

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORITIS

#### 2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu merupakan referensi penting saat melaksanakan sebuah penelitian, karena berfungsi untuk mengembangkan teori yang akan diterapkan dalam penelitian yang akan dilakukan. Peneliti berusaha mencari perbandingan dengan penelitian sebelumnya untuk menemukan inspirasi baru dalam merancang penelitian selanjutnya. Pada bagian ini, peneliti akan membagikan hasil penelitian sebelumnya yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan, serta merumuskan perbedaan dan kesamaan antara penelitian terdahulu dan penelitian yang akan dilakukan. Peneliti mengambil enam jurnal sebagai referensi yang dapat membantu peneliti mengembangkan penelitian ini. Berikut pemaparan penelitian terdahulu:

Penelitian Mutia Nurdiana, Nurul Aisyah dan Syifa Nabilah Ilham (2022) meneliti tentang “Fenomena Judi Online di Daerah Jakarta Selatan” Penelitian ini secara khusus berfokus pada berbagai faktor penyebab yang membuat individu terjerumus dalam praktik judi *online*, serta dampak yang ditimbulkan terhadap kesejahteraan individu tersebut. Selain itu, penelitian ini juga mengeksplorasi peran pekerja sosial dalam menangani masalah yang terkait dengan kecanduan judi *online*. Dalam kajiannya, penelitian ini mengadopsi berbagai konsep dan teori yang berkaitan dengan perjudian, memandangnya sebagai sebuah kejahatan dalam konteks teknologi informasi yang melanggar nilai-nilai, norma-norma, dan ajaran agama yang dianut oleh masyarakat (Nurdiana et al., 2023).

Perbedaan utama antara penelitian ini dan studi-studi sebelumnya adalah fokus lokasi penelitian yang terletak di daerah Jakarta Selatan, yang memberikan wawasan lebih mendalam tentang fenomena judi *online* di wilayah urban tersebut. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa banyak individu terjebak dalam judi *online* karena adanya harapan untuk mendapatkan keuntungan dengan cepat. Mereka sering kali terpengaruh oleh faktor sosial dan ekonomi yang turut berperan dalam

keputusan mereka untuk berjudi, seperti tekanan dari teman sebaya, kondisi keuangan yang sulit, dan kurangnya pemahaman tentang risiko yang terkait dengan perjudian. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberikan gambaran tentang kondisi yang ada, tetapi juga menyoroti perlunya intervensi yang lebih kuat dari pihak-pihak terkait, termasuk pekerja sosial, untuk membantu individu yang terjebak dalam siklus kecanduan judi *online* dan mengedukasi masyarakat tentang bahaya yang mungkin timbul dari praktik tersebut.

Penelitian kedua oleh Wahfidz Addiyansyah dan Rofi'ah (2023) meneliti tentang “Kecanduan Judi Online di Kalangan Remaja Desa Cilebut Barat Kecamatan Sukaraja Kabupaten Bogor” Fokus utama dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi berbagai faktor yang mempengaruhi kecanduan judi online di kalangan remaja, sebuah isu yang semakin mendesak di era digital saat ini. Dalam kajiannya, peneliti menggunakan konsep tindakan sosial yang dikemukakan oleh Max Weber, yang memiliki empat kategori utama yaitu, rasionalitas instrumental (*werk rationality*), tindakan afektif (*affectual action*), tindakan tradisional (*traditional action*), dan tindakan rasional Berorientasi Nilai (*werk rationality*). Dengan menggunakan kerangka teori ini, penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan dampak yang ditimbulkan oleh judi *online* terhadap kehidupan sehari-hari remaja di Desa Cilebut Barat, termasuk bagaimana praktik perjudian ini mempengaruhi interaksi sosial, kesehatan mental, dan perkembangan emosional mereka (Addiyansyah & Rofi'ah, 2023).

Perbedaan mendasar antara penelitian ini dan studi-studi sebelumnya adalah lokasi penelitian yang spesifik di Desa Cilebut Barat, yang memberikan konteks yang unik terkait faktor lingkungan yang berpotensi mempengaruhi kecanduan judi *online* di kalangan remaja. Lingkungan sosial dan budaya di desa tersebut, termasuk pengaruh teman sebaya, kondisi ekonomi, dan norma-norma sosial, menjadi fokus utama dalam penelitian ini. Dengan mempelajari fenomena kecanduan judi *online* dalam konteks lingkungan lokal, penelitian ini berupaya memberikan wawasan yang lebih mendalam tentang bagaimana faktor-faktor eksternal berkontribusi terhadap peningkatan kecanduan, serta rekomendasi untuk intervensi yang dapat dilakukan untuk membantu remaja mengatasi masalah ini.

Penelitian ketiga oleh Annisa Laras, Najwa Salvabillah, Cindy Caroline, Jusini Delas H, Farra Dinda, dan Mic Finanto (2024) meneliti tentang “Analisis Dampak Judi Online di Indonesia” Penelitian ini secara khusus berfokus pada analisis dampak sosial, ekonomi, dan psikologis yang ditimbulkan oleh praktik judi online di Indonesia, sekaligus memberikan rekomendasi untuk kebijakan yang lebih ketat dan program edukasi serta rehabilitasi yang diperlukan untuk menangani masalah ini secara lebih efektif. Dalam penelitian ini, para peneliti menggunakan beberapa kerangka teori yang mendasari analisis mereka, termasuk teori kecanduan, psikososial, dan perilaku ekonomi . (Annisa Laras et al., 2024)

Teori kecanduan menjelaskan bahwa kondisi kecanduan ini ditandai dengan pencarian dan penggunaan zat atau perilaku kompulsif, meskipun individu tersebut menyadari adanya konsekuensi negatif yang mungkin timbul. Sementara itu, teori psikososial menekankan pentingnya faktor-faktor sosial dan psikologis yang berperan dalam mempengaruhi perilaku individu, termasuk bagaimana lingkungan sosial dapat membentuk kebiasaan berjudi. Teori perilaku ekonomi menjelaskan proses pengambilan keputusan yang tidak selalu rasional, yang sering kali membuat individu terjebak dalam kebiasaan berjudi meskipun mereka mengalami kerugian yang signifikan.

