

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Interaksi sosial merujuk pada pertukaran informasi, emosi, atau perilaku antara individu atau kelompok dalam suatu konteks sosial. Ini melibatkan berbagai bentuk komunikasi verbal dan non-verbal, termasuk percakapan, gestur, dan ekspresi wajah. Interaksi sosial juga dipengaruhi oleh norma sosial, nilai budaya, dan konteks sosial tertentu di mana interaksi tersebut terjadi. Hal ini penting dalam membentuk hubungan antar individu, pembentukan identitas sosial, serta pengembangan keterampilan sosial dan empati.¹

Menurut ahli sosiologi George Herbert Mead interaksi sosial adalah proses di mana individu saling berinteraksi dan saling mempengaruhi melalui simbol-simbol yang dimengerti bersama. Mead menekankan pentingnya pemahaman bersama terhadap makna simbol-simbol dalam membentuk perilaku sosial dan identitas individu.² Kemudian menurut Max Weber mendefinisikan interaksi sosial sebagai perilaku manusia yang saling berhubungan secara subjektif dan berorientasi pada tindakan orang lain. Menurut Weber, interaksi sosial juga dipengaruhi oleh

¹ Devito, Joseph A. (2011). *Interaksi Sosial Masyarakat Kota*. Tangerang Selatan: Karisma Publishing Group.

² Ritzer, George-Douglas J. Goodman. (2007). *Teori Sosiologi Modern*. Jakarta : Kencana Predana Media Group.

konsep-konsep seperti status, kekuasaan, dan nilai-nilai budaya yang mempengaruhi dinamika interaksi antara individu atau kelompok.

Keterkaitan dengan interaksi sosial memiliki dampak yang signifikan pada kehidupan termasuk dalam kehidupan Mahasiswa di berbagai aspek, termasuk akademik, emosional, dan pengembangan pribadi. Interaksi sosial merupakan dasar dalam pembentukan perilaku individu, ketika individu tersebut berinteraksi dengan orang lain mereka dipengaruhi oleh norma sosial, nilai budaya, dan ekspektasi kelompok. Hal tersebut dapat mendorong seseorang untuk melakukan tindakan sosial tertentu dengan tujuan diterima dan diakui dalam masyarakat. Dengan demikian bahwa interaksi sosial mempengaruhi individu memahami dan merespon dunia di sekitarnya.³

Interaksi sosial yang dilakukan Mahasiswa di lingkungan kampus berdampak besar bagi perilaku Mahasiswa. Di lingkungan tersebut Mahasiswa diberikan berbagai norma, nilai, dan ekspektasi sosial. Kemudian interaksi dengan teman sebaya, dosen, dan staff kampus dapat membentuk persepsi tentang cara bertindak, berpikir, dan bersikap. Misalnya sebagai contoh berinteraksi dengan berbagai ragam individu dengan latar belakang yang berbeda-beda memberikan wawasan dan pengetahuan baru, apabila individu tersebut siap untuk menerima dan pandai untuk memilah antara yang baik dan buruk maka hasilnya akan berdampak positif seperti menambah jaringan sosial dan pola pikir yang lebih terbuka, akan tetapi apabila individu tersebut tidak bisa memilih pergaulan, belum siap

³ Ibid.

menghadapi perubahan dan tidak berani untuk keluar dari lingkungan negatif maka secara perlahan perilaku dan pola pikir Mahasiswa tersebut akan mengarah ke hal-hal negatif sebagai contoh ketika ada lingkungan Mahasiswa yang menyukai perilaku berjudi maka perilaku tersebut akan berpengaruh bagi Mahasiswa lain apabila tidak mau dan mampu untuk keluar dari zona tersebut dan akhirnya berdampak pada aktivitas sosial dan aktivitas akademik.

