

Media Baru dan Pengalaman Judi Online di Kalangan Mahasiswa

Dosen pengampu : Puji Rianto, S.I.P, M.A.



Disusun Oleh:

Ariq Al Arkam

19321112

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS PSIKOLOGI DAN ILMU SOSIAL BUDAYA

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

YOGYAKARTA

2025

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

Media Baru dan Pengalaman Judi Online di Kalangan Mahasiswa

Disusun oleh

ARIQ AL ARKAM

19321112

Telah disetujui dosen pembimbing skripsi untuk diujikan dan dipertahankan di hadapan tim
penguji skripsi

Tanggal : 24 Februari 2025

Dosen Pembimbing Skripsi,

Puji Rianto, S.I.P, M.A.

NIDN 0503057601

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi

Media Baru dan Pengalaman Online di Kalangan Mahasiswa

Disusun oleh

ARIQ AL ARKAM

19321112

Telah dipertahankan dan disahkan oleh Dewan Penguji Skripsi Program Studi Ilmu Komunikasi
Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya Universitas Islam Indonesia

Pada Hari : Selasa

Tanggal : 11 Maret 2025

1. **Ketua : Puji Rianto, S.I.P, M.A.**
NIDN. 0510038001

(.....)

2. **Anggota : Holy Rafika Dhona, S.I.Kom., M.A.**
NIDN. 0512048302

(.....)



Mengetahui,

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi
Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya
Universitas Islam Indonesia

Dr. Zaki Habibi., M.Comms
NIDN. 0517078101

PERNYATAAN ETIKA AKADEMIK

Bismillahirrahmanirrahim

Yang bertanda tangan di bawah , saya :

Nama : Ariq Al Arkam

MM : 19321112

Melalui surat ini menyatakan bahwa :

1. Selama menyusun skripsi ini, saya tidak melakukan tindak pelanggaran akademik dalam bentuk apapun, seperti penjiplakan, pembuatan skripsi oleh orang lain, atau pelanggaran lain yang bertentangan dengan etika akademik yang dijunjung tinggi Universitas Islam Indonesia.
2. Karena itu, skripsi ini merupakan karya ilmiah saya sebagai penulis, bukan karya jiplakan atau karya orang lain.
3. Apabila di kemudian hari, setelah saya lulus dari Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya, Universitas Islam Indonesia, ditemukan bukti secara meyakinkan bahwa skripsi ini adalah karya jiplakan atau karya orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi akademis yang ditetapkan Universitas Islam Indonesia.

Demikian pernyataan ini saya setuju dengan sesungguhnya.

Yogyakarta, 20 Mei 2025

Ariq Al Arkam

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Angin tidak berhembus untuk menggoyangkan pepohonan, melainkan menguji kekuatan akarnya.” -Ali bin Abi Thalib

“Orang yang hebat adalah orang yang memiliki kemampuan menyembunyikan kesusahan, sehingga orang lain mengira bahwa ia selalu senang.” -Imam Syafi'i

“Just do it” -Nike

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah puji syukur atas Kehadirat Allah Subhanahu Wata'ala. Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, yang telah memberikan rahmat dan kelancaran dalam segala usaha pengerjaan skripsi selama ini.

Karya ini saya persembahkan untuk :

Kedua Orangtua Saya

Bapak Saiful S.Pd

Ibu Ratna

Keluarga Besar Ilmu Komunikasi UII

Seluruh Dosen beserta Staf program studi Ilmu Komunikasi serta teman-teman angkatan
2019

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirahim

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillah puji dan syukur kehadiran Allah SWT yang sudah memberikan segala rahmat dan hidayah-Nya, shalawat dan salam kita ucapkan kepada Nabi Muhammad SAW, membuat saya dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi saya yang berjudul “Media Baru dan Pengalaman Judi Online di Kalangan Mahasiswa”. Tugas akhir ini diajukan sebagai syarat untuk memenuhi syarat mendapatkan gelar sarjana S1 Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya, Universitas Islam Indonesia.

Selama proses pengerjaan skripsi dari awal sampai selesai tentunya tidak lepas dari bantuan, dukungan, dan motivasi dari berbagai pihak, sehingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi ini dengan baik. Pada kesempatan kali ini, izinkan saya mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada berbagai pihak yang senantiasa mendukung saya dalam kondisi suka maupun duka, yaitu,

1. Kedua orang tua, Ayah dan Ibu yang selalu dengan sabar memberikan kasih sayang, dukungan, dan semangat secara moril dan material kepada penulis. Selalu mendoakan setiap langkah yang penulis ambil serta menjadi motivasi terbaik dari awal perkuliahan hingga akhirnya bisa menyelesaikan studi S1 ini sesuai dengan yang diharapkan.
2. Ketiga Kakak yaitu Diah Wulandari, Abiih Rahmatullah dan Bilal Rahmatullah yang senantiasa selalu mendukung serta mendoakan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak. selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Islam Indonesia.
4. Bapak Puji Rianto, S.I.P, M.A. Selaku dosen pembimbing saya yang sudah meluangkan waktu, tenaga, dan pikirannya untuk memberikan bimbingan, kritik, dan saran sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Penulis memohon maaf sebesar-besarnya apabila selama proses bimbingan terdapat hal yang kurang berkenan.
5. Semua dosen dan staff Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Islam Indonesia yang telah membantu saya sepanjang proses perkuliahan hingga tugas akhir.
6. Teman-teman penghuni Sri Rejeki yaitu Ahmad Windy, Tri Sukri, Kusuma Alam dan teman-teman ilmu komunikasi lainnya yang tidak bisa saya sebutkan satu-satu. Dan Grub Thanksindomnia Ryandana Prayoga, Iلمان, Syahreva, Ara, Afkar dan Ajik,

Daffa terimah kasih sudah bersedia menjadi narsum saya.. tanpa kalian skripsi ini tidak menjadi mudah. Lalu makasih buat pacar saya yaitu Melvina Patricia yang tercinta yang selalu memberikan ruang dan waktu untuk mendengarkan dan menemani saya menyelesaikan skripsi dan banyak memberikan warna-warni di masa-masa skripsi saya lalu untuk teman-teman saya semasa kuliah grub info A1. Terimakasih sudah berjuang, berbagi suka dan duka bersama selama masa perkuliahan ini.

Dengan segala kerendahan hati, penulis mengucapkan mohon maaf atas segala kekurangan dalam penyusunan skripsi ini. Semoga semua bantuan dan doa yang diberikan menjadi amal kebaikan. Penulis menyadari bahwa skripsi ini memiliki banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran agar skripsi ini dapat menjadi lebih baik. Kemudian penulis juga mengharapkan semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi para pembacanya.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Yogyakarta,

Penulis,

ARIQ AL ARKAM

ABSTRACT

Arkam, Ariq Al. 19321112 (2024). Media Baru dan Pengalaman Judi Online di Kalangan Mahasiswa. Tesis Sarjana. Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya, Universitas Islam Indonesia

Tom Kelleher mengatakan bahwa Internet adalah sistem jaringan yang dapat menghubungkan komputer, kabel, dan perangkat nirkabel sehingga semua orang di dunia dapat mengakses data dalam bentuk gambar, teks, video, dan audio, Sehingga memberikan ruang untuk media baru. Salah satu contoh teknologi baru adalah media sosial, yang memungkinkan orang untuk berbicara dengan lawan mereka dengan cara yang mereka inginkan, kapan saja dan di mana saja, Perjudian adalah hal yang biasa terjadi sepanjang waktu. Siapa pun dapat berjudi, dan Anda tidak perlu tahu usia, jenis kelamin, atau latar belakang sosial atau ekonomi mereka untuk melakukannya. Permata dan Deliana (2014) mendefinisikan perjudian sebagai taruhan yang disengaja pada sesuatu yang berharga dengan harapan tertentu dan pengetahuan tentang risiko yang tidak pasti dari permainan, ras, atau perjudian yang dipertaruhkan. Uang adalah hal yang paling penting dalam permainan

Metode Penelitian yang di gunakan adalah deskriptif dipilih sebagai metode penelitian dalam menggunakan penelitian ini dengan metode pendekatan kualitatif. Sudut pandang informan dan partisipan dalam pemberian data informasi adalah hal yang difokuskan dalam jenis penelitian ini, yang nantinya hasil penelitian ini diturunkan melalui kalimat yang terdeskriptif dan sistematis sehingga tidak adanya bilangan dan angka statistik dan hasil penelitian nya berupa video, audio, gambar yang dijelaskan secara deskriptif. Jenis dan pendekatan penelitian kualitatif Paradigma Penelitian ini menggunakan pendekatan konstruktivisme, Teknik Pemilihan Informan *Purposive Sampling* ialah Teknik yang digunakan oleh penulis yang mana menurut Bungin (2014:125), Teknik yang digunakan dalam penelitian yang mementingkan tujuan dari pada sampel penelitian. Penulis menentukan 3 orang informan, Pengumpulan data dalam penelitian ini bersumber dari data ialah Data primer, Data sekunder, Wawancara dan Studi Pustaka

Hasil penelitian ini menunjukkan hasil perbedaan masing masing pengalaman informan yang saling berkaitan di lingkungan mahasiswa, hal ini di tunjukan dari hasil wawancara dan observasi yang berpendapat bahwa mahasiswa mengetahui judi online dari lingkungan pertemanan dan media baru

Kata Kunci : Teknologi, media baru, judi online, mahasiswa

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	
HALAMAN PENGESAHAN	
PERNYATAAN ETIKA AKADEMIK	
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	
KATA PENGANTAR	
ABSTRAK	
DAFTAR ISI	
BAB I	
PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	
B. Rumusan Masalah	
C. Tujuan Penelitian	
D. Manfaat Penelitian	
1. Manfaat Teoritis.....	
2. Manfaat Praktis	
E. Penelitian Terdahulu	
F. Kerangka Teori	
1. Media Baru	
2. Judi Online	
G. Metode Penelitian	
1. Jenis dan Pendekatan Penelitian	

2. Waktu dan Tempat Penelitian	
3. Teknik dan Pemilihan Informan	
4. Informan Penelitian	
a. Informan DGR	
b. Informan RP.....	
c. Informan SS	
5. Pengumpulan Data Dalam Penelitian	
6. Teknis Analisis Data	
BAB II GAMBARAN UMUM	
A. Sejarah Judi online	
B. Jenis Judi Online	
1. Judi Poker dan Domino.....	
2. Judi Bola Sportsbook Online	
3. Judi Slot Online.....	
4. Judi Togel	
BAB III	
TEMUAN DAN PEMBAHASAN	
A. Awal mula mengenal judi online	
B. Pengalaman informan melakukan judi online	
1. Pengalaman Informan DGR	
2. Pengalaman Informan RP.....	
3. Pengalaman Informan SS.....	
C. Titik balik informan.....	
1. Titik Balik Informan DGR.....	

2. Titik Balik Informan RP	
3. Titik Balik Informan SS	
D. Pembahasan.....	
BAB IV	
KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	
B. Keterbatasan Penelitian	
C. Saran	
DAFTAR PUSTAKA	

BAB 1

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Tom Kelleher mengemukakan bahwa Internet adalah sistem jaringan yang menghubungkan komputer, kabel, dan perangkat nirkabel, memungkinkan semua orang di dunia untuk mengakses data berupa gambar, teks, video, dan audio. Hal ini memberikan ruang bagi perkembangan media baru, yang menandakan bahwa teknologi komputer semakin menekankan pada bentuk dan konteks budaya (Dewdney & Ride, 2006). Media baru berfokus pada distribusi dan penggunaan media yang tidak terpisahkan dari elemen-elemen seperti digitalitas, interaksi, hipertekstualitas, dan virtualitas (Lister, 2003). Walaupun media baru mendorong produksi dan berbagi media yang terpusat, tindakan pengguna menjadi kunci utama dalam proses tersebut. Proses pembuatan media baru yang kompleks ini mendorong penciptaan teknologi baru yang dikenal sebagai Web 2.0. Contoh teknologi baru yang signifikan adalah media sosial, yang memungkinkan orang untuk berkomunikasi dengan cara yang mereka inginkan, kapan saja, dan di mana saja. Dengan munculnya media baru, cara pengetahuan bergerak juga mengalami perubahan. Di Indonesia, dalam masa Orde Baru (1966-1998), orang hanya dapat mengakses informasi melalui saluran terbatas seperti televisi, yang dikendalikan oleh pemerintah. Pembatasan ini mempengaruhi bagaimana pengetahuan bisa tersebar.

Pada era reformasi, kemudahan akses informasi menjadi lebih terbuka karena media kini tersedia secara gratis. Hal ini berkontribusi pada transformasi masyarakat menuju era informasi, di mana gagasan tentang media yang menyebarkan pengetahuan kepada banyak orang semakin berkembang (Aoyama & Castells, 2002). Kemajuan dalam penggunaan teknologi dan pembangunan infrastruktur yang lebih baik telah mempercepat pengembangan bentuk-bentuk media baru, termasuk media massa, yang membuat orang tidak bisa terlepas dari arus informasi yang terus berkembang. Media baru sering kali dianggap sebagai media yang menampilkan informasi atau konten secara interaktif, di mana penonton dapat dengan mudah merespons

informasi, pembaca dapat berpartisipasi dalam penyebaran informasi, dan wartawan dapat berinteraksi langsung dengan pembaca atau anggota lainnya. Istilah "media baru" sering digunakan untuk merujuk pada aplikasi web, yang menyajikan materi digital yang dapat dibagikan secara besar dan interaktif melalui internet. Konten internet sendiri merupakan gabungan dari teks, gambar, suara, dan video, serta fitur-fitur menarik yang membuatnya lebih unggul dibandingkan dengan media lainnya yang pernah ada (Abdoel Gafar, 2008).

Meskipun memiliki banyak manfaat, media baru juga memiliki kekurangan, seperti memungkinkan pengguna untuk mengakses berita atau cerita yang sudah lama disiarkan. Interaktivitas menjadi elemen kunci yang membedakan media baru dari media lainnya. Setiap cerita yang dibaca oleh pembaca memberi mereka kesempatan untuk memberikan komentar atau umpan balik langsung. Penulis juga tidak lagi bersifat pasif; mereka kini dapat mengirimkan cerita mereka sendiri secara langsung, terkadang tanpa proses penyuntingan (Abdoel Gafar, 2008). Media baru juga mempengaruhi kehidupan masyarakat secara signifikan. Pertumbuhannya membawa dampak positif dan negatif. Misalnya, dengan adanya eNewsPaper, orang tidak perlu lagi menunggu wartawan atau membeli surat kabar fisik; mereka cukup mengakses situs web yang menyediakan layanan tersebut. Namun, dampak negatifnya adalah bahwa media lama, seperti surat kabar cetak, mungkin akan kehilangan popularitas. Fenomena ini juga terlihat pada perkembangan eBook, yang menawarkan keuntungan-keuntungan yang tidak dimiliki oleh buku cetak tradisional, serta blog yang dapat mengurangi popularitas media tradisional seperti buku pelajaran.

Perubahan teknologi digital ini membawa dampak besar terhadap berbagai sektor media dan cara orang mengakses informasi, mempercepat peralihan dari media lama ke media baru yang lebih interaktif dan mudah diakses. Perkembangan media baru telah memberikan dampak signifikan terhadap berbagai sektor kehidupan, termasuk dalam dunia perjudian online. Media baru, yang mencakup internet, aplikasi berbasis web, dan media sosial, telah mempermudah akses informasi dan interaksi antar pengguna, yang turut memengaruhi cara orang berpartisipasi dalam aktivitas perjudian online.

Pada awalnya, perjudian hanya bisa dilakukan secara fisik di tempat-tempat tertentu, seperti kasino atau arena taruhan. Namun, dengan berkembangnya teknologi digital dan akses

internet yang semakin luas, perjudian kini dapat diakses dengan mudah melalui berbagai platform online. Media baru memungkinkan situs judi untuk menjangkau audiens yang lebih luas tanpa batasan geografis, memberikan kesempatan bagi lebih banyak orang untuk berpartisipasi, dan memperkenalkan berbagai bentuk perjudian baru seperti taruhan olahraga online, poker, slot, dan permainan kasino lainnya. Selain itu, media sosial dan aplikasi berbasis web telah menciptakan ruang interaksi yang lebih luas antara pemain dan operator judi. Pengguna kini dapat dengan mudah terhubung, berbagi pengalaman, atau bahkan mengakses promosi dan bonus yang ditawarkan oleh platform perjudian. Hal ini memungkinkan mereka untuk lebih terlibat dalam dunia perjudian, meningkatkan daya tarik dan kecanduan terhadap aktivitas ini. Penggunaan fitur interaktif seperti live streaming, turnamen, dan game multiplayer juga semakin mengoptimalkan pengalaman perjudian secara online.

Namun, dampak negatif dari perkembangan media baru terhadap perjudian online juga cukup signifikan. Dengan kemudahan akses yang diberikan oleh internet, banyak orang yang belum cukup memahami risiko dan konsekuensi dari perjudian online, seperti kecanduan dan kerugian finansial, selain itu, keberadaan platform perjudian yang tidak terdaftar atau ilegal di internet juga menjadi masalah, karena mereka seringkali tidak mematuhi peraturan yang ada dan mengeksploitasi pemain dengan cara yang tidak sah.

Kehadiran teknologi baru seperti Web 2.0 dan aplikasi mobile juga mempermudah proses pembayaran dan transaksi dalam perjudian online, sehingga semakin mempercepat dan mempermudah transaksi antar pemain dan penyedia layanan. Fitur-fitur ini menciptakan pengalaman yang lebih cepat, aman, dan efisien, yang menarik lebih banyak pemain untuk bergabung. dalam konteks regulasi, perkembangan media baru juga memunculkan tantangan besar bagi pemerintah dan otoritas terkait untuk mengatur dan mengawasi perjudian online. Meskipun beberapa negara telah mencoba untuk memberlakukan undang-undang yang lebih ketat terhadap perjudian online, globalisasi internet menyebabkan kesulitan dalam mengontrol situs-situs judi ilegal yang terus berkembang. Secara keseluruhan, perkembangan media baru telah merubah lanskap perjudian secara dramatis, membuatnya lebih mudah diakses dan lebih menarik bagi banyak orang. Namun, ini juga membawa tantangan besar terkait pengawasan, regulasi, dan potensi dampak negatif pada kesehatan mental dan keuangan para pemain.

