

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Peneliti Terdahulu

Penelitian ini tidak terlepas dari penelitian terdahulu yang sudah dilakukan peneliti sebelumnya. Peneliti terdahulu adalah suatu kajian yang memaparkan hubungan antara variabel penelitian berdasarkan hasil penelitian terdahulu.

Berikut adalah ringkasan hasil penelitian terdahulu :

Tabel 2. 1. Penelitian Terdahulu

No	Nama/Tahun	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
1	Ludi Jamaludin (2025)	Pengaruh Fenomena Judi <i>Online</i> Dan Pinjaman <i>Online</i> Terhadap Pengelolaan Keuangan Pribadi Dikalangan Masyarakat.	Deskriptif kuantitatif	Hasil Penelitian ini menemukan bahwa judi <i>online</i> meningkatkan risiko ketidakstabilan finansial, sementara penggunaan pinjaman <i>online</i> dapat memperburuk kondisi ekonomi individu.
2	Harun Alfahmi (2024)	Analisis Pengaruh Judi <i>Online</i> , Pinjaman <i>Online</i> , Dan Lingkungan Pergaulan Terhadap Nilai Akademik.	Kuantitatif	Hasil Penelitian ini menemukan bahwa Judi <i>Online</i> , Pinjaman <i>Online</i> tidak mempengaruhi nilai akademik mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Muhammadiyah Surakarta.

3	Ageng Saepudin Kanda. S (2024)	Analisis Generasi Muda Terjebak Pusaran Hutang Pinjaman <i>Online</i> Akibat <i>Lifestyle</i> Di Kota Cimahi.	Kualitatif Deskriptif	Hasil Penelitian ini menemukan bahwa pinjaman <i>online</i> dapat memberikan dampak terhadap pola hidup mereka, termasuk tekanan finansial, risiko utang, dan perubahan kebiasaan menabung.
4	Encep Saefullah (2024)	Penyuluhan Dampak: Dampak Negatif Judi <i>Online</i> Dan Pinjaman <i>Online</i>	Metode kronologis atau bertahap	Hasil Penelitian ini menemukan bahwa meningkatnya pengetahuan, pemahaman dan kesadaran Kecamatan Pulosari Kabupaten Pandeglang tentang dampak judi <i>online</i> dan pinjaman <i>online</i> berdasarkan hasil uji t-Test sebesar 64,17%.
5	Kevin Alvario Fawwaz (2024)	Analisis Kriminologi Terhadap Mahasiswa Yang Terlibat Judi Slot <i>Online</i> (Studi Kasus Universitas X Pekanbaru).	Deskriptif	Hasil Penelitian ini menunjukkan bahwa keterlibatan mahasiswa dalam perjudian slot <i>online</i> dipengaruhi oleh berbagai psikologis, dan ekonomi.
6	Richard Lowardi & Maswar Abdi (2021)	Pengaruh Pandemi Covid-19 terhadap Kinerja dan	Pendekatan kuantitatif komparatif dengan uji Wilcoxon untuk	Hasil penelitian menunjukkan bahwa pandemi Covid-19 berpengaruh dan signifikan terhadap

		Kondisi Keuangan Perusahaan Publik Sektor Properti	membandingkan data keuangan sebelum dan sesudah pandemi Covid-19 pada perusahaan publik sektor properti di Survei. Variabel dependen: kinerja keuangan (ROE, ROA, NPM, GPM) dan kondisi keuangan (<i>Current Survei, Quick Survei, Cash Survei, DER, TDTA</i>).	kinerja keuangan (penurunan ROE, ROA, NPM, GPM) dan berpengaruh namun tidak signifikan terhadap likuiditas, serta positif signifikan terhadap solvabilitas. Artinya, pandemi menurunkan kemampuan keuangan namun meningkatkan ketergantungan terhadap utang. (Lowardi & Abdi, 2021, hlm. 469)
--	--	--	---	---

Sumber: jurnal penelitian terdahulu

Dari uraian penelliti terdahulu yang telah dijabarkan dari tabel diatas terdapat perbedaan dan persamaan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti sekarang yaitu sebagai berikut :

1. Peneliti Pertama Jamaludin (2025), Perbedaan Penelitian terdahulu dan penelitian sekarang ialah penelitian terdahulu memfokuskan pada dampak fenomena judi *online* dan pinjaman *online* terhadap pengelolaan keuangan pribadi di kalangan masyarakat, Sedangkan penelitian sekarang ialah memfokuskan dampak judi *online* dan pinjaman *online* pada mahasiswa di Kota Malang. Sedangkan Persamaan penelitian terdahulu dan penelitian yang

akan dilakukan adalah sama-sama membahas tentang judi *online* dan pinjaman *online* .

