

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) membawa perubahan dalam kehidupan masyarakat sehingga turut mendorong peningkatan kreativitas masyarakat serta melahirkan berbagai inovasi di bidang teknologi. Salah satu hasil dari kreativitas tersebut adalah internet. Kemajuan dalam Teknologi Informasi dan Komunikasi telah memicu terjadinya revolusi dalam cara manusia berinteraksi secara sosial. Interaksi sosial sendiri merupakan elemen kunci dalam berlangsungnya aktivitas sosial. Menurut (Soekanto, 2016), terdapat dua elemen penting dalam interaksi sosial, yakni kontak sosial dan komunikasi. Perkembangan teknologi saat ini memungkinkan individu untuk menjalin kontak sosial tidak hanya secara fisik, tetapi juga melalui media komunikasi jarak jauh seperti internet.

Teknologi internet merupakan produk terbaru dan paling cepat berkembang. Namun dalam proses perkembangannya, internet justru memunculkan dampak negatif yaitu munculnya pihak-pihak yang mengeksploitasi internet salah satunya adalah perilaku kriminal yaitu judi *online*. Menurut (Ramli, 2018) perjudian merupakan fenomena yang telah lama dikenal dalam kehidupan masyarakat. Aktivitas ini sudah ada sejak masa lampau, dengan perbedaan utama terletak pada cara pelaksanaannya. Jika dahulu bentuk perjudian dilakukan secara langsung, seperti sabung ayam, kini praktik tersebut telah bertransformasi dan dapat dilakukan secara daring melalui internet.

Dampak dari kemajuan internet dapat diakses oleh berbagai kalangan termasuk mahasiswa yang aktif memanfaatkan layanan internet. Namun demikian, generasi muda kerap kali tidak mampu memahami secara menyeluruh manfaat yang bisa diperoleh dari internet. Mereka cenderung mudah terpengaruh oleh lingkungan sosial, tanpa mempertimbangkan kemungkinan dampak positif maupun negatif dari aktivitas seperti perjudian *online* (Ekasari & Dharmawan, 2012).

Fenomena judi *online* telah mengalami peningkatan signifikan di era digital saat ini. Data Komisi Perjudian Inggris, (2021) menunjukkan bahwa sekitar 20% orang berusia 18-24 tahun terlibat dalam judi *online* dan itu menandakan adanya tren yang mengkhawatirkan. Di Indonesia, berdasarkan data dari Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) bahwa pada tahun 2023 total transaksi terkait perjudian *online* mencapai Rp. 327 triliun.

Satuan Tugas Pemberantasan Perjudian *Online* mencatat bahwa sekitar 2,37 juta warga terlibat dalam aktivitas ini dengan mayoritas berasal dari kelompok masyarakat berpenghasilan menengah ke bawah. Dari data tersebut, diantaranya terdapat sekitar 960.000 pelajar dan mahasiswa. Tingginya angka ini juga dipengaruhi oleh paparan iklan perjudian *online* yang menjangkau sekitar 82% pengguna internet melalui media sosial seperti Instagram dan Facebook, serta melalui situs *streaming* ilegal dan permainan daring (Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan, 2024).

Kondisi tersebut menjadi perhatian serius karena judi *online* tidak hanya terkait dengan masalah ekonomi, namun juga berdampak pada aspek sosial dan moral. Nilai-nilai sosial yang selama ini menjadi pondasi dalam interaksi dan kehidupan bermasyarakat mulai melemah, terutama di kalangan mahasiswa yang menjadi kelompok rentan terhadap pengaruh negatif tersebut. Nilai-nilai seperti kejujuran, rasa tanggung jawab, solidaritas, dan etika mulai tergeser oleh budaya instan dan keinginan memperoleh keuntungan secara cepat. Fenomena ini menjadi persoalan makro yang memerlukan penanganan secara menyeluruh dari berbagai pihak (Putri & Wahyudi, 2019).