Perjudian adalah hal yang biasa terjadi sepanjang waktu. Siapa pun dapat berjudi, dan Anda tidak perlu tahu usia, jenis kelamin, atau latar belakang sosial atau ekonomi mereka untuk melakukannya. Permata dan Deliana (2014) mendefinisikan perjudian sebagai taruhan yang disengaja pada sesuatu yang berharga dengan harapan tertentu dan pengetahuan tentang risiko yang tidak pasti dari permainan, ras, atau perjudian yang dipertaruhkan. Uang adalah hal yang paling penting dalam permainan. Perjudian dapat menjadi cara untuk melarikan diri dari stres ekonomi dan kesulitan mendapatkan pekerjaan. Tetapi ada hal-hal lain yang dapat menyebabkan orang berjudi, seperti lingkungan dan kesempatan untuk menang. (Suharya, 2019).

Meskipun menang tidak selalu menjadi tujuan utama seorang penjudi, ketika mereka menang, mereka biasanya terhubung dengan perjudian. Jika semua orang yang sebelumnya bertaruh sering bertemu secara pribadi, hal-hal akan berbeda sekarang. Meskipun perjudian dilakukan di seluruh dunia sekarang, itu tidak harus dilakukan secara pribadi. Orang dari daerah atau negara yang sama tidak lagi digunakan sebagai mitra perjudian. Sebaliknya, platform internet lintas negara digunakan. Game online menjadi semakin populer saat dunia dan teknologi informasi berubah. Baik dalam hal jumlah maupun kualitas. Orang-orang yang ingin bertaruh memiliki pilihan dari jenis yang berbeda dan seberapa mudahnya untuk mendapatkan tangan. Situs-situs perjudian online sangat banyak, terutama di dunia saat ini di mana teknologi komunikasi telah menjadi "tuhan". Menggunakan survei gambar dan iming-iming, promosi dilakukan di situs media sosial seperti *WhatsApp*, *Facebook*, *Instagram*, dan *Twitter*.

Perjudian di jaringan (yang berisiko) tumbuh dengan cepat. Awalnya, perjudian online hanyalah permainan kartu, tetapi sekarang ada banyak situs lokal dan nasional, seperti SBOBET Dewa poker BETWIN303, yang memungkinkan pengguna untuk melakukan transaksi perjudian. Permainan online mudah dilakukan, dan semakin banyak fasilitas yang dibangun untuk mendukungnya.

Pemerintah tidak mengharapkan perjudian online tumbuh secepat itu. Sebaliknya, fokus dari peraturan anti-pornografi pemerintah telah pada pornografi, seolah-olah mengizinkan perjudian online melalui yayasan terdaftar akan membuat pornografi kurang masalah. DNS nawala Menurut Irwin Day, administrator Yayasan Nawala, salah satu alasan untuk pertumbuhan cepat perjudian online adalah keuntungan yang dibuat oleh penyedia layanan internet (ISP), karena

penjudi online biasanya pelanggan besar dari ISP tersebut. Dalam sebuah wawancara dengan merdeka.com, dia mengatakan, “Situs ini kurang dari situs pornografi, tetapi paling banyak 25 akses, bahkan yang masuk ke 25 situs terbesar yang diakses di Indonesia.”

Penelitian mengenai pelaku judi online seharusnya tidak semata-mata bersandar pada pengalaman pribadi penulis, karena pengalaman penulis hanya mencerminkan perspektif terbatas dan subjektif yang tidak dapat digeneralisasi untuk populasi yang lebih luas. Untuk memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai fenomena ini, penting untuk melibatkan beragam pengalaman dan perspektif dari berbagai pelaku judi online, serta mempertimbangkan faktor sosial, psikologis, dan digital yang memengaruhi perilaku mereka secara lebih luas.

Penulis sendiri mempunyai pengalaman judi online, dan ini yang mendorong untuk melakukan penelitian ini. Memasuki tahun 2020, Saya memiliki pengalaman pertama Judi Online. Dari tahun 2020 saya memiliki ketergantungan melakukan Judi Online, pertama memasuki Judi Online sendiri terjadi ketika Indonesia sedang di landa covid dan kegiatan judi online itu sendiri berakhir di akhir tahun 2022. Kenapa saya bisa memasuki Judi Online karena Lingkungan teman kampus saya sendiri sehingga membuat rasa ingin mengetahui lebih dalam tentang judi online slot. Dari Judi Online itu membuat banyak peristiwa yang terjadi di lingkungan teman kampus dari yang merasakan menang lalu kalah terus menerus, membuat ketergantungan dan terus tergoda untuk memainkan judi online, Sebagian orang menyadari judi online tidak pernah membuat menang dan hanya meninggalkan rasa kecanduan.

Ketika pertama sekali mencoba bermain saya sering sekali di kasih menang secara terus menerus dalam waktu yang lumayan lama lalu tanpa di sadari setelah lama bermain sampe lupa waktu membuat sadar bahwa saya terus mengalami kekalahan terus menerus tapi tidak berhenti disitu tahun ke tahun berlalu sampai 2022 ketika ada piala dunia saya mengenal Judi Online parlay bola melalui iklan di Instagram seperti sekarang ini adanya media baru Situs Judi Online yang sangat cepat menyebar di era digital sehingga sangat mudah untuk tergoda setelah mengalami kekalahan di bola selama piala dunia saya menyadari bahwa kemenangan adalah berhenti bermain judi online. Hal yang menarik dari peristiwa yang saya rasakan ini apakah teman saya juga merasakan hal yang sama dan bagaimana dia merasakannya lalu melewati masa itu seperti halnya saya sendiri melewatinya dengan mulai mencari kegiatan apalagi saya bulan januari melaksanakan

kegiatan kkn di purworejo itu titik puncak saya berhenti main. karena ketika KKN setiap hari kegiatan positif dan di purworejo saya tidak bertemu dengan teman bermain Judi Online sehingga saya terbiasa sampai saat ini.

Hikmah yang di dapat dari peristiwa ini benar adanya kemenangan terbesar selama berjudi ialah berhenti membuat hidup lebih tenang tidak memikirkan kekalahan yang terjadi memang mudahnya situs judi online dijangkau dan marketingnya dimana-mana membuat rata rata mahasiswa melakukan kegiatan Judi Online di internet sehingga hal itu membuat ketagihan yang susah untuk di tinggalkan membuat perilaku dan merusak pola pikir yang ada pada pemain itu sendiri.

2. Rumusan Masalah

Bagaimana pengalaman mahasiswa ketika bermain judi online?

3. Tujuan Penelitian

Menjelaskan pengalaman mahasiswa ketika melakukan judi online.

4. Manfaat Penelitian

A. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah untuk menambah wawasan terhadap media baru dan pengalaman judi di kalangan mahasiswa. Penelitian ini akan sangat menarik karena masih sedikitnya para peneliti mengangkat topic ini

B. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dari penelitian ini yaitu untuk menemukan apa saja indikator-indikator yang berkaitan dengan media baru dan pengalaman judi di kalangan mahasiswa. Sehingga hasil penelitian ini selanjutnya di harapkan mampu memberi wawasan tentang bahayanya judi online di mahasiswa.

5. Tinjauan Pustaka

A. Penelitian Terdahulu

Errika Dwi Setya Studi “Advertising in the New Media” oleh Watie menunjukkan bahwa iklan sedang menghadapi masalah besar saat ini. Apakah Anda menyadari atau tidak, jumlah iklan mempengaruhi seberapa kenyang mereka. Di era media baru, komunikasi media baru

adalah bagian dari kehidupan sehari-hari. Siapa pun yang bekerja di bidang periklanan harus menyadari kondisi ini, karena pengembangan iklan diselaraskan dengan munculnya media baru. Ini membuatnya lebih mudah untuk memenuhi kebutuhan kelompok pasar sasaran. Saat ini, tugas gaya iklan baru telah dihadapkan oleh orang-orang yang bekerja di bidang yang terkait dengan iklan baru. Hal ini dimungkinkan oleh peningkatan dan popularitas media sosial baru. Buzzer adalah pekerjaan baru yang dikenal dan digunakan dalam iklan. Buzzer bekerja dengan cara yang mirip dengan *WOM (Word Of Mouth)*. Tetapi juga penting untuk mengetahui bahwa pilihan buzzer juga penting bagi iklan untuk bekerja.

Bima Aditya, Susilahati, dan Irhamni Rahman, mahasiswa program mahasiswa Universitas Muhammadiyah Jakarta, melakukan penelitian yang berjudul “Fenomena perjudian online dalam kelompok siswa.” Ia mengatakan bahwa perjudian adalah aktivitas patologis yang banyak orang, termasuk siswa, masih melakukan banyak. Pertumbuhan cepat teknologi telah membuatnya lebih mudah untuk berjudi melalui Internet atau media baru lainnya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mempelajari lebih lanjut tentang bagaimana siswa berjudi online, bagaimana masyarakat bereaksi terhadap siswa yang bertaruh online, dan bagaimana masyarakat melihat siswa yang berjudi online. Ini adalah studi kualitatif. Orang yang membantu dengan penelitian ini adalah siswa yang berjudi online. Wawancara dan catatan tertulis digunakan untuk mengumpulkan informasi. Pengurangan data, presentasi data, dan membuat kesimpulan adalah beberapa cara yang dilakukan analisis data. Penelitian menunjukkan bahwa Anda harus memiliki akun sebelum Anda dapat mengikuti perjudian online. Mereka tahu bahwa teman-teman mereka memberitahu mereka tentang perjudian online. Mereka menyukai perjudian online karena memiliki banyak kelebihan, seperti fakta. Jauh dari proses hukum karena tidak ada yang tahu tentang mereka, dapat bermain kapan saja dan di mana saja dengan koneksi internet, perjudian online dengan sejumlah kecil modal, seperti dua bullshit ribuan rupiah, dan jika banyak tim sepak bola dipilih dan menang, itu bisa bernilai satu juta dolar lagi. Begitu banyak siswa perguruan tinggi terjebak pada obat-obatan, dan tampaknya tidak mengganggu mereka berapa banyak uang yang mereka habiskan. Orang-orang marah bahwa siswa berjudi online, jadi mereka ingin pemerintah menghentikan situs perjudian online sehingga mereka tidak menyakiti generasi berikutnya.

Resky Supratama¹, Marisa Elsera², dan Emmy Solina³ melakukan penelitian yang disebut "Fenomena perjudian online." Pada saat pandemi Covid-19 di kota Tanjungpinang, Higgs

Domino adalah seorang mahasiswa. "Kota Tanjungpinang" mengatakan bahwa perjudian adalah salah satu penyakit masyarakat yang mempengaruhi semua orang, termasuk siswa di Kota. Di tengah pandemi, semua sistem offline masyarakat pindah online. Dalam penelitian ini, sistem offline yang berubah adalah perjudian, yang mempengaruhi siswa di kota Tanjung Pinang. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apa yang menyebabkan gamejudiHiggs Domino marak terjadi di lingkungan mahasiswa Tanjung Pinang di tengah pandemi. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Panduan wawancara, pengembangan pertanyaan, pengamatan peserta, dan dokumentasi semuanya digunakan untuk mengatur data yang keluar dari wawancaranya. Dalam penelitian ini, informant akan dipilih menggunakan metode sampling khusus atau dengan terlebih dahulu mengidentifikasi kriteria untuk informant. Berdasarkan hasil analisis, para peneliti menemukan bahwa penggunaan atau interaksi gamejudi online Higgs Domino di antara siswa di kota Tanjung Pinang disebabkan oleh faktor lingkungan sosial. Hal ini ditunjukkan oleh fakta bahwa pemain Higgs DOMINO pertama kali mendengar tentang permainan dari teman-teman mereka, dan ada banyak komunikasi dan interaksi antara pemain, yang dimulai dengan berbagi informasi. oleh Edwin H. Teori asosiasi diferensial Shutterland menunjukkan, dan Sutherland setuju, bahwa tindakan kriminal dapat dipahami dan dipelajari dengan melihat bagaimana orang terhubung satu sama lain.

Kemudian, Achmad Zurohman, Tri Marhaeni Pudji Astuti, dan Tjaturahono Budi Sanjoto melakukan penelitian berjudul "The Effects of Online Gambling on the Weakening of Social Values in Adolescents (Study at Campusnet Media Data Branch Sadewa Kota Semarang)". Cara orang bertaruh telah berubah karena perubahan teknologi. Tidak lagi menjadi rahasia untuk bermain game. Kita bisa duduk dan bersantai di depan komputer sambil bermain game ilegal di internet. Studi ini menggunakan fenomenologi sebagai metode. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa standar sosial remaja terluka oleh perjudian online. Salah satunya adalah kehilangan nilai nyata, yang berarti bahwa ketika remaja berjudi online dan kehilangan uang, mereka benar-benar kehilangan itu. Hal yang paling penting untuk diketahui adalah bahwa ketika anak-anak kehilangan uang bermain game online, mereka melakukan apa yang harus mereka lakukan. keuntungan mereka. Dengan cara yang sama, nilai masa kecil adalah apa yang digunakan remaja untuk mabuk ketika mereka menang di perjudian online.

Dan penelitian terbaru yang dilakukan oleh Ignasius Yosanda Nono, Son Agung Sagung Laksmi Dewi, dan I Putu Gede Seputra, Mahasiswa Faculty of Law, University of Warmadewa, Denpasar, Bali-Indonesia dengan judul: "The Enforcement of the Law Against Selebgram that Promote Online Gambling Sites" menjelaskan istilah selebgram atau media celebrity instagram adalah seseorang yang terkenal Viral, angka Selebram di Instagram memberi orang yang melakukannya kesempatan untuk mempromosikan situs perjudian melalui akun Instagram Selebgram. Bagaimana pemerintah bisa menghentikan orang dari mengiklankan situs perjudian online? Bagaimana celebgram yang mendukung situs perjudian online dapat dihukum oleh hukum? Disertasi ini adalah jenis penelitian hukum normatif. Ini menggunakan Undang-Undang No. 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik dan Buku Hukum Pidana sebagai dasar hukumnya untuk mengetahui apa yang dikatakan hukum tentang selebriti yang mempromosikan situs perjudian online dan apa yang disebutkan hukum tentang hukuman bagi mereka. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hukuman hukum selebgram untuk mendorong situs perjudian online diturunkan karena Undang-Undang No. 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

B. Kerangka Teori

a. Pengalaman dalam Fenomenologi

Fenomenologi, pada awalnya, merupakan kajian filsafat dan sosiologi. Edmund Husserl sendiri, penggagas utamanya, menginginkan fenomenologi akan melahirkan ilmu yang lebih bisa bermanfaat bagi kehidupan manusia, setelah sekian lama ilmu pengetahuan mengalami krisis dan disfungsional. Fenomenologi, kemudian, berkembang sebagai semacam metode riset yang diterapkan dalam berbagai ilmu sosial, termasuk di dalamnya komunikasi, sebagai salah satu varian dalam penelitian kualitatif dalam payung paradigma interpretif.

Dalam pengertian sederhana, sesungguhnya kita pada waktu-waktu tertentu mempraktikkan fenomenologi dalam keseharian hidup kita. Kita mengamati fenomena, kita membuka diri, kita membiarkan fenomena itu tampak pada kita, lalu kita memahaminya. Kita memahaminya dalam perspektif fenomena itu sendiri, bagaimana ia "bercerita" kepada kita.

Kata Brouwer (1984:3), seorang fenomenolog senang melihat gejala (fenomena). Melihat gejala merupakan dasar dan syarat mutlak untuk semua aktivitas ilmiah. Ia bukan ilmu, tetapi merupakan cara pandang, metode pemikiran, *a way of looking at things*. Untuk meyakinkan orang atas suatu fenomena, seorang fenomenolog akan mengajak orang untuk menyaksikan langsung fenomena yang bersangkutan, atau menunjukkannya melalui bahasa. Untuk memahami suatu gejala, maka tak ada jalan lain, kita harus sabar menyaksikannya, mendengarkannya, menyelami bahasa yang diungkapkannya. Bagi Brouwer, fenomenologi tidak bisa hilang dan menjadi syarat mutlak bagi seseorang yang mau memikirkan dasar dari usaha ilmiah atau dasar dari hidupnya sendiri. Lebih jauh, fenomenologi mengajarkan kita untuk membiasakan diri, tidak lagi melihat benda-benda, melainkan melihat fenomena.

Fenomenologi, dengan demikian, secara sederhana dapat dipandang sebagai sikap hidup dan sebagai metode ilmiah. Sebagai sikap hidup, fenomenologi mengajarkan kita untuk selalu membuka diri terhadap berbagai informasi dari mana pun berasal, tanpa cepat-cepat menilai, menghukumi, atau mengevaluasi berdasarkan prakonsepsi kita sendiri. Kita berdialog dengan fenomena yang kita hadapi. Kita membiarkan fenomena itu "membuka mulutnya", bercerita tentang dirinya: kita bertanya, mendengarkan, dan menangkap pola serta maknanya. Sebagai metode ilmiah, fenomenologi menunjukkan jalan perumusan ilmu pengetahuan melalui tahap-tahap tertentu, di mana suatu fenomena yang dialami manusia menjadi subjek kajiannya. Tulisan ini membatasi diri hanya akan menguraikan fenomenologi sebagai metode ilmiah dalam penelitian ilmu-ilmu sosial.(O.Hasbiansyah, 2005).

b. Media Baru dalam Konteks Judi Online

Media baru memiliki peran yang sangat signifikan dalam memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan fenomena judi online. Sebagai bagian dari era Industri 4.0, media baru telah menjadi platform yang memungkinkan penyebaran informasi secara cepat dan tanpa batas. Media baru, yang mencakup internet, media sosial, dan berbagai jenis platform digital lainnya, memberikan ruang bagi penggunaannya untuk mengakses informasi dengan mudah, termasuk konten perjudian yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja (Bawden, 2001).

Dalam konteks judi online, media baru berperan sebagai saluran distribusi yang sangat efektif untuk mengiklankan situs-situs judi dan menarik perhatian pemain potensial. Iklan yang muncul di media sosial, situs web, atau platform digital lainnya sangat agresif dan cenderung menggoda pengguna, terutama mereka yang rentan terhadap perilaku kecanduan. Media baru juga mempermudah proses transaksi, promosi, dan interaksi antara pemain dengan platform judi online, sehingga memperbesar potensi adiksi (Fatmawati, 2019).

