

GENERASI Z DAN SITUS JUDI ONLINE (Studi Kasus Ketergantungan Media dalam Perilaku Judi Online Slot di Kalangan Mahasiswa UNS)

Jagat Afghani Gangsar Sutrisna¹, Prahastiwi Utari^{2*}

^{1,2} Program Studi Ilmu Komunikasi, FISIP, Universitas Sebelas Maret, Indonesia

Abstract

This study examines online gambling addiction among university students, focusing on the prevalence of online gambling sites among Generation Z. The background of this research is based on the negative impact of online gambling behavior on students' real lives, which not only disrupts social norms but also affects their psychological well-being. To analyze this phenomenon, the study applies the Media Dependency Theory by Sandra Ball-Rokeach and Melvin DeFleur. This theory is used to understand how media influences perception, shapes thinking patterns, and fosters individual dependence on online gambling sites. This study employs a qualitative method with a phenomenological approach to identify the characteristics of online gambling sites, including various slot games offered and aggressive promotional strategies conducted by promoters or "hunters," both directly and through digital platforms. The findings reveal that online gambling has become normalized within student social culture, where it is perceived not only as a form of entertainment but also as part of daily social interactions. Additionally, the evident impacts on students' lifestyles – such as disrupted sleep patterns, financial mismanagement, and dependence on loans – indicate an increasing level of addiction. This research contributes significantly to understanding the multifaceted impact of online gambling and its implications for students' lives at the cognitive, affective, and behavioral levels.

Keywords:

Online Gambling, Media Dependency, Students

Pendahuluan

Internet telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan modern. Sejak pertama kali diperkenalkan pada tahun 1989, perkembangan internet terus mengalami percepatan dan kini telah menjadi bagian penting dari gaya hidup masyarakat. Hampir setiap aktivitas manusia modern, mulai dari pekerjaan hingga hiburan, dapat dilakukan melalui internet. Peran internet yang semakin penting dalam kehidupan sehari-hari tercermin dari besarnya jumlah pengguna yang terus meningkat setiap tahun. Berdasarkan laporan hasil Survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), tingkat penetrasi internet di Indonesia pada tahun 2024 mencapai 79,5%, dengan 221,5 juta jiwa penduduk terkoneksi dengan internet (diambil dari <https://www.apjii.or.id/>).

* Corresponding Author: Prahastiwi Utari, prahastiwi@staff.uns.ac.id

Peningkatan tren penggunaan internet semakin terlihat pada masa pandemi Covid-19 antara tahun 2020 hingga 2022. Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) dan Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM) yang diterapkan pemerintah mendorong masyarakat untuk memanfaatkan teknologi internet dalam berbagai aspek kehidupan, seperti pada bidang ekonomi dengan kebijakan Work From Home (WFH). Selain itu, munculnya proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) dengan menggunakan sistem jaringan (daring) berpengaruh pada proses Pendidikan di Indonesia dan masih dilakukan hingga saat ini (Matdio Siahaan, 2020). Kondisi ini menyebabkan lonjakan pengguna internet, dari 73,7% pada awal pandemi menjadi 77,01% di akhir tahun 2022 (APJII, 2024). Internet terbukti menjadi solusi yang cepat dan efisien dalam mendukung aktivitas sehari-hari selama masa pandemi (Dewi Maharani, dkk, 2021).

Tidak hanya berdampak pada perilaku individu, kecanduan internet juga dapat mempengaruhi moral, pola interaksi, dan komunikasi sosial. Penelitian pada pelajar Sekolah Menengah Atas (SMA) di Jatinangor, Jawa Barat, menunjukkan hampir separuh dari responden mengalami kecanduan media sosial dengan tingkat tinggi (Aprilia, 2020). Kebiasaan ini berdampak pada penurunan motivasi belajar, perubahan emosi, serta peningkatan perilaku menyimpang, seperti pertikaian dan tindak kejahatan (Ngafifi, 2014). Di sisi lain, kecanduan game *online* pada mahasiswa dapat menyebabkan pengabaian terhadap kebutuhan pokok dan penurunan prestasi akademik (Ondang, 2020).

Salah satu fenomena nyata dari dampak kecanduan internet adalah maraknya perjudian *online* di kalangan remaja dan pemuda. Berdasarkan laporan media nasional, Kompas.com (2024, diakses pada 4 Juli 2024), terdapat sekitar 2,37 juta penduduk Indonesia yang terlibat dalam judi *online*, dengan sekitar 440.000 di antaranya berusia 10-20 tahun dan 520.000 lainnya berusia 21-30 tahun. Bahkan, perputaran uang dari perjudian *online* di kalangan anak muda diperkirakan mencapai 289,9 miliar rupiah. Judi *online* ini menjadi ancaman serius karena dapat diakses dengan mudah melalui berbagai situs atau aplikasi yang terhubung dengan internet, terutama generasi Z yang melalui masa pertumbuhan bersama teknologi.

Generasi Z, atau sederhananya Gen Z dikenal sebagai digital native yang tidak bisa membayangkan hidup tanpa teknologi digital karena mereka telah mengenal teknologi dan internet sejak dulu (Robert Katz, 2022). Survei Katadata Media Network tahun 2024, khalayak usia 12-27 tahun atau lebih dikenal dengan Generasi Z menempati posisi kedua untuk tingkat penetrasi internet dengan persentase sebesar 87,02% (databoks, diakses pada 19 September 2024). Sebagai generasi yang tumbuh bersama teknologi digital, mereka cenderung lebih mudah beradaptasi dengan berbagai informasi baru, termasuk akses ke situs judi *online*. Menurut Menteri Komunikasi dan Informatika, Budi Arie Setiadi, banyak Generasi Z yang terjerumus dalam perjudian *online* karena janji keuntungan instan dan pengaruh iklan (ums.ac.id, diakses pada 19 September 2024).

