

JUDI ONLINE DI KALANGAN MAHASISWA PROGRAM STUDI PEMBANGUNAN SOSIAL ANGKATAN 2022 FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK UNIVERSITAS MULAWARMAN (PERSPEKTIF FENOMENOLOGI)

Ekleisia Asa Christo Gurning¹, Novita Surya Ningsih²

Abstrak

Penelitian ini membahas dan meninjau pengalaman para mahasiswa mengenai dampak permainan judi online dalam Program Studi Pembangunan Sosial angkatan 2022 di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Mulawarman. Penelitian ini meneliti judi online sebagai suatu fenomena sosial yang memengaruhi kehidupan mahasiswa dalam berbagai aspek, seperti ekonomi, akademik, sosial, psikologis, dan perilaku. Peneliti menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Peneliti mengumpulkan data dengan cara mengamati, melakukan wawancara yang dalam, dan mencatat dokumen terkait. Penelitian ini melibatkan lima orang informan, terdiri dari empat informan utama yang merupakan mahasiswa Program Studi Pembangunan Sosial angkatan 2022 dan terlibat dalam bermain judi online, serta satu informan pendukung yang mengetahui aktivitas dari para informan utama tersebut. Peneliti memilih informan dengan cara purposive karena informan tersebut memiliki pengalaman dan memahami fenomena yang sedang diteliti. Penelitian ini menunjukkan bahwa para mahasiswa mengalami berbagai pengaruh setelah bermain judi online. Mahasiswa mengalami kerugian uang, kesulitan mengatur uang, motivasi turun, prestasi belajar menurun, serta perhatian dalam belajar berkurang. Mahasiswa sering kali menyembunyikan kebiasaan berjudi, mengurangi hubungan dengan orang-orang yang positif, dan lebih suka berada di lingkungan yang memiliki teman-teman dengan kebiasaan yang sama. Selain itu, mahasiswa juga merasa stres, cemas, sedih, dan kecewa karena kalah, serta cenderung bermain terus-menerus, sulit mengendalikan diri, dan mulai merasa judi online sudah jadi kebiasaan mereka. Penelitian ini menunjukkan bahwa bermain judi online tidak hanya memengaruhi kondisi uang mahasiswa, tetapi juga mengganggu perkembangan studi mereka, hubungan dengan teman-teman, kesehatan mental, serta cara mereka berperilaku dalam kehidupan sehari-hari.

Kata Kunci: Judi Online, Mahasiswa, Fenomenologi.

¹ Mahasiswa Program Studi Pembangunan Sosial, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Mulawarman. Email: eklesiagurning123@gmail.com

² Dosen Pembimbing Program Studi Pembangunan Sosial, Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Mulawarman

Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah banyak bagian dari kehidupan masyarakat. Kemudahan akses internet melalui ponsel membuat orang bisa lebih mudah mendapatkan informasi, berbicara dengan orang lain, belajar, serta melakukan berbagai kegiatan yang menyenangkan. Berdasarkan laporan Business of Apps tahun (2023), Indonesia memiliki sekitar 209,3 juta pengguna smartphone, dan rata-rata mereka menggunakan aplikasi digital selama 5,7 jam setiap hari. Kondisi itu menunjukkan bahwa teknologi digital sudah jadi bagian dari kehidupan sehari-hari masyarakat, termasuk para mahasiswa.

Mahasiswa adalah kelompok yang sering menggunakan teknologi digital dalam pembelajaran serta kegiatan sehari-hari mereka. Perkembangan teknologi sebaiknya digunakan untuk meningkatkan pengetahuan, kemampuan, dan hasil belajar akademik. Namun, bukan berarti semua mahasiswa bisa menggunakan teknologi dengan bijak. Kemudahan dalam mengakses internet justru membuat sebagian mahasiswa terlibat dalam kegiatan yang memiliki dampak negatif, salah satunya adalah bermain judi online.