Perbedaan utama antara penelitian ini dan studi-studi sebelumnya terletak pada pendekatan yang digunakan, yaitu studi kasus yang lebih mendalam. Dengan fokus yang berbeda, penelitian ini berusaha menggali lebih jauh tentang bagaimana dampak judi *online* bervariasi di berbagai lapisan masyarakat dan konteks sosial. Melalui pendekatan ini, peneliti berharap dapat memahami lebih baik dampak yang luas dari perjudian *online*, serta menawarkan solusi yang lebih tepat dan efektif untuk mengurangi masalah ini di Indonesia. Rekomendasi yang dihasilkan dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang berharga bagi pembentukan kebijakan yang lebih baik, serta pengembangan program edukasi dan rehabilitasi yang dapat membantu individu yang terpengaruh oleh kecanduan judi *online*.

Penelitian keempat oleh Rian Hari Ramadhan dan Qoni'ah Nur Wijayani (2023) meneliti tentang “Perilaku Komunikasi Interpersonal Mahasiswa Pengguna

Judi Online” Fokus utama dari penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi perilaku komunikasi interpersonal mahasiswa yang terlibat dalam judi *online*, serta dampaknya terhadap interaksi sosial mereka. Dalam kajian ini, para peneliti membahas komunikasi interpersonal sebagai suatu proses yang melibatkan berbagai elemen yang saling berhubungan, seperti produksi pesan, pengolahan pesan, koordinasi interaksi, dan persepsi sosial. Produksi pesan itu sendiri mencakup berbagai tindakan verbal dan nonverbal yang digunakan individu untuk mengekspresikan perasaan mereka dan mencapai tujuan sosial tertentu. Penelitian ini menyoroti bagaimana mahasiswa yang terlibat dalam judi *online* menyesuaikan cara mereka berkomunikasi, yang sering kali dipengaruhi oleh aktivitas judi yang mereka lakukan (Ramadhan & Wijayani, 2023).

Perbedaan signifikan antara penelitian ini dan studi-studi sebelumnya adalah pendekatan yang lebih mendalam terhadap komunikasi interpersonal antar mahasiswa pengguna judi *online*. Penelitian ini menemukan bahwa perilaku komunikasi interpersonal mahasiswa yang terlibat dalam judi *online* sangat dipengaruhi oleh kegiatan judi mereka. Sebagian besar responden cenderung lebih memilih untuk berkomunikasi dengan sesama pemain judi *online*, dibandingkan dengan berinteraksi dengan orang-orang di sekitar mereka, termasuk teman-teman dan keluarga. Hal ini menunjukkan bahwa kecanduan judi *online* tidak hanya berdampak pada aspek ekonomi dan psikologis, tetapi juga mengubah dinamika sosial dan pola komunikasi individu, yang dapat berkontribusi pada isolasi sosial dan mengurangi kualitas hubungan interpersonal mereka.

Penelitian kelima oleh Ardiansah Fathurohman Nawawi dan Nina Yuliana (2024) yang meneliti tentang “Fenomena Judi Online Slot Terhadap Perubahan Perilaku Mahasiswa Fisip Unitrta Angkatan 2022” Penelitian ini berfokus pada beberapa aspek penting, yaitu faktor-faktor yang melatarbelakangi mahasiswa untuk bermain judi *online slot*, dampak negatif yang ditimbulkan oleh praktik judi *online* tersebut, serta perubahan perilaku mahasiswa sebelum dan sesudah terlibat dalam aktivitas judi. Dalam kajiannya, peneliti menggali berbagai motivasi yang mendorong mahasiswa untuk mencoba judi *online slot*, yang bisa mencakup faktor sosial, ekonomi, dan psikologis. Selain itu, mereka juga menganalisis dampak

negatif dari perjudian *online*, seperti masalah keuangan, gangguan psikologis, serta dampak terhadap interaksi sosial dan akademis mahasiswa. Penelitian ini berusaha untuk memberikan gambaran yang komprehensif tentang bagaimana judi *online* mempengaruhi kehidupan mahasiswa Fisip Unitrta, serta menjelaskan perubahan perilaku yang mungkin terjadi sebagai akibat dari keterlibatan mereka dalam aktivitas tersebut (Ardy & Yuliana, 2024).

Perbedaan signifikan antara penelitian ini dan studi-studi sebelumnya adalah fokus pada faktor perubahan perilaku mahasiswa Fisip Unitrta. Penelitian ini berupaya untuk memahami bagaimana perilaku mahasiswa dapat berubah seiring dengan keterlibatan mereka dalam judi *online*, baik dari segi kebiasaan sehari-hari, pola interaksi sosial, maupun cara mereka mengelola waktu dan tanggung jawab akademis. Dengan mendalami aspek ini, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang lebih dalam tentang dampak jangka panjang dari judi *online slot* terhadap kehidupan mahasiswa, serta memberikan rekomendasi yang berguna untuk intervensi dan pencegahan. Dengan demikian, studi ini tidak hanya menyajikan data dan analisis mengenai fenomena judi *online*, tetapi juga menyoroti pentingnya pemahaman tentang perubahan perilaku mahasiswa sebagai bagian dari upaya untuk mengatasi masalah ini secara lebih efektif.

Penelitian keenam merupakan jurnal internasional oleh Evaristo Barrera-Algarín dan María Josefa Vázquez-Fernández (2019) yang meneliti tentang “*The rise of online sports betting, its fallout, and the onset of a new profile in gambling disorder: young people*” Penelitian ini berfokus pada fenomena peningkatan taruhan olahraga online dan dampaknya, khususnya dalam konteks tren baru yang muncul dalam gangguan perjudian di kalangan orang muda. Dalam kajiannya, peneliti menggunakan teori perilaku adiktif untuk menganalisis bagaimana keterlibatan dalam perjudian *online*, terutama taruhan olahraga, dapat berkembang menjadi kondisi yang lebih serius, seperti gangguan perjudian. Selain itu, mereka juga mengeksplorasi dampak psikologis dari perjudian terhadap individu, termasuk bagaimana tekanan sosial dan ekspektasi dapat mempengaruhi perilaku perjudian di kalangan remaja (Barrera-Algarín & Vázquez-Fernández, 2021).

Perbedaan signifikan antara penelitian ini dan studi-studi terkini adalah fokusnya pada cara-cara untuk mengatasi masalah perjudian di kalangan remaja. Penelitian ini tidak hanya mencatat peningkatan angka gangguan perjudian, tetapi juga menawarkan strategi dan rekomendasi untuk intervensi yang lebih efektif, yang bertujuan untuk membantu remaja yang terjebak dalam praktik perjudian *online*. Dengan pendekatan ini, para peneliti berharap dapat memberikan wawasan yang lebih dalam tentang bagaimana mengurangi dampak negatif perjudian di kalangan pemuda, serta memberikan panduan bagi pembuat kebijakan, pendidik, dan praktisi kesehatan mental dalam merumuskan program pencegahan dan rehabilitasi yang tepat. Penelitian ini tidak hanya menyoroti isu yang mendesak tentang perjudian di kalangan remaja, tetapi juga berkontribusi pada pemahaman yang lebih luas mengenai strategi pengelolaan dan pencegahan yang dapat diterapkan untuk mendukung kesejahteraan mental dan sosial generasi muda.