Dengan demikian, interaksi sosial bukan hanya penting untuk pengalaman sosial Mahasiswa, tetapi juga memiliki dampak yang besar pada kesejahteraan mereka secara keseluruhan dan kesuksesan akademik. Kemudian pada masa sekarang dengan adanya globalisasi dan akses yang mudah melalui internet, dampak negatif yang timbul bermacam-macam salah satunya fenomena bermain judi yaitu judi *online* Slot melalui internet. Menurut Kartono judi *online* slot adalah bentuk perjudian di mana individu memasang taruhan pada permainan slot melalui platform *online*. Dalam permainan ini, pemain memutar gulungan (*Reel*) dengan tujuan mencocokkan simbol-simbol tertentu untuk memenangkan hadiah. Permainan slot *online* sering kali memiliki berbagai tema, fitur bonus, dan tingkat taruhan yang berbeda. Pemain dapat bermain melalui situs web atau aplikasi perjudian *online* menggunakan perangkat seperti komputer, ponsel pintar, atau tablet.⁴

Berdasarkan laporan pusat pelaporan dan analisis transaksi keuangan (PPATK) mengungkap total perputaran dana terkait judi *online* pada periode 2017-

⁴ Kartono, M. Iqbal. (2002). *Perilaku Judi online Masyarakat Menengah Ke Bawah*. Jakarta: Ghalia Indonesia.

2022 mencapai Rp190.265.249.786.831 (Rp190 triliun) para pengguna judi *online* slot terdeteksi sebagai golongan warga berpenghasilan rendah dengan profil sebagai pelajar, Mahasiswa, buruh, petani, ibu rumah tangga, pegawai swasta, dan lain-lain.⁵

Berdasarkan data tersebut, Mahasiswa adalah salah satu pengguna judi *online* slot, beberapa alasan Mahasiswa bermain judi *online* slot adalah Hiburan; Banyak orang menikmati permainan slot *online* sebagai bentuk hiburan yang menyenangkan. Grafik yang menarik, tema yang beragam, dan fitur bonus membuat pengalaman bermain menjadi menyenangkan bagi sebagian orang. Potensi untuk memenangkan hadiah; Slot *online* menawarkan kesempatan untuk memenangkan hadiah uang tunai yang besar. Beberapa pemain tertarik pada potensi keuntungan finansial yang besar yang ditawarkan oleh permainan ini. Kemudahan akses, Akses mudah melalui internet membuat permainan slot *online* sangat mudah diakses. Mahasiswa dapat bermain kapan saja dan di mana saja, tanpa perlu meninggalkan rumah mereka. Sensasi dan kegembiraan; Sensasi dari putaran gulungan yang berputar dan harapan untuk menang dapat memberikan kegembiraan dan adrenalin bagi beberapa Mahasiswa. Koneksi sosial: Bagi beberapa Mahasiswa, bermain judi slot *online* juga merupakan cara untuk terhubung dengan sesama pemain dan berinteraksi dalam komunitas perjudian *online*.⁶

Akan tetapi tanpa dipungkiri bahwa permainan judi *online* slot secara langsung mempengaruhi kehidupan Mahasiswa termasuk terhadap interaksi sosial

⁵ Majalah Tempo.com (2023, 23 November) PPAK Temukan 3,2 Juta Orang Terlibat Judi *online*. Diakses pada 26 Januari 2024, dari <https://nasional.tempo.co/read/1801278/ppatk-temukan-32-juta-orang-terlibat-judi-online-dengan-total-deposit-rp-34,5-riliun-selama-setahun-terakhir>.

⁶ Ibid., 3

sehari- hari baik di lingkungan keluarga, masyarakat, dan perkuliahan. Menurut Kartono dampak bermain judi *online* slot sebagai berikut, Isolasi : Bermain judi slot *online* dapat menyebabkan isolasi sosial karena pemain cenderung menghabiskan lebih banyak waktu di depan layar komputer atau perangkat *mobile* mereka daripada berinteraksi dengan orang lain di dunia nyata. Ini dapat mengurangi kesempatan untuk berinteraksi sosial dalam kehidupan sehari-hari. Kehilangan hubungan Ketergantungan pada permainan judi slot *online* dapat menyebabkan pemain mengabaikan hubungan interpersonal yang penting, termasuk keluarga, teman-teman, dan rekan kerja. Ini bisa mengarah pada konflik interpersonal dan bahkan putusnya hubungan.

