

**DILEMA ETIKA SPONSORSHIP DI LINGKUNGAN PERGURUAN TINGGI:
ANALISIS KASUS PROMOSI JUDI ONLINE MAHASISWA DI SINGARAJA**

**Ni Wayan Widya Puspitadewi^{1*}, Ni Made Anintia Trisna Sari², Gusti Putu Meivi
Jenaki Darmayani³, Feby Nur Azizah⁴, I Kadek Riski Bayu Brawida⁵, Ni Luh
Intan Jayanti⁶, Bilqis Ayu Ramadhani⁷**

^{1,2,3,4,5,6,7} Fakultas Ekonomi, Universitas Pendidikan Ganesha
Jl. Udayana No. 11, Singaraja, Bali 81116

*Correspondent email: widyapuspitadewi151@gmail.com

Diterima: 8 Juli 2026 | Disetujui: 27 September 2026 | Diterbitkan: 28 September 2026

ABSTRACT

This study aims to analyze ethical dilemmas in sponsorship practices among university students, focusing on the case of online gambling promotions in Singaraja. The rapid development of digital technology has encouraged students to utilize social media not only as a means of communication but also as a source of income through sponsorship activities. However, this practice raises ethical issues when the promoted content conflicts with legal norms and moral values. This study used a descriptive qualitative approach with documentation techniques sourced from online news and supported by relevant scientific literature. The results indicate that student involvement in online gambling promotions is influenced by economic factors, exposure to the digital environment, and low awareness of digital ethics. Furthermore, weak oversight by educational institutions and a lack of education related to digital ethics contribute to this phenomenon. Therefore, universities are expected to improve digital literacy, strengthen ethics education, and develop more effective monitoring systems to prevent similar cases from recurring in the future.

Keywords: *ethics; online gambling; sponsorship; students*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital saat ini membawa banyak perubahan dalam kehidupan mahasiswa. Selain digunakan untuk belajar, media sosial juga dimanfaatkan sebagai sarana untuk memperoleh penghasilan, salah satunya melalui sponsorship. Fenomena ini pada dasarnya merupakan konsekuensi perkembangan ekonomi digital, namun dapat menimbulkan permasalahan ketika produk yang dipromosikan bertentangan dengan ketentuan hukum dan norma sosial seperti judi online. Judi online sendiri semakin mudah diakses dan banyak menyasar kalangan muda, termasuk mahasiswa. Kemudahan akses serta pengaruh media sosial membuat aktivitas ini terlihat biasa saja, padahal memiliki dampak negatif yang cukup besar. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa rendahnya literasi digital dan etika menjadi salah satu penyebab meningkatnya keterlibatan generasi muda dalam aktivitas tersebut (Putri Anggini et al., 2025).

Perkembangan media digital pada era saat ini telah mengubah pola kehidupan masyarakat secara signifikan, termasuk di kalangan mahasiswa. Kehadiran internet, media sosial, dan berbagai platform digital memberikan kemudahan dalam memperoleh informasi, membangun relasi, hingga menciptakan peluang ekonomi baru. Mahasiswa sebagai kelompok yang dekat dengan perkembangan teknologi menjadi salah satu pihak yang paling aktif memanfaatkan ruang digital. Berbagai platform seperti Instagram, TikTok, Facebook, YouTube, maupun aplikasi berbasis video pendek telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari mahasiswa. Tidak hanya digunakan sebagai media hiburan dan komunikasi, platform tersebut juga dimanfaatkan sebagai sarana membangun personal branding dan memperoleh



pendapatan tambahan. Dalam beberapa tahun terakhir, muncul fenomena meningkatnya aktivitas endorsement, afiliasi, sponsorship, dan promosi digital yang melibatkan mahasiswa. Banyak mahasiswa memanfaatkan jumlah pengikut atau interaksi media sosial mereka untuk mempromosikan produk tertentu. Hal tersebut menjadi peluang ekonomi baru yang cukup menjanjikan. Dengan perkembangan ekonomi digital yang pesat, mahasiswa tidak lagi bergantung pada pekerjaan konvensional untuk memperoleh penghasilan tambahan. Mereka dapat memperoleh pendapatan melalui konten digital, pemasaran afiliasi, maupun kerja sama promosi.

Fenomena tersebut pada dasarnya menunjukkan kemampuan generasi muda dalam beradaptasi dengan perkembangan zaman. Mahasiswa dinilai memiliki kreativitas dan kemampuan memanfaatkan teknologi secara produktif. Namun demikian, di balik peluang tersebut muncul berbagai persoalan baru yang berkaitan dengan etika penggunaan teknologi digital. Tidak semua produk yang dipromosikan memiliki dampak positif bagi masyarakat. Dalam beberapa kasus ditemukan adanya promosi terhadap produk yang bertentangan dengan norma sosial, etika, maupun hukum yang berlaku. Salah satu fenomena yang saat ini menjadi perhatian masyarakat adalah promosi judi online. Judi online merupakan bentuk aktivitas perjudian yang dilakukan melalui jaringan internet dengan memanfaatkan perangkat digital seperti telepon pintar, komputer, atau aplikasi tertentu. Berbeda dengan perjudian konvensional, judi online memiliki karakteristik yang lebih mudah diakses, lebih cepat menyebar, dan lebih sulit dikendalikan. Seseorang dapat mengakses berbagai platform judi kapan saja dan di mana saja hanya dengan menggunakan perangkat yang terhubung internet. Kemudahan tersebut menyebabkan aktivitas perjudian semakin sulit dipantau, terutama pada kelompok usia muda.