**Tabel 2.1 Tabel Penelitian Terdahulu**

No	Item	Jurnal 1	Jurnal 2	Jurnal 3	Jurnal 4	Jurnal 5	Jurnal 6
1.	<b>Judul Artikel Ilmiah</b>	Fenomena Judi Online di Daerah Jakarta Selatan	Kecanduan Judi Online di Kalangan Remaja Desa Cilebut Kecamatan Sukaraja Kabupaten Bogor	Analisis Dampak Judi Online di Indonesia	Perilaku Komunikasi Interpersonal Mahasiswa Pengguna Judi Online	Fenomena Judi Online Slot Terhadap Perubahan Perilaku Mahasiswa Fisip Unitrta Angkatan 2022	The rise of <i>online</i> sports betting, its fallout, and the onset of a new profile in gambling disorder: young people
2.	<b>Nama Lengkap Peneliti, Tahun Terbit, dan Penerbit</b>	Mutia Nurdiana, Nurul Aisyah, Syifa Nabilah Ilham Tahun Terbit: 2022 Penerbit: Jurnal Perspektif (Vol. 2 No. 1)	Wahfidz Addiyansyah & Rofi'ah, 2023, MANIFESTO: Jurnal Gagasan Komunikasi, Politik, dan Budaya.	Annisa Laras, Najwa Salvabillah, Cindy Caroline, Jusini Delas H, Farra Dinda, & Mic Finanto. (2024). Journal of Social Humanities and Education.	Rian Hari Ramadhan, Qoni'ah Nur Wijayani, 2023, Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin	Ardiansah Fathurohman Nawawi, Nina Yuliana, 2024, Jurnal Ilmu Komunikasi Balayudha	Evaristo Barrera-Algarín dan María Josefa Vázquez-Fernández, 2019, Jurnal
3.	<b>Fokus Penelitian</b>	Mendeskripsikan fenomena judi <i>online</i> di Jakarta Selatan, faktor penyebab individu terjerumus dalam judi <i>online</i> , dampaknya terhadap individu, serta peran pekerja sosial dalam menangani masalah ini	Mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan judi <i>online</i> di kalangan remaja. Menggambarkan dampak judi <i>online</i> terhadap kehidupan remaja di Desa Cilebut Barat.	Menganalisis dampak sosial, ekonomi, dan psikologis dari judi <i>online</i> di Indonesia, serta memberikan rekomendasi untuk kebijakan yang lebih ketat dan program edukasi serta rehabilitasi.	Menganalisa perilaku komunikasi interpersonal mahasiswa yang terlibat dalam judi <i>online</i> dan dampaknya terhadap interaksi sosial mereka.	Mengidentifikasi faktor yang melatarbelakangi mahasiswa bermain judi <i>online</i> slot Mengidentifikasi dampak negatif bermain judi <i>online</i> bagi mahasiswa  Mengidentifikasi perubahan perilaku mahasiswa sebelum	Penelitian ini berfokus pada peningkatan taruhan olahraga <i>online</i> dan dampaknya, terutama pada tren baru dalam gangguan perjudian di kalangan orang muda

						dan sesudah bermain judi <i>online</i>	
4.	<b>Teori</b>	Teori perjudian memandangnya sebagai kejahatan dalam teknologi informasi yang melanggar nilai, norma, agama, dan kesusilaan, serta menekankan dampak negatif kecanduan judi pada individu dan masyarakat.	Konsep tindakan sosial (Max Weber),	Teori Kecanduan, Teori Psikososial, Teori Perilaku Ekonomi.	Komunikasi interpersonal	Teori komunikasi Lasswell, teori behaviorisme, teori Sibernetik Wiener	Teori tentang perilaku adiktif dan dampak psikologis dari perjudian, serta pentingnya intervensi profesional dan program pencegahan untuk mengatasi masalah perjudian di kalangan remaja.
5.	<b>Metode Penelitian</b>	Pendekatan deskriptif dengan metode kualitatif.	Pendekatan deskriptif dengan metode kualitatif, Pendekatan fenomenologi.	Pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus.	Pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif, paradigma konstruktivisme, wawancara dan observasi	Pendekatan kualitatif, pendekatan fenomenologis	Metode yang digunakan mencakup analisis statistik deskriptif, analisis data dokumenter, dan pengumpulan data melalui kuesioner yang diterapkan selama proses rehabilitas
6.	<b>Persamaan dengan penelitian yang dilakukan</b>	Penelitian ini mengenai fenomena judi <i>online</i> dan terhadap faktor ekonomi.	Penelitian ini mengenai fenomena judi <i>online</i> di kalangan remaja.	Penelitian ini mengenai fenomena judi <i>onlines</i> yang mengangkat fokus pada ekonomi dan psikologis	Penelitian ini mengenai judi <i>online</i> di kalangan mahasiswa.	Penelitian ini mengenai fenomena judi <i>online</i> dan menggunakan metode kualitatif	Penelitian ini mengenai fenomena judi <i>online</i> yang meningkat di kalangan remaja

