

Konstruksi Identitas Mahasiswa Penjudi Online (Studi Fenomenologi di Media Sosial TikTok)

Adil Surya Irandi ¹, Arie Prasetyo ², Yoka Pradana ³

¹ Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi dan Ilmu Sosial, Universitas Telkom, Indonesia,

adilsurya@student.telkomuniversity.ac.id

² Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi dan Ilmu Sosial, Universitas Telkom, Indonesia, arieprasetyo@telkomuniversity.ac.id

³ Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi dan Ilmu Sosial, Universitas Telkom Indonesia, yokapradana@telkomuniversity.ac.id

Abstract

*The development of digital technology and social media has given rise to various new social practices, one of which is the increasing prevalence of online gambling among university students. Social media, particularly TikTok, does not only function as a platform for entertainment but also serves as a space where students display and construct their identities. This study aims to understand how the identities of student online gamblers are constructed through TikTok by employing the Communication Theory of Identity (CTI) framework. This research adopts a qualitative method with a case study approach. Data analysis was conducted thematically based on the four layers of identity proposed in CTI, namely the personal, enactment, relational, and communal layers. The findings reveal that the identities of student online gamblers are formed in a layered and dynamic manner. At the personal layer, students perceive online gambling as a form of entertainment, strategy, and emotional escape, although it is accompanied by internal conflicts. At the enactment layer, identity is performed through TikTok content that is selective and strategic in nature. At the relational layer, identity is reinforced by peer support but carefully negotiated within family relationships. Meanwhile, at the communal layer, students' identities encounter social stigma, which encourages the separation between online and offline identities. This study concludes that online gambling is not merely an individual behavior but also an integral part of the identity construction process among students within the context of digital communication and social media. **Keywords:** online gambling, identity, university students, TikTok, Communication Theory of Identity.*

Abstrak

Perkembangan teknologi digital dan media sosial telah memunculkan berbagai praktik sosial baru, salah satunya adalah judi online yang semakin marak di kalangan mahasiswa. Media sosial, khususnya TikTok, tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga menjadi ruang bagi mahasiswa untuk menampilkan dan membentuk identitas diri mereka. Penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana identitas mahasiswa penjudi online dikonstruksi melalui media sosial TikTok dengan menggunakan kerangka Communication Theory of Identity (CTI). Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi, dengan teknik pengumpulan data berupa wawancara mendalam dan observasi terhadap konten TikTok. Informan dalam penelitian ini terdiri dari tujuh mahasiswa yang aktif bermain judi online dan menampilkan aktivitas tersebut di TikTok. Analisis data dilakukan secara tematik dengan mengacu pada empat lapisan identitas CTI, yaitu personal, enactment, relational, dan communal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa identitas mahasiswa penjudi online terbentuk secara berlapis dan dinamis. Pada lapisan personal, mahasiswa memaknai judi online sebagai hiburan, strategi, dan pelarian emosional, meskipun disertai konflik batin. Pada lapisan enactment, identitas ditampilkan secara performatif melalui konten TikTok yang bersifat selektif dan strategis. Pada lapisan relational, identitas diperkuat oleh dukungan teman sebaya namun dinegosiasikan secara hati-hati dalam relasi keluarga. Sementara itu, pada lapisan communal, identitas mahasiswa berhadapan dengan stigma sosial yang mendorong pemisahan identitas daring dan luring. Penelitian ini menyimpulkan bahwa judi online tidak hanya merupakan perilaku individual, tetapi juga menjadi bagian dari proses pembentukan identitas mahasiswa dalam konteks komunikasi dan media digital.

Kata kunci: judi online, identitas, mahasiswa, TikTok, Communication Theory of Identity.

I. PENDAHULUAN

Praktik judi online di Indonesia terus mengalami peningkatan yang signifikan dari tahun ke tahun dan telah menjadi permasalahan sosial yang serius. Data PPATK menunjukkan lonjakan nilai transaksi judi online dari 2 triliun rupiah pada 2017 hingga mencapai 190,2 triliun rupiah pada 2022 (Putri, 2023). Selain itu, Kementerian Komunikasi dan Informatika mencatat lebih dari 800 ribu situs judi online telah diblokir sepanjang 2023, yang menunjukkan masifnya penyebaran praktik ilegal ini. Peningkatan transaksi tersebut tidak hanya mencerminkan pertumbuhan teknologi digital, tetapi juga tingginya jumlah individu yang terlibat. Fenomena ini menjangkau berbagai kelompok usia dan latar belakang sosial. Salah satu kelompok yang ikut terlibat secara signifikan adalah mahasiswa.

Berdasarkan laporan Databoks per Juni 2024, kelompok usia 21–30 tahun tercatat memiliki lebih dari 520 ribu pemain judi online. Selain itu, Menteri Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi menyebutkan bahwa sekitar 960 ribu pelajar dan mahasiswa terlibat dalam praktik judi online (Syaifullah, 2024). Data ini menunjukkan bahwa mahasiswa merupakan kelompok yang rentan terhadap praktik perjudian online. Keterlibatan tersebut dipengaruhi oleh kemudahan akses teknologi digital serta paparan konten judi di media sosial. Judi online kerap dipersepsikan sebagai cara cepat memperoleh uang tambahan. Kondisi ini menempatkan mahasiswa pada posisi yang rawan terhadap praktik ilegal tersebut.