Maraknya judi online di Indonesia saat ini menjadi fenomena sosial yang cukup mengkhawatirkan. Berbagai platform digital bahkan menggunakan strategi pemasaran yang agresif untuk menarik pengguna baru. Salah satu strategi yang sering digunakan yaitu memanfaatkan media sosial dan influencer sebagai sarana promosi. Promosi dilakukan melalui video, unggahan, siaran langsung, maupun tautan tertentu yang mengarahkan pengguna pada situs perjudian. Cara tersebut dinilai efektif karena dapat menjangkau kelompok masyarakat luas, khususnya generasi muda yang aktif menggunakan media sosial. Mahasiswa menjadi salah satu kelompok yang rentan terpapar aktivitas tersebut. Pada usia produktif, mahasiswa berada dalam fase pencarian jati diri dan cenderung memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap berbagai tren baru di media digital. Selain itu, mahasiswa juga sering menghadapi tekanan ekonomi, kebutuhan biaya pendidikan, gaya hidup, serta dorongan sosial dari lingkungan sekitar. Kondisi tersebut dapat mendorong sebagian mahasiswa mencari sumber pendapatan tambahan melalui berbagai cara, termasuk menerima tawaran promosi digital tanpa mempertimbangkan dampak jangka panjangnya.

Kasus di Singaraja menunjukkan bahwa dua mahasiswi terlibat dalam promosi judi online dan akhirnya ditahan oleh pihak berwenang (Wijaya, 2025). Selain itu, pihak kampus memberikan tanggapan dengan menyerahkan kasus tersebut kepada aparat penegak hukum (Junior, 2025), serta menegaskan akan memberikan sanksi kepada mahasiswa yang masih aktif jika terbukti terlibat (Sariada, 2025). Fenomena ini menunjukkan adanya dilema yang cukup kompleks. Di satu sisi, mahasiswa memiliki kebutuhan ekonomi dan peluang untuk mendapatkan penghasilan dari dunia digital. Namun di sisi lain, mereka juga memiliki tanggung jawab moral dan hukum sebagai bagian dari masyarakat akademik. Kasus tersebut menimbulkan perhatian luas karena melibatkan mahasiswa yang seharusnya dipandang sebagai kelompok intelektual dan agen perubahan sosial. Dalam lingkungan akademik,



mahasiswa tidak hanya dituntut memiliki kemampuan intelektual, tetapi juga memiliki integritas, etika, dan tanggung jawab sosial. Keterlibatan mahasiswa dalam promosi judi online memperlihatkan adanya persoalan yang lebih mendalam dibanding sekadar pelanggaran hukum. Fenomena tersebut menunjukkan adanya tantangan dalam proses pembentukan karakter dan etika digital di era teknologi.

Etika digital merupakan seperangkat nilai dan norma yang mengatur perilaku individu dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi. Konsep ini menjadi semakin penting karena aktivitas masyarakat saat ini tidak hanya berlangsung di dunia nyata tetapi juga di ruang digital. Perkembangan teknologi yang sangat cepat sering kali tidak diimbangi dengan pemahaman etika yang memadai. Akibatnya, individu dapat memanfaatkan teknologi tanpa mempertimbangkan dampaknya bagi diri sendiri maupun masyarakat. Mahasiswa sebagai generasi digital seharusnya memiliki kemampuan memahami batasan etika dalam penggunaan media sosial. Setiap aktivitas digital memiliki konsekuensi tertentu, baik secara sosial maupun hukum. Tindakan mempromosikan judi online tidak hanya berdampak pada pelaku, tetapi juga dapat memengaruhi masyarakat yang menerima informasi tersebut. Ketika promosi dilakukan melalui media sosial, maka jangkauan pengaruhnya menjadi lebih luas dan dapat memicu peningkatan pengguna baru.

Selain etika digital, literasi digital juga menjadi faktor penting dalam memahami fenomena ini. Literasi digital tidak hanya berkaitan dengan kemampuan menggunakan perangkat teknologi, tetapi juga kemampuan berpikir kritis, memahami informasi, mengevaluasi risiko, dan menggunakan teknologi secara bertanggung jawab. Individu yang memiliki literasi digital yang baik akan lebih mampu menilai dampak dari aktivitas digital yang dilakukan. Rendahnya literasi digital dapat menyebabkan seseorang mudah terpengaruh oleh informasi dan tawaran tertentu tanpa mempertimbangkan aspek hukum maupun moral. Banyak individu hanya melihat keuntungan ekonomi jangka pendek tanpa memahami risiko yang akan muncul di masa depan. Kondisi tersebut dapat diperburuk oleh algoritma media sosial yang cenderung menampilkan konten berdasarkan minat pengguna. Akibatnya, individu dapat terus terpapar pada konten serupa sehingga memengaruhi cara berpikir dan perilakunya.