Secara khusus fenomena judi *online* ini juga terlihat pada lingkungan mahasiswa, termasuk mahasiswa Sosiologi angkatan 2022 di UIN Sunan Gunung Djati Bandung. Berdasarkan survei awal yang dilakukan oleh peneliti di kalangan mahasiswa UIN Sunan Gunung Djati Bandung, ditemukan bahwa sekitar 25% mahasiswa mengaku pernah terlibat dalam aktivitas judi *online* baik secara langsung maupun tidak langsung. Dari jumlah tersebut, sekitar 15% mahasiswa mengaku aktif bermain judi *online* secara rutin.

Data ini menunjukkan bahwa fenomena judi *online* telah merasuk ke dalam lingkungan akademik, dan mayoritas pelaku berasal dari kalangan mahasiswa yang mengalami tekanan akademik dan finansial. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh (Siringoringo et al., 2024) bahwa sejumlah mahasiswa bahkan menggunakan perjudian *online* sebagai alternatif untuk mendapatkan uang saku atau bahkan sebagai sumber utama pendapatan mereka. Menurut (Wibowo, 2018) mahasiswa seharusnya menjadi agen perubahan dan teladan dalam menjaga serta menguatkan nilai-nilai sosial dalam masyarakat. Namun kenyataannya, sebagian mahasiswa justru terjebak dalam praktik judi *online* yang bisa mengikis nilai-nilai sosialnya.

Teori Tindakan Sosial Max Weber (Weber, 1978) dapat digunakan untuk menganalisis bagaimana tindakan mahasiswa berpartisipasi dalam judi *online* dipengaruhi oleh makna yang mereka berikan terhadap aktivitas tersebut. Tindakan sosial mahasiswa tidak hanya dipengaruhi oleh faktor eksternal, tetapi juga oleh interpretasi subjektif mereka terhadap judi *online* yang dapat menjelaskan mengapa mereka terlibat meskipun menyadari dampak negatifnya. Masalah yang dihadapi tidak hanya berhenti pada keterlibatan dalam judi *online*, namun juga berimplikasi pada melemahnya nilai-nilai sosial pada diri remaja khususnya mahasiswa. Nilai-nilai sosial yang melemah ini terlihat dari menurunnya solidaritas antar sesama mahasiswa, berkurangnya rasa tanggung jawab terhadap komunitas, serta meningkatnya perilaku egois dan konsumtif (Santoso, 2020).

Kajian mengenai judi *online* yang menitikberatkan pada dampak sosialnya masih sangat terbatas, khususnya yang berfokus pada mahasiswa. Sebagian besar penelitian sebelumnya lebih banyak membahas aspek psikologis individu atau aspek hukum terkait judi *online*. Hal ini menimbulkan kesenjangan penelitian karena sedikit studi yang secara eksplisit meneliti bagaimana judi *online* berkontribusi pada melemahnya nilai-nilai sosial di kalangan mahasiswa. Nilai-nilai sosial seperti kerja keras, kejujuran, tanggung jawab, dan solidaritas mulai tergantikan oleh nilai-nilai pragmatis dan hedonistik. Mahasiswa cenderung mengabaikan norma sosial yang selama ini menjadi landasan perilaku, dan menggantinya dengan orientasi pada

keuntungan pribadi, kesenangan sesaat, serta pengakuan sosial dari dunia maya. Dengan demikian, penelitian ini hadir untuk mengisi kekosongan tersebut dan memberikan pemahaman yang lebih lengkap mengenai dampak sosial dari fenomena judi *online*.

Peneliti tertarik mengangkat topik ini karena adanya keprihatinan terhadap kondisi sosial serta moral mahasiswa yang tampaknya semakin memprihatinkan. Sebagai mahasiswa sosiologi, peneliti melihat pentingnya untuk mengkaji dampak yang dapat mempengaruhi kualitas interaksi sosial dan nilai-nilai kemasyarakatan di lingkungan kampus. Topik ini pula dianggap penting secara akademik karena berkontribusi dalam memperluas kajian sosiologi kontemporer tentang masalah sosial yang berkembang di kalangan generasi muda, khususnya dalam era digitalisasi.