7.	<b>Perbedaan dengan penelitian yang dilakukan</b>	Penelitian ini dilakukan di daerah Jakarta Selatan, dan secara keseluruhan.	Penelitian ini dilakukan di Desa Cilebut Barat dan berfokus terhadap faktor lingkungan.	Penelitian ini menggunakan studi kasus, fokus dari penelitian berbeda.	Penelitian ini berfokus pada komunikasi interpersonal mahasiswa pengguna judi <i>online</i>	Penelitian ini berfokus terhadap perubahan perilaku pada mahasiswa fisip yang kecanduan dampak judi <i>online</i> .	Penelitian ini berfokus pada cara mengatasi kalangan remaja dalam judi <i>online</i> yang ada disana.
8.	<b>Hasil Penelitian</b>	Penelitian menunjukkan bahwa banyak individu terjebak dalam judi <i>online</i> karena percaya akan keuntungan cepat, dengan faktor sosial dan ekonomi yang turut berperan. Pekerja sosial memiliki peran penting sebagai pendidik dan konselor untuk membantu individu menjauh dari judi <i>online</i> .	Remaja di Desa Cilebut Barat terlibat dalam judi <i>online</i> , dipicu oleh faktor lingkungan sebaya dan kemiskinan. Keterlibatan dalam judi <i>online</i> dimulai sejak tahun 2021, dengan ketertarikan pada potensi keuntungan cepat.	Penelitian menunjukkan bahwa judi <i>online</i> memiliki dampak negatif signifikan pada masyarakat, termasuk penurunan ekonomi rumah tangga, konflik keluarga, dan masalah kesehatan mental seperti stres dan depresi. Akses mudah dan promosi agresif juga berkontribusi pada peningkatan kecanduan judi <i>online</i>	Perilaku komunikasi interpersonal mahasiswa pengguna judi <i>online</i> dipengaruhi oleh aktivitas judi mereka. Terdapat peningkatan komunikasi <i>online</i> melalui platform judi. Judi <i>online</i> mengganggu komunikasi interpersonal di dunia nyata, termasuk hubungan dengan teman, keluarga, dan rekan sejawat. Sebagian besar responden lebih berkomunikasi	Adanya pengaruh negatif dan perubahan perilaku seperti tidak masuk kelas, emosi tidak stabil, meminjam uang, penurunan kinerja belajar, dan yang lainnya terhadap mahasiswa Fisip Untirta Angkatan 2022 yang pernah atau sering bermain judi <i>online</i> slot.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa jumlah kasus penjudi <i>online</i> meningkat secara signifikan dari tahun 2015 hingga 2019, dengan karakteristik penjudi yang cenderung menggunakan perangkat mobile dan memiliki keterkaitan dengan adiksi lain, seperti merokok dan alkohol. Penelitian ini juga menyoroti perlunya program intervensi dan pencegahan yang ditargetkan untuk mengatasi masalah

					dengan sesama pemain judi <i>online</i> daripada berinteraksi dengan orang di sekitar mereka		ini di kalangan populasi muda.
--	--	--	--	--	--	--	--------------------------------

Sumber: Data Perancang (2025)



## **2.2 Landasan Konsep**

Konsep yang akan dijabarkan di bawah ini dapat memberikan landasan yang kuat bagi peneliti dalam mendukung temuannya. Dalam hal ini, dua konsep utama yang akan digunakan adalah patologi sosial dan komunikasi interpersonal. Konsep patologi sosial akan membantu peneliti memahami dan menganalisis berbagai fenomena sosial yang muncul sebagai akibat dari perilaku menyimpang, seperti kecanduan judi *online*, serta dampaknya terhadap individu dan masyarakat. Konsep komunikasi interpersonal akan memberikan wawasan tentang bagaimana interaksi antar individu dapat mempengaruhi perilaku, persepsi, dan hubungan sosial mereka, terutama di kalangan mahasiswa yang terlibat dalam judi *online*.

### **2.2.1 Fenomenologi Deskriptif**

Fenomenologi deskriptif merupakan pendekatan penelitian yang berfokus pada pemahaman pengalaman subjektif individu dalam konteks tertentu. Dalam konteks kecanduan judi *online*, fenomenologi deskriptif bertujuan untuk menggali dan mendeskripsikan pengalaman mahasiswa yang terlibat dalam aktivitas perjudian *online*, serta bagaimana pengalaman tersebut mempengaruhi kehidupan mereka sehari-hari. Pendekatan tersebut berakar dari pemikiran Edmund Husserl, yang menekankan pentingnya memahami fenomena dari sudut pandang individu yang mengalaminya (Becker, 2020). Dengan menggunakan metode tersebut, Peneliti dapat mengumpulkan data yang kaya dan mendalam mengenai pengalaman mahasiswa, yang sering kali tidak dapat diungkapkan melalui metode kuantitatif.

Dalam penelitian ini, fenomenologi deskriptif akan digunakan untuk mengeksplorasi berbagai aspek yang terkait dengan kecanduan judi *online* di kalangan mahasiswa. Pertama, Peneliti akan mengidentifikasi faktor-faktor yang mendorong mahasiswa untuk terlibat dalam perjudian *online*, seperti tekanan sosial, kebutuhan akan hiburan, dan pengaruh lingkungan. Menurut Hing et al. (2024), faktor-faktor tersebut dapat berkontribusi pada perkembangan perilaku perjudian yang berisiko, khususnya di kalangan individu muda yang sedang mencari identitas dan pengakuan sosial. Dengan

memahami motivasi di balik keterlibatan mereka, Peneliti dapat memberikan wawasan yang lebih dalam mengenai fenomena tersebut.

Selanjutnya, penelitian ini juga akan mendalami dampak dari kecanduan judi *online* terhadap kehidupan mahasiswa. Dampak tersebut dapat mencakup aspek finansial, emosional, dan akademis. Penelitian oleh Price (2022) menunjukkan bahwa mahasiswa yang terlibat dalam perjudian *online* sering kali mengalami kesulitan keuangan, yang dapat menyebabkan stres dan kecemasan yang tinggi. Selain itu, kecanduan judi dapat mengganggu konsentrasi dan kinerja akademis, yang pada gilirannya dapat mempengaruhi masa depan mereka. Dengan mendeskripsikan pengalaman tersebut, Peneliti berharap dapat memberikan gambaran yang jelas tentang konsekuensi dari kecanduan judi *online*.

Salah satu aspek penting dari fenomenologi deskriptif adalah penekanan pada keaslian pengalaman individu. Peneliti harus berusaha untuk memahami dan menggambarkan pengalaman mahasiswa tanpa menghakimi atau memaksakan pandangan pribadi. Hal tersebut sejalan dengan prinsip-prinsip etika dalam penelitian, di mana peneliti harus menghormati dan melindungi hak-hak responden (Drolet et al., 2023). Dengan pendekatan tersebut, diharapkan hasil penelitian dapat memberikan kontribusi yang berarti bagi pemahaman tentang kecanduan judi *online* di kalangan mahasiswa, serta memberikan rekomendasi untuk intervensi yang lebih efektif.

Dalam konteks yang lebih luas, fenomenologi deskriptif juga dapat membantu dalam mengembangkan kebijakan dan program pencegahan yang lebih baik. Dengan memahami pengalaman mahasiswa yang terlibat dalam judi *online*, pihak berwenang dan lembaga pendidikan dapat merancang strategi yang lebih tepat sasaran untuk mengatasi masalah tersebut. Sebagai contoh, program pendidikan yang meningkatkan kesadaran tentang risiko perjudian dan menyediakan dukungan bagi mahasiswa yang mengalami masalah dapat menjadi langkah awal yang

penting dalam mengurangi prevalensi kecanduan judi *online* di kalangan mahasiswa.

