

**ANALISIS DAMPAK KECANDUAN JUDI *ONLINE* DI
KALANGAN MAHASISWA UNIVERSITAS LAMPUNG**

Skripsi

Oleh

**AZI MEDIANTARA
NPM 2156011011**



**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2026**

**ANALISIS DAMPAK KECANDUAN JUDI *ONLINE* DI KALANGAN
MAHASISWA UNIVERSITAS LAMPUNG**

Oleh

**AZI MEDIANTARA
NPM 2156011011**

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA SOSIAL**

Pada

**Jurusan Sosiologi
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik**



**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2026**

ABSTRAK

ANALISIS DAMPAK KECANDUAN JUDI *ONLINE* DI KALANGAN MAHASISWA UNIVERSITAS LAMPUNG

Oleh

AZI MEDIANTARA

Kemajuan teknologi digital telah memicu maraknya praktik judi online yang menyasar mahasiswa sebagai kelompok rentan, sehingga berdampak pada gangguan pola interaksi sosial dan prestasi akademik. Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan perubahan pola interaksi sosial mahasiswa akibat kecanduan judi online. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif, melalui teknik pengumpulan data observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi yang dianalisis menggunakan teori interaksi simbolik George Herbert Mead. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa kecanduan judi online merupakan produk interaksi simbolik di mana mind mahasiswa memaknai judi sebagai hal yang mudah dan menarik, serta adanya dominasi dorongan impulsif “I” atas kesadaran sosial “Me” dalam dinamika self yang mengakibatkan hilangnya kontrol diri. Temuan ini menegaskan krusialnya peran society (generalized other) dalam memperkuat “Me” melalui dukungan sosial, sehingga penanganan kecanduan memerlukan pendekatan holistik yang mempertimbangkan konstruksi makna, keseimbangan konsep diri, dan penciptaan lingkungan yang suportif.

Kata kunci: Kecanduan, judi online, interaksi simbolik

ABSTACT

ANALYSIS OF THE IMPACT OF ONLINE GAMBLING ADDICTION AMONG STUDENTS AT THE UNIVERSITY OF LAMPUNG

By

AZI MEDIANTARA

Advancements in digital technology have fueled the proliferation of online gambling, targeting university students as a vulnerable group. This phenomenon has significantly disrupted their social interaction patterns and academic performance. This study aims to delineate the shifts in students' social interaction patterns resulting from online gambling addiction. Employing a descriptive qualitative method, data were collected via observation, in-depth interviews, and documentation, and subsequently analyzed using George Herbert Mead's theory of symbolic interactionism. The results reveal that online gambling addiction is a product of symbolic interaction wherein the student's mind interprets gambling as an accessible and appealing activity. Furthermore, the dominance of the impulsive "I" over the socially conscious "Me" within the dynamics of the self leads to a loss of self-control. These findings underscore the crucial role of society (the generalized other) in reinforcing the "Me" through social support. Consequently, addressing this addiction requires a holistic approach that considers the construction of meaning, the equilibrium of the self-concept, and the creation of a supportive environment.

Keywords: Addiction, Online Gambling, Symbolic Interactionism

Judul Skripsi : **Analisis Dampak Kecanduan Judi Online
Di Kalangan Mahasiswa Universitas
Lampung**

Nama Mahasiswa : **Agi Mediantara**

Nomor Pokok Mahasiswa : **2156011011**

Program Studi : **Sosiologi**

Fakultas : **Ilmu Sosial dan Ilmu Politik**



Muhammad Guntur Purboyo, S.Sos., M.Si.
NIP. 198611292019031007

2. Ketua/Jurusan Sosiologi

A handwritten signature in blue ink, belonging to Dr. Bartoven Vivit Nurdin, is written over the text.

Dr. Bartoven Vivit Nurdin, S.Sos., M.Si
NIP. 19770401200501200

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Muhammad Guntur Purboyo, S.Sos., M.Si.



Penguji : Dra. Yuni Ratna Sari, M.Si.



2. Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik



Prof. Dr. Anna Gustina Zainal, S.Sos., M.Si.
NIP. 197608212000032001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 6 Februari 2026

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, Skripsi ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik (Sarjana), baik di Universitas Lampung maupun di Perguruan Tinggi lain.
2. Karya tulis ini murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan Tim Pembimbing dan Penguji.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah berlaku di Universitas Lampung.

Bandar Lampung, 6 Februari 2026

Yang Membuat Pernyataan



Azi Mediantara
NPM. 2156011011

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama lengkap Azi Mediantara, dilahirkan di Lampung Barat pada tanggal 31 Mei 2003 yang merupakan anak Kedua dari Empat bersaudara, putra dari pasangan Bapak Wirda Yuli dan Ibu Rosita.

Jenjang pendidikan Penulis dimulai dari TK Nurul Islam pada tahun 2008-2009, dilanjutkan di SDN 01 Way Mengaku pada tahun 2009-2015. Setelah lulus, Penulis menempuh pendidikan Sekolah Menengah Pertama di SMP 3 Liwa Lampung Barat pada tahun 2015-2018 dan melanjutkan ke jenjang Sekolah Menengah Atas di MAN 1 Lampung Barat pada tahun 2018-2021. Pada tahun 2021 Penulis melanjutkan pendidikan di Perguruan Tinggi Negeri (PTN) di Universitas Lampung melalui jalur Seleksi Ujian Mandiri dan dinyatakan lulus pada Jurusan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung tahun 2021.

Selama masa perkuliahan di Jurusan Sosiologi FISIP Unila Penulis mengikuti berbagai kegiatan baik akademik maupun non akademik dalam menunjang kapasitas diri Penulis. Pada saat menjadi mahasiswa Penulis mengikuti Kuliah Kerja Nyata pada tahun 2024 di Desa Sriwijaya, Kecamatan Umpu Semengkuk, Kabupaten Way Kanan. Selanjutnya Penulis ikut serta dalam program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) di PT Leora Indonesia di Bali

MOTTO

“Lebih baik habis terbakar daripada memudar perlahan”

(Kurt Cobain)

“Sedikit berbicara, buktikan dengan kerja nyata”

(Azi Mediantara)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil'alamiin telah Engkau Ridhoi Ya Allah Langkah hamba-Mu,
sehingga pada akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan

Teriring shalawat serta salam kepada Nabi Muhammad SAW semoga kelak
skripsi ini dapat memberikan ilmu yang bermanfaat

dan

Ku persembahkan karya sederhana ini kepada:

Ayahanda dan Ibunda tercinta

Wirda Yuli dan Rosita

dan Kakakku

Fadly Azi Yantama

Terimakasih untuk saudara-saudara seperjuangan di Jurusan Sosiologi, semoga
amal kebaikan yang telah dilakukan mendapat balasan dari Allah SWT

Almamater yang Penulis banggakan

Universitas Lampung

SANWACANA

Puji syukur ke hadirat Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, yang senantiasa memberikan rahmat serta hidayah yang sangat luar biasa, sehingga Penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul ***“Analisis Kecanduan Judi Online Di Kalangan Mahasiswa Universitas Lampung”***.

Tak lupa shalawat serta salam selalu tercurah limpahkan kepada junjungan besar Nabi Muhammad SAW sebagai suri teladan yang baik dan pemimpin kaumnya.

Skripsi yang berjudul ***“Analisis Kecanduan Judi Online Di Kalangan Mahasiswa Universitas Lampung”***. sebagai salah satu syarat bagi Penulis untuk mencapai gelar Sarjana Sosial, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Lampung. Penulis menyadari bahwa dalam penulisan ini masih banyak terdapat kekurangan dan keterbatasan kemampuan serta pengetahuan yang Penulis miliki. Data yang tersaji dalam skripsi ini masih perlu digali lebih mendalam dan dikonfirmasi kebenarannya secara lebih ilmiah melalui teori yang ada.

Skripsi ini dapat terselesaikan atas bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Suatu kebanggaan bagi Penulis melalui sanwacana ini mengucapkan rasa terimakasih kepada seluruh pihak yang berkenan membantu dalam proses penyelesaian skripsi ini, diantaranya:

1. Ibu Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M., selaku Rektor Universitas Lampung;
2. Ibu Prof. Dr. Anna Gustiana Zainal, S.Sos., M.Si. selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung;
3. Ibu Dr. Bartoven Vivit Nurdin, S.Sos., M.Si. selaku Ketua Jurusan Sosiologi, telah memberi arahan dan masukan ke penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

4. terimakasih Bapak Muhammad Guntur Purboyo, S.Sos., M.Si. atas kritik, saran dan masukannya sehingga Penulis membuat skripsi ini dengan sebaik-baiknya;
5. Ibu Dra. Yuni Ratna Sari, M.Si. selaku Dosen Penguji, terimakasih Ibu atas kritik, saran dan masukannya sehingga Penulis dapat menyempurnakan skripsi ini menjadi lebih baik.
6. Bapak Junaidi, S.Pd., M.Sos. selaku Dosen Pembimbing Akademik Penulis.
7. Seluruh Dosen Jurusan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung meski tidak dapat disebutkan satu persatu, tetapi tidak mengurangi rasa hormat Penulis kepada bapak dan ibu semua. Terimakasih atas dedikasi yang telah engkau berikan kepada Penulis, sehingga Penulis bisa sampai ke posisi saat ini. Terimakasih atas segala yang engkau berikan;
8. Kedua orang tua Penulis, Ayah Wirda Yuli dan Ibu Rosita yang selalu mengiringi di setiap langkah Penulis Terimakasih telah menjadi orang tua yang sempurna bagi penulis;
9. Kepada Kakak Penulis, Fadly Azi Yantama terimakasih telah mewarnai hari-hari Penulis.
10. Kepada Icha Saputri, terimakasih sudah menemani dari awal perskripsian Baik senang maupun susah di kehidupan penulis hingga Penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
11. Kepada informan Peneliti yang tidak bisa saya sebutkan namanya.
12. Kepada Sahabat Seperjuangan Penulis, Taufik Rahmat, Gilang Febryansyah, Ardo Raffa telah menjadi Sahabat Penulis karena telah memberikan bantuan baik fikiran, tenaga maupun materi untuk skripsi ini semoga sahabat selalu dalam lindungan Tuhan yang maha Esa.
13. Kepada teman seperjuangan Penulis di Jurusan Sosiologi , Delpero Darmawan, Faiz Dwi Nugroho, Branden Jaya, dan lainnya yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, Terimakasih karna telah membuat masa perkuliahan di jurusan Ilmu pemerintahan menjadi lebih menyenangkan dibaanding masa masa pendidikan yang lain.
14. Kepada semua pihak yang telah membantu secara langsung maupun tidak langsung dalam penyelesaian skripsi ini, saya ucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya.

Akhir kata Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata kesempurnaan. Akan tetapi Penulis berharap kiranya karya sederhana ini dapat berguna dan bermanfaat bagi kita semua, Aamiin.

Bandar Lampung, 6 Februari 2026

Penulis,

Azi Mediantara

DAFTAR ISI

| | Halaman |
|---|-------------|
| DAFTAR TABEL..... | vii |
| DAFTAR GAMBAR..... | viii |
| I. PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Latar Belakang Masalah | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah..... | 6 |
| 1.3 Tujuan Penelitian | 6 |
| 1.4 Manfaat Penelitian | 6 |
| II. KAJIAN PUSTAKA..... | 8 |
| 2.1 Kecanduan..... | 8 |
| 2.2 Perjudian (<i>Gambling</i>)..... | 8 |
| 2.3 Perjudian <i>Online</i> | 9 |
| 2.3.1 Jenis-Jenis Perjudian <i>Online</i> | 13 |
| 2.4 Landasan Teori Interaksi Sosial..... | 14 |
| 2.4.1 Teori Interaksi Simbolik..... | 16 |
| 2.5 Interaksi Sosial..... | 21 |
| 2.6 Hubungan Kecanduan Judi <i>Online</i> dengan Interaksi Sosial | 26 |
| 2.7 Penelitian Terdahulu | 27 |
| 2.8 Kerangka Berpikir..... | 29 |
| III. METODE PENELITIAN..... | 32 |
| 3.1 Jenis Penelitian..... | 32 |
| 3.2 Lokasi Penelitian..... | 32 |
| 3.3 Fokus Penelitian..... | 33 |
| 3.4 Penentuan Informan | 33 |
| 3.5 Teknik Pengumpulan Data..... | 34 |
| 3.6 Teknik Analisis Data..... | 36 |
| IV. GAMBARAN UMUM | 38 |
| 4.1 Sivitas Akademika Universitas Lampung..... | 38 |
| 4.2 Latar Belakang Ekonomi dan Tekanan Finansial | 39 |
| 4.3 Mahasiswa Sebagai Subjek Penelitian..... | 39 |
| 4.4 Universitas Lampung Sebagai Objek Penelitian..... | 41 |
| V. HASIL DAN PEMBAHASAN | 42 |
| 5.1 <i>Mind</i> | 42 |
| 5.1.1 Alasan dan yang Mempengaruhi Judi <i>Online</i> | 42 |

| | |
|---|-----------|
| 5.1.2 Jenis Judi <i>Online</i> yang Dipilih | 44 |
| 5.2 <i>Self</i> | 47 |
| 5.2.1 Sumber Modal dan Jumlah..... | 49 |
| 5.2.2 Waktu Bermain Judi <i>Online</i> | 52 |
| 5.3 <i>Society</i> | 54 |
| 5.3.1 Dampak Bermain Judi <i>Online</i> | 54 |
| VI. SIMPULAN DAN SARAN..... | 61 |
| 6.1 Simpulan | 61 |
| 6.2 Saran | 62 |
| DAFTAR PUSTAKA | 65 |
| LAMPIRAN..... | 66 |

DAFTAR TABEL

| Tabel | Halaman |
|--|---------|
| 1. Asumsi Teori Para Tokoh | 14 |
| 2. Informan Kunci Penelitian | 34 |
| 3. Informan Pendukung | 34 |
| 4. Distribusi Mahasiswa Berdasarkan Jenjang dan Status | 38 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| 1. Kerangka Pikir..... | 31 |
| 2. Judi Online Slot..... | 45 |
| 3. Judi Online Roulette..... | 45 |
| 4. Mutasi Total Pengeluaran Deposit Judi Online..... | 50 |
| 5. Mutasi Total Pengeluaran Deposit Judi Online..... | 51 |
| 6. Kemenangan dari Judi Online | 52 |

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Modernisasi telah menjadi kekuatan pendorong yang mengubah berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk bidang sosial, hukum, dan pendidikan (Rahayu & Syam, 2021). Modernisasi mempengaruhi interaksi sosial melalui globalisasi media sosial, yang memungkinkan komunikasi tanpa batas dan membentuk komunitas virtual. Hal ini mengubah pola interaksi sosial, namun juga menyebabkan perubahan norma dan ketergantungan pada teknologi (Matondang, 2019). Modernisasi hukum terlihat dalam penggunaan teknologi dalam sistem peradilan, seperti *e-court*, yang mempercepat proses hukum dan mempermudah akses informasi. Namun, tantangan baru muncul dalam mengatur kejahatan siber dan perlindungan data pribadi (Muttaqin et al., 2022). Modernisasi pendidikan ditandai dengan penerapan e-learning dan pembelajaran daring yang memungkinkan akses pendidikan lebih luas. Teknologi seperti AI juga memungkinkan personalisasi pembelajaran, meskipun masih ada kesenjangan akses teknologi yang harus diatasi (Fadhila et al., 2022).

