



**Invention: Journal Research and Education Studies
Volume 7 Nomor 1 March 2026**

The Invention: Journal Research and Education Studies is published three (3) times a year

(March, July and November)

Focus : Education Management, Education Policy, Education Technology, Education Psychology, Curriculum Development, Learning Strategies, Islamic Education, Elementary Education

LINK : <https://pusdikra-publishing.com/index.php/jres>

Paradigma Mahasiswa Pendidikan Sosiologi Universitas Sultan Ageng Tirtayasa Terhadap Judi Online

Agung Hidayat¹, Subhan Widiansyah²

^{1,2} Sultan Ageng Tirtayasa University, Indonesia

ABSTRACT

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada era digital telah membawa perubahan yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat. Internet tidak hanya digunakan sebagai sarana komunikasi dan pertukaran informasi, tetapi juga menjadi ruang bagi berbagai aktivitas sosial, ekonomi, dan hiburan. Salah satu fenomena yang muncul seiring dengan perkembangan teknologi tersebut adalah meningkatnya praktik perjudian online yang dapat diakses dengan mudah melalui internet dan perangkat digital. Penelitian ini bertujuan untuk memahami fenomena perjudian online di kalangan mahasiswa serta bagaimana praktik tersebut dipahami dalam kehidupan sosial mahasiswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, dan studi dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemudahan akses internet, pengaruh lingkungan pergaulan, serta paparan informasi melalui media sosial menjadi faktor yang mempengaruhi keterlibatan mahasiswa dalam aktivitas perjudian online. Dalam perspektif sosiologi, fenomena ini dapat dijelaskan melalui teori anomie yang menjelaskan adanya ketegangan antara tujuan sosial dan sarana yang tersedia, serta teori interaksionisme simbolik yang menekankan proses pemaknaan individu dalam tindakan sosial. Oleh karena itu, diperlukan peningkatan literasi digital agar mahasiswa dapat lebih bijak dalam memanfaatkan teknologi dan terhindar dari berbagai aktivitas yang berpotensi menimbulkan dampak negatif dalam kehidupan sosial.

Kata Kunci

Judi Online, Mahasiswa, Teknologi Digital, Perilaku Sosial.

Corresponding Author:

2290230015@untirta.ac.id

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada era digital telah memberikan pengaruh yang besar terhadap berbagai aspek kehidupan masyarakat. Internet saat ini tidak hanya dimanfaatkan sebagai sarana komunikasi dan pertukaran informasi, tetapi juga menjadi ruang bagi berlangsungnya berbagai aktivitas sosial, ekonomi, maupun budaya. Kemudahan dalam mengakses teknologi digital memungkinkan masyarakat

melakukan berbagai kegiatan secara daring, mulai dari transaksi ekonomi hingga kegiatan hiburan. Namun demikian, di balik kemudahan tersebut, kemajuan teknologi digital juga melahirkan berbagai fenomena sosial baru yang berpotensi menimbulkan permasalahan sosial di tengah masyarakat.

Salah satu fenomena yang semakin berkembang seiring dengan kemajuan teknologi digital adalah meningkatnya praktik perjudian online atau judi online. Judi online merupakan bentuk aktivitas perjudian yang dilakukan melalui jaringan internet dengan memanfaatkan perangkat digital seperti komputer maupun telepon pintar. Kemudahan dalam mengakses layanan tersebut, anonimitas pengguna, serta promosi yang masif melalui berbagai platform media sosial menjadikan praktik perjudian online semakin mudah dijangkau oleh berbagai kelompok masyarakat, termasuk mahasiswa.

Dalam kajian sosiologi, perilaku perjudian dapat dipahami sebagai salah satu bentuk perilaku menyimpang yang muncul dari interaksi antara individu dengan lingkungan sosialnya. Menurut Merton (1968), penyimpangan sosial dapat terjadi ketika terdapat ketegangan antara tujuan budaya yang diharapkan masyarakat dengan keterbatasan sarana yang tersedia untuk mencapainya. Situasi tersebut dapat mendorong individu untuk mencari alternatif lain dalam mencapai tujuan tersebut, termasuk melalui tindakan yang menyimpang dari norma sosial yang berlaku.

Selain itu, teori interaksionisme simbolik yang dikemukakan oleh Blumer (1969) menjelaskan bahwa tindakan manusia dipengaruhi oleh makna yang mereka berikan terhadap suatu objek atau aktivitas sosial. Makna tersebut terbentuk melalui proses interaksi sosial yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Dalam konteks fenomena judi online, praktik tersebut dapat dipahami sebagai hasil dari proses pemaknaan sosial yang berkembang baik dalam lingkungan pergaulan maupun dalam ruang digital.