Secara keseluruhan, fenomenologi deskriptif menawarkan pendekatan yang kuat untuk memahami kecanduan judi *online* di kalangan mahasiswa. Dengan menggali pengalaman subjektif mereka, Peneliti dapat memberikan wawasan yang lebih dalam mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi keterlibatan dalam perjudian, serta dampak yang ditimbulkan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap literatur yang ada dan membantu dalam pengembangan strategi pencegahan yang lebih efektif.

### **2.2.2 Komunikasi Interpersonal**

Berbagai ahli komunikasi telah menguraikan pengertian komunikasi interpersonal, salah satunya adalah Deddy Mulyana yang menyatakan dalam bukunya “Ilmu Komunikasi: suatu pengantar”. Mulyana (2000: 73) mendefinisikan komunikasi interpersonal sebagai interaksi yang berlangsung antara individu yang saling bertatap muka, sehingga memungkinkan setiap peserta untuk merespons reaksi satu sama lain secara langsung, baik melalui komunikasi verbal maupun non-verbal. Komunikasi interpersonal ini hanya melibatkan dua orang, seperti hubungan suami-istri, rekan sejawat, sahabat dekat, atau interaksi antara guru dan murid (Anggraini et al., 2022).

Komunikasi interpersonal adalah proses yang tidak dapat dihindari, memiliki tujuan, bersifat transaksional, multi-dimensi, dan tidak dapat diubah (Hargie, 2021). Tradisi yang berbeda dalam teori komunikasi adalah mengkonseptualisasikan apa yang terjadi sebagai proses pengiriman dan penerimaan pesan menurut (Stewart et al., 2005; DeVito, 2011). Menurut DeVito, komunikasi interpersonal adalah interaksi yang berlangsung antara dua orang yang memiliki hubungan yang jelas dan terhubung melalui berbagai cara. Contoh dari komunikasi interpersonal ini termasuk interaksi

antara seorang ibu dan anak, dokter dan pasien, serta dua individu dalam sebuah wawancara.

Perjudian online di kalangan remaja tidak hanya berdampak negatif pada individu, tetapi juga dapat menciptakan masalah sosial yang lebih luas. Kecanduan judi online sering kali mengakibatkan penurunan produktivitas, peningkatan angka kriminalitas, dan merusak tatanan sosial masyarakat (Montiel et al., 2021). Dalam konteks komunikasi interpersonal, masalah ini dapat memperburuk hubungan antarkeluarga dan teman, karena kecanduan judi sering kali menyebabkan ketidakjujuran dan konflik. Kerugian finansial akibat perjudian juga dapat membebani keluarga, menciptakan ketegangan dan mengganggu komunikasi yang sehat dalam komunitas (Novianto Puji Rahardjo et al., 2024).

Yusuf et.al (2019) mengindikasikan bahwa kecanduan game online berkaitan dengan komunikasi interpersonal dan interaksi sosial. Jadi, semakin tinggi tingkat kecanduan, semakin rendah kualitas komunikasi dan interaksi sosial. Sebaliknya, penelitian oleh Tobing (2021) menunjukkan hasil yang berbeda. Uji koefisien determinasi mengungkapkan bahwa pengaruh kecanduan game online terhadap komunikasi interpersonal siswa di SMK Telkom 2 Medan hanya sebesar 23,8%, menandakan bahwa kecanduan game online tidak berpengaruh signifikan terhadap komunikasi interpersonal siswa di sekolah tersebut pada tahun ajaran 2020/2021 (Andriana et al., 2024).

### **2.2.3 Patologi Sosial**

Patologi sosial adalah ilmu yang mempelajari gejala sosial yang dianggap sebagai masalah atau "sakit" akibat faktor-faktor sosial yang ada dalam masyarakat (Burlian, 2022). Patologi sosial mencakup penyimpangan sosial, terutama dalam konteks kenakalan remaja, yang dapat memberikan dampak negatif terhadap keseimbangan struktur sosial, lembaga agama, dan fungsinya, sehingga mengganggu ketertiban sosial. Untuk memulihkan

keteraturan tersebut, struktur dan fungsi institusi, sistem, dan norma sosial perlu berjalan secara seimbang (Sarwono, Psikologi Remaja, 1989).

Berbagai patologi sosial diungkap oleh para pakar ilmu sosial, yang merupakan masalah yang sering di negeri ini. Menurut Blackmar dan Billin (1923) dalam (Burlian, 2022), menyatakan bahwa patologi sosial merupakan kegagalan individu dalam menyesuaikan diri terhadap kehidupan sosial dan ketidakmampuan struktur dan intuisi sosial melakukan sesuatu bagi perkembangan kepribadian.

Patologi sosial merupakan konsep yang penting dalam memahami berbagai masalah yang muncul dalam masyarakat, dan dapat dibagi menjadi tiga kategori utama, sebagai berikut :

### **1) Konflik dan kesenjangan**

Konflik dan kesenjangan mencakup berbagai masalah sosial yang muncul akibat ketidakadilan dan ketidaksetaraan dalam masyarakat. Hal ini dapat meliputi kemiskinan yang melanda banyak individu dan keluarga, serta kesenjangan ekonomi yang menciptakan perbedaan mencolok antara kelompok kaya dan miskin.

### **2) Perilaku menyimpang**

Perilaku menyimpang merujuk pada tindakan atau kebiasaan yang dianggap menyimpang dari norma dan nilai yang berlaku dalam masyarakat. Hal ini mencakup berbagai bentuk kecanduan, seperti kecanduan obat terlarang, yang dapat merusak kesehatan fisik dan mental individu.

### **3) Perkembangan manusia**

Perkembangan manusia mencakup berbagai masalah yang dihadapi individu sepanjang siklus hidup mereka. Masalah keluarga, seperti perceraian, konflik, atau ketidakharmonisan, dapat mempengaruhi perkembangan emosional dan psikologis anak-anak.

Di Indonesia saat ini mengalami perubahan sosial yang sangat cepat sebagai akibat dari interaksi antara dua kebudayaan global. Perubahan ini dimungkinkan oleh kemajuan teknologi yang pesat. Percepatan perubahan

ini memiliki konsekuensi yang berdampak pada individu, psikologis, dan sosial. Inti dari perubahan ini merupakan kekuatan yang dapat berfungsi sebagai integrasi atau disorganisasi.