Di era Industri 4.0, perkembangan teknologi digital membawa dampak besar, baik positif maupun negatif, terhadap masyarakat. Perkembangan teknologi digital mempengaruhi masyarakat melalui kemudahan akses informasi dan komunikasi, seperti melalui media sosial dan aplikasi pesan instan. Namun, dampaknya juga menciptakan tantangan baru, seperti meningkatnya kecanduan teknologi dan permasalahan privasi data (Satria Ramadhan et al., 2023). Teknologi informasi yang berkembang pesat mempermudah akses terhadap berbagai layanan, termasuk dalam bidang pendidikan dan interaksi sosial (Alaby, 2020; Anton dkk, 2024).

Namun, kemudahan ini juga membuka ruang bagi penyalahgunaan teknologi untuk kepentingan pribadi, salah satunya melalui maraknya perjudian *online*. Perkembangan industri game elektronik dan platform digital menciptakan ekosistem perjudian *online* yang tumbuh pesat (Siregar dkk, 2024). Fenomena ini mencerminkan bahwa inovasi teknologi tidak hanya membawa manfaat, tetapi juga memunculkan risiko sosial baru yang kompleks.

Perjudian di Indonesia bukanlah fenomena baru. Praktik ini telah ada sejak zaman kolonial Belanda dan berkembang seiring kemajuan teknologi. Saat ini, perjudian *online* menjadi semakin mudah diakses oleh semua kalangan. Data terbaru dari PPATK (2024) menunjukkan bahwa nilai transaksi judi *online* nasional mencapai Rp 600 triliun dalam kuartal pertama 2024, dengan kelompok usia 19–25 tahun (dominan mahasiswa) menyumbang 38% dari total pelaku (Shaid, 2024). Di Provinsi Lampung, Polda Lampung mencatat peningkatan 27% kasus keterlibatan mahasiswa dalam judi *online* pada periode Januari–April 2024 dibandingkan tahun sebelumnya, dengan konsentrasi terbesar di Kota Bandar Lampung (Sukarta, 2024).

Mahasiswa menjadi kelompok rentan dalam fenomena ini. Faktor-faktor seperti tekanan akademik, kebutuhan finansial, dan eksistensi sosial mendorong mereka untuk mencari alternatif instan dalam mendapatkan penghasilan, salah satunya melalui perjudian *online*. Beberapa mahasiswa bahkan menjadikan judi *online* sebagai sumber utama pendapatan, yang pada akhirnya membentuk pola pikir pragmatis dan bergantung pada keberuntungan, bukan pada usaha nyata (Muslinda dkk, 2024).

Kecanduan judi *online* membawa konsekuensi serius dalam pola interaksi sosial mahasiswa. Mahasiswa yang terlibat judi *online* mengalami isolasi sosial, memburuknya kualitas komunikasi interpersonal, serta meningkatnya konflik dengan teman sebaya dan keluarga. Ketergantungan terhadap komunitas digital perjudian juga memperparah keterasingan sosial, menggeser pola interaksi yang sehat menjadi berbasis kepentingan ekonomi instan dan hedonism (Siringoringo et al., 2024).

Kecanduan judi *online* di kalangan mahasiswa tidak muncul secara tunggal, melainkan didorong oleh beragam motif yang saling berkaitan. Secara psikologis, judi *online* sering dimaknai sebagai pelarian dari tekanan akademik dan masalah personal, di mana sensasi permainan memberikan distraksi sementara dari kecemasan. Di sisi lain, terdapat pula motif sosial dimana mahasiswa menjadikan aktivitas judi sebagai medium untuk mendapatkan pengakuan dalam kelompok sebaya, serta motif ekonomi yang didasari ilusi untuk meraih keuntungan finansial dengan cepat. Motif-motif ini menunjukkan bahwa judi *online* bukan sekadar permainan, melainkan sebuah mekanisme adaptasi yang disfungsional terhadap berbagai tekanan di kehidupan kampus (Sepryanida et al., 2024).

Dampak negatif perjudian *online* tidak hanya dirasakan oleh individu, tetapi juga oleh keluarga dan masyarakat luas. Mahasiswa yang kecanduan judi *online* menunjukkan penurunan prestasi akademik, sering berbohong, mengalami gangguan emosional seperti depresi dan kecemasan, serta meningkatkan risiko keterlibatan dalam tindakan kriminal (Lubis & Mardianto, 2024).

Ditinjau dari teori interkasi sosial yang dikemukakan oleh Soekanto (1982) kecanduan judi *online* pada mahasiswa secara signifikan mengubah pola interaksi sosial mereka. Pada aspek komunikasi aktivitas judi yang bersifat individual dan intensif mengurangi waktu untuk berkomunikasi secara langsung dengan keluarga, teman, maupun lingkungan sekitar. Sedangkan dari aspek kontak sosial, mahasiswa yang kecanduan cenderung lebih banyak menghabiskan waktu di dunia maya, sehingga kemampuan berinteraksi secara tatap muka melemah. Mereka sering kali mengabaikan kegiatan sosial, menarik diri dari pergaulan, dan kehilangan keterampilan dasar dalam membangun hubungan interpersonal. Akibatnya, ikatan emosional dengan orang terdekat menjadi renggang, dan jaringan sosial mereka menyempit hanya pada komunitas virtual yang memiliki minat serupa (Lestari & Nasrillah, 2024).

Dampak lebih dalam terlihat pada perubahan perilaku sosial mahasiswa, seperti meningkatnya sifat tertutup, mudah tersinggung, dan kurangnya empati dalam berinteraksi. Kecanduan judi *online* juga memicu pola komunikasi yang impulsif dan tidak sehat, karena terbiasa dengan dinamika permainan yang penuh

ketegangan. Hal ini menyulitkan mereka untuk beradaptasi dalam percakapan normal atau kerja kelompok di lingkungan akademik. Lambat laun, mahasiswa kehilangan kemampuan bersosialisasi yang esensial untuk perkembangan karir dan kehidupan pribadi. Perubahan pola interaksi ini tidak hanya merusak hubungan sosial, tetapi juga berdampak negatif pada kesehatan mental dan prestasi akademik (Fayyaza et al., 2024).

Lebih dalam lagi, praktik judi *online* pada mahasiswa mengandung makna kompleks yang mencerminkan dinamika psikososial generasi digital. Bagi sebagian mahasiswa, judi *online* merupakan bentuk resistensi terhadap keterbatasan finansial, sekaligus upaya untuk menciptakan identitas sosial di lingkungan pertemanan. Namun, makna positif yang dibayangkan ini justru berubah menjadi jebakan ketika aktivitas judi berubah menjadi kecanduan. Peralihan dari hiburan menjadi ketergantungan ini mengungkap paradigma keliru dimana mahasiswa memaknai judi *online* sebagai solusi, padahal justru menjadi sumber masalah baru yang lebih kompleks bagi kehidupan akademik, sosial, dan mental mereka (Prayogo et al., 2024).

Berdasarkan kerangka teori interaksi simbolik George Herbert Mead, perubahan pola interaksi sosial mahasiswa akibat kecanduan judi online dapat dipahami melalui transformasi tiga aspek fundamental, yaitu *mind* (pikiran), *self* (diri), dan *society* (masyarakat). Pada level *mind*, terjadi rekonstruksi makna di mana aktivitas judi tidak lagi dipandang sebagai hiburan semata, melainkan dimaknai sebagai solusi finansial instan maupun pelarian dari tekanan akademik. Pergeseran persepsi ini kemudian membentuk *self* (diri) baru, di mana identitas sebagai "pemain judi" semakin menguat dan menggeser peran sebagai mahasiswa. Konflik antara *the "I"* (dorongan impulsif untuk terus bertaruh) dan *the "Me"* (kesadaran akan tanggung jawab akademis dan sosial) menciptakan krisis identitas yang berujung pada penarikan diri dari interaksi konvensional. Pada level *society*, perubahan tersebut tercermin dari bergesernya *generalized other* dari masyarakat kampus yang menjunjung nilai akademik menjadi komunitas judi online yang menormalisasi risiko dan mengukur prestasi berdasarkan kemenangan materiil.

Lebih lanjut, perubahan pola interaksi sosial ini diperparah oleh kemampuan *role-taking* yang semakin tumpul. Mahasiswa yang kecanduan judi *online* mengalami kesulitan dalam menempatkan diri pada posisi orang tua, dosen, atau teman yang tidak sejalan dengan dunia judi. Mereka cenderung membatasi interaksi hanya dengan sesama pemain yang memiliki *significant symbols* sama, seperti istilah "WD" (*withdraw*), "bonus", atau "jackpot". Akibatnya, terjadi penyempitan jaringan sosial secara progresif yang diperkuat oleh pembentukan *universe of discourse* alternatif. Melalui perspektif Mead, dapat disimpulkan bahwa kecanduan judi online tidak hanya sekadar mengubah perilaku, tetapi menciptakan *realitas sosial baru* yang kompetitif dengan dunia nyata, di mana mahasiswa secara aktif membangun sistem makna, identitas, dan komunitas yang secara bertahap mengikis keterikatan mereka dengan lingkungan sosial tradisional.

Penelitian sebelumnya telah menggarisbawahi fenomena ini. Siringoringo, Yunita, dan Jamaludin (2024) mengungkap bahwa judi *online* menjadi cara instan mahasiswa memperoleh penghasilan, didorong oleh faktor sosial, ekonomi, dan lingkungan pendidikan. Mubarak dan Wahid (2024) menyoroti dampak psikologis berat, termasuk munculnya keinginan menyakiti diri. Sepryanida, Rosyadi, dan Parama (2024) meneliti motif keterlibatan mahasiswa dalam judi *online* slot yang meliputi faktor hiburan, tekanan sosial, dan motif ekonomi, melalui proses belajar sosial.

Berbeda dengan penelitian terdahulu yang mengandalkan data sekunder, penelitian ini mengumpulkan data primer melalui observasi dan wawancara langsung dengan mahasiswa pengguna judi *online* di Universitas Lampung. Metode observasi dan wawancara langsung sangat efektif dalam mengumpulkan data yang valid karena keduanya memungkinkan peneliti memperoleh informasi yang lebih mendalam dan kontekstual. Observasi langsung memberikan kesempatan untuk mengamati perilaku subjek dalam konteks alaminya tanpa intervensi yang dapat memengaruhi hasil, sehingga menghasilkan data yang lebih otentik. Sedangkan, wawancara langsung memungkinkan peneliti menggali informasi lebih rinci melalui pertanyaan terbuka dan interaksi langsung, yang memungkinkan penyesuaian pertanyaan berdasarkan respons yang diberikan. Kedua metode ini juga membantu

mengurangi bias, karena peneliti terlibat langsung dengan subjek dan situasi, yang pada akhirnya meningkatkan validitas data yang diperoleh (Sugiyono, 2019).

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **"Analisis Dampak Kecanduan Judi *Online* di Kalangan Mahasiswa Universitas Lampung"**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada bab latar belakang di atas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah bagaimana mahasiswa mengalami perubahan pola interaksi sosial akibat kecanduan praktek judi *online*?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian dari rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini untuk menggambarkan perubahan pola interaksi sosial mahasiswa akibat kecanduan praktek judi *online*.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi tentang dampak-dampak aja saja yang dihasilkan dari kecanduan Judi *Online*, terutama di kalangan Mahasiswa di Bandar Lampung.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Mahasiswa

Manfaat penelitian ini bagi mahasiswa adalah memberikan pemahaman yang lebih dalam mengenai dampak negatif dari kecanduan judi *online*, baik dari segi sosial, psikologis, maupun akademik. Dengan mengetahui dampak-dampak tersebut, diharapkan mahasiswa dapat lebih bijak dalam

menggunakan teknologi dan internet, serta menghindari kecanduan judi *online* yang dapat merugikan masa depan mereka.

b. Bagi Orang Tua dan Keluarga

Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan refleksi bagi orang tua dalam memberikan perhatian dan pengawasan yang lebih terhadap aktivitas digital anak-anak mereka, khususnya yang sedang menempuh pendidikan tinggi. Diharapkan keluarga dapat menciptakan lingkungan yang mendukung dan terbuka untuk mencegah kecanduan sejak dini.

c. Bagi Pihak Kampus

Penelitian ini dapat menjadi landasan bagi institusi pendidikan tinggi, khususnya di Bandar Lampung, untuk merancang program edukatif, konseling, dan pencegahan kecanduan judi *online* di kalangan mahasiswa. Kampus juga dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai dasar untuk memperkuat nilai-nilai moral dan etika dalam pembelajaran.

II. KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kecanduan

Kecanduan merupakan kebiasaan tidak sehat yang dilakukan secara terus-menerus dan sulit dihentikan oleh penderitanya. Istilah ini berasal dari kata "candu," yang merujuk pada dorongan kuat untuk melakukan sesuatu berulang kali. Awalnya, kecanduan lebih sering dikaitkan dengan penyalahgunaan narkoba dan alkohol. Namun, seiring waktu, maknanya berkembang mencakup berbagai aktivitas seperti merokok, makan berlebihan, belanja kompulsif, hingga kecanduan game *online* (Dinata, 2017).

Kecanduan dapat diartikan sebagai suatu kondisi dimana individu merasa ketergantungan pada suatu hal, yang disebabkan karena kurangnya kontrol diri sehingga dapat menimbulkan perilaku yang kompulsif dan dapat menyebabkan dampak yang negatif (Setiawan dan Winarti, 2021).

2.2 Perjudian (*Gambling*)

Pada dasarnya, perjudian bertentangan dengan ajaran agama, norma kesusilaan, dan nilai-nilai moral Pancasila, serta dapat membahayakan masyarakat, bangsa, dan negara dalam perspektif kepentingan nasional (Trisista, 2024). Perjudian membawa dampak negatif yang merugikan moral dan mental masyarakat, terutama generasi muda. Di sisi lain, perjudian merupakan masalah sosial yang sulit diatasi, dan keberadaannya telah ada sejak awal peradaban manusia (Ginting & Ginting, 2023).