Sejumlah penelitian yang dilakukan oleh mahasiswa dan akademisi dalam kajian sosiologi juga menunjukkan bahwa perkembangan teknologi digital memiliki pengaruh yang cukup besar terhadap perilaku sosial mahasiswa. Putri dan Setiawan (2024) menyatakan bahwa media digital berperan penting dalam membentuk citra diri serta cara mahasiswa menampilkan identitas sosial mereka dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, Saputri, Setiawan, dan Hayat (2023) mengungkapkan bahwa mahasiswa sering menghadapi dinamika adaptasi sosial yang cukup kompleks ketika berhadapan dengan perubahan lingkungan sosial dan budaya digital.

Penelitian lain juga menunjukkan bahwa media sosial memiliki peran dalam membentuk cara individu menampilkan identitas sosialnya di ruang digital. Rusdana dan Afrizal (2024) menjelaskan bahwa mahasiswa kerap

memanfaatkan media sosial sebagai sarana untuk membangun citra diri serta menunjukkan identitas sosial kepada orang lain. Sementara itu, Zeba dan Afrizal (2024) menyatakan bahwa pembentukan konsep diri mahasiswa tidak terlepas dari proses interaksi sosial yang berlangsung baik di lingkungan nyata maupun di ruang digital.

Selain itu, Hermsen dan Afrizal (2024) menemukan bahwa media sosial seperti Instagram memiliki peran penting dalam membentuk pola komunikasi serta hubungan sosial mahasiswa dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini menunjukkan bahwa perkembangan teknologi digital tidak hanya mempengaruhi cara individu berkomunikasi, tetapi juga turut membentuk berbagai pola perilaku sosial baru di kalangan mahasiswa.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk memahami fenomena perjudian online di kalangan mahasiswa serta bagaimana praktik tersebut dipersepsikan dalam konteks kehidupan sosial mahasiswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk memahami fenomena sosial secara lebih mendalam melalui pengalaman, pandangan, serta interpretasi individu yang terlibat dalam fenomena tersebut. Melalui pendekatan ini, peneliti dapat memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai dinamika sosial yang berkaitan dengan praktik perjudian online di kalangan mahasiswa.

Informan dalam penelitian ini terdiri dari beberapa mahasiswa yang memiliki pengetahuan maupun pengalaman terkait dengan fenomena perjudian online. Pemilihan informan dilakukan menggunakan teknik purposive sampling, yaitu dengan mempertimbangkan individu yang dianggap memiliki informasi relevan serta mampu memberikan penjelasan yang berkaitan dengan topik penelitian.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, dan studi dokumentasi. Wawancara dilakukan secara langsung kepada informan untuk memperoleh informasi mengenai pandangan, pengalaman, serta pemahaman mereka terhadap praktik perjudian online yang berkembang di lingkungan mahasiswa. Sementara itu, observasi dilakukan untuk melihat bagaimana fenomena tersebut muncul dan dibicarakan dalam interaksi sosial mahasiswa maupun dalam aktivitas di ruang digital.

Selain itu, penelitian ini juga menggunakan studi dokumentasi dengan menelaah berbagai sumber tertulis yang relevan, seperti artikel ilmiah, laporan penelitian, serta berbagai literatur yang berkaitan dengan perkembangan

teknologi digital dan fenomena perjudian online. Studi dokumentasi ini bertujuan untuk memperkuat data yang diperoleh dari proses wawancara dan observasi.

Data yang telah dikumpulkan kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis data kualitatif yang meliputi beberapa tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Tahap reduksi data dilakukan dengan memilih serta menyederhanakan informasi yang dianggap relevan dengan fokus penelitian. Selanjutnya, data yang telah direduksi disajikan dalam bentuk uraian deskriptif sehingga memudahkan proses interpretasi. Tahap terakhir adalah penarikan kesimpulan yang dilakukan secara bertahap berdasarkan pola-pola temuan yang muncul dalam proses analisis data.