Selain itu, meningkatnya penggunaan teknologi juga menimbulkan tantangan baru, seperti rendahnya kesadaran etika digital dan meningkatnya risiko keamanan informasi. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis fenomena tersebut secara lebih mendalam dengan mengaitkannya pada konsep etika digital, literasi digital, dan keamanan informasi. Dari perspektif keamanan informasi, keterlibatan dalam aktivitas judi online juga memiliki risiko yang cukup besar. Situs-situs perjudian ilegal sering kali tidak memiliki sistem perlindungan data yang memadai. Pengguna dapat mengalami pencurian data pribadi, penyalahgunaan identitas, penipuan digital, hingga ancaman keamanan siber lainnya. Banyak pengguna tidak menyadari bahwa informasi pribadi seperti nomor telepon, data rekening, alamat email, bahkan identitas diri dapat disalahgunakan oleh pihak yang tidak bertanggung jawab.

Keamanan informasi pada era digital menjadi isu yang semakin penting karena data saat ini memiliki nilai yang tinggi. Kebocoran informasi pribadi dapat menimbulkan dampak jangka panjang, baik secara ekonomi maupun sosial. Mahasiswa yang kurang memahami pentingnya perlindungan data pribadi berpotensi menjadi korban kejahatan digital. Oleh karena itu, kesadaran terhadap keamanan informasi perlu ditanamkan sejak dini.

Fenomena keterlibatan mahasiswa dalam promosi judi online juga dapat dilihat dari perspektif sosial dan budaya. Perubahan gaya hidup masyarakat digital menyebabkan batas antara aktivitas pribadi dan publik menjadi semakin tipis. Media sosial mendorong individu



untuk terus tampil aktif, produktif, dan mengikuti tren yang berkembang. Dalam situasi tertentu, tekanan untuk memperoleh pengakuan sosial dapat memengaruhi keputusan individu dalam memilih aktivitas digital. Lingkungan sosial juga berperan penting dalam membentuk perilaku mahasiswa. Interaksi dengan teman sebaya, komunitas digital, maupun tokoh media sosial dapat memberikan pengaruh besar terhadap pola pikir dan tindakan seseorang. Ketika aktivitas tertentu dianggap umum dilakukan, maka individu dapat menganggap aktivitas tersebut sebagai sesuatu yang normal meskipun sebenarnya melanggar aturan.

Dalam konteks pendidikan tinggi, kampus memiliki peran penting dalam membentuk karakter mahasiswa. Perguruan tinggi tidak hanya bertanggung jawab terhadap pengembangan kemampuan akademik, tetapi juga memiliki tanggung jawab dalam menanamkan nilai etika, moral, dan literasi digital. Pendidikan karakter menjadi bagian penting dalam membangun kesadaran mahasiswa terhadap dampak penggunaan teknologi dan media sosial. Kasus promosi judi online yang melibatkan mahasiswa di Singaraja menunjukkan bahwa edukasi dan pengawasan terhadap penggunaan media digital perlu terus ditingkatkan. Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis praktik *sponsorship* digital di kalangan mahasiswa serta mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi keterlibatan mahasiswa dalam promosi judi online di Singaraja, ditinjau dari perspektif etika digital dan tanggung jawab perguruan tinggi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus berbasis dokumen. Pendekatan kualitatif dipilih karena bertujuan untuk memberikan pemahaman mendalam mengenai dimensi etis, hukum, dan kelembagaan yang muncul dari peristiwa aktual dan kontemporer (Rijal Fadli et al., 2021). Desain studi kasus diterapkan karena memungkinkan peneliti menganalisis fenomena secara holistik dan komprehensif dalam konteks kehidupan nyata, terutama ketika batas antara fenomena dan konteksnya sulit untuk dibedakan dengan jelas (Risna Sari et al., n.d.). Subjek penelitian adalah kasus promosi perjudian daring oleh dua mahasiswi dari Universitas Pendidikan Ganesha (Undiksha) di Singaraja yang ditahan karena mempromosikan situs perjudian daring melalui platform Instagram. Kasus ini dianalisis sebagai representasi dilema etis dari *sponsorship* digital dalam lingkungan pendidikan tinggi. Lokasi penelitian difokuskan di Singaraja, Kabupaten Buleleng, Bali, sebagai wilayah tempat kasus yang diteliti terjadi. Untuk menjaga objektivitas penelitian, analisis dilakukan dengan tetap memperhatikan asas praduga tak bersalah mengingat proses hukum pada kasus tersebut masih berlangsung pada saat penelitian dilakukan.

Penelitian ini berfokus pada empat aspek utama, yaitu: (1) bentuk-bentuk praktik *sponsorship* digital berbayar yang dilakukan oleh mahasiswa melalui media sosial; (2) tanggapan dan tanggung jawab lembaga pendidikan tinggi terkait pelanggaran etika yang dilakukan oleh komunitas akademiknya; (3) implikasi hukum yang diterapkan kepada pelaku berdasarkan peraturan yang berlaku; dan (4) dilema etika yang timbul dari interaksi antara kebebasan ekonomi digital mahasiswa dan norma-norma integritas akademik. Fokus penelitian tersebut digunakan untuk membantu proses identifikasi dan klasifikasi data selama penelitian berlangsung. Definisi operasional dalam penelitian ini mengacu pada bentuk kolaborasi berbayar antara pembuat konten dan pengiklan melalui media sosial, yang sering kali menimbulkan dilema etika antara kewajiban kontrak dan integritas moral sebagai tokoh publik digital (Fadli et al., 2025). Berdasarkan hukum Indonesia, praktik ini dapat



mengakibatkan pertanggungjawaban pidana jika konten yang dipromosikan ilegal, sebagaimana dibuktikan oleh berbagai kasus influencer Instagram yang mempromosikan situs judi online melalui Instagram (Raihan et al., 2026). Dalam kasus ini, mahasiswa yang terlibat mempromosikan situs judi online melalui fitur Instagram Stories dengan imbalan kompensasi finansial, sehingga menimbulkan dilema moral dan hukum yang menjadi fokus penelitian ini.