Stigma sosial: Orang yang kecanduan *judi slot online* mungkin mengalami stigma sosial dari masyarakat sekitarnya. Stigma ini dapat memperburuk masalah psikologis dan emosional yang dialami oleh pemain dan menghambat upaya mereka untuk mencari bantuan. Kurangnya dukungan sosial Pemain judi slot *online* yang terisolasi sosial cenderung memiliki kurangnya dukungan sosial yang diperlukan untuk mengatasi masalah kesehatan mental dan emosional mereka. Kurangnya dukungan sosial dapat membuat mereka merasa terasing dan lebih rentan terhadap stres dan depresi. Keterlibatan kriminal; Ketergantungan pada judi slot *online* dapat menyebabkan perilaku kriminal, seperti pencurian atau penipuan, untuk mendanai kebiasaan berjudi. Ini dapat merusak hubungan dengan teman-teman, keluarga, dan masyarakat secara umum.⁷ Kemudian Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad

⁷ Ibid., 3

Kemal Pasha pada tahun 2023 mengenai interaksi sosial dan motivasi Mahasiswa bermain judi *online*, memaparkan bahwa adanya proses interaksi sosial berupa syarat-syarat interaksi, faktor-faktor interaksi sosial, dan juga bentuk interaksi sosial. Selain itu terdapat motivasi yang mendorong Mahasiswa bermain *judi online* yaitu motivasi sosial, motivasi ekonomi, dan motivasi keamanan.⁸

Kemudian pada fenomena tersebut didasarkan atas teori interaksionalisme simbolik George Herbert Mead yang menjelaskan lima poin interaksi sosial yang meliputi *self and mind*, tindakan simbolik, pemahaman interpretatif, peran sosial, dan proses sosialisasi. Dalam kaitan dengan Mahasiswa melakukan judi *online slot* yang mempengaruhi terhadap cara berinteraksi sosial dalam kehidupan sehari-hari yang menyebabkan perubahan perilaku dan sikap dalam lingkungan sosial dan akademik.⁹

Kemudian konteks teori interaksionalisme simbolik, Interaksi sosial Mahasiswa pecandu judi *online slot* dapat dipahami bahwa interaksi sosial Mahasiswa dengan simbol-simbol yang terkait judi *online slot* menyebabkan perubahan pola perilaku dan sikap dalam menjalankan kehidupan akademi. Berikut adalah beberapa cara di mana teori interaksionalisme simbolik dapat menjelaskan interaksi sosial Mahasiswa pecandu judi *online slot*: pengaruh identitas: Mahasiswa

⁸ Pasha.M.K. Interaksi Sosial dan Motivasi Bermain Judi *online* Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik (Skripsi), Universitas Lampung, Lampung.

⁹ Ritzer, George-Douglas J. Goodman. (2007). *Teori Sosiologi Modern*. Jakarta : Kencana Predana Media Group.

yang terlibat dalam judi *online* slot sering kali mengembangkan identitas baru atau *julukan baru* dalam kaitan dengan yaitu pecandu judi *online* slot. Identitas ini dapat mempengaruhi persepsi diri mereka dan memberikan persepsi bahwa identitas tersebut sebagai cacian atau diremehkan hal tersebut sering disalah artikan menjadi motivasi bagi mereka untuk terus bermain judi *online* slot, pemberian makna pada prestasi: partisipasi dalam judi *online* slot dapat membentuk makna-makna tertentu terkait dengan prestasi atau keuntungan yang mereka dapatkan. Misalnya, prestasi dapat dilihat sebagai keuntungan yang diperoleh untuk mendapatkan pengakuan dan status di dalam pergaulan, jaringan dukungan sosial: lingkungan sosial menyediakan jaringan dukungan yang dapat mempengaruhi Mahasiswa kecanduan judi *online* slot. Melalui interaksi dengan sesama pecandu judi *online* slot, Mahasiswa dapat merasakan dukungan emosional, motivasi, dan bantuan praktis yang membantu mereka untuk terus-menerus bermain judi *online* slot.¹⁰