Subjek penelitian ini difokuskan pada mahasiswa Sosiologi angkatan 2022 di UIN Sunan Gunung Djati Bandung. Pemilihan subjek ini didasarkan pada pertimbangan bahwa sebagai angkatan yang saat ini paling tinggi, mereka menghadapi tekanan akademik yang berat dan tuntutan finansial yang meningkat sehingga rentan mencari jalan pintas melalui judi *online* demi mengatasi stres atau kebutuhan ekonomi. Selain itu, terdapat paradoks bahwa sebagai mahasiswa di institusi Islam seharusnya mereka memiliki landasan agama yang kuat, namun realitanya banyak yang terjebak dalam praktik judi *online* sehingga hal ini menunjukkan kegagalan dalam internalisasi nilai-nilai sosial dan spiritual.

Penelitian ini bertujuan untuk menggali lebih dalam bagaimana pengalaman hidup pecandu judi *online* mempengaruhi nilai-nilai sosial di kalangan mereka, serta untuk memberikan rekomendasi yang relevan bagi penguatan nilai-nilai sosial di lingkungan akademik.

Harapan dari penelitian ini adalah memberikan kontribusi signifikan dalam pengembangan teori sosiologi mengenai transformasi nilai sosial di era digital. Selain itu, hasil penelitian diharapkan dapat menjadi rekomendasi bagi pihak kampus dan pembuat kebijakan dalam merumuskan program pencegahan dan intervensi yang efektif untuk mengatasi dampak negatif judi *online*. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi sumber rujukan bagi studi

lanjutan terkait kaitan antara perilaku daring yang merugikan dan perubahan sosial di kalangan mahasiswa.

Maka, penelitian tentang pelemahan nilai-nilai sosial pada mahasiswa akibat judi *online* penelitian pada mahasiswa Sosiologi angkatan 2022 UIN Sunan Gunung Djati Bandung merupakan sebuah usaha penting untuk memahami dinamika sosial yang tengah berkembang. Kajian ini tidak hanya membantu mengungkap motif tindakan sosial yang terjadi, namun juga berkontribusi pada upaya membangun generasi muda yang berintegritas dan beretika tinggi di tengah tantangan zaman.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan di atas maka masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana keterlibatan mahasiswa Sosiologi angkatan 2022 UIN Sunan Gunung Djati Bandung dalam praktik judi *online*?
2. Apa motif yang mendorong keterlibatan judi *online* pada Mahasiswa Sosiologi Angkatan 2022 UIN Sunan Gunung Djati Bandung ?
3. Bagaimana pelemahan nilai-nilai sosial akibat judi *online* yang terjadi mahasiswa Sosiologi?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas maka tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan bagaimana fenomena dan pola keterlibatan mahasiswa Sosiologi angkatan 2022 UIN Sunan Gunung Djati Bandung dalam praktik judi *online*.
2. Untuk mengidentifikasi motif yang mendorong keterlibatan mahasiswa Sosiologi Angkatan 2022 UIN Sunan Gunung Djati Bandung dalam aktivitas judi *online*.
3. Untuk menganalisis proses serta bentuk pelemahan nilai-nilai sosial akibat judi *online* yang terjadi pada mahasiswa Sosiologi angkatan 2022 UIN Sunan Gunung Djati Bandung.

D. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat baik secara akademis maupun praktis sebagai berikut:

1. Secara Akademis, penelitian ini memberikan wawasan baru tentang bagaimana judi *online* mempengaruhi nilai-nilai sosial di kalangan remaja, khususnya mahasiswa. Hasilnya dapat menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya dan memperkaya pemahaman tentang perilaku mahasiswa di era digital.
2. Secara praktis, penelitian ini bermanfaat bagi institusi pendidikan, orang tua, dan pembuat kebijakan. Hasil penelitian dapat membantu kampus merancang program pencegahan yang lebih baik untuk mengatasi judi *online* di kalangan mahasiswa. Dengan memahami dampak judi *online*, institusi pendidikan dapat mengembangkan kegiatan yang mendukung penguatan nilai-nilai moral

E. Kerangka Berpikir

Fenomena judi *online* merupakan gejala sosial yang semakin marak di era digital, terutama di kalangan remaja dan mahasiswa. Kemudahan akses melalui perangkat digital, ketersediaan platform judi secara daring, serta paparan dari lingkungan sekitar menjadikan aktivitas ini tumbuh subur. Fenomena ini tidak hanya berdampak pada aspek ekonomi dan psikologis, tetapi juga memiliki pengaruh signifikan terhadap struktur nilai sosial yang dianut oleh individu, terutama mahasiswa.