Fenomena berjudi online di Indonesia semakin berkembang dengan meningkatnya jumlahnya secara signifikan. Berbagai macam permainan seperti judi slot, taruhan olahraga, kasino online, dan jenis permainan lainnya bisa dengan mudah diakses menggunakan smartphone. Kemudahan dalam mengakses permainan, promosi yang menarik, serta harapan mendapatkan keuntungan dengan cepat menjadi beberapa hal yang mendorong seseorang untuk mencoba bermain judi online, seperti yang dikemukakan oleh Nugraha pada tahun 2022. Kondisi tersebut membuat permainan taruhan online tidak hanya dilakukan oleh orang awam, tetapi juga mulai diakses oleh kalangan mahasiswa (Pramita dkk., 2024).

Fenomena itu juga ditemukan pada mahasiswa program studi pembangunan sosial angkatan 2022 di fakultas ilmu sosial dan ilmu politik universitas mulawarman. Berdasarkan pengamatan, ada beberapa mahasiswa yang terlihat bermain judi slot dan berpartisipasi dalam taruhan olahraga melalui ponsel, baik di dalam maupun di luar lingkungan kampus. Aktivitas tersebut tidak hanya memengaruhi kondisi ekonomi mahasiswa, tetapi juga menyebabkan penurunan motivasi dan konsentrasi belajar, gangguan dalam hubungan sosial, munculnya tekanan psikologis, serta perubahan dalam perilaku sehari-hari.

Kerangka Dasar Teori

Perspektif Fenomenologi Alfred Schutz

Perspektif fenomenologi Alfred Schutz menjadi kerangka dasar teori buat memahami makna pengalaman mahasiswa yang terlibat pada judi online. Schutz memandang bahwa tindakan manusia tidak dapat dipahami hanya dari

perilaku yang tampak, namun harus dilihat melalui makna subjektif yang dibangun berdasarkan pengalaman hidup (lifeworld) dan pengetahuan yang dimiliki individu (stock of knowledge). oleh karena itu, fenomenologi digunakan buat mengungkap bagaimana mahasiswa memberikan makna terhadap pengalaman mereka selama terlibat dalam aktivitas judi online.

Menurut Alfred Schutz, setiap tindakan individu didorong oleh dua motif, yaitu *because motive* dan *in-order-to motive*. *Because motive* mengungkapkan latar belakang atau pengalaman masa kemudian yang mendorong seseorang melakukan suatu tindakan, sedangkan *in-order-to motive* mengungkapkan tujuan yang ingin dicapai melalui tindakan tadi. pada konteks penelitian ini, kedua konsep tadi digunakan untuk menganalisis alasan mahasiswa mulai bermain judi online, tujuan yang ingin mereka capai, serta bagaimana mereka memaknai berbagai pengalaman yang timbul selama terlibat dalam aktivitas tersebut.

Melalui perspektif fenomenologi Alfred Schutz, penelitian ini tidak hanya mendeskripsikan akibat ekonomi, akademik, sosial, psikologis, serta perilaku yang dialami mahasiswa, tetapi juga menjelaskan makna subjektif di balik pengalaman tersebut. menggunakan demikian, penelitian ini berupaya menyampaikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai fenomena judi online di kalangan mahasiswa acara Studi Pembangunan Sosial Angkatan 2022 Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Mulawarman sesuai sudut pandang pengalaman hayati para informan.

Judi Online

Permainan judi online adalah jenis perjudian yang dilakukan dengan menggunakan alat elektronik dan memanfaatkan koneksi internet. Permainan judi adalah aktivitas di mana seseorang menggadaikan uang atau barang tertentu pada suatu pilihan dengan harapan mendapatkan untung jika pilihan tersebut menang. Yang kalah akan kehilangan taruhan yang sudah mereka pasang. Perkembangan teknologi informasi dan akses internet yang mudah membuat permainan judi tidak lagi dilakukan secara langsung, tetapi bisa dimainkan kapan saja dan di mana saja menggunakan *smartphone* atau perangkat digital lainnya.

Dalam penelitian ini, judi online diartikan sebagai kegiatan berjudi yang dilakukan oleh mahasiswa program studi pembangunan sosial angkatan 2022 di fakultas ilmu sosial dan ilmu politik universitas mulawarman melalui berbagai jenis platform digital. Keterlibatan mahasiswa dalam bermain judi online dipengaruhi oleh beberapa hal, seperti rasa penasaran, pengaruh dari teman-teman sebaya, kemudahan dalam mengakses situs perjudian, serta harapan untuk mendapatkan untung secara cepat. Faktor-faktor itu mendorong mahasiswa untuk mencoba bermain judi online, sehingga akhirnya aktivitas tersebut menjadi sesuatu yang dilakukan terus-menerus.