2. Peneliti Kedua Alfahmi (2024), Perbedaan Penelitian terdahulu dan penelitian sekarang ialah, penelitian terdahulu memfokuskan pada dampak judi *online* , pinjaman *online* dan lingkungan pergaulan terhadap nilai akademik, Sedangkan penelitian sekarang ialah memfokuskan dampak judi *online* dan pinjaman *online* pada Mahasiswa Di Kota Malang. Sedangkan Persamaan penelitian terdahulu dan penelitian yang akan dilakukan adalah sama-sama membahas tentang judi *online* dan pinjaman *online* .
3. Peneliti Ketiga Kanda. S (2024), Perbedaan penelitian terdahulu dan penelitian sekarang ialah, Penelitian terdahulu memfokuskan pada dampak pusaran hutang pinjaman *online* akibat *lifestyle*, Sedangkan penelitian sekarang ialah memfokuskan dampak judi *online* dan pinjaman *online* pada Mahasiswa Di Kota Malang. Sedangkan Persamaan penelitian terdahulu dan penelitian yang akan dilakukan adalah sama-sama membahas tentang pinjaman *online* .
4. Peneliti Keempat Saefullah (2024), Perbedaan penelitian terdahulu dan penelitian sekarang ialah, Penelitian terdahulu membahas edukasi terkait dampak negatif dari penggunaan judi *online* dan pinjaman *online* , Sedangkan penelitian sekarang ialah memfokuskan dampak judi *online* dan pinjaman *online* pada Mahasiswa Di Kota Malang. Sedangkan Persamaan penelitian terdahulu dan penelitian yang akan dilakukan adalah sama-sama membahas tentang judi *online* dan pinjaman *online* .

5. Peneliti Kelima Fawwaz (2024), Perbedaan penelitian terdahulu dan penelitian sekarang ialah, Penelitian terdahulu hanya memfokuskan pada judi *online* , Sedangkan penelitian sekarang ialah memfokuskan dampak judi *online* dan pijnjaman *online* pada Mahasiswa Di Kota Malang. Sedangkan Persamaan penelitian terdahulu dan penelitian yang akan dilakukan adalah sama-sama membahas tentang judi *online* .

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Judi Online

1. Pengertian Judi Online

Perjudian adalah permainan di mana pemain bertaruh untuk memilih satu pilihan di antara beberapa pilihan di mana hanya satu pilihan saja yang benar dan menjadi pemenang. Pemain yang kalah taruhan akan memberikan taruhannya kepada si pemenang. Peraturan dan jumlah taruhan ditentukan sebelum pertandingan dimulai. Menurut Kamus Besar Bahasa Survei, Judi adalah permainan dengan memakai uang atau barang berharga sebagai taruhan seperti main dadu maupun kartu. Sedangkan Judi *Online* itu sendiri adalah permainan judi melalui media elektronik dengan akses internet sebagai perantara. Dalam Pasal 303 ayat (3) KUHP dijelaskan bahwa “yang disebut sebagai permainan judi adalah tiap – tiap permainan, dimana pada umumnya kemungkinan mendapat untung bergantung pada peruntungan belaka, juga karena pemainnya lebih terlatih atau lebih mahir. Disitu termasuk segala peraturan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain lainnya yang tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga

segala peraturan lainnya. Judi *online* merupakan sejenis candu, dimana awalnya hanya mencoba coba dan memperoleh kemenangan akan memacu hasrat atau keinginan untuk mengulanginya dengan taruhan yang lebih besar dan lebih besar lagi dengan pemikiran semakin banyak uang yang dipertaruhkan maka kemenanganpun akan memperoleh hasil yang lebih banyak. Judi *online* itu sendiri dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja selama pelaku judi *online* tersebut memiliki banyak waktu luang, sejumlah uang yang digunakan sebagai taruhan yang terdapat di rekening tabungan pelaku, dan komputer atau smartphone serta koneksi internet yang digunakan sebagai alat untuk melakukan perjudian *online*.

Praktik judi merupakan penyakit masyarakat yang keberadaanya sangat sulit untuk diatasi. Perilaku tersebut didukung oleh rendahnya kesadaran masyarakat terhadap aturan, norma, dan hukum yang berlaku (Nabila, 2024). Perilaku judi *online*, telah menjadi perhatian serius oleh Pemerintah. Judi *online* merupakan aktivitas taruhan yang memanfaatkan media *online* dengan *Website* sebagai wadah penyalurannya. Hal inilah yang mendukung perkembangan dan penyebarluasan dikalangan masyarakat, terlebih pada kalangan mahasiswa ikut terlibat (Arif, 2024).

