

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring berjalannya waktu, teknologi terus mendominasi berbagai aspek kehidupan di dunia, membawa perubahan signifikan yang mempengaruhi cara masyarakat berfungsi dan berinteraksi. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), khususnya dalam bidang digital dan komunikasi, telah mengubah cara orang berinteraksi, bekerja, dan beraktivitas sehari-hari dengan cara yang belum pernah terjadi sebelumnya. Kini, orang dapat terhubung satu sama lain dalam hitungan detik, berbagi informasi, dan melakukan transaksi secara *online* tanpa batasan geografis. Namun, di balik semua kemudahan yang ditawarkan, kemajuan teknologi juga memunculkan tantangan baru yang kompleks dalam masyarakat (Volti & Croissant, 2024).

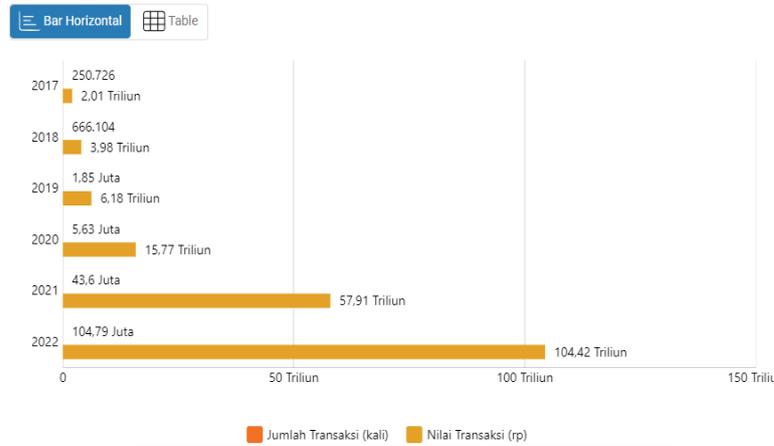
Gejala-gejala sosial yang muncul sering kali bertentangan dengan norma-norma kebaikan yang telah ada, mengancam stabilitas lokal, dan merusak moral. Misalnya, munculnya perilaku kecanduan terhadap teknologi dan media sosial dapat menyebabkan isolasi sosial, penurunan kualitas hubungan interpersonal, serta dampak negatif pada kesehatan mental individu (Al-Kandari & Al-Sejari, 2021). Dengan demikian, meskipun teknologi memberikan banyak manfaat, penting bagi kita untuk menyadari dan mengatasi tantangan yang dihadirkan oleh kemajuan ini, agar kita dapat menciptakan masyarakat yang seimbang antara kemajuan teknologi dan nilai-nilai kemanusiaan.

Masalah sosial ini merupakan salah satu yang mengganggu keharmonisan serta keutuhan di berbagai nilai dan kebutuhan dasar kehidupan sosial (Burlian, 2022). Menurut Soerjono Soekanto, masalah sosial adalah suatu ketidaksesuaian antara unsur-unsur kebudayaan atau masyarakat yang membahayakan kelompok sosial dikutip dari buku Patologi Sosial (Burlian, 2022). Salah satu fenomena yang muncul akibat perkembangan ini adalah kecanduan judi *online*, yang semakin mengkhawatirkan, terutama di kalangan mahasiswa. Dengan akses yang sangat mudah melalui internet dan perangkat digital, judi *online* kini telah meluas secara

signifikan, menjangkau berbagai lapisan masyarakat dan menimbulkan dampak negatif yang cukup besar.

Fenomena ini tidak hanya mempengaruhi aspek keuangan individu, tetapi juga berpotensi merusak kesehatan mental, hubungan sosial, dan prestasi akademik. Terlebih lagi, generasi muda, khususnya mahasiswa, yang seharusnya fokus pada pendidikan dan pengembangan diri, sering kali terjebak dalam perilaku berjudi yang merugikan. Terlebih lagi mahasiswa, yang seharusnya fokus pada pendidikan dan pengembangan diri, sering kali terjebak dalam perilaku berjudi yang merugikan. Mereka berada pada fase penting dalam hidup yang seharusnya diisi dengan pembelajaran dan pertumbuhan, namun banyak yang teralih perhatian oleh godaan judi *online* yang mudah diakses dan sangat menarik. Perilaku ini tidak hanya mengancam konsentrasi mereka dalam belajar, tetapi juga dapat menyebabkan penurunan prestasi akademik yang signifikan, termasuk hasil ujian yang buruk, keterlambatan dalam menyelesaikan tugas, dan bahkan putus sekolah.