Perubahan sosial ini muncul karena terdapat peradaban tertentu yang berarti mengalami evolusi dari kebudayaan yang lama menjadi kebudayaan baru, salah satunya Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) serta unsur budaya lainnya. Menurut Wilbert E. Moore dalam buku Patologi Sosial mengatakan perubahan sosial sebagai perubahan struktur sosial, pola perilaku, dan perubahan sosial.

### **1) Perubahan Struktur Sosial**

Perubahan struktur sosial mengacu pada transformasi dalam cara masyarakat terorganisir, termasuk pergeseran dalam stratifikasi sosial, norma, dan nilai yang mendasari interaksi di dalam masyarakat. Dalam konteks patologi sosial, perubahan ini dapat menciptakan kondisi yang menyebabkan perilaku menyimpang, seperti kecanduan judi online. Misalnya, dengan meningkatnya aksesibilitas teknologi dan platform judi, struktur sosial yang sebelumnya lebih teratur dapat terganggu, mendorong individu untuk terlibat dalam perilaku yang berisiko.

### **2) Perubahan Organisasi Sosial**

Perubahan organisasi sosial merujuk pada transformasi dalam institusi dan kelompok sosial yang ada dalam masyarakat, seperti keluarga, komunitas, dan lembaga pendidikan. Ketika organisasi sosial mengalami perubahan, seperti penurunan peran keluarga dalam pengawasan dan pendidikan, atau ketika lembaga pendidikan tidak lagi mampu memberikan bimbingan yang efektif, individu mungkin lebih rentan terhadap perilaku patologis.

### **3) Perubahan Hubungan Sosial**

Perubahan hubungan sosial mencakup bagaimana interaksi antar individu dan kelompok dalam masyarakat berubah seiring waktu. Perubahan ini dapat disebabkan oleh berbagai faktor, termasuk perkembangan teknologi, urbanisasi, dan perubahan nilai-nilai budaya.

Dalam konteks patologi sosial, hubungan sosial yang terganggu dapat memicu individu untuk mencari koneksi di tempat lain.

Perubahan Sosial bersifat umum dan meliputi berbagai aspek dalam kehidupan masyarakat sampai pada perbedaan umur, tingkat pendidikan, dan hubungan antar warga. Menurut Selo Soemardjan menjelaskan bahwa perubahan sosial adalah perubahan yang berlangsung pada lembaga masyarakat dalam suatu komunitas yang memengaruhi sistem sosial, termasuk di dalamnya nilai-nilai, sikap, dan pola perilaku di antara kelompok-kelompok masyarakat (Burlian, 2022). Perubahan sosial bisa terjadi dengan 3 cara yaitu sebagai berikut :

- 1) **Planned (Direncanakan):** Perubahan sosial yang direncanakan adalah perubahan yang dilakukan dengan strategi dan tujuan tertentu.
- 2) **Progresive (Kemajuan):** Perubahan sosial yang bersifat progresif merujuk pada kemajuan yang dihasilkan dari inovasi, teknologi, atau peningkatan dalam kualitas hidup
- 3) **Positif dan Negatif :** Perubahan sosial dapat memiliki dampak positif dan negatif. Dampak positif mungkin termasuk peningkatan kesadaran tentang kesehatan mental dan dukungan sosial yang lebih baik untuk individu yang berjuang dengan kecanduan. Namun, dampak negatifnya bisa berupa peningkatan jumlah individu yang terlibat dalam perilaku menyimpang, seperti judi *online*, yang dapat mengakibatkan masalah sosial yang lebih luas, seperti peningkatan utang, masalah kesehatan mental, dan gangguan dalam hubungan sosial.

Secara teoritis penting untuk mengklasifikasikan masyarakat manusia ke dalam “spesies” (dan bahkan generasi) yang dibedakan berdasarkan bentuk-bentuk spesifik spesies, karakteristik, fungsi-fungsi yang sesuai, dan pola-pola karakteristik, atau kemungkinan-kemungkinan, perkembangan. Masyarakat manusia, atau tipe-tipe mereka, mengikuti pola perkembangan yang kurang lebih tetap yang serupa dengan tahapan-tahapan kehidupan organisme biologis. Semua masyarakat manusia adalah bagian dari spesies yang sama dalam arti bahwa mereka bersama-sama membentuk

satu proses universal perkembangan “manusia”, yang menjangkau berbagai zaman sejarah, di mana tidak ada pola tahap-tahap kehidupan yang spesifik yang berlaku untuk setiap masyarakat, melainkan sebaliknya (Neuhouser, 2022).

#### **2.2.4 Generasi Z**

Generasi Z, yang mencakup individu yang lahir antara tahun 1997 dan 2012, merupakan kelompok demografis yang tumbuh dalam era digital yang sangat maju. Mereka merupakan generasi pertama yang sepenuhnya terintegrasi dengan teknologi digital sejak usia dini, yang mempengaruhi cara mereka berinteraksi, belajar, dan mengakses informasi. Menurut Bhalla et al. (2021), Generasi Z dikenal sebagai *digital natives* karena mereka tidak hanya menggunakan teknologi, tetapi juga mengandalkannya dalam hampir seluruh aspek kehidupan mereka. Hal tersebut menciptakan pola perilaku dan nilai-nilai yang berbeda dibandingkan dengan generasi sebelumnya, seperti milenial.

Salah satu karakteristik utama Generasi Z adalah kemampuan mereka untuk beradaptasi dengan cepat terhadap perubahan teknologi. Mereka memiliki akses yang luas terhadap internet dan media sosial, yang memungkinkan mereka untuk terhubung dengan orang lain di seluruh dunia. Penelitian oleh Surat et al. (2021) menunjukkan bahwa penggunaan media sosial yang intensif di kalangan Generasi Z dapat mempengaruhi kesehatan mental mereka, dengan meningkatnya tingkat kecemasan dan depresi. Hal tersebut menjadi perhatian, khususnya ketika mempertimbangkan bahwa banyak dari mereka juga terlibat dalam aktivitas perjudian *online* yang semakin mudah diakses melalui platform digital. Generasi Z (Gen Z) menjadi salah satu kalangan yang termasuk menjadi pengguna internet yang kecanduan (*addicted user*) dengan durasi akses internet lebih dari tujuh jam dalam waktu sehari.