Jenis Jenis Judi Online

Permainan judi online bisa dimainkan melalui internet dan memiliki berbagai macam jenis permainan yang tersedia. Hasan dkk.(2022) menyebutkan bahwa bentuk perjudian online mencakup permainan slot, poker online, taruhan olahraga, kasino, taruhan esports, serta berbagai jenis permainan lainnya yang memanfaatkan faktor taruhan dan ketidakpastian hasil. Perkembangan teknologi informasi membuat berbagai jenis permainan tersebut semakin gampang diakses oleh masyarakat melalui perangkat digital.

Perkembangan teknologi informasi membuat berbagai macam permainan judi online semakin mudah dijangkau oleh orang-orang. Kemudahan ini membuat permainan judi online tidak hanya dimainkan oleh orang biasa, tetapi juga mulai diakses oleh kalangan mahasiswa. Akses yang gampang, promosi yang menarik, dan adanya berbagai metode pembayaran digital menjadi alasan yang mendorong peningkatan aktivitas berjudi secara online.

Dampak- Dampak Judi Online

Permainan judi online bisa memberikan pengaruh yang saling terkait dalam hidup seseorang. Dampak itu tidak hanya mengubah kondisi ekonomi, tetapi juga mengganggu kehidupan belajar, hubungan dengan orang lain, keadaan mental, dan cara seseorang berperilaku. Dampak yang dialami seseorang bisa besar atau kecil, tergantung pada seberapa sering dan berat mereka bermain judi online. Semakin sering seseorang bermain judi, semakin tinggi kemungkinan menghadapi masalah-masalah dalam kehidupan sehari-hari.

Kerugian ekonomi adalah salah satu akibat yang paling sering dialami oleh para pemain judi online. Keinginan untuk mendapatkan untung cepat membuat seseorang terus bertaruh meskipun sudah mengalami kerugian. Kondisi itu bisa membuat sulit mengatur uang, pengeluaran semakin bertambah, dan muncul hasrat untuk mengembalikan uang yang sudah hilang dengan terus bermain judi.

Selain mengganggu kondisi ekonomi, permainan judi online juga memengaruhi kehidupan belajar para mahasiswa. Mahasiswa yang bermain judi online biasanya merasa semangat belajarnya berkurang, sulit fokus dalam kuliah, dan terlambat menyelesaikan tugasnya. Bermain judi secara terus-menerus membuat mahasiswa lebih fokus pada permainan daripada tugas-tugas belajarnya.

Hubungan sosial dan kondisi mental mahasiswa bisa berubah karena mereka terlibat dalam berjudi online. Mahasiswa biasanya menyembunyikan kebiasaan berjudi yang ada di keluarga atau lingkungan sekitarnya dan lebih suka berbicara atau bersosialisasi dengan teman-teman yang memiliki kebiasaan yang sama. Di sisi lain, menang dalam berjudi membuat seseorang merasa senang dan lebih percaya diri, sementara kalah bisa membuat stres, tegang, sedih, dan

kecewa. Pengalaman itu kemudian memengaruhi cara berpikir mahasiswa hingga sulit mengendalikan hasrat untuk berhenti bermain dan akhirnya membuat bermain judi online menjadi kebiasaan dalam kehidupan sehari-hari.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode fenomenologi. Peneliti menggunakan metode ini untuk memahami secara dalam pengalaman mahasiswa mengenai dampak permainan judi online di Program Studi Pembangunan Sosial angkatan 2022, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Mulawarman. Hasil penelitian disajikan dalam bentuk cerita yang menggambarkan pengalaman yang diceritakan oleh para sumber informasi. Peneliti mengumpulkan data dengan cara mengamati, melakukan wawancara yang mendalam, dan mencatat berbagai dokumen yang relevan. Peneliti memilih informan dengan cara purposive sampling, yaitu memilih informan secara sengaja berdasarkan kriteria yang sesuai dengan tujuan penelitian.