Dengan demikian, kecanduan judi *online* menjadi isu yang perlu ditangani dengan serius, mengingat dampaknya yang luas dan berpotensi merusak masa depan generasi muda. Dikutip dari “Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) Indonesia menjadi negara tertinggi pengguna judi *online*. Tercatat pemain judi *online* di Indonesia sebanyak 4.000.000 orang. Pemain judi *online*, tidak hanya berasal usia dewasa tetapi juga anak-anak. Tidak main-main, berdasarkan data demografi, pemain judi *online* usia di bawah 10 tahun mencapai 2% dari pemain, dengan total 80.000 orang. Sebaran pemain antara usia antara 10 tahun s.d. 20 tahun sebanyak 11% atau kurang lebih 440.000 orang, kemudian usia 21 sampai dengan 30 tahun 13% atau 520.000 orang. Usia 30 sampai dengan 50 tahun sebesar 40% atau 1.640.000 orang dan usia di atas 50 tahun sebanyak 34% dengan jumlah 1.350.000 orang” (Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan, 2024).



Gambar 1.1 Data Nilai Transaksi Judi Online Indonesia
Sumber : Katadata (2023)

Dikutip dari Katadata, dalam kurun waktu enam tahun (2017-2022), aktivitas judi *online* di Indonesia sangat marak, dengan lebih dari 157 juta transaksi tercatat. Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) menemukan bahwa perputaran uang dari aktivitas ilegal tersebut mencapai angka fantastis, yaitu Rp190 triliun. Data tersebut diperoleh dari investigasi terhadap hampir 900 pihak yang terlibat dalam sindikat judi *online*. Tahun 2022 menjadi puncak dari aktivitas judi *online* tersebut, dengan jumlah transaksi dan nilai uang yang terlibat mencapai rekor tertinggi. Sebagai respons terhadap masalah tersebut, Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) mengambil tindakan tegas dengan memblokir lebih dari 60 ribu konten yang terindikasi berhubungan dengan perjudian *online* selama bulan September 2023. Tindakan tersebut merupakan upaya untuk memberantas dan mengurangi penyebaran aktivitas judi *online* di Indonesia. Meskipun sudah banyak situs yang berhasil ditutup, kenyataannya transaksi judi *online* terus meningkat setiap tahunnya.

Hal ini menunjukkan bahwa meskipun ada upaya penegakan hukum dan regulasi, permintaan untuk aktivitas perjudian *online* tetap tinggi. Faktor-faktor seperti kemudahan akses, anonimitas, dan maraknya teknologi digital berkontribusi pada fenomena ini. Masyarakat sering kali mencari cara untuk menghindari pembatasan yang ada, beralih ke platform baru, atau menggunakan metode pembayaran yang lebih tidak terdeteksi. Oleh karena itu, penting bagi pemerintah

dan masyarakat untuk terus berkolaborasi dalam menciptakan strategi pencegahan yang lebih efektif, termasuk edukasi tentang risiko perjudian dan penguatan norma sosial yang menentang praktik perjudian *online*.

Fenomena kecanduan judi *online* telah menjadi isu yang semakin mendesak di masyarakat modern. Dampak dari kecanduan judi *online* tidak hanya terbatas pada kesehatan mental individu, tetapi juga berpengaruh pada aspek akademik dan sosial. Mahasiswa yang terjerat dalam kecanduan ini sering kali mengalami penurunan prestasi akademik, masalah keuangan, dan gangguan dalam hubungan sosial. Mahasiswa yang terjerat dalam kecanduan ini sering kali mengalami penurunan prestasi akademik, di mana mereka cenderung mengabaikan tanggung jawab belajar dan kehilangan fokus pada studi mereka.

Pada usia remaja, sering kali mengabaikan perkataan dan nasehat dari orang tua, mereka cenderung lebih mengedepankan ego dan ingin berbuat sesuka hati, tidak lagi mau diatur-atur. Mereka merasa sudah cukup dewasa untuk menentukan pilihan dan keinginan. Padahal mereka hanya sebatas remaja labil yang masih butuh tuntunan dari orang tua namun kadang kala mereka tidak menyadarinya. Menurut Rahman (2016), masa remaja adalah masa krisis identitas atau masalah identitas ego remaja. Pada masa inilah yang disebut sebagai masa rentannya anak terpengaruh pada tindakan kenakalan remaja (Resdati & Rizka Hasanah, 2021).