Judi *online* merupakan sejenis candu, dimana awalnya hanya mencoba-coba dan memperoleh kemenangan akan memacu hasrat atau keinginan untuk mengulanginya dengan taruhan yang lebih besar dan lebih besar lagi dengan pemikiran semakin banyak uang yang dipertaruhkan maka kemenanganpun akan memperoleh hasil yang lebih banyak. Judi *online* itu sendiri dapat

dilakukan dimana saja dan kapan saja selama pelaku judi *online* tersebut memiliki banyak waktu luang, sejumlah uang yang digunakan sebagai taruhan yang terdapat di rekening tabungan pelaku, dan komputer atau smartphone serta koneksi internet yang digunakan sebagai alat untuk melakukan perjudian *online*. Adapun jenis judi *online* yang sering dimainkan oleh mahasiswa yang ada di kota Malang adalah sebagai berikut.

a. *Mixparlay*

Sesuai dengan artinya *Mix* yakni “campuran, menggabungkan, dan kombinasi”. Sedangkan *Parlay* berarti cara untuk menghasilkan modal. Maka dari itu istilah dari *Mixparlay* yakni peluang untuk memilih atau mengkombinasikan setiap laga yang ada dalam taruhan bola dengan tujuan menghasilkan uang atau kemenangan yang lebih banyak. Dalam *Mixparlay* minimal harus menebak 2 laga atau di kombinasikan.

b. Judi Slot

Judi slot atau *game slot* merupakan jenis perjudian atau *betting slot* yang populer dengan menggunakan media bermain berupa mesin dimana ada komponen unik didalamnya. Cara bermain game ini cukup mudah yakni dengan menekan tombol spin untuk mulai bertaruh. *Game slot* ini menyerupai seperti casino dunia nyata, secara fakta dalam permainan ini merupakan sebuah perjudian yang nyata.

2. Faktor Penyebab Terjadinya Perjudian

Menurut Hatimatunnisani, (2023) ada beberapa faktor yang menyebabkan terjadinya faktor penyebab terjadinya perjudian diantaranya:

a. Faktor Ekonomi

Mahasiswa seringkali mengalami tekanan finansial yang tinggi, termasuk biaya kuliah, dan kebutuhan sehari-hari. Dalam upaya untuk memperoleh tambahan pendapatan atau mendapatkan keuntungan finansial yang cepat, beberapa mahasiswa mungkin tertarik untuk mencoba perjudian *online*. Judi *online* sering dianggap sebagai cara yang potensial untuk mendapatkan keuntungan dengan cepat. Sehingga Mahasiswa yang tergiur oleh peluang untuk memperoleh uang tanpa usaha yang besar mungkin cenderung untuk mencobanya. Ketidakstabilan ekonomi pribadi dan tekanan dari biaya hidup yang terus meningkat dapat mendorong mahasiswa mencari cara instan untuk mengatasi masalah keuangan mereka.

b. Faktor Lingkungan

Faktor lingkungan yang dimaksud bukan hanya tentang tempatnya, melainkan juga lingkungan sosial atau pergaulan seseorang. Lingkungan tempat seseorang hidup akan selalu mempengaruhi bagaimana seseorang itu bertindak. Jika teman-teman sebaya terlibat dalam judi *online*, mahasiswa mungkin merasa tertarik untuk ikut serta, terutama jika dianggap sebagai aktivitas yang sosial atau populer di kalangan mereka.

Selain itu, lingkungan digital yang juga terus berkembang memudahkan mahasiswa untuk mengakses *platform* judi *online*. Ketersediaan permainan judi melalui Hp atau komputer dapat meningkatkan peluang mahasiswa untuk terlibat dalam aktivitas perjudian.

Iklan yang intensif dari penyedia layanan judi *online* , terutama melalui media sosial atau internet, dapat memberikan dorongan tambahan kepada mahasiswa untuk mencobanya.

3. Dampak Judi *Online* Terhadap Pengelolaan Keuangan Mahasiswa

Menurut Hatimatunnisani, (2023) Keterlibatan mahasiswa dalam judi *online* dapat berdampak negatif terhadap pengelolaan keuangan mereka diantaranya:

- a. Menjadi boros dan menghabiskan harta yang sudah dimiliki
- b. Terjadinya kecanduan dan sulit mengontrol keuangan
- c. Melakukan pinjaman demi menutupi kekurangan
- d. Selain dari segi keuangan dampak judi juga bisa berpengaruh terhadap mental karena dapat menyebabkan stress.

4. Indikator Judi *Online*

1. Obsesi Uang dan Taruhan Meningkat

Terus memikirkan judi dan harus menaikkan jumlah taruhan untuk mendapatkan kepuasan.

2. Janji Untung Besar Tidak Realistis

Situs menjanjikan keuntungan mudah dan besar, seringkali menggunakan iklan atau cerita palsu sebagai daya tarik.

3. Ketergantungan dan Sulit Berhenti

Berusaha keras untuk berhenti atau mengurangi judi, tetapi selalu gagal, dan menjadi gelisah atau marah jika tidak bisa bermain.

4. Masalah *Financial* Serius

Menggunakan uang kebutuhan pokok untuk berjudi, banyak berutang (pinjol), dan berusaha keras mengejar uang yang sudah hilang (*chasing losses*).