Mahasiswa sejatinya memiliki peran sebagai *agent of change* yang diharapkan mampu membawa perubahan sosial melalui pemikiran kritis dan kontribusi positif bagi masyarakat. Identitas mahasiswa seharusnya mencerminkan nilai intelektual, etika, dan tanggung jawab sosial, baik di dunia nyata maupun di ruang digital (Nurhalimah & Mulyani, 2022). Media sosial seperti TikTok idealnya menjadi ruang ekspresi kreatif, edukatif, dan produktif bagi mahasiswa. TikTok menawarkan peluang untuk pengembangan diri, peningkatan keterampilan, serta pembangunan citra diri yang positif (Firamadhina & Krisnani, 2021). Namun, realitas di lapangan menunjukkan adanya penyimpangan pemanfaatan media sosial tersebut. Sebagian mahasiswa justru menampilkan aktivitas judi online secara terbuka di TikTok.

Keterlibatan mahasiswa dalam judi online tidak terlepas dari motivasi ekonomi dan pengaruh lingkungan sosial. Mahasiswa memaknai judi online sebagai sarana memperoleh uang tambahan dengan cepat untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari (Al Munawar et al., 2024). Selain itu, paparan konten kemenangan dan narasi sukses di media sosial memperkuat persepsi bahwa judi online adalah aktivitas yang menjanjikan. Fenomena *flexing* di TikTok turut mendorong normalisasi praktik judi online di kalangan mahasiswa (Rani, 2024). Unggahan berupa slip kemenangan, saldo rekening, dan testimoni keberhasilan membentuk lingkungan digital yang permisif. Kondisi ini memperkuat kecenderungan mahasiswa untuk tidak hanya bermain, tetapi juga menampilkan aktivitas tersebut sebagai bagian dari identitas diri.

Fenomena ini berdampak serius terhadap kehidupan mahasiswa, baik secara finansial, akademik, maupun psikologis. Judi online berpotensi menyebabkan pengelolaan keuangan yang buruk, termasuk perilaku konsumtif dan penggunaan pinjaman online (Hatimatunnisani et al., 2021). Dari sisi akademik, fokus belajar mahasiswa dapat terganggu akibat tekanan mental dan emosional. Penelitian lain menunjukkan bahwa judi online berkontribusi pada disorganisasi sosial, potensi kecanduan, serta konflik dengan lingkungan sekitar (Kanda & Nurhalimah, 2024). Tekanan finansial dan euforia kemenangan yang tidak stabil dapat memicu stres, kecemasan, hingga depresi (Wirareja & Sa'adah, 2024). Dampak ini menegaskan bahwa judi online bukan sekadar hiburan, tetapi praktik berisiko tinggi.

Fenomena mahasiswa yang secara terbuka menampilkan aktivitas judi online relevan untuk dikaji dari perspektif komunikasi. Salah satu teori yang relevan adalah *Communication Theory of Identity* (CTI) yang dikemukakan oleh Jung dan Hecht. Teori ini memandang identitas sebagai hasil proses komunikasi yang berlangsung dalam berbagai lapisan, yaitu *personal*, *enactment*, *relational*, dan *communal* (Littlejohn & Foss, 2009). Dalam konteks TikTok, identitas mahasiswa sebagai penjudi online dibentuk dan ditampilkan melalui interaksi digital yang terus berulang. Identitas tidak bersifat statis, melainkan dinegosiasikan melalui komunikasi dengan audiens. Oleh karena itu, CTI menjadi kerangka teoritis yang tepat untuk memahami fenomena ini.

Beberapa penelitian terdahulu telah membahas judi online dari perspektif komunikasi dan faktor penyebabnya. Kamal dan Abdullah (2024) menunjukkan bahwa interaksi dengan teman sebaya berkontribusi pada keterlibatan remaja dalam judi online. Siregar et al. (2024) menyoroti pengaruh teman, iklan media sosial, dan kemudahan akses sebagai faktor utama keterlibatan mahasiswa. Sementara itu, penelitian Andina et al. (2022)

membahas konstruksi identitas digital di media sosial berorientasi karier. Namun, penelitian-penelitian tersebut belum secara spesifik mengkaji bagaimana mahasiswa membangun identitas sebagai penjudi online di TikTok. Fokus pada aspek identitas dan media sosial berbasis hiburan masih sangat terbatas. Dengan demikian, terdapat celah penelitian yang perlu diisi.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi untuk memahami pengalaman hidup mahasiswa penjudi online. Pendekatan ini memungkinkan peneliti menggali makna subjektif, emosi, dan cara informan menafsirkan aktivitas judi online sebagai bagian dari identitas diri. Fenomenologi memposisikan judi online bukan hanya sebagai perilaku, tetapi sebagai pengalaman bermakna yang terbentuk melalui interaksi sosial dan media digital. Dengan menggunakan kerangka *Communication Theory of Identity*, penelitian ini berupaya memahami bagaimana mahasiswa mengonstruksi, menampilkan, dan menegosiasikan identitas mereka di TikTok. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi kajian komunikasi dan identitas digital. Oleh karena itu, penelitian ini berjudul **“Konstruksi Identitas Mahasiswa Penjudi Online (Studi Fenomenologi di Media Sosial TikTok)”**.