Selain bertentangan dengan norma-norma kebaikan yang telah ada, mahasiswa dengan kecanduan judi *online* tentunya sulit dalam melakukan komunikasi terhadap orang lain. Sehingga sering kali orang lain tidak bisa mengetahui apa yang dibutuhkan oleh orang yang sedang mengalami kecanduan *online*. Menurut Segrin (2019), jika kita tidak dapat terlibat berkomunikasi dengan orang lain atau dikucilkan oleh mereka, dapat mengakibatkan rasa kesepian, stres, tidak bahagia dan depresi. Karena pada dasarnya kita sebagai individu menikmati interaksi, dan memang tindakan terlibat dalam komunikasi interpersonal yang fasilitatif dapat berkontribusi pada perubahan positif dalam kondisi emosional (Hargie, 2021).

Komunikasi interpersonal secara umum merujuk pada interaksi tatap muka antara individu, di mana setiap orang yang terlibat saling mempengaruhi persepsi satu sama lain. Menurut DeVito, Komunikasi interpersonal didefinisikan sebagai komunikasi yang terjadi antara dua orang yang memiliki hubungan yang jelas; orang-orang tersebut dalam beberapa cara yang jelas; orang tersebut dalam beberapa hal saling berhubungan (Anggraini et al., 2022). Sebagai sebuah konsep, komunikasi sangat sulit untuk dijabarkan. Komunikasi merupakan fenomena yang ada di mana-mana sekaligus sulit dipahami, biasa saja namun misterius, mudah dipahami namun rentan terhadap kegagalan (Hargie, 2021). Mulai dari interaksi sehari-hari hingga hubungan sosial yang lebih luas, dan sering kali sulit untuk dipahami sepenuhnya, di satu sisi, kita dapat dengan mudah memahami prinsip-prinsip dasar komunikasi. Komunikasi juga sangat rentan terhadap berbagai bentuk kegagalan, yang dapat disebabkan oleh perbedaan persepsi, ketidakjelasan pesan, atau bahkan konteks situasional yang berubah.

Salah satu contohnya adalah orang tua, hubungan anak dengan orang tua akan tergantung dari bagaimana sikap orang tua terhadap anaknya. Dalam konteks ini, peran orang tua menjadi sangat penting, baik untuk perkembangan maupun pemulihan seorang anak, terutama ketika anak tersebut menghadapi masalah serius seperti kecanduan judi *online*. Anak perlu diberikan kebebasan untuk menyatakan keinginannya dan mengungkapkan perasaannya tanpa merasa tertekan, karena hal ini dapat membantu mereka merasa didengar dan dipahami. Dengan adanya komunikasi yang terbuka dan dukungan yang penuh kasih, orang tua dapat mengarahkan anak mereka untuk memahami konsekuensi dari tindakan mereka, serta membantu mereka mencari solusi yang lebih sehat dan konstruktif. Dukungan emosional yang konsisten dari orang tua sangat vital dalam proses pemulihan, karena anak akan merasa lebih aman dalam menghadapi tantangan yang ada dan lebih termotivasi untuk mengubah perilaku mereka ke arah yang lebih positif.

Kecanduan judi *online* di kalangan mahasiswa dapat berujung pada konsekuensi yang sangat serius, ketidakmampuan untuk menyelesaikan tugas-tugas akademis, dan bahkan risiko putus kuliah. Selain masalah di bidang akademis, fenomena ini juga sering kali menimbulkan masalah keuangan yang sangat berat.

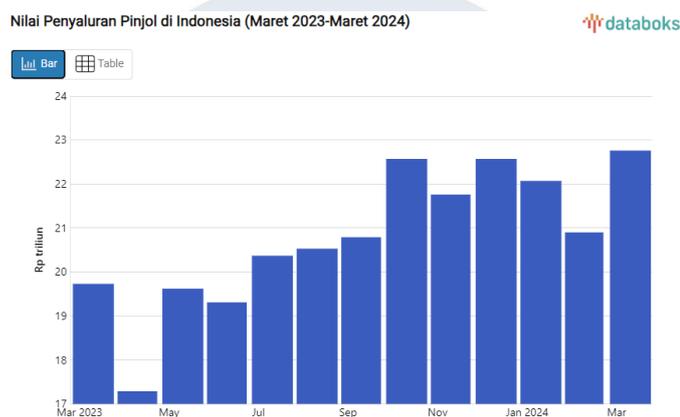
Banyak mahasiswa yang menghabiskan uang saku mereka, atau bahkan meminjam uang, untuk berjudi, yang pada gilirannya dapat menambah tumpukan hutang mereka dan menciptakan tekanan finansial yang signifikan. Situasi keuangan yang sulit ini tidak hanya berdampak pada kesejahteraan ekonomi mereka, tetapi juga dapat mengakibatkan tingkat stres dan kecemasan yang tinggi (Hassan et al., 2021). Menurut penelitian yang dilakukan oleh *National Council on Problem Gambling* (2020), sekitar 6% mahasiswa terlibat dalam perjudian yang berisiko, dan 1% mengalami masalah perjudian yang serius.