Generasi Z juga dikenal memiliki pandangan yang lebih terbuka dan inklusif terhadap berbagai isu sosial, seperti kesehatan mental, keberagaman, dan keadilan sosial. Mereka cenderung lebih sadar akan dampak sosial dari tindakan mereka dan lebih aktif dalam memperjuangkan perubahan. Menurut penelitian oleh (Luttrell & McGrath, 2021), Generasi Z memiliki keinginan yang kuat untuk berkontribusi pada masyarakat dan memperjuangkan isu-isu yang mereka anggap penting. Namun, dibalik semangat ini, terdapat tantangan besar yang dihadapi oleh generasi tersebut, termasuk tekanan untuk berhasil di dunia yang kompetitif dan kompleks.

Dalam konteks perjudian *online*, Generasi Z menunjukkan pola perilaku yang unik. Mereka lebih cenderung terlibat dalam perjudian *online* dibandingkan dengan generasi sebelumnya, sebagian besar karena kemudahan akses dan normalisasi perjudian melalui media sosial dan iklan digital. Penelitian oleh Alobidyeen (2023) menunjukkan bahwa Generasi Z lebih terbuka terhadap perjudian *online* sebagai bentuk hiburan, yang dapat menyebabkan peningkatan risiko kecanduan. Selain itu, mereka sering kali tidak menyadari risiko yang terkait dengan perjudian, yang dapat mengakibatkan konsekuensi finansial dan emosional yang serius.

Salah satu faktor yang mempengaruhi keterlibatan Generasi Z dalam perjudian *online* adalah pengaruh teman sebaya. Menurut penelitian oleh Savolainen et al. (2020), interaksi sosial di media sosial dapat mempengaruhi keputusan individu untuk terlibat dalam perilaku berisiko, termasuk perjudian. Generasi Z cenderung mencari validasi dan pengakuan dari teman-teman mereka, yang dapat mendorong mereka untuk mencoba perjudian *online* sebagai cara untuk diterima dalam kelompok sosial mereka. Hal ini menunjukkan bahwa faktor sosial memainkan peran penting dalam membentuk perilaku perjudian di kalangan generasi tersebut.

Selain itu, Generasi Z juga menghadapi tantangan dalam hal pendidikan dan kesadaran tentang risiko perjudian. Banyak dari mereka tidak mendapatkan pendidikan yang memadai mengenai perjudian yang bertanggung jawab, sehingga mereka mungkin tidak sepenuhnya

memahami konsekuensi dari tindakan mereka. Menurut penelitian oleh Evianti & Rosa (2024), pendidikan yang lebih baik tentang perjudian dan risiko yang terkait dapat membantu mengurangi prevalensi kecanduan di kalangan Generasi Z. Oleh sebab itu, penting bagi lembaga pendidikan dan pemerintah untuk mengembangkan program yang dapat meningkatkan kesadaran serta pemahaman tentang perjudian yang bertanggung jawab.

Dalam menghadapi tantangan tersebut, Generasi Z juga menunjukkan potensi untuk menjadi agen perubahan. Mereka memiliki kemampuan untuk memanfaatkan teknologi dan media sosial untuk menyebarkan informasi serta meningkatkan kesadaran tentang isu-isu yang mereka anggap penting. Sebagai contoh, kampanye *online* yang berfokus pada pencegahan kecanduan judi dapat menjangkau audiens yang lebih luas dan memberikan dukungan kepada mereka yang membutuhkan. Penelitian oleh Raymen (2019) menunjukkan bahwa penggunaan media sosial sebagai alat untuk pendidikan dan advokasi dapat menjadi strategi yang efektif dalam mengatasi masalah perjudian di kalangan Generasi Z.

Secara keseluruhan, Generasi Z merupakan kelompok dengan tantangan dan peluang tersendiri dalam konteks perjudian *online*. Mereka tumbuh dalam lingkungan yang sangat dipengaruhi oleh teknologi, yang mempengaruhi cara mereka berinteraksi dan membuat keputusan. Dengan pemahaman yang lebih baik tentang karakteristik dan perilaku Generasi Z, diharapkan dapat dikembangkan strategi yang lebih efektif untuk mencegah serta mengatasi kecanduan judi di kalangan mereka. Penelitian lebih lanjut dibutuhkan untuk mengeksplorasi lebih dalam tentang pengalaman dan persepsi Generasi Z terkait perjudian *online*, serta untuk mengidentifikasi intervensi yang paling efektif dalam mendukung mereka.

Perjudian *online* telah menjadi salah satu gaya hidup dari generasi muda dengan maraknya iklan perjudian dan banyaknya platform yang tersedia. Selain itu, perjudian sudah menjadi bagian dari gaya hidup orang-orang, cara mereka menghabiskan waktu, dan jenis hiburan yang mereka pilih (Raymen, 2019). Budaya perjudian yang terkait dengan identitas

membuat orang lebih cenderung bertaruh secara impulsif, berusaha untuk menutupi kerugian, dan menyebabkan biaya yang terus meningkat, serta utang yang perlahan-lahan menumpuk akibat perjudian yang sudah jadi kebiasaan.

Iklan yang sangat marak saat ini pada platform digital yaitu iklan judi *online*. Periklanan judi *online* fokus pada platform digital sosial media terkhususnya pada platform sosial media seperti Instagram dan Facebook. Sekarang, judi bisa dilakukan lewat internet, jadi kita bisa main kapan saja dan di mana saja. Dalam judi *online*, bukan cuma soal mencari keuntungan, tapi kita juga perlu pintar-pintar dalam menggunakan strategi agar bisa menang. Selain itu, untuk pembayaran, semuanya sudah serba *online*, jadi lebih praktis dan cepat. Ini bikin pengalaman berjudi jadi lebih mudah dan nyaman sehingga memudahkan generasi Z dalam melakukan perjudian *online* yang menjadikan hal tersebut menjadi gaya hidup pada generasi Z (Khresna Adityo Fathor et al., 2023).

### **2.2.5 Human-Computer Interaction**

*Human Computer Interaction* (HCI) merupakan disiplin ilmu yang mempelajari interaksi antara manusia dan komputer, dengan berfokus pada desain serta penggunaan sistem komputer yang efektif dan efisien. *Human Computer Interaction* mencakup berbagai aspek, seperti antarmuka pengguna, pengalaman pengguna, dan interaksi sosial yang terjadi dalam konteks penggunaan teknologi. Dalam era digital saat ini, *Human Computer Interaction* menjadi semakin penting, khususnya dalam konteks perjudian *online*, di mana interaksi antara pengguna dan platform perjudian dapat mempengaruhi perilaku dan pengalaman pengguna secara signifikan.