5. Mengabaikan Tanggung Jawab

Melalaikan pekerjaan, sekolah, atau kewajiban keluarga karena sibuk berjudi.

6. Penyembunyian dan Kebohongan

Berbohong kepada orang terdekat tentang aktivitas atau jumlah kerugian dalam judi.

7. Situs Berkedok *Game* atau Ilegal

Platform tidak memiliki lisensi resmi dan sering menyamar sebagai *game online* biasa yang menawarkan hadiah uang.

8. Dampak Negatif pada Emosi

Menggunakan judi sebagai pelarian dari masalah (stres/depresi) dan mengalami gangguan kesehatan mental atau fisik.

2.2.2 Pinjaman *Online*

Pinjaman *online*, yang sering disebut pinjaman berbasis teknologi atau *Fintech Lending*, adalah inovasi besar dalam bidang keuangan yang menggunakan teknologi digital untuk memberikan layanan peminjaman secara *daring* (Abdullah, 2021). Layanan ini memungkinkan konsumen mengajukan pinjaman dan melakukan transaksi tanpa harus bertemu langsung, sehingga mempermudah proses pinjam meminjam. Proses pinjaman *online* dimulai dari tahap administrasi

seperti pengajuan dan persetujuan, kemudian diikuti dengan pencairan dana. Seluruh proses tersebut dilakukan sepenuhnya secara *online* (Sugangga & Santoso, 2020).

Pinjaman *online* berfungsi sebagai perantara antara pemberi dan penerima pinjaman. Saat ini, banyak platform pinjaman *online* yang telah terdaftar dan diawasi oleh Otoritas Jasa Keuangan (OJK), sehingga memberikan jaminan keamanan lebih bagi pengguna. Namun, konsumen perlu berhati-hati karena masih banyak entitas pinjaman *online* ilegal yang beroperasi tanpa izin dari OJK. Entitas-entitas ilegal ini dapat menimbulkan risiko serius, termasuk suku bunga yang tidak wajar dan praktik penagihan yang merugikan (Guntara et al., 2023). *Fintech lending* telah berkembang sebagai solusi cepat dan mudah untuk akses kredit. Meski menawarkan kemudahan, penting bagi pengguna untuk memahami legalitas platform yang mereka gunakan. Pinjaman *online* yang tidak terdaftar di OJK berpotensi menimbulkan risiko lebih tinggi karena tidak berada di bawah pengawasan ketat, membuka peluang penyalahgunaan data pribadi dan praktik penagihan yang tidak etis (Sartika & Larasati, 2023). Dasar hukum untuk pinjaman *online* diatur dalam Peraturan Otoritas Jasa Keuangan (POJK) Nomor 10/POJK.05/2022 tentang Layanan Pendanaan Bersama Berbasis Teknologi Informasi (LPBBTI). Berdasarkan Pasal 1 POJK 10/2022, LPBBTI atau pinjaman *online* adalah layanan jasa keuangan yang mempertemukan pemberi dan penerima dana untuk pendanaan, baik konvensional maupun syariah, melalui sistem elektronik berbasis internet. Semua proses dilakukan secara daring,

mulai dari pengajuan hingga pencairan dana, yang membuat layanan ini efisien dan mudah diakses.

Website pinjaman *online* kini juga sudah kian tersebar, bukan hanya kalangan dewasa atau karyawan namun bagi kalangan pelajar khususnya mahasiswa pun kini dapat melakukan pinjaman *online* salah satunya dengan menggunakan *system* Cicil. Pinjaman *online* ini memberikan kemudahan bagi mahasiswa untuk membeli barang yang menjadi kebutuhan atau keinginan dari mahasiswa. Barang-barang tersebut dapat berupa *elektronik, furniture, fashion*, dan yang lainnya. Pinjaman *online* berarti fasilitas berupa pinjaman dana oleh penyedia jasa keuangan yang dilakukan secara *online* . Dengan persyaratan yang mudah, pinjaman *online* ini merupakan “kartu kredit” bagi mahasiswa, karena pada umumnya mahasiswa belum mempunyai pekerjaan dan slip gaji, sehingga persyaratan inilah yang membuat mahasiswa jarang memiliki kartu kredit.

Mahasiswa yang memiliki latar belakang ekonomi yang kurang stabil, tentu senang dengan adanya pinjaman *online* ini. Disamping itu, Mahasiswa tidak harus bertemu dengan pemilik dana secara langsung, tetapi dapat dilakukan secara *online* dengan memenuhi persyaratan yang ada yaitu menggunakan KTP serta KTM sebagai jaminannya, sehingga tidak perlu melampirkan slip gaji.