Pasal 303 ayat 3 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana mendefinisikan perjudian sebagai permainan apa pun yang kemungkinan kemenangannya sebagian besar ditentukan oleh keberuntungan, meskipun kemungkinan itu meningkat karena

kecerdasan atau keterampilan pemain. Semua taruhan pada hasil perlombaan atau permainan lain yang tidak dimiliki oleh para pemainnya sendiri juga dianggap sebagai perjudian, di samping semua taruhan lainnya (Chazawi, 2010). Di sisi lain, Suharto (1993) menyatakan bahwa setiap permainan yang kemungkinan keberhasilannya bergantung pada kesempatan, nasib, dan keberuntungan yang tidak dapat diramalkan atau diukur termasuk dalam kategori perjudian.

Perjudian juga dapat diartikan sebagai aktivitas mempertaruhkan sejumlah uang atau harta dalam permainan tebak-tebakan yang mengandalkan keberuntungan, dengan tujuan memperoleh keuntungan yang lebih besar dari jumlah awal (Sagala, 2024). Dalam bahasa Inggris, judi atau perjudian dalam arti sempit disebut *gamble*, yang berarti "bermain kartu atau permainan lain dengan taruhan uang; mempertaruhkan uang pada suatu kejadian di masa depan atau kemungkinan yang belum pasti." Sementara itu, orang yang terlibat dalam permainan ini disebut *gamester* atau *gambler*, yaitu seseorang yang bermain kartu atau permainan lain dengan taruhan uang (West, 1970).

2.3 Perjudian *Online*

Perjudian merupakan suatu permainan di mana para pemain memasang taruhan untuk memilih satu dari beberapa opsi, dengan hanya satu pilihan yang benar dan menentukan pemenang. Pemain yang kalah dalam taruhan harus menyerahkan taruhannya kepada pemenang. Peraturan serta jumlah taruhan ditetapkan sebelum permainan dimulai (Erian & Marpaung, 2023). Judi *online* bersifat adiktif, di mana awalnya hanya sekadar mencoba, namun ketika meraih kemenangan, timbul dorongan untuk mengulanginya dengan taruhan yang semakin besar (Amilya dkk, 2025). Pemain cenderung berpikir bahwa semakin banyak uang yang dipertaruhkan, semakin besar pula hasil kemenangan yang akan diperoleh (Goni, Wati, & Mirza, 2024).

Judi *online* dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja, asalkan pelakunya memiliki cukup waktu luang, sejumlah uang di rekening sebagai taruhan, serta

perangkat seperti komputer atau smartphone yang terhubung ke internet sebagai sarana untuk berjudi (Hasan dkk, 2023). Terdapat beberapa faktor yang mendorong seseorang melakukan tindak pidana perjudian *online*, berikut adalah beberapa penyebab utama terjadinya praktik tersebut:

a) Faktor Individu dan Sumber Daya Manusia

Sumber daya manusia dalam konteks ini merujuk pada faktor individu sebagai penyebab seseorang melakukan tindak kejahatan, termasuk perjudian. Kebiasaan berjudi dapat memengaruhi kondisi mental seseorang, di mana seorang penjudi cenderung memiliki mentalitas lemah seperti keinginan instan, impulsif, malas berusaha, serta rendahnya kontrol diri memperbesar kecenderungan mahasiswa untuk berjudi (Hasan dkk., 2023).

b) Kemudahan Teknologi dan Fasilitas

Bidang teknologi dan informasi, berkembang pesat di tengah masyarakat saat ini. Hampir setiap orang memiliki smartphone, namun tidak semua menggunakannya untuk hal-hal yang positif. Banyak yang menyalahgunakan kemajuan teknologi dan informasi, termasuk dalam aktivitas perjudian *online*. Akses internet yang meluas, ketersediaan smartphone, dan lemahnya kontrol terhadap situs-situs ilegal juga mempercepat adopsi judi *online* (Kalaloi & Wrahasti, 2024).

c) Faktor Sosial dan Budaya

Perilaku berjudi merupakan penyakit sosial yang telah ada sejak lama dan sulit dihilangkan, bahkan semakin berkembang seiring waktu. Dalam perjudian *online*, seseorang perlu melalui proses belajar untuk memahami cara bermain. Terkadang, kebiasaan berjudi dianggap sebagai hal yang lumrah dan tidak dicegah, bahkan justru didukung karena telah menjadi tradisi yang berlangsung sejak dulu. Kebiasaan berjudi yang diwariskan dalam budaya masyarakat, ditambah normalisasi aktivitas taruhan di kalangan teman sebaya, memperkuat perilaku perjudian (Larasati dkk, 2024; Mustofa & Rizzaldi, 2024).

d) Faktor Ekonomi

Aktivitas perjudian sering kali dipicu oleh faktor ekonomi, terutama bagi mereka yang berada dalam kategori ekonomi menengah ke bawah. Namun,

tidak semua pelaku perjudian berasal dari golongan ekonomi menengah ke bawah. Masyarakat dengan ekonomi menengah ke atas juga terlibat dalam perjudian *online*, karena memiliki uang lebih yang mendorong keinginan untuk berjudi. Mahasiswa dari ekonomi menengah ke bawah sering terdorong berjudi sebagai solusi instan mengatasi masalah keuangan. Namun, mahasiswa dari kelas ekonomi atas pun berjudi sebagai bentuk gaya hidup (Sukmawati & Abdullah, 2024).

e) Persepsi Salah Tentang Peluang Menang

Persepsi dalam konteks ini mengacu pada cara pelaku perjudian mengevaluasi peluang kemenangan yang mungkin diperolehnya. Penjudi yang sulit berhenti dari kebiasaan berjudi cenderung memiliki pandangan keliru mengenai kemungkinan menang. Mereka sering kali merasa sangat yakin akan kemenangan mereka, padahal peluangnya sebenarnya sangat kecil. (Hasan dkk, 2023). Mahasiswa penjudi *online* seringkali terjebak dalam ilusi "hampir menang", mendorong mereka untuk terus bermain (Wirareja & Sa'adah, 2024).

f) Faktor Coba-coba

Awalnya, seseorang mungkin hanya sekadar ingin mencoba berjudi. Namun, karena rasa penasaran dan keyakinan bahwa kemenangan dapat terjadi pada siapa saja, termasuk dirinya, ia mulai meyakini bahwa suatu saat akan menang atau berhasil. (Hasan dkk, 2023). Motivasi awal berjudi banyak dipicu oleh rasa penasaran dan pengaruh lingkungan sosial yang permisif (Kanda & Aziz, 2024).

Judi *online* di Indonesia telah menimbulkan berbagai dampak sosial yang merugikan. Faktor sosial merujuk pada unsur-unsur dalam masyarakat yang mempengaruhi perilaku, pola pikir, dan kehidupan individu atau kelompok. Faktor-faktor ini mencakup berbagai aspek seperti keluarga serta hubungan antar individu dalam suatu komunitas. Faktor sosial berperan penting dalam membentuk kepribadian, sikap, dan cara individu berinteraksi dengan orang lain, serta mempengaruhi keputusan dan tindakan yang diambil dalam kehidupan sehari-hari (Yuliandri, 2022). Salah satu dampak utama adalah meningkatnya konflik dalam keluarga, di mana ketegangan sering muncul akibat permasalahan keuangan dan

perilaku adiktif yang ditimbulkan oleh perjudian *online* (Laras, et al., 2024). Selain itu, rusaknya hubungan interpersonal, baik dalam keluarga maupun di antara teman dan rekan kerja, menjadi masalah yang serius. Individu yang mengalami kecanduan judi *online* cenderung menjauh dari lingkungan sosial, yang berujung pada isolasi serta hilangnya dukungan dari orang-orang terdekat. Akibatnya, kualitas hidup dan kesejahteraan individu menurun, serta dapat berdampak negatif pada kesehatan mental mereka (Laras, et al., 2024).

Dampak ekonomi dari judi *online* sangatlah besar. Banyak individu mengalami kemerosotan kondisi ekonomi rumah tangga karena dana yang seharusnya digunakan untuk kebutuhan sehari-hari justru dihabiskan untuk berjudi. Akibatnya, muncul masalah seperti penumpukan utang hingga kebangkrutan pribadi (Laras, et al., 2024). Selain itu, produktivitas kerja menurun karena banyak waktu dan energi dihabiskan untuk berjudi, yang pada akhirnya berdampak pada kinerja serta kestabilan finansial individu (Laras, et al., 2024).

Para penjudi sering kali tidak menganggap kekalahan sebagai kegagalan, melainkan sebagai "hampir menang," sehingga mereka terus berusaha mengejar kemenangan yang mereka yakini akan tercapai (Laras, et al., 2024). Dari segi psikologis, judi *online* dapat menyebabkan stres, kecemasan, dan depresi. Gangguan tidur serta berbagai masalah kesehatan mental lainnya juga umum terjadi akibat kecanduan judi. Secara keseluruhan, dampak psikologis ini menurunkan kualitas hidup dan kesejahteraan individu yang terlibat dalam perjudian *online*, sehingga diperlukan upaya pencegahan dan rehabilitasi yang lebih efektif (Laras, et al., 2024).

Tindak pidana perjudian telah mencapai tingkat yang mengkhawatirkan di kalangan masyarakat, terutama di kalangan mahasiswa, khususnya dalam bentuk perjudian *online* melalui situs-situs yang mudah diakses di internet. Fenomena ini berawal dari pertandingan-pertandingan olahraga, terutama sepak bola, yang disertai dengan unsur taruhan. Perjudian dapat menjadi hambatan bagi pembangunan nasional, baik dalam aspek material maupun spiritual, serta mendorong pola pikir yang tidak sehat dalam mencari nafkah. Selain itu, praktik ini juga dapat membentuk karakter yang cenderung malas dan tidak produktif (Munawar, 2019).

Fenomena judi *online* di kalangan mahasiswa, yang bertentangan dengan nilai-nilai Pancasila, menjadi isu yang perlu mendapat perhatian serius. Aktivitas ini semakin populer di lingkungan mahasiswa dan dapat memberikan dampak negatif terhadap kehidupan akademik, sosial, serta moral mereka. Kondisi ini menimbulkan kekhawatiran mengenai keberlanjutan pendidikan yang berkualitas serta pembentukan karakter yang sejalan dengan nilai-nilai Pancasila (Kusumayadi, Zahra, & Silalahi, 2022).

Berdasarkan penjelasan tersebut diketahui bahwa, judi *online* memiliki dampak negatif yang signifikan terhadap mahasiswa. Oleh sebab itu perlu dilakukan kajian mendalam yang diharapkan mampu mendapatkan upaya untuk menanggulangi penyebaran judi *online* di lingkungan mahasiswa. Peneliti juga berharap melalui penelitian ini bisa menjadi dasar dalam pengembangan kebijakan serta meningkatkan kesadaran mahasiswa tentang bahaya judi *online*. Selain itu diperlukan kolaborasi antara institusi pendidikan, pemerintah, dan keluarga dalam menciptakan lingkungan yang mendukung perkembangan mahasiswa yang sehat dan produktif.

2.3.1 Jenis-Jenis Perjudian *Online*

Di Indonesia, terdapat berbagai jenis judi *online* yang menarik minat masyarakat dari berbagai kalangan. Beberapa bentuk yang paling umum meliputi judi slot, taruhan olahraga, live casino, poker *online*, dan lotere digital (Alvin, 2022). Taruhan olahraga memungkinkan pemain untuk memasang taruhan pada hasil pertandingan, mulai dari sepak bola hingga balap kuda, sering kali disertai dengan promosi agresif dan penawaran bonus yang menggiurkan.

Sementara itu, judi slot, live casino, poker *online*, dan lotere digital memberikan pengalaman yang mirip dengan kasino konvensional, tetapi dengan aksesibilitas yang lebih mudah melalui perangkat digital. Lotere digital, termasuk poker *online*, menjadi populer karena kemudahan akses dan potensi hadiah besar meskipun dengan modal awal yang relatif kecil (Laras, et al., 2024).

Pendekatan sosial-budaya dapat menjadi strategi preventif untuk mengurangi ketertarikan terhadap perjudian, baik secara tradisional maupun *online*, mengingat aktivitas ini merupakan tindakan ilegal (Rizkita, 2023). Keberagaman jenis judi *online* yang tersedia, ditambah dengan kemudahan akses melalui internet dan perangkat seluler, turut berkontribusi pada peningkatan jumlah pengguna serta risiko kecanduan judi di masyarakat.

Berdasarkan penjelasan di atas maka diketahui bahwa terdapat berbagai macam jenis judi *online* yang kerap ditemui dalam kehidupan sehari-hari. Dalam penelitian ini, peneliti akan membahas secara khusus mengenai dampak judi slot terhadap mahasiswa.

Judi slot atau permainan slot adalah jenis perjudian yang populer, dimainkan menggunakan mesin dengan komponen-komponen khusus di dalamnya. Cara bermainnya cukup sederhana, yaitu dengan menekan tombol putar untuk memulai taruhan. Permainan ini mirip dengan kasino nyata, dan pada dasarnya, permainan slot adalah bentuk perjudian yang sesungguhnya (Ramadhan, 2024).