Kecepatan informasi yang disebarkan melalui media baru membuat judi online semakin mudah diakses. Teknologi digital memungkinkan pembentukan komunitas virtual atau *cyber communities*, tempat di mana orang-orang dengan minat yang sama dapat berkumpul dan berbagi pengalaman. Dalam hal ini, komunitas perjudian online menjadi semakin terhubung dan saling mendukung, yang memperburuk dampak kecanduan judi (Bungin, 2008). Melalui media baru, perilaku judi bisa diperkuat, karena individu merasa mendapatkan dukungan sosial dalam aktivitas tersebut, bahkan tanpa bertemu tatap muka. Lebih lanjut, keberadaan iklan judi online yang tersebar di berbagai platform media baru dapat mengelabui pengguna dengan janji-janji kemenangan instan, mengaburkan kenyataan bahwa judi online lebih sering berakhir dengan kerugian dan kecanduan. Dengan demikian, media baru dalam konteks judi online bukan hanya sebagai saluran informasi, tetapi juga sebagai instrumen yang mempercepat penyebaran perilaku adiktif yang berisiko tinggi.

Menurut Marshal McLuhan, perkembangan media baru ini menciptakan apa yang disebutnya sebagai "kota global," di mana informasi dapat diakses dari seluruh penjuru dunia. Hal ini berimplikasi pada meningkatnya eksposur terhadap iklan dan konten yang berhubungan dengan judi online, yang dapat mempengaruhi perilaku sosial dan pola pikir individu. Karena kecepatan dan jangkauan media baru, konten perjudian dapat tersebar dengan sangat cepat, menjadikannya sangat sulit untuk dikendalikan atau disaring oleh individu atau bahkan pemerintah (McQuail, 2011).

Media baru berperan besar dalam memfasilitasi dan memperburuk kecenderungan judi online dengan memberikan akses mudah, pemasaran agresif, serta menciptakan ruang sosial dan komunitas yang mendukung perilaku perjudian. Dibandingkan dengan judi offline, judi online

menawarkan kenyamanan, *anonimitas*, dan *fleksibilitas* yang membuatnya lebih menarik bagi banyak orang, terutama di era digital ini. Meski demikian, keberadaan media baru juga memunculkan tantangan besar terkait kecanduan dan dampak negatif dari perjudian yang dapat memengaruhi kehidupan sosial dan finansial pemain judi online, Media baru juga sering menawarkan berbagai tips dan strategi untuk meningkatkan peluang menang dalam judi online. Banyak situs judi atau influencer di media sosial yang menyediakan panduan, trik, dan informasi untuk membantu pemain meningkatkan kemenangan mereka, meskipun pada kenyataannya, judi tetaplah berbasis pada keberuntungan dan lebih ke mustahil pemain akan menang dengan trik tersebut.

c. Judi Online

Adli (2015) mengatakan bahwa taruhan online adalah taruhan yang dilakukan melalui internet. Dalam permainan, pemain harus menyetujui aturan dan berapa banyak mereka bersedia bertaruh. Jika timnya menang, dia harus mendapatkan semua barang-barangnya dalam urutan. Pandangan Isjoni dari 2002 juga berbeda. Dia mengatakan bahwa perjudian online adalah jenis perjudian apa pun yang dilakukan melalui internet. Permainan online tidak lagi tidak biasa dalam kehidupan orang-orang, terutama siswa, karena prosesnya begitu dekat dengan kehidupan mahasiswa dan mudah untuk bertemu. Beberapa siswa bahkan telah berjudi online sebagai cara untuk bersenang-senang atau memenangkan uang. Wahib dan Labib (2005) mengatakan bahwa perjudian online adalah kegiatan sosial yang melibatkan uang atau sesuatu yang berharga dan di mana pemenang mendapatkan uang dari pecundang. Waktu adalah faktor risiko. depan yang hasilnya tidak diketahui dan hanya dapat diprediksi oleh kebetulan. Mengambil risiko bukanlah sesuatu yang harus Anda lakukan, dan Anda dapat menghindari kehilangan uang dengan tidak berjudi. Menurut kamus besar bahasa Indonesia, "judi" atau "jambling" berarti "perjudian di mana uang digunakan sebagai taruhan" (Poerwadarminda, 2003).

Perjudian adalah menempatkan uang atau barang berharga dalam risiko dalam permainan kesempatan dengan tujuan memenangkan lebih banyak uang atau hal berharga daripada yang Anda masukkan. (Astriadi,2020). Perjudian online pada dasarnya sama dengan jenis perjudian lainnya karena ada cara untuk kalah dan cara untuk menang, dan ada sesuatu yang berharga yang dipertaruhkan. Satu-satunya perbedaan adalah bahwa orang dapat berjudi online jika mereka memiliki akses ke internet. Selain menggunakan jaringan internet untuk perjudian online, Anda

juga dapat menggunakan situs perjudian atau situs web yang tersebar di seluruh dunia virtual dan didirikan oleh perusahaan yang menawarkan layanan game online. Ada banyak situs judi online yang menawarkan berbagai jenis permainan, seperti IBCbet.com, IEObET.COM, Bola88.com, liga365.com, dan sebagainya. Remaja di sekolah berjudi online untuk banyak alasan, termasuk yang datang dari teman-teman mereka, keluarga mereka, dan diri mereka sendiri. Amerika Serikat lebih cenderung berjudi online karena banyak hal, seperti fakta bahwa orang Amerika sering bertaruh online karena teman-teman mengundang mereka ke atau karena mereka ingin mengikuti tren di negara mereka sendiri. Amerika Serikat juga berjudi online sebagai cara untuk memenuhi kebutuhan spiritual dan materialnya.

Ketika AS perlu puas dengan perjudian yang ia lakukan, ia akan lebih cenderung untuk terus melakukan hal yang sama dan mencoba menghasilkan lebih banyak uang sehingga dapat puas. Ini dapat membuat AS bergantung pada melakukan aktivitas perjudian online yang sama berulang kali. Ketika AS berjudi online, ia berharap untuk memenangkan taruhan yang dia buat untuk menghasilkan keuntungan. (money). Harapan ini tumbuh karena Amerika Serikat memiliki lebih banyak kepercayaan pada situs perjudian online. Ketika AS percaya dan merasa yakin bahwa situs perjudian online dapat memberikan AS apa yang dibutuhkan, seperti uang dan hiburan, AS akan bertaruh lebih banyak dan lebih melalui situs judi online. Tergantung pada seberapa kering seseorang saat melakukan sesuatu, kebiasaan dapat mulai terbentuk. Ini buruk untuk AS secara keseluruhan karena perjudian internet memiliki banyak efek buruk pada cara orang Amerika belajar. Oposisi AS terhadap perjudian online juga memiliki penyebab utama, sehingga AS memilih untuk belajar bagaimana mengatur permainan judi online sehingga AS dapat berpartisipasi. (Astriadi,2020).

Alasan kedua adalah menghasilkan uang. Kebanyakan orang tertarik untuk menghasilkan uang dari sudut pandang ekonomi, tetapi tidak semua orang ingin menghasilkan uang dengan melakukan sesuatu yang salah. Dalam hal ini, AS tertarik pada manfaat yang mungkin atau mungkin tidak, tetapi itu tidak menghentikan AS dari ingin berpartisipasi dalam perjudian online. Faktor penggerak ketiga adalah situasional. Faktor situasional adalah kondisi yang dapat dilihat sebagai penyebab awal perilaku perjudian di AS, seperti peer, kelompok, atau tekanan lingkungan untuk berjudi online. Beberapa orang AS yang memiliki hubungan dekat dengan orang-orang AS yang telah terlibat dalam perjudian online merasa tidak nyaman jika mereka tidak melakukan apa

yang kelompok mereka, rekan AS, inginkan. Faktor penggerak keempat adalah keinginan untuk mencoba. Keinginan ini berasal dari tertarik pada sesuatu, yang kemudian mengubah pikiran seseorang untuk melakukan apa yang dia inginkan atau setidaknya hanya tahu dan mencoba. Tentang proses Amerika Serikat terlibat dalam permainan game online dan berapa banyak uang yang mereka hasilkan darinya, serta seberapa ingin tahu mereka dan berapa besar mereka ingin mencoba sesuatu yang baru. Hal kelima yang membuat orang berjudi online adalah bahwa mereka berpikir mereka bagus di dalamnya. Hampir setiap orang Amerika yang berjudi online memainkan jenis permainan taruhan sepak bola, meskipun ada banyak permainan taruhan lainnya yang tersedia.

Ada banyak jenis permainan yang berbeda yang diiklankan dalam perjudian online, seperti sicbo, poker, blackjack, kasino holdem, dan bahkan permainan olahraga. Tapi Amerika suka bertaruh pada olahraga, terutama sepak bola. Ini karena AS memiliki lebih banyak keterampilan, penguasaan, dan pemahaman tentang sepak bola karena semua informasi tentang itu. Meskipun alasan terakhir adalah untuk membuat hal-hal lebih tegang, kadang-kadang AS membutuhkan dorongan untuk membuatnya lebih bersemangat untuk melakukannya.

Ini juga berlaku untuk orang-orang Amerika yang berjudi online, selain fakta bahwa AS ingin menghasilkan uang, yang merupakan alasan yang paling penting dalam keputusan AS untuk bertaruh online. Ternyata ada hal-hal lain yang membuat menonton pertandingan sepak bola lebih menarik dan tegang. Dari sejumlah faktor yang mencakup dan mendorong AS untuk bergabung dengan permainan perjudian online, tidak hanya AS ingin bermain karena mereka tertarik dan ingin mencobanya dari rasa ingin tahu, tetapi mereka juga dapat melakukannya karena hal-hal seperti rasa solidaritas kelompok yang membuat AS merasa buruk ketika mereka menolak permintaan dan tidak mengundang teman-teman mereka karena itu adalah cara untuk bersantai. Dampak yang dirasakan adalah risiko dari pilihan yang dibuat oleh Amerika Serikat, tetapi dampak yang disebabkan oleh tindakan atau perilaku yang menyimpang lebih mungkin negatif atau berbahaya bagi diri mereka sendiri dan orang lain. (Astriadi,2020).

6. Metode Penelitian

A. Jenis dan pendekatan penelitian

Penelitian deskriptif dipilih sebagai metode penelitian dalam menggunakan penelitian ini dengan metode pendekatan kualitatif. Sudut pandang informan dan partisipan dalam pemberian

data informasi adalah hal yang difokuskan dalam jenis penelitian ini, yang nantinya hasil penelitian ini dituturkan melalui kalimat yang terdeskriptif dan sistematis sehingga tidak adanya bilangan dan angka statistik dan hasil penelitian nya berupa video, audio, gambar yang dijelaskan secara deskriptif.

Paradigma Penelitian ini menggunakan pendekatan konstruktivisme, yang mana konsep ini sama halnya dengan interpretif yang artinya menolaknya objektivitas. Pengertian pendekatan konstruktivisme sendiri adalah paradigma yang merupakan ilmu sosial yang menjadikan bagian analisis sistematis mengenai “*socially meaningful action*” melalui observasi yang detail dan langsung melalui masyarakat sekitar yang melakukan aktivitas sosial sehari-hari, yang nantinya dapat mengartikan makna dan menjawab bagaimana masyarakat sekitar yang melakukan aktivitas sehari-hari tersebut dalam memelihara dunia sosial (Salim, 2001:42).

Dalam kerangka konstruktivisme, pengalaman dipandang sebagai proses aktif dan dinamis di mana penulis secara berkelanjutan membangun makna melalui interaksi dengan lingkungan fisik, sosial, dan budaya di sekitarnya. Setiap peristiwa yang dialami tidak hanya diterima secara pasif, tetapi diproses dan diinterpretasikan oleh penulis melalui *refleksi* pribadi serta pengolahan *kognitif* yang melibatkan pengetahuan dan pengalaman sebelumnya. Proses ini memungkinkan penulis untuk memperbarui dan mengubah pemahaman mereka seiring berjalannya waktu. Dengan demikian, pengalaman selalu berkembang dan berubah, dipengaruhi oleh konteks sosial dan budaya yang ada, serta bagaimana penulis berinteraksi dengan dunia sekitarnya.

Patton menulis dalam Journal of Sri Hayuningrat (2010: 96–97) bahwa peneliti konstruktivis melihat bagaimana orang yang berbeda membuat dunia mereka sendiri dan bagaimana itu mempengaruhi kehidupan mereka dengan orang lain. Dalam konstruktivisme, setiap orang memiliki pengalaman yang unik. Jadi, penelitian dengan jenis strategi ini menunjukkan bahwa cara setiap orang melihat dunia valid dan harus dihormati.

B. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian akan dilaksanakan pada perkiraan bulan September 2023 yang berlangsung kurang lebih selama 1 bulan meliputi wawancara secara langsung ke lapangan. Penelitian akan dilaksanakan di Yogyakarta dengan menargetkan mahasiswa sebagai informannya

C. Teknik Pemilihan Informan

Purposive Sampling ialah Teknik yang digunakan oleh penulis yang mana menurut Bungin (2014:125), Teknik yang digunakan dalam penelitian yang mementingkan tujuan dari pada sampel penelitian. Penulis menentukan 3 orang informan yaitu mahasiswa yang ada di Yogyakarta, dengan jumlah 3 informan lalu penulis mencari informasi mengenai pengalaman bermain judi online slot dan judi bola beserta factor-faktor yang mempengaruhi informan dan juga alasannya, Subjek yang dipilih oleh penulis adalah informan yang memiliki pengalaman terkait dengan fokus penelitian ini.

D. Informan Penelitian

Informan DGR

DGR adalah seorang laki-laki berusia 23 tahun yang saat ini menempuh pendidikan sebagai mahasiswa di salah satu kampus swasta di Yogyakarta. Ia lahir dan dibesarkan di Tasikmalaya, tempat yang selalu ia rindukan. Dengan uang bulanan sekitar 2 juta rupiah, DGR berusaha mengatur keuangannya sebaik mungkin untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari.

Selain fokus pada studinya di jurusan Teknik, DGR juga memiliki hobi yang membuatnya tetap aktif dan bersemangat: bermain tenis. Setiap kali ada waktu luang, ia tidak ragu untuk menghabiskan waktu di lapangan, berlatih, dan bersenang-senang. Hobi ini tidak hanya membuatnya sehat, tetapi juga menjadi cara untuk bersosialisasi dengan teman-temannya. Meskipun kesibukannya sebagai mahasiswa cukup menyita waktu, DGR selalu menemukan cara untuk menyeimbangkan antara belajar dan bermain.

Kriteria informan DGR dalam penelitian ini adalah ia terjerumus ke dalam judi online sebagai akibat dari dampak pandemi COVID-19, yang mengakibatkan pembatasan aktivitas sosial dan ekonomi, serta berkurangnya uang jajan atau pendapatan yang mereka miliki, yang pada akhirnya mendorong mereka mencari pelarian atau cara untuk menghasilkan uang melalui perjudian daring.

Informan RP

RP adalah seorang laki-laki berusia 23 tahun yang kini menempuh pendidikan sebagai mahasiswa di salah satu kampus swasta di Yogyakarta, kota tempat ia dilahirkan. Dengan semangat yang tinggi, RP tidak hanya fokus pada studinya, tetapi juga aktif bekerja sebagai barista di sebuah coffee shop. Ia telah menekuni pekerjaan ini selama kurang lebih tiga tahun, mengasah keterampilan serta menambah pengalaman di dunia kerja.

Dengan penghasilan sekitar 2,5 juta rupiah per bulan, RP berhasil mengatur keuangan untuk kebutuhan sehari-hari sekaligus menabung untuk impian masa depannya. Selain kesibukannya sebagai mahasiswa dan barista, RP memiliki hobi menyanyi yang sangat ia cintai. Musik adalah pelarian baginya dari rutinitas yang padat, dan setiap kali ada kesempatan, ia tak ragu untuk mengekspresikan dirinya melalui lagu. Dengan begitu, RP menemukan keseimbangan antara belajar, bekerja, dan mengejar passion-nya di dunia musik.

Kriteria informan RP dalam penelitian ini adalah ia terjerumus ke dalam judi online bola parlay setelah melihat temannya memasang taruhan parlay, yang kemudian menimbulkan rasa penasaran dan dorongan untuk mencoba. Pengaruh teman yang telah lebih dulu terlibat dalam perjudian tersebut membuat informan merasa tertarik untuk mengeksplorasi pengalaman serupa, meskipun awalnya hanya ingin mencoba-coba. Seiring berjalannya waktu, rasa penasaran tersebut berkembang menjadi kebiasaan, yang akhirnya mengarah pada keterlibatan lebih dalam dalam dunia judi bola parlay secara online.

Informan SS

SS adalah seorang laki-laki berusia 23 tahun yang saat ini menempuh pendidikan sebagai mahasiswa di salah satu kampus swasta di Yogyakarta. Meski lahir di Ternate, ia telah menjadikan Yogyakarta sebagai rumah kedua, di mana ia mengejar cita-cita dan impian.

Selain fokus pada studinya, SS bekerja freelance sebagai barista di sebuah coffee shop. Ia telah menjalani pekerjaan ini selama kurang lebih tiga tahun, yang memberinya pengalaman berharga dan kemampuan untuk berinteraksi dengan banyak orang. Dengan penghasilan sekitar 2,5 juta rupiah per bulan, SS dapat memenuhi kebutuhan sehari-harinya sambil menabung untuk masa depan.

Di tengah kesibukannya, SS juga menemukan waktu untuk menikmati hobinya, yaitu menonton film. Ia sangat menyukai berbagai genre, dari drama hingga thriller, dan sering kali menghabiskan waktu luang dengan menelusuri film-film terbaru. Kegiatan ini tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga memperkaya perspektifnya dan memberi inspirasi dalam kehidupan sehari-hari. Dengan cara ini, SS berhasil menyeimbangkan antara studi, pekerjaan, dan passion-nya terhadap dunia perfilman.

Kriteria informan SS dalam penelitian ini adalah ia terjerumus ke dalam judi online setelah mendapatkan ajakan dari teman-temannya saat sedang nongkrong di tongkrongan. Dalam suasana santai tersebut, teman-temannya mengajak untuk melakukan patungan dan memasang taruhan judi online bersama-sama. Pada pengalaman pertama melakukan patungan ini, informan merasakan kemenangan, yang memberikan rasa euforia dan kepuasan yang kuat. Pengalaman kemenangan tersebut kemudian memicu rasa ingin mencoba lagi, yang pada akhirnya membuat informan semakin terlibat dalam perjudian online. Kemenangan pertama ini menciptakan ilusi bahwa judi online bisa membawa keuntungan, sehingga semakin memperkuat dorongan untuk terus berpartisipasi dalam judi online setelah itu.

E. Pengumpulan Data Dalam penelitian ini

Sumber Data

1. Data primer

Data yang didapatkan melalui hasil wawancara bersama narasumber atau informan yang berisikan sampel dalam penelitian, data primer merupakan data berbentuk teks. Data ini diambil melalui wawancara yang direkam dan dicatat oleh peneliti, kemudian peneliti mengumpulkan data dari hasil wawancara yang dilaksanakan bersama mahasiswa.

