

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Beberapa mahasiswa mungkin terlibat karena mereka melihatnya sebagai bentuk hiburan atau kesenangan semata. Pengaruh teman dekat atau lingkungan sosial di sekitar mereka, di mana perjudian dapat dianggap sebagai bagian dari kegiatan sosial. Adanya kesempatan untuk memperoleh uang secara cepat dan mudah bisa menjadi dorongan bagi sebagian mahasiswa, terutama jika mereka mengalami tekanan ekonomi. Beberapa mahasiswa mungkin tidak sepenuhnya menyadari risiko kecanduan dan konsekuensi negatif yang terkait dengan perjudian. Ketersediaan akses yang mudah dan cepat ke situs perjudian online dapat menjadi faktor kunci. Ketersediaan internet yang luas dan perangkat elektronik seperti laptop atau ponsel memudahkan mahasiswa untuk terlibat dalam perjudian tanpa batasan waktu dan lokasi tertentu.

Promosi agresif dari situs-situs perjudian, terutama di media sosial dan *platform* daring lainnya, dapat mempengaruhi persepsi mahasiswa terhadap perjudian sebagai sesuatu yang umum, aman, dan menguntungkan. Adanya teori kecanduan yang terkait dengan perjudian. Rasa euforia dan penghargaan yang diberikan dari menang dalam permainan dapat menciptakan dorongan yang kuat untuk terus bermain. Mahasiswa seringkali berada dalam situasi keuangan yang kurang stabil. Harapan untuk memperoleh uang dengan cepat melalui perjudian bisa menjadi alasan kuat untuk terlibat, terutama jika mereka menghadapi kesulitan keuangan.

Beberapa mahasiswa mungkin menggunakan perjudian sebagai mekanisme untuk mengatasi stres, kecemasan, atau tekanan akademik. Perjudian dapat dianggap sebagai pelarian dari masalah pribadi atau tekanan mental. Kesadaran yang kurang terhadap risiko kecanduan dan dampak negatif jangka panjang dari perjudian *online* dapat membuat mahasiswa lebih cenderung untuk mencoba atau terus terlibat dalam aktivitas tersebut. Pengaruh dari lingkungan sosial yang mendukung atau memandang remeh terhadap perjudian dapat mempengaruhi persepsi dan perilaku mahasiswa terkait perjudian. Pengalaman awal yang positif atau kemenangan kecil dalam perjudian dapat menciptakan persepsi bahwa aktivitas ini mudah menghasilkan keuntungan, mendorong mereka untuk terus terlibat. Mahasiswa mungkin kurang mendapat pendidikan atau pemahaman yang memadai terkait manajemen keuangan, sehingga cenderung tidak menyadari risiko yang terlibat dalam perjudian. Adopsi teknologi dan penggunaan perangkat digital di kalangan mahasiswa bisa menjadi salah satu faktor utama. Interaksi yang nyaman dengan *platform* perjudian *online* menjadi lebih mudah dan memungkinkan terjadinya keterlibatan yang lebih besar.

Beberapa mahasiswa mungkin memiliki persepsi bahwa perjudian adalah keterampilan yang dapat dipelajari dan ditingkatkan, bukan sekadar permainan keberuntungan semata. Mahasiswa yang merasa tidak puas dengan kondisi kehidupan mereka (baik secara finansial, emosional, atau sosial) mungkin cenderung mencari solusi kilat, dan perjudian dianggap sebagai cara cepat untuk mencapai tujuan mereka. Pasar perjudian *online* yang terus berkembang dan menawarkan berbagai macam permainan dengan variasi aturan dan jenis taruhan bisa memperluas minat dan partisipasi mahasiswa. Beberapa *platform* perjudian *online* mungkin tidak mempunyai

sistem verifikasi identitas atau pembatasan usia yang ketat. Hal ini bisa memungkinkan akses mudah bagi mahasiswa di bawah usia yang seharusnya untuk terlibat dalam perjudian. Penawaran bonus dan promosi oleh *platform* perjudian sering kali menarik minat para mahasiswa dengan harapan mendapatkan keuntungan tambahan atau kesempatan bermain gratis. Mahasiswa yang merasa kurang didukung secara sosial atau mengalami tekanan emosional bisa cenderung mencari pelarian dari situasi yang sulit, dan perjudian mungkin menjadi salah satu cara mereka untuk melakukannya. Adanya normalisasi perjudian dalam budaya populer, baik melalui iklan, film, atau konten media lainnya, dapat mempengaruhi persepsi mahasiswa terhadap perjudian sebagai sesuatu yang umum dan diterima.