Untuk menjaga keabsahan data, penelitian ini juga menerapkan teknik triangulasi sumber, yaitu dengan membandingkan informasi yang diperoleh dari berbagai teknik pengumpulan data seperti wawancara, observasi, dan dokumentasi. Melalui proses tersebut, diharapkan data yang dihasilkan dalam penelitian ini memiliki tingkat validitas yang lebih baik serta mampu memberikan gambaran yang lebih akurat mengenai fenomena yang diteliti.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa fenomena perjudian online di kalangan mahasiswa tidak dapat dipisahkan dari perkembangan teknologi digital yang semakin pesat dalam beberapa tahun terakhir. Kemajuan teknologi informasi serta meningkatnya penggunaan internet telah memberikan kemudahan bagi masyarakat untuk mengakses berbagai layanan digital, termasuk platform perjudian online. Kemudahan akses tersebut memungkinkan mahasiswa untuk terhubung dengan berbagai situs perjudian hanya melalui perangkat digital seperti telepon pintar maupun komputer yang terhubung dengan jaringan internet.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada beberapa informan, diketahui bahwa sebagian mahasiswa memandang judi online sebagai bentuk hiburan yang dapat dilakukan di waktu luang. Beberapa informan juga menyatakan bahwa aktivitas tersebut dianggap menarik karena memberikan peluang untuk memperoleh keuntungan finansial secara cepat. Persepsi tersebut menunjukkan bahwa praktik perjudian online tidak selalu dipahami sebagai perilaku yang menyimpang dari norma sosial. Sebaliknya, dalam beberapa kasus aktivitas tersebut justru dipandang sebagai bagian dari dinamika aktivitas digital yang berkembang di kalangan generasi muda.

Temuan ini menunjukkan bahwa perubahan sosial yang dipengaruhi oleh perkembangan teknologi digital turut membentuk cara pandang mahasiswa

terhadap berbagai aktivitas di ruang digital. Lingkungan digital yang semakin terbuka memungkinkan berbagai praktik sosial, termasuk perjudian online, menjadi lebih mudah ditemukan dan diakses. Kondisi tersebut secara tidak langsung dapat mempengaruhi cara individu memahami serta menilai aktivitas tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Jika dilihat dari perspektif teori anomie yang dikemukakan oleh Merton, fenomena perjudian online dapat dipahami sebagai salah satu bentuk adaptasi individu terhadap tekanan sosial tertentu. Dalam teori tersebut dijelaskan bahwa penyimpangan sosial dapat muncul ketika terdapat ketidaksesuaian antara tujuan yang diharapkan oleh masyarakat dengan sarana yang tersedia untuk mencapainya. Dalam konteks ini, mahasiswa yang menghadapi tekanan ekonomi, kebutuhan finansial, atau keinginan untuk memperoleh keuntungan secara cepat dapat terdorong untuk mencari cara alternatif dalam mencapai tujuan tersebut. Salah satu bentuk adaptasi tersebut dapat terlihat melalui keterlibatan dalam aktivitas perjudian online.

Selain itu, fenomena ini juga dapat dijelaskan melalui teori interaksionisme simbolik yang menekankan bahwa tindakan manusia dipengaruhi oleh makna yang mereka berikan terhadap suatu aktivitas. Makna tersebut terbentuk melalui proses interaksi sosial yang berlangsung dalam kehidupan sehari-hari. Dalam konteks perjudian online, cara mahasiswa memandang aktivitas tersebut tidak terbentuk secara individu semata, tetapi dipengaruhi oleh interaksi dengan lingkungan sosial di sekitarnya.

Interaksi dengan teman sebaya, diskusi yang berlangsung di media sosial, serta pengalaman pribadi yang dimiliki oleh individu dapat membentuk cara pandang mahasiswa terhadap perjudian online. Apabila dalam lingkungan sosial aktivitas tersebut dianggap sebagai hal yang biasa atau bahkan sebagai bentuk hiburan, maka kemungkinan besar individu juga akan memandang aktivitas tersebut dengan cara yang serupa.

Temuan penelitian ini juga menunjukkan bahwa lingkungan sosial memiliki peran yang cukup signifikan dalam mempengaruhi perilaku mahasiswa. Pengaruh teman sebaya sering kali menjadi faktor penting yang mendorong individu untuk mencoba berbagai aktivitas baru, termasuk perjudian online. Selain itu, paparan informasi yang diperoleh melalui media sosial juga dapat memperkuat persepsi bahwa perjudian online merupakan aktivitas yang mudah dilakukan dan berpotensi memberikan keuntungan finansial.