2. Data Sekunder

Data sekunder ialah data yang didapatkan melalui beberapa data yang sudah ada sebelumnya, dan dapat dicari melalui literasi yang ada. data sekunder didapatkan dengan melalui hasil data primer yang sudah diteliti oleh penelitian sebelumnya. Penulis mendapatkan data dari mahasiswa.

Adapun 2 cara dalam mengumpulkan data dalam penelitian yang diteliti, yaitu:

a. Wawancara

Menurut Parwito (2007:132), wawancara merupakan suatu cara dengan Teknik yang mengumpulkan data umum pada suatu penelitian kualitatif. Wawancara lebih membicarakan dan menggali informasi atau data terhadap narasumber atau informan yang memberikan pertanyaan sesuai kenyataan lapangan pada objek yang akan diteliti. Wawancara sendiri ada 3 macam yang pertama adalah wawancara formal, yang kedua wawancara informal, kemudian wawancara open-ended standard.

b. Studi Pustaka

Adalah mencari data melalui penelitian terdahulu, jurnal, buku, dan website di-internet yang mendukung penelitian yang penulis teliti.

F. Teknis Analisis Data

Teknik analisis data menurut Miles dan Huberman adalah kegiatan menganalisis data kualitatif yang dilakukan secara interaktif dan yang berkelanjutan hingga selesai (seperti dikutip dalam Sugiyono, 2013, hal. 91-99).

Dalam tahapannya terdapat tiga model dalam analisis data ini, yaitu:

1. Reduksi data

Awal mula peneliti yang harus lakukan dengan memilih point penting kemudian mereview dan merangkum dari catatan yang ada di lapangan. Dengan seperti seperti itu data yang direduksi akan memiliki gambaran secara jelas, dan akan membuat penulis lebih mudah dalam melakukan penelitian hingga tahap selanjutnya.

2. Penyajian Data

Dari tahapan reduksi data maka di tahap ini Ketika informasi sudah tersusun akan mendapatkan kesimpulan. Data dapat disajikan berupa hubungan antar kategori, penjelasan rinci, memiliki bagan, dan lainsebaginya. Ketika data sudah disajikan maka akan memudahkan untuk dipahami rancangan kerja kedepan.

3. Penarikan Kesimpulan dan verifikasi

Dari adanya kesimpulan pada penelitian tersebut maka dapat menjawab segala persoalan yang telah dipertanyakan di awal penelitian, temuan baru yang diharapkan adalah kesimpulan yang belum ada sebelumnya.

BAB II

GAMBARAN UMUM

A. Sejarah Judi Online

Hampir setiap negara menyebut perjudian sebagai permainan peluang. Perjudian juga merupakan masalah sosial karena menyebabkan malas dalam hal pekerjaan dan uang, terutama pada remaja. Ini dapat berdampak negatif pada tingkah laku dan karakter remaja. Dalam permainan ini sebelumnya dana yang digunakan untuk kepentingan administrasi sekolah, kepentingan sehari-hari malah justru mengalir ke dalam perjudian.

Salah satu efek yang signifikan yang diberikan kepada para pemainnya oleh judi online ini adalah kecanduan, yang dapat memicu tindakan buruk seperti mencuri, berbohong, dan lain-lain. Seperti yang diketahui bahwa perjudian telah menjadi hal yang umum di masyarakat modern, remaja baru-baru ini melakukan banyak kejahatan, terutama yang berkaitan dengan perjudian. Tidak sedikit orang yang terjerat dalam permainan judi online ini; sebagian besar dari mereka adalah remaja, yang senang bermain game online dan membuat teman baru hanya karena penasaran dan akhirnya bersenang-senang. untuk mengambil inisiatif untuk bermain poker di internet(Mathorri2022:1–2).

Faktor utama yang mendorong remaja untuk bermain permainan judi online termasuk teman sejawat, lingkungan sosial, dan kesadaran hukum yang rendah. Selain itu, karena semua orang berinteraksi dan saling bertukar informasi di lingkungan sosial, informasi yang dikumpulkan dapat berupa informasi tentang hal-hal yang sedang terjadi, salah satunya tentang situs perjudian. Selain itu, perkembangan elektronik dan internet saat ini membuat remaja mudah mengakses situs judi online.

Menurut fenomena yang terjadi pada remaja, ada banyak faktor yang menyebabkan mereka melakukan kejahatan judi online jenis Slot, termasuk ajakan teman dan penasaran dengan hasil yang didapatkan temannya. Faktor lain termasuk kurangnya kesadaran hukum dan ketidaksadaran hukum. seperti dari tempat kerja, sekolah, dan keluarga.

Sejarah Judi Online Indonesia bermula jauh sebelum era digital di Indonesia. Beberapa orang bahkan tidak tahu apa itu smartphone atau gawai. Sebagian besar orang Indonesia sudah tahu tentang judi pada masa klasik. Beberapa orang sudah akrab dengan angka totot gelap, tetapi

permainan yang paling banyak dimainkan ialah dadu dan kartu remi. Sepertinya masyarakat Indonesia sudah terbiasa berjudi. Saat itu, itu unik karena Anda dapat bertaruh apa pun untuk memenangkan permainan.

Istilah judi sudah bukan merupakan hal yang asing didengar oleh masyarakat Indonesia, karena memang istilah judi muncul sudah lama sekali di Indonesia. Judi dalam bentuk lotre sudah ada sejak tahun 1960-an yang zaman itu lebih dikenal dengan nama lotre buntut. Dalam perspektif hukum, perjudian diatur dalam pasal 1 UU No.7 Tahun 1974 tentang penertiban perjudian, dan dinyatakan bahwa semua tindak pidana perjudian termasuk sebagai tindak kejahatan. Tidak bisa dipungkiri bahwa perjudian memang tidak bisa lepas dari masyarakat Indonesia. Bahkan bentuk perjudian sederhana yang lumrah ditemui di warung 19 kelontong atau pada jajanan siswa sekolah dasar, yang sebetulnya termasuk dalam judi, namun dianggap biasa dan dinetralkan bentuk perjudiannya, sehingga pada akhirnya secara tidak langsung, perjudian memang sangat dekat keberadaannya dengan masyarakat Indonesia. Begitu juga dengan perkembangan teknologi yang menjadikan internet menjadi hal penting bagi setiap orang. Menurut Kartini Kartono, judi merupakan sesuatu dengan sengaja memasang taruhan yang mengandung resiko terhadap sesuatu yang berharga serta dengan tetap menyadari bahwa ada resiko dan harapan yang terkait dengan peristiwa permainan, pertandingan, kompetisi, dan peristiwa dengan hasil yang belum ditentukan (Marbun 2017:2). Judi online adalah judi yang memanfaatkan internet, sehingga peserta permainan dapat memainkannya kapanpun dan dimanapun selama ada koneksi internet. Judi online tergolong cybercrime karena melakukan kejahatan. Perjudian online melakukan kejahatan perjudian melalui komputer dan Internet. Kejahatan cybercrime khususnya perjudian online ini diperlukan upaya penegak hukum serta peran dari orangtua dan masyarakat untuk mencegah dan memberantas perilaku menyimpang tersebut semakin marak dimainkan di kalangan remaja. Judi online adalah kegiatan judi yang dilakukan secara digital, yang semua kegiatannya dilakukan menggunakan internet. sebetulnya, permainan-permainan judi online adalah bentuk perjudian yang dibuat versi digitalnya, namun skema perjudiannya kurang-lebih tetap sama. Judi pada awalnya dimainkan secara konvensional, dengan pemain bertemu secara langsung di lokasi permainan. Tetapi permainan judi juga berkembang seiring dengan kemajuan zaman dan teknologi. Di mana permainan judi dapat dimainkan secara virtual melalui platform atau situs web tertentu, pemain hanya perlu memiliki akun dan mengumpulkan sejumlah uang untuk dipertaruhkan. Setelah itu,

mereka akan diarahkan untuk memainkan sejumlah permainan untuk dimenangkan. Oleh karena itu, para penjudi percaya bahwa bermain judi online lebih aman daripada bermain judi konvensional, yang dapat diketahui oleh masyarakat umum.(Nurdiana, 2022:107).

Perkembangan teknologi Saat internet tiba di Indonesia, itu menjadi alat yang memungkinkan pemain terus bermain permainan yang semakin elit. Sejarah judi online dimulai setelah sejumlah ilmuwan menemukan hal baru. Mereka menghasilkan video yang digunakan untuk mengubah bentuk permainan fisik menjadi siaran yang dapat dilihat melalui monitor. mengubah permainan menjadi video game, hingga akhirnya perusahaan dapat membuat game yang unik dan bermanfaat untuk pemain judi. Riwayat perjudian online di Indonesia didahului oleh sejarah perjudian online di negara lain. Tidak jelas kapan orang pertama menemukan judi online dan kemudian menyebarkannya ke pelosok. Sebagian besar orang di seluruh dunia percaya bahwa perjudian internet ini mulai berkembang pada tahun 1994. Bermula wilayah Barbuda serta kepulauan Antigua, diawali 2 wilayah itu memberi lisensi buat sebagian instansi serta pengusaha yang ingin menghasilkan tempat berjudi berupa online.

Pengusaha judi online terkenal di dunia Free Trade & Processing Act mengadopsi kebijaksanaan ini. Dengan cara ini, mereka berhasil melanggar undang-undang negara tentang perjudian online. Bisnis piranti lunak diperlukan untuk mengaktifkan riwayat judi online. Perusahaan microgaming pertama kali membuat perangkat judi online yang berfungsi. Karena piranti itu sangat rentan terhadap kerusakan jaringan dan pencurian data, perusahaan IT dari industri lain pada akhirnya setuju untuk menyelamatkan rencana microgaming. Didapatkan Cryptologic, salah satu perusahaan IT terbaik dalam hal keamanan internet. Pada tahun 1994, perusahaan mengembangkan program perlindungan untuk perjudian online. Pada tahun 1994, pemain merasakan karakteristik permainan yang berbeda. Casino, tempat bertaruh yang populer, sekarang sudah berubah versus internet. (<https://www.eisourcebook>) Informasi tentang sejarah perjudian online di seluruh dunia diperoleh pada tahun 1996, tahun di mana perjudian online pertama kali muncul. Pemerintah Kanada saat itu memutuskan untuk mengamati bagian permainan. Institusi itu berusaha untuk memantau dan mengawasi aktivitas perjudian online. Sehubungan dengan itu, komisi itu ditugaskan untuk mengeluarkan perizinan atau lisensi yang berkaitan dengan game online yang akan atau telah tersebar. Beberapa negara di Amerika Serikat

dengan sengaja merampas lisensi itu untuk mendapatkan dukungan dari para pendukungnya agar tidak kalah dari Kanada. Untuk meningkatkan kekuatan pemain, persatuan judi online harus mengambil tindakan terbaik. Sampai saat ini, permainan judi online masih dianggap ilegal di beberapa negara Amerika Serikat. Peminat judi online terus meningkat setiap hari. Mereka yang sebelumnya tidak tahu tentang permainan ini sekarang tertarik untuk mencobanya. Bisnis judi online di Indonesia memiliki potensi untuk meningkatkan pendapatan per kapita hingga 50%. Sejak awal era digital, jumlah web judi di seluruh dunia telah meningkat sampai 100%, meskipun data yang dikumpulkan pada tahun 1996 hanya menunjukkan 15 alamat web. Penghasilan pemilik situs judi mencapai 800 juta dolar pada tahun berikutnya, ketika jumlah web tersebut meningkat menjadi 200. (<https://medium.com/>) (AZMIA,2021)

Perjudian adalah menempatkan uang atau barang berharga dalam risiko dalam permainan kesempatan dengan tujuan memenangkan lebih banyak uang atau hal berharga dari pada yang anda masukkan. (Astriadi,2020). Perjudian online pada dasarnya sama dengan jenis perjudian lainnya karena ada cara untuk kalah dan cara untuk menang, dan ada sesuatu yang berharga yang dipertaruhkan. Satu-satunya perbedaan adalah bahwa orang dapat berjudi online jika mereka memiliki akses ke internet. Selain menggunakan jaringan internet untuk perjudian online, Anda juga dapat menggunakan situs perjudian atau situs web yang tersebar di seluruh dunia virtual dan didirikan oleh perusahaan yang menawarkan layanan game online.

Ada banyak situs judi online yang menawarkan berbagai jenis permainan, seperti IBCbet.com, IEObet.COM, Bola88.com, liga365.com, dan sebagainya. Remaja di sekolah berjudi online untuk banyak alasan, termasuk yang datang dari teman-teman mereka, keluarga mereka, dan diri mereka sendiri. Amerika Serikat lebih cenderung berjudi online karena banyak hal, seperti fakta bahwa orang Amerika sering bertaruh online karena teman-teman mengundang mereka ke atau karena mereka ingin mengikuti tren di negara mereka sendiri. Amerika Serikat juga berjudi online sebagai cara untuk memenuhi kebutuhan spiritual dan materialnya.

Adli (2015) mengatakan bahwa taruhan online adalah taruhan yang dilakukan melalui internet. Dalam permainan, pemain harus menyetujui aturan dan berapa banyak mereka bersedia bertaruh. Jika timnya menang, dia harus mendapatkan semua barang-barangnya dalam urutan. Pandangan Isjoni dari 2002 juga berbeda. Dia mengatakan bahwa perjudian online adalah jenis

perjudian apa pun yang dilakukan melalui internet. Permainan online tidak lagi tidak biasa dalam kehidupan orang-orang, terutama siswa, karena prosesnya begitu dekat dengan kehidupan mahasiswa dan mudah untuk bertemu.

Beberapa siswa bahkan telah berjudi online sebagai cara untuk bersenang-senang atau memenangkan uang. Wahib dan Labib (2005) mengatakan bahwa perjudian online adalah kegiatan sosial yang melibatkan uang atau sesuatu yang berharga dan di mana pemenang mendapatkan uang dari pecundang. Waktu adalah faktor risiko. depan yang hasilnya tidak diketahui dan hanya dapat diprediksi oleh kebetulan. Mengambil risiko bukanlah sesuatu yang harus Anda lakukan, dan Anda dapat menghindari kehilangan uang dengan tidak berjudi. Menurut kamus besar bahasa Indonesia, "judi" atau "jambling" berarti "perjudian di mana uang digunakan sebagai taruhan" (Poerwadarminda, 2003).

B. Jenis-Jenis Judi Online

1. Judi Poker dan Domino

Permainan poker online menjadi yang paling populer. Permainan poker online telah banyak ditemukan di berbagai platform karena banyak orang yang tahu dan telah memainkan game ini. Kelebihan lain dari poker online uang asli adalah adanya bonus yang berbeda untuk setiap member yang telah bergabung, tentu dengan memenuhi syarat. Salah satu server poker online paling populer dan terbesar di Indonesia adalah PokerV atau PKV Games. Domino adalah jenis permainan yang berbeda dari poker yang menggunakan kartu domino sebagai medianya. Pemain biasanya mudah ditemukan di kafe atau perkumpulan. Tentu saja, domino online sudah 19 dirancang untuk dimainkan secara online. Untuk bermain game ini, Anda harus bergabung dengan situs web yang menyediakan server pkv games. Meskipun permainan poker sebenarnya sudah ada sejak puluhan tahun yang lalu, versi onlinenya telah ada sejak awal internet dan berkembang bersama dengan permainan taruhan online lainnya. Meskipun sejarah permainan poker online di poker online terpercaya tidak lama, pertumbuhannya sangat cepat. Perkembangan teknologi internet yang menyebar ke seluruh dunia juga mendukung hal ini. Sejarah permainan poker online bermula pada tahun 1998, ketika planet poker, website casino online pertama di dunia, muncul. Para pemain judi dapat menghasilkan banyak uang dari permainan mereka. Dengan banyaknya pemain judi yang bermain di kasino online, sekarang ada banyak alamat web casino online di

seluruh dunia. Pemain dapat memilih salah satu atau beberapa dari dua puluh dua website casino online yang baik dan terpercaya. Pemain judi tidak hanya dapat memperoleh banyak keuntungan, mereka juga dapat menikmati permainan yang mereka mainkan.

2. Judi Bola Sportsbook Online

Spesifik untuk pecinta sepak bola, judi bola online adalah jenis taruhan yang sangat disukai. Hampir di seluruh dunia, olahraga ini dimainkan sebagai judi. Ada lebih dari ratusan liga sepak bola di seluruh dunia yang dapat digunakan untuk taruhan ini. Saat ini, bermain judi online hanya dapat dilakukan di bandar darat. Namun, dengan kemajuan teknologi, taruhan bola sekarang dapat dimainkan secara anonim dan secara online. Perputaran uang dari taruhan bola meningkat sejak taruhan bola online tersedia. Hasilnya adalah munculnya semakin banyak situs judi online yang menawarkan layanan taruhan bola. Skor, jumlah offside, jumlah lemparan ke dalam, dan mix parlay adalah beberapa aspek permainan bola yang dapat dipertaruhkan. Selain itu, perlu diketahui bahwa untuk bertaruh judi bola, Anda harus bergabung dengan situs yang terpercaya dan terbaik untuk menghindari penipuan.

3. Judi Slot Online

Tidak ada banyak teknik atau metode yang diperlukan untuk memainkan permainan ini dengan mesin slot, karena mesin slot sangat disukai oleh semua orang. Pemain slot juga dapat mendapatkan bonus dan jackpot. Permainan pragmatis adalah salah satu dari banyak pilihan mesin slot online. Untuk mengacak gambar dalam permainan ini, pemain hanya perlu menekan tombol spin. Setiap kombinasi gambar memiliki rumus unik. Pemain harus meningkatkan jumlah taruhan mereka untuk mendapatkan keuntungan besar jika mereka menggunakan modal yang besar, karena ada kemungkinan besar mereka akan menang lebih banyak.

4. Judi Togel

Semua jenis judi yang ada di Indonesia telah digunakan untuk memainkan togel sejak lama. Toto adalah singkatan dari "toto gelap". Pada awalnya, permainan ini hanya dianggap sebagai lotre

resmi yang memiliki izin sah. Untuk bermain, Anda hanya perlu menebak angka yang akan keluar. Pembeli akan mendapatkan banyak uang jika mereka membeli kupon dengan tebakan yang benar. Pencinta judi dapat menikmati permainan ini dalam versi lain, yaitu secara online, meskipun ada beberapa larangan untuk memainkan permainan ini di Indonesia. Jenis pasaran yang paling penting adalah Singapura, Hongkong, Sydney, Macau, Thailand, dan banyak lagi. (AZMIA, 2021)

BAB III

PEMBAHASAN

A. Awal mula mengenal judi online

Seperti remaja pada umumnya kita sebagai masyarakat akan selalu bersosialisasi kepada sesama sehingga menimbulkan ikatan dan saling mengenal tentang diri masing-masing apalagi mahasiswa yang seharusnya lebih memiliki cakupan luas dalam pergaulan yang mengakibatkan banyak resiko baik buruknya terhadap individu masing-masing seperti hal negatif dalam pergaulan mahasiswa ialah Ketika mereka saling berbagi informasi mengenai judi online di lingkungannya.

