

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Literasi keuangan mencakup lebih dari sekadar memahami ide-ide pengelolaan uang; ini juga mencakup penerapan pengetahuan tersebut dalam konteks dunia nyata. Pada kenyataannya, tidak semua orang yang memahami konsep keuangan mampu mengelola uang mereka dengan baik. Namun, bakat ini memainkan peran utama dalam menentukan tingkat kesejahteraan *finansial* seseorang. Mengendalikan pendapatan dan pengeluaran sangat penting karena pengelolaan yang buruk dapat mengakibatkan ketidakseimbangan keuangan (Agustim, 2025).

Kemajuan *teknologi*, khususnya internet, telah memberikan dampak yang mendalam pada kehidupan manusia. Informasi kini lebih mudah diakses oleh semua kalangan, termasuk orang dewasa dan anak-anak (Dika, 2022). Kemudahan ini semakin ditingkatkan dengan meluasnya penggunaan *smartphone*, yang memungkinkan tugas-tugas *digital* dilakukan kapan saja dan dari mana saja. Namun, meskipun dengan kemudahan penggunaan ini, masih ada masalah dalam memanfaatkan teknologi secara bijak.

Salah satu konsekuensi yang mulai terlihat adalah meningkatnya perjudian *daring*. Awalnya, menggunakan internet untuk bermain video *game* merupakan metode populer untuk menghabiskan waktu. Akhirnya, beberapa pengguna mulai berpartisipasi dalam aktivitas yang berhubungan dengan perjudian (Siringoringo dkk., 2024). Perubahan ini sering terjadi secara bertahap dan tanpa disadari.

Mahasiswa saat ini sering terlibat dalam permainan *daring*. Selain masalah ekonomi, hal ini dapat memengaruhi kehidupan sosial dan *intelektual* (Amandha, 2025). Karena generasi mereka sudah terbiasa dengan teknologi, mahasiswa cukup *fleksibel* dalam hal inovasi digital (Hatimatunnisani dkk., 2023). Namun, remaja juga menghadapi berbagai tekanan selama fase ini, termasuk tuntutan sosial, akademis, dan ekonomi, yang dapat meningkatkan kerentanan mereka terhadap perilaku berbahaya.

Secara umum, perjudian masih cukup populer di banyak negara, termasuk Indonesia. Saat ini, *platform digital* yang terhubung internet sering digunakan untuk aktivitas ini, yang mempercepat dan mempermudah prosedurnya (Makarin & Astuti, 2023). Perjudian sering dipandang oleh masyarakat sebagai perilaku yang melanggar norma moral, hukum, dan agama. Menurut Suharya (2019), tindakan ini tidak hanya dapat memengaruhi individu tetapi juga memiliki dampak sosial yang lebih luas.

Meskipun banyak undang-undang yang mungkin memiliki dampak sangat signifikan telah disahkan, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa upaya untuk mengendalikan operasi perjudian daring masih menghadapi beberapa hambatan. Antara tahun 2018 dan 10 Mei 2022, ratusan ribu materi terkait perjudian pada dasarnya dilarang di berbagai *platform digital*, menurut statistik dari Kementerian Komunikasi dan Teknologi Informasi. Namun, situs *web* dan program serupa terus muncul dengan nama lain, sehingga upaya untuk melarang akses terkadang hanya bersifat sementara. Hal ini menunjukkan bahwa penegakan batasan saat ini belum sepenuhnya mencegah para pelanggar. Masyarakat umum

juga terkena dampaknya, terutama mahasiswa yang lebih rentan terhadap perjudian *daring*.

Judi *online* seringkali bermula sebagai rasa ingin tahu atau cara untuk mengisi waktu luang. Awalnya, aktivitas ini tampak berisiko rendah. Namun, ketika seseorang mulai menang, godaan untuk bermain lagi dengan harapan mendapatkan lebih banyak uang pun muncul. Anggapan bahwa kemungkinan menang meningkat seiring dengan besarnya taruhan semakin menguat (Hatimatunnisani dkk., 2023). Judi menjadi kebiasaan yang sulit dihentikan karena kemudahan akses yang memungkinkan untuk melakukannya kapan saja.