Perusahaan pinjaman *online* ilegal biasanya berganti–ganti nama, namun suku bunganya terus terus bertambah. Tidak terhapusnya hutang meskipun sudah melunasi hutangnya merupakan hal lain yang mengintai konsumen jika meminjam dari perusahaan ilegal (Salvasani & Kholil, 2020). Bunga dan biaya denda yang tinggi oleh perusahaan pinjaman *online* merupakan adanya

faktor pengetahuan masyarakat yang kurangnya dalam memahami isi tertulis yang ada pada aplikasi pinjaman *online*. Sehingga, pada saat melakukan proses pengajuan pinjam meminjam, masyarakat sebagai korban/konsumen yang sering tidak teliti dalam membaca ketentuan isi atau perjanjiannya. Hal ini mengakibatkan Sebagian besar masyarakat terjerat suku bunga dan biaya denda yang begitu tinggi. Suku bunga yang ditentukan oleh perusahaan pinjaman *online* ilegal survei memiliki presentasi yang lebih dari 40% dari hutang pinjaman inti, ditambah dengan biaya denda rata-rata sebanyak Rp 50.000 per hari (Budiyanti, 2019).

Penagihan juga dilakukan kepada pihak terdekat konsumen yakni keluarga, saudara, teman terdekat, dan rekan seprofesi yang membuat hubungan keluarga dan hubungan social terganggu. Sehingga, hal tersebut membuat berbagai macam gangguan mental dan psikis seperti stress, laku, depresi, trauma, gelisah, serta kehilangan kepercayaan diri.

Menurut Zaenuddin (2021) adapun, dampak-dampak lain yang dirasakan konsumen pinjaman *online* terutama pinjaman *online* ilegal, diantaranya:

1. Bunganya terlalu tinggi dan mencekik.
2. Penagihan yang dilakukan pada kontak darurat yang disertakan oleh konsumen.
3. Bentuk ancaman yang berupa penipuan dan pencemaran nama baik berupa fitnah.
4. Penyebaran data pribadi tanpa izin.

5. Penyebaran kontak yang ada pada ponsel konsumen.
6. Seluruh akses data pada ponsel dapat diakses.
7. Tidak adanya kejelasan mengenai identitas perusahaan.
8. Biaya adminnya yang tidak sesuai perjanjian.
9. Bunga yang bertambah tinggi, sedangkan aplikasinya berganti –ganti nama tanpa informasi.
10. Peminjam yang sudah melakukan pembayaran akan tetapi pinjamannya tidak terhapus dengan alasan tidak masuk dalam sistem.
11. Jangka waktu jatuh tempo, dalam pengembalian dana yang dipinjam pada aplikasi di *Appsore/ Playstore* mengalami kendala.
12. Penagihan pinjaman dilakukan oleh banyak orang.
13. Identitas konsumen untuk hal –hal yang tidak baik digunakan oleh pihak yang tidak bertanggung jawab, bahkan untuk usaha mengakses aplikasi pinjaman *online* lainnya.

Indikator Pinjaman *Online* , Indikator ini mencakup aspek-aspek krusial yang harus diperhatikan pada setiap layanan pinjaman *online* (*platform*, proses, dan dampaknya):

1. Izin dan Pengawasan Lembaga Resmi
Ketersediaan bukti terdaftar dan berizin secara resmi oleh regulator keuangan negara (misalnya, Otoritas Jasa Keuangan/OJK di Survei).
2. Transparansi Biaya dan Bunga

Keterbukaan informasi mengenai suku bunga, biaya administrasi, dan denda keterlambatan yang dikenakan. (Pinjol yang baik memiliki biaya yang jelas dan terikat regulasi).

3. Akses Data Pribadi pada Perangkat

Jenis dan sejauh mana aplikasi meminta izin akses data pada *smartphone* pengguna. (Akses yang wajar hanya sebatas Kamera, Mikrofon, dan Lokasi).

4. Etika dan Cara Penagihan Utang

Metode yang digunakan untuk menagih jika terjadi keterlambatan pembayaran. (Penagihan yang etis tidak boleh melibatkan teror, intimidasi, atau penyebaran data).

5. Identitas dan Kontak Pengaduan

Kejelasan informasi perusahaan (alamat kantor, identitas pengurus) dan ketersediaan layanan pengaduan konsumen yang responsif.

6. Metode Penawaran kepada Konsumen

Cara *platform* menjangkau dan menawarkan produknya kepada masyarakat. (Penawaran yang profesional tidak menggunakan *spam* melalui *SMS/WhatsApp*).

7. Proses *Underwriting* dan Verifikasi

Tingkat kemudahan dan kecepatan pencairan dana. (Pencairan dana yang terlalu mudah dan tanpa verifikasi risiko yang memadai seringkali berisiko tinggi).

8. Periode Pembayaran (Tenor)

Jangka waktu pelunasan pinjaman yang ditawarkan kepada peminjam (jangka waktu pendek yang tidak realistis sering menjadi jebakan).