2.4 Landasan Teori Interaksi Sosial

Untuk mengkaji interaksi sosial, peneliti akan mengidentifikasi terlebih dahulu beberapa teori yang berkaitan dengan penelitian untuk mengetahui teori mana yang paling tepat untuk digunakan dalam penelitian ini. Dalam hal ini peneliti akan membandingkan teori interaksi sosial yang dikembangkan oleh:

Tabel 2. 1 Asumsi Teori Para Tokoh

| No | Tokoh | Asumsi | Aspek Interaksi Sosial |
|----|---------------|--|--|
| 1 | George Simmel | Masyarakat bukan sekedar kumpulan individu dan pola perilakunya semata. Ia tidak dapat dipisahkan dari individu-individu penyusunnya. Justru, masyarakat mengacu pada hubungan timbal balik yang terjalin antar individu. Interaksi sosial ini mewujudkan sebagai pola perilaku universal yang terus berulang, di mana makna-makna tertentu diekspresikan melalui berbagai bentuk. | 1. superordinasi dan subordinasi 2. konflik 3. pertukaran 4. hubungan seksual |

| | | | |
|---|---------------------|---|--|
| 2 | George Herbert Mead | Setiap interaksi sosial dalam perspektif interaksionisme simbolik selalu melibatkan pertimbangan subjektif individu sebagai aktor sosial. Aliran pemikiran ini menekankan pada relasi dinamis antara simbol-simbol bermakna (seperti bahasa, gestur, atau objek) dengan proses interaksi itu sendiri. Inti utama pendekatan ini terletak pada pandangan bahwa individu adalah agen aktif yang senantiasa menafsirkan, memberi makna, dan menyesuaikan tindakan berdasarkan simbol-simbol yang dipertukarkan dalam interaksi sosial. | <ol style="list-style-type: none"> 1. pikiran manusia (<i>Mind</i>) 2. diri sendiri (<i>Self</i>) 3. hubungannya di tengah interaksi sosial 4. masyarakat (<i>Society</i>) |
| 3 | Soerjono Soekanto | Merupakan suatu proses dinamis dalam hubungan sosial yang meliputi relasi antarindividu, antarkelompok, maupun antara individu dengan kelompok. Esensi interaksi ini hanya terwujud ketika terdapat aksi dan reaksi timbal balik antara para pihak yang terlibat. Tidak mungkin terjadi interaksi sosial ketika seseorang berhubungan dengan sesuatu yang sama sekali tidak berdampak pada sistem sosial sebagai hasil dari hubungan tersebut. | <ol style="list-style-type: none"> 1. Kontak sosial 2. Komunikasi |

Sumber: Data Diolah Peneliti (2025)

Berdasarkan beberapa teori interaksi sosial yang dikemukakan oleh para ahli, dalam penelitian ini akan digunakan teori interaksi simbolik yang dikembangkan oleh George Herbert Mead. Teori Interaksionisme Simbolik membantu memahami bagaimana interaksi sosial di antara mahasiswa membentuk persepsi dan motivasi mereka dalam bermain judi *online* slot via internet. Hal ini dapat memengaruhi hubungan sosial mereka dengan lingkungan sekitar serta prestasi akademik.

Teori Interaksi Simbolik, yang diciptakan oleh George Herbert Mead dan Herbert Blumer, akan digunakan dalam penelitian ini untuk memahami bagaimana perilaku pecandu judi *online* dipengaruhi oleh interaksi mereka dengan lingkungan sosial dan keluarga mereka. Teori ini sangat relevan untuk penelitian ini karena menekankan bahwa makna dan realitas sosial terbentuk melalui interaksi; di sisi lain, simbol-simbol, baik verbal maupun non-verbal, yang muncul di lingkungan sosial memiliki dampak yang signifikan terhadap pembentukan perilaku individu, termasuk perilaku yang berkaitan dengan kecanduan

2.4.1 Teori Interaksi Simbolik

Dalam konteks Teori Interaksionisme Simbolik, interaksi sosial mahasiswa pecandu judi *online* slot dapat dipahami melalui pemaknaan simbol-simbol terkait permainan tersebut, yang kemudian mengubah pola perilaku dan sikap mereka dalam kehidupan akademik. Mahasiswa yang terlibat judi *online* slot sering kali mengembangkan identitas baru, seperti julukan sebagai "pecandu judi slot". Identitas ini memengaruhi persepsi diri mereka, baik sebagai celaan maupun bentuk pelecehan yang justru dapat disalahartikan sebagai motivasi untuk terus bermain. Selain itu, mereka memberi makna tertentu pada prestasi dalam judi, misalnya menganggap kemenangan sebagai sumber pengakuan atau peningkatan status sosial di kalangan teman sepermainan.

Lingkungan sosial juga berperan dalam membentuk jaringan dukungan bagi mahasiswa pecandu judi *online* slot. Interaksi dengan sesama pemain memberikan dukungan emosional, motivasi, dan bantuan praktis yang mendorong kebiasaan bermain mereka. Dengan demikian, Teori Interaksionisme Simbolik membantu menjelaskan bagaimana interaksi sosial mahasiswa memengaruhi persepsi dan motivasi mereka dalam bermain judi *online* slot, serta dampaknya terhadap hubungan sosial dan prestasi akademik.

Teori Interaksi Simbolik pertama kali diperkenalkan oleh Herbert Blumer dan George Herbert Mead pada awal abad ke-20. Inti dari teori ini menekankan peran sentral simbol dalam proses komunikasi manusia. Simbol, dalam perspektif ini, merupakan representasi dari sesuatu yang lain, yang dapat berupa kata-kata, gambar, atau tindakan tertentu.

Menurut perspektif teoritis ini, komunikasi pada dasarnya merupakan proses dinamis dimana individu saling bertukar simbol untuk menciptakan makna bersama. Penting untuk dipahami bahwa simbol itu sendiri sebenarnya tidak memiliki makna intrinsik - makna justru dibentuk melalui interpretasi dan interaksi antar individu. Dalam interaksi sosial, orang saling memengaruhi melalui penggunaan berbagai simbol, baik untuk menyampaikan informasi, menjalin hubungan, maupun membentuk perilaku.

Kekuatan Teori Interaksi Simbolik terletak pada kemampuannya untuk menjelaskan berbagai bentuk interaksi komunikatif, mulai dari komunikasi antarpribadi, interaksi kelompok, hingga komunikasi massa. Sebagai salah satu teori komunikasi sosial yang paling berpengaruh, pendekatan ini memberikan kerangka pemahaman yang komprehensif tentang mekanisme komunikasi dan dampaknya terhadap kehidupan sosial manusia.

George Herbert Mead sebagai tokoh utama pengembang teori ini memperkenalkan beberapa konsep kunci yang menjadi fondasi Teori Interaksi Simbolik. Konsep-konsep tersebut antara lain:

a. *Mind*

George Herbert Mead memandang pikiran sebagai produk interaksi sosial yang berkembang melalui proses interpretasi terhadap berbagai simbol dalam lingkungan sosial. Menurut perspektif ini, kapasitas mental manusia tidak bersifat bawaan, melainkan terbentuk secara dinamis melalui pertukaran simbol-simbol selama interaksi dengan orang lain. Dalam konteks kecanduan judi *online*, pemain secara konstan memproses berbagai simbol dari iklan, platform judi, dan lingkungan sosial mereka yang membentuk ekspektasi seperti harapan mendapatkan keuntungan cepat, kegembiraan saat menang, atau ketakutan akan kekalahan. Proses interpretasi ini sangat subjektif, dimana setiap individu memberi makna pada simbol-simbol tersebut berdasarkan pengalaman pribadi dan latar belakang sosial mereka, yang pada akhirnya memengaruhi keputusan untuk terus berjudi atau berhenti.

Penting untuk dicatat bahwa meskipun masyarakat umumnya memandang negatif aktivitas perjudian, para pecandu seringkali mengembangkan sistem pemaknaan alternatif yang memungkinkan mereka menginternalisasi norma sosial secara selektif. Mereka mungkin memandang judi sebagai solusi finansial yang valid atau membangun rasionalisasi pribadi untuk meneruskan kebiasaan tersebut, meskipun bertentangan dengan nilai-nilai sosial yang dominan. Fenomena ini menunjukkan bagaimana konstruksi realitas individu melalui proses interaksi simbolik dapat menciptakan pandangan dunia yang berbeda dari norma kolektif, khususnya dalam kasus perilaku adiktif seperti kecanduan judi *online*.

b. *Self*

Menurut Teori Interaksi Simbolik, konsep diri terdiri atas dua komponen utama: "*I*" dan "*Me*". "*I*" merepresentasikan aspek diri yang spontan, impulsif, dan tidak terikat oleh norma sosial, bagian inilah yang mendorong tindakan tanpa pertimbangan konsekuensi. Sebaliknya, "*Me*" mencerminkan kesadaran diri yang terbentuk melalui internalisasi persepsi orang lain dan norma masyarakat, bertindak sebagai pengawas sosial yang terstruktur. Keduanya kerap bertentangan, menciptakan dinamika internal dalam pengambilan keputusan.

Pada pecandu judi *online*, konflik antara "*I*" dan "*Me*" terlihat jelas. "*I*" mendorong mereka mengejar sensasi kemenangan dan keuntungan instan, sementara "*Me*" mengingatkan dampak buruk seperti kerugian finansial atau rasa malu. Ketegangan ini justru dapat memperparah kecanduan, karena upaya menghindari rasa bersalah malah diatasi dengan terus berjudi sebagai pelarian dari kesadaran akan kegagalan diri.

Identitas pecandu juga dibentuk oleh interaksi dengan lingkungan sosial. Respons negatif (seperti penghakiman atau pengabaian dari keluarga) dapat memperkuat persepsi diri sebagai "orang gagal", yang pada gilirannya memicu perilaku judi sebagai bentuk kompensasi. Sebaliknya, dukungan emosional dari *Significant Others* orang tua, teman, atau pasangan dapat menjadi kunci pemulihan dengan membantu rekonstruksi konsep diri yang lebih positif.

Significant Others tidak hanya memengaruhi pembentukan *Self*, tetapi juga berperan krusial dalam mengatasi kecanduan. Dukungan mereka dapat menguatkan aspek "*Me*" yang rasional, sementara penolakan atau stigma justru memperkuat dominasi "*I*" yang destruktif. Dengan demikian, interaksi simbolik dengan lingkaran terdekat menentukan apakah seseorang terjebak dalam siklus judi atau mampu keluar darinya.

c. *Society*

Dalam Teori Interaksi Simbolik, konsep masyarakat mengacu pada jejaring hubungan sosial di mana simbol-simbol dipahami secara kolektif. Menurut Mead,

individu mempelajari simbol-simbol dan norma-norma sosial melalui interaksi dengan orang lain di dalam masyarakat. Masyarakat menjadi ruang di mana simbol-simbol sosial disampaikan dan ditafsirkan, serta tempat seseorang belajar cara bersikap dalam berbagai situasi.

Dalam kasus kecanduan judi *online*, masyarakat memiliki pengaruh besar dalam membentuk persepsi para pecandu. Di berbagai budaya, termasuk Indonesia, aktivitas judi sering kali dianggap buruk atau dilarang oleh norma sosial dan agama. Hal ini dapat membuat pelaku judi merasa dikucilkan atau dihakimi oleh lingkungan sekitarnya. Sebagai dampaknya, mereka mungkin berusaha menyembunyikan kebiasaan berjudi dari keluarga dan teman-teman, yang justru memperburuk keterasingan sosial mereka.

Di sisi lain, *Generalized Other* mencakup berbagai harapan, norma, dan nilai-nilai sosial yang diserap individu melalui interaksi dengan masyarakat. Bagi pecandu judi *online*, *Generalized Other* dapat mencerminkan tekanan sosial atau tuntutan budaya yang membentuk cara mereka memandang perjudian *online* serta memengaruhi interaksi mereka dengan lingkungan sekitar.

Selanjutnya membahas tentang teori Menurut Herbert Blumer, teori interaksi simbolis menitik beratkan pada tiga prinsip utama komunikasi yaitu *meaning*, *language*, dan *thought*. Bagi para interaksionis simbolik tentu saja tidak hanya berminat pada sosialisasi, tetapi juga interaksi pada umumnya yang “sangat penting dalam dirinya sendiri” (Blumer, 1969). Interaksi adalah proses ketika kemampuan berpikir berkembang dan diungkapkan. Teori interaksionisme simbolik berorientasi pada suatu prinsip bahwa orang akan merespon makna yang mereka bangun sejauh mereka berinteraksi satu dengan yang lain.

Setiap individu merupakan aktor aktif dalam dunia sosial, bahkan ia juga menjadi instrumen penting dalam produksi budaya, masyarakat dan hubungan yang bermakna akan mempengaruhi mereka. Berarti Interaksi simbolik menguji makna yang muncul dari interaksi timbal balik individu dengan lingkungan sosial dengan individu lain dan berfokus pada makna dan simbol yang terus menerus muncul dari interaksi antara individu satu dengan individu lainnya (Ritzer, 2012).

Herbert Blumer menjelaskan tentang interaksi simbolik, yang mengacu pada kekhususan tindakan atau interaksi antar manusia. Keunikannya adalah bahwa orang saling menafsirkan, mendefinisikan tindakannya mereka, bukan hanya reaksi dari tindakan seseorang terhadap orang lain. Reaksi seseorang tidak didasarkan langsung pada tindakannya, tetapi pada makna yang diberikan padanya. Interaksi dapat dihubungkan melalui penggunaan simbol, interpretasi dan penemuan makna dalam tindakan orang lain.

Menurut Blumer bentuk makna adalah sesuatu yang dikaitkan dengan sebuah objek, peristiwa, fenomena dan lain-lain, dan meyakini bahwa makna adalah kondisi yang muncul sebagai akibat dari peristiwa interaksi anggota kelompok bukan dari intrinsik objek artinya bahwa makna bukan dari nilai yang ada dalam objek tersebut. Bagi Blumer, manusia selalu bertindak bukan hanya dari faktor eksternal (fungsionalisme Struktural) dan internal saja namun individu juga mampu memberikan arti maupun menilai dan memutuskan bagaimana individu itu bertindak berdasarkan relevansi yang mempengaruhinya tersebut (Mulyana, 2010).

a. *Meaning*

Berdasarkan teori interaksi simbolis, meaning atau makna tidak inheren ke dalam obyek namun berkembang melalui proses interaksi sosial antar manusia karena itu makna berada dalam konteks hubungan baik keluarga maupun masyarakat. Makna dibentuk dan dimodifikasi melalui proses interpretatif yang dilakukan oleh manusia.

b. *Language*

Sebagai manusia, kita memiliki kemampuan untuk menamakan sesuatu. Bahasa merupakan sumber makna yang berkembang secara luas melalui interaksi sosial antara satu dengan yang lainnya dan bahasa disebut juga sebagai alat atau instrumen. Terkait dengan bahasa, Mead menyatakan bahwa dalam kehidupan sosial dan komunikasi antar manusia hanya mungkin dapat terjadi jika kita memahami dan menggunakan sebuah bahasa yang sama.

c. *Thought*

Thought atau pemikiran berimplikasi pada interpretasi yang kita berikan terhadap simbol. Dasar dari pemikiran adalah bahasa yaitu suatu proses mental

mengkonversi makna, nama, dan simbol. Pemikiran termasuk imajinasi yang memiliki kekuatan untuk menyediakan gagasan walaupun tentang sesuatu yang tidak diketahui berdasarkan pengetahuan yang diketahui. Misalnya adalah berpikir.

Dari teori interaksi simbolik mengakui prinsip makna sebagai pusat perilaku manusia. Bahasa memberikan makna kepada manusia melalui simbol. Ini adalah simbol yang membedakan hubungan sosial manusia dari tingkat komunikasi hewan.