Keluarga, teman sebaya, dan tetangga adalah contoh lingkungan sosial yang kita kenal. Keluarga adalah lingkungan sosial pertama yang dikenal seseorang sejak lahir. Selanjutnya, Stroz (1987: 76) mendefinisikan lingkungan sosial sebagai "semua kondisi dalam dunia yang dalam cara-cara tertentu mempengaruhi tingkah laku seseorang, termasuk pertumbuhan dan perkembangan (life process), yang dapat pula dipandang sebagai penyiapan lingkungan (to provide environment) bagi generasi yang lain". (Subagio,2019)

Seperti awal informan mengenal judi online semuanya berasal dari hubungan pertemanan. Informan DGR, RP, dan SS dengan jelas menyatakan bahwa dari temanlah mereka mengenal judi online. Informan RP, misalnya, menyatakan awal mengenal judi online sebagai berikut.

“Dari teman SMA karena pernah main kerumah temen di depan pc dia sedang memasang parlay dan saya bertanya dari situ awal saya mengenalnya pernah saya memasat bet parlay 10 ribu menjadi 500 ribu” (Informan DGR. Laki-laki,23 tahun, wawancara, 14 November 2023).

Dari keterangan tersebut, jelas bahwa pertemanan memegang peran penting dalam mengenalkan judi online Seringkali tidak bisa di hindari faktor mahasiswa bermain judi online pasti karena lingkungan yang juga melakukan judi online di sekitarnya, lingkungan sosial yang kita kenal antara lain lingkungan keluarga, lingkungan teman sebaya dan lingkungan tetangga.

Setelah memiliki ikatan sesama makhluk sosial mahasiswa akan berbagi informasi di lingkungannya masing-masing tentang apa yang gemar dilakukan remaja saat ini seperti judi online, para informan kemudian mulai terlibat. Faktor tunggal uang dan keuntungan

Uang dan keuntungan menjadi factor pendorong uang sering sekali menjadi alasan penjudi untuk menjadikan uangnya karena berfikir di judi online bisa melipatgandakan uangnya menjadi lebih banyak dengan mencoba memperoleh keuntungan Misalnya, Kebetulan dengan judi online uang 200 ribu bisa menjadi 2 juta, Informan DGR menyatakan bahwa dia tertarik judi online dan yang melatarbelakanginya sebagai berikut. *“Saya melakukan judi sudah dari SMA tetapi saya terjerumus judi online pada saat pandemic covid 2020 di karenakan uang saku yang menurun dan saya melihat teman saya menang judi online dengan modal deposit kecil tapi mendapat keuntungan yang besar semenjak saat itu saya mulai tergiur untuk melakukan judi online agar mendapatkan uang dari judi online yang lebih banyak untuk bersenang senang. Pertama saya deposit saya di kasih menang sama Bandar dengan jumlah yang lumayan banyak semenjak itu saya sering bermain judi online.”* (Informan DGR. Laki-laki, 23 tahun, wawancara, 14 November 2023).

Secara umum kebanyakan Karena masalah uang saku yang kurang, pengelolaan keuangan sangat penting bagi mahasiswa yang melakukan judi online. Hal ini dapat dilihat dengan melihat pendapatan dan melihat pengeluaran yang akan digunakan untuk memenuhi kebutuhan. Pengeluaran untuk memenuhi kebutuhan tidak boleh melebihi pendapatan, tetapi kebanyakan malah melebihi pendapatan. Dalam situasi seperti ini, mahasiswa harus menemukan cara untuk memenuhi kebutuhannya tanpa bergantung pada jumlah uang saku yang mereka terima, tetapi dengan mengelola uang saku mereka sehingga menjadi keuntungan bagi mereka sendiri, yaitu dengan bermain judi online. Dalam melakukan judi online, mahasiswa harus menahan kebutuhannya untuk sementara waktu, kemudian menggunakannya untuk memenuhi kebutuhannya. Memang, judi online tidak hanya memberikan keuntungan, tetapi juga memberikan keuntungan.

Disisi lain awal mula seseorang melakukan judi online ada juga di karenakan ingin mencoba dan merasakan keasikan melakukan judi online dan iseng-iseng memulainya seperti yang di ungkapkan informan RP kepada peneliti, Informan kedua menyatakan ia terlibat dengan judi online seperti yang di ungkapkan RP, *“Iseng aja karena bisa mendapatkan uang secara instan jika menang seperti uang satu hari bisa menjadi tiga hari.”* (Informan RP. Laki-laki, 23 tahun, wawancara, 14 November 2023).

Walaupun seseorang berpikir untuk bermain judi online sesekali, pengalaman itu benar-benar ada dan mahasiswa akan kecanduan pada akhirnya. Sebagian besar permainan judi online hampir selalu berdampak negatif pada kesehatan sosial, psikologis, dan fisik seseorang, menyebabkan kecanduan bermain. Karena waktu yang dihabiskan bersama keluarga semakin berkurang, hubungan sosial keluarga menjadi renggang. Secara psikis, pikiran terus berpikir tentang permainan yang sedang dimainkan. Selain sulit untuk tetap fokus pada studi dan pekerjaan, mereka juga sering bolos dan bahkan bisa menghindari pekerjaan. Hal ini dapat terjadi karena ketika seseorang bermain permainan judi online dan tidak peduli dengan apa yang terjadi di sekitarnya, mereka menjadi ketagihan dan ingin terus bermain.

Selanjutnya setelah informan tertarik dengan judi online informan memiliki pengalaman judi online semuanya hampir memiliki persamaan yang sama ketika pertama kali melakukan judi online. Informan DGR, SS dengan jelas menyatakan bahwa pengalaman melakukan judi onlinenya ketika sedang bersama teman-temannya berkumpul nongkrong seperti mahasiswa pada umumnya lalu terjadilah judi online dengan sistem patungan lalu untung di bagi dua. Lain halnya dengan Informan RP, ia menyatakan awal melakukan judi online sebagai berikut.

“Iya pada SMA tapi pada tahun 2021 saya yang gila-gila nya deposit karena dulu saya belum mendapatkan pekerjaan jadi setiap gabut saya sering deposit sehingga menjadi kebiasaan.” (Informan RP. Laki-laki, 23 tahun, wawancara, 14 November 2023).

Dari keterangan tersebut, jelas bahwa faktor belum memiliki pekerjaan memegang peran penting dalam bermain judi online karena ketika seseorang belum memiliki pekerjaan hal yang terjadi ia tidak banyak melakukan apa apa dan hanya memiliki sedikit uang lalu tidak ada hal lain lagi yang bisa di lakukan untuk memperbanyak uangnya kecuali melakukan judi online lalu muncul dorongan dari rasa keinginan untuk mencoba, keinginan yang muncul dalam diri seseorang

datang karena adanya sesuatu yang membuatnya tertarik dan kemudian mempengaruhi pola pikir untuk melakukan apa yang ia inginkan atau paling tidak sekedar tahu dan mencoba. Pada proses keterlibatan pemain dalam permainan judi online selain didasari karena faktor keuntungan yang didapatkan, juga didasari karena adanya rasa penasaran serta keinginan untuk mencoba dalam diri pemain.

Selanjutnya setelah informan mendapatkan kemenangan dan kekalahan informan menyatakan jenis judi online apa yang di mainkan dan mengapa gemar judi online tersebut kebanyakan jenis judi online sebagian besar judi online yang dimainkan ialah slot, bola, togel. Informan DGR, RP, dan SS dengan jelas menyatakan bahwa jenis judi online tersebutlah yang di gemari kebanyakan mahasiswa saat ini. Informan DGR, misalnya, menyatakan jenis judi online apa yang di mainkan dan mengapa gemar judi online sebagai berikut.

“Jenis permainan judi online yang pernah saya lakukan cukup banyak tetapi jenis judi online yang sering saya mainkan adalah slot dan togel di kerenakan jika judi tersebut dapat melipat gandakan uang kecil menjadi besar jika dapat.” (Informan DGR. Laki-laki, 23 tahun, wawancara, 14 November 2023).

Kebanyakan permainan judi online yang disukai oleh Pragmatic Play, atau dengan kata lain slot permainan ini menggunakan mesin atau sistem. Mesin slot tidak membutuhkan banyak teknik, dan karena itu sangat disukai oleh semua orang. Mesin slot online memiliki banyak pilihan, dan permainan pragmatis adalah salah satunya. Pemain slot juga dapat memperoleh bonus dan jackpot. Untuk mengacak gambar dalam permainan ini, pemain hanya perlu menekan tombol spin. Setiap kombinasi gambar memiliki rumus unik. Pemain harus meningkatkan jumlah taruhan untuk mendapatkan keuntungan besar. Jika mereka menggunakan modal besar, ada kemungkinan untuk menang lebih banyak. Judi online berikutnya yang disukai mahasiswa adalah Togel. Semua jenis judi yang ada di Indonesia telah digunakan untuk memainkan togel sejak lama. Toto adalah singkatan dari "toto gelap". Pada awalnya, permainan ini hanya dianggap sebagai lotre resmi yang memiliki izin sah. Untuk bermain, Anda hanya perlu menebak angka yang akan keluar. Pembeli akan mendapatkan banyak uang jika mereka membeli kupon dengan tebakan yang benar. Pencinta judi dapat menikmati permainan ini dalam versi lain, yaitu secara online, meskipun ada beberapa larangan untuk memainkan permainan ini di Indonesia. Jenis pasaran yang paling populer adalah

Singapura, Hongkong, Sydney, Macau, Thailand, dan masih banyak lagi.

Disisi lain selain togel dan slot seperti yang dijelaskan informan DGR diatas ada jenis judi online bola juga seperti yang di ungkapkan informan RP kepada peneliti, Informan kedua menyatakan ada jenis judi online lain ialah bola seperti yang di ungkapkan RP, *“Yang pertama itu bola karena dan saya sendiri juga suka bola jadi saya sering memantau pertandingan bola trus juga saya mempunyai club andalan yaitu Manchester United jadi setiap dia melakukan pertandingan saya pasti memasang taruhan lalu selanjutnya teman saya mengenalkan saya dengan judi online slot apalagi dia pernah menang besar di slot dengan deposit kecil dan parlay juga kita harus menunggu sampai pertandingan selesai kalo slot itu bisa cepet kalah dan menang sehingga bisa di tarik kapan aja.”* (Informan RP. Laki-laki, 23 tahun, wawancara, 14 November 2023).

Seperti yang kita ketahui perjudian bola itu udah ada sebelum judi online ada dengan adanya judi online itu makin mempermudah orang taruhan sehingga mudah diakses melalui internet. Jenis taruhan yang tersedia di internet sangat beragam, dan judi bola online adalah salah satu yang paling disukai, terutama bagi pecinta sepak bola. Hampir di seluruh dunia, olahraga ini dimainkan sebagai judi. Ada lebih dari ratusan liga sepak bola di seluruh dunia yang dapat digunakan untuk taruhan ini. Saat ini, bermain judi online hanya dapat dilakukan di bandar darat. Namun, dengan kemajuan teknologi, taruhan bola sekarang dapat dimainkan secara anonim dan secara online. Perputaran uang dari taruhan bola meningkat sejak taruhan bola online tersedia. Hasilnya adalah munculnya semakin banyak situs judi online yang menawarkan layanan taruhan bola. Skor, jumlah offside, jumlah lemparan ke dalam, dan mix parlay adalah beberapa aspek permainan bola yang dapat dipertaruhkan. Selain itu, perlu diketahui bahwa untuk bertaruh judi bola, Anda harus bergabung dengan situs yang paling terpercaya dan terbaik. Ini akan memastikan bahwa tidak ada penipuan yang terjadi.

B. Pengalaman informan melakukan judi online

Pengalaman informan DGR

Hal selanjutnya yang dirasakan informan DGR atas pengalaman judi online merasakan kemenangan dan kekalahan ketika informan mendapatkan kemenangan dan kekalahan ketika bermain judi online semuanya hampir memiliki persamaan yang sama ketika merasakan kemenangan dan kekalahan. Informan RP, SS dengan jelas menyatakan bahwa pada umumnya pemain akan foya -foya dengan uang kemenangan lalu Ketika kalah mereka akan terus mencoba untuk mengembalikan kekalahan itu sampai merasa mendapatkan keuntungan kembali. Lain halnya dengan Informan DGR, ia menyatakan awal mengalami kemenangan dan kekalahan dalam melakukan judi online sebagai berikut.

“Pada saat menang uang saya, saya gunakan untuk bersenang senang dan saya putar uang kemenangan itu untuk modal judi selanjutnya pada saat kalah saya penasaran kenapa bisa kalah dan pikiran saya main lagi dan pasti akan mendapatkan kemenangan untuk mengembalikan modal dan keuntungan lebih.” (Informan DGR. Laki-laki, 23 tahun, wawancara, 14 November 2023).

Dari keterangan tersebut pengalaman informan pada dasarnya dapat di bedakan menjadi dua yaitu pengalaman kemenangan dan kekalahan. Pengalaman kemenangan yang pasti akan menimbulkan rasa senang dengan situasi apapun dan merasakan kebahagiaan, Banyak orang masih sering berbicara tentang kebahagiaan. Bagaimana seseorang melihat kebahagiaan sangat bergantung pada bagaimana mereka melihatnya. Seseorang hanya ingin mendapatkan kebahagiaan tetapi tidak tahu bagaimana mencapainya. Contohnya, orang yang menang dalam permainan judi online mungkin sudah merasakan kebahagiaan, tetapi pengalaman kalah dalam permainan juga dapat berdampak negatif dan merugikan pada aspek psikologis mereka. Seseorang yang secara fisik sehat pada awalnya dapat mengalami penurunan kesehatan, sementara orang yang kuat dan energik pada awalnya dapat menjadi lemah dan lesu. Hasil dari bermain judi online dapat menyebabkan gejala seperti melamun sering dan pikiran yang terlihat kosong. Dalam hal spiritual, perjudian online juga dapat memengaruhi karakter seseorang. Orang yang awalnya baik dapat menjadi jahat, orang yang taat dan giat dapat menjadi jahil, orang yang aktif menjadi pasif, orang yang rajin beribadah dapat menjadi malas, orang yang ramah dapat menjadi pemaarah, dan orang yang dulunya rajin bekerja dapat menjadi malas bekerja. Untuk mendapatkan kepuasan dalam

permainan judi mereka, pemain judi online yang cenderung ketagihan bahkan dapat menjual harga diri, bangsa, dan bahkan agama mereka. Perjuangan dapat menghancurkan cinta mereka terhadap nilai-nilai yang lebih berharga atau orang lain. Orang-orang yang kecanduan perjudian online seringkali hanya memikirkan kemenangan yang tidak pasti menguntungkan, tanpa mempertimbangkan konsekuensi negatif dari tindakan mereka. Sejarah perjudian tidak mencatat orang yang berhasil atau kaya dalam waktu yang lama; sebaliknya, banyak orang yang mengalami kesulitan karena kalah dalam perjudian.

Untuk pengalaman menang saya pernah mendapatkan nominal paling besar 5 juta dalam waktu tidak lebih dari 30 menit dalam sekali main iya tentu saya tidak menduga akan mendapatkan kemenangan sebesar itu dalam sekali main

Tentang perasaan yang rasa rasakan ya pasti merasa senang mendapatkan uang sebesar itu secara tiba-tiba lalu uang kemenangan saya, saya gunakan untuk bersenang senang dan saya putar uang kemenangan itu untuk modal judi selanjutnya selalu berakhir seperti ini menang kalah pun saya tiada berhenti untuk main inilah mungkin yang di sebut perasaan candu bermain judi online

Selanjutnya setelah informan menceritakan atas dampak psikis dan motorik yang terjadi Ketika ia merasakan kemenangan dan kekalahan dalam judi online, informan RP kemudian menyatakan perubahan psikologis yang muncul dan ia rasakan atas dampak dari perjudian online bisa di bilang dampak dari judi online tidak di remehkan karena akibatnya membuat rasa kecanduan dalam otak pemain sehingga ia akan merakan sugesty dari apa yang terjadi selanjutnya entah dia merasakan kemenangan apa kekalahan sugesty itu akan terjadi sesuai keadaan dari situasi yang terjadi. Pertama panik dan gelisah

Informan DGR menyatakan perubahan psikologis yang muncul dan ia rasakan atas dampak dari perjudian online sebagai berikut.

“Saya berfikir untuk mengembalikan uang kekalahan saya yang sebelumnya saya buat judi. Setiap malam saya merenungi kenapa saya terjerumus dalam lingkaran perjudian sehingga saya mengalami kepanikan dalam menjalani hidup dan saya selalu gelisah.” (Informan DGR. Laki-laki, 23 tahun, wawancara, 14 November 2023).

Pada umumnya semua orang akan memiliki penasaran untuk mengembalikan uangnya yang sebelumnya selalu mengalami kekalahan terus menerus sehingga menciptakan rasa tidak ikhlas dengan kekalahan tersebut yang membuat informan akan selalu merenungkan. Ketika mengingat betapa banyak dan sia-sia uang yang sudah ia habiskan di dalam judi online setiap bangun dari tidur pasti selalu terpikirkan dan berfikir jika uang di gunakan dengan semestinya sudah menghasilkan apa yang ia inginkan sebelumnya. Penyesalan setelah mengalami kekalahan dalam bermain judi online. Seperti yang kita ketahui banyak sekali penjudi karena kalah terus menerus itu akan mengganggu psikologis dari pemain karena dia berfikir kenapa ia selalu kalah dalam yang lama yang seharusnya ia merakan karena sudah banyak uang yang dia keluarkan tapi hal itu kunjung tidak terjadi sehingga informan merasakan kepanikan didalam hidupnya lalu setiap menjalani hari harinya ia selalu merasa gelisah.