Memahami perilaku mahasiswa yang terlibat dalam judi *online*, dengan menggunakan kerangka teori tindakan sosial dari Max Weber. Menurut Weber, (1978) tindakan sosial adalah segala bentuk perilaku individu yang memiliki makna subjektif dan diarahkan kepada orang lain. Tindakan ini dapat dikategorikan ke dalam empat jenis utama: rasional instrumental, rasional nilai, afektif, dan tradisional. Setiap jenis tindakan ini membantu menjelaskan motif mahasiswa dalam melakukan aktivitas judi *online*.

Tindakan rasional instrumental muncul ketika mahasiswa berjudi dengan tujuan tertentu yang bersifat kalkulatif, seperti mencari keuntungan finansial. Mereka memandang judi *online* sebagai sarana praktis untuk memperoleh uang

dengan cepat meskipun risikonya besar. Sementara itu dalam kerangka rasional nilai, beberapa individu terlibat karena menganggap judi sebagai bagian dari sistem nilai yang mereka anut seperti bentuk kebebasan pribadi atau ekspresi identitas sosial.

Tindakan afektif berkaitan dengan perasaan atau emosi. Dalam konteks ini mahasiswa bisa berjudi sebagai pelarian dari tekanan hidup, stres akademik, atau rasa bosan. Judi menjadi aktivitas impulsif yang didorong oleh kondisi emosional bukan pertimbangan rasional. Sedangkan tindakan tradisional mencerminkan perilaku yang dilakukan karena kebiasaan atau pengaruh lingkungan. Jika judi *online* sudah menjadi hal biasa dalam lingkungan pertemanan atau komunitas, maka mahasiswa cenderung ikut terlibat tanpa banyak pertimbangan.

Faktor eksternal seperti paparan media digital yang masif turut memperkuat pengaruh judi *online* terhadap mahasiswa. Konten-konten yang menampilkan gaya hidup mewah hasil judi, promosi oleh influencer, dan iklan-iklan terselubung di media sosial membentuk persepsi bahwa judi adalah cara cepat untuk sukses. Ditambah lagi dengan minimnya pengawasan dari orang tua, lembaga pendidikan, maupun regulator media, remaja akhir seperti mahasiswa menjadi kelompok yang paling rentan terhadap pengaruh ini.

Akibat dari semua proses tersebut adalah terjadinya pergeseran nilai dalam diri mahasiswa. Nilai-nilai sosial seperti kerja keras, kejujuran, tanggung jawab, dan solidaritas mulai tergantikan oleh nilai-nilai pragmatis dan hedonistik. Mahasiswa cenderung mengabaikan norma sosial yang selama ini menjadi landasan perilaku, dan menggantinya dengan orientasi pada keuntungan pribadi, kesenangan sesaat, serta pengakuan sosial dari dunia maya.