2.5 Interaksi Sosial

1. Pengertian Interaksi Sosial

Interaksi sosial merupakan suatu proses dinamis yang melibatkan hubungan timbal balik dan saling mempengaruhi antara berbagai entitas sosial, baik antarindividu, antara individu dengan kelompok, maupun antarkelompok (Soekanto, 1982). Interaksi sosial menempati posisi sentral dalam kehidupan bermasyarakat, dimana tanpa keberadaannya mustahil tercipta suatu bentuk kehidupan kolektif. Realitas interaksi sosial dapat terwujud melalui berbagai bentuk tindakan konkret seperti saling menyapa, berkomunikasi verbal, kontak fisik (misalnya berjabat tangan), hingga konflik fisik. Esensi dari interaksi sosial terletak pada adanya hubungan timbal balik (*reciprocal relationship*) antara pihak-pihak yang terlibat, sehingga suatu hubungan tidak dapat dikategorikan sebagai interaksi sosial apabila tidak terjadi proses saling mempengaruhi dan saling merespon (Soekanto, 1982).

2. Faktor Yang Mempengaruhi Interaksi Sosial

Interaksi sosial berperan sebagai fondasi utama yang melandasi berbagai aktivitas dalam masyarakat. Proses interaksi ini seringkali dilatarbelakangi oleh kepentingan-kepentingan individual dari para pelaku yang terlibat. Terdapat beberapa faktor-faktor yang mempengaruhi interaksi sosial, antara lain (Soekanto, 1982):

a) Imitasi

Imitasi dapat didefinisikan sebagai tindakan seseorang meniru hal-hal yang dimiliki atau dilakukan oleh orang lain. Peran imitasi sangat signifikan dalam proses interaksi sosial, yang terlihat dalam berbagai bidang seperti fashion, tradisi, dunia bisnis, tindak kriminal, dan sebagainya.

b) Sugesti

Sugesti adalah suatu metode di mana seseorang memberikan pengaruh kepada orang lain dengan cara tertentu, sehingga orang tersebut mengikuti pengaruh itu tanpa pertimbangan mendalam. Proses ini terjadi ketika seseorang atau masyarakat menerima suatu hal tanpa melakukan kritik atau analisis yang teliti.

c) Identifikasi

Identifikasi mengacu pada kecenderungan atau keinginan seseorang untuk menyesuaikan diri dengan orang atau kelompok lain. Faktor ini tidak hanya mencakup kesamaan secara fisik, tetapi juga meliputi keselarasan dalam aspek psikologis atau emosional.

d) Simpati

Rasa simpati dapat diartikan sebagai ketertarikan seseorang terhadap orang lain. Interaksi sosial yang didasari oleh simpati cenderung lebih bermakna dan kuat dibandingkan interaksi yang hanya didorong oleh sugesti atau imitasi semata.

3. Bentuk-Bentuk Interaksi Sosial

Bentuk-bentuk interaksi sosial menurut Soekanto (1982) dibedakan menjadi dua bentuk, yaitu asosiatif dan disosiatif:

a. Asosiatif

Interaksi sosial asosiatif mengarah pada proses integrasi dan penyatuan dalam masyarakat. Jenis interaksi ini mencakup beberapa bentuk utama:

1. Kerja Sama (*Cooperation*)

Kerja sama muncul ketika individu atau kelompok menyadari adanya kepentingan bersama, sehingga mereka bersepakat untuk berkolaborasi

mencapai tujuan tersebut. Contoh konkretnya termasuk tradisi gotong royong dan sikap tolong-menolong dalam kehidupan bermasyarakat.

2. Akomodasi

Akomodasi adalah mekanisme penyesuaian diri, baik antarindividu, individu dengan kelompok, maupun antarkelompok, yang bertujuan untuk meminimalisir ketegangan, mencegah konflik, atau menyelesaikan perselisihan. Proses ini berfungsi sebagai peredam potensi disintegrasi sosial.

3. Asimilasi

Asimilasi merupakan proses sosial jangka panjang yang ditandai dengan upaya mengurangi perbedaan antarkelompok melalui penyesuaian sikap, pola pikir, dan tindakan. Proses ini terjadi ketika kelompok-kelompok dengan latar budaya berbeda berinteraksi secara intensif dalam waktu yang lama, sehingga menghasilkan pembentukan kebudayaan baru yang merupakan perpaduan dari unsur-unsur budaya asli masing-masing kelompok.

d. Dissosiatif

Interaksi sosial ini mengarah pada bentuk pemisahan dan dapat dibagi menjadi tiga jenis, yaitu:

1. Persaingan/Kompetisi, yaitu suatu usaha yang dilakukan oleh individu atau kelompok sosial untuk meraih kemenangan atau hasil tertentu secara kompetitif, tanpa menggunakan ancaman atau kekerasan fisik terhadap pihak lawan.
2. Kontraversi, yaitu suatu bentuk proses sosial yang berada di tengah-tengah antara persaingan dan konflik. Contoh kontraversi meliputi sikap tidak suka, baik yang disembunyikan maupun yang ditunjukkan secara terang-terangan, seperti tindakan menghalangi, menghasut, memfitnah, mengkhianati, provokasi, dan intimidasi terhadap individu, kelompok, atau unsur budaya tertentu. Sikap ini dapat berkembang menjadi kebencian, tetapi belum sampai pada tingkat pertentangan atau konflik.

3. Konflik, yaitu proses sosial yang terjadi antara individu atau kelompok masyarakat akibat perbedaan pandangan dan kepentingan yang sangat mendasar, sehingga menciptakan jarak pemisah yang menghambat interaksi sosial di antara mereka yang terlibat.

4. Aspek-aspek Interaksi Sosial

Menurut Soekanto (1982) aspek interaksi sosial terbagi menjadi dua, yaitu:

a) Aspek Kontak Sosial

Aspek kontak sosial merupakan peristiwa interaksi yang melibatkan hubungan timbal balik antarindividu dalam masyarakat. Aspek kontak sosial ini tidak terbatas pada bentuk fisik semata, tetapi juga mencakup ekspresi simbolis seperti gestur nonverbal (misalnya senyuman atau jabat tangan). Dalam perspektif sosiologis, kontak sosial dapat diklasifikasikan menjadi dua bentuk: (1) kontak positif yang mengarah dalam bentuk kolaborasi dan kooperasi; serta (2) kontak negatif yang mengarah pada konflik dan pertentangan.

Secara konseptual, kontak sosial dapat dikategorikan menjadi dua jenis, yaitu:

1. Kontak Sosial Primer

Kontak sosial primer merujuk pada interaksi langsung antara individu dengan orang lain atau kelompok di mana komunikasi terjadi secara tatap muka dalam waktu dan tempat yang sama.

2. Kontak Sosial Sekunder

Kontak sosial sekunder adalah interaksi yang terjadi antara dua pihak atau lebih tanpa adanya pertemuan fisik. Komunikasi dilakukan melalui media perantara seperti telepon, radio, televisi, surat, dan sejenisnya.

Kontak sosial dapat terwujud dalam tiga pola interaksi yang berbeda.

1. Interaksi antara individu dengan individu, yang dapat bersifat positif maupun negatif. Interaksi positif terjadi ketika hubungan timbal balik saling menguntungkan dan menciptakan kerja sama, sedangkan interaksi

negatif muncul ketika hubungan tersebut merugikan salah satu atau kedua belah pihak, seperti dalam permusuhan.

2. Interaksi antara individu dengan kelompok, dimana seorang individu berhadapan dengan suatu kelompok dengan kepentingan tertentu. Jenis interaksi ini juga dapat bersifat positif atau negatif, tergantung pada situasi dan kondisi yang melatarbelakanginya. Bentuknya sangat bervariasi, mulai dari penyampaian pendapat hingga konfrontasi.
3. Interaksi antar kelompok yang terjadi sebagai representasi kepentingan kolektif, bukan keinginan pribadi. Dalam bentuk ini, kelompok-kelompok saling berinteraksi sebagai entitas yang utuh, baik untuk tujuan kerja sama maupun persaingan. Interaksi kelompok ini sering kali lebih kompleks karena melibatkan dinamika internal masing-masing kelompok serta kepentingan kolektif yang lebih luas. Ketiga bentuk interaksi ini saling terkait dan membentuk jaringan hubungan sosial yang kompleks dalam masyarakat.

b) Aspek Komunikasi

Komunikasi sebagai aspek fundamental dalam interaksi sosial merupakan proses transmisi makna yang melibatkan pertukaran informasi, gagasan, konsep, pengetahuan, dan praktik antara pelaku komunikasi (komunikator) dan penerima (komunikan). Esensi dari proses komunikasi terletak pada sifatnya yang dialogis dan timbal balik, dimana tujuan utamanya adalah menciptakan mutual understanding atau pemahaman bersama di antara pihak-pihak yang terlibat. Secara lebih mendalam, komunikasi bertujuan untuk memengaruhi persepsi kognitif dan pola perilaku individu ke arah yang konstruktif, sehingga berperan sebagai mekanisme transformasi sosial yang positif.

Proses komunikasi melibatkan tiga komponen utama yang saling terkait.

1. Sumber informasi (komunikator), yang berperan sebagai pihak yang memiliki dan menyampaikan pesan, baik berupa individu, lembaga, maupun organisasi.

2. Saluran atau media komunikasi, yang berfungsi sebagai perantara penyampaian pesan, mencakup media interpersonal (komunikasi tatap muka) maupun media massa (seperti televisi, radio, atau platform digital) yang menjangkau khalayak luas.
3. Penerima informasi (komunikatif) yang merupakan target atau audiens dari pesan yang disampaikan, baik dalam bentuk individu maupun kelompok masyarakat.

Namun di luar ketiga unsur pokok tersebut, terdapat aspek krusial lain dalam komunikasi yaitu proses interpretasi makna. Proses ini meliputi dua dimensi: (1) *encoding* atau bagaimana sumber informasi merumuskan dan memaknai pesan yang akan disampaikan, dan (2) *decoding* atau cara penerima informasi memahami dan menafsirkan pesan yang diterima. Dinamika pemaknaan inilah yang seringkali menentukan efektivitas suatu komunikasi, karena antara maksud pengirim dan pemahaman penerima tidak selalu identik, dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti latar belakang budaya, pengalaman, dan konteks sosial masing-masing pihak.

2.6 Hubungan Kecanduan Judi *Online* dengan Interaksi Sosial

Setiap individu secara alamiah terlibat dalam jaringan hubungan yang dinamis, baik dalam bentuk interaksi antarindividu maupun antara individu dengan kelompok. Proses interaksi sosial ini berlangsung secara berkesinambungan dan bersifat timbal balik, dimana terjadi saling pengaruh antara pihak-pihak yang terlibat. Namun demikian, kelancaran interaksi sosial ini tidak selalu terjamin. Terdapat berbagai faktor penghambat yang dapat mengganggu atau bahkan menghentikan proses interaksi yang sehat. Ketika hambatan-hambatan ini muncul, interaksi sosial yang seharusnya bersifat saling menguntungkan dan konstruktif dapat berubah menjadi tidak produktif atau bahkan merusak hubungan sosial yang telah terbangun.

Kecanduan judi *online* berdampak signifikan terhadap interaksi sosial mahasiswa, di mana para pemain cenderung mengorbankan berbagai aspek kehidupan penting demi aktivitas judi. Mereka seringkali mengabaikan waktu belajar, mengurangi jam

tidur, meninggalkan hobi positif, serta menarik diri dari pergaulan dengan teman dan keluarga. Perilaku kompulsif ini tidak hanya mengubah pola interaksi menjadi negatif, tetapi juga memicu gangguan mental seperti kecemasan dan depresi (A. K. Sari et al., 2024). Padahal, interaksi sosial yang sehat seharusnya dibangun atas dasar kebersamaan, saling menghargai, dan tujuan bersama yang konstruktif. Pada mahasiswa pecandu judi *online*, kualitas interaksi ini mengalami penurunan drastis, bergeser menjadi hubungan transaksional yang egois dan minim empati. Kondisi ini akhirnya menciptakan isolasi sosial, menurunkan prestasi akademik, serta merusak hubungan interpersonal yang telah terbangun sebelumnya (Sutanto, 2020).

2.7 Penelitian Terdahulu

Penelitian-penelitian sebelumnya secara konsisten menunjukkan bahwa kecanduan judi *online* membawa dampak serius terhadap kehidupan mahasiswa, tidak hanya dalam aspek akademik dan finansial, tetapi juga dalam aspek sosial.

Beberapa penelitian seperti oleh Dewangga & Yulviani (2023) dan Febby Nabila (2024) menyoroti bahwa mahasiswa yang kecanduan judi *online* mengalami gangguan hubungan sosial, seperti isolasi, menurunnya interaksi dengan teman dan keluarga, hingga kecenderungan berbohong untuk menutupi perilaku berjudi. Sementara itu, Arifin Wijaya & Kartika (2022) dan Siringoringo, Yunita, & Jamaludin (2023) menunjukkan bahwa perubahan perilaku ini juga menciptakan gaya hidup baru yang lebih tertutup, berisiko tinggi, dan mementingkan keuntungan materi instan. Selain itu, Lubis, Saleh, & Marsa (2022) serta Shabur, Marnelly, & Resdati (2022) menemukan bahwa kecanduan judi *online* menyebabkan mahasiswa mengalami tekanan sosial dan psikologis yang mendorong perubahan dalam cara mereka berinteraksi di lingkungan sosial, mereka lebih sering menghindari lingkungan yang tidak mendukung kebiasaan berjudi, dan cenderung mencari komunitas baru yang permisif terhadap perjudian. Namun demikian, fokus utama penelitian-penelitian terdahulu masih sebatas pada dampak umum dari kecanduan judi *online*, seperti kerugian finansial dan prestasi akademik. Belum banyak yang

secara khusus mengkaji bagaimana kecanduan ini mengubah pola interaksi sosial mahasiswa secara teoritis dan mendalam.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa kecanduan judi *online* tidak hanya berdampak pada individu secara internal (seperti masalah psikologis dan akademik), tetapi juga secara eksternal, yaitu dengan mengubah cara mahasiswa berinteraksi di dalam masyarakat. Penelitian ini mencoba mengisi kekosongan tersebut dengan mengkaji perubahan pola interaksi sosial mahasiswa akibat kecanduan judi *online*, menggunakan teori interaksi sosial simbolik. Teori ini membantu memahami bahwa tindakan berjudi bukan sekadar perilaku individual, melainkan dipengaruhi oleh makna-makna sosial yang diberikan oleh lingkungan sekitar baik dari teman sebaya, komunitas *online*, maupun norma sosial baru yang terbentuk akibat keterlibatan dalam perjudian .