Dampak dari perjudian tersebut dapat mengganggu studi mereka dan mempengaruhi kesehatan mental secara keseluruhan (Järvinen-Tassopoulos, 2020). Tekanan yang terus menerus ini dapat mempengaruhi kesehatan mental mereka, menciptakan lingkaran setan di mana masalah keuangan dan akademis saling memperburuk satu sama lain. Dalam jangka panjang, dampak negatif dari kecanduan judi online dapat menghalangi mahasiswa dari mencapai tujuan pendidikan dan karir mereka, serta mengganggu kualitas hidup secara keseluruhan. Oleh karena itu, penting bagi mahasiswa dan orang-orang di sekitar mereka untuk menyadari risiko yang terkait dengan judi online dan mencari bantuan jika diperlukan.

Selain itu, banyak masyarakat termasuk kalangan remaja atau mahasiswa yang menggunakan platform pinjaman *online* (pinjol) yang mekanismenya lebih mudah dan praktis. Dengan kemudahan akses dan proses yang cepat, pinjaman *online* (pinjol) seringkali menjadi pilihan utama bagi mereka yang membutuhkan dana mendesak, terutama dalam situasi darurat atau untuk memenuhi kebutuhan mendesak (Sujatnika et al., 2024). Namun, penggunaan pinjol ini juga dapat berhubungan erat dengan kecanduan judi *online*, di mana banyak individu yang terjerumus ke dalam praktik berjudi untuk mencari keuntungan cepat, tanpa menyadari risiko untuk masa depan.

Pinjaman *online* (pinjol) memiliki dampak negatif yang signifikan, dan banyak orang akhirnya terjebak dalam siklus utang yang sulit dihindari (Ramalina Ranaivo, 2024). Mereka sering kali tidak memahami sepenuhnya konsekuensi dari mengambil pinjaman, termasuk bunga yang tinggi dan biaya tambahan lainnya,

sehingga terjebak dalam tumpukan hutang yang semakin menumpuk. Situasi ini menjadi semakin rumit ketika mereka mulai menggunakan pinjaman tersebut untuk membiayai kebiasaan berjudi, berharap dapat memenangkan kembali uang yang telah hilang. Judi *online* juga dapat meningkatkan kemiskinan pada masyarakat Indonesia. Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik (2023), angka kemiskinan di Indonesia pada Maret 2023 sebesar 9,36% atau 25,9 juta penduduk.



Gambar 1.2 Data Pinjaman Online di Indonesia

Sumber : Katadata (2024)

Dikutip dari databoks.katadata.co.id, berdasarkan laporan Otoritas Jasa Keuangan (OJK), nilai penyaluran *fintech lending* atau pinjaman *online* (pinjol) di Indonesia mencapai Rp22,76 triliun per Maret 2024. Nominal tersebut tumbuh 8,89% dari bulan sebelumnya (*month-on-month* atau MOM) yang sebesar Rp20,90 triliun. Angka kucuran Maret 2024 juga meroket sekitar 15,35% dari periode yang sama tahun sebelumnya yang sebesar Rp 19,73 triliun pada Maret 2023. Penyaluran pinjol pada Maret 2024 masuk ke 9,78 juta akun penerima pinjaman. Jumlah peminjam tersebut naik 6,36% secara bulanan (Muhamad, 2024).

Bahkan transaksi perjudian *online* di Indonesia telah melonjak sejak awal tahun, mencapai Rp101 triliun pada kuartal pertama 2024. Ivan Yustiavandana, kepala PPATK, mengungkapkan bahwa setidaknya ada 400 juta transaksi keuangan yang terkait dengan perjudian *online* (Saputra & Perwitasari, 2024). Perjudian *online* dapat menimbulkan bahaya serius bagi masyarakat.