Abi Arsyam Makarim Subagyo & Laras Astuti (2022), dalam artikelnya berjudul "Faktor yang Mempengaruhi Mahasiswa Melakukan Perjudian *Online*" menjelaskan penyebab seseorang berjudi dapat berasal dari faktor internal dan eksternal individu. Seseorang yang memiliki status sosial dan ekonomi yang rendah seringkali menganggap perjudian sebagai suatu sarana untuk meningkatkan taraf hidup. Terdapat reinforcement theory, di mana perilaku tertentu akan cenderung diulangi jika diikuti oleh pemberian sesuatu yang menyenangkan. Hal tersebut memicu faktor

kognitif seseorang untuk berjudi karena iming-iming hadiah yang lebih dari sebelumnya.

Ketergantungan terhadap judi *online* pada masyarakat sudah tidak bisa dianggap sepele, karena mengancam berbagai kalangan. Jumlah penyebaran situs judi *online* di Indonesia pun tidak bisa dikendalikan oleh pemerintah. Situs judi *online* dengan memanfaatkan internet dan website dapat termasuk dalam kajian new media atau media baru. Media baru menawarkan fitur yang lebih interaktif dan menciptakan rasa komunikasi yang dipersonalisasi daripada media massa sebelumnya (Littlejohn, 2011). Menurut Pierre Levy, penulis buku dari "Cyberculture" (dalam Littlejohn, 2011), menjelaskan World Wide Open atau lebih dikenal dengan website sebagai media yang terbuka, fleksibel, dan penyebaran informasi yang dinamis. Hasilnya memungkinkan manusia untuk mengembangkan komunitas interaktif dari seluruh pengguna dunia dengan saling berbagi dan memberdayakan satu sama lain. Dampaknya, individu lebih memiliki banyak pilihan untuk memilih media yang diinginkan dan mengaturnya sesuai kebutuhan.

Oleh karena itu dalam penelitian ini, penulis akan mengangkat topik ketergantungan media, yakni situs judi *online* yang marak di kalangan Gen Z. Alasan kuat dari pengambilan tema penelitian yang berupa resiko dari aktivitas berlebihan dari judi *online* sehingga memberikan efek negatif pada korban. Selain itu, perilaku tersebut seringkali tidak diketahui oleh orang tua sehingga orang tua tidak memiliki fungsi pengawasan untuk anak-anak mereka yang juga mengalami kecanduan judi *online*. Perbedaan yang akan penulis bahas dalam skripsi ini dari penelitian terdahulu adalah bagaimana situs judi *online* menyajikan informasi untuk menarik individu melakukan judi *online*. Selain itu, penulis ingin mengkaji lebih dalam seberapa jauh situs judi *online* mampu mempengaruhi individu.

Untuk melihat bagaimana individu memilih situs judi *online* untuk memenuhi kebutuhannya, penulis menggunakan teori ketergantungan media (Media Depedency Theory) oleh Sandra Ball-Rekoach dan Melvin DeFleur. Teori ketergantungan media dipilih oleh penulis untuk melihat tiga aspek utama yang menjadi indikator bagaimana inividu mengalami ketergantungan terhadap suatu media. Aspek yang dibahas meliputi Media, Isu, dan Efek Masyarakat. Ketiga aspek ini akan dilihat dengan penelitian yang difokuskan pada perilaku judi *online* baik dalam bentuk teks dan konteks. Berdasarkan permasalahan yang sudah dipaparkan secara keseluruhan, penulis mengambil judul besar berupa: "**GENERASI Z DAN SITUS JUDI ONLINE: Studi Kasus Ketergantungan Media dalam Perilaku Judi Online Slot di kalangan Mahasiswa UNS**".

Tinjauan Pustaka

Dalam buku Ensiklopedia Teori Komunikasi (Littlejohn, 2009), definisi dari komunikasi massa sering kali dijelaskan atau diuraikan dengan membandingkannya dengan komunikasi interpersonal, di mana seorang pengirim membuat sebuah pesan dan mengirimkannya kepada penerima melalui pesan verbal dan non-verbal. Penerima kemudian menerjemahkan pesan tersebut dan memberikan umpan balik. Namun, komunikasi massa lebih menekankan komunikator yang berupa sekelompok orang, atau organisasi besar kepada audien yang besar, anonym, dan heterogen (Baran & Davis, 2013).

Teori ketergantungan media berada di ranah penelitian komunikasi antara manusia dengan teknologi. Semakin berkembangnya zaman, teknologi tidak lagi

terbatas sebagai instrumen pendukung manusia, tetapi telah memiliki tujuannya tersendiri. Sebagai contoh, smartphone yang kini sudah memiliki banyak fitur, tidak hanya digunakan sebagai sarana komunikasi tetapi juga dijadikan sebagai tempat pemenuhan kebutuhan oleh manusia.

Oleh karena itu, Sandra Ball-Rokeach dan Melvin L. DeFleur mengembangkan teori ini pada tahun 1976 untuk membahas ketergantungan yang disebabkan oleh paparan konten di media. Teori Ketergantungan media menyatakan bahwa semakin bergantung seseorang kepada pada sumber media tertentu, maka semakin penting atau berpengaruh media tersebut bagi dirinya (Littlejohn, 2017:203).

Dalam kajian media, terutama pada media massa memiliki sejarah yang panjang untuk menjelaskan efek yang tertuju pada khalayak. Pertama kali dikenal dengan teori peluru atau teori jarum hipodermik yang mengatakan media memiliki efek yang kuat pada khalayak (LittleJohn, 2017:157). Teori tersebut memunjukkan kekuatan media yang mampu membentuk opini publik hingga mempengaruhi individu dengan penyampaian pesan langsung.