Untuk pengalaman kalah sendiri kalau di Tanya jumlah nominal kalah nya saya tidak dapat pastikan totalnya tetapi saya pernah mengalami kekalahan sebesar 2 juta dalam waktu tidak lebih 2 jam itu tidak terduga bisa kalah secepat itu

Jika ditanya tentang perasaan yang saya alami pada saat kalah saya penasaran kenapa bisa kalah dan pikiran saya main lagi dan pasti akan mendapatkan kemenangan untuk mengembalikan modal dan keuntungan lebih sayapun tidak mengira akan kalah begitu cepat tanpa saya sadari emosi saya ingin terus bermain harus sampai memenangkan permainan itu saldo sampai habis pun tidak masalah jika perasaan kalah itu terus menghantui

Selanjutnya setelah informan menceritakan dampak perubahan psikologis yang muncul dan ia rasakan atas dampak dari perjudian online lalu apakah dampak dari informan kecanduan judi online terhadap keluarga informan RP, dan SS dengan jelas menyatakan bahwa keluarga tidak merakan dampak karena mereka berfikir bermain masi di atas kendali mereka sendiri jika habis uang tidak berusaha melakukan pinjaman online atau mengadaikan barang tapi sebaliknya Informan DGR, misalnya, menyatakan bahwa dampak perjudian online bagi anggota keluarga ia sebagai berikut.

“Keluarga mengalami stress di karenakan tidak terlalu memantau kegiatan anak dan ikut melunasi hutang hutang yang ada.” (Informan DGR. Laki-laki,23 tahun, wawancara, 14 November 2023).

Dari keterangan tersebut, jelas bahwa keluarga pasti disalahkan oleh informan jika di fikir dengan akal sehat semua yang terjadi itu karena kita yang memulai bukan karena orang tua tidak terlalu memperhatikan dengan ungkapan itu orang tua semakin seolah olah ia tidak bisa mendidik anaknya memang peran orang tua itu penting untuk tumbuh anak sehingga bisa berfikir seperti sekarang tapi karena ulah diri sendiri semuanya bisa terjadi, sehingga orang tua menjadi terlibat dalam melunasi hutang hutang yang sudah di awali oleh informan

Pengalaman informan RP

Hal selanjutnya yang dirasakan informan RP atas dampak judi online merasakan kemenangan dan kekalahan ketika informan mendapatkan kemenangan dan kekalahan ketika bermain judi online semuanya hampir memiliki persamaan yang sama ketika merasakan kemenangan dan kekalahan. Informan DGR, SS sedikit memiliki perbedaan dalam menyatakan pendapat jika SS pada umumnya akan foya -foya dengan uang kemenangan DGR akan mempertaruhkannya Kembali lalu ketika kalah ia akan terus mencoba untuk mengembalikan kekalahan itu sampai merasa mendapatkan keuntungan kembali. Lain halnya dengan Informan RP, ia menyatakan awal mengalami kemenangan dan kekalahan dalam melakukan judi online sebagai berikut.

“Otomatis jika menang pasti senang soalnya mendapatkan keuntungan besar terus bisa bayarin pacar dan teman beli apa aja yang kita mau tergantung kemenangan berapa jika kalah pasti ada menyesal tapi hanya malam itu aja sehingga hari selanjutnya masih penasaran dan terus mencoba lalu menjadi kebiasaan.” (Informan RP. Laki-laki,23 tahun, wawancara, 14 November 2023).

Dari keterangan pemain pasti akan memfoya-foayakan uang hasil dari judi online entah ia akan menghabiskan bareng teman atau Bersama pacar malah lebih tidak mungkin lagi ia akan mempertaruhkan uangnya Kembali kedalam judi online seperti yang sering di ungkapkan pemain judi online uang panas akan habis tanpa kita sadari dengan begitu cepat lalu Ketika uang hasil

kemenangan habis ia akan kaget dan mulai mencoba lagi untuk mendapatkan kemenangan seperti itu. Kembali tanpa ia sadari bahwa itulah awal kekalahan terus menerus dari kemenangan pertama yang ia dapatkan dari judi online.

Untuk pengalaman menang sendiri saya pernah sekali menang dalam satu waktu itu berkisar 1,5 juta rupiah itu menangnya tidak terduga.

Lalu perasaan yang saya rasakan otomatis jika menang pasti senang soalnya mendapatkan keuntungan besar terus bisa bayarin pacar dan teman beli apa aja yang kita mau tergantung kemenangan berapa

Dan Selanjutnya setelah informan menceritakan kondisi keuangan setelah mengenal judi online, para informan kemudian menyatakan apa dampak psikis dan motoric perubahan psikologis yang muncul dan ia rasakan atas dampak dari perjudian online bisa di bilang dampak dari judi online tidak di remehkan sama seperti yang di ungkapkan informan sebelumnya karena akibatnya bisa membuat rasa kecanduan dalam otak pemain sehingga ia akan merasakan sugesty dan perubahan psikologis dari apa yang terjadi selanjutnya entah dia merasakan kemenangan apa kekalahan sugesty itu akan terjadi sesuai keadaan dari situasi yang terjadi. Pertama panik dan gelisah

Informan RP menyatakan perubahan psikologis yang muncul dan ia rasakan atas dampak dari perjudian online sebagai berikut.

“Itu berpengaruh di teman kalo kita lagi kalah pasti dirumah saja menyesal sendiri dan di bercandai pasti sensitif kita juga kalah tidak bakal ngasih tau teman karne menurut saya itu privasi.” (Informan RP. Laki-laki, 23 tahun, wawancara, 14 November 2023).

Pada umumnya semua orang akan memiliki rasa penyesalan setelah mengalami kekalahan dalam bermain judi online Seperti yang kita ketahui banyak sekali penjudi karena kalah terus menerus itu akan mengganggu psikologis dari pemain karena dia berfikir kenapa ia selalu kalah dalam yang lama yang seharusnya ia merakan karena sudah banyak uang yang dia keluarkan tapi hal itu kunjung tidak terjadi sehingga informan merasakan kepanikan didalam hidupnya lalu setiap menjalani hari harinya ia selalu merasa gelisah dengan rasa tidak percaya diri karena uang yang di

miliki selalu habis dan buruknya lagi memiliki utang dengan teman-temannya menyebabkan timbul rasa minder untuk bersosialisasi dengan orang sekitar.

Untuk pengalaman kalahnya sendiri jika kalah pasti ada menyesal tapi hanya malam itu aja sehingga hari selanjutnya masih penasaran dan terus mencoba lalu menjadi kebiasaan.

Perasaan kalah itu membuat rasa menyesal dan itu sangat berpengaruh di teman kalo kita lagi kalah pasti dirumah saja menyesal sendiri dan di bercandai pasti sensitif

Selanjutnya setelah informan menceritakan perubahan psikologis yang muncul dan ia rasakan atas dampak dari perjudian online lalu apakah dampak dari informan kecanduan judi online terhadap keluarga informan SS dengan jelas menyatakan bahwa keluarga tidak merakan dampak karena mereka berfikir bermain masi di atas kendali mereka sendiri jika habis uang tidak berusaha melakukan pinjaman online atau mengadaikan barang tapi sebaliknya Informan RP memiliki teman yang perjudiannya berdampak kepada keluarga sebagai berikut.

“Untuk saat ini tidak tapi ada teman saya ada yang kecanduan main slot sampai kehilangan pekerjaan dan banyak terlilit hutang di cari DC sampai dia punya motor sampai di gadai.” (Informan RP. Laki-laki, 23 tahun, wawancara, 14 November 2023).

Dari keterangan informan RP tersebut banyak sekali contoh pemain judi online yang lebih parah dari dirinya secara tidak langsung juga ia tidak membenarkan dirinya tapi jika temannya sudah mengadaikan kendaraan berarti ia sudah tidak memiliki apa apa lagi untuk di pertaruhkan sehingga melakukan apapun untuk memiliki uang dan mempertaruhkannya lagi ke dalam judi online yang jelas tidak pasti ia akan memenangkannya malahan uangnya akan habis dan ia tidak bisa menebusnya lalu muncul masalah baru lagi yang bisa menimbulkan masalah lebih besar lagi dan mengganggu hidupnya kedepannya

Pengalaman informan SS

Hal selanjutnya yang dirasakan informan SS atas dampak judi online merasakan kemenangan dan kekalahan ketika informan mendapatkan kemenangan dan kekalahan ketika bermain judi online semuanya hampir memiliki persamaan yang sama ketika merasakan kemenangan dan kekalahan. Informan DGR, RP sedikit memiliki perbedaan dalam menyatakan

pendapat jika RP pada umumnya akan foya-foya dengan uang kemenangan DGR akan mempertaruhkannya Kembali lalu ketika kalah ia akan terus mencoba untuk mengembalikan kekalahan itu sampai merasa mendapatkan keuntungan kembali. Lain halnya dengan Informan SS, ia menyatakan awal mengalami kemenangan dan kekalahan dalam melakukan judi online sebagai berikut.

“Saat menang sudah pasti perasaan yang saya rasakan sangatlah senang apalagi jika kemenangan tersebut bisa di bilang kemenangan yang cukup besar, pada saat kemenangan yang cukup besar itu perasaan yang saya alami kaget dan tidak menyangka bisa mendapatkan kemenangan sebesar ini. Pada saat kalah perasaan yang saya rasakan sudah pasti kesal, marah overthinking dan biasanya menjalani hari hari dengan badmood atau perasaan tidak enak apalagi jika nilai deposit yang saya mainkan lumayan besar.” (Informan SS. Laki-laki, 23 tahun, wawancara, 18 November 2023).

Selanjutnya pengalaman kekalahan dalam bermain judi Keterlibatan dalam perjudian online dapat berdampak negatif dan merugikan pada kesehatan fisik dan rohani seseorang, seperti yang dirasakan SS. Seseorang yang pada awalnya sehat dapat mengalami penurunan kesehatan, sementara seseorang yang pada awalnya kuat dan energik dapat menjadi lemah dan lesu. Hasil dari bermain judi online dapat menyebabkan gejala seperti melamun sering dan pikiran yang terlihat kosong. Dalam hal spiritual, perjudian online juga dapat memengaruhi karakter seseorang. Orang yang awalnya baik dapat menjadi jahat, orang yang taat dan giat dapat menjadi jahil, orang yang aktif menjadi pasif, orang yang rajin beribadah dapat menjadi malas, orang yang ramah dapat menjadi pemarah, dan orang yang dulunya rajin bekerja dapat menjadi malas bekerja. Untuk mendapatkan kepuasan dalam permainan judi mereka, pemain judi online yang cenderung ketagihan bahkan dapat menjual harga diri, bangsa, dan bahkan agama mereka. Perjuangan dapat menghancurkan cinta mereka terhadap nilai-nilai yang lebih berharga atau orang lain. Orang-orang yang kecanduan perjudian online seringkali hanya memikirkan kemenangan yang tidak pasti menguntungkan, tanpa mempertimbangkan konsekuensi negatif dari tindakan mereka. Sejarah perjudian tidak mencatat orang yang berhasil atau kaya dalam jangka panjang; sebaliknya, banyak orang yang mengalami kesulitan karena kalah dalam perjudian.

Untuk pengalaman kemenangan paling besar sekitar 3,5 juta sekali main itu untuk sekali main tiba – tiba mendapatkan kemenangan seperti itu yang tidak saya duga

Lalu apa perasaan saya jika menang Saat menang sudah pasti perasaan yang saya rasakan sangatlah senang apalagi jika kemenangan tersebut bisa di bilang kemenangan yang cukup besar, pada saat kemenangan yang cukup besar itu perasaan yang saya alami kaget dan tidak menyangka bisa mendapatkan kemenangan sebesar ini

Selanjutnya setelah informan menceritakan kondisi keuangan setelah mengenal judi online, para informan kemudian menyatakan perubahan dampak dan motorik psikologis yang muncul dan ia rasakan atas dampak dari perjudian online bisa di bilang dampak dari judi online tidak di remehkan karena akibatnya membuat rasa kecanduan dalam otak pemain sehingga ia akan meraskan sugesty dari apa yang terjadi selanjutnya entah dia merasakan kemenangan apa kekalahan sugesty itu akan terjadi sesuai keadaan dari situasi yang terjadi. Pertama panik dan gelisah

Informan SS menyatakan perubahan psikologis yang muncul dan ia rasakan atas dampak dari perjudian online sebagai berikut.

“Mungkin yang saya rasakan perubahan psikologis seperti stress, emosional dan biasanya memiliki hastrat untuk bermain lagi dan mengembalikan uang hasil kekalahan. “ (Informan SS. Laki-laki, 23 tahun, wawancara, 18 November 2023).

Seperti yang di ungkapkan informan SS perubahan psikologis yang di alamin pemain ialah merubah sifat aslinya yang dari sebelumnya jarang marah atau emosi kini menjadi seperti jadi hal itu membuatnya stress karena selalu kalah tidak kunjung mendapatkan kemenangan seperti yang ia harapkan judi online itu sangat sadis dalam menghancurkan psikologis seseorang karena bisa saja selama tiga bulan atau lebih pemain tidak akan mendapatkan kemenangan sehingga yang terjadi pemain selalu deposit untuk mengembalikan uangnya tapi seperti sudah kita ketahui semua itu tidak akan terjadi.

Pengalaman pada saat kalah perasaan yang saya rasakan sudah pasti kesal, marah overthinking dan biasanya menjalani hari hari dengan badmood atau perasaan tidak enak apalagi jika nilai deposit yang saya mainkan lumayan besar

Apa perasaan saya jika kalah yang pasti saya menyesali yang sudah terjadi dan sayapin tidak terlalu memikirkan hal lain selain kekalahan sehingga saya menimbulkan rasa cemas yang berlebihan dan gelisah setiap waktu

Setelah informan menceritakan apakah keluarga mengetahui informan mengalami kecanduan bermain judi online lalu apakah dampak dari informan kecanduan judi online terhadap keluarga informan SS dengan jelas menyatakan bahwa keluarga tidak merakan dampak karena mereka berfikir bermain masi di atas kendali mereka sendiri jika habis uang tidak berusaha melakukan pinjaman online atau mengadaikan barang SS menyatakan bahwa dampak perjudian online bagi anggota keluarga ia sebagai berikut.

“Kalo dampak bagi keluarga kayanya tidak karena mereka tidak tau kalau saya bermain judi online, mungkin kalau untuk teman setau saya dampak terburuk yang di alami temen saya, mereka sampai rela meminjam uang temen temennya untuk modal bermain judi bahkan saya juga pernah di pinjami uang.” (Informan SS. Laki-laki, 23 tahun, wawancara, 18 November 2023).

Dari keterangan tersebut, jelas bahwa SS menyatakan bahwa keluarganya tidak mengetahui bahwa dirinya tidak mengalami kecanduan judi online dan SS sendiri menegaskan bahwa dirinya tidak sampai menghabiskan seluruh uang ia untuk di pertaruhkan ke dalam judi online karena ia merasa memiliki Batasan sampai mana ia harus berhenti karena itu adalah Batasan supaya tidak menghancurkan keuangan ia tapi ia memperhatikan teman ia bahwa sampai rela untuk meminjam uang untuk bermain judi online karena ia sendiri pernah di pinjami dan ia melakukan judi online.

C. Titik balik informan

Titik balik informan DGR

Selanjutnya setelah menyatakan dampak keluarga atas judi online yang dilakukan informan lalu dengan segala yang sudah terjadi informan memutuskan untuk berhenti bermain judi online, para informan kemudian menjelaskan factor apa yang membuat informan berhenti bermain . Ada beberapa faktor yang mendorong mereka berhenti bermain. Pertama ialah kekalahan

Informan DGR menyatakan factor yang menyebabkan ia berhenti bermain judi online sebagai berikut.

“Karena sudah jenuh dengan kekalahan yang terjadi terus menerus dan berfikir tidak mungkin menjalani hidup dalam bayang bayang judi.” (Informan DGR. Laki-laki, 23 tahun, wawancara, 14 November 2023).

Seperti yang di ungkapkan informan pemain judi online pada akhirnya hanya akan merasakan kekalahan kemenangan pertama Ketika ia bermain judi online hal itu hanya untuk mempengaruhi psikologis pemain sehingga ia akan terus mencoba mencari peruntungan di judi online. Kebanyakan orang akan sadar dan berhenti melakukan judi online ketika ia sudah kehilangan segalanya banyak kehidupan pemain judi online akan hancur karena semua uang dan barang akan di arahkan ke judi online.

Terakhir dari titik balik kesadaran informan DGR Setelah berhenti judi online, Apakah pernah informan mengalami suatu masa di mana perasaan bersalah ketika mengingat agama ataupun keluarga? Jika perasaan itu pernah muncul bagaimana informan menghadapi masa atau pengalaman tersebut. Ada banyak akibat yang terjadi setelah informan mengalami kecanduan judi online. Pertama menjadi tidak akrab dengan keluarga

Informan DGR menyatakan pernah mengalami suatu masa di mana perasaan bersalah ketika mengingat agama ataupun keluarga perasaan itu pernah muncul lalu informan menghadapi masa atau pengalaman tersebut sebagai berikut.

“Pernah itu terjadi dalam keluarga di karenakan dalam masalah saya dengan judi online keluarga jadi kurang akrab dengan saya bahkan sudah tidak dipercayai keluarga tentang masalah keuangan.” (Informan DGR. Laki-laki, 23 tahun, wawancara, 14 November 2023).

Kebanyakan dari pemain judi online yang sudah mengalami kecanduan lebih cenderung menutup diri dan lebih ingin berdiam diri di kamar sehingga menyebabkan tidak akrab dengan keluarga bahkan keluarga sendiri sudah tidak menaruh rasa percaya lagi karena sudah banyak membuat masalah seperti mengeluarkan uang untuk membayar hutang hutang yang sudah di lakukan oleh pemain judi online.

Titik balik informan RP

Selanjutnya setelah menyatakan dampak keluarga atas judi online yang dilakukan informan lalu dengan segala yang sudah terjadi informan memutuskan untuk berhenti bermain judi online, para informan kemudian menjelaskan factor apa yang membuat informan berhenti bermain . Ada beberapa faktor yang mendorong mereka berhenti bermain. Pertama ialah kesadaran diri

Informan RP menyatakan factor yang menyebabkan ia berhenti bermain judi online sebagai berikut.

“Saya ingat bahwa uang panas itu habisnya juga cepat dan saya tidak mau hidup dalam keharaman saya bekerja mengerti bahwa capeknya cari uang dan saya tidak ingin keringat saya hilang sia-sia seperti saya mendapatkan uang dengan bekerja 6 jam tapi habisnya hanya sesaat dalam hitungan menit saya tidak mau hidup saya berantakan karena judi online.” (Informan RP. Laki-laki, 23 tahun, wawancara, 14 November 2023).