2.2.3 Kondisi Keuangan

Kondisi keuangan merupakan cerminan kemampuan individu dalam mengelola pendapatan, memenuhi kewajiban, serta mempertahankan keseimbangan antara pemasukan dan pengeluaran agar tetap berkelanjutan. Dalam penelitian dari Lowardi dan Abdi (2021), Kondisi keuangan menggambarkan kemampuan suatu entitas dalam membayar kewajibannya serta melanjutkan operasionalnya. Mereka menemukan bahwa perubahan lingkungan eksternal yang bersifat negatif, seperti pandemi Covid-19, berpengaruh signifikan terhadap penurunan kinerja dan kondisi keuangan, ditunjukkan dengan turunnya rasio profitabilitas (ROA, ROE, NPM, GPM) dan meningkatnya ketergantungan terhadap utang (DER dan TDTA). Dalam konteks mahasiswa Manggarai di Kota Malang, fenomena judi *online* dan pinjaman *online* dapat dianalogikan sebagai faktor eksternal yang berdampak negatif terhadap kestabilan keuangan pribadi.

Kegiatan judi *online* menyebabkan mahasiswa mengalami kehilangan dana secara terus-menerus tanpa hasil produktif, yang pada akhirnya menurunkan kemampuan likuiditas mereka, yaitu kemampuan untuk memenuhi kebutuhan dasar sehari-hari seperti makan, transportasi, dan pendidikan. Sementara itu, penggunaan pinjaman *online* yang tidak terkendali menyebabkan meningkatnya beban utang pribadi dan menurunkan solvabilitas mahasiswa, atau kemampuan mereka melunasi kewajiban keuangan. Kondisi ini serupa dengan hasil penelitian

Lowardi dan Abdi (2021), yang menyatakan bahwa ketika terjadi tekanan ekonomi, entitas baik perusahaan maupun individu akan cenderung mengalami penurunan kemampuan keuangan akibat tingginya beban dan menurunnya pendapatan.

Dengan demikian, judi *online* dan pinjaman *online* memiliki pengaruh negatif dan signifikan terhadap kondisi keuangan mahasiswa, karena kedua perilaku tersebut memperlemah aspek likuiditas dan solvabilitas pribadi. Mahasiswa yang terlibat dalam aktivitas judi *online* atau sering menggunakan pinjaman *online* akan kesulitan mengatur keuangan, kehilangan keseimbangan finansial, serta berpotensi mengalami kondisi *survei distress* atau krisis keuangan pribadi. Secara konseptual, hasil ini memperkuat teori Lowardi dan Abdi (2021) bahwa setiap faktor eksternal yang menurunkan kemampuan ekonomi akan berdampak langsung pada menurunnya kinerja dan kondisi keuangan secara keseluruhan.

Indikator dari Kondisi Keuangan dapat disimpulkan yakni sebagai berikut:

1. Pendapatan (*Income*)

Jumlah penerimaan yang diperoleh individu dari berbagai sumber seperti kiriman keluarga, beasiswa, pekerjaan sampingan, atau usaha kecil. Pendapatan yang stabil menunjukkan kondisi keuangan yang sehat.

2. Pengeluaran (*Expenditure Management*)

Kemampuan mengatur dan mengendalikan pengeluaran agar seimbang dengan pendapatan. Mahasiswa dengan pengeluaran yang tidak terkontrol berisiko mengalami defisit keuangan.

3. Tabungan (*Saving Behavior*)

Kemampuan untuk menyisihkan sebagian pendapatan guna keperluan masa depan atau keadaan darurat. Tabungan menunjukkan adanya stabilitas *finansial* dan perilaku keuangan yang bijak.

4. Utang / Pinjaman (*Debt Management*)

Kemampuan individu dalam mengelola dan melunasi pinjaman tepat waktu. Ketergantungan pada pinjaman *online* atau utang konsumtif mencerminkan kondisi keuangan yang kurang sehat.

5. Likuiditas Pribadi (*Personal Liquidity*)

Ketersediaan dana tunai atau aset lancar yang dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan mendesak. Rendahnya likuiditas dapat menandakan tekanan keuangan.

6. Kemampuan Pemenuhan Kebutuhan (*Survei Capability*)

Sejauh mana individu mampu memenuhi kebutuhan pokok (makan, tempat tinggal, pendidikan, transportasi) tanpa mengalami kesulitan keuangan.

7. Perencanaan Keuangan (*Survei Planning*)

Kemampuan dalam menyusun dan menerapkan rencana keuangan, termasuk anggaran bulanan, pengaturan utang, dan prioritas pengeluaran.

8. Kesejahteraan Finansial (*Survei Well-Being*)

Tingkat kenyamanan dan kepuasan individu terhadap kondisi keuangannya, termasuk bebas dari stres keuangan dan memiliki rasa aman finansial.