Sebelum mengenal media baru, khalayak lebih akrab dengan penggunaan media massa yang diperuntukkan sebagai alat komunikasi massa. Media massa identik dengan tidak adanya penyampaian umpan balik secara langsung dari khalayak dan komunikator kesulitan dalam menentukan sasaran khalayak yang spesifik (Effendy, 2011). Contoh dari media massa di antaranya, surat kabar, televisi, dan radio.

Namun, perkembangan teknologi mendorong adanya evolusi dari sebuah media. Salah satu faktor utama adanya media baru kini adalah ditemukannya internet. McLuhan (1962, dalam Creeber, dkk 2008) mengenalkan konsep "global village" yang mana ada karena surat elektronik, globalisasi, dan jaringan satelit. Oleh karena itu, Media baru merupakan produk teknologi komunikasi yang muncul bersamaan dengan komputer digital (Creeber, dkk, 2008). Produk-produk tersebut masih bisa masyarakat temui hingga sekarang, di antaranya World Wide Web, televisi digital, platform streaming video, smartphone, hingga *Artificial Intelligence* (AI).

Salah satu produk media baru yang tidak bisa dipisahkan lagi dari kehidupan dunia modern adalah internet. Internet merupakan jaringan komunikasi elektronik yang saling terhubung antara satu jaringan global komputer dengan alat komputasi lainnya (Glen Creeber, dkk, 2008). Internet memiliki sejarah panjang untuk perkembangannya dari 1998 hingga kini bisa digunakan oleh siapa saja. Internet sendiri tidak terbatas pada penggunaan alat perangkat kerasnya saja, tetapi juga meliputi perangkat lunak.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, terutama internet, memberikan pengaruh signifikan pada berbagai kehidupan manusia. Salah satunya pada bidang hiburan, yaitu judi daring atau lebih dikenal dengan judi *online*. Judi *online* menjadi semakin populer di berbagai negara, termasuk di Indonesia, berkat kemudahan akses dan berbagai promosi yang ditawarkan. Tercatat lebih dari 20 judul game *online* yang beredar di Indonesia (Septia Meswari & Matnur Ritonga, 2023). Judi *online* sendiri merupakan salah satu bentuk perjudian yang menggunakan platform internet untuk memungkinkan pemain bertaruh pada berbagai permainan atau acara.

Berdasarkan artikel Britannica (2024, diakses pada 22 September 2024), situs ensiklopedia dari Inggris menggolongkan generasi ini sebagai generasi *digital native* pertama. Hal tersebut karena Gen Z tertua lahir bersamaan dengan muncul WWW ke publik pada tahun 1995. Oleh karena itu, Gen Z dapat beradaptasi dengan dunia

digital tanpa panduan dan mampu membuat jalan sendiri ke dalam *cyberspace* (Roberta Katz, 2021).

Gen Z memiliki karakteristik yang kontras dengan generasi-generasi sebelumnya. Karena lahir di dunia yang sudah mengenal internet dan globalisasi, mereka lebih memiliki kesadaran terhadap isu-isu yang ada dunia. Salah satunya isu privasi, Gen Z memiliki kesadaran akan potensi pelanggaran privasi apabila menggunakan internet (Roberts Katz. 2021). Di satu sisi, Gen Z dapat dikatakan memiliki ikatan kuat dengan internet. Menurut penelitian dari Anthony Turner (2015), 90% dari responden Gen Z akan merasa kesal apabila pemutusan internet dijadikan sebagai hukuman di rumah. Penelitian lain dari Palley (2012), mengungkapkan juga aktivitas luring, seperti pergi ke bioskop, mengikuti event olahraga, atau makan di luar rumah memiliki intensitas yang rendah daripada waktu menggunakan smartphone.

Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan tujuan mengungkap maksud dari fenomena yang berkaitan dengan subjek yang diteliti, Menurut Suryana (2010), metode kualitatif digunakan ketika masalah masih belum jelas terlihat, maka dari itu mendorong peneliti untuk melakukan eksplorasi terhadap suatu objek bertujuan memahami makna dibalik data yang tampak. Alasan peneliti menggunakan penelitian kualitatif adalah ketertarikan untuk menemukan dan memahami apa yang mendorong maraknya fenomena judi *online* yang hampir mengancam semua kalangan di Indonesia. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini merupakan fenomenologi. Pendekatan tersebut berguna untuk memahami dan mempelajari pengalaman hidup manusia sekaligus mengambil makna berdasarkan sudut pandang individu yang bersangkutan. Helaluddin (2018) menerangkan fenomenologi memandang objek kajiannya sebagai sesuatu yang utuh dan tidak terpisahkan dengan objek lain sehingga menghasilkan pemahaman yang utuh tentang suatu objek. Hal tersebut membantu penelitian kualitatif yang mana peneliti diharuskan menganalisis secara keseluruhan data yang ditemukan, kemudian disusun berdasarkan pola atau tema yang telah ditetapkan peneliti (Miles & Huberman, 1994).

Dalam penelitian ini, Teknik pengumpulan data bertujuan untuk mengumpulkan segala bentuk data atau informasi yang menunjang keberlangsungan dari penelitian. Penulis menggunakan teknik pengumpulan data wawancara dan analisis teks. Data yang diperoleh kemudian akan dianalisa untuk menarik kesimpulan dari rumusan masalah pada penelitian ini. Menurut Sugiyono (2013), menjelaskan analisis data adalah proses mencari dan menyusun data yang diperoleh secara sistematis dengan cara mengorganisasikan data, selanjutnya menjabarkan ke dalam unit-unit tertentu, menyusun pola, hingga membuat kesimpulan agar mudah dipahami orang lain. Penelitian ini menggunakan model analisis milik Miles & Huberman yaitu model analisis interaktif. Model tersebut mengacu bahwa aktivitas analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan terus-menerus sampai tuntas hingga data yang didapatkan menjadi jenuh (Sugiyono, 2013).