Teori Interaksionisme Simbolik dapat memberikan pemahaman tentang interaksi sosial Mahasiswa memengaruhi persepsi dan motivasi bermain judi *online* slot melalui internet yang pada dapat berdampak pada interaksi sosial dengan lingkungan dan akademik Mahasiswa.¹¹ Kemudian berdasarkan Jurnal Ilmu Komunikasi Balayudha yang berjudul “*Fenomena Mahasiswa bermain judi online berpengaruh pada perubahan perilaku*” menjelaskan bahwa adanya pengaruh negatif dan adanya perubahan perilaku Mahasiswa seperti sering tidak masuk kelas,

¹⁰ AW, Susanto. (2011). *Perubahan Perilaku Pemain Judi*. Yogyakarta: Graha Ilmu. Budyatna,

¹¹ Ibid., 9

sering meminjam uang kepada teman, emosi tidak stabil, dan akhirnya menyebabkan stres kuliah yang berdampak pada kinerja semangat belajar.¹²

Hal tersebut sesuai dengan fenomena yang terjadi di Kampus X Bandung yaitu adanya beberapa Mahasiswa melakukan judi *online* slot dengan intensitas waktu yang cukup lama, dilakukan dengan cara berkelompok ataupun perorangan, kemudian menyebabkan berbagai ragam dampak baik sosial maupun akademik. Perilaku tersebut dilatarbelakangi oleh interaksi sosial yang dilakukan Mahasiswa dengan lingkungan di kampus maupun diluar kampus yang senang bermain judi *online*, dengan adanya interaksi tersebut memberikan pengaruh berupa ajakan untuk bermain dengan modus mempengaruhi dengan cerita-cerita kemenangan yang fantastis atau sering disebut "*jackpot*" yang memiliki arti memenangkan uang berlipat ganda dengan cara instan dan cepat, kemudian permainan judi *online* slot dilakukan secara daring atau *online* hanya bermodalkan data internet dapat dimainkan dimana saja dan kapan saja hal tersebut juga memberikan rasa aman bagi mereka karena minimnya pengawasan dari pihak berwenang.

Kemudian dari ajakan dan pengaruh tersebut memotivasi Mahasiswa di Kampus X Bandung untuk bermain judi *online* slot secara intens dalam kurun waktu yang lama, dari interaksi yang dilakukan oleh Mahasiswa tersebut memberikan berbagai ragam dampak negatif bagi kehidupan sosial dan akademik yaitu:

¹² Ibid., 9

Pertama; adanya fenomena Mahasiswa yang berperilaku menyimpang seperti kecanduan bermain judi *online* slot diberbagai tempat termasuk di lingkungan kampus yang berdampak negatif bagi Mahasiswa lain karena adanya ajakan-ajakan baru pada Mahasiswa yang sebelumnya tidak mengetahui *judi online*.

Kedua; adanya fenomena Mahasiswa melakukan perilaku meminjam uang secara memaksa kepada Mahasiswa lain dengan alasan uang tersebut akan digunakan untuk kebutuhan biaya hidup selama berkuliah atau untuk membayar uang kuliah tunggal (UKT) padahal faktanya uang tersebut digunakan untuk modal deposito untuk bermain judi *online* slot.

Ketiga; adanya perilaku Mahasiswa menjual barang barang atau mengadai barang seperti gadget, laptop, dan motor untuk menutupi hutang kepada Mahasiswa lain.

Keempat; adanya perilaku Mahasiswa melakukan pencurian seperti gadget atau barang berharga yang korbanya Mahasiswa lain yang uangnya digunakan untuk modal bermain judi *online* slot atau untuk membayar hutang,.