Informan dalam penelitian ini ada lima orang, yaitu empat informan utama yang merupakan mahasiswa Program Studi Pembangunan Sosial angkatan 2022 dan terlibat dalam bermain judi online, serta satu informan pendukung yang mengetahui kegiatan para informan utama. Mereka dipilih karena memiliki pengalaman dan informasi yang sesuai dengan topik penelitian. Data yang telah dikumpulkan selanjutnya dianalisis dengan cara mengurangi data, menyajikan data, dan membuat kesimpulan agar memahami pengaruh permainan judi online terhadap aspek ekonomi, akademik, sosial, psikologis, dan perilaku mahasiswa

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Analisis data dalam penelitian ini berfokus pada lima makna pengalaman yang dialami mahasiswa setelah mereka terlibat dalam bermain judi online. Makna dari pengalaman tersebut mencakup makna dalam hal ekonomi, makna dalam hal akademik, makna dalam hal sosial, makna dalam hal psikologis, serta makna dalam hal perilaku.

1. Makna Pengalaman Ekonomi

Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterlibatan mahasiswa dalam judi online berawal asal adanya tekanan ekonomi serta keinginan memperoleh tambahan penghasilan dalam waktu singkat. seluruh informan memaknai judi online menjadi alternatif untuk mengatasi keterbatasan keuangan, terutama waktu menghadapi kebutuhan sehari-hari. Pengalaman memperoleh kemenangan di termin awal menumbuhkan keyakinan bahwa judi online bisa memberikan laba secara cepat. namun, seiring berjalannya saat, kemenangan tersebut tidak berlangsung secara konsisten. Kekalahan yang dialami secara

berulang mengakibatkan informan mengalami kerugian finansial, kehilangan uang yang dimiliki, serta semakin sulit mengendalikan pengeluaran buat berjudi.

Temuan tadi membagikan bahwa pengalaman ekonomi mahasiswa mengalami perubahan makna. pada awalnya, judi online dipahami menjadi solusi atas tekanan ekonomi, tetapi sehabis mengalami berbagai kerugian, informan memaknainya sebagai kegiatan yang justru memperburuk kondisi keuangan mereka. dalam perspektif fenomenologi Alfred Schutz, kondisi tadi memberikan adanya *because motive* berupa tekanan kebutuhan ekonomi yang mendorong mahasiswa mencoba judi online, sedangkan *in-order-to motive* tercermin dari asa memperoleh keuntungan secara instan. Pengalaman kemenangan serta kekalahan yang dialami lalu membentuk pemaknaan baru bahwa judi online tidak lagi menjadi solusi ekonomi, melainkan sumber permasalahan finansial.

2. Makna Pengalaman Akademik

Hasil penelitian memberikan bahwa keterlibatan mahasiswa pada judi online memberikan pengaruh terhadap kehidupan akademik. Informan mengakui bahwa aktivitas berjudi menyebabkan berkurangnya konsentrasi saat mengikuti perkuliahan, menurunnya motivasi belajar, keterlambatan dalam merampungkan tugas, dan berkurangnya tanggung jawab menjadi mahasiswa. Sebagian besar saat luang yang sebelumnya dipergunakan buat belajar mulai dialihkan buat mengakses perangkat lunak judi online sehingga Mengganggu proses pembelajaran.

Berdasarkan perspektif fenomenologi Alfred Schutz, pengalaman tersebut menunjukkan bahwa tindakan mahasiswa ditentukan oleh tujuan memperoleh keuntungan melalui judi online sebagai akibatnya aktivitas akademik tidak lagi sebagai prioritas utama. Seiring berjalannya waktu, para informan menyadari bahwa keterlibatan dalam judi online justru berdampak negatif terhadap proses perkuliahan dan pencapaian akademik mereka. Pengalaman tersebut membuat pemaknaan bahwa keuntungan yang diharapkan tidak sebanding dengan penurunan kualitas belajar serta tanggung jawab sebagai mahasiswa.