2.2.4 Budaya Pengelolaan Keuangan

Budaya adalah suatu pola asumsi dasar yang ditemukan dan ditentukan oleh suatu kelompok tertentu karena mempelajari dan menguasai masalah adaptasi eksternal dan integrasi internal, yang telah bekerja dengan cukup baik untuk dipertimbangkan secara layak dan karena itu diajarkan pada anggota baru sebagai cara yang dipersepsikan, berpikir dan dirasakan dengan benar dalam hubungan dengan masalah tersebut (Jerald, G. And Robert., tth); (Aslan, Sihalo, dkk., 2020); (Aslan, Suhari, dkk., 2020); (Aslan, 2019); (Aslan, 2017); (Aslan dkk., 2019). Dan juga disebutkan Budaya adalah suatu konsep yang membangkit minat dan berkenaan dengan cara manusia hidup, belajar berpikir, merasa, mempercayai, dan mengusahakan apa yang patut menurut budayanya dalam arti kata merupakan tingkah laku dan gejala sosial yang menggambarkan identitas dan citra suatu masyarakat (Syaiful Sagala, 2013). Budaya didefinisikan sebagai cara hidup orang yang dipindahkan dari generasi ke generasi melalui berbagai proses pembelajaran untuk menciptakan cara hidup tertentu yang paling cocok dengan lingkungannya. Budaya merupakan pola asumsi dasar bersama yang dipelajari kelompok melalui pemecahan masalah adaptasi eksternal dan integrasi internal. Sekelompok orang terorganisasi yang mempunyai tujuan, keyakinan dan nilai-nilai yang sama, dan dapat diukur melalui pengaruhnya pada motivasi (Michael Zwell, 2000).

Selain itu, melihat perkembangan saat ini yang semakin memudahkan masyarakat dalam pemenuhan kebutuhannya menyebabkan timbulnya perilaku pengelolaan keuangan yang tidak sehat. Pembahasan mengenai pengelolaan

keuangan tentunya tidak akan lepas dari adanya suatu pertanggungjawaban yang akan mampu menjelaskan perilaku baik atau buruk yang dilakukan seorang individu (Lindayanti, 2020).

Disisi lain, disaat seseorang memiliki suatu keyakinan, setiap individu tersebut beserta tingkat perilakunya akan mempengaruhi lingkungannya secara langsung. Maka keyakinan ini dapat juga dikatakan sebagai *locus of control* (Wiriastuti, et al., 2018). Disaat mahasiswa memiliki *locus of control* yang baik maka mahasiswa tersebut akan mampu menerima tanggungjawab personal atas apa yang terjadi pada diri mereka salah satunya perilaku yang diterapkan di kehidupan sehari-hari terhadap keuangan mereka.

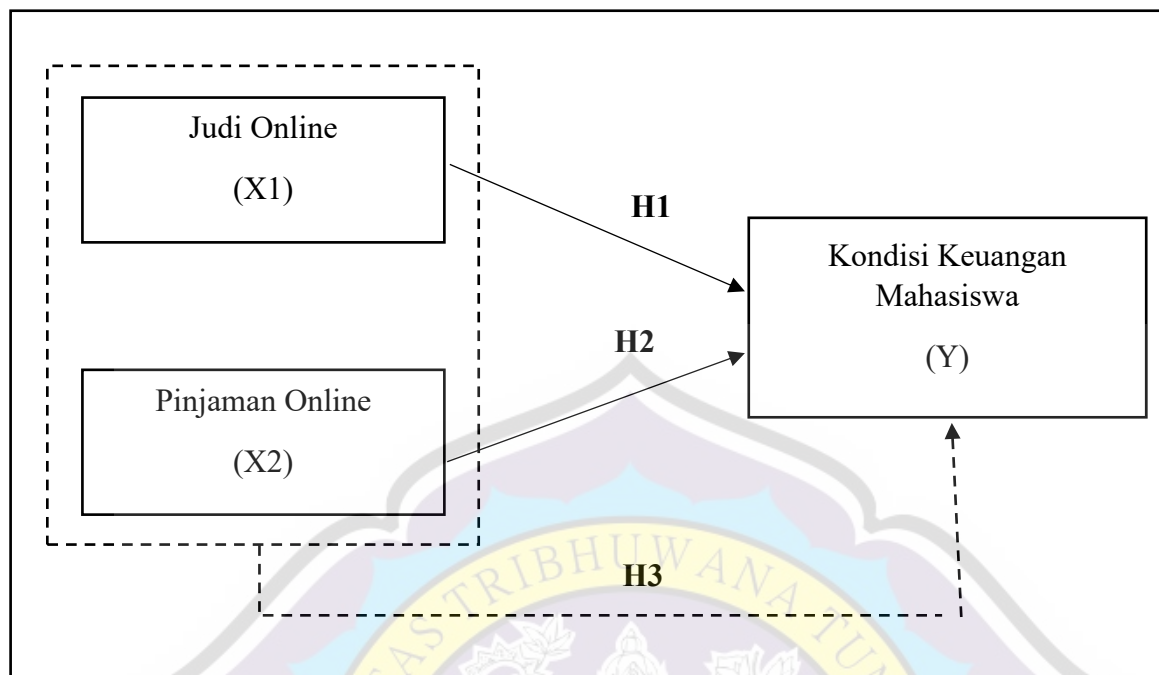
Disisi lain, saat lingkungannya berada pada lingkungan kalangan menengah maka seseorang akan memiliki gaya hidup yang sama walaupun dengan pendapatan yang mungkin berbeda. Gaya hidup yang diterapkan sehari-hari akan membudaya, maka inilah yang dapat memunculkan budaya konsumerisme. Konsumerisme adalah suatu pengertian di mana seorang maupun kelompok melakukan tindakan yang berlebihan dalam pemakaian barang secara sadar atau tidak sadar, dan berkelanjutan (Rohman, 2016).

Kondisi keuangan individu, termasuk mahasiswa, sangat dipengaruhi oleh kemampuan dalam mengelola, mengontrol, serta membangun budaya keuangan yang sehat. Menurut Aulia, Kuntadi, dan Pramukty (2023), menjelaskan bahwa kinerja dan kondisi keuangan sangat bergantung pada faktor internal seperti sarana informasi akuntansi, sistem pengendalian internal, dan budaya organisasi. Dalam penelitian ini menjelaskan bahwa ketiga faktor tersebut berpengaruh positif

dan signifikan terhadap kinerja pengelolaan keuangan, di mana sistem pengendalian internal yang kuat serta budaya organisasi yang baik dapat mencegah kesalahan, meningkatkan akuntabilitas, dan menjaga *efisiensi* keuangan. Judi *online* mencerminkan lemahnya sistem pengendalian diri dalam mengatur keuangan pribadi. Sama seperti organisasi yang tidak memiliki sistem pengendalian internal yang baik, mahasiswa yang terlibat dalam judi *online* akan kehilangan disiplin *finansial*, mengalami pemborosan, dan berisiko mengalami *defisit* keuangan. Sementara itu, penggunaan pinjaman *online* tanpa perencanaan mencerminkan lemahnya budaya *finansial* dan pengelolaan sumber daya ekonomi. Ketergantungan terhadap pinjaman menandakan bahwa individu tidak memiliki sarana informasi dan perencanaan keuangan yang baik, sehingga mengakibatkan beban utang dan tekanan ekonomi.

2.3 Kerangka Berpikir

Dari beberapa teori yang telah diambil. Maka selanjutnya disini akan disajikan juga kerangka berpikir dari penulisan mengenai “Pengaruh Judi *Online* Dan Pinjaman *Online* Terhadap Kondisi Keuangan Pada Mahasiswa Di Kota Malang”. Adapun kerangka berpikir dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 2. 1. Kerangka Berpikir

Sumber : Penelitian

Keterangan :

Berpengaruh Secara Parsial —————→

Berpengaruh Secara Simultan - - - - -→

Berdasarkan kerangka konseptual di atas, penelitian ini bertujuan menjelaskan hubungan secara parsial dan simultan atau secara serentak antara variabel Independen yaitu judi *online* (X₁), pinjaman *online* (X₂), dapat berpengaruh terhadap variabel Dependen yaitu kondisi keuangan mahasiswa (Y) secara parsial dan simultan.

2.4 Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban atau dugaan sementara dari permasalahan yang telah dirumuskan dalam penelitian diperlukan data dan interpretasi data untuk menguji kebenaran hipotesis tersebut (Abubakar, 2021). Bertolak dari tujuan dan kerangka konsep, maka hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Pengaruh Judi *Online* Terhadap Kondisi Keuangan Mahasiswa

H_1 = Diduga Judi *Online* secara parsial berpengaruh signifikan terhadap Kondisi Keuangan Mahasiswa.

H_0 = Diduga Judi *Online* secara parsial tidak berpengaruh signifikan terhadap Kondisi Keuangan Mahasiswa.

2. Pengaruh Pinjaman *Online* Terhadap Kondisi Keuangan Mahasiswa

H_2 = Diduga Judi *Online* secara parsial berpengaruh signifikan terhadap Kondisi Keuangan Mahasiswa.

H_0 = Diduga Judi *Online* secara parsial tidak berpengaruh signifikan terhadap Kondisi Keuangan Mahasiswa.

3. Pengaruh Judi *Online* dan Pinjaman *Online* terhadap Kondisi Keuangan Mahasiswa.

H_a = Diduga Judi *Online* dan Pinjaman *Online* secara simultan berpengaruh signifikan terhadap Kondisi Keuangan Mahasiswa.

H_0 = Diduga Judi *Online* dan Pinjaman *Online* secara simultan tidak berpengaruh signifikan terhadap Kondisi Keuangan Mahasiswa.