Perjudian adalah suatu permainan atau aktivitas yang melibatkan pertaruhan atau pertaruhan pada hasil suatu peristiwa yang tidak pasti, dengan harapan

memperoleh keuntungan, yang dapat berupa uang atau barang berharga (Burlian, 2022). Pada dasarnya judi *online* sama dengan permainan judi lainnya karena mempunyai unsur menang dan kalah serta mempunyai nilai taruhan, namun yang membedakan judi *online* dengan permainan judi lainnya adalah media yang digunakan. Menurut judi *online* adalah judi yang mempergunakan media internet untuk melakukan pertarungan, di mana dalam permainan tersebut penjudi harus membuat perjanjian tentang ketentuan permainan dan apa yang dipertaruhkan.

Permasalahan yang diteliti dalam penelitian ini adalah bagaimana fenomena kecanduan judi *online* yang terjadi pada kalangan mahasiswa di Tangerang Selatan. Menurut SATGAS Tangerang Selatan bahwa data uang yang beredar di Tangerang Selatan untuk judi online mencapai Rp 1,002 triliun, menjadikannya sebagai daerah dengan nilai tertinggi keempat di Provinsi Banten, setelah Jawa Barat, DKI Jakarta, dan Jawa Tengah. Selain itu, laporan menunjukkan adanya peningkatan kasus perceraian, kekerasan dalam rumah tangga, serta bunuh diri di kalangan warga Banten, yang diduga terkait dengan praktik rentenir dan judi online (SATGAS TANGSEL BEBAS RENTENIR DAN JUDI ONLINE TERBENTUK - Icmi Orda Tangerang Selatan, n.d.).

Penelitian ini mengeksplorasi pengalaman pribadi mahasiswa yang terjerat dalam kecanduan judi *online*, serta faktor-faktor yang mempengaruhi keterlibatan mereka dalam perilaku tersebut. Melalui pendekatan fenomenologi, penelitian ini bertujuan untuk menggali lebih dalam tentang makna dan pola pikir mahasiswa terkait kecanduan judi *online*, serta dampak yang ditimbulkan dalam kehidupan mereka. Selain itu, penelitian ini juga akan meneliti bagaimana interaksi sosial dan lingkungan berkontribusi terhadap kecanduan judi *online* dalam kalangan mahasiswa. Dengan memahami konteks dan dinamika sosial saat ini, diharapkan dapat mengungkap beberapa pola yang mengungkap hubungan antara kecanduan judi *online* dan aspek-aspek tertentu dalam kehidupan mahasiswa.

Masalah kecanduan judi *online* di kalangan mahasiswa merupakan topik penelitian yang sangat penting dan relevan, karena dampaknya yang luas tidak hanya mempengaruhi individu yang terlibat, tetapi juga lingkungan sosial dan akademik mereka secara keseluruhan. Dengan semakin meningkatnya aksesibilitas

dan kemudahan penggunaan platform perjudian *online* yang tersedia di internet, mahasiswa menjadi lebih rentan terhadap pengaruh negatif dari aktivitas ini, yang dapat mengganggu keseimbangan hidup mereka. Kecanduan judi online tidak hanya berpotensi merusak kesehatan mental mahasiswa, tetapi juga berdampak negatif pada hubungan sosial mereka, meningkatkan isolasi dan konflik interpersonal. Hal ini dapat menyebabkan penurunan prestasi akademik, bahkan berisiko pada putus sekolah. Temuan ini mengindikasikan perlunya intervensi yang lebih efektif dalam pendidikan dan pencegahan untuk mengatasi isu ini, serta dukungan yang lebih baik bagi mahasiswa yang mengalami masalah kecanduan (Nurfadhil et al., n.d.).

Oleh karena itu, penelitian ini sangat penting untuk mendapatkan wawasan yang lebih mendalam tentang berbagai dampak yang ditimbulkan oleh kecanduan judi *online*, termasuk bagaimana hal ini mempengaruhi kesehatan mental, seperti meningkatnya tingkat stres, kecemasan, dan depresi. Diperlukan menelaah pengaruhnya terhadap kinerja akademik, serta bagaimana hubungan interpersonal mahasiswa dapat terganggu akibat perilaku berjudi yang kompulsif. Diharapkan hasil dari penelitian ini akan memberikan rekomendasi yang berguna dan praktis bagi para pemangku kepentingan, seperti universitas, lembaga kesehatan mental, dan pembuat kebijakan, dalam mengatasi masalah kecanduan judi *online*.

Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk menciptakan lingkungan yang lebih sehat dan mendukung bagi mahasiswa, sehingga mereka dapat fokus pada pendidikan dan pengembangan diri tanpa terjebak dalam perilaku yang merugikan. Dengan mengidentifikasi dan memahami faktor-faktor yang berkontribusi pada kecanduan ini, kita dapat merancang intervensi yang lebih efektif dan berkelanjutan untuk membantu mahasiswa menghindari jebakan judi *online* serta membangun kehidupan yang lebih produktif dan memuaskan.

Pendekatan fenomenologi dipilih dalam penelitian ini karena memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi pengalaman subjektif mahasiswa yang terkena dampak kecanduan judi *online*. Melalui pendekatan ini, peneliti dapat memahami makna yang dibangun oleh individu untuk pengalaman mereka dan cara mereka berinteraksi dengan lingkungan di sekitar mereka. Menurut (Ghelfi et al.,

2023), bahwa remaja dan dewasa muda memiliki risiko tinggi mengalami gangguan berjudi, terutama karena impulsivitas, stres emosional, serta kurangnya kontrol diri. Hasil studi menunjukkan bahwa mereka yang mengalami masalah berjudi cenderung juga memiliki masalah kesehatan mental, seperti depresi, gangguan kecemasan, serta konflik dalam hubungan sosial dan keluarga. Penelitian ini juga menggarisbawahi bahwa gangguan perjudian tidak hanya berdampak secara ekonomi, tetapi juga memperburuk fungsi sosial dan kesehatan secara umum, sehingga memerlukan intervensi berbasis usia dan budaya.

Penelitian oleh MDPI – Sports menunjukkan bahwa gangguan berjudi lebih tinggi pada pemain sepak bola profesional (6,6%) dibandingkan populasi umum (1%), dengan kecenderungan lebih besar terjadi pada laki-laki. Hal ini menunjukkan bahwa laki-laki muda, termasuk mahasiswa, memiliki kerentanan lebih tinggi terhadap kecanduan judi online. Studi ini juga mempelajari peran lingkungan digital, seperti notifikasi dan tampilan aplikasi, dalam memperkuat perilaku adiktif. Selain itu, kecanduan judi sering berkaitan dengan penyalahgunaan zat seperti alkohol, ganja, dan tembakau, serta gangguan mental yang telah ada sebelumnya, sehingga menunjukkan adanya hubungan dengan disfungsi psikologis yang lebih kompleks (González-Moret et al., 2025). Fenomenologi memungkinkan suara dan perspektif mahasiswa untuk didengar sehingga penelitian ini dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif tentang fenomena yang diteliti. Fenomenologi memungkinkan peneliti untuk menangkap esensi dari pengalaman kecanduan judi *online*, termasuk emosi, motivasi, dan efek yang dirasakan. Diharapkan dengan pendekatan ini, penelitian ini dapat memberikan kontribusi penting bagi pemahaman tentang kecanduan judi *online* di kalangan mahasiswa.

Penelitian ini menggunakan metode fenomenologi memungkinkan untuk memahami lebih dalam fenomena kecanduan judi *online*, khususnya di kalangan mahasiswa. Dengan pendekatan ini, peneliti dapat menggali aspek-aspek subjektif yang mungkin tidak terlihat dalam penelitian kuantitatif. Melalui wawancara mendalam dan observasi, peneliti dapat mengumpulkan data yang kaya dan beragam, mencerminkan pengalaman nyata yang dialami oleh mahasiswa. Proses wawancara memungkinkan peneliti untuk mendengarkan cerita dan perspektif

individu, sehingga dapat mengidentifikasi faktor-faktor yang mendorong keterlibatan mereka dalam judi *online*, seperti tekanan akademik, pencarian hiburan, atau masalah sosial lainnya.