Di sisi lain, perkembangan teknologi digital yang semakin pesat turut memperluas ruang interaksi sosial mahasiswa. Melalui berbagai platform digital, informasi mengenai perjudian online dapat dengan mudah tersebar

dan diakses oleh banyak orang. Kondisi ini menunjukkan bahwa perkembangan teknologi digital tidak hanya mempengaruhi cara individu berkomunikasi, tetapi juga berperan dalam membentuk berbagai pola perilaku sosial baru di kalangan mahasiswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa fenomena perjudian online di kalangan mahasiswa merupakan salah satu bentuk perubahan perilaku sosial yang muncul seiring dengan perkembangan teknologi digital yang semakin pesat. Akses internet yang semakin mudah, penggunaan perangkat digital yang luas, serta penyebaran informasi melalui berbagai platform media sosial telah membuka peluang bagi mahasiswa untuk mengakses berbagai situs perjudian online dengan lebih mudah.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa sebagian mahasiswa memandang perjudian online sebagai bentuk hiburan yang dapat dilakukan dalam aktivitas sehari-hari di ruang digital. Selain itu, adanya persepsi mengenai peluang memperoleh keuntungan finansial secara cepat juga menjadi salah satu faktor yang mendorong ketertarikan mahasiswa terhadap aktivitas tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa praktik perjudian online tidak selalu dipersepsikan sebagai bentuk penyimpangan sosial, melainkan sering dimaknai sebagai bagian dari aktivitas yang berkembang dalam lingkungan digital.

Dalam perspektif sosiologi, fenomena ini dapat dipahami melalui teori anomie yang menjelaskan adanya ketegangan antara tujuan sosial yang ingin dicapai dengan keterbatasan sarana yang tersedia untuk mencapainya. Kondisi tersebut dapat mendorong individu untuk mencari alternatif lain dalam mencapai tujuan tersebut, termasuk melalui aktivitas perjudian online. Selain itu, teori interaksionisme simbolik juga menjelaskan bahwa makna terhadap praktik perjudian online terbentuk melalui proses interaksi sosial, baik dalam lingkungan pergaulan mahasiswa maupun melalui interaksi di ruang digital.

Berdasarkan temuan tersebut, diperlukan upaya edukasi serta peningkatan literasi digital bagi mahasiswa agar mereka dapat lebih bijak dalam memanfaatkan teknologi. Upaya tersebut penting dilakukan untuk meningkatkan kesadaran mahasiswa terhadap berbagai potensi risiko yang dapat muncul dari praktik perjudian online, sehingga mereka dapat memanfaatkan teknologi digital secara lebih positif dan bertanggung jawab dalam kehidupan sosial.

DAFTAR PUSTAKA

- Blumer, H. (1969). *Symbolic Interactionism: Perspective and Method*. University of California Press.
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2018). *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing Among Five Approaches*. SAGE Publications.
- Durkheim, É. (2005). *Suicide: A Study in Sociology*. Routledge. (Karya asli diterbitkan tahun 1897).
- Hermesen, S., & Afrizal. (2024). Peran Instagram dalam Perilaku Komunikasi Mahasiswa Untirta. *Edu Sociata: Jurnal Pendidikan Sosiologi*.
- Hidayat, M. T., & Arief, M. (2023). Fenomena Judi Online di Kalangan Mahasiswa Universitas Negeri Surabaya. *Jurnal Sosiologi Dialektika*, 18(1), 45-54.
- Mead, G. H. (1934). *Mind, Self and Society*. University of Chicago Press.
- Merton, R. K. (1968). *Social Theory and Social Structure*. Free Press.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*. SAGE Publications.
- Putri, R. N., & Setiawan, R. (2024). Citra Diri Mahasiswi Pendidikan Sosiologi Untirta dalam Penggunaan Produk Skincare. *Edu Sociata: Jurnal Pendidikan Sosiologi*.
- Ritzer, G., & Stepnisky, J. (2019). *Teori Sosiologi*. Pustaka Pelajar.
- Rusdana, R., & Afrizal. (2024). Pencitraan Diri Mahasiswa Pendidikan Sosiologi Melalui Postingan Instagram. *Edu Sociata: Jurnal Pendidikan Sosiologi*.
- Saputri, N., Setiawan, R., & Hayat, N. (2023). Proses Adaptasi Culture Shock Pada Mahasiswa Rantau FKIP Untirta. *Edu Sociata: Jurnal Pendidikan Sosiologi*.
- Nurhasanah, R. D., Subroto, D. E., Sagita, I., Nuranisa, N., Rizkiyah, S., & Huda, N. (2025). Dampak Kecanduan Judi Online Terhadap Perilaku Akademik Mahasiswa Bimbingan dan Konseling. *Journal Innovation in Education*, 3(1), 34-40.
- Zeba, S.A., & Afrizal. (2024). Pembentukan Konsep Diri Duta Pendidikan Sosiologi Untirta dalam Membangun Citra Jurusan. *Edu Sociata: Jurnal Pendidikan Sosiologi*.