3. Makna Pengalaman Sosial

Hasil penelitian memberikan bahwa keterlibatan pada judi online memengaruhi hubungan sosial mahasiswa menggunakan keluarga, sahabat, juga lingkungan lebih kurang. Informan mengaku sebagai lebih tertutup dan berusaha menyembunyikan aktivitas berjudi karena khawatir memperoleh penilaian negatif berasal orang lain. Selain itu, beberapa informan mulai mengenal judi online melalui lingkungan pergaulan, pengalaman sahabat, serta gambaran iklan

di media umum. kondisi tadi membagikan bahwa lingkungan sosial memiliki peran penting dalam membentuk pengetahuan awal (stock of knowledge) mengenai judi online.

Pada perspektif Alfred Schutz, pengalaman sosial tersebut menunjukkan bahwa tindakan mahasiswa dibentuk melalui proses intersubjektif yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari (lifeworld). Pengetahuan tentang judi online diperoleh asal hubungan dengan lingkungan, lalu dimaknai secara tidak sama sang setiap informan sinkron pengalaman yg mereka alami. selesainya merasakan berbagai konsekuensi sosial, mahasiswa memaknai bahwa judi online membentuk hubungan sosial sebagai kurang terbuka serta mengurangi intensitas interaksi dengan lingkungan lebih kurang.

4. Makna Pengalaman Psikologis

Hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa mengalami perubahan syarat psikologis setelah terlibat dalam judi online. Sebagian informan menjadikan judi online sebagai wahana buat mengurangi rasa jenuh, tekanan akademik, juga beban kehidupan sehari-hari. namun, keterlibatan tadi justru memunculkan banyak sekali akibat psikologis, mirip kecemasan, kegelisahan, penyesalan, menurunnya motivasi, dan tekanan emosional yg semakin akbar saat mengalami kekalahan.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa judi online hanya memberikan kenyamanan sementara, sedangkan dalam jangka panjang justru menaikkan tekanan psikologis. kondisi ini sejalan menggunakan konsep mood modification pada adiksi perilaku, di mana judi dipergunakan buat membarui suasana hati sesaat, tetapi akhirnya mengakibatkan tekanan emosional baru. dalam perspektif fenomenologi, pengalaman tersebut membuat pemaknaan bahwa judi online bukan lagi media hiburan, melainkan sumber munculnya banyak sekali permasalahan psikologis.

5. Makna Pengalaman Perilaku

Hasil penelitian membagikan bahwa keterlibatan pada judi online menyebabkan perubahan sikap mahasiswa. Meskipun semua informan mengetahui bahwa judi online artinya kegiatan yang dilarang, mereka permanen bermain karena dipengaruhi oleh tekanan ekonomi, rasa ingin tahu, imbas lingkungan, dan asa memperoleh keuntungan. Kekalahan yang dialami tidak menghentikan kegiatan berjudi, tetapi justru mendorong sebagian informan buat terus bermain menggunakan asa dapat mengembalikan kerugian yang telah dialami (chasing losses).

Dalam perspektif fenomenologi Alfred Schutz, sikap tersebut membagikan bahwa tindakan mahasiswa ditentukan oleh pengalaman masa kemudian (because motive) dan harapan masa depan (in-order-to motive). Pengalaman memperoleh kemenangan di awal permainan membuat keyakinan

bahwa kerugian bisa dipulihkan melalui permainan berikutnya. di sisi lain, temuan ini juga menunjukkan adanya kecenderungan conflict dan relapse sebagaimana dijelaskan dalam konsep adiksi sikap Griffiths, sehingga keterlibatan mahasiswa pada judi online tidak lagi dipahami menjadi aktivitas hiburan semata, tetapi telah mengarah di pola sikap yang sulit dikendali.

Pembahasan

1. Makna Pengalaman Ekonomi

Temuan penelitian menunjukkan bahwa pengalaman ekonomi menjadi salah satu alasan primer mahasiswa mulai terlibat pada judi online. Tekanan kebutuhan finansial sehari-hari mendorong informan memandang judi online sebagai alternatif buat memperoleh penghasilan tambahan secara cepat. dalam perspektif Alfred Schutz, syarat tersebut ialah because motive, yaitu pengalaman ekonomi yang melatarbelakangi tindakan informan. sementara itu, harapan memperoleh keuntungan besar dalam saat singkat adalah in-order-to motive yang menjadi tujuan mereka ketika mulai berjudi.