Lebih lanjut, teori ini memberikan kerangka yang powerful untuk menganalisis transformasi diri. Melalui konsep *I* dan *Me*, kita dapat menganalisis konflik internal yang dialami mahasiswa: dorongan impulsif *I* untuk terus bertaruh demi sensasi dan pelarian, bertolak belakang dengan *Me* yang menyadari penyimpangan peran mereka sebagai pelajar dan anggota keluarga. Teori ini tidak hanya berhenti pada deskripsi gejala, tetapi mampu memetakan secara rutin bagaimana kapasitas *role-taking* mereka menyempit, mereka semakin sulit mengambil peran dosen, orang tua, atau teman yang khawatir, karena seluruh perspektifnya telah terdominasi oleh logika permainan. Dengan demikian, interaksi simbolik Mead tidak sekadar mendiagnosis "perubahan pola", tetapi membedah secara hermeneutik proses di mana mahasiswa secara aktif, meski terperangkap memaknai, membenarkan, dan pada akhirnya mengubah seluruh narasi diri serta jaringan interaksi sosial mereka di lingkungan Universitas Lampung.

Penelitian ini juga membedakan diri dari penelitian sebelumnya dengan menggali motif interaksi (seperti dorongan eksistensi sosial, pencarian pengakuan, atau pembentukan kelompok sosial berbasis judi *online*) yang selama ini kurang disentuh dalam kajian-kajian terdahulu. Metode wawancara mendalam akan digunakan untuk menangkap narasi personal mahasiswa, memperkaya pemahaman

mengenai bagaimana kecanduan judi *online* membentuk, mengubah, bahkan merusak interaksi sosial mahasiswa.

2.8 Kerangka Berpikir

Modernisasi memiliki dampak yang cukup luas terhadap berbagai aspek kehidupan, salah satunya mendorong berkembangnya teknologi digital. Perkembangan teknologi digital ini sejatinya apabila disikapi dengan bijak, maka dapat membawa banyak hal positif yang dapat dimanfaatkan untuk membantu berbagai aktivitas manusia. Namun kenyataannya, perkembangan teknologi juga membawa dampak negatif akibat dari penyalahgunaan teknologi digital. Salah satu dampaknya adalah maraknya berbagai judi *online* yang mudah ditemui melalui berbagai akses seperti internet, jenis judi *online* yang kerap dijumpai adalah judi slot.

Mahasiswa sebagai individu yang sudah sangat melek terhadap teknologi, sehingga menjadi kelompok yang sangat rentan untuk terlibat dalam kasus judi *online*. Banyaknya sumber yang dapat menjadikan mahasiswa terpapar untuk terlibat dalam judi *online*. Mahasiswa yang sudah mencoba bermain judi *online*, berpotensi besar untuk kecanduan yang mengakibatkan mereka akan bermain secara terus-menerus. Mahasiswa yang kecanduan terhadap judi *online* ini, secara tidak langsung akan berpengaruh atau berdampak terhadap pola interaksi sosial mereka. Pengaruh judi *online* tidak hanya dirasakan oleh individu yang terlibat, tetapi juga oleh lingkungan sosial, keluarga, dan akademik mereka.

Teori Interaksi Simbolik merupakan salah satu perspektif dalam ilmu komunikasi sosial yang memandang komunikasi sebagai sebuah proses interaktif di mana individu saling memengaruhi, baik secara disengaja maupun tidak. Konsep ini pertama kali dikembangkan oleh Herbert Blumer dan George Herbert Mead pada awal abad ke-20. Menurut teori ini, simbol memegang peran sentral dalam komunikasi. Simbol merupakan representasi dari suatu hal, yang dapat berupa kata-kata, gambar, atau tindakan. Teori Interaksi Simbolik menjelaskan bahwa komunikasi terjadi ketika individu saling bertukar simbol untuk membangun

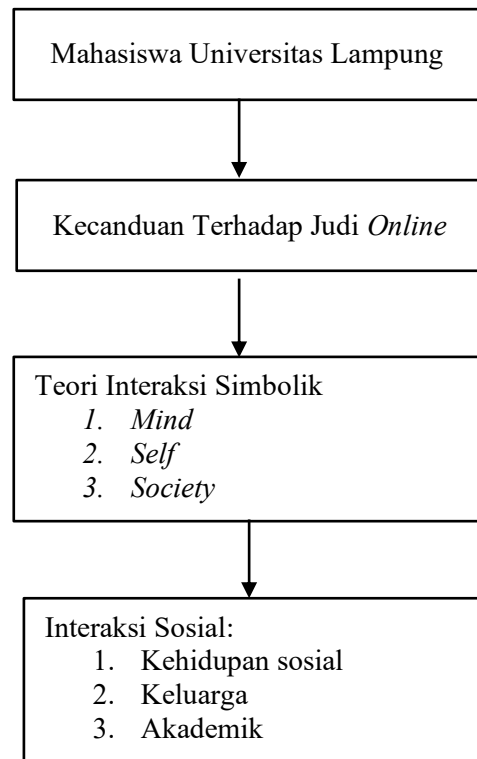
pemahaman bersama. Artinya, makna tidak melekat pada simbol itu sendiri, melainkan dibentuk oleh manusia melalui interpretasi dan interaksi sosial.

Dalam penelitian ini, peneliti memanfaatkan teori interaksi simbolik yang dikembangkan oleh George Herbert Mead untuk menganalisis dampak kecanduan judi *online* terhadap perubahan pola interaksi mahasiswa. Dengan menggunakan teori interaksi sosial George Herbert Mead, peneliti dapat mengidentifikasi bagaimana perubahan pola interaksi pada aspek kontak sosial dan aspek komunikasi.

Teori interaksionisme simbolik dapat digunakan untuk menjelaskan dinamika interaksi sosial mahasiswa yang terlibat dalam aktivitas judi online. Pertama, pembentukan identitas menjadi aspek penting, di mana mahasiswa yang aktif bermain judi online sering kali memperoleh label atau stigma baru dari lingkungannya. Identitas ini kemudian memengaruhi cara mereka memandang diri sendiri, sehingga mendorong keterlibatan yang lebih intens dalam praktik berjudi. Kedua, proses pemaknaan juga berperan, sebab aktivitas judi online menghasilkan makna tertentu bagi pelaku. Kemenangan dalam bentuk saldo atau uang, misalnya, tidak hanya dimaknai sebagai keuntungan material, tetapi juga sebagai bentuk pengakuan sosial maupun simbol keberhasilan dalam mencapai tujuan hidup yang lebih besar. Ketiga, dukungan dari lingkungan sosial turut memperkuat keterlibatan mahasiswa dalam aktivitas tersebut.

Teori Mead melalui konsep *Mind* (Pikiran) memungkinkan kita memahami bagaimana mahasiswa secara aktif memaknai judi online. Misalnya, mereka tidak lagi melihat "kekalahan" sebagai sesuatu yang negatif, tetapi sebagai "tantangan yang harus dibalaskan". Proses berpikir inilah yang kemudian membentuk *Self* (Diri) mereka. Terjadi pertarungan antara keinginan impulsif untuk terus bertaruh (the "*I*") dengan suara hati yang tahu ini merugikan (the "*Me*"). Sayangnya, dalam kecanduan, the "*I*" sering menang, sehingga identitas sebagai "pemain judi" menjadi lebih kuat daripada identitas sebagai "mahasiswa".

Melalui interaksi dengan sesama pemain, mereka memperoleh dorongan emosional, motivasi, serta bantuan praktis yang memungkinkan mereka bertahan menghadapi berbagai tantangan dalam berjudi. Dengan demikian, interaksionisme simbolik memberikan pemahaman bahwa identitas, makna, dan dukungan sosial menjadi faktor kunci dalam membentuk pola interaksi mahasiswa pecandu judi online.



Gambar 2. 1 Kerangka Pikir
Sumber: Data Diolah Peneliti (2025)

III. METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan sebuah penelitian yang menghasilkan data deskriptif melalui kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang atau dengan mengamati perilaku mereka dikenal (Shufa, 2024). Pendekatan kualitatif dipilih bukan hanya sekadar karena ingin memahami pengalaman pribadi mahasiswa yang terlibat dalam judi *online*, tetapi juga karena penelitian ini membutuhkan sudut pandang yang lebih dalam, lebih dekat dengan realitas sehari-hari mereka. Melalui kualitatif, peneliti bisa mendengarkan cerita, menggali makna di balik perilaku, dan memahami alasan di balik tindakan, yang tidak bisa diperoleh hanya dengan angka-angka statistik.

Penelitian ini berupaya memahami makna subjektif yang dimiliki mahasiswa terhadap praktik judi *online*, termasuk bagaimana mereka memaknai aktivitas tersebut dalam konteks kebutuhan ekonomi, tekanan pergaulan, atau bentuk pelarian dari stres. Selain itu, pendekatan kualitatif memungkinkan peneliti menangkap secara langsung perubahan-perubahan halus dalam pola komunikasi, interaksi kelompok, serta ekspresi emosi, yang sering kali tidak disadari oleh subjek penelitian itu sendiri.

3.2 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian adalah tempat peneliti melaksanakan penelitiannya supaya memperoleh informasi mengenai data-data yang diperlukan untuk pemecahan masalah penelitian. Dalam penelitian ini lokasi penelitian adalah di Universitas Lampung.

3.3 Fokus Penelitian

Masalah dalam penelitian kualitatif bertumpu pada sesuatu fokus. Terdapat dua maksud tertentu yang ingin peneliti capai dalam merumuskan masalah penelitian dengan jalan memanfaatkan fokus. Pertama, penetapan fokus dapat membatasi studi. Kedua, penetapan fokus berfungsi untuk memenuhi kriteria inklusi-eksklusi atau kriteria masuk-keluar (*inclusion-exclusion criteria*) suatu informasi yang baru diperoleh di lapangan (Moleong, 2014).

Fokus penelitian telah ditetapkan berdasarkan kerangka konsep yang telah Peneliti tulis di tinjauan pustaka. Penelitian ini berfokus pada dampak kecanduan judi *online* terhadap pola interaksi mahasiswa yang dikaji dengan teori interaksi simbolik untuk mengetahui dampak terhadap kehidupan sosial, keluarga dan akademik.

3.4 Penentuan Informan

Penentuan informan dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik *purposive*. Teknik *purposive* dipilih karena penelitian ini membutuhkan informan yang memiliki pengalaman dan pemahaman mendalam terkait dengan fenomena yang diteliti, yaitu kecanduan judi *online* di kalangan mahasiswa. Menurut Sugiyono (2018), *purposive* merupakan teknik penentuan informan secara sengaja dengan pertimbangan tertentu yang dianggap dapat memberikan data yang maksimal sesuai dengan tujuan penelitian.

Kriteria informan kunci dalam penelitian ini meliputi:

1. Mahasiswa aktif di Universitas Lampung.
2. Terlibat dalam aktivitas permainan judi slot secara rutin atau sudah kecanduan.
3. Memiliki Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) di bawah 3.0

Tabel 3. 1 Informan Kunci Penelitian

| No | Nama (Inisial) | Keterangan |
|----|----------------|------------------|
| 1 | P | Informan Kunci 1 |
| 2 | AR | Informan Kunci 2 |
| 3 | N | Informan Kunci 3 |
| 4 | DD | Informan Kunci 4 |

Sumber: Data Diolah Peneliti (2025)

Dalam penelitian ini juga turut melibatkan informan pendukung yang juga dipilih melalui teknik *purposive sampling*. Informan pendukung ini digunakan untuk mendapatkan data penelitian dari perspektif yang berbeda, sehingga peneliti dapat mendapat informasi yang komprehensif.

Kriteria informan pendukung dalam penelitian ini adalah:

1. Keluarga dari informan kunci.

Tabel 3. 2 Informan Pendukung

| No | Nama Informan (Inisial) | Keterangan |
|----|-------------------------|---------------------------|
| 1 | AB | Keluarga Informan Kunci 1 |

Sumber: Data Diolah Peneliti (2025)

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan wawancara mendalam dan observasi partisipatif. Penggunaan metode ini bertujuan untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam dan terperinci mengenai pengalaman, persepsi, dan pandangan mahasiswa terkait dampak kecanduan judi *online*. Teknik pengumpulan data ini dipilih karena dapat mengungkapkan berbagai aspek yang kompleks dari fenomena yang diteliti serta memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi pandangan subjek secara lebih mendalam (Moelong, 2018).

1. Wawancara Mendalam

Wawancara mendalam digunakan untuk mengumpulkan data primer dari informan yang memiliki pengalaman langsung terkait topik yang diteliti. Teknik ini dilakukan secara semi-terstruktur, di mana peneliti menggunakan pedoman wawancara yang telah disusun namun tetap memberikan kesempatan kepada informan untuk menyampaikan pandangannya secara

bebas dan terbuka. Menurut Creswell (2014), wawancara mendalam merupakan salah satu teknik yang efektif untuk mengungkapkan perspektif dan pemahaman subjek secara lebih rinci.

Alat yang digunakan untuk wawancara ini adalah pedoman wawancara yang berisi beberapa topik utama yang sesuai dengan penelitian. Selain itu, proses wawancara akan direkam menggunakan alat perekam suara supaya informasi yang didapat lebih akurat dan bisa ditulis ulang dengan jelas (Moleong, 2018).

Melalui wawancara mendalam, peneliti dapat mendengarkan langsung cerita, perasaan, dan refleksi pribadi mahasiswa yang mungkin tidak akan muncul jika hanya menggunakan kuesioner atau data statistik. Pendekatan ini memungkinkan peneliti membangun kedekatan dengan informan, sehingga informasi yang diungkapkan lebih jujur dan kontekstual (Creswell, 2014). Karena dalam penelitian kualitatif, memahami pengalaman dan sudut pandang subjek menjadi fokus utama.

2. Observasi

Sugiyono (2018) mengungkapkan jika observasi menjadi dasar atas semua ilmu pengetahuan. Observasi yaitu pengamatan serta pencatatan dengan sistematis mengenai gejala yang tampak pada objek penelitian terkait tingkah laku melalui melihat atau mengamati secara langsung. Tujuan penggunaan teknik observasi adalah agar peneliti bisa mendapatkan data yang lebih lengkap dan mendalam. Dalam penelitian ini, peneliti akan mencatat aktivitas mahasiswa yang berkaitan dengan judi *online*, seperti obrolan kelompok atau interaksi di antara teman-teman mereka.

Observasi dipilih karena dapat memberikan kesempatan bagi peneliti untuk menyaksikan langsung perilaku mahasiswa dalam lingkungan sosial mereka. Teknik ini sangat bermanfaat untuk menangkap hal-hal yang mungkin tidak disadari oleh subjek penelitian sendiri, seperti pola komunikasi, interaksi kelompok, dan kebiasaan yang berkaitan dengan aktivitas judi *online*. Dengan hadir di tengah-tengah aktivitas tersebut,

peneliti tidak hanya mengandalkan apa yang dikatakan, tetapi juga melihat apa yang benar-benar terjadi.