Kelima; adanya perilaku Mahasiswa yang sering tidak masuk kelas karena bermain judi *online* slot sampai subuh yang seharusnya pagi atau siang digunakan untuk masuk kelas malah sebaliknya digunakan untuk tidur yang akhirnya berdampak pada akademik seperti nilai indeks prestasi (IP) menurun sampai nilainya kosong, dan mengulang mata kuliah, keenam; adanya fenomena krisis

kepercayaan pada Mahasiswa yang sering bermain judi *online* slot dalam artian Mahasiswa tersebut sering berbohong mengenai masalah keuangan sebab mereka terlalu sering meminjam dan merayu pada Mahasiswa lain dengan cara berbicara uang pinjaman tersebut digunakan untuk kebutuhan akademik atau kebutuhan biaya tetapi pada faktanya digunakan untuk membayar hutang atau digunakan untuk deposito judi *online* slot pada akhirnya terjadi hubungan pertemanan yang tidak rukun dan sampai terjadi permusuhan.

Fenomena diatas dapat disimpulkan bahwa fenomena perilaku Mahasiswa bermain judi *online* slot di Kampus X Bandung berdampak negatif pada sosial dan akademik, dalam artian perilaku tersebut secara langsung merugikan diri sendiri maupun orang lain di sekitarnya dalam hal ini aktor utamanya adalah Mahasiswa, fenomena tersebut berbanding terbalik dengan apa yang seharusnya terjadi di lingkungan Kampus yaitu seharusnya Mahasiswa memiliki kewajiban untuk belajar mencari ilmu, menambah wawasan dan pengetahuan, menyelesaikan perkuliahaan secara tepat waktu, menambah jaringan sosial, melakukan kegiatan positif, serta mengukir prestasi yang intinya bermanfaat bagi dirinya.

Berdasarkan pemaparan diatas fenomena interaksi sosial Mahasiswa pecandu judi *online* slot terjadi pada mahasiswa di Kampus X Bandung, Mahasiswa yang sudah kecanduan judi *online* slot menyebabkan perubahan perilaku dan sikap dari segi interaksi sosial yang akhirnya berdampak pada aktivitas sosial dan akademik kemudian bagaimana upaya pihak terkait yaitu pihak kampus untuk bertindak terkait pemulihan yang harus dilakukan agar perilaku tersebut dihentikan.

Peneliti tertarik untuk mengkaji serta menganalisis hal tersebut, maka Peneliti bertujuan untuk membahas lebih mendalam tentang hal ini guna mengetahui interaksi sosial Mahasiswa pecandu judi *online* slot khususnya Mahasiswa Kampus X Bandung. Oleh karena itu Peneliti menggarap skripsi dengan judul: "*Interaksi Sosial Mahasiswa Pecandu Judi online Slot*"

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah Penelitian ini atas dasar dengan gejala-gejala yang ditemui, diantaranya:

1. Bagaimana interaksi sosial Mahasiswa pecandu judi *online* slot dengan teman-teman sebaya di lingkungan kampus X Bandung?
2. Bagaimana Mahasiswa pecandu judi *online* slot memberikan makna terhadap aktivitas berjudi yang mereka lakukan?
3. Bagaimana dukungan sosial dari lingkungan kampus pada proses pemulihan Mahasiswa kecanduan judi *online* slot?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas Penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui interaksi sosial Mahasiswa pecandu judi *online* slot dengan teman-teman sebaya di lingkungan kampus X Bandung.
2. Untuk mengetahui Mahasiswa pecandu judi *online* slot memberikan makna

terhadap aktivitas berjudi yang mereka lakukan.

3. Untuk mengetahui dukungan sosial dari lingkungan kampus mempengaruhi proses pemulihan Mahasiswa kecanduan judi *online* slot.

1.4 Manfaat Hasil Penelitian

Dari adanya tulisan ini saya berharap nilai manfaat baik langsung maupun tidak langsung, yang diantaranya yaitu:

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan menjadi salah satu media pembelajaran serta menambah keilmuan tentang interaksi sosial Mahasiswa pecandu judi *online* slot.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan menambah wawasan, keilmuan dan bahan rujukan untuk mengetahui fenomena dalam terkait dukungan dan pemulihan bagi Peneliti, masyarakat maupun pemerintah tentang interaksi sosial Mahasiswa pecandu judi *online* slot.

1.5 Kerangka Berpikir

Interaksi sosial merujuk pada pertukaran informasi, emosi, atau perilaku antara individu atau kelompok dalam suatu konteks sosial. Ini melibatkan berbagai bentuk komunikasi verbal dan non-verbal, termasuk percakapan, gestur, dan ekspresi

wajah. Interaksi sosial juga dipengaruhi oleh norma sosial, nilai budaya, dan konteks sosial tertentu di mana interaksi tersebut terjadi. Hal ini penting dalam membentuk hubungan antar individu, pembentukan identitas sosial, serta pengembangan keterampilan sosial dan empati.¹³

Mahasiswa merujuk pada individu yang terdaftar dalam suatu institusi pendidikan tinggi seperti universitas atau perguruan tinggi. Mereka adalah individu yang sedang mengejar pendidikan setingkat sarjana atau pasca-sarjana untuk memperoleh gelar akademik tertentu.

Pecandu adalah seseorang yang mengalami ketergantungan fisik atau psikologis terhadap suatu substansi atau aktivitas tertentu. Ketergantungan ini dapat mengganggu kehidupan sehari-hari seseorang dan menyebabkan berbagai masalah kesehatan, sosial, dan ekonomi. Pecandu sering kali merasa tidak mampu mengontrol atau menghentikan penggunaan substansi atau aktivitas tertentu meskipun menyadari dampak negatifnya.¹⁴

Judi *online* slot merujuk pada bentuk perjudian di mana individu memasang taruhan pada permainan slot melalui platform *online*. Dalam permainan ini, pemain memutar gulungan (*Reel*) dengan tujuan mencocokkan simbol-simbol tertentu untuk memenangkan hadiah. Permainan slot *online* sering kali memiliki berbagai tema, fitur

¹³ Devito, Joseph A. (2011). *Interaksi Sosial Masyarakat Kota*. Tangerang Selatan: Karisma Publishing Group.

¹⁴ Griffiths, M. D. (2003). *Internet gambling: Issues, concerns, and recommendations*. New York. CyberPsychology & Behavior Publishing Group.

bonus, dan tingkat taruhan yang berbeda. Pemain dapat bermain melalui situs web atau aplikasi perjudian *online* menggunakan perangkat seperti komputer, ponsel pintar, atau tablet.

Faktor yang menyebabkan Mahasiswa kecanduan judi *online* slot yaitu Aksesibilitas Kemudahan akses ke permainan judi *online* slot melalui perangkat digital seperti ponsel pintar, tablet, atau komputer dapat meningkatkan risiko kecanduan. Dengan hanya beberapa kali klik, seseorang dapat langsung mengakses permainan slot kapan pun dan di mana pun mereka berada. Fitur Desain Permainan Permainan slot *online* sering kali dirancang dengan fitur-fitur yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan dan sensasi bermain. Fitur-fitur seperti animasi yang menarik, efek suara, bonus, dan penghargaan dapat meningkatkan daya tarik permainan dan membuat pemain terus kembali bermain. Stimulasi Visual dan Auditif, Visual dan auditif yang kuat dalam permainan slot *online* dapat memicu respons yang kuat dalam otak, meningkatkan sensasi dan kegembiraan saat bermain.

Hal ini dapat membuat pengalaman bermain menjadi lebih menyenangkan dan menarik, meningkatkan risiko kecanduan. *Reward* dan Penguatan permainan slot *online* menggunakan sistem *reward* yang merangsang, seperti hadiah uang tunai, koin virtual, atau bonus, yang memberikan penghargaan secara langsung kepada pemain saat mereka mencapai hasil tertentu atau mencapai tujuan dalam permainan. *Reward* ini dapat meningkatkan keinginan untuk terus bermain dan meningkatkan risiko kecanduan. Keterlibatan Finansial, Keterlibatan finansial

dalam perjudian slot *online* dapat menjadi faktor risiko yang signifikan. Seseorang yang telah menginvestasikan sejumlah besar uang dalam permainan mungkin merasa terikat untuk terus bermain dalam upaya untuk mendapatkan kembali kerugian atau memenangkan lebih banyak hadiah. Kecanduan psikologis, Beberapa orang mungkin mengalami kecanduan psikologis terhadap sensasi dan stimulasi yang diberikan oleh permainan slot *online*. Mereka mungkin merasa tergoda untuk terus bermain demi mencari sensasi positif atau melarikan diri dari masalah atau stres dalam kehidupan sehari-hari.¹⁵

George Herbert Mead dalam konteks teori interaksionisme simbolik, Interaksi sosial Mahasiswa pecandu judi *online* slot dapat dipahami melalui interaksi Mahasiswa dengan lingkungan serta simbol-simbol yang terkait dengan judi *online* slot dan partisipasi dalam permainan tersebut. Berikut adalah beberapa cara di mana teori interaksionisme simbolik dapat menjelaskan interaksi sosial Mahasiswa pecandu judi *online* slot:

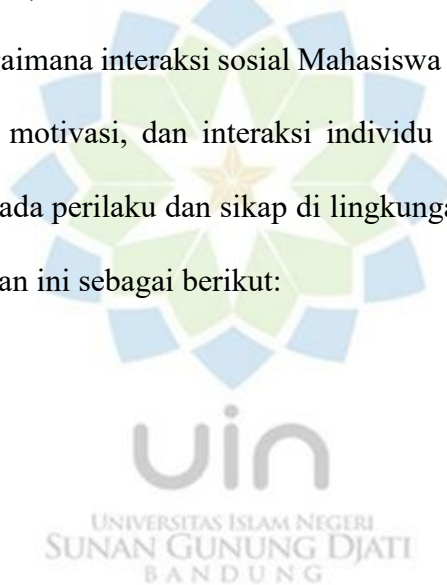
1. Pengaruh Identitas: Mahasiswa yang terlibat dalam judi *online* slot sering kali mendapatkan stigma identitas baru yang terkait dengan judi *online* slot. Identitas ini dapat mempengaruhi persepsi diri mereka dan memotivasi mereka untuk terus-menerus bermain judi *online* slot.
2. Pemberian Makna: Partisipasi dalam bermain judi *online* slot dapat membentuk makna-makna tertentu terkait dengan keuntungan yang diraih. Misalnya, keuntungan dalam bentuk saldo atau uang dapat dilihat sebagai cara untuk

¹⁵ Ibid.

memperoleh pengakuan dan status di lingkungan sosial, atau sebagai sarana untuk mencapai tujuan yang lebih besar.