Hasil Penelitian

Ditemukan 10 mahasiswa UNS dari beberapa fakultas yang mengalami kecandungan bermain slot. Hasil analisa situs judi *online* terbagi menjadi empat bagian

utama, yakni struktur situs, jenis fitur, serta promosi atau bonus. Situs judi *online* memiliki tampilan yang sangat penting karena menjadi hal pertama yang dilihat mahasiswa. Tampilan judi *online* ini bisa disimpulkan sebagai *Landing Page*, yang merupakan halaman dalam website yang didesain dengan dasar mindset pemasaran. Halaman pendaratan tersebut dapat memuat jenis permainan apa saja dan fitur-fitur yang ditawarkan kepada pelanggan yang nantinya digunakan. Selain itu, penawaran dalam bentuk bonus atau promosi juga hadir dalam situs-situs judi *online* ini.

Pada pembahasan ini, peneliti ingin melihat bagaimana permainan slot dimainkan, tetapi masih pada level teks. Permainan slot yang dipilih adalah Gate of Olympus yang menjadi permainan nomor 1 dari penyedia Pragmatic Play dari mayoritas situs judi *online*. Gate of Olympus menggunakan mekanisme permainan yang sama meskipun dilihat dari beragam situs judi *online*. Pada penelitian ini, ditemukan bahwa terdapat 2 kategori yang dapat mendefinisikan cara kerja dari permainan slot tersebut.

Tabel 1. Tabel Temuan Penelitian
Analisa Level Teks

NO	TEMA	KATEGORI	TEMUAN
1.	Analisa Situs Judi <i>Online</i> Mahasiswa	Analisa Struktur Situs Judi <i>Online</i> Mahasiswa	a. Antarmuka pengguna (UI) Atraktif
			b. Navigasi yang Fungsional
			c. Adaptasi Perangkat Elektronik
		Analisa Fitur Situs Judi <i>Online</i> Mahasiswa	a. Jenis Permainan Beragam
			b. Fitur Interaktif "Hubungi Admin"
			c. Kemudahan dalam Fitur Deposit/Withdraw
		Analisa Promosi Situs Judi <i>Online</i> Mahasiswa	a. Kolom Khusus untuk Penawaran Promosi
			b. Kode Referral Unik pada Setiap Akun
		Konsep permainan	a. Tata Letak
			b. Aturan Dasar Permainan
			c. Mekanisme <i>Cascading</i>
			d. Simbol Khusus dan Pengganda
			e. Fitur Bonus Putaran Gratis
			f. Narasi Pendukung (Visual dan Musik)
		Alur Cara Bermain	a. Memulai Putaran
			b. Proses <i>Cascading</i>
			c. Aktivasi Simbol Pengganda atau Scatter
			d. Peningkatan Peluang Kemenangan
			e. Penerimaan Hadiah

Pada penelitian ini ditemukan dua kategori tentang alasan mahasiswa mengetahui keberadaan situs judi *online*, yaitu lingkungan pergaulan dan media sosial. Hampir keseluruhan mahasiswa mengetahui situs judi *online* berasal dari lingkungan sosial sekitarnya, terutama teman. Mereka terpapar informasi mengenai judi *online* terjadi ketika berkumpul dengan teman saat bermain bersama. Sedangkan, media sosial menjadi alat yang sering digunakan untuk menyebarkan informasi soal situs judi *online*.

Dalam wawancara bersama semua informan ditemukan bahwa alasan mereka mengetahui keberadaan situs judi *online* karena berinteraksi dengan teman atau lingkungan sosial mereka. Beberapa informan menyebutkan bahwa teman-teman mereka sudah familiar dengan permainan tersebut, atau mereka mendapatkan informasi ini melalui obrolan santai atau nongkrong bersama teman. Ditemukan bahwa terdapat mahasiswa yang mengetahui situs judi *online* dari media sosial, seperti Instagram, Tik Tok, dan Whatsapp. Media sosial tersebut menjadi sarana utama promosi, dengan iklan yang dirancang menarik perhatian.

Pada penelitian ini ditemukan para mahasiswa menganggap permainan slot memberikan kesan yang berbeda tiap penggunaannya. Sebagian besar mahasiswa cenderung memberikan pandangan negatif terhadap permainan slot. Ada kesan bahwa permainan ini sering kali dikaitkan dengan kecanduan dan kerugian finansial. Banyak yang melihatnya sebagai permainan yang mengandalkan keberuntungan semata, dengan risiko kehilangan uang yang besar. Terdapat dua kategori untuk mendefinisikan permainan slot di kalangan mahasiswa, yaitu hiburan adiktif dan hiburan berisiko tinggi terhadap permainan slot di situs judi *online*.