Keterlibatan mahasiswa dalam perjudian dan pinjaman *online* sering dipengaruhi oleh lingkungan dan situasi sosial mereka. Perjudian sering dianggap sebagai cara cepat untuk mendapatkan uang, meskipun pada akhirnya memperburuk keadaan keuangan seseorang. Kurangnya pengetahuan tentang konsekuensi negatif perilaku ini terhadap keamanan *finansial* dan prestasi akademik meningkatkan bahayanya. Akibatnya, banyak mahasiswa mengalami kesulitan keuangan dan mengembangkan masalah utang yang lebih menantang.

Di era *digital* saat ini, layanan pinjaman uang *elektronik* sebagai bagian dari teknologi keuangan semakin populer sebagai cara cepat untuk menghasilkan uang. Layanan ini sering disebut sebagai pinjaman antar individu. Meminjam dan meminjam bukanlah hal baru; keduanya telah menjadi penting bagi kehidupan manusia untuk memenuhi berbagai kebutuhan, seperti kebutuhan sehari-hari dan modal perusahaan. Pada kenyataannya, pemberi pinjaman dan peminjam setuju untuk mengembalikan dana yang dipinjam sesuai dengan syarat dan jumlah yang

telah ditentukan. Ini berarti bahwa dalam setiap transaksi pinjaman, peminjam memiliki tanggung jawab kepada pemberi pinjaman (Anonim, 2019).

Pinjaman *online* bertindak sebagai perantara antara pemberi pinjaman dan peminjam, menawarkan tingkat keamanan yang lebih tinggi, dengan beberapa *platform* saat ini disetujui dan diawasi oleh OJK. Namun, pengguna harus berhati-hati, karena layanan *ilegal* tertentu beroperasi tanpa regulasi resmi dan dapat menimbulkan berbagai bahaya, termasuk suku bunga tinggi dan metode penagihan yang memaksa (Guntara dkk., 2023).

Pada dasarnya, pinjaman *online* adalah bisnis keuangan berbasis teknologi yang menggunakan sistem *elektronik* untuk menghubungkan pemberi pinjaman dan peminjam. Setiap tahapan prosedur, dari pengajuan hingga pencairan, dilakukan secara *online*, sehingga lebih ramah pengguna dan mudah diakses oleh semua orang. Tujuan dari model layanan ini adalah untuk menyederhanakan dan mempercepat proses pembiayaan dengan menyediakan pilihan tradisional dan yang sesuai dengan syariah.

Meningkatnya utang yang timbul dari pinjaman *online* telah menjadi masalah besar di banyak negara karena kemudahan akses ke layanan keuangan digital melalui situs *web* atau aplikasi. Meskipun kemudahan penggunaan ini bermanfaat bagi mereka yang membutuhkan uang dengan cepat, terutama dalam situasi di mana akses ke lembaga keuangan konvensional terbatas, hal ini juga menimbulkan kemungkinan masalah baru. Karena suku bunga yang relatif tinggi, peminjam mungkin kesulitan untuk membayar kembali pinjaman mereka, yang dapat membuat mereka terjebak dalam siklus utang yang tak berujung. Situasi ini

diperburuk, misalnya, ketika uang disalahgunakan untuk kebutuhan konsumen yang tidak mendesak. Iklan yang kuat dan *persuasif* dapat membujuk konsumen untuk mengambil lebih banyak pinjaman daripada yang sebenarnya mereka butuhkan. Strategi penagihan utang terkadang dapat mempersulit kehidupan orang, terutama bagi mereka yang sudah mengalami kesulitan keuangan. Masalah-masalah ini menunjukkan bahwa fenomena pinjaman *online* bukan hanya tentang akses; tetapi juga berkaitan dengan keterampilan manajemen keuangan masyarakat dan kebutuhan akan regulasi yang lebih baik untuk mencegah dampak negatif yang meluas (Rahayu, 2022).