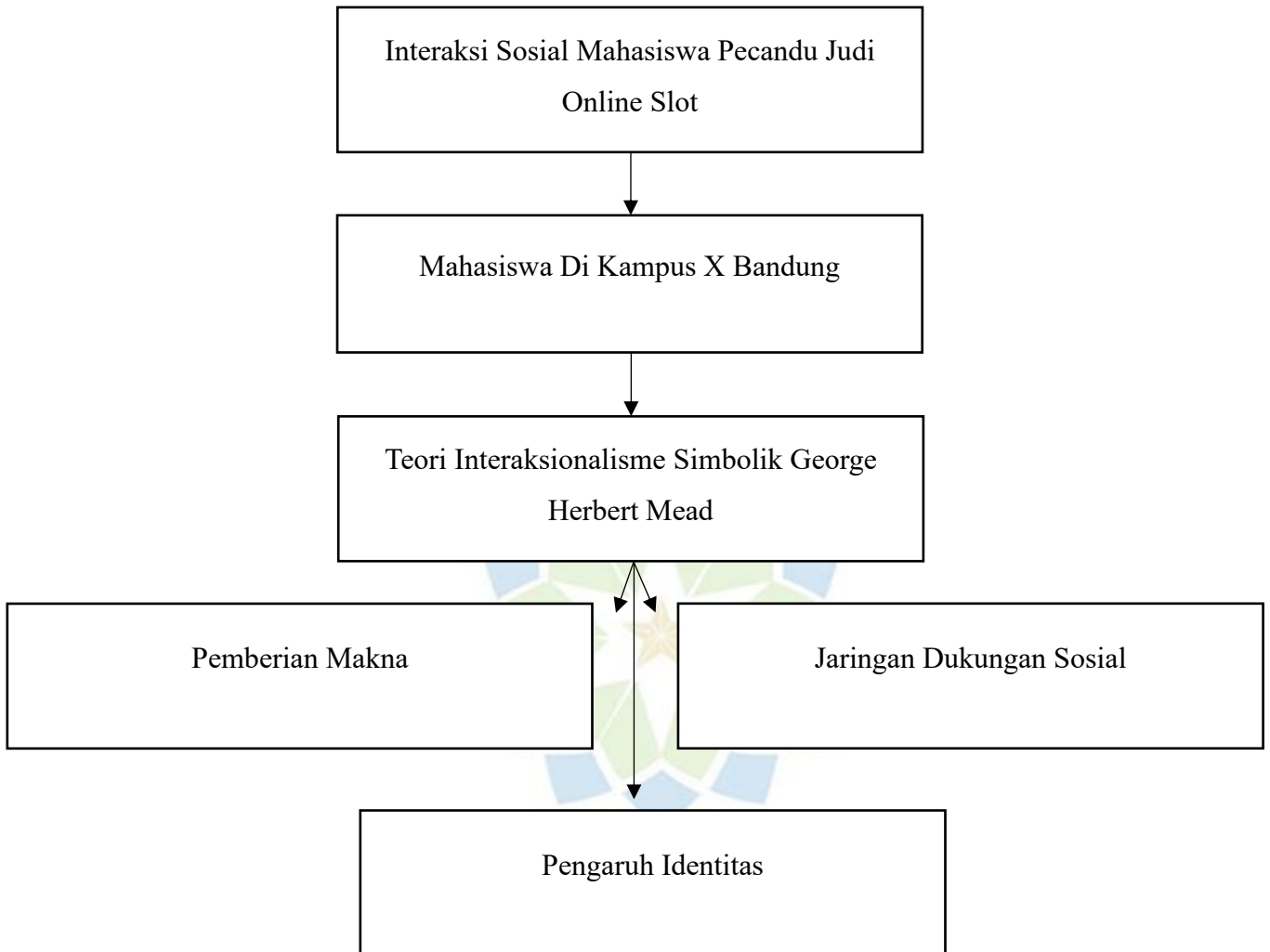
3. Jaringan Dukungan Sosial: Melalui interaksi dengan sesama pecandu judi *online* slot di lingkungan sosialnya, Mahasiswa dapat mendapatkan dukungan emosional, motivasi, dan bantuan praktis yang membantu mereka mengatasi kesulitan ketika bermain.¹⁶

Dengan demikian, teori interaksionisme simbolik dapat memberikan pemahaman tentang bagaimana interaksi sosial Mahasiswa pecandu judi *online* slot memengaruhi persepsi, motivasi, dan interaksi individu dengan lingkungannya, yang akan berdampak pada perilaku dan sikap di lingkungan sosial dan akademik. Maka kerangka pemikiran ini sebagai berikut:



¹⁶ Mulyana, Deddy. (2011). *Ilmu Sosiologi Suatu Pengantar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Gambar 3.1 Skema Konseptual



1.6 Pemasalahan Utama

Akibat adanya fenomena judi *online* slot yang dimainkan oleh Mahasiswa menyebabkan kecanduan serta merubah perilaku dan pada akhirnya mempengaruhi terhadap interaksi sosial di lingkungan sosial dan akademik.

Sebagaimana yang terjadi pada Mahasiswa kampus x Bandung, adanya interaksi sosial Mahasiswa pecandu judi *online* slot secara langsung memberikan perubahan perilaku secara sosial dan akademik.

Adapun permasalahan utama dalam Penelitian ini adalah :

1. Adanya fenomena judi *online* slot yang dimainkan Mahasiswa sehingga menyebabkan kecanduan yang merugikan bagi diri pribadi dan lingkungan sosial serta akademik.
2. Adanya faktor yang melatarbelakangi Mahasiswa kecanduan judi *online* slot.
3. Adanya Mahasiswa kecanduan judi *online* slot yang melakukan interaksi sosial di lingkungan sosial maupun akademik yang memberikan pengaruh negatif secara langsung bagi diri pribadi dan teman perkuliahan.