Seperti yang di ungkapkan informan RP ia menyadari kesalahan dirinya yang sudah mulai jauh melenceng tidak seperti dirinya yang dulu yang Ketika ia menerima gaji dari pekerjaannya uangnya selalu di gunakan ke hal positif tapi sempat melenceng ke hal negative uang yang ia hasilkan dari kerja 6 jam sehari habis begitu cepat karna perputaran uang panas yang dia lakukan untuk judi online dan ia mulai menyadari dan ingin memperbaiki kesalahan tersebut

Terakhir dari titik balik kesadaran informan RP Setelah berhenti judi online, Apakah pernah informan mengalami suatu masa di mana perasaan bersalah ketika mengingat agama ataupun keluarga? Jika perasaan itu pernah muncul bagaimana informan menghadapi masa atau pengalaman tersebut. Ada banyak akibat yang terjadi setelah informan mengalami kecanduan judi online. Pertama merasa durhaka kepada orang tua

“Waktu itu saya pernah membohongi orang tua untuk membayar UKT lebih tinggi dari nominal seharusnya bagi kelas ekonomi seperti saya dan uang itu saya habis di judi online dan pernah saya pulang malem melihat orang tua saya shalat untuk meminta rezeki.” (Informan RP. Laki-laki, 23 tahun, wawancara, 14 November 2023).

Kebanyakan dari pemain judi online pada akhirnya akan merasakan hal yang sangat menyedihkan jika sudah di hadapkan dengan keasadaran diri akan tergila gilanya ia terhadap judi

dengan ekonomi yang ia miliki apalagi sudah melihat orang tua selalu berharap rejeki kepada tuhan tapi ia menyadari uang yang di berikan orang tua malah ia salah gunakan dengan melakukan judi online.

Tidak bisa di pungkiri seseorang akan merasa sangat bersalah ketika sudah melihat orang tua berdoa untuk meminta rezeki tapi kita sebagai anak selalu menghabiskan uang itu judi online yang notabenenya uang itu terbuang sia-sia dari semua uang UKT kuliah kebutuhan untuk kuliah hingga uang untuk makanpun larinya ke bandar judi online sehingga membuat informan untuk berhenti melakukan itu Kembali.

Titik balik informan SS

Selanjutnya setelah menyatakan dampak keluarga atas judi online yang dilakukan informan lalu dengan segala yang sudah terjadi informan memutuskan untuk berhenti bermain judi online, para informan kemudian menjelaskan factor apa yang membuat informan berhenti bermain . Ada beberapa faktor yang mendorong mereka berhenti bermain. Pertama ialah Sudah menghabiskan banyak uang

Informan SS menyatakan factor yang menyebabkan ia berhenti bermain judi online sebagai berikut.

“Saya berhenti karna sudah tidak memiliki uang lagi.” (Informan SS. Laki-laki,23 tahun, wawancara, 18 November 2023).

Seperti yang di ungkapkan informan pemain judi online pada akhirnya hanya akan merasakan kekalahan terus menerus walaupun ia merasakan kemenangan, kemenangan tersebut sangat jauh dari nominal kekalahannya tapi ia merasakan perasaan senang padahal itu sama sekali jauh dari kemenangan dan kebanyakan orang akan sadar dan berhenti melakukan judi online ketika ia sudah kehilangan segalanya banyak kehidupan pemain judi online akan hancur karena semua uang dan barang akan di arahkan ke judi online.

Terakhir Setelah berhenti judi online, Apakah pernah informan mengalami suatu masa di mana perasaan bersalah ketika mengingat agama ataupun keluarga? Jika perasaan itu pernah muncul bagaimana informan menghadapi masa atau pengalaman tersebut. Ada banyak akibat

yang terjadi setelah informan mengalami kecanduan judi online. Pertama Bersalah dengan keluarga dan diri sendiri

Informan SS menyatakan pernah mengalami suatu masa di mana perasaan bersalah ketika mengingat agama ataupun keluarga perasaan itu pernah muncul lalu informan menghadapi masa atau pengalaman tersebut sebagai berikut. online sehingga membuat informan untuk berhenti melakukan itu Kembali. seperti yang di ungkapkan SS,

“Masa disaat saya mengalami perasaan bersalah adalah dengan membohongi orang tua bahwa uang saya telah habis karena kebutuhan sehari-hari dan meminta uang lagi, padahal uang saya habis karena bermain judi online. Disaat perasaan itu ada biasanya saya lebih banyak berbohong.” (Informan SS. Laki-laki, 23 tahun, wawancara, 18 November 2023).

Setiap informan sudah memiliki pengalamannya sendiri termasuk SS mengungkapkan ia selalu merasa bersalah karena selalu membohongi orang tuanya selalu meminta uang terus menerus padahal uangnya habisnya di judi online sehingga perasaan bersalah muncul membuat ia merasa sangat ingin menebus kesalahann.

D. Pembahasan

Berdasarkan pengalaman DGR dalam melakukan judi online dia mengetahui perjudian online berasal dari lingkungan pertemanan, dalam hal ini teman dari DGR bercerita pernah meraih kemenangan hingga jutaan, Hal inilah yang memicu DGR untuk terjun ke dalam perjudian online. Saat masih di bangku SMA, DGR mulai coba-coba melakukan judi online akibat pengaruh dari temannya tersebut, tetapi pada tahun 2020 disaat covid melanda di Indoensia yang berdampak pada perekonomian masyarakat yang mana dalam hal ini DGR merasakan dampak tersebut hal inilah memicu DGR melakukan judi online di karenakan uang saku yang menurun dan ia melihat temannya saat bermain judi online meraih kemenangan yang besar dengan modal deposit kecil tapi ia meraih kemenangan hingga jutaan. Semenjak saat itu ia mulai tergiur untuk melakukan judi online agar dapat menghasilkan uang dari judi online yang lebih banyak untuk bersenang senang. Pada awalnya DGR hanya iseng melakukan deposit untuk judi online tetapi dari hal itu ia meraih kemenagan. Inilah yang menjadi gerbang awal DGR mulai terjerumus dalam judi online.

Kemenangan yang DGR dapatkan ia akan menggunakannya untuk bersenang senang sampai ia memiliki hastrat untuk bermain judi online kembali, Uang kemenangan yang diperoleh selanjutnya di gunakan untuk bermain kembali sehingga pada saat kalah DGR akan mengalami rasa penasaran kenapa ia mengalami kekalahan justru hal itu membuat DGR berpikir ia harus bermain lagi dan pasti akan mendapatkan kemenangan untuk mengembalikan modal kekalahan yang ia alami lalu mendapatkan keuntungan lebih.

Berdasarkan penjelasan DGR jenis-jenis judi online itu sangat beragam dan banyak di gemari oleh kalangan mahasiswa tetapi jenis judi online yang sering ia mainkan hanya dua jenis yaitu judi online Slot dan Togel di karenakan jenis judi online tersebut dapat melipat gandakan deposit dengan nominal kecil menjadi besar jika mendapatkan hoki.

Salah satu kemenangan DGR yang ia dapatkan dari Slot ialah dengan nominal sebesar 5 juta rupiah dalam waktu sangat singkat tidak lebih dari 30 menit sekali bermain tetapi hal yang tidak ia sadari Ketika ia mendapatkan kemenangan itu keuangannya yang sebelumnya sangat stabil menjadi tidak menentu karena ia selalu mengalami kekalahan sehingga membuat keuangannya tidak teratur bahkan sampai habis, Hal itu membuat DGR menjadi suka mengadaikan barang dan melakukan pinjaman online di berbagai platfrom bahkan meminjam keteman ia hanya untuk modal bermain judi online.

DGR selalu berharap bisa mengembalikan uang yang sudah habis karena kekalahan yang ia alami sebelumnya hal itu membuat ia selalu dalam kepanikan menjalani kehidupan seperti terjebak di dalam lingkaran setan perjudian hanya rasa gelisah yang ia alami setiap hari hal itu mempengaruhi psikologisnya sehingga DGR selalu mencari dan melakukan kegiatan untuk menyibukan dirinya hanya untuk melupakan tentang bermain judi online kembali.

Setelah banyak masalah yang datang bertubi-tubi di kehidupannya seperti debtcollector datang untuk menagih kerumah bahkan barang-barang yang DGR miliki tidak ada karena ia gadaikan sampai ia jual, membuat keluarganya mengalami stress karena untuk melunasi hutang hutang yang sudah ia buat dan tidak tenang dalam menjalani kehidupan karena selalu dalam bayang bayang kekalahan membuat ia jenuh dengan kehidupan seperti ini, apalagi karena judi online ia merasa

tidak memiliki kepercayaan lagi oleh keluarganya dan membuat hubungan menjadi tidak akrab dengan orang-orang sekelilingnya.

Hasil penelitian ini mendukung hasil riset Bima Aditya, Susilahati, dan Irhamni Rahman, mahasiswa program mahasiswa Universitas Muhammadiyah Jakarta, melakukan penelitian yang berjudul “Fenomena perjudian online dalam kelompok siswa.” Yang menyatakan bahwa perjudian adalah aktivitas patologis yang banyak orang lakukan termasuk siswa, Pertumbuhan cepat teknologi telah membuatnya lebih mudah untuk berjudi melalui Internet atau media baru lainnya. bagaimana masyarakat bereaksi terhadap siswa yang bertaruh online, dan bagaimana masyarakat melihat siswa yang berjudian online Penelitian menunjukkan bahwa Anda harus memiliki akun sebelum Anda dapat mengikuti perjudian online. Mereka tahu bahwa teman-teman mereka memberitahu mereka tentang perjudian online. Mereka menyukai perjudian online karena memiliki banyak kelebihan, seperti fakta. Jauh dari proses hukum karena tidak ada yang tahu tentang mereka, dapat bermain kapan saja dan di mana saja dengan koneksi internet, perjudian online dengan sejumlah kecil modal, seperti dua bullshit ribuan rupiah, dan jika banyak tim sepak bola dipilih dan menang

Dan selanjutnya riset penelitian ini juga mendukung Resky Supratama¹, Marisa Elsera², dan Emmy Solina³ melakukan penelitian yang disebut "Fenomena perjudian online." Pada saat pandemi Covid-19 di kota Tanjungpinang, Higgs Domino adalah seorang mahasiswa, yang menyatakan bahwa perjudian adalah salah satu penyakit masyarakat yang mempengaruhi semua orang, termasuk siswa di Kota. Di tengah pandemi, semua sistem offline masyarakat pindah online. Dalam penelitian ini, sistem offline yang berubah adalah perjudian, yang mempengaruhi siswa di kota Tanjung Pinang. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apa yang menyebabkan gamejudiHiggs Domino marak terjadi di lingkungan mahasiswa Tanjung Pinang di tengah pandemic

Dan berikut hasil penelitian yang mendukung Achmad Zurohman, Tri Marhaeni Pudji Astuti, dan Tjaturahono Budi Sanjoto melakukan penelitian berjudul “The Effects of Online Gambling on the Weakening of Social Values in Adolescents Yang menyatakan Cara orang bertaruh telah berubah karena perubahan teknologi. Tidak lagi menjadi rahasia untuk bermain game. Kita bisa duduk dan bersantai di depan komputer sambil bermain game ilegal di internet. Studi ini

menggunakan fenomenologi sebagai metode. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa standar sosial remaja terluka oleh perjudian online. Salah satunya adalah kehilangan nilai nyata, yang berarti bahwa ketika remaja berjudi online dan kehilangan uang, mereka benar-benar kehilangan itu. Hal yang paling penting untuk diketahui adalah bahwa ketika anak-anak kehilangan uang bermain game online, mereka melakukan apa yang harus mereka lakukan. keuntungan mereka. Dengan cara yang sama, nilai masa kecil adalah apa yang digunakan remaja untuk mabuk ketika mereka menang di perjudian online.

Berdasarkan pengalaman RP dalam melakukan judi online berawal saat ia berkunjung kerumahnya. Saat itu teman RP sedang sibuk dengan PC atau komputernya karena penasaran ia mendatangi temannya tersebut di dapati teman RP sedang melakukan perjudian yang sekarang disebut judi online. pada saat itu ia masih kebingungan dengan hal tersebut kemudian saat itu teman RP menjelaskan bahwa saat ini perjudian bisa dilakukan secara online dengan cara mendaftar di situs online yang baru RP mengamati dengan seksama karena sebelumnya ia melakukan perjudian dengan cara offline misalnya bertaruh kepada teman atas tim bola yang di dukung.

Tidak butuh waktu lama setelah mendengar penjelasan RP kemudian melakukan percobaan pendaftaran akun di situs judi online. Hal tersebut merupakan Langkah awal dalam melakukan judi online. Setelah mendaftar ia melakukan deposit sebagai modal untuk melakukan judi online. pada saat itu nominal yang dikeluarkan oleh RP sebesar 50 ribu rupiah. Namun, pada percobaan pertama kali RP mengalami kekalahan. Karena RP termakan nafsu ia melakukan deposit lagi sebesar 100 ribu rupiah. Pada percobaan kedua kali RP mendapatkan kemenangan sebesar 400 ratus ribu rupiah. Tentu hal tersebut membuat ia senang dimana mendapatkan uang dengan cara yang mudah.

Beberapa hari kemudian, RP masih ingin mencoba keberuntungan, akhirnya ia melakukan deposit lagi dengan nominal yang lebih besar dari sebelumnya RP melakukan deposit sebesar 200 ribu rupiah tidak butuh waktu lama RP berhasil mendapatkan dua kali lipat dari uang yang didepositkannya. Karena belum merasa puas ia masih memainkan judi online tersebut berharap mendapatkan keuntungan yang lebih besar. Akhirnya selang beberapa waktu RP berhasil mendapatkan kemenangan sebesar 1,5 juta rupiah. Uang hasil kemenangan dari hasil judi online ia gunakan untuk kebutuhan sehari-hari misalnya nongkrong dan foya-foya.

Lambat laun hari berlalu uang kemenangan sudah semakin tipis. RP berinisiatif untuk melakukan judi online agar uangnya bertambah lagi. Kemudian ia melakukan deposit sebesar 150 ribu rupiah dimana pada saat itu sisa uang RP hanya tersisa 300 ribu rupiah. Sayangnya dewi fortuna saat itu tidak berpihak kepada ia alhasil uang 150 ribu rupiah hilang dengan sia-sia. Merasa kesal RP melakukan deposit lagi sebesar 100 ribu rupiah. Namun lagi-lagi bukan kemenangan yang didapatkan tapi kekalahan yang di terimanya. ia melakukan percobaan ketiga kali dengan deposit sebesar 50 ribu rupiah yang dimana itu uang terakhirnya. Tetapi nyatanya hal itu justru membuat RP mengalami kekalahan yang ketiga kalinya.

Karena keadaan yang semakin mendesak dimana RP sangat membutuhkan uang yang banyak ia melakukan pinjaman kepada teman untuk bermain judi online berharap kemenangan datang kepada RP. kekalahan di hari yang lalu tidak membuat RP menjadi kapok hal itu justru membuat ia semakin penasaran. Saat itu RP mendapatkan pinjaman dari temannya 300 ribu rupiah. Tidak pikir panjang RP lalu mendepositkan seluruh uang yang didupatkannya dari pinjaman temannya tersebut. Lama waktu bermain uang RP mengalami naik turun. Saat itu ia bermain hingga larut pagi dan berakhir dengan kekalahan.

Kekalahan yang di alami RP membuat ia murung. RP mengalami perubahan dimana ia mengurung diri seharian di kamar. Hal itu membuat RP menjadi kurang bersosialisasi dengan teman bahkan keluarga tak jarang hal yang di anggap bercandaan menjadi hal yang sensitif. Perubahan yang di alami ia menimbulkan pertanyaan dari pihak keluarga namun RP menutupi sebab ia menjadi murung.

RP mulai berfikir atas apa yang telah terjadi dan ia mulai sadar betapa hancurnya hidup karena judi online. dimana uang yang RP miliki hilang begitu saja, setelah sadar akan beberapa hal ia mulai berusaha menghilangkan kecanduan judi online dengan melakukan kegiatan yang lain misalnya nongkrong atau bermain game online. di tambah lagi RP sering mendengar cerita dari korban judi online. seperti contohnya apa yang di alami oleh rekan ia. Rekan RP mengalami kerugian yang dimana mengakibatkan hilangnya harta benda seperti motor handphone dan laptop. Hal itu semakin membuat RP sadar akan dampak buruk dari judi online. tidak ingin nasib buruk menimpa ia, RP berusaha untuk berhenti berada di lingkaran setan. Karena RP sadar bahwa selama

ini uang yang seharusnya dapat bermanfaat bagi dirinya tetapi malah hilang dengan cara sia-sia. Ibarat cari untung malah menjadi buntung.

Kejadian ini sangat membuat RP menyesal, bagaimana tidak karena pada saat itu ia rela membohongi kedua orang tuanya perihal nominal pembayaran UKT yang ia lebihkan agar uang lebih tersebut di gunakan RP untuk bermain judi online.

Hasil penelitian ini mendukung hasil riset Achmad Zurohman, Tri Marhaeni Pudji Astuti, dan Tjaturahono Budi Sanjoto melakukan penelitian berjudul “The Effects of Online Gambling on the Weakening of Social Values in Adolescents (Study at Campusnet Media Data Branch Sadewa Kota Semarang)”, yang menyatakan Cara orang bertaruh telah berubah karena perubahan teknologi. Tidak lagi menjadi rahasia untuk bermain game. Kita bisa duduk dan bersantai di depan komputer sambil bermain game ilegal di internet. Studi ini menggunakan fenomenologi sebagai metode. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa standar sosial remaja terluka oleh perjudian online. Salah satunya adalah kehilangan nilai nyata, yang berarti bahwa ketika remaja berjudi online dan kehilangan uang, mereka benar-benar kehilangan itu. Hal yang paling penting untuk diketahui adalah bahwa ketika anak-anak kehilangan uang bermain game online, mereka melakukan apa yang harus mereka lakukan. keuntungan mereka. Dengan cara yang sama, nilai masa kecil adalah apa yang digunakan remaja untuk mabuk ketika mereka menang di perjudian online.