Sumber penelitian terdiri dari dokumen-dokumen publik yang mewakili tiga kelompok utama pihak yang terlibat dalam kasus ini. Pertama, dokumen-dokumen yang mewakili lembaga akademis, yaitu pernyataan resmi dari Wakil Rektor Bidang Kemahasiswaan, Alumni, dan Hubungan Masyarakat Undiksha, Prof. Dr. I Ketut Sudiana, selaku perwakilan resmi universitas. Kedua, dokumen yang mewakili penegak hukum, yaitu pernyataan Kepala Intelijen Kejaksaan Negeri Buleleng, serta berkas perkara bernomor 83/Pid.Sus/2025/PN Sgr dan 84/Pid.Sus/2025/PN Sgr, yang telah dilimpahkan ke Pengadilan Negeri Singaraja. Ketiga, dokumen yang mewakili media massa sebagai pelapor independen, yaitu laporan berita dari Detik Bali, Koran Buleleng, Radar Buleleng, dan ATNews. Pemilihan ketiga kelompok dokumen ini dilakukan secara purposif berdasarkan tiga kriteria: bersifat publik dan dapat diverifikasi, diterbitkan oleh sumber yang kredibel, serta relevan secara langsung dengan kasus yang diteliti.

Bahan-bahan penelitian utama mencakup seluruh dokumen publik yang berkaitan dengan kasus ini, termasuk laporan media, pernyataan resmi dari lembaga-lembaga, dokumen hukum, serta peraturan yang berlaku seperti Pasal 45 ayat (3) juncto Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) dan Pasal 303 ayat (1) ke-1 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana juncto Pasal 2 ayat (1) Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Pengaturan Perjudian, serta literatur akademis yang relevan dengan tema etika media digital dan pertanggungjawaban hukum di dunia maya. Alat utama yang digunakan meliputi panduan analisis dokumen yang dikembangkan oleh peneliti berdasarkan empat fokus penelitian, lembar pencatatan data (*field notes*) untuk mendokumentasikan temuan dari setiap dokumen, serta perangkat lunak pengolah kata untuk mendukung reduksi dan penyajian data secara sistematis (Nur Hikmatul Auliya et al.).

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tinjauan pustaka sistematis, yang meliputi identifikasi, pengumpulan, pembacaan, dan pendokumentasian semua dokumen yang relevan dengan kasus penelitian. Analisis data dilakukan menggunakan model interaktif *Matthew B. Miles dan A. Michael Huberman* yang terdiri dari tiga tahap: pertama, reduksi data untuk menyaring informasi yang relevan dari semua dokumen; kedua, analisis etika dilakukan dengan menggunakan perspektif deontologi, konsekuensialisme, dan etika kebajikan untuk mengevaluasi tindakan para aktor yang terlibat dalam kasus tersebut (Ayuningtyas et al, 2021); dan ketiga, untuk meningkatkan validitas data, penelitian menerapkan triangulasi sumber dengan membandingkan informasi dari dokumen akademik, dokumen hukum, dan media massa untuk memastikan validitas dan konsistensi data (Risna Sari et al., n.d.). Seluruh proses analisis dilakukan sesuai dengan prinsip objektivitas, termasuk penerapan asas praduga tak bersalah, mengingat kasus tersebut masih dalam proses peradilan pada saat penelitian dilakukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis terhadap berbagai dokumen yang digunakan dalam penelitian ini, ditemukan bahwa praktik sponsorship digital di kalangan mahasiswa tidak lagi sekadar



aktivitas tambahan, melainkan telah menjadi bagian dari strategi ekonomi individu di era digital. Dalam kasus yang terjadi di Singaraja, keterlibatan mahasiswa dalam promosi judi online menunjukkan adanya pergeseran orientasi penggunaan media sosial, dari sarana komunikasi dan edukasi menjadi alat monetisasi yang tidak selalu mempertimbangkan aspek legalitas dan etika. Kondisi ini menunjukkan bahwa media sosial tidak hanya dimanfaatkan sebagai ruang interaksi, tetapi juga sebagai peluang memperoleh keuntungan ekonomi secara cepat, sehingga mendorong sebagian mahasiswa lebih berorientasi pada manfaat praktis dibandingkan risiko hukum maupun moral.

Etika Digital

Etika digital merupakan seperangkat nilai dan prinsip yang mengatur perilaku individu dalam menggunakan teknologi informasi secara bertanggung jawab (Wijayanto Aripardono et al., 2021). Dalam konteks ini, etika digital menjadi penting untuk memastikan bahwa aktivitas di ruang digital tetap sesuai dengan norma yang berlaku, mahasiswa dituntut untuk mampu membedakan antara aktivitas yang etis dan tidak etis. (Sitorus et al., 2025) menyebutkan bahwa, *“Pemanfaatan teknologi informasi yang tidak diimbangi dengan kesadaran etika dapat memicu berbagai pelanggaran di ruang digital”*. Kutipan tersebut menunjukkan bahwa masalah utama bukan pada teknologinya, tetapi pada bagaimana manusia menggunakannya. Dalam kasus promosi judi online, mahasiswa mungkin memahami cara menggunakan media sosial, tetapi belum tentu memahami dampak etis dari tindakan tersebut.