Tetapi, pengalaman yang diperoleh para informan membagikan bahwa harapan tersebut tidak sesuai dengan kenyataan. Kemenangan di awal permainan hanya bersifat sementara, sedangkan kekalahan yang terjadi secara berulang justru menimbulkan kerugian finansial dan memperberat kondisi ekonomi mahasiswa. Pengalaman tadi membuat pemaknaan baru bahwa judi online bukan solusi atas masalah ekonomi, melainkan asal munculnya problem keuangan yang semakin kompleks. Perubahan makna ini menunjukkan bahwa pengalaman hayati (lifeworld) berperan pada membentuk cara mahasiswa memahami konsekuensi asal tindakan yg mereka lakukan.

2. Makna Pengalaman Akademik

Penelitian membagikan bahwa keterlibatan dalam judi online berpengaruh terhadap kegiatan akademik mahasiswa. Intensitas bermain menyebabkan berkurangnya konsentrasi waktu mengikuti perkuliahan, menurunnya motivasi belajar, serta berkurangnya tanggung jawab pada menuntaskan tugas akademik. kegiatan berjudi yg awalnya dilakukan buat memperoleh keuntungan lambat laun menggeser prioritas mahasiswa berasal kegiatan akademik menuju kegiatan perjudian.

Dalam perspektif fenomenologi Alfred Schutz, perubahan tadi memberikan bahwa tindakan mahasiswa dibuat sang tujuan yang ingin dicapai melalui judi online. tapi, pengalaman selama terlibat pada perjudian akhirnya membuat kesadaran baru bahwa laba yg dibutuhkan tidak sebanding dengan dampak terhadap prestasi akademik. menggunakan demikian, pengalaman akademik yang dialami informan sebagai proses pembentukan makna tentang pentingnya tanggung jawab menjadi mahasiswa.

3. Makna Pengalaman Sosial

Hasil penelitian memberikan bahwa pengalaman sosial mahasiswa tidak terlepas dari pengaruh lingkungan pergaulan. Sebagian informan mengenal judi online melalui teman sebaya, cerita tentang kemenangan, maupun gambaran iklan pada media umum. syarat tersebut memberikan bahwa stock of knowledge mengenai judi online dibuat melalui proses interaksi sosial yg berlangsung pada kehidupan sehari-hari.

Setelah terlibat pada judi online, hubungan sosial mahasiswa pula mengalami perubahan. Informan cenderung lebih tertutup terhadap keluarga juga lingkungan sekitar karena khawatir memperoleh penilaian negatif. Temuan ini memperlihatkan bahwa pengalaman sosial tidak hanya sebagai faktor awal keterlibatan pada judi online, tetapi pula memengaruhi cara mahasiswa memaknai hubungan sosial selesainya mengalami berbagai konsekuensi berasal aktivitas perjudian.

4. Makna Pengalaman Psikologis

Pengalaman psikologis yang dialami mahasiswa membagikan bahwa judi online di awalnya digunakan menjadi wahana untuk mengurangi kejenuhan, tekanan akademik, juga problem ekonomi serta sosial. akan tetapi, keterlibatan yang berulang justru memunculkan kecemasan, kegelisahan, penyesalan, serta menurunnya motivasi diri. syarat tadi memberikan bahwa perubahan psikologis yang dialami informan berkembang seiring dengan pengalaman yang mereka alami selama berjudi.

Temuan ini juga sejalan menggunakan konsep mood modification pada teori adiksi sikap Griffiths (2005), yaitu penggunaan kegiatan eksklusif sebagai cara mengubah suasana hati. Meskipun judi online bisa menyampaikan ketenangan ad interim, imbas tadi tidak berlangsung lama karena kekalahan yang dialami justru mengakibatkan tekanan psikologis baru yang lebih akbar. oleh karena itu, pengalaman psikologis mahasiswa menunjukkan bahwa judi online tidak memberikan penyelesaian terhadap persoalan yang dihadapi, melainkan memperburuk kondisi emosional mereka.