Secara umum, situs judi *online* menarik perhatian banyak mahasiswa karena dianggap sebagai bentuk hiburan yang mudah diakses dan menawarkan pengalaman bermain yang menyenangkan. Selain itu, peluang untuk memperoleh keuntungan finansial dalam waktu singkat menjadi daya tarik utama yang memikat mahasiswa, meskipun mereka menyadari adanya risiko. Dalam penelitian ini ditemukan dua motivasi utama dari mahasiswa bermain judi *online*. Yang pertama dikarenakan uang, Beberapa mahasiswa melihat bermain judi *online* sebagai cara mudah dan cepat untuk mendapatkan uang dengan modal kecil. Harapan untuk mendapat keuntungan besar dalam waktu singkat menjadi alasan utama mereka bermain. Selain itu, kemudahan yang ditawarkan untuk mendapatkan uang juga menjadi alasan lain untuk mencoba bermain *online*. Yang kedua pengisi waktu luang, ditemukan bahwa, sebagian besar mahasiswa menganggap slot *online* menjadi pilihan utama saat merasa bosan atau memiliki waktu luang. Aktivitas ini sering dilakukan di tempat-tempat seperti kost, tongkrongan, atau bahkan di sela-sela waktu belajar atau bekerja. Faktor kemudahan akses melalui aplikasi atau situs web membuat slot *online* menjadi aktivitas hiburan yang dapat dilakukan kapan saja dan di mana saja.

Persepsi terhadap judi *online* merujuk pada cara mahasiswa memahami, menilai, atau memandang sesuatu berdasarkan pengalaman, informasi, atau interpretasi pribadi. Kemunculan situs judi *online* ini dapat menimbulkan opini tentang fenomena bermain slot di kalangan mahasiswa. Pada penelitian ini, sebagian besar mahasiswa mencatat adanya penilaian negatif dan netral di kalangan mahasiswa terkait permainan slot di situs judi *online*. Banyak yang menganggap permainan ini sebagai perilaku buruk yang dapat merugikan pemain secara finansial dan sosial.

**Tabel 2. TABEL TEMUAN PENELITIAN
ANALISA ISU**

NO	TEMA	KATEGORI	TEMUAN
1	Sumber Pengetahuan Mengetahui Situs Judi <i>Online</i>	1. Teman	
		2. Media Sosial	
2	Pemahaman Tentang Situs Judi <i>Online</i>	1. Hiburan Adiktif	a. Ketegangan Emosional b. Euforia Kemenangan
			a. Pengurasan Waktu b. Perilaku Impulsif c. Kerugian Finansial
3	Motivasi Bermain Judi <i>Online</i>	1. Uang	a. Mudah Mendapatkan Uang b. Mengembalikan Uang yang Hilang
		2. Pengisi Waktu Luang	a. Kebosanan b. Tidak Ada Kegiatan Lain
4	Persepsi tentang Judi <i>Online</i>	1. Penilaian Negatif pada Judi <i>Online</i> 2. Penilaian Netral pada Judi <i>Online</i>	a. Penilaian Terdahulu a. Normalisasi Judi <i>Online</i>

Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan penulis, ditemukan bahwa terdapat keterkaitan antara teori dan temuan di lapangan. Temuan di lapangan menunjukkan bahwa mahasiswa memiliki ketergantungan terhadap judi *online*. Ketergantungan tersebut dialami hampir semua informan dengan frekuensi bermain yang hampir setiap hari. Mayoritas juga menemui kesulitan ketika harus berhenti dari kebiasaan bermain slot, dikarenakan faktor kecanduan dan lingkungan pertemanan yang masih mendorong untuk bermain. Dari sisi finansial, mayoritas mahasiswa masih menggunakan uang pemberian orang tua atau uang saku untuk berjudi *online*. Hal tersebut menunjukkan adanya ketergantungan finansial pada orang lain untuk kepuasaan pribadi. Akibatnya, pengelolaan sebagian besar mahasiswa mengalami kekacauan karena tidak ada pengaturan yang pasti. Ketergantungan bermain ini memunculkan efek untuk para mahasiswa dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut teori ketergantungan media oleh S.J. Ball-Rokeach dan M.L. DeFleur, terdapat pembahasan mengenai kompleksitas isu. Berdasarkan hasil penelitian, terdapat dua jalur utama yang mempengaruhi mahasiswa dalam mengenal situs judi *online*, yaitu melalui lingkungan sosial dan media sosial. Lingkungan sosial, terutama interaksi dengan teman-teman, menjadi faktor dominan dalam mengenalkan judi *online*.

Mayoritas mahasiswa yang pertama kali mengetahui permainan ini dari teman-teman mereka, baik melalui obrolan santai atau langsung melihat teman bermain. Hal ini menunjukkan bahwa pengaruh teman sebaya cukup besar dalam membentuk kebiasaan atau minat terhadap judi *online* di kalangan mahasiswa. Seperti yang pernah

dijelaskan pada penelitian Kamila Juliani et al. (2024) dan Sipayung & Handoyo (2024), Menekankan bahwa faktor lingkungan (terutama pengaruh teman sebaya) dan eksposur media sosial memiliki peran dominan dalam mengenalkan serta mendorong perilaku berjudi *online* di kalangan generasi muda.

Dalam hal persepsi terhadap permainan slot, hasil penelitian mengungkapkan dua pandangan utama: persepsi negatif dan sisi hiburan. Di satu sisi, banyak mahasiswa yang menganggap permainan slot sebagai sesuatu yang berbahaya, karena dapat menyebabkan kecanduan dan kerugian finansial. Sebagian besar mahasiswa yang terlibat dalam permainan ini merasa terjebak dalam siklus kemenangan dan kekalahan yang membuat mereka sulit untuk berhenti bermain.

Kemudian dalam teori ketergantungan, struktur media yang kuat memiliki peran *framing* suatu isu untuk memengaruhi audiens. Cara media menyajikan informasi dapat membentuk sikap audien. Dalam pembahasan ini, pengemasan situs judi *online* pada permainan slot di kalangan mahasiswa UNS menunjukkan adanya ketertarikan kuat dari desain, fitur, dan strategi pemasaran. Mayoritas Mahasiswa merasa tertarik dan terlibat dalam permainan slot terutama karena elemen-elemen yang disajikan, seperti keberagaman pilihan permainan, fitur bonus yang menarik, kemudahan akses, dan janji kemenangan besar seperti "Max Win". Desain permainan yang menarik, dengan tampilan visual yang memikat dan animasi yang memanjakan mata, turut memperkuat ketertarikan mahasiswa untuk terus bermain. Selain itu, situs judi *online* juga memberikan promosi yang intensif melalui berbagai saluran, termasuk media sosial dan aplikasi kirim pesan, yang sering kali menggunakan narasi kemenangan besar untuk menarik perhatian calon pemain.