1.2 Rumusan Masalah

Melihat maraknya fenomena judi *online* di kalangan remaja, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengalaman subjektif mahasiswa yang terjerat dalam kecanduan judi *online*, termasuk motivasi dan pemicu yang mendorong mereka terlibat dalam aktivitas ini. Selanjutnya, penelitian akan membahas dampak kecanduan judi *online* terhadap aspek akademik dan sosial mahasiswa, dengan fokus pada bagaimana kecanduan ini mempengaruhi prestasi akademik, hubungan sosial, dan kesehatan mental mereka. Selain itu, penelitian ini juga akan mengidentifikasi faktor-faktor yang berkontribusi terhadap munculnya kecanduan judi *online*, seperti pengaruh lingkungan sosial, tekanan akademik, dan aksesibilitas teknologi.

1.3 Pertanyaan Penelitian

Fenomena judi *online* semakin meluas di kalangan masyarakat, termasuk di kalangan mahasiswa. Banyak dari mereka yang terpengaruh oleh iklan dan media sosial yang mempromosikan judi sebagai hiburan. Maka dari itu, muncul pertanyaan “Bagaimana pengalaman dan persepsi mahasiswa di Tangerang Selatan terkait kecanduan judi *online*?”

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi bagaimana pengalaman dan persepsi mahasiswa terkait kecanduan judi *online* serta terhadap prestasi akademik, hubungan sosial, dan kesehatan mental pada mahasiswa di Tangerang Selatan.

1.5 Kegunaan Penelitian

1.5.1 Kegunaan Akademis

Penelitian ini berkontribusi pada pengembangan ilmu komunikasi dengan menambah wawasan tentang kecanduan judi *online* sebagai fenomena

sosial. Ini membantu memperkaya literatur yang ada terkait perilaku adiktif dalam konteks digital. Melalui pendekatan fenomenologi, studi ini memberikan pemahaman yang mendalam tentang pengalaman subjektif mahasiswa yang terjerat dalam kecanduan judi *online*.

1.5.2 Kegunaan Praktis

Dengan harapan penelitian ini dapat menjadi dasar untuk menyusun materi edukasi yang berkaitan dengan risiko judi *online*. Dengan memahami pengalaman dan tantangan yang dihadapi, lembaga pendidikan dapat mengembangkan strategi yang sesuai untuk memberikan dukungan.

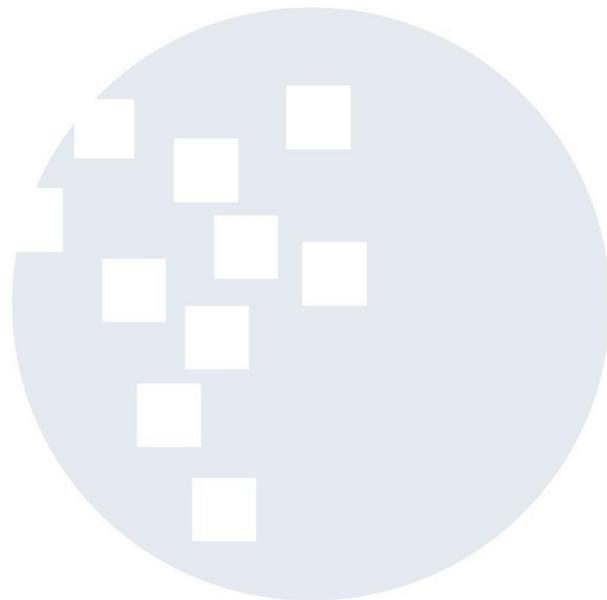
1.5.3 Kegunaan Sosial

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran masyarakat mengenai risiko dan dampak kecanduan judi *online*. Dengan memahami fenomena ini tentunya masyarakat dapat lebih peka terhadap tanda-tanda kecanduan di kalangan mahasiswa dan individu lainnya.

1.5.4 Batasan Penelitian

Penelitian ini terdapat beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Pertama, ukuran sampel yang mungkin terbatas dapat mempengaruhi generalisasi temuan, sehingga hasilnya mungkin tidak mewakili populasi mahasiswa secara keseluruhan. Selain itu, pendekatan kualitatif yang digunakan, meskipun memberikan wawasan mendalam, memiliki tingkat subjektivitas yang tinggi, interpretasi peneliti dapat memengaruhi analisis data dan hasil akhir.

Penelitian ini juga berfokus pada mahasiswa di Tangerang Selatan, sehingga hasilnya mungkin tidak dapat diterapkan di daerah lain dengan konteks sosial dan budaya yang berbeda. Banyak faktor yang dapat mempengaruhi kecanduan judi *online*, seperti kondisi psikologis, lingkungan sosial, dan tekanan akademik, yang mungkin tidak sepenuhnya terkontrol dalam studi ini.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA