

Fenomena Judi Online Slot Terhadap Perubahan Perilaku Mahasiswa Fisip Unitrta Angkatan 2022

Ardiansah Fathurohman Nawawi ^{1,a} Nina Yuliana²

¹Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

²Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

* Corresponding author, e-mail: ardiansyahfn18@gmail.com

ABSTRACT

It cannot be denied that the online gambling phenomenon is spreading rapidly, and its users are increasingly diverse, including students. Kominfo also reported that online gambling content was found on the internet. In total, over the last five years, eight hundred thousand pieces of content related to online gambling have been blocked. It was revealed that as of September 21, 2023, two hundred and one thousand bank accounts had been blocked and almost two thousand other accounts were being processed by the OJK. The method used in this research is a qualitative research method. Qualitative research begins by explaining the research methods used in the research. Qualitative research methods are used to describe and analyze phenomena, events, beliefs, attitudes, and behavior. This research was carried out by studying the subjective experiences of individuals, namely Untirta Social Sciences students, Class of 2022, regarding the phenomenon of online slot gambling which is currently popular. The research approach used is a phenomenological research approach. This research uses interview techniques to collect data. The most used qualitative data collection technique is interviews. Interviews are conducted by asking open-ended questions verbally to respondents, either in person or online.

Keywords: Online Gambilings, Students, Behavior, Youth, Money.

Pendahuluan

Tidak dapat disangkal bahwa fenomena perjudian online berkembang pesat dan semakin banyak masyarakat, termasuk mahasiswa, yang memainkannya. Kominfo juga melaporkan adanya konten judi online yang terjaring di internet. Total selama lima tahun terakhir terdapat delapan ratus ribu konten yang diblokir terkait judi online. Terungkap, per tanggal 21 September 2023, telah dilakukan pemblokiran sebanyak dua ratus satu ribu rekening bank dan hampir dua ribu rekening lainnya sedang diproses oleh OJK. Judi online populer karena berbagai alasan, antara lain karena ajakan berteman, iming-iming kemenangan cepat, dan dapat diakses dari mana saja dan kapan saja melalui ponsel pintar dengan koneksi internet. Namun, ada kelemahan perjudian slot di internet bagi para pemainnya, termasuk berkembangnya kecanduan. Uang akan selalu dibutuhkan untuk mengikuti perjudian online. intinya, perjudian psikologi manusia terpesona dan akan terus

bereksperimen dengan efek internet ini. Ketika si pemain kalah, mereka akan tertarik untuk menang, dan ketika si pemain menang, mereka akan menjadi gila karena memikirkan mendapatkan lebih banyak uang. Kenali masalah dampak buruk perjudian internet dan bagaimana pengaruhnya terhadap perilaku mahasiswa fisip untirta.

Hal tersebut relevan dengan Penelitian dari Ardiansah Fathurohman bahwa motif bermain dan dampak negatif yang ditimbulkan dari bermain judi online menimbulkan perubahan perilaku mahasiswa Fisip di Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, terlihat bahwa mahasiswa terpengaruh judi online dari teman nongkrong sepergaulan, diimingiming menang atau dalam bahasa perjudian disebut jackpot atau maxwin secara mudah dan cepat dan pada akhirnya menyebabkan kerugian segi materi dan dampak psikologis menjadi kecanduan. Perjudian di Indonesia sudah ada sejak zaman penjajah Belanda. Pada umumnya, dulu perjudian selalu terkait dengan dunia malam dan hiburan. Judi di Indonesia sudah berkembang sangat pesat dengan banyaknya jenis-jenis perjudian yang berkembang di kalangan masyarakat Indonesia baik yang di lakukan dengan cara terang-terangan ataupun dengan cara sembunyi-sembunyi. Perjudian adalah praktik atau kegiatan bertaruh atau mempertaruhkan sesuatu yang memiliki nilai, dengan kesadaran risiko dan harapan untuk memenangkan sesuatu yang memiliki nilai lainnya, pada hasil dari suatu permainan, kontes, atau kejadian yang tidak pasti, yang hasilnya mungkin ditentukan oleh keberuntungan atau kebetulan, atau memiliki hasil yang tidak terduga karena kesalahan perhitungan penjudi.

Dalam perjudian, terdapat tiga elemen yang harus ada, yaitu pertimbangan, risiko, dan hadiah. Perjudian dapat dilakukan dengan menggunakan uang atau benda berharga lainnya, seperti marmer, Pogs, atau kartu. Namun, perjudian juga dapat menjadi kecanduan dan dapat menimbulkan masalah kesehatan mental dan finansial. Beberapa negara telah melarang perjudian karena dianggap merugikan masyarakat, seperti Indonesia yang melarang perjudian dalam bentuk apapun.

Peneliti mengamati isu perubahan kebiasaan mahasiswa akibat judi online yang disebabkan oleh berbagai faktor. Melihat realita di lapangan terdapat perubahan dalam bentuk perilaku terlihat ketika mahasiswa mempunyai uang saku digunakan untuk bermain judi online yang disebabkan oleh kecanduan, dulu, Ketika mahasiswa memegang uang serratus ribu mereka biasanya pergi ke coffeshop atau membeli makanan, namun sekarang realitanya yaitu Ketika mereka memegang uang serratus ribu, mereka akan melakukan deposit untuk bermain judi online slot, bermain judi online setiap ada waktu luang, perubahan pola hidup karena terlalu sering bermain judi online hingga larut malam, prestasi

akademik menjadi menurun sebab fokus dan sudah kecanduan bermain judi online slot, dan melakukan utang kepada teman atau pinjaman online, sehingga mereka biasanya terlilit pinjol atau pinjaman online karena meminjam uang dan dialihkan untuk judi online slot.

Namun tidak dapat dipungkiri bahwa fenomena pelajar yang bermain judi online telah terjadi dan berkembang menjadi salah satu permainan yang digemari oleh mahasiswa Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sultan Ageng Tirtayasa. Contoh permainan tersebut antara lain bermain mesin slot online, mesin poker, roulette, taruhan bola, dan permainan lainnya. Serang adalah salah satu kota besar di Indonesia. karena tingginya tingkat kontak sosial dan gaya hidup siswa memerlukan akses cepat terhadap lebih banyak uang dan pekerjaan minimal.

Perubahan perilaku siswa berdampak pada masyarakat. Perubahan sosial yang terjadi akibat perkembangan zaman akan berdampak secara tidak langsung terhadap kehidupan sosial masyarakat disekitarnya. Hal ini berkaitan dengan bahaya atau dampak samping dari perubahan yang perlu dikaji dan dikelola secara hati-hati untuk meminimalkan segala bentuk perubahan terhadap masyarakat baik yang memberikan dampak positif dan negatif. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menyoroti fenomena perjudian online dikalangan mahasiswa Fisip Untirta dalam kaitannya dengan perubahan perilaku mahasiswa. Karena semakin berkembangnya fenomena perjudian online, pengguna dari berbagai kalangan termasuk mahasiswa, diikuti oleh dampaknya. Dampak negatif dari mengikuti perjudian online meliputi kerugian finansial dan kerugian psikologis, kerugian moral serta masih banyak kerugian yang disebabkan judi online slot.

Berdasarkan pemikiran di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak perjudian online terhadap perubahan perilaku di kalangan mahasiswa di Kota Serang. Oleh karena itu, peneliti bersemangat untuk melakukan penelitian yang mempunyai judul “Fenomena Judi Online Terhadap Perubahan Perilaku Mahasiswa Fisip Untirta (Kasus Mahasiswa Fisip Untirta Angkatan 2022)”

Rumusan Masalah

- a) Apa faktor yang melatarbelakangi mahasiswa Fisip Angkatan 2022 Universitas Sultan Ageng Tirtayasa bermain judi online?
- b) Apakah kemajuan teknologi memberikan dampak yang buruk karena kemudahan akses terhadap perjudian online ini?
- c) Bagaimana dampak negatif bermain judi online bagi mahasiswa mahasiswa Fisip Angkatan 2022 Universitas Sultan Ageng Tirtayasa.

Tujuan Penelitian

- a) Untuk mengetahui apa faktor yang melatar belakangi mahasiswa Angkatan 2022 Fisip Untirta Bermain Judi Online Slot
- b) Untuk mengetahui bagaimana dampak negatif bermain judi online bagi mahasiswa Angkatan 2022 Fisip Untirta
- c) Untuk mengetahui bagaimana perubahan perilaku mahasiswa 2022 Fisip Untirta sebelum dan sesudah bermain judi online.

Manfaat Penelitian

Untuk mendapatkan informasi yang mendalam: Penelitian ini memungkinkan peneliti untuk memperoleh informasi yang mendalam tentang fenomena yang diteliti yaitu Fenomena Judi Online Terhadap Perubahan Perilaku Mahasiswa Fisip Untirta Angkatan 2022. Hal ini karena penelitian kualitatif mengutamakan kedalaman data di atas volume data. Penelitian memungkinkan para sarjana memahami fenomena secara utuh dengan memperhatikan lingkungan sosial, budaya, dan sejarah yang membentuk fenomena tersebut. Menghasilkan data yang berlimpah Data yang kaya dan terperinci dihasilkan oleh penelitian kualitatif, yang dapat membantu peneliti lebih memahami topik yang mereka pelajari. Meningkatkan studi kasus: Dengan mengkaji kasus-kasus yang berhubungan dengan topik penelitian, penelitian ini dapat dimanfaatkan untuk menyempurnakan studi kasus. Membantu dalam perancangan kebijakan. Dengan mengkaji iklim politik dan ekonomi yang ada saat ini dan pengaruhnya terhadap kebijakan yang ada, penelitian ini dapat membantu dalam perumusan kebijakan. menghasilkan studi yang lebih menyeluruh. Penelitian kualitatif menghasilkan studi yang lebih menyeluruh Karena peneliti dapat berkomunikasi langsung dengan partisipan penelitian, mereka dapat mengumpulkan data yang lebih tepat. Meningkatkan pemahaman terhadap fenomena yang rumit: Penelitian kualitatif dapat meningkatkan pengetahuan tentang fenomena yang rumit, termasuk persepsi, sikap, dan keyakinan. Meningkatkan kaliber penelitian Kualitas penelitian juga dapat dilihat dari seberapa komprehensif, mendalam, dan menyeluruh data yang dikumpulkan.

Cocok untuk penelitian yang sulit untuk didefinisikan secara tepat: Ketika peneliti mengalami kesulitan dalam mendefinisikan pernyataan masalah atau tujuan penelitian secara tepat, penelitian kualitatif adalah pilihan yang bagus. Penelitian kualitatif menghadirkan pilihan yang layak untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang pokok bahasan yang diteliti, mengingat kelebihanannya.

Landasan Teori

2.1 Variabel Penelitian

Variabel Kualitatif terdapat negative yang tidak bisa dikatifikasikan. Nilai negative kualitatif bukan berupa angka, tetapi bentuk kategori mutually exclusive3 .

Dengan demikian peneliti mengkategorikan Mahasiswa Fisip Untirta yang terlibat pada pengaruh kemajuan teknologi dalam komunikasi. Berdasarkan

Judul “Fenomena Judi Online Terhadap Perubahan Perilaku Mahasiswa Fisip Untirta Angkatan 2022.” Variabel Kualitatif penelitian ini adalah Mahasiswa Untirta.

a) Variabel Bebas (Independent Variable)

Kajian “Fenomena Judi Online Terhadap Perubahan Perilaku Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Untirta Angkatan 2022” saat ini sedang dilakukan oleh para peneliti. Karena dapat berdiri sendiri dan berdampak pada perubahan “Mahasiswa Fisip Untirta”, maka negatif lain dalam penelitian ini, “Fenomena” adalah negatif bebas.

b) Variabel Terikat (Dependent Variable)

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel lain, berbeda dengan variabel bebas. Oleh karena itu, keberadaannya dianggap sebagai konsekuensi dari keberadaan variabel independen. Misalnya, “Ikan Mahasiswa Untirta” menjadi variabel dependen pada penelitian yang telah dijelaskan sebelumnya karena rentan terhadap pengaruh fenomena permainan slot online. c) Variabel Kontrol

c) Variabel kontrol

Adalah variabel yang bisa kamu kendalikan dengan tujuan supaya pengaruh variabel bebas pada variabel terikat tidak diganggu oleh faktor-faktor lain yang tidak kamu teliti. Katakanlah peneliti memiliki sebuah hipotesis bahwa seorang mahasiswa fisip untirta lebih bisa mentolerir dan mengikuti perkembangan teknologi terhadap budaya komunkasinya.

Teori

1. Teori Komunikasi Lasswell Seorang pemikir terkenal yang memberikan kontribusi signifikan dalam bidang ilmu sosial dan komunikasi adalah Harold Lasswell. Dia mengusulkan model komunikasi langsung pada tahun 1948, dan model tersebut digunakan sebagai paradigma komunikasi dasar saat ini. Ini adalah model-modelnya: Siapa (Who) – Berbicara apa (Says What) – Dengan media apa (In Which Channel) – Kepada Siapa (To Whom) – Dan dengan Efek apa.

2. Teori behaviorisme sangat menekankan pada bagaimana perilaku mahasiswa berubah setelah melalui proses melakukan judi online slot. Banyak sudut pandang berbeda yang hadir dalam teori pembelajaran behavioristik. Perspektif Pionir Behavioristik pada dasarnya menjunjung tinggi gagasan bahwa banyak sikap manusia merupakan hasil dari proses pembelajaran, sehingga dapat diubah melalui pembelajaran baru. Behaviorisme berasal dari sejumlah keyakinan yang berkaitan dengan prestise, beberapa di antaranya bersifat psikologis dan lainnya bersifat filosofis.
3. Teori Sibernetik Wiener (1945) adalah tokoh dibalik teori ini. Teori ini tergolong teori baru sejalan dengan berkembangnya teknologi informasi dan ilmu sosial. Sistem kendali berdasarkan teori sibernatik bergantung pada komunikasi baik di dalam maupun antar sistem serta antara sistem dan lingkungannya. Pengontrol sistem menjalankan fungsi kesadaran lingkungan. Tujuan penerapan teori sibernetika di kelas seringkali agar mahasiswa mendapatkan hasil yang baik dan didapati perubahan perilaku dari yang tidak baik menjadi baik.

Penelitian Terdahulu

Teknologi digunakan oleh manusia untuk suatu tujuan. Manusia adalah makhluk cerdas yang berupaya memecahkan masalah dan menjalani kehidupan yang lebih baik, lebih aman, dll. Pertumbuhan. Karena akan selalu mengikuti kemajuan ilmu pengetahuan, pertumbuhan teknologi menjadi hal yang tidak bisa diabaikan begitu saja di dunia ini. Setiap penemuan dibuat untuk meningkatkan kehidupan manusia dengan cara tertentu.

Fenomena judi online slot termasuk perilaku menyimpang karena tidak sesuai dengan nilai dan norma masyarakat. Fenomena ini mulai merambah di Indonesia, termasuk Kecamatan Kragilan di Kabupaten Serang yang merupakan salah satu wilayah industri di Banten. Namun, masih banyak masyarakat yang menganggur, sehingga mereka mencoba peruntungan dengan bermain judi online slot. Penelitian bertujuan untuk mendeskripsikan makna dan motif para pemain berstatus pengangguran dalam bermain judi online slot. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan fenomenologi Alfred Schutz. Metode ini digunakan untuk mendeskripsikan kondisi yang sebenarnya terjadi di lapangan.

Pendekatan fenomenologi Schutz dibedakan menjadi makna dan motif. Makna merupakan sebab pemain judi online slot melakukan tindakannya. Serta, motif merupakan tujuan subjek melakukan suatu tindakan. Pada penelitian ini, makna para

pemain didasari latar belakang keluarga, pengaruh lingkungan, status pengangguran, dan lemahnya penegakan hukum. Sedangkan, motif para pemain untuk mendapatkan penghasilan tanpa bekerja, pengakuan kelompok, serta pengisi waktu luang dan pereda stress. Maka diperlukan pengembangan keilmuan teoritik dari peneliti dalam disiplin Sosiologi terkait kajian-kajian penyimpangan masyarakat, terutama pada kasus judi secara umum dan judi online secara khusus. Selain itu, pemain memerlukan perhatian lebih dari keluarga, masyarakat, pemerintah melalui pendidikan dan penegakan hukum mengenai tindak pidana kriminal dan dampak permainan judi slot online. YULINAR, Tania (2023)

Fenomena Pemain Judi Online Slot yang Berstatus Pengangguran di Kecamatan Kragilan, Kabupaten Serang, Provinsi Banten. Skripsi thesis, Universitas Jenderal Soedirman.

Kerangka Berpikir

Dalam mengkaji fenomena judi online terhadap perubahan perilaku mahasiswa di Kota Serang menggunakan teori behavior . Teori komunikasi behaviorisme adalah aliran dalam psikologi yang didirikan oleh John B. Watson, asumsi teori ini memusatkan diri pada pendekatan ilmiah yang objektif dan menekankan pada perilaku yang dapat diamati dan diukur Menurut teori ini, perilaku yang terbentuk merupakan hasil suatu pengondisian, yaitu hubungan berantai sederhana antara stimulus dan respon yang membentuk rangkaian kompleks perilaku. Teori behaviorisme sangat menekankan pada bagaimana perilaku manusia berubah setelah melalui proses pembelajaran. Banyak sudut pandang berbeda yang hadir dalam teori pembelajaran behavioristik.

Metode Penelitian

Metode penelitian kualitatif digunakan dalam penelitian ini. Langkah pertama dalam penelitian kualitatif adalah mendeskripsikan teknik penelitian yang digunakan. Metode penelitian yang bersifat kualitatif digunakan untuk mengkarakterisasi dan mengkaji peristiwa, keyakinan, sikap, dan perilaku. Untuk melakukan penelitian ini, diteliti pengalaman subjektif individu mahasiswa FISIP Untirta angkatan 2022 tentang fenomena permainan slot online yang sedang marak saat ini. Pendekatan penelitian fenomenologis adalah salah satu yang digunakan.

Penelitian ini menggunakan pendekatan fenomenologis, yang mencakup penyelidikan pandangan subyektif individu atau kelompok mengenai suatu fenomena. Pelajar saat ini sedang mengikuti fenomena permainan mesin slot online. Metode fenomenologi bertujuan untuk menjelaskan dan memahami pengalaman yang dimiliki seorang pemain ketika bermain slot online. Dalam pendekatan fenomenologi, subjek penelitian adalah mereka yang secara pribadi mengalami peristiwa atau fenomena yang diteliti, dalam hal ini fenomena bermain slot online.

Penelitian ini menggunakan Teknik wawancara untuk mengumpulkan data. Teknik pengumpulan data kualitatif yang paling umum digunakan adalah wawancara. Wawancara dilakukan dengan cara mengajukan pertanyaan terbuka secara verbal ke responden, baik secara langsung atau online. Yaitu dengan cara mengajukan pertanyaan terbuka atau tertutup secara verbal kepada mahasiswa Fisip Untirta Angkatan 2022 yang bermain judi online slot, baik secara langsung atau online.

Penelitian ini menggunakan analisis tema. Teknik analisis data kualitatif ini dilakukan dengan cara mengidentifikasi tema atau pola tertentu dalam data yang telah dikumpulkan. Tema dalam penelitian ini membahas fenomena judi online terhadap perubahan perilaku mahasiswa Fisip Untirta Angkatan 2022. Teknik ini sering digunakan dalam penelitian yang berfokus pada pengalaman individu atau kelompok terhadap suatu fenomena.

Hasil dan Pembahasan

Bab ini akan membahas temuan-temuan dari penelitian studi lapangan, dimulai dengan metode fenomenologis hingga penelitian, yang melibatkan pemeriksaan pengalaman subjektif individu atau kelompok dalam kaitannya dengan suatu fenomena. Fenomenanya adalah fenomena judi online slot yang sedang marak dilakukan oleh mahasiswa. Penelitian ini menggunakan analisis tema. Teknik analisis data kualitatif ini dilakukan dengan cara mengidentifikasi tema atau pola tertentu dalam data yang telah dikumpulkan. Tema dalam penelitian ini membahas fenomena judi online terhadap perubahan perilaku mahasiswa Fisip Untirta Angkatan 2022. Teknik ini sering digunakan dalam penelitian yang berfokus pada pengalaman individu atau kelompok terhadap suatu fenomena. Profil Informan mahasiswa yang pernah bermain mesin slot online atau permainan sepak bola merupakan sebagian kecil dari populasi perjudian. Beberapa pelajar masih terus bermain slot online dan permainan sepak bola, biasanya di warung internet atau di laptop atau smartphone mereka di kos-kosan. Sesekali mereka berkumpul di kos temannya. Enam orang berpartisipasi dalam penelitian ini sebagai informan, beberapa di antaranya adalah pelajar yang aktif mengikuti kegiatan perjudian online dengan identitas palsu. Garis besar

identitas informan yang diajak bicara peneliti dapat dilihat di bawah ini. Secara khusus informasi narasumber yang menjadi informan menurut standar yang telah ditetapkan adalah sebagai berikut:

1. Tiyo (Laki-laki, 21 Thn)
2. Budi (Laki-laki, 23 Thn)
3. N.A (Laki-laki, 24 Thn)
4. Arya (Laki-laki, 25 Thn)
5. Rangga (Laki-laki, 22 Thn)
6. M.A (Laki-laki, 23 Thn).

Pembahasan

Berdasarkan temuan wawancara dengan berbagai sumber, seperti yang disebutkan sebelumnya, terlihat bahwa mahasiswa pertama kali belajar tentang permainan judi online melalui interaksi dengan teman-teman mereka, baik yang merupakan pengguna tetap layanan tersebut atau yang memiliki pengalaman sebelumnya dengan mereka.

Dampak negatif judi online: penuturan dari informan sebagai berikut: *biasanya sih minjem uang sama temen, hehe kadang pas udah saya pinjam uang, saya pake masang buat taruhan dan biasanya menang, jadi uangnya bisa buat balikin pinjaman itu. Tapi tak jarang saya juga kalah mas, jadi rugi dan harus nunggu uang kiriman dari orang tua buat bayar hutang dan buat masang taruhan lagi.* (Tiyo, 20 Oktober 2023)

Berikut hasil wawancara dengan Budi : *gua kenal judi online, gua gak pernah berbohong ke orang tua dikampung kalau soal uang kiriman bang, tapi semenjak saya bermain judi online saya lebih sering berbohong ke orang tua dikampung dan banyak lah bang alasan supaya uang dikirim, sampai-sampai uang kos saya menunggak berbulan-bulan karena saya pakai untuk main.* (Wawancara pada 20 oktober 2023).

Dampak Positif Judi Online : Namun bagi sejumlah informan penelitian, hanya sedikit dampak menguntungkan yang muncul dari sekian banyak dampak buruk. Meskipun setiap orang mungkin berbeda karena manfaat yang lebih pribadi atau unik ini, menurut temuan wawancara informan yang dilakukan peneliti, berbagai Informan mengklaim bahwa mereka menemukan hiburan dalam perjudian online untuk menghilangkan stres dari tugas kuliah mereka yang menuntut. Hal ini sesuai dengan cerita selanjutnya : *Jelas ada lah mas, dampak positifnya kalo untuk saya bisa*

untuk hiburan, juga bisa untuk membuat otak menjadi jernih karena tugas kuliah yang membuat pusing (Arya,21 oktober 2023).

Kesimpulan

Informan yang bermain judi online mayoritas berada pada umur 21-25 tahun, serta bertempat tinggal dikost/kontrakan. Semester yang dijalani, Agama yang di anut responden yaitu islam dan suku responden sunda, melayu dan jawa. Orang tua responden adalah pemilik usaha. mereka didorong untuk memainkan permainan judi online karena dua faktor pertama, mereka memiliki keinginan internal yang kuat untuk melakukannya. Hal ini mendorong mahasiswa untuk terlibat dalam perilaku tersebut. Selain itu, fakta bahwa orang tua mereka kurang disiplin menjadi motivasi lain bagi mereka untuk terlibat dalam taruhan sepak bola online.

Selain itu, motivasi utama mereka dalam mengikuti permainan judi online adalah keuntungan yang didapat. Jika berhasil, mereka akan memperoleh keuntungan besar dengan menggunakan uang tunai yang relatif sedikit. mahasiswa juga didorong untuk terlibat dalam perjudian sepak bola online karena menghibur. mereka memanfaatkan permainan judi bola online sebagai salah satu bentuk kesenangan untuk mengalihkan pikiran dari berbagai kegiatan akademis dan ekstrakurikuler yang membebani. Ini adalah permainan hiburan bagi mereka karena mendorong mereka untuk memuaskan tuntutan hiburan mereka sendiri dan otak mereka.

Dari data yang didapatkan dan analisis yang telah dilakukan dalam penelitian ini maka yang dapat disimpulkan adalah :

- 1) Penelitian ini membuktikan adanya pengaruh negatif dan perubahan perilaku terhadap Mahasiswa Fisip Untirta Angkatan 2022 yang pernah atau sering bermain judi online slot. (penelitian pada mahasiswa fisip Angkatan 2022).
- 2) Penelitian ini membuktikan adanya pengaruh negatif dan perubahan perilaku. Dengan bermain atau pernah memainkan judi online slot, menjadikan mahasiswa memiliki perubahan perilaku dan kebiasaan, seperti sering tidak masuk kelas, sering meminjam uang kepada temannya, emosi tidak stabil, dan perubahan perubahan perilaku lainnya yang diakibatkan permainan judi online slot.
- 3) Penelitian ini membuktikan adanya pengaruh negatif dan signifikan antara stres kuliah terhadap kinerja semangat belajar dikelas (penelitian pada mahasiswa fisip Angkatan 2022). Stres yang tinggi, menurunkan semangat mahasiswa untuk datang ke kampus melakukan perkuliahan, membiarkan dan tidak mengerjakan tugas kuliah.