Mahasiswa yang sudah memiliki kecenderungan untuk bermain *game online* atau *video game* mungkin lebih rentan terhadap keterlibatan dalam perjudian online karena adanya keterkaitan antara keduanya. Kurangnya pengetahuan tentang hukum perjudian atau ketidaktahuan tentang konsekuensi hukum yang mungkin timbul dari perjudian online bisa membuat mahasiswa lebih cenderung terlibat tanpa menyadari risiko yang dihadapi. Mahasiswa dapat saling bertukar informasi terkait prediksi pertandingan, strategi taruhan, atau hasil taruhan yang mungkin mempengaruhi keputusan mereka dalam berjudi. Interaksi sosial dapat terjadi melalui pesan teks, obrolan daring, atau *platform* media sosial di mana mereka saling berbagi informasi atau pengalaman ataupun juga informasi terkini tentang hasil pertandingan, statistik pemain, atau berita terkait olahraga yang berdampak pada taruhan. Adanya pertemanan yang terjalin di sekitar aktivitas perjudian *online* dapat meningkatkan keterlibatan sosial dan membuat perjudian menjadi bagian dari kegiatan sosial mereka dan

seringkali memunculkan pertemanan di antara pemain yang memiliki minat yang sama, mereka bisa saling mendukung, berdiskusi, atau bahkan berkompetisi satu sama lain dalam perjudian. Pada tingkat tertentu, aktivitas perjudian dapat memperkuat hubungan antar pemain atau teman dalam kelompok mereka, interaksi ini juga dapat mempengaruhi hubungan antarpemain, di mana mereka saling mendukung, merayakan kemenangan bersama, atau memberikan dukungan moral dalam kekalahan. Mereka menggunakan *platform* perjudian *online* sebagai saluran untuk berkomunikasi, berbagi pengalaman, dan mendiskusikan hasil taruhan mereka. Penting untuk dicatat bahwa fenomena ini dapat sangat individual dan berbeda dari satu mahasiswa ke mahasiswa lainnya. Namun, penting untuk diingat bahwa interaksi sosial dalam konteks perjudian *online* juga bisa memiliki dampak negatif. Dalam beberapa kasus, tekanan untuk memenangkan taruhan atau perbedaan pendapat tentang hasil pertandingan bisa mengakibatkan konflik atau pertentangan di antara mereka. Faktor-faktor yang menyebabkan keterlibatan dalam perjudian *online* dan interaksi sosial terkait bisa dipengaruhi oleh banyak variabel, termasuk lingkungan, pengaruh teman, dan preferensi pribadi.

Harap diingat bahwa perjudian bisa memiliki konsekuensi serius. Oleh karena itu, penting untuk mengedepankan kesadaran akan risiko dan dampak negatif yang mungkin terjadi dari aktivitas perjudian, terutama di kalangan mahasiswa yang rentan terhadap tekanan sosial dan ekonomi. Kesadaran akan bagaimana interaksi sosial terjadi dalam konteks perjudian *online* di kalangan mahasiswa sangat penting. Ini bisa membantu dalam memahami peran interaksi sosial dalam mempengaruhi keputusan

berjudi dan meminimalkan dampak negatifnya dalam lingkungan akademik dan sosial mahasiswa.

5.2 Saran

Mengusulkan pengembangan program pembinaan kesadaran akan risiko perjudian *online* di lingkungan perguruan tinggi. Ini bisa melibatkan *workshop*, seminar, atau kampanye kesadaran. Menyarankan pembentukan atau perubahan kebijakan di lembaga pendidikan yang bertujuan untuk membatasi akses dan meningkatkan pengawasan terhadap situs perjudian *online* di kampus. Merekomendasikan penyusunan program edukasi tentang risiko dan dampak negatif perjudian *online*, baik dalam kurikulum maupun kegiatan ekstrakurikuler. Menyarankan pengembangan layanan konseling atau dukungan bagi mahasiswa yang mengalami masalah terkait perjudian *online*. Mendorong kerjasama antara lembaga pendidikan, keluarga, dan pihak-pihak terkait lainnya untuk menyediakan solusi holistik terhadap permasalahan perjudian *online*. Mengajukan arahan untuk penelitian lebih lanjut yang fokus pada aspek-aspek tertentu yang mungkin belum tercakup dalam penelitian ini. Menyarankan perlunya evaluasi berkala dan pemantauan terhadap keefektifan strategi pencegahan yang diimplementasikan.

Mengusulkan penggunaan teknologi untuk memantau dan membatasi akses terhadap situs perjudian *online*, atau pengembangan aplikasi yang memberikan informasi dan bantuan kepada mahasiswa terkait perjudian. Menyarankan pelatihan bagi staf akademik dan dosen tentang cara mendeteksi tanda-tanda perilaku perjudian yang mungkin muncul pada mahasiswa. Mendorong kerjasama dengan layanan

kesehatan jiwa dan penasihat keuangan untuk memberikan dukungan lebih lanjut bagi mahasiswa yang terpengaruh. Mengusulkan kemitraan dengan organisasi atau komunitas eksternal yang fokus pada rehabilitasi kecanduan untuk mendukung mahasiswa yang membutuhkan. Mengajukan advokasi untuk menarik perhatian publik dan memperoleh dukungan lebih lanjut dari pihak-pihak terkait. Menyarankan evaluasi rutin atas keberhasilan program-program pencegahan dan intervensi yang diimplementasikan untuk mengukur efektivitasnya.