Sudut pandang perusahaan dan *perspektif* manusia adalah dua cara utama untuk memahami kondisi keuangan. Dalam konteks bisnis, laporan keuangan sering digunakan untuk menilai stabilitas dan kinerja perusahaan serta kesehatan keuangannya. Penelitian ini membantu dalam mengevaluasi kemampuan perusahaan untuk mengelola sumber daya, memenuhi kewajiban, dan menghasilkan keuntungan (Fadillah dkk., 2024).

Mengingat pengaruh dunia digital dan kehidupan mereka yang terus berkembang, kemampuan mahasiswa untuk mengelola keuangan mereka sendiri selama masa-masa sulit dapat dilihat sebagai tolok ukur kesejahteraan *finansial* mereka. Evaluasi ini seringkali berfokus pada keterampilan manajemen keuangan mereka, yang meliputi menyimpan dana darurat, mengelola utang dengan bijak, dan menyeimbangkan pendapatan dan pengeluaran. Pada kenyataannya, perilaku keuangan mahasiswa sangat berkorelasi dengan faktor psikologis dan pengetahuan. Teori Perilaku Terencana (THB) menyatakan bahwa keputusan

manajemen keuangan dipengaruhi oleh sikap, lingkungan sosial, dan kepercayaan diri. Di sisi lain, literasi keuangan juga sangat penting karena ketidaktahuan seringkali mengakibatkan pilihan yang buruk, terutama ketika menyangkut risiko yang terkait dengan pinjaman *online* dan perjudian. Masalah ini diperburuk oleh gaya hidup *konsumerisme* dan akses mudah ke teknologi digital. Mahasiswa yang mengalami ketidakseimbangan keuangan sering mencari solusi cepat, yang justru dapat memperburuk keadaan keuangan mereka. Hal ini menunjukkan bagaimana stabilitas keuangan mahasiswa dibentuk oleh berbagai faktor, termasuk lingkungan sekitar, pengetahuan, dan keadaan ekonomi mereka (Asryani, 2023).

Teori budaya dalam manajemen keuangan menyatakan bahwa, selain hanya berdasarkan pertimbangan rasional, keputusan keuangan individu dipengaruhi oleh nilai-nilai, kebiasaan, dan tradisi yang berkembang dalam lingkungan sosial mereka. Kebiasaan manajemen keuangan seseorang, baik itu termasuk meminjam, berinvestasi, menabung, atau membuat anggaran, sering kali mencerminkan standar sosial. Sudut pandang komunal mendorong individu untuk membuat keputusan keuangan berdasarkan kepentingan komunitas dalam keadaan tertentu, seperti praktik arisan (organisasi tabungan dan kredit sosial). Tetapi ada juga masyarakat yang lebih berpikiran maju yang mendorong menabung dan berinvestasi. Contoh lain dari dampak budaya adalah gaya hidup yang mengutamakan simbol status, yang pada akhirnya dapat mengakibatkan utang dan pengeluaran berlebihan. Lebih lanjut, daripada kerangka kerja formal, praktik utang dalam budaya tertentu didasarkan pada ikatan sosial dan kepercayaan. Ini menunjukkan bahwa, selain faktor ekonomi, keadaan keuangan seseorang

dipengaruhi oleh dukungan sosial dan standar tak tertulis di lingkungan sekitarnya (Ashqar & Lobao, 2021).

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Judi *Online* Dan Pinjaman *Online* Terhadap Kondisi Keuangan Pada Mahasiswa Di Kota Malang”**

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah Judi *Online* berpengaruh secara signifikan terhadap kondisi keuangan pada mahasiswa di kota malang?
2. Apakah Pinjaman *Online* berpengaruh secara signifikan terhadap kondisi keuangan pada mahasiswa di kota malang ?
3. Seberapa besar pengaruh judi *online* dan pinjaman *online* secara simultan terhadap kondisi keuangan pada mahasiswa di Kota Malang?