Fitur-fitur bonus seperti "Free Spin" dan "Scatter" juga menjadi daya tarik utama, karena mereka memberikan ilusi kemenangan instan yang membuat pemain merasa lebih percaya diri untuk melanjutkan permainan. Keberagaman jenis permainan slot dan janji hadiah besar melalui "Max Win" semakin memperbesar dorongan untuk bermain, dengan harapan dapat memperoleh kemenangan besar meskipun dengan taruhan yang kecil. Hal ini sejalan dengan mekanisme manipulasi peluang yang diuraikan Julianto (2003), di mana manipulasi sistem mendasari ketergantungan pemain. Penelitian tersebut mengungkapkan bahwa aplikasi judi *online* (seperti Slot Kakek Zeus) menggunakan algoritma PRNGs untuk memanipulasi peluang menang dan kalah, serta menerapkan strategi awal kemenangan guna memicu kecanduan. Meskipun demikian, ada kecenderungan bahwa mahasiswa lebih tertarik pada aspek fungsional permainan, seperti animasi kemenangan dan fitur bonus, daripada narasi atau cerita yang dihadirkan dalam permainan slot itu sendiri.

Pada penelitian ini, ditemukan variasi beragam dari level kognitif, afektif, dan behavioral. Teori ketergantungan media menyebutkan efek media pada level kognitif memengaruhi cara audiens memahami dan menginterpretasikan suatu isu. Permainan slot di situs judi *online* memberikan dampak terhadap mahasiswa UNS, terutama dalam aspek kognitif, finansial, dan moral. Dalam prioritas finansial, banyak mahasiswa mencampur dana kebutuhan pokok dengan uang untuk bermain slot, bahkan memprioritaskan permainan tersebut dibandingkan kebutuhan utama, yang menunjukkan pengaburan batas antara kebutuhan dan hiburan. Sebagian mahasiswa melihat slot sebagai hiburan atau peluang ekonomi dengan risiko yang disadari, sementara lainnya menganggapnya sebagai cara cepat untuk mendapatkan uang, meskipun sering kali berujung pada kerugian.

Dalam aspek akademis, dampak permainan slot bervariasi. Beberapa mahasiswa mengaku tidak mengalami gangguan yang berarti, sebagian lainnya, melaporkan bahwa permainan ini menyebabkan gangguan serius pada fokus dan prioritas akademis mereka. Performa akademis yang terganggu tidak hanya disebabkan oleh waktu yang terbuang, tetapi juga oleh tekanan mental akibat kekalahan dan kerugian finansial yang memengaruhi motivasi mereka untuk menjalankan tanggung jawab akademik. Temuan ini sejalan dengan dampak negatif yang dilaporkan dalam penelitian oleh Dwi Pramita et al. (2024) dan Meswari & Ritonga (2023), di mana judi *online* berdampak negatif pada aspek akademis dan psikologis, seperti penurunan prestasi, gangguan konsentrasi, serta masalah keuangan dan perilaku moral.

Dampak pada kehidupan sosial dan hubungan interpersonal juga terlihat jelas. Sebagian mahasiswa mengakui bahwa keterlibatan mereka dalam permainan slot mengakibatkan gangguan hubungan dengan teman dan menurunkan citra diri, seperti yang dirasakan oleh Informan 6 dan Informan 7. Isolasi sosial ini semakin memperburuk demotivasi dan keterlibatan mereka dalam aktivitas sosial maupun akademik. Di sisi lain, beberapa mahasiswa memilih untuk merahasiakan aktivitas mereka dari orang lain, termasuk keluarga dan teman, mencerminkan rasa malu atau keinginan untuk melindungi citra diri.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan dimensi baru yang lebih mendalam terkait dampak perjudian *online* di kalangan mahasiswa. Penelitian ini menemukan bahwa judi *online* telah mengalami normalisasi dalam budaya pergaulan mahasiswa, di mana aktivitas ini tidak hanya menjadi hiburan, tetapi juga dijadikan topik pembicaraan sehari-hari. Kemudian, diperoleh gambaran rinci mengenai desain permainan, termasuk fitur bonus seperti "Free Spin", "Scatter", dan janji "Max Win", serta strategi promosi agresif melalui peran promotor "hunter", yang secara bersama-sama mendorong ketergantungan dan manipulasi peluang secara lebih sistematis. Selain itu penelitian ini juga menyoroti dampak nyata terhadap gaya hidup, seperti gangguan pola tidur, kekacauan dalam pengelolaan keuangan, hingga terjerat pinjaman, yang mengindikasikan adanya kecenderungan ketergantungan yang semakin mendalam.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai ketergantungan media dalam perilaku judi *online* slot di kalangan mahasiswa UNS dapat diambil beberapa Kesimpulan. Kesimpulan yang dirumuskan sebagai.

Gambaran situs judi *online* dirancang dengan antarmuka pengguna yang atraktif, navigasi fungsional, dan adaptasi perangkat yang memudahkan akses. Situs ini menawarkan beragam permainan dengan fitur interaktif dan kemudahan transaksi, serta promosi intensif melalui kolom khusus dan kode referal unik. Sedangkan untuk permainan slot, konsepnya ditampilkan melalui tata letak yang menarik, aturan dasar yang jelas, mekanisme cascading, dan fitur bonus yang didukung narasi visual serta musik, menciptakan pengalaman bermain yang terstruktur dan meningkatkan peluang kemenangan.