Salah satu aspek utama dari *Human Computer Interaction* adalah bagaimana teknologi dapat dirancang untuk memenuhi kebutuhan dan preferensi pengguna. Dalam konteks perjudian *online*, desain antarmuka yang intuitif dan menarik dapat meningkatkan pengalaman pengguna dan

mendorong keterlibatan yang lebih besar. Menurut penelitian oleh Jin & Xu (2020), pengalaman pengguna yang positif dapat meningkatkan kepuasan dan loyalitas pengguna terhadap suatu platform. Oleh sebab itu, pengembang platform perjudian *online* mempertimbangkan elemen-elemen desain yang dapat menarik perhatian pengguna, seperti visual yang menarik, navigasi yang mudah, dan fitur interaktif yang meningkatkan keterlibatan.

Interaksi teknologi dengan manusia dalam perjudian *online* juga melibatkan aspek psikologis yang kompleks. Penelitian oleh Meng & Leary (2021) menunjukkan bahwa elemen-elemen tertentu dalam desain antarmuka perjudian seperti penggunaan warna, suara, dan animasi dapat mempengaruhi perilaku perjudian pengguna. Sebagai contoh, penggunaan warna cerah dan suara yang menarik dapat menciptakan suasana yang menggembirakan, yang pada gilirannya dapat meningkatkan keinginan pengguna untuk terus bermain. Namun, hal tersebut juga dapat berkontribusi pada perilaku perjudian yang berisiko, di mana pengguna mungkin kehilangan kendali atas waktu dan uang yang mereka habiskan.

Selain itu, *Human-Computer Interaction* juga mencakup pemahaman tentang bagaimana pengguna berinteraksi dengan teknologi dalam konteks sosial. Dalam perjudian *online*, interaksi sosial dapat terjadi melalui fitur-fitur seperti *chat room*, forum, dan media sosial yang terintegrasi dalam platform perjudian. Penelitian oleh Sirola et al. (2021) menunjukkan bahwa interaksi sosial di platform perjudian *online* dapat mempengaruhi keputusan pengguna untuk terlibat dalam perjudian. Sebagai contoh, pengguna mungkin merasa terdorong untuk berjudi lebih banyak apabila mereka melihat teman-teman mereka aktif dalam perjudian atau apabila mereka terlibat dalam diskusi yang positif tentang pengalaman perjudian.

Namun, interaksi sosial tersebut juga dapat memiliki dampak negatif. Penelitian oleh Botella-Guijarro et al. (2020) menunjukkan bahwa tekanan dari teman sebaya dan norma sosial di lingkungan perjudian *online* dapat meningkatkan risiko kecanduan. Pengguna yang merasa tertekan

untuk mengikuti perilaku perjudian teman-teman mereka mungkin lebih cenderung untuk mengabaikan risiko dan batasan yang seharusnya mereka terapkan. Oleh sebab itu, penting bagi pengembang platform perjudian untuk mempertimbangkan dampak sosial dari fitur interaktif yang mereka tawarkan.

Dalam konteks *Human-Computer Interaction*, penting juga untuk mempertimbangkan aspek etika dalam desain platform perjudian *online*. Desain yang bertanggung jawab harus mempertimbangkan potensi risiko yang terkait dengan perjudian, khususnya bagi individu yang rentan terhadap kecanduan. Penelitian oleh Marionneau et al. (2023) menunjukkan bahwa platform perjudian yang menerapkan fitur-fitur perlindungan seperti batasan waktu dan pengingat untuk berhenti bermain dapat membantu mengurangi risiko kecanduan di kalangan pengguna. Dengan demikian, pengembang harus berkomitmen untuk menciptakan lingkungan perjudian yang aman dan bertanggung jawab.

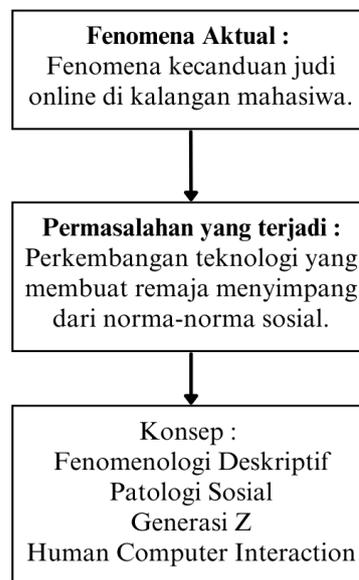
*Human-Computer Interaction* juga berperan dalam pengembangan teknologi baru yang dapat membantu dalam pencegahan dan pemulihan kecanduan judi. Sebagai contoh, aplikasi *mobile* yang dirancang untuk membantu pengguna melacak pengeluaran mereka dan memberikan informasi tentang risiko perjudian dapat menjadi alat yang berguna. Penelitian oleh Madara & Chang'orok (2024) menunjukkan bahwa teknologi dapat digunakan untuk meningkatkan kesadaran tentang perilaku perjudian yang sehat dan memberikan dukungan kepada individu yang berjuang dengan kecanduan. Dengan memanfaatkan prinsip-prinsip *Human-Computer Interaction*, aplikasi tersebut dapat dirancang untuk memberikan pengalaman pengguna yang positif dan informatif.

Secara keseluruhan, *Human Computer Interaction* memainkan peran penting dalam memahami dan mengelola interaksi antara manusia dan teknologi dalam konteks perjudian *online*. Desain antarmuka yang efektif, pemahaman tentang aspek psikologis dan sosial dari perjudian, serta

pertimbangan etika dalam pengembangan platform merupakan faktor-faktor penting yang dapat mempengaruhi perilaku pengguna.

### 2.3 Kerangka Pemikiran

Dengan latar belakang dan konsep-konsep yang sudah dipaparkan sebelumnya. Penelitian ini bermula atas rasa penasaran terhadap fenomena judi *online* di kalangan mahasiswa yang berada di Tangerang Selatan. Sering kali judi *online* menjadi masalah bagi para mahasiswa, yang dapat mengganggu bahkan menurunkan nilai akademik yang sedang dijalankan oleh para mahasiswa. Oleh karena itu, peneliti ini meneliti lebih lanjut terkait fenomena ini dengan melakukan penelitian kualitatif deskriptif dan metode fenomenologi. Adapun pada penelitian ini konsep fenomenologi deskriptif digunakan sebagai jembatan pemikiran untuk meneliti esensi fenomena judi *online* di kalangan mahasiswa di Tangerang Selatan. Untuk mempermudah proses penelitian ini, peneliti menyusun alur penelitian atau kerangka pemikiran sebagai berikut.



Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran  
Sumber: Data Perancang (2025)