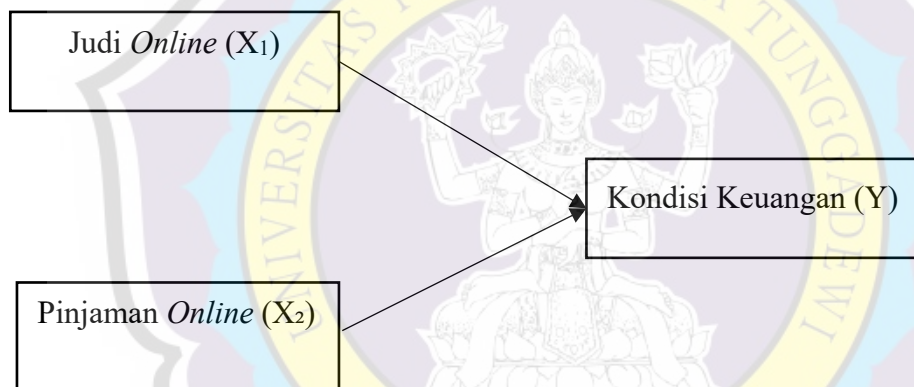
1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh judi *online* terhadap kondisi keuangan mahasiswa di Kota Malang.
2. Untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh pinjaman *online* terhadap kondisi keuangan mahasiswa di Kota Malang.
3. Untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh judi *online* dan pinjaman *online* secara simultan terhadap kondisi keuangan mahasiswa di Kota Malang.

1.4 Paradigma Penelitian

Penelitian ini menunjukkan bahwa kondisi keuangan mahasiswa umumnya memburuk seiring dengan semakin banyaknya keterlibatan mereka dalam permainan *daring* dan penggunaan pinjaman. Meskipun pinjaman internet dapat mengakibatkan beban utang dan kesulitan keuangan, permainan *daring* berpotensi menyebabkan kerugian *finansial* dan mendorong perilaku konsumtif. Secara keseluruhan, kedua elemen tersebut mengurangi kesejahteraan *finansial* mahasiswa.



Gambar 1.1 Paradigma Penelitian
Sumber: Dokumen Pribadi

1.5 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis.

Menjadi sumber tambahan bagi para akademisi untuk memahami dampak pinjaman *online* dan perjudian terhadap mahasiswa, serta menjadi sumber untuk penelitian lebih lanjut.

2. Manfaat Praktis.

a. Bagi Pembaca:

Meningkatkan pemahaman pembaca tentang bagaimana pinjaman *online* dan perjudian memengaruhi mahasiswa di Kota Malang.

b. Bagi Mahasiswa:

Membantu orang mengelola uang mereka dengan lebih bijak dan menjauhi pinjaman internet dan perjudian *illegal*.

1.6 Ruang Lingkup

Ruang lingkup penelitian mencakup:

1. Ruang Lingkup Subjek

Mahasiswa yang diseleksi berasal dari lembaga pendidikan negeri dan swasta di Kota Malang. Kecenderungan meningkatnya penggunaan *game online* dan pinjaman, terutama di kalangan mahasiswa dari daerah lain, menjadi dasar pemilihan mahasiswa.

2. Ruang Lingkup Variabel:

- a. Variabel Independen (X_1): Judi *Online* — meliputi frekuensi bermain, jumlah uang yang dipertaruhkan, dan dampaknya terhadap pengeluaran.

- b. Variabel Independen (X_2): Pinjaman *Online* — meliputi jumlah pinjaman, frekuensi penggunaan, dan kemampuan pengembalian.
 - c. Variabel Dependen (Y): Kondisi Keuangan — meliputi kemampuan memenuhi kebutuhan hidup, tingkat utang, serta kesejahteraan *finansial* mahasiswa.
3. Ruang Lingkup Wilayah:
- Penelitian ini dilakukan di kota pendidikan Malang, yang merupakan tempat tinggal banyak siswa dari berbagai daerah di negara ini.
4. Ruang Lingkup Waktu:
- Pengumpulan data untuk penelitian ini berlangsung antara bulan Februari dan Mei tahun ajaran 2026.
5. Ruang Lingkup Materi (Cakupan Kajian):
- Menggunakan teori perilaku terencana dan gagasan kesejahteraan *finansial* untuk menyelidiki hubungan antara situasi keuangan mahasiswa dan perilaku keuangan yang berisiko, seperti perjudian *daring* dan pinjaman *daring*.