Mahasiswa UNS mengetahui situs judi *online* melalui teman dan media sosial, dengan pemahaman bahwa permainan ini bersifat adiktif, menimbulkan euforia kemenangan, namun juga berisiko tinggi seperti kerugian finansial dan perilaku impulsif. Motivasi utama mereka adalah keinginan mendapatkan uang cepat atau sekadar mengisi waktu luang.

Media mengemas judi *online* pada permainan slot di kalangan mahasiswa UNS dengan menghadirkan keberagaman permainan yang mudah dipahami, seperti game pada umumnya, menciptakan ilusi kontrol melalui fitur beli bonus, serta menawarkan kemudahan akses dan transaksi yang cepat. Janji kemenangan besar seperti "Max Win" menjadi daya tarik utama, diperkuat oleh tampilan visual dinamis dengan animasi kemenangan yang mencolok. Fokus utama dalam pengemasan ini adalah keuntungan finansial, bukan narasi permainan.

Pada level efek, situs judi *online* memengaruhi cara mahasiswa memproses informasi dan mengambil keputusan yang menyebabkan kesalahan dalam mengatur prioritas, bahkan menjadikan judi sebagai pekerjaan. Mahasiswa memiliki pandangan beragam tentang judi sebagai cara cepat menghasilkan uang, sebagian mendukung, sementara lainnya menolaknya.

Daftar Pustaka

- Achmad, Nirmala Maulana & Prabowo, Dani. 2024. Ada 2,37 Juta Pelaku Judi *Online*, 80.000 di Antaranya Berusia di Bawah 10 Tahun. Diakses pada 4 Juli 2024 dari https://nasional.kompas.com/read/2024/06/19/19141101/ada-237-juta-pelaku-judi-online-80000-di-antaranya-berusia-di-bawah-10-tahun#google_vignette
- Agne, Yolanda. 2024. Inilah 4 Faktor Utama Seseorang Melakukan Judi *Online*. Diakses pada 21 September 2024 dari <https://www.tempo.co/politik/inilah-4-faktor-utama-seseorang-melakukan-judi-online--50481>
- Ahyar, D. B. (2019). Analisis Teks Dalam Penelitian Kebahasaan (Sebuah Teori Dan Aplikatif). *Shaut al Arabiyyah*, 7(2), 100-120.
- Aprilia, R.W., Sriati, A., & Hendrawati, S. (2020). Tingkat Kecanduan Media Sosial pada Remaja. *Journal of Nursing Care*.
- Ariyanto, Y. W. B., & Ibrahim, B. H. (2024). Penegakan Hukum Kasus Judi *Online* Di Indonesia. *Kultura: Jurnal Ilmu Hukum, Sosial, dan Humaniora*, 2(9), 306-310.
- Astuti, L. (2022). Faktor yang Mempengaruhi Mahasiswa Melakukan Perjudian *Online*. *Indonesian Journal of Criminal Law and Criminology (IJCLC)*, 3(3), 180-189.
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2024). Diakses pada 18 September 2024 dari <https://www.apjii.or.id/>
- Baran, S. J., Davis, D. K., & Striby, K. (2012). Mass communication theory: Foundations, ferment, and future.
- BBC News Indonesia. (2023). Diakses pada 6 Juli 2024 dari <https://www.bbc.com/indonesia/articles/c0v2dwxx01yo>
- Biro Humas Kementerian Kominfo. (2024). Diakses pada 19 September 2024 dari <https://www.komdigi.go.id/berita/pengumuman/detail/siaran-pers-no-01-hm-kominfo-01-2024-tentang-putus-akses-lebih-dari-800-ribu-konten-gerak-cepat-menteri-budi-arie-berantas-judi-online>
- Creeber, G., & Martin, R. (2008). *Digital culture: Understanding new media: Understanding new media*. McGraw-Hill Education (UK).
- DiMaggio, P., Hargittai, E., Neuman, W. R., & Robinson, J. P. (2001). Social implications of the Internet. *Annual review of sociology*, 27(1), 307-336
- Effendy, O. U. (2011). Ilmu komunikasi teori dan praktek.
- Gauntlett, D. (2008). *Media, gender and identity: An introduction*. Routledge.
- Gustati, Genis Dwi. 2024. Judi *Online* Memerosokkan Indonesia ke Jurang Kemelaratan. Diakses pada 19 September 2024 dari