Literasi Digital

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa literasi digital tidak hanya berkaitan dengan kemampuan teknis dalam menggunakan teknologi, tetapi juga mencakup kemampuan berpikir kritis, memahami informasi, serta menyadari konsekuensi dari aktivitas digital. Penelitian (Brata et al., 2022) serta (Susanti & Lestari, 2025) menjelaskan bahwa literasi digital memiliki peran penting dalam membentuk perilaku individu di media sosial. Secara tidak langsung, penelitian tersebut menunjukkan bahwa individu dengan literasi digital rendah cenderung lebih mudah terpengaruh oleh konten negatif. Dalam konteks mahasiswa, rendahnya literasi digital dapat menyebabkan ketidakmampuan dalam membedakan antara peluang yang legal dan ilegal. Hal ini membuat mereka lebih rentan menerima tawaran sponsorship tanpa mempertimbangkan aspek hukum dan etika.

Selain itu, literasi digital juga berkaitan dengan kemampuan memahami risiko. Mahasiswa yang tidak memiliki literasi digital yang baik cenderung tidak menyadari bahwa promosi judi online dapat berdampak pada reputasi pribadi, akademik, bahkan hukum.

Judi Online

Judi online merupakan salah satu bentuk perilaku menyimpang yang semakin marak di era digital. Kemudahan akses, anonimitas, serta promosi yang masif melalui media sosial menjadi faktor yang mempercepat penyebaran praktik ini. Penelitian menunjukkan bahwa generasi muda, termasuk mahasiswa, merupakan kelompok yang rentan terhadap pengaruh judi online karena tingginya intensitas penggunaan internet (Ariyanto, 2026). Judi online merupakan aktivitas mempertaruhkan sesuatu bernilai (biasanya uang) melalui media internet dengan harapan memperoleh keuntungan tertentu.

Judi online berkembang pesat karena kemudahan akses digital, ketersediaan berbagai platform daring, serta dukungan sistem pembayaran elektronik yang praktis. Sementara itu, *Business Insights* (Kalkan & BHAT, 2022) mendefinisikan judi online sebagai



aktivitas hiburan di dunia virtual yang dilakukan dengan cara memasang, menerima, atau mentransmisikan taruhan. Dalam praktiknya, promosi judi online melalui media sosial sering dilakukan melalui sistem sponsorship yang menawarkan imbalan finansial kepada individu. Hal ini menciptakan dilema etika,

Selain itu, praktik promosi judi online juga melanggar prinsip etika komunikasi karena berpotensi menyesatkan masyarakat serta mendorong perilaku adiktif. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa tidak hanya menjadi pelaku, tetapi juga berperan dalam memperluas dampak negatif dari praktik tersebut (Harahap dkk., 2023).

Keamanan Informasi dan Tantangan Kejahatan Siber

Keamanan informasi (*information security*) adalah perlindungan terhadap data dan sistem dari ancaman, gangguan, atau akses tidak sah. Menurut (Sitorus, 2025), keamanan informasi mencakup tiga prinsip utama yang dikenal dengan istilah *CIA Triad*, yaitu:

1. *Confidentiality* (Kerahasiaan), yaitu menjaga agar informasi tidak diakses oleh pihak yang tidak berwenang.
2. *Integrity* (Integritas), memastikan data tidak berubah tanpa izin.
3. *Availability* (Ketersediaan), menjamin informasi dapat diakses saat dibutuhkan oleh pihak yang berhak. Ancaman terhadap keamanan digital semakin beragam, seperti peretasan (*hacking*), *phishing*, *malware*, dan *ransomware*.

Laporan *Global Cybersecurity Outlook 2023* oleh *World Economic Forum* menunjukkan bahwa lebih dari 43% organisasi di dunia mengalami serangan siber dalam dua tahun terakhir. Hal ini menegaskan pentingnya peningkatan sistem keamanan digital dan kesadaran pengguna terhadap ancaman siber.

Dengan demikian perkembangan teknologi digital telah mengubah perilaku sosial mahasiswa, terutama melalui penggunaan media sosial sebagai sarana komunikasi dan ekonomi seperti sponsorship. Namun, tanpa pemahaman etika digital yang memadai, aktivitas tersebut berpotensi menimbulkan pelanggaran norma sosial dan hukum, termasuk keterlibatan dalam promosi judi online. Faktor kemudahan akses, anonimitas, serta dorongan ekonomi dan gaya hidup membuat mahasiswa rentan terhadap praktik tersebut, yang tidak hanya merugikan diri sendiri tetapi juga berdampak negatif bagi masyarakat.

Selain itu, meningkatnya ancaman keamanan digital menuntut kesadaran akan pentingnya perlindungan data melalui prinsip *CIA Triad*, yaitu kerahasiaan, integritas, dan ketersediaan informasi. Tingginya kasus serangan siber yang dilaporkan oleh *World Economic Forum* juga menegaskan bahwa peningkatan literasi etika digital dan keamanan informasi menjadi sangat penting agar mahasiswa dapat memanfaatkan teknologi secara bijak, bertanggung jawab, dan sesuai dengan norma hukum yang berlaku.