Daftar Pustaka

- Aprilia, N., Pratikto, H., Aristawati, A. R., & Psikologi, F. (2023). Kecenderungan adiksi judi online pada penjudi online: Bagaimana peran self-control? *INNER: Journal of Psychological Research*, 2(4), 888–895.
- Drs, P. :, Jonyanis, M., & Si. (2015). ONLINE gambling BEHAVIOR (Among students UNIVERSITY RIAU). In *Jom Fisip* (Vol. 2, Issue 2). <http://www.hukumonline.com/klinik>
- Dwi, E., & Watie, S. (2011). *Komunikasi dan Media Sosial (Communications and Social Media): Vol. III* (Issue 1). http://id.wikipedia.org/wiki/Media_sos
- Firmansyah Putra, F., Rozak, A., Gilang,), Perdana, V., & Maesharoh, I. (n.d.). *DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP PERUBAHAN PERILAKU SOSIAL MAHASISWA TELKOM UNIVERSITY*.
- Indrawan Rully, & Yaniawati Poppy R. (2017). *Metodologi PENELITIAN kuantitatif, Kualitatif, dan Campuran untuk Manajemen, Pembangunan, dan Pendidikan* (Atif Falah Nurul, Ed.; Revisi). PT Refika Aditama.
- Karli, K., Harvelian, A., Safitri, A. M., Wahyudi, A., & Pranacitra, R. (2023). Penyuluhan Pengabdian Hukum dalam Mengatasi Dampak Negatif Judi Online terhadap Kesejahteraan Buruh. *PUNDIMAS: Publikasi Kegiatan Abdimas*, 2(2), 86–92. <https://doi.org/10.37010/pnd.v2i2.1266>
- Mulyati, A. (2021). *Analisis Perilaku Belajar Mahasiswa. Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi*. 18(1), 77–89. <https://doi.org/10.25134/equi.v18i01>
- Nurchayati, S. (2018). STUDI DESKRIPTIF KUALITATIF: PERSEPSI REMAJA TERHADAP PERILAKU MENYIMPANG. In *Jurnal Ners Indonesia* (Vol. 8, Issue 2).
- Nurdin Ali. (2020). *Teori Komunikasi INTERPERSONAL Disertai Contoh Fenomena Praktis*. Prenada Media.
- Online Di Kota Palembang Jurnal, J., Oktariani, R., Suatmiati, S., & Yahya Selma, M. (2023). *Penegakan Hukum Dalam Pemberantasan Tindak Pidana PENEGAKAN HUKUM DALAM PEMBERANTASAN TINDAK PIDANA JUDI ONLINE (JUDI SLOT) DI KOTA PALEMBANG* (Vol. 8, Issue 1).
- Permana, J., Deliana, M., & Psikologi, J. (2014). INTUISI JURNAL ILMIAH PSIKOLOGI PERILAKU JUDI KUPON TOGEL PADA REMAJA DESA SUKOREJO KABUPATEN KENDAL. In *IJIP* (Vol. 6, Issue 2). <http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/INTUISI>
- Putra Pradana, A. (n.d.). *PERAN MEDIA SOSIAL TERHADAP PERUBAHAN PERILAKU MAHASISWA THE ROLE OF SOCIAL MEDIA TOWARD STUDENTS BEHAVIORAL CHANGES Oleh*.
- Sahputra, D., Afifa, A., Salwa, A. M., Yudhistira, N., & Lingga, L. A. (2022). Dampak Judi Online Terhadap Kalangan Remaja (Studi Kasus Tebing Tinggi). *Islamic Counseling : Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 6(2), 139. <https://doi.org/10.29240/jbk.v6i2.3866>
- Trisna Aryanata, N. (2017). *Budaya dan Perilaku Berjudi: Kasus Tajen Di Bali*. 1, 11–21. <http://jip.fk.unand.ac.id>

Yuliani, W. (2018). *QUANTA METODE PENELITIAN DESKRIPTIF KUALITATIF DALAM PERSPEKTIF BIMBINGAN DAN KONSELING*. 2(2). <https://doi.org/10.22460/q.v2i1p21-30.642>