Dan berikutnya hasil riset penelitian yang mendukung Bima Aditya, Susilahati, dan Irhamni Rahman, mahasiswa program mahasiswa Universitas Muhammadiyah Jakarta, melakukan penelitian yang berjudul “Fenomena perjudian online dalam kelompok siswa.” Yang menyatakan bahwa perjudian adalah aktivitas patologis yang banyak orang, termasuk siswa, masih melakukan banyak. Pertumbuhan cepat teknologi telah membuatnya lebih mudah untuk berjudi melalui Internet atau media baru lainnya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mempelajari lebih lanjut tentang bagaimana siswa berjudi online, bagaimana masyarakat bereaksi terhadap siswa yang bertaruh online, dan bagaimana masyarakat melihat siswa yang berjudian online. Mereka tahu bahwa teman-teman mereka memberitahu mereka tentang perjudian online. Mereka menyukai perjudian online karena memiliki banyak kelebihan, seperti fakta. Jauh dari proses hukum karena tidak ada yang tahu tentang mereka, dapat bermain kapan saja dan di mana saja dengan koneksi

internet, perjudian online dengan sejumlah kecil modal, seperti dua bullshit ribuan rupiah, dan jika banyak tim sepak bola dipilih dan menang, itu bisa bernilai satu juta dolar lagi. Begitu banyak siswa perguruan tinggi terjebak pada obat-obatan, dan tampaknya tidak mengganggu mereka berapa banyak uang yang mereka habiskan. Orang-orang marah bahwa siswa berjudi online, jadi mereka ingin pemerintah menghentikan situs perjudian online sehingga mereka tidak menyakiti generasi berikutnya.

Lalu selanjutnya hasil penelitian yang mendukung Achmad Zurohman, Tri Marhaeni Pudji Astuti, dan Tjaturahono Budi Sanjoto melakukan penelitian berjudul “The Effects of Online Gambling on the Weakening of Social Values in Adolescents Yang menyatakan Cara orang bertaruh telah berubah karena perubahan teknologi. Tidak lagi menjadi rahasia untuk bermain game. Kita bisa duduk dan bersantai di depan komputer sambil bermain game ilegal di internet. Studi ini menggunakan fenomenologi sebagai metode. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa standar sosial remaja terluka oleh perjudian online. Salah satunya adalah kehilangan nilai nyata, yang berarti bahwa ketika remaja berjudi online dan kehilangan uang, mereka benar-benar kehilangan itu. Hal yang paling penting untuk diketahui adalah bahwa ketika anak-anak kehilangan uang bermain game online, mereka melakukan apa yang harus mereka lakukan. keuntungan mereka. Dengan cara yang sama, nilai masa kecil adalah apa yang digunakan remaja untuk mabuk ketika mereka menang di perjudian online.

Dan lalu hasil riset penelitian yang menolak Errika Dwi Setya Studi “Advertising in the New Media” oleh Watie Yang menyatakan bahwa iklan sedang menghadapi masalah besar saat ini. Apakah Anda menyadari atau tidak, jumlah iklan mempengaruhi seberapa kenyang mereka. Di era media baru, komunikasi media baru adalah bagian dari kehidupan sehari-hari. Siapa pun yang bekerja di bidang periklanan harus menyadari kondisi ini, karena pengembangan iklan diselaraskan dengan munculnya media baru. Ini membuatnya lebih mudah untuk memenuhi kebutuhan kelompok pasar sasaran.

Dan yang terakhir hasil riset penelitian yang menolak Ignasius Yosanda Nono, Son Agung Sagung Laksmi Dewi, dan I Putu Gede Seputra, Mahasiswa Faculty of Law, University of Warmadewa, Denpasar, Bali-Indonesia dengan judul: "The Enforcement of the Law Against Selebgram that Promote Online Gambling Sites" Yang menyatakan bahwa selebgram atau media

celebrity instagram adalah seseorang yang terkenal Viral, angka Selebram di Instagram memberi orang yang melakukannya kesempatan untuk mempromosikan situs perjudian melalui akun Instagram Selebgram. Bagaimana pemerintah bisa menghentikan orang dari mengiklankan situs perjudian online? Bagaimana celebgram yang mendukung situs perjudian online dapat dihukum oleh hukum? Disertasi ini adalah jenis penelitian hukum normatif. Ini menggunakan Undang-Undang No. 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik dan Buku Hukum Pidana sebagai dasar hukumnya untuk mengetahui apa yang dikatakan hukum tentang selebriti yang mempromosikan situs perjudian online dan apa yang disebutkan hukum tentang hukuman bagi mereka.

Berdasarkan pengalaman SS, awal mula ia mulai terjerumus kedalam judi online sekitar tahun 2019 dikarenakan ajakan temannya yang sudah lebih dulu bermain judi online. Setiap kali SS sedang berkumpul bersama teman-temannya, pasti ada salah satu temannya yang sedang bermain judi online, dari situlah ia mulai penasaran dan mengamati temannya bermain judi online. Diwaktu yang bersamaan SS juga melihat temannya meraih kemenangan yang lumayan dengan modal hanya 50 ribu rupiah, hal inilah yang memicu SS untuk minta diajarkan tata cara bermain judi online dari mulai mencari situs yang bagus, pembuatan akun, pendaftaran dengan akun bank milik SS, bahkan memberikan saran jenis-jenis permainan yang kemungkinan menangnya tinggi.

Pengalaman pertama SS dimulai dengan bermain bersama temannya dengan metode patungan untuk melakukan deposit, ia 50 ribu dan temannya 50 ribu. Jika menang, uang hasil kemenangannya akan dibagi rata. Dari situlah SS mulai paham tentang mekanisme permainan judi online dari pemilihan jenis permainan penentuan momen yang pas saat bermain, bahkan membaca pola-pola permainan yang kemungkinan menang.

Masa-masa pandemi covid tahun 2020 menjadi puncak bagi SS mendalami lebih jauh ranah perjudian online, banyaknya waktu luang dan kurangnya aktifitas diluar rumah yang dilakukan menjadi factor utama SS terjerumus lebih dalam mengenai judi online. Pada masa itu uang saku yang diterima SS untuk sehari-hari tidak seboros masa-masa sebelum pandemi, sisa uang saku yang terbilang lumayan digunakan SS untuk mengisi kesibukan dengan hanya sekedar iseng bermain judi online. Namun keisengan yang dilakukan mebuahkan hasil bagi SS dengan

mendapatkan keuntungan ratusan ribu dengan intensitas deposit dari 50 ribu sampai sekitar ratusan ribu.

Kekalahan dan kemenangan yang dialami SS mulai terasa biasa, ia menyadari bahwa hal tersebut akan terjadi. Kemenangan yang ia dapatkan berpengaruh pada kehidupannya sehari-hari, layaknya sifat dasar manusia jika mendapatkan banyak uang, SS menggunakan uang yang didapatkan untuk bersenang-senang dari membeli berbagai jenis barang yang ia sukai seperti pakaian atau Sepatu, bahkan terkadang uang tersebut ia gunakan untuk mentraktir temannya makan bersama. Tetapi ketika ia mengalami kekalahan, hari-hari yang ia lewati terasa begitu tidak menyenangkan, perasaan kesal, marah, perasaan tidak enak menghantui pikirannya, banyak kegiatan yang ia lakukan seperti perkuliahan tidak dilakukan dengan baik atau bisa dibilang sia-sia apalagi jika kerugian yang dialami begitu besar dan berulang dalam jangka waktu dekat.

Selama SS bermain judi online, kemenangan terbesar yang ia dapatkan sekitar 3,5 juta dalam sekali main dan kekalahan terbesarnya sekitar 400 ribu sekali main. Jenis permainan yang dimainkan SS juga tidak terlalu beragam atau cenderung hanya itu-itu saja contohnya judi bola hanya ia mainkan jika terdapat event-event besar tertentu seperti liga champion atau piala dunia. Untuk jenis yang sering SS mainkan hanya seputar jenis permainan slot tetapi dengan model dan tema game yang bermacam-macam sesuai keinginannya, dikarenakan mekanisme permainan slot tidak ribet hanya dengan memasang taruhan mulai dari 800 perak dan seterusnya untuk sekali tekan dengan perputaran gambar yang telah diatur oleh system dan ia hanya memantaunya saja.

Kekalahan yang dirasakan SS berdampak pada kondisi keuangannya, ia rela menghabiskan sisa uang jajannya untuk bermain judi online, bahkan ia rela meminjam uang temannya untuk memenuhi kebutuhan hariannya sembari menunggu uang bulanan selanjutnya. Uang kemenangan yang didapatkan SS entah kenapa serasa cepat sekali perputarannya, dikarenakan nafsu konsumtif yang begitu tinggi uang tersebut habis entah kemana.

Keinginan SS dalam memenuhi nafsunya bermain judi online, termasuk yang bisa di toleransi. SS tau kapan ia harus berhenti bermain judi online, jika kondisi keuangannya tidak memungkinkan biasanya ia tidak bermain judi online, ia hanya bermain judi online jika memiliki uang yang lebih

dengan dalih Ketika ia kalah ia masih mempunyai pegangan uang untuk sehari-hari, walaupun ada beberapa momen SS bermain judi online sampai uangnya habis tak tersisa.

Kondisi psikologis yang dirasakan SS dari dampak judi online dimulai dari stress, emosional dan perasaan yang tidak menyenangkan, bahkan jika mengalami kekalahan, Hasrat untuk bermain judi online Kembali menjadi sangat tinggi dengan motifasi ingin mengembalikan uang hasil kekalahan. Dalam mengatasi perubahan psikologis ini SS lebih memilih untuk berdiam diri di rumah bahkan menolak ajakan temannya untuk keluar rumah.

Keluarga SS sudah jelas tidak mengetahui bahwasanya ia terjerumus kedalam judi online, oleh karena itu dampak yang dirasakan keluarganya bisa dibilang tidak ada. Dampak yang ia alami justru karena temannya, ia dipinjam uang oleh temannya yang diketahui kalah bermain judi online hingga tidak mempunyai uang sama sekali lagi. Hal yang memicu SS untuk berhenti bermain judi online dikarenakan ia sudah tidak memiliki uang lagi bahkan ia rela membohongi orang tuanya jika uangnya telah habis karena kebutuhan sehari-hari dan meminta uang kepada orang tuanya lagi, padahal uang tersebut telah habis ia gunakan untuk bermain judi online.

Hasil penelitian ini mendukung hasil riset Resky Supratama¹, Marisa Elsera², dan Emmy Solina³ melakukan penelitian yang disebut "Fenomena perjudian online." Pada saat pandemi Covid-19 di kota Tanjungpinang, Higgs Domino adalah seorang mahasiswa. Yang menyatakan bahwa perjudian adalah salah satu penyakit masyarakat yang mempengaruhi semua orang, termasuk siswa di Kota. Di tengah pandemi, semua sistem offline masyarakat pindah online. Dalam penelitian ini, sistem offline yang berubah adalah perjudian, yang mempengaruhi siswa di kota Tanjung Pinang. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apa yang menyebabkan gamejudiHiggs Domino marak terjadi di lingkungan mahasiswa Tanjung Pinang di tengah pandemi.

Selanjutnya hasil riset penelitian yang mendukung Bima Aditya, Susilahati, dan Irhamni Rahman, mahasiswa program mahasiswa Universitas Muhammadiyah Jakarta, melakukan penelitian yang berjudul "Fenomena perjudian online dalam kelompok siswa." Yang menyatakan Mereka tahu bahwa teman-teman mereka memberitahu mereka tentang perjudian online. Mereka menyukai perjudian online karena memiliki banyak kelebihan, seperti fakta. Jauh dari proses

hukum karena tidak ada yang tahu tentang mereka, dapat bermain kapan saja dan di mana saja dengan koneksi internet, perjudian online dengan sejumlah kecil modal, seperti dua bullshit ribuan rupiah, dan jika banyak tim sepak bola dipilih dan menang, itu bisa bernilai satu juta dolar lagi.

Dan berikutnya hasil riset yang mendukung Errika Dwi Setya Studi “Advertising in the New Media” oleh Watie Yang menyatakan bahwa menunjukkan bahwa iklan sedang menghadapi masalah besar saat ini. Apakah Anda menyadari atau tidak, jumlah iklan mempengaruhi seberapa kenyang mereka. Di era media baru, komunikasi media baru adalah bagian dari kehidupan sehari-hari. Siapa pun yang bekerja di bidang periklanan harus menyadari kondisi ini, karena pengembangan iklan diselaraskan dengan munculnya media baru. Ini membuatnya lebih mudah untuk memenuhi kebutuhan kelompok pasar sasaran. Saat ini, tugas gaya iklan baru telah dihadapkan oleh orang-orang yang bekerja di bidang yang terkait dengan iklan baru. Hal ini dimungkinkan oleh peningkatan dan popularitas media sosial baru. Buzzer adalah pekerjaan baru yang dikenal dan digunakan dalam iklan. Buzzer bekerja dengan cara yang mirip dengan *WOM (Word Of Mouth)*. Tetapi juga penting untuk mengetahui bahwa pilihan buzzer juga penting bagi iklan untuk bekerja.

Dan lalu hasil riset yang mendukung Achmad Zurohman, Tri Marhaeni Pudji Astuti, dan Tjaturahono Budi Sanjoto melakukan penelitian berjudul “The Effects of Online Gambling on the Weakening of Social Values in Adolescents, Yang menyatakan Cara orang bertaruh telah berubah karena perubahan teknologi. Tidak lagi menjadi rahasia untuk bermain game. Kita bisa duduk dan bersantai di depan komputer sambil bermain game ilegal di internet. Studi ini menggunakan fenomenologi sebagai metode. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa standar sosial remaja terluka oleh perjudian online. Salah satunya adalah kehilangan nilai nyata, yang berarti bahwa ketika remaja berjudi online dan kehilangan uang, mereka benar-benar kehilangan itu. Hal yang paling penting untuk diketahui adalah bahwa ketika anak-anak kehilangan uang bermain game online, mereka melakukan apa yang harus mereka lakukan. keuntungan mereka. Dengan cara yang sama, nilai masa kecil adalah apa yang digunakan remaja untuk mabuk ketika mereka menang di perjudian online.

Dan yang terakhir hasil riset yang menolak Ignasius Yosanda Nono, Son Agung Sagung Laksmi Dewi, dan I Putu Gede Seputra, Mahasiswa Faculty of Law, University of Warmadewa,

Denpasar, Bali-Indonesia dengan judul: "The Enforcement of the Law Against Selebgram that Promote Online Gambling Sites" Yang menyatakan istilah selebgram atau media celebrity instagram adalah seseorang yang terkenal Viral, angka Selebram di Instagram memberi orang yang melakukannya kesempatan untuk mempromosikan situs perjudian melalui akun Instagram Selebgram.

BAB IV

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Kembali pada pertanyaan penelitian yang mempertanyakan Bagaimana pengalaman mahasiswa ketika bermain judi online dengan judul Media Baru dan Pengalaman Judi Online di Kalangan Mahasiswa di simpulkan oleh peneliti sebagai berikut.

Dari hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan, yang pertama Mahasiswa terlibat dalam judi online ada beberapa factor sebagaimana nya sudah di lakukan wawancara peneliti terhadap informan bahwa factor lingkungan pertemanan sangat mempengaruhi rasa keingintauan informan terhadap judi online yang menyebabkan ia ingin mencoba bermain karena iseng dan penasaran membuatnya memiliki pengalaman berbagai hal yang terjadi Ketika sudah berada dalam lingkaran judi online. Dan didalam temuan peneliti menemukan banyak masalah yang datang Ketika informan sudah terjerumus dalam judi online. Harus di akui bahwa media baru membuat mahasiswa mengetahui situs judi online sehingga membuat banyak dampak yang terjadi di lingkungan mahasiswa.

Hal ini membuat mahasiswa harus berjuang menghadapi lingkaran judi online yang sudah dia lakukan lalu bagaimana perasaan yang datang dan masalah yang selalu ia hadapi sehingga memiliki berbagai macam pengalaman sampai tidak bermain lagi yang bisa di

ceritakan kepada pembaca sebagai contoh pengalaman yang cukup jadi pelajaran di kalangan mahasiswa yang sedang terjerumus dalam judi online.

B. Keterbatasan Penelitian

Peneliti mengakui selama melakukan riset ini terdapat kesusahan dalam merangkai kata-kata pengalaman dari informan

C. Saran

1. Bagi peneliti selanjutnya di harapkan melibatkan narasumber yang lebih banyak agar riset selanjutnya dapat lebih di kembangkan lagi.
2. Bagi mahasiswa dan masyarakat lebih bijak dalam mengenal media baru dan menjauhi judi online karena itu tidak akan membuatmu kaya hanya akan memberi penderitaan yang baru kamu mulai.

Daftar Pustaka

- Achmad Zurohman*, T. M. (2016). Dampak Fenomena Judi Online terhadap Melemahnya Nilai-nilai Sosial pada. *Journal of Educational Social Studies*.
- ASRIADI. (2020). ANALISIS KECANDUAN JUDI ONLINE (STUDI KASUS PADA SISWA. http://eprints.unm.ac.id/20023/1/JURNAL_Asriadi.pdf.
- Astrid Faidlatul Habibah 1, I. (2021). Era Masyarakat Informasi sebagai Dampak Media Baru. *Jurnal Teknologi dan Informasi Bisnis*.
- AT.1, M. R., Haris2, A., Heru3, & A4*, A. R. (2019). Judi Online Dikalangan Remaja (KasusKelurahan Bone –Bone,Luwu). *HASANUDDIN JOURNAL OF SOCIOLOG*.
- Bima Aditya, S. I. (2022). FENOMENA JUDI BOLA ONLINE DI KALANGAN MAHASISWA. <https://jurnal.jkp-bali.com/perspektif/article/view/345/143>.
- CAHYANA, J. D. (2013). Pengaruh New Media dalam Kehidupan. *Mahasiswa Ilmu Komunikasi UPN “Veteran” Yogyakarta*.
- Fatmawati, E. (2019). DINAMIKA REMAJA DIGITAL DALAM PUSARAN MEDIA BARU. *Wartana Informasi Perpustakaan UAJY*.
- Gafar1, A. (2008). Penggunaan Internet Sebagai Media Baru dalam Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*.
- Ignasius Yosanda Nono*, A. A. (2021). Penegakan Hukum Terhadap Selebgram yang. *Jurnal Analogi Hukum*.
- PRASOJO, M. A. (2020). PETA KOMPETISI TELEVISI LOKAL DI BATAM.
- Resky Supratama1, M. E. (2022). Fenomena Judi OnlineHiggs Domino Dikalangan Mahasiswa Pada Masa Pandemi Covid-19 di KotaTanjungpinang. *Jayapangus PressGanaya: Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*.
- Sitepu, R. S. (2022). Etika Media Baru Dalam Era Industri. *Jurnal Ilmiah Ilmu Komunkasi*.
- Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Watie, E. D. (2012). PERIKLANAN DALAM MEDIA BARU. *THE MESSENGER*.
- Zainal, N. (2018). FOOTBALL ONLINE GAMBLING(Case study in Universitas Negeri Makassar). *Jurnal Commercium: Kajian Masyarakat Kontemporer*.