Tinjauan Etika Digital dalam Praktik Sponsorship Mahasiswa

Dari perspektif etika digital, keterlibatan mahasiswa dalam promosi judi online menunjukkan adanya ketidaksesuaian antara penggunaan teknologi dengan nilai-nilai moral yang seharusnya dijunjung tinggi. Mahasiswa sebagai bagian dari komunitas akademik memiliki tanggung jawab untuk menjaga integritas dalam setiap aktivitas digital yang dilakukan. Namun, dalam praktiknya masih ditemukan perilaku yang mengabaikan aspek etika, terutama ketika aktivitas digital dipandang sebagai sarana memperoleh keuntungan ekonomi. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pertimbangan moral sering kali tergeser oleh orientasi pragmatis, yaitu memperoleh manfaat finansial secara cepat. Sejalan dengan hal



tersebut, (Sitorus, 2025) menyatakan bahwa penggunaan teknologi yang tidak diimbangi dengan kesadaran etika dapat memicu berbagai pelanggaran di ruang digital. Dalam konteks penelitian ini, persoalan tidak hanya terletak pada pemahaman etika yang terbatas, tetapi juga pada lemahnya penerapan nilai moral dalam praktik digital sehari-hari sehingga mahasiswa tetap terlibat meskipun memahami adanya risiko tertentu.

Literasi Digital Mahasiswa dalam Menghadapi Risiko Konten Ilegal

Dari sisi literasi digital, temuan penelitian menunjukkan bahwa kemampuan mahasiswa masih didominasi oleh aspek teknis, seperti membuat dan menyebarkan konten. Namun, kemampuan untuk mengevaluasi informasi serta memahami implikasi hukum dan sosial dari konten yang dibagikan masih relatif rendah. Kondisi ini menunjukkan bahwa kemampuan digital mahasiswa belum sepenuhnya diimbangi oleh kemampuan berpikir kritis terhadap dampak aktivitas digital yang dilakukan. (Brata et al., 2022) menjelaskan bahwa rendahnya literasi digital dapat meningkatkan kecenderungan perilaku menyimpang di media sosial. Dalam konteks penelitian ini, kondisi tersebut menyebabkan mahasiswa lebih berorientasi pada keuntungan jangka pendek tanpa mempertimbangkan dampak jangka panjang. Selain itu, paparan konten promosi serupa di media sosial juga dapat memperkuat anggapan bahwa praktik tersebut merupakan sesuatu yang wajar, sehingga mendorong proses normalisasi terhadap promosi judi online.

Sponsorship dan Tekanan Ekonomi dalam Era Digital

Dalam konteks sponsorship, fenomena ini menunjukkan adanya pergeseran fungsi media sosial sebagai sarana ekonomi. Mahasiswa memanfaatkan sponsorship sebagai sumber pendapatan tambahan, namun tidak semua bentuk kerja sama tersebut berada dalam koridor yang legal. Tekanan ekonomi menjadi salah satu faktor utama yang mendorong mahasiswa untuk menerima tawaran promosi, termasuk yang melanggar hukum. Pada kondisi tertentu, kebutuhan ekonomi membuat mahasiswa lebih mempertimbangkan manfaat finansial dibandingkan risiko hukum yang mungkin muncul. Hal ini menunjukkan bahwa peluang ekonomi digital tanpa disertai kontrol etika dapat mengarah pada penyalahgunaan. Selain itu, adanya anggapan bahwa promosi hanya sebatas aktivitas pemasaran dan bukan keterlibatan langsung dalam perjudian juga menjadi bentuk rasionalisasi yang membuat mahasiswa tetap menerima endorsement ilegal. (Fadli et al., 2025)

Fenomena Judi Online dalam Lingkungan Digital Mahasiswa

Fenomena judi online menjadi salah satu faktor penting yang memengaruhi keterlibatan mahasiswa. Paparan konten judi online yang terus-menerus di media sosial menciptakan normalisasi terhadap praktik tersebut. (Rijal et al., 2026) menjelaskan bahwa kemudahan akses internet membuat generasi muda lebih rentan terhadap praktik judi online. Akibatnya, mahasiswa tidak lagi memandang aktivitas tersebut sebagai pelanggaran serius, melainkan sebagai bagian dari aktivitas digital yang biasa. Dalam konteks ini, lingkungan media sosial berperan besar dalam membentuk persepsi karena paparan konten yang berulang dapat mengurangi sensitivitas moral mahasiswa terhadap praktik yang sebenarnya bertentangan dengan norma hukum maupun etika.

Etika Komunikasi dalam Penyebaran Konten Digital

Dari aspek etika komunikasi, promosi judi online melalui media sosial tidak hanya berdampak pada individu yang terlibat, tetapi juga pada masyarakat luas. Konten yang



disebarkan memiliki potensi untuk memengaruhi perilaku orang lain dan memperluas praktik perjudian. (Harahap et al., 2023) menegaskan bahwa penyebaran informasi yang melanggar norma hukum dapat menimbulkan dampak sosial yang signifikan. Oleh karena itu, mahasiswa sebagai penyebar informasi memiliki tanggung jawab etis terhadap konten yang dibagikan. Dalam konteks ini, media sosial tidak hanya menjadi ruang komunikasi pribadi, tetapi juga ruang publik yang memungkinkan informasi menyebar luas dan memengaruhi cara pandang masyarakat.

