabupaten Bogor*. MANIFESTO: Jurnal Gagasan Komunikasi, Politik, dan Budaya. Vol. 1, No. 1
- Arrafif, A.I. & Wiguna, F.A. (2023). *Phenomenological Analysis Of The Rising Online Gambling Among Students in Kediri*. Journal Sosiologi Pendidikan Humanis. Volume 08, No. 1
- Calado, F., & Griffiths, M. D. (2016). *Problem gambling worldwide: An update and systematic review of empirical research (2000–2015)*. Journal of Behavioral Addictions, 5(4), 592-613.
- Creswell, J. W. (2013). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches* (3rd ed.). SAGE.
- Delfabbro, P., King, D., & Derevensky, J. (2020). *Adolescent gambling and problem gambling: A road well-travelled or still under construction?* International Journal of Mental Health and Addiction, 18(3), 1-25.
- Fanani, A.F. & Tritasyah, R.P. (2023). *Maraknya Judi Online Di Kalangan Anak Muda : Faktor Dan Dampaknya*. <https://www.researchgate.net>.
- Financial Services Authority (OJK). (2021). *Survei Nasional Literasi dan Inklusi Keuangan 2021*. Jakarta: Otoritas Jasa Keuangan.
- Gainsbury, S. M., Russell, A., Hing, N., Wood, R. T., Lubman, D., & Blaszczynski, A. (2015). *The impact of internet gambling on gambling problems: A comparison of moderate-risk and problem internet gamblers*. Psychology of Addictive Behaviors, 29(2), 564-575.

- Guest, G., Bunce, A., & Johnson, L. (2006). *How many interviews are enough? An experiment with data saturation and variability*. *Field Methods*, 18(1), 59–82.
- Huberman, A. M., & Miles, M. B. (1994). *Qualitative data analysis: An expanded sourcebook* (2nd ed.). SAGE Publications.
- Lesieur, H. R & Blume, S.B. (1992) Revising the South Oaks Gambling Screen in Different Settings. *Journal of Gambling Studies*. 9, 213-223
- Lusardi, A., & Mitchell, O. S. (2014). *The Economic Importance of Financial Literacy: Theory and Evidence*. *Journal of Economic Literature*, 52(1), 5-44.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). SAGE Publications.
- Morse, J. M. (2015). *Critical analysis of strategies for determining rigor in qualitative inquiry*. *Qualitative Health Research*, 25(9), 1212–1222.
- Subagyo, A.A.M. & Astuti, Laras. (2022). *Faktor yang Mempengaruhi Mahasiswa Melakukan Perjudian Online*. *Indonesian Journal of Criminal Law and Criminology*. Volume. 3, Issue. 3.
- Wang, C. C., Lee, H. K., & Stodghill, S. P. (2021). *Financial literacy and gambling disorder: Understanding the link between money management and problem gambling*. *Journal of Gambling Studies*, 37(2), 313-331.
- Wikipedia. Gacha game. Diakses 22 November 2025 dari en.wikipedia.org
- Wood, R. T., & Williams, R. J. (2011). *A comparative profile of the internet gambler: Demographic characteristics, game-play patterns, and problem gambling status*. *New Media & Society*, 13(7), 1123-1141.