3.6 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah cara yang terstruktur untuk mengumpulkan dan mengolah informasi dari wawancara, catatan lapangan, atau sumber lainnya, supaya peneliti bisa lebih mudah memahami dan mengambil kesimpulan dari data yang sudah dikumpulkan. Menurut Miles, Huberman, & Saldaña (2014), teknik analisis ini terdiri dari tiga tahapan utama yang dilakukan secara terus-menerus atau interaktif, yaitu:

1. Reduksi Data

Pada tahap ini, data mentah yang didapat dari wawancara dan observasi perlu disederhanakan agar lebih mudah dipahami. Caranya dengan memilah data yang penting dan mengabaikan informasi yang kurang relevan. Misalnya, dari wawancara dengan mahasiswa yang kecanduan judi *online*, peneliti menyaring informasi tentang alasan mereka berjudi, dampak yang dirasakan, dan pengaruh dari lingkungan sosial mereka.

Tahapan reduksi data membantu peneliti untuk fokus pada informasi yang benar-benar penting dan relevan dengan tujuan penelitian. Ini menjadi dasar dalam menyaring narasi panjang dari informan menjadi inti makna yang bisa ditindaklanjuti.

2. Penyajian Data (*Data Display*)

Setelah data disederhanakan, langkah selanjutnya adalah menyajikannya dalam bentuk yang lebih terstruktur, seperti tabel, diagram, atau narasi. Penyajian data ini membantu peneliti untuk melihat pola-pola atau hubungan tertentu. Misalnya, peneliti bisa membuat tabel yang memperlihatkan berbagai dampak yang dirasakan mahasiswa, khususnya pola interaksi mahasiswa dengan teman, keluarga, maupun dosen.

3. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi

Tahap terakhir adalah menarik kesimpulan dari data yang sudah dianalisis. Peneliti mencari pemahaman yang lebih dalam terkait dampak kecanduan judi *online* terhadap mahasiswa di Bandar Lampung. Kesimpulan ini perlu diverifikasi atau dicek ulang agar benar-benar sesuai dengan data yang dikumpulkan. Peneliti bisa melakukan triangulasi data atau meminta pendapat informan untuk memastikan hasilnya akurat.

IV. GAMBARAN UMUM

4.1 Sivitas Akademika Universitas Lampung

Saat ini Universitas Lampung saat ini Unila memiliki delapan (8) fakultas yang terdiri dari Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Fakultas Hukum, Fakultas Pertanian, Fakultas Teknik, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Fakultas Ilmu Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, dan Fakultas Kedokteran. Jumlah mahasiswa yang dimiliki Unila sebanyak lebih dari 36.604 mahasiswa, yang terdiri dari 1.486 mahasiswa program studi (PS) D3, 33.651 mahasiswa PS S1, 1.610 mahasiswa PS S2, 341 mahasiswa PS S3, 129 mahasiswa Profesi, 36 mahasiswa spesialis, dan 54 mahasiswa D4. Proses belajar mengajar yang dilaksanakan di Unila didukung dengan 130 laboratorium, 1.546 dosen dengan 33,37% nya telah memiliki kualifikasi pendidikan setara S3. Selain didukung oleh tenaga pendidik (dosen), Unila juga didukung oleh tenaga kependidikan yang berjumlah 1.175 orang.

Tabel 4. 1 Distribusi Mahasiswa Berdasarkan Jenjang dan Status

| Kategori | Sub-Kategori | Jumlah / Persentase | Analisis Sosiologis |
|-----------------|----------------------|---------------------|---|
| Total Populasi | Mahasiswa Terdaftar | 36.604 | Basis massa yang besar memudahkan anonimitas individu. |
| Jenjang Studi | Sarjana (S1) | 90.19% | Dominasi usia dewasa awal (18-23 tahun) yang rentan terhadap perilaku impulsif. |
| | Pascasarjana (S2/S3) | ~5.2% | Kelompok yang lebih matang namun memiliki tekanan finansial berbeda. |
| | Diploma/Vokasi | ~4% | Orientasi praktis dan durasi studi yang lebih singkat. |
| Status Akademik | Aktif | 86.19% | Mayoritas berada di kampus dan terpapar lingkungan sosial kampus. |
| | Non-Aktif | 9.63% | Potensi mahasiswa yang mengalami masalah akademik/finansial (termasuk akibat judi). |
| | Menunggu Ujian | 4.18% | Fase transisi yang sering kali memiliki banyak waktu luang. |

Sumber: <https://my.unila.ac.id/> (2025)

Dominasi mahasiswa jenjang S1 (90,19%) menegaskan bahwa fokus penelitian ini berada pada kelompok usia transisi dari remaja akhir ke dewasa awal. Periode ini, dalam psikologi perkembangan, ditandai dengan pencarian sensasi (*sensation seeking*) dan pengambilan risiko (*risk-taking behavior*), yang merupakan faktor psikologis utama dalam kecanduan judi.

4.2 Latar Belakang Ekonomi dan Tekanan Finansial

Struktur pembiayaan kuliah di Unila memberikan petunjuk mengenai latar belakang ekonomi mahasiswa. Mayoritas mahasiswa (84,93%) masuk melalui jalur Mandiri atau reguler tanpa beasiswa penuh. Hanya sebagian kecil yang ter-*cover* oleh beasiswa penuh (12,66%) atau Bidikmisi (2,41%). Data ini mengindikasikan bahwa sebagian besar mahasiswa atau keluarga mereka menanggung beban finansial secara mandiri. Di tengah ketidakpastian ekonomi, mahasiswa kelompok mandiri ini menghadapi tekanan likuiditas yang nyata untuk membayar Uang Kuliah Tunggal (UKT), biaya kos, dan biaya hidup. Narasi "cepat kaya" atau "gandakan uang" yang ditawarkan oleh situs judi *online* menjadi sangat menggoda bagi mahasiswa yang sedang mengalami kesulitan *cash flow*. Judi *online* sering kali masuk bukan sebagai sarana hiburan, melainkan sebagai upaya putus asa untuk memecahkan masalah finansial jangka pendek, yang ironisnya justru menjerumuskan mereka ke dalam masalah jangka panjang.

4.3 Mahasiswa Sebagai Subjek Penelitian

Mahasiswa Universitas Lampung (Unila) dipilih sebagai subjek utama penelitian ini karena merupakan gambaran nyata dari generasi yang tumbuh dengan teknologi di lingkungan pendidikan terbesar di Provinsi Lampung. Berada pada usia dewasa awal (18–24 tahun), mahasiswa Unila memiliki latar belakang yang beragam dari segi ekonomi maupun budaya, namun mereka terhubung dalam satu lingkungan kampus yang sangat bergantung pada internet. Posisi Unila sebagai pusat pendidikan tinggi negeri di daerah ini menjadikan mahasiswanya contoh yang tepat untuk melihat perubahan perilaku sosial akibat masuknya teknologi, di mana

internet tidak hanya dipakai untuk belajar, tetapi juga membuka celah terhadap paparan situs hiburan berisiko, termasuk situs judi *online*.

Pemilihan subjek ini didasari oleh alasan kondisi mental yang mudah terpengaruh dan desakan keadaan yang sering dialami mahasiswa. Masa kuliah adalah waktu di mana seseorang mulai mengatur keuangan sendiri, tetapi sering kali menghadapi masalah kekurangan uang, baik untuk bayar kuliah maupun gaya hidup. Kondisi ini membuat narasi judi online yang menawarkan kepuasan sesaat (keuntungan cepat) menjadi sangat menggoda. Di lingkungan kampus Unila, pergaulan yang erat antar mahasiswa mempercepat penyebaran informasi soal judi, mengubahnya dari sekadar iseng menjadi tren yang dianggap biasa. Hal ini memperbesar risiko kecanduan bagi mahasiswa yang sedang mencari pengakuan pergaulan atau jalan pintas masalah keuangan.

Lebih lanjut, tingginya pemahaman teknologi di kalangan mahasiswa Unila menjadi faktor yang memiliki dampak positif sekaligus negatif. Mahasiswa punya akses bebas ke ponsel pintar dan *wifi* kampus yang cepat, serta sangat terbiasa menggunakan layanan keuangan digital seperti dompet digital (*e-wallet*) dan *mobile banking*. Kemudahan akses ini memungkinkan kegiatan judi online dilakukan kapan saja dan di mana saja bahkan di sela-sela jam kuliah tanpa mudah ketahuan. Fasilitas internet yang memadai di Unila, tanpa disadari, justru mempermudah akses ke situs-situs perjudian yang sering kali bisa menembus blokir internet karena kemampuan teknis mahasiswa dalam mengakalinya.

Terakhir, menempatkan mahasiswa Unila sebagai fokus penelitian memiliki dampak penting untuk menilai prestasi belajar dan kesehatan mental di kampus. Kecanduan judi online pada kelompok ini diduga berhubungan erat dengan turunnya nilai (IPK), sering bolos, hingga risiko putus kuliah karena uang habis. Oleh karena itu, penelitian terhadap kelompok ini sangat penting untuk merancang aturan pencegahan yang tepat di tingkat universitas maupun fakultas.

4.4 Universitas Lampung Sebagai Objek Penelitian

Universitas Lampung layak dijadikan objek penelitian dalam mengkaji dampak kecanduan judi online di kalangan mahasiswa. Sebagai perguruan tinggi negeri terbesar di Provinsi Lampung dengan jumlah mahasiswa lebih dari 36.604 orang yang berasal dari berbagai latar belakang sosial, ekonomi, dan budaya, Unila merepresentasikan dinamika kehidupan mahasiswa yang kompleks dan heterogen. Skala institusi yang besar, keberagaman fakultas dan jenjang pendidikan, serta intensitas penggunaan teknologi digital dalam proses akademik menjadikan Unila sebagai lingkungan yang relevan untuk mengamati fenomena perilaku menyimpang berbasis daring, termasuk judi online.

Visi Unila untuk menjadi perguruan tinggi unggul dan berdaya saing nasional menuntut adanya perhatian serius terhadap persoalan sosial mahasiswa yang berpotensi menghambat pencapaian tujuan pendidikan, seperti penurunan prestasi akademik, gangguan interaksi sosial, dan permasalahan ekonomi akibat kecanduan judi online. Dengan dukungan sumber daya akademik yang memadai dan populasi mahasiswa yang besar, penelitian ini diharapkan mampu menghasilkan temuan yang komprehensif, kontekstual, dan memiliki relevansi empiris tinggi, baik bagi Universitas Lampung maupun bagi pengembangan kebijakan pendidikan tinggi secara umum.

VI. SIMPULAN DAN SARAN

6.1 Simpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa mahasiswa yang mengalami kecanduan praktik judi online mengalami perubahan signifikan dalam pola interaksi sosialnya. Perubahan tersebut ditandai dengan pergeseran dari interaksi sosial yang beragam dan melibatkan keluarga, teman kampus, serta aktivitas sosial menjadi interaksi yang semakin terbatas pada komunitas sesama pemain judi online.

Aspek *Mind* menyatakan bahwa mahasiswa yang kecanduan judi online mengalami perubahan signifikan dalam pola interaksi sosialnya. Awalnya, interaksi mereka bersifat beragam dan sehat melibatkan keluarga, teman kampus, serta kegiatan sosial namun perlahan bergeser menjadi terbatas pada lingkungan sesama pemain judi online. Perubahan ini dipengaruhi oleh faktor internal, seperti konstruksi makna terhadap simbol-simbol “kemudahan dan keuntungan cepat”, serta faktor eksternal, seperti promosi intensif dan kemudahan akses digital. Akibatnya, mahasiswa lebih sering berinteraksi dalam komunitas pemain untuk berbagi strategi atau pengalaman bermain, sementara hubungan dengan keluarga dan lingkungan kampus menjadi renggang. Kondisi ini diperparah oleh munculnya stigma sosial, tekanan psikologis, dan kerugian finansial, yang semakin mempersempit ruang interaksi sosial mahasiswa di luar lingkaran perjudian.

Selanjutnya aspek *self* menyatakan bahwa mahasiswa yang kecanduan judi online mengalami perubahan pola interaksi sosial akibat ketidakseimbangan dalam dinamika konsep diri (*self*). Dorongan impulsif “I” yang berorientasi pada sensasi dan keuntungan sesaat membuat mahasiswa terus terlibat dalam aktivitas judi online, sementara kesadaran rasional “Me” yang seharusnya mengontrol perilaku berdasarkan norma sosial, tanggung jawab, dan nilai moral menjadi terhambat.

Ketidakseimbangan tersebut menyebabkan mahasiswa kesulitan mengendalikan diri, sehingga pola interaksinya bergeser dari hubungan sosial yang beragam dan positif menuju interaksi yang lebih sempit di lingkungan sesama pemain judi. Dalam proses ini, relasi dengan keluarga, teman, dan lingkungan kampus cenderung melemah akibat tekanan psikologis, stigma sosial, serta kerugian finansial.

Terakhir yaitu *Society* atau tatanan sosial berperan besar dalam membentuk dan mengubah pola interaksi sosial mahasiswa yang mengalami kecanduan judi online. Norma, nilai, dan harapan sosial pada awalnya menjadi pedoman bagi mahasiswa dalam menilai perilaku mereka, namun ketika kecanduan terjadi, reaksi sosial berupa stigma dan penghakiman justru dapat memperburuk kondisi dengan menimbulkan rasa malu, keterasingan, dan penarikan diri dari lingkungan sosial. Akibatnya, mahasiswa cenderung mengalihkan interaksi ke kelompok sesama pemain yang dianggap lebih menerima. Kondisi ini berdampak pada melemahnya hubungan dengan keluarga, teman, dan lingkungan kampus, serta menurunnya identitas sosial yang positif.

6.2 Saran

1. Bagi Mahasiswa

Mahasiswa disarankan untuk mengikuti program edukasi dan literasi digital yang menekankan kesadaran kritis terhadap proses pembentukan makna dalam perilaku berjudi (*mind*). Program ini dapat berupa workshop, simulasi interaktif, atau pelatihan pengambilan keputusan yang membantu mahasiswa memahami bagaimana interpretasi simbol-simbol sosial dan pengalaman pribadi memengaruhi motivasi berjudi, sehingga mereka dapat lebih bijak dalam menggunakan teknologi dan internet, serta mengurangi risiko keterlibatan dalam judi online.