Keamanan Siber dalam Aktivitas Digital Mahasiswa

Selain aspek etika, fenomena ini juga berkaitan dengan keamanan siber. Aktivitas promosi judi online sering kali melibatkan platform yang tidak memiliki sistem keamanan yang memadai. Hal ini berpotensi menimbulkan risiko seperti penyalahgunaan data pribadi dan penipuan digital. (Sitorus, 2025) menjelaskan bahwa rendahnya kesadaran terhadap keamanan informasi dapat meningkatkan risiko keterlibatan dalam aktivitas digital yang berbahaya. Dalam konteks penelitian ini, mahasiswa sering kali lebih berfokus pada keuntungan finansial dibandingkan risiko keamanan digital yang mungkin timbul, sehingga potensi penyalahgunaan data maupun ancaman keamanan lainnya cenderung diabaikan.

Peran Perguruan Tinggi dalam Pembinaan dan Pengawasan Mahasiswa

Dari sisi kelembagaan, peran perguruan tinggi dalam mengatasi fenomena ini masih belum optimal. Pendekatan yang dilakukan cenderung bersifat reaktif, yaitu memberikan sanksi setelah pelanggaran terjadi. Padahal, perguruan tinggi memiliki peran strategis dalam membentuk karakter dan kesadaran etika mahasiswa (ATnews, 2025). Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang lebih preventif melalui integrasi etika digital dalam kurikulum serta peningkatan edukasi yang relevan dengan kondisi nyata mahasiswa. (Mayasari et al., 2025) Dalam konteks ini, edukasi tidak hanya berfokus pada larangan, tetapi juga pada pemahaman mengenai risiko hukum, dampak sosial, serta konsekuensi jangka panjang dari aktivitas digital ilegal.

Keseimbangan antara Kebebasan Digital dan Tanggung Jawab Moral

Fenomena ini juga menunjukkan adanya ketegangan antara kebebasan dalam memanfaatkan teknologi digital dengan tanggung jawab moral sebagai individu. Mahasiswa memiliki kebebasan untuk memanfaatkan peluang ekonomi di era digital, namun kebebasan tersebut harus diimbangi dengan kesadaran terhadap norma hukum dan etika. Tanpa adanya keseimbangan, kebebasan tersebut berpotensi mengarah pada penyalahgunaan. (Prabowo, 2025) Dalam konteks penelitian ini, lemahnya kontrol diri dan pengaruh lingkungan digital menjadi faktor yang menyebabkan mahasiswa tetap menerima endorsement ilegal meskipun memahami adanya risiko tertentu.

Dampak Sosial dan Konsekuensi Jangka Panjang

Keterlibatan mahasiswa dalam promosi judi online tidak hanya berdampak pada individu, tetapi juga memiliki implikasi sosial yang luas. Aktivitas tersebut dapat mendorong penyebaran perilaku adiktif di masyarakat, menurunkan citra mahasiswa sebagai agen perubahan, serta menimbulkan risiko hukum dan kerugian reputasi dalam jangka panjang. Oleh karena itu, fenomena ini perlu dipandang sebagai persoalan serius yang memerlukan penanganan secara komprehensif. (Susanti & Lestari, 2025) Penanganan tersebut tidak cukup



hanya melalui sanksi, tetapi juga membutuhkan penguatan literasi digital, kesadaran etika, serta pengawasan yang lebih efektif terhadap aktivitas digital mahasiswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa praktik sponsorship digital di kalangan mahasiswa telah berkembang sebagai salah satu bentuk pemanfaatan media sosial untuk memperoleh penghasilan tambahan. Namun, keterlibatan mahasiswa dalam promosi judi online di Singaraja menimbulkan dilema etika karena bertentangan dengan norma hukum, nilai moral, dan integritas akademik. Fenomena tersebut dipengaruhi oleh tekanan ekonomi, tingginya paparan konten digital, serta rendahnya literasi dan kesadaran etika digital mahasiswa.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan media sosial sebagai sarana ekonomi perlu disertai dengan kemampuan memilah konten dan mempertimbangkan aspek etika serta hukum. Oleh karena itu, perguruan tinggi perlu memperkuat literasi digital dan pendidikan etika digital serta melakukan pembinaan secara berkelanjutan agar mahasiswa mampu memanfaatkan media sosial secara kritis, bijak, dan bertanggung jawab.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariyanto, A. N. , N. A. A. , & S. R. (2026). Perilaku Kecanduan Judi Online Pada Sebagian Kalangan Mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Nusantara (JINU)*, 3(2). 1-8. <https://doi.org/https://doi.org/10.61722/jinu.v3i2.8143>.
- ATnews. (2025, May 27). Tanggapan Undiksha atas Dugaan Keterlibatan Mahasiswa dalam Kasus Judi Online . *Atnews.Id*.
- Ayuningtyas, F. N. (2021). *Strategi Promosi Endorsement Oleh Digital Influencer Dalam Etika Bisnis Islam*. 4(3). 160-173. <https://doi.org/https://doi.org/10.26740/jekobi.v4n3.pl60-173>.
- Brata, W. W. W., Padang, R. Y., Suriani, C., Prasetya, E., & Pratiwi, N. (2022). Student's Digital Literacy Based on Students' Interest in Digital Technology, Internet Costs, Gender, and Learning Outcomes. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 17(3), 138–151. <https://doi.org/10.3991/ijet.v17i03.27151>.
- Fadli, M., Muslim, F., Zahrah, H., Naufal, A., Ilham, D., Rivana, R., Manajemen, P., Ekonomi, F., & Muhammadiyah Bandung, U. (2025). Etika Endorsement oleh Influencer: Antara Marketing dan Kejujuran Konsumen (Studi Kualitatif pada Konten Promosi di Media Sosial Indonesia). *Indonesia Economic Journal*, 1(2). 438-444. <https://doi.org/10.63822/e53jy181>.
- Harahap, N. H., Asmara, R., & Hidayat, H. (2023). Analisis Yuridis Terhadap Tindak Pidana Perjudian (Studi Putusan PN Kisaran Nomor 947/Pid.B/2021/Pn.Kis). *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Fakultas Hukum Universitas Malikussaleh*, 6(2), 1. <https://doi.org/10.29103/jimfh.v6i2.11451>.