5. Makna Pengalaman Perilaku

Penelitian memberikan bahwa keterlibatan pada judi online turut memengaruhi perubahan sikap mahasiswa. Meskipun informan menyadari bahwa judi online bertentangan dengan tata cara sosial serta aturan yang berlaku, mereka tetap bermain karena dipengaruhi sang tekanan ekonomi, rasa ingin memahami, imbas lingkungan, dan harapan memperoleh keuntungan.

Pengalaman kemenangan di awal permainan memperkuat keyakinan bahwa kerugian dapat dipulihkan melalui permainan berikutnya.

Dalam perspektif Alfred Schutz, sikap tadi ialah hasil dari pengalaman masa lalu (*because motive*) dan tujuan yang ingin dicapai (*in-order-to motive*). Selain itu, pola sikap informan juga memperlihatkan karakteristik *conflict* serta relapse sebagaimana dijelaskan sang Griffiths (2005). pertarungan muncul saat mahasiswa menyadari bahwa judi online adalah aktivitas yang dihentikan, namun permanen melakukannya, sedangkan relapse terlihat berasal kesamaan buat terus bermain guna mengembalikan kerugian (*chasing losses*). Temuan ini membagikan bahwa keterlibatan mahasiswa sudah berkembang berasal sekadar kegiatan hiburan menjadi perilaku yang mengarah pada ketergantungan.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang dampak permainan judi online terhadap mahasiswa Program Studi Pembangunan Sosial Angkatan 2022 Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Mulawarman, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa menganggap ikut bermain judi online sebagai pengalaman yang membawa perubahan dalam berbagai aspek kehidupan mereka. Perubahan itu tidak hanya terkait dengan kondisi ekonomi, tetapi juga berdampak pada kehidupan belajar, hubungan dengan orang lain, kondisi mental, dan cara berperilaku sehari-hari.

Pertama, makna pengalaman ekonomi menunjukkan bahwa mahasiswa awalnya melihat judi online sebagai cara untuk mendapatkan keuntungan dan memenuhi kebutuhan ekonomi dalam waktu yang singkat. Namun, pengalaman yang dialami justru menunjukkan bahwa kegiatan tersebut justru membuat keuangan menjadi lebih sulit, menghabiskan lebih banyak uang, dan menyebabkan kesulitan dalam mengatur keuangan karena adanya keinginan untuk memulihkan kerugian yang telah terjadi.

Kedua, pengalaman akademik menunjukkan bahwa terlibat dalam bermain judi online menyebabkan semangat belajar menjadi berkurang, fokus selama kuliah menurun, tugas terlambat selesai, serta nilai akademik memburuk. Aktivitas berjudi membuat mahasiswa lebih fokus pada permainan daripada tugas belajarnya.

Ketiga, makna pengalaman sosial menunjukkan adanya perubahan dalam cara mahasiswa berinteraksi dengan lingkungan sekitar mereka. Mahasiswa seringkali menyembunyikan kebiasaan berjudi, mengurangi hubungan dengan lingkungan yang memberikan dampak baik, dan lebih sering berinteraksi dengan teman-teman yang memiliki kebiasaan yang sama.

Keempat, makna pengalaman psikologis menunjukkan bahwa mahasiswa merasa senang ketika berhasil menang, namun juga merasa stres, cemas, sedih, dan kecewa ketika mengalami kekalahan. Pengalaman itu

memengaruhi perasaan seseorang dan cara mahasiswa menghadapi masalah yang mereka alami.

Kelima, makna pengalaman perilaku menunjukkan bahwa para mahasiswa mengalami perubahan cara berperilaku setelah mereka terlibat dalam bermain judi online. Permainan judi dilakukan terus-menerus, sulit dibatasi, dan perlahan-lahan menjadi bagian dari rutinitas sehari-hari. Pengalaman kemenangan pada awal permainan membentuk keyakinan untuk terus bermain dengan harapan dapat memperoleh keuntungan atau mengembalikan kerugian yang telah dialami.