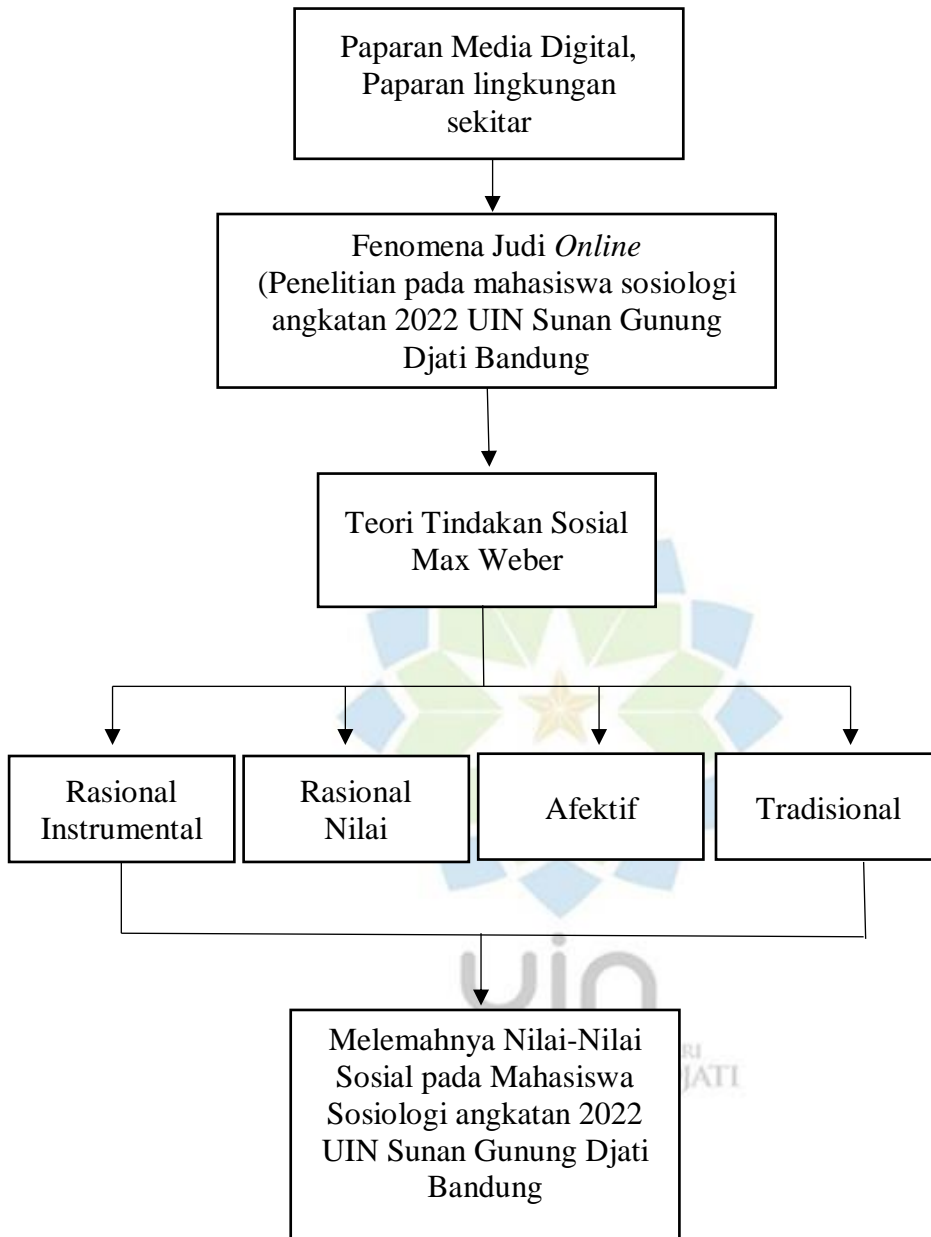
Kondisi ini menandakan melemahnya integrasi sosial terhadap nilai-nilai tradisional masyarakat. Mereka tidak lagi menjadikan nilai-nilai sosial sebagai pedoman dalam bertindak, tetapi lebih mengutamakan motivasi pribadi yang bersifat individualistik dan transaksional. Fenomena ini mencerminkan adanya krisis nilai yang jika dibiarkan akan berdampak jangka panjang terhadap kohesi sosial dan kualitas generasi muda.

Penelitian pada mahasiswa Sosiologi angkatan 2022 UIN Sunan Gunung Djati Bandung menjadi penting sebagai upaya memahami secara empiris bagaimana dampak fenomena ini berlangsung. Sebagai kelompok yang memiliki latar belakang ilmu sosial, mahasiswa Sosiologi diharapkan mampu merefleksikan dinamika ini dan memberikan kontribusi dalam memahami serta merumuskan solusi terhadap degradasi nilai yang terjadi di kalangan mahasiswa.

Penelitian ini menggunakan pendekatan teori tindakan sosial Max Weber, penelitian ini tidak hanya mendeskripsikan fenomena judi *online*, tetapi juga menelaah makna subjektif dan motivasi di balik tindakan mahasiswa yang terlibat. Dengan begitu, hasil penelitian diharapkan mampu memberikan gambaran komprehensif mengenai hubungan antara paparan digital, tindakan sosial, dan perubahan nilai dalam masyarakat kontemporer.



Tabel 1.1 Kerangka Berpikir



(Sumber: Olahan peneliti, 2025)