- Junior, F. (2025, May 27). Dua Mahasiswanya Terbukti Promosikan Judi Online, Undiksha Buleleng Buka Suara. *Radarbuleleng.Jawapos.Com*.
- Kalkan, B., & BHAT, C. S. (2022). Relationships of Problematic Internet Use, Online Gaming, and Online Gambling with Depression and Quality of Life Among College Students. *International Journal of Contemporary Educational Research*, 7(1), 18–28. <https://doi.org/10.33200/ijcer.594164>.
- Mayangsari, M. , H. N. , J. S. , S. R. , H. L. , & N. M. (2025). Hubungan Literasi Digital Dan Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa Di Era Society 5.0. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 8 (2) 5714-5720. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jrpp.v8i2.46919>.
- Nur Hikmatul Auliya, Ms., Helmina Andriani, G., Roushandy Asri Fardani, Ms., Jumari Ustiawaty, Mp., Evi Fatmi Utami, Ms., Dhika Juliana Sukmana, A., Rahmatul Istiqomah, R., Oleh, D., Pustaka Ilmu Editor, C., & Abadi, H. (n.d.). *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*.
- Prabowo, H. A. (2025). *Kecakapan Digital di Kalangan Mahasiswa : Tinjauan Aspek Literasi Digital* 19(1) . <https://doi.org/https://doi.org/10.46576/wdw.v19il.6003>.
- Putri Anggini, C., Binti Harun, L., & Rahmawati, L. (2025). Students' digital literacy practices: A close look at the border area. *English Learning Innovation*, 6(1), 143–155. <https://doi.org/10.22219/englie.v6i1.388>.
- Raihan, Y., Sidarta, D., & Nandy, V. (2026). Pertanggungjawaban Pidana Influencer atas Promosi Perjudian Online melalui Media Sosial. *Jurnal ISO: Jurnal Ilmu Sosial, Politik Dan Humaniora*, 6(1), 12. <https://doi.org/10.53697/iso.v6i1.3841>.
- Rijal Fadli, M. (2021). *Memahami desain metode penelitian kualitatif*. 21(1)(1), 33–54. <https://doi.org/10.21831/hum.v21il.38075>.
- Rijal, M., Arifin, I., Ramadhany, A. N. C., Indriani, I., & Nur, I. (2026). Analysis of Online Gambling Behavior Among College Students in Makassar City. *Aksiologi : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 203–214. <https://doi.org/10.47134/aksiologi.v6i2.428>.
- Risna Sari, A., Henik Al Husnawati, Ce., Ir Joko Suryono, Mp., Marzuki, M., & Aria Mulyapradana, Mp. (n.d.). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Dan R&D*.
- Sariada, Y. K. (2025, May 27). Undiksha Pastikan Sanksi Mahasiswa Promosi Judol Jika Masih Aktif. *Koranbuleleng.Com*.
- Sitorus, A. A. B. R. N. , & N. N. (2025). Tantangan Etika Dan Keamanan Dalam Pemanfaatan Teknologi Informasi di Era Digital. *Jurnal Sains, Teknologi & Komputer*, 2(3), 97–102. <https://doi.org/https://doi.org/10.56495/saintek.v2i3.1406>.



Susanti, A. I., & Lestari, N. A. (2025). Analisis Tingkat Literasi Digital Mahasiswa dan Dampaknya pada Pembelajaran di Masa Depan. *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1100–1114. <https://doi.org/10.19105/ghancaran.vi.21791>.

Wijaya, K. M. (2025, May 26). Dua Mahasiswi Ditahan gegara Judol, Undiksha Serahkan ke Penegak Hukum . *DetikBali*.

Wijayanto Aripardono, H., Tjahyadi, S., Oktaviani Yap Rui Qi, K., Putra Galang, Y., Hirawan, J., Te, C., Ariadi, C., Ladi, S., Gajah Mada, J., Permai, B., Sekupang, K., Batam, K., & Riau, K. (2021). Integrasi Etika Digital dalam Budaya pada Perusahaan yang Melakukan Work-From-Home (WFH) di Masa Pandemi. 4(2). In *Management, and Industry (JEMI)*. <https://doi.org/https://doi.org/10.36782/jemi.v4i2.2202>.