Saran/Rekomendasi

Penelitian ini memberikan beberapa saran untuk mengurangi pengaruh negatif permainan judi online yang ada di kalangan mahasiswa Program Studi Pembangunan Sosial angkatan 2022, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Mulawarman. Saran ini untuk mahasiswa, keluarga, serta pihak Program Studi dan Fakultas. Setiap orang diharapkan bisa bekerja sama dengan aktif untuk mencegah dan mengurangi mahasiswa yang terlibat dalam bermain judi online.

1. Mahasiswa: diingatkan agar lebih bijak dalam menggunakan teknologi digital dan tidak menggunakan judi online sebagai cara mendapatkan keuntungan atau mengatasi masalah ekonomi. Mahasiswa diharapkan lebih sering berpartisipasi dalam berbagai kegiatan akademik, organisasi, atau kegiatan positif lainnya agar waktu senggang bisa digunakan untuk meningkatkan kemampuan dan capaian prestasi.
2. Keluarga: diwajibkan untuk meningkatkan komunikasi, perhatian, dan pengawasan terhadap kegiatan mahasiswa. Dukungan dari keluarga merupakan hal penting yang membantu memberikan semangat, mendukung mahasiswa dalam menghadapi masalah yang dihadapinya, dan mencegah mereka terlibat atau kembali melakukan kebiasaan bermain judi online.
3. Program Studi Pembangunan Sosial dan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Mulawarman: diharapkan bisa membantu memperkuat pemahaman masyarakat tentang bahaya judi online dengan cara melakukan sosialisasi, seminar, atau kegiatan pembinaan kepada mahasiswa. Selain itu, kampus diharapkan meningkatkan pelayanan bimbingan dan konseling bagi mahasiswa yang mengalami masalah karena terlibat dalam permainan judi online.
4. Pemerintah: diharapkan terus memperketat pengawasan terhadap penyebaran situs dan aplikasi judi online serta semakin giat melakukan sosialisasi kepada masyarakat mengenai bahaya dan dampak negatif dari perjudi secara online. Langkah tersebut diharapkan dapat membatasi

akses masyarakat, terutama mahasiswa, terhadap kegiatan berjudi secara daring.

Daftar Pustaka

- Business of Apps. (2023). *Indonesia app market statistics*.
- Creswell, J. W. (2009). *Research Design: Qualitative, Quantitative And Mixed Methods Approaches*. Sage Publication.
- Costigliola, F. C. (2019). *Awkward Dominion*. Cornell University Press.
<https://doi.org/10.7591/9781501721144-016>
- Dalle, J. (2020). *Pemanfaatan internet dalam kehidupan masyarakat modern*. Prenada Media.
- Fayyaza, K., Muhammad, A., Alfarel, A., Pratama, M. R., & Putra, M. R. (2024). Pengaruh judi online terhadap kehidupan sosial mahasiswa masyarakat Indonesia. *Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 2(11), 787–792.
- Hasan, M., dkk. (2022). Fenomena perjudian daring di era digital. *Jurnal Sosial Humaniora*, 5(2), 112–120.
- Jadidah, I. T., Lestari, U. M., Smanah Fatiha, K. A., Riyani, R., Neli, & Wulandari, C. A. (2023). Analisis maraknya judi online di masyarakat. *Jurnal Ilmu Sosial dan Budaya Indonesia*, 1(1), 20–27.
- Muchtar Nurwahidzain. (2024). Perjudian sebagai bentuk penyimpangan sosial dalam masyarakat.
- Mhd. Ishaq Abdush Shabur1, T. R. M. R. (2022). Judi Sepak Bola Online Pada Kalangan Mahasiswa Muslim Di Universitas Islam Riau. *Jurnal Cakrawala Ilmiah*, 1 (7), 1626–1632.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2020). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*. Sage Publications.
- Nugraha, B. D. (2022). *Fenomena judi online pada mahasiswa*. Universitas Islam Riau.
- Pramita, A. D., dkk. (2024). Pengaruh judi online terhadap kehidupan mahasiswa UNNES khususnya dampak psikologis dan akademis. *Jurnal Majemuk*, 3(4), 662–672
- Schutz, Alfred. The Phenomenology of the Social World. (1967). *The Phenomenology of the Social World*. Evanston: Northwestern University Press.