- <https://www.ums.ac.id/berita/teropong-jagat/judi-online-memerosokkan-indonesia-ke-jurang-kemelaratan>
- Helaluddin, H. (2018). Mengenal lebih dekat dengan pendekatan fenomenologi: sebuah penelitian kualitatif. *Jurnal ResearchGate*, 115.
- Juliani, R. K., Satria, M., Raharja, R. M., & Legiani, W. H. (2024). Fenomena Judi Online di Kalangan Generasi Muda. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora*, 4(2), 113-122.
- Julianto, J. (2023). ANALISIS SISTEM KERJA DAN DAMPAK NEGATIF APLIKASI JUDI ONLINE ZEUS DALAM PERSPEKTIF SISTEM INFORMASI. *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi*, 3(2), 294-302.
- Katz, R., Ogilvie, S., Shaw, J., & Woodhead, L. (2021). Gen Z, explained: The art of living in a digital age. In *Gen Z, Explained*. University of Chicago Press.
- Kuntjojo. (2009). *Metodologi penelitian: diktat pada universitas nusantara PGRI*. Kediri: Tidak Diterbitkan.
- Lawrence Neuman, W. (2014). Social research methods: Qualitative and quantitative approaches.
- Littlejohn, S. W., & Foss, K. A. (2011). *Theories of human communication*. Waveland press.
- Maharani, D., Helmiah, F., & Rahmadani, N. (2021). Penyuluhan manfaat menggunakan internet dan website pada masa pandemi Covid-19. *Abdiformatika: Jurnal Pengabdian Masyarakat Informatika*, 1(1), 1-7.
- McQuail, D. (2010). *McQuail's mass communication theory*. Sage publications.
- Meswari, A. S., & Ritonga, M. (2023). Dampak Dari Judi Online Terhadap Masa Depan Pemuda, Desa Air Buluh Kec. Ipuh Kab. Mukomuko Provinsi Bengkulu. *Jurnal Cakrawala Ilmiah*, 2(5), 2097-2102.
- Miles, M. B. (1994). Qualitative data analysis: An expanded sourcebook. *Thousand Oaks*.
- Moleong, L. J. (2012). A. Metode Penelitian.
- Muhid, Hendrik Khoirul. 2024. Fakta-fakta Maraknya Judi Online di Indonesia, Situs Judi Online Disinyalir Milik Orang Indonesia Punya 1,5 Juta Pelanggan. Diakses pada 18 September 2024 & 21 September 2024 dari <https://www.tempo.co/hukum/fakta-fakta-maraknya-judi-online-di-indonesia-situs-judi-online-disinyalir-milik-orang-indonesia-punya-1-5-juta-pelanggan--8643>
- Ngafifi, M. (2014). Kemajuan teknologi dan pola hidup manusia dalam perspektif sosial budaya. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi*, 2(1).
- Nurdin, I., & Hartini, S. (2019). Metodologi penelitian Pendidikan.
- Ondang, G. L., Mokalu, B. J., & Goni, S. Y. (2020). Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Jurusan Sosiologi Fispol Unsrat. *HOLISTIK, Journal Of Social and Culture*.
- Palley, W. (2012). Gen Z: Digital in their DNA. *New York: JWT Intelligendce*.
- Piliang, Y. A. (2004). Semiotika teks: Sebuah pendekatan analisis teks. *Mediator: Jurnal Komunikasi*, 5(2), 189-198.
- Porter, D. (2013). *Internet culture*. Routledge.
- Pramita, A. D., Sandiyudha, F. K., Finishiana, A. P., Sonatha, S. F., Alfian, M. F. R., Resavia, N., & Ariffah, J. R. (2024). Pengaruh Judi Online terhadap Kehidupan Mahasiswa UNNES Khususnya Dampak Psikologis dan Akademis. *Jurnal Majemuk*, 3(4), 661-672.

- Rafiq, M. (2012). Dependency Theory: Melvin L. Defleur Dan Sandra Ball Rokeach. *HIKMAH: Jurnal Ilmu Dakwah dan Komunikasi Islam*, 6(1), 1-13.
- Ranjit, K. (2011). Research methodology: A step-by-step guide for beginners.
- Respati, Agustinus Rangga & Setiawan, Sakinah. R.D. 2023. Nilai Transaksi Judi Online Tembus Rp 350 Triliun, PNS hingga Buruh Tani Jadi Korban. Diakses pada 21 September 2024 dari <https://money.kompas.com/read/2023/10/21/154000226/nilai-transaksi-judi-online-tembus-rp-350-triliun-pns-hingga-buruh-tani-jadi?page=all>
- Rizkita, A. F. (2023). Kebijakan Hukum Tentang Perjudian Online. *Kultura: Jurnal Ilmu Hukum, Sosial, Dan Humaniora*, 1(5), 25-33.
- Siahaan, M. (2020). Dampak pandemi Covid-19 terhadap dunia pendidikan.
- Sugiyono. (2018). *Statistik nonparametrik untuk penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Sipayung, F. J. E., & Handoyo, C. A. (2024). Dampak Dalam Mempromosikan Iklan Judi Online (Studi Kasus Iklan Judi Online Indonesia). *Jurnal Intelek Dan Cendikiawan Nusantara*, 1(3), 4548-4553.
- Supratama, R., Elsera, M., & Solina, E. (2022). Fenomena judi online higgs domino dikalangan mahasiswa pada masa pandemi covid-19 di Kota Tanjungpinang. *Ganaya: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 5(3), 297-311.
- Suryana, S. (2010). Metodologi penelitian: Model praktis penelitian kuantitatif dan kualitatif. *Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung*.
- Turner, A. (2015). Generation Z: Technology and Social Interest. *The Journal of Individual Psychology* 71(2), 103-113.
- Wallis, C. (2010, January). The impacts of media multitasking on children's learning and development: Report from a research seminar. In *The Joan Ganz Cooney Center at Sesame Workshop, New York*.
- We Are Social. (2023). Diakses pada 19 September 2024 dari <https://wearesocial.com/id/blog/2023/01/digital-2023/>
- Wutsqo, B. U., Hanim, W., & Wahyuni, E. (2023). Gambaran kecanduan internet pada remaja. *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 9(1), 531-536.
- Zega, V. F., Aruan, H., Purba, R. D. A., & Rumapea, M. S. (2021). Pertanggungjawaban pidana selebgram dalam mempromosikan judi menurut UU ITE. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan)*, 5(3).
- Zulfikar, Fahri. 2022. 31,4% Anak Sekolah di Jakarta Kecanduan Internet, Aplikasi Ini Jadi Solusi. Diakses pada 19 September 2024 dari <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-6269125/31-4-anak-sekolah-di-jakarta-kecanduan-internet-aplikasi-ini-jadi-solusi>