Saran pelaksanaan program edukasi dan literasi digital bagi mahasiswa muncul karena tingginya paparan mahasiswa terhadap teknologi dan media sosial yang sering tidak diimbangi dengan kesadaran kritis terhadap risiko judi online. Di lapangan ditemukan bahwa keterlibatan mahasiswa dalam judi online banyak dipengaruhi oleh konstruksi makna “uang mudah”, simbol keberuntungan, serta pengalaman menang sesaat yang ditafsirkan secara keliru. Minimnya pemahaman tentang proses kognitif dan psikologis dalam pengambilan keputusan membuat mahasiswa rentan bertindak impulsif.

2. Bagi Keluarga

Orang tua dan keluarga disarankan untuk meningkatkan perhatian dan pengawasan terhadap aktivitas digital mahasiswa, serta mendukung pengembangan kesadaran diri (self) yang seimbang antara dorongan impulsif (I) dan kesadaran rasional (Me). Keterlibatan keluarga dan tokoh agama dalam konseling atau kegiatan positif dapat memperkuat norma sosial dan tanggung jawab, membantu mahasiswa mengelola perilaku berjudi, dan mencegah dampak negatif sosial maupun psikologis.

Saran ini muncul karena di lapangan ditemukan bahwa keterlibatan mahasiswa dalam judi online sering berlangsung secara tersembunyi dan kurang terpantau oleh keluarga, terutama akibat kebebasan penggunaan gawai dan internet. Banyak mahasiswa mulai berjudi karena dorongan emosional dan impulsif, seperti keinginan cepat mendapatkan uang, pelarian dari stres akademik, atau pengaruh lingkungan pertemanan, tanpa kontrol rasional yang memadai. Lemahnya komunikasi keluarga dan minimnya pengawasan membuat perilaku tersebut berkembang tanpa koreksi nilai dan norma. Fakta di lapangan juga menunjukkan bahwa mahasiswa yang memiliki dukungan keluarga dan keterikatan nilai agama yang kuat cenderung lebih mampu mengendalikan diri serta menyadari risiko sosial dan psikologis dari judi online.

3. Bagi Kampus

Institusi pendidikan tinggi, khususnya di Bandar Lampung, disarankan merancang program pencegahan dan rehabilitasi yang holistik dengan melibatkan lingkungan sosial (society). Kampus dapat membentuk jaringan dukungan sosial, mengedukasi masyarakat untuk mengurangi stigma, serta mengadakan kampanye kesadaran tentang dampak negatif judi online. Program ini tidak hanya membantu mahasiswa membangun kembali identitas dan konsep diri yang sehat, tetapi juga memperkuat nilai-nilai moral dan etika dalam pembelajaran, sehingga menciptakan lingkungan akademik yang kondusif.

Saran ini muncul karena di lapangan kampus masih cenderung berfokus pada aspek akademik, sementara persoalan sosial dan perilaku menyimpang mahasiswa, termasuk judi online, belum ditangani secara sistematis dan terintegrasi. Mahasiswa yang terlibat judi online sering menghadapi stigma, sehingga enggan mencari bantuan dan memilih menyembunyikan masalahnya, yang justru memperparah kondisi psikologis dan sosial. Fakta di lapangan menunjukkan bahwa belum banyak perguruan tinggi memiliki program pencegahan dan rehabilitasi khusus terkait judi online yang melibatkan lingkungan sosial secara luas. Padahal, keterlibatan kampus, teman sebaya, dan masyarakat sekitar sangat berpengaruh dalam membentuk norma, nilai, dan kontrol sosial mahasiswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Alaby, M. A. (2020). Media Sosial Whatsapp Sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh Mata Kuliah Ilmu Sosial Budaya Dasar (ISBD). *Ganaya : Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 3(2), 273-289.
- Alvin, S. (2022). Penerapan Integrated Marketing Communication (IMC) di Situs Judi Online Bandar55. *Jurnal Komunikasi*, 16(2), 148-160.
- Amilya, R., Betas, D. F., Mudzakkir, V. L., & Patrianti, T. (2025). Peran Public Relations dalam Komunikasi Krisis Judi Online di Kementerian Komunikasi dan Digital. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 5(1), 7022-7034.
- Anton, Muhammad, A. M., Wigar, L. S., Tauzirie, M. F., & Fauziah, S. N. (2024). Aksi Generasi Digital yang Berkarakter dan Toleran. *JICN: Jurnal Intelek dan Cendekiawan Nusantara*, 1(2), 679-686.
- Aziz, B., Rasmanah, M., & Fitri, H. U. (2024). Keefektifan Konseling Kelompok Teknik Thought Stopping untuk Mengurangi Kecanduan Judi Online (Slot) pada Mahasiswa. *CONS-IEDU: Islamic Guidance and Counseling Journal*, 4(2), 220-230.
- Chazawi, A. (2010). *Tindak Pidana Mengenai Kesopanan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo.
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative and Mixed Methods Approaches (4th ed.)*. Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2018). *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing Among Five Approaches*. Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.
- Dinata, O. (2017). Hubungan Kecanduan Game Online Clash of Clans Terhadap Perilaku Sosial. *Jom FISIP*, 4(2).
- Erian, W., & Marpaung, Z. A. (2023). Tinjauan Hukum Pidana Islam dan Hukum Positif Terhadap Balap Burung Dara di Desa Kramat Jati. *Jurnal Interpretasi Hukum*, 4(3), 441-451.

- Fadhila, L., Firman, & Ahmad, R. (2022). Dampak Negatif Modernisasi Dalam Pendidikan. *Jurnal Penelitian, Pemikiran Dan Pengabdian*, 10(2).
- Fayyaza, K., Alfarel, M. A., Pratama, M. R., Putra, M. R., Yafie, M., Azzahra, N., Angelina, N., Basyarah, R., Azmi, T., Kurnia, W., & Mulyadi. (2024). Pengaruh Judi *Online* Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Masyarakat Indonesia. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 2(11).
- Ginting, Z. C., & Ginting, B. (2023). Faktor Penyebab Meningkatnya Pelaku Judi *Online* pada Pelajar di Masa Pandemi Covid-19 (Studi Kasus di Kelurahan Mangga). *SOSMANIORA: Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 2(1), 20-25.
- Goni, H. S., Wati, L., & Mirza, M. (2024). Fenomena Perubahan Perilaku Menyimpang pada Permainan Judi Slot *Online* di Kota Tangerang. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(5), 424-435.
- Hasan, Z., Apriano, I. D., Simatupang, Y. S., & Muntari, A. (2023). Penegakan Hukum Terhadap Pelaku Tindak Pidana Perjudian *Online*. *Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE)*, 2(3), 375-380.
- Kalaloi, A. F., & Wrahasti, D. A. (2024). Analisis Peran Interaksi dalam Kelompok Judi *Online*. *eProceedings Management*, 11(6), 6595-6603.
- Kanda, A., & Aziz, F. (2024). Dampak Judi *Online* terhadap Kesenjangan Sosial. *Jurnal Research Student*, 4(1), 56-70.
- Kusumayadi, A., Zahra, A. N., & Silalahi, R. O. (2022). Fenomena Judi *Online* di Kalangan Mahasiswa yang Tidak Sesuai dengan Sila Pancasila. *Academia Edu*, 1-14.
- Laras, A., Salvabillah, N., Caroline, C., Delas, J., Dinda, F., & Finanto, M. (2024). Analisis Dampak Judi *Online* di Indonesia. *Concept: Journal of Social Humanities and Education*, 3(2), 320-331.
- Larasati, N., Malay, M. N., & Fitriani, A. (2024). Sensation Seeking dan Kecanduan Judi *Online*. *Hijri Journal*, 6(1), 88-97.
- Lestari, D., & Nasrillah. (2024). Interaksi Sosial pelaku judi *Online* Di Masyarakat Desa Cinta Makmur Kecamatan Panai Hulu Kabupaten Labuhanbatu. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 5(4).
- Lubis, A. H., & Mardianto. (2024). Hubungan Perilaku Judi *Online* dengan Gangguan Emosi Mahasiswa. *n Trend: International Journal of Trends in Global Psychological Science and Education*, 1(2), 37-44.
- Matondang, A. (2019). Dampak Modernisasi Terhadap Kehidupan Sosial Masyarakat. *Wahana Inovasi: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 8(2).

- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook (3rd ed.)*. Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.
- Moelong, L. J. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif (Edisi Revisi)*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Mubarok, Z., & Wahid, A. (2024). Dampak dan Fenomena Maraknya Perjudian *Online* Bagi Mahasiswa di Indonesia. *Smart Law Journal*, 3(2), 13-30.
- Munawar, S. (2019). Kebijakan Penegakan Hukum Pidana Terhadap Tindak Pidana Perjudian. *Widya Pranata Hukum: Jurnal Kajian dan Penelitian Hukum*, 2(1), 1-18.
- Muslinda, T., Fahmal, A. M., & Mappaselleng, N. F. (2024). Efektivitas Penyidikan Terhadap Pelaku Tindak Pidana Perjudian *Online*. *Journal of Lex Theory*, 5(1), 18-37.
- Mustofa, R. H., & Rizzaldi, M. R. (2024). Dampak Sosial Judi *Online* pada Remaja. *Al-Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan*, 9(2), 102-115.
- Muttaqin, A. L., Hasyim, M. I., Febiola, H., & Salsabila, U. H. (2022). Strategi Penggunaan Teknologi Pendidikan dan Dampak Yang Mempengaruhi Pemanfaatan Teknologi di SD Negeri Tambula. *Tsaqofah*, 2(1).
- Polda Lampung. (2024). Data Perjudian *Online* Mahasiswa Bandar Lampung.
- PPATK. (2024). Laporan Transaksi Judi *Online* di Indonesia.
- Prayogo, P. E., Martini, & Fashihullisan. (2024). Fenomena Judi *Online* Pada Kalangan Mahasiswa di Kabupaten Pacitan. *Pendidikan Sejarah*, 2(3).
- Rahayu, E. L., & Syam, N. (2021). Digitalisasi Aktivitas Jual Beli di Masyarakat: Perspektif Teori Perubahan Sosial. *Ganaya : Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 4(2), 672–685.
- Ramadhan, M. Z. (2024). *Dampak Judi Online Terhadap Perekonomian Keluarga di Kalangan Masyarakat Kelurahan Bumi Harapan Kecamatan Bacukiki Kota Parepare*. Institut Agama Islam Negeri.
- Rizkita, A. F. (2023). Kebijakan Hukum tentang Perjudian *Online*. *Kultura: Jurnal Ilmu Hukum, Sosial, dan Humaniora*, 1(5), 25-33.
- Sagala, M. (2024). Tinjauan Yuridis Terhadap Tindak Pidana Judi Jackpot (Studi Kasus Putusan Nomor 45/Pid.B/2017/PN.MDN). *Jurnal Hukum Kaidah*, 18(3).

- Sari, A. K., Al-Fajrih, M., & Adhiyanti, I. (2024). Dampak Judi *Online* Terhadap Kesehatan Mental Dan Hubungan Sosial. *Jurnal Dakwah Dan Komunikasi*, 3(2).
- Satria Ramadhan, M., Diah Apriliani, S., Sahda Firjatullah, N., & Yolanda Puji Pratama, R. (2023). Dampak Perkembangan Teknologi Digital Di Sektor Pendidikan. *Journal of Comprehensive Science (JCS)*, 2(6).
- Sepryanida, H., Rosyadi, M. A., & Parama, I. D. (2024). Proses Belajar dan Motif Pejudi *Online* Slot di Kalangan Mahasiswa (Studi Kasus pada Mahasiswa di Kota Bima). *Proceeding Seminar Nasional Mahasiswa Sosiologi*, 2(2), 65-92.
- Setiawan, F., & Winarti, Y. (2021). Literature review hubungan kecanduan smartphone dengan gangguan emosional remaja. *Borneo Studies and Research*, 3(1), 574-581.
- Shufa, N. K. (2024). Tahapan Penelitian Kualitatif. Dalam E. Rosmita, Sampe, P. Diantra, T. P. Adji, N. K. Shufa, N. Haya, . . . M. Saffi, *Metode Penelitian Kualitatif* (hal. 45-52). Padang: CV. Gita Lentera.
- Siregar, S. D., Anas, A., Lubis, A. H., Kholilah, A., & Anggraini, S. (2024). Edukasi Pencegahan Narkoba dan Judi *Online* di Jorong Muara Tapus. *Jurnal Abdimas ADPI Sosial Humaniora*, 5(4), 29-38.
- Siringoringo, A. C., Yunita, S., & Jamaludin, J. (2024). Tren Perjudian *Online* di Kalangan Mahasiswa: Dampak, dan Upaya Pencegahannya. *Journal on Education*, 6(2).
- Siringoringo, A. C., Yunita, S., & Jamaludin. (2024). Tren Perjudian *Online* di Kalangan Mahasiswa: Dampak dan Upaya Pencegahannya. *Journal on Education*, 6(2), 10948-10956.
- Soekanto, S. (2006). *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Subagyo, A. A., & Astuti, L. (2022). Faktor yang Mempengaruhi Mahasiswa Melakukan Perjudian *Online*. *Indonesian Journal of Criminal Law and Criminology*, 3(3), 180-189.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Alfabeta.
- Suharto, R. M. (1993). *Hukum Pidana Materiil*. Jakarta: Sinar Grafika.
- Sukmawati, I., & Abdullah, M. I. (2024). Analisis Dampak Judi *Online* Mahasiswa. *Al-Irsyad Journal*, 6(1), 78-90.

- Sutanto, B. (2020). Perubahan Interaksi Sosial Akibat Kecanduan Judi *Online*. *Jurnal Sosiologi*.
- Trisista, R. G. (2024). Darurat Judi *Online* : Eksistensi Kebijakan Perjudian di Indonesia dan Brunei Darussalam. *Jurnal Legisla*, 16(2), 1-17.
- Weber, M. (1978). *Economy and Society: An Outline of Interpretive Sociology*. California: University of California Press.
- West, M. (1970). *An International Reader's Dictionary*. London: Longman Group Limited.
- Wewa, H. P., Lusiana, P., Kirana, F. D., Malau, D. T., Hylmi, A. R., & Abdillah, R. (2025). Intervensi Sosial Perilaku Judi *Online* di Kalangan Mahasiswa. *Jurnal Psikologi dan Bimbingan Konseling*, 10(2), 1-6.
- Wirareja, Y., & Sa'adah, N. (2024). Dampak Judi *Online* terhadap Kesehatan Mental Mahasiswa. *Al-Isyraq Journal*, 9(1), 33-47.
- Yin, R. K. (2018). *Case Study Research and Applications: Design and Methods (6th ed.)*. Thousand Oaks: SAGE Publications.
- Yuliandri, A. (2022). *Hubungan antara Kontrol Diri dan Smartphone Addiction pada Siswa SMAN X Pinggir*. Universitas Islam Riau.