II. TINJAUAN LITERATUR

Konstruksi Identitas

Identitas merupakan konsep yang berkaitan dengan kesamaan dan perbedaan individu dalam aspek personal maupun sosial. Identitas mencerminkan bagaimana seseorang merasa memiliki kesamaan dengan kelompok tertentu sekaligus membedakan dirinya dari individu lain. Identitas tidak bersifat statis, melainkan terus berkembang melalui proses interaksi individu dengan lingkungan sosialnya (Nurfalah et al., 2021). Sejalan dengan itu, Barker (2004) menjelaskan bahwa konstruksi identitas merujuk pada proses pembentukan pemahaman diri tentang siapa seseorang sebenarnya, termasuk kesamaan dan perbedaannya dengan orang lain. Identitas terbentuk melalui observasi dan penilaian individu terhadap dirinya sendiri. Identitas yang kuat memungkinkan individu mempertahankan dirinya dalam berbagai situasi, termasuk ketika berada dalam kondisi yang menantang (Rahayu & Hero, 2022).

Proses pembentukan identitas tidak terjadi secara instan, melainkan dipengaruhi oleh faktor sosial yang kompleks. J.M. Baldwin (dalam Barker, 2004) menyatakan bahwa konsep diri atau *self* berkembang melalui interaksi dengan lingkungan sosial seperti keluarga, teman, dan masyarakat. Identitas individu tidak hadir sejak lahir, tetapi terbentuk secara bertahap seiring pengalaman sosial yang dialami. Interaksi sosial tersebut memberikan kerangka bagi individu untuk memahami dirinya dan posisinya dalam kehidupan sosial (Ash-Shidiqie et al., 2023). Selain itu, konsep diri menjadi aspek penting dalam konstruksi identitas karena mencakup persepsi, keyakinan, dan sikap individu terhadap dirinya sendiri (Syahraeni, 2020). Konsep diri ini mencakup penilaian fisik, psikologis, serta sikap terhadap nilai dan keberhargaan diri.

Dalam konteks media sosial, konstruksi identitas berlangsung secara aktif melalui representasi diri yang ditampilkan kepada publik. Penelitian Andina et al. (2022) menunjukkan bahwa individu membangun identitas digital berdasarkan pengalaman personal dan persepsi orang lain, seperti yang terjadi pada penggunaan LinkedIn untuk membangun eksistensi profesional. Hal serupa juga terjadi pada media sosial TikTok, meskipun dalam konteks yang berbeda. Dalam penelitian ini, mahasiswa yang terlibat dalam perjudian online membangun dan menampilkan identitas mereka melalui konten, interaksi, dan narasi digital. Identitas tersebut tidak hanya mencerminkan cara mereka memandang diri sendiri, tetapi juga bagaimana mereka ingin dipersepsikan oleh orang lain. Dengan demikian, konstruksi identitas mahasiswa penjudi online di TikTok menjadi proses dinamis yang dipengaruhi oleh penerimaan sosial, tekanan lingkungan, serta stigma yang melekat pada praktik perjudian online.

Communication Theory of Identity (CTI)

Communication Theory of Identity (CTI) merupakan teori yang dikemukakan oleh Michael Hecht pada tahun 1980 yang memandang identitas bukan sebagai entitas individual yang statis, melainkan sebagai fenomena sosial yang terbentuk melalui komunikasi. Teori ini menegaskan bahwa manusia adalah makhluk sosial yang membangun identitasnya melalui interaksi, hubungan, dan keanggotaan dalam komunitas (Littlejohn & Foss, 2009). Hecht mendefinisikan identitas sebagai proses sosial yang terus berkembang dan dinegosiasikan dalam praktik komunikasi

sehari-hari. Dalam CTI, identitas tidak bersifat tunggal, melainkan terdiri dari empat lapisan yang saling berhubungan, yaitu personal, enacted, relational, dan communal. Keempat lapisan ini memungkinkan peneliti memahami identitas secara komprehensif, dari ranah subjektif hingga kolektif. Dengan demikian, CTI memberikan kerangka konseptual yang kuat untuk menganalisis identitas dalam konteks interaksi sosial dan media digital.

Personal layer merujuk pada bagaimana individu memahami dan menilai dirinya sendiri berdasarkan pengalaman, keyakinan, serta persepsi internal yang dimiliki (Hecht & Lu, 2014). Pada lapisan ini, identitas bersifat subjektif dan menjadi fondasi awal pembentukan identitas sebelum dikomunikasikan kepada orang lain (Jung & Hecht, 2004). Enacted layer mengacu pada bagaimana identitas diekspresikan melalui tindakan komunikasi, baik verbal maupun nonverbal, sehingga identitas menjadi bagian dari pesan yang ditampilkan dalam interaksi sosial. Identitas pada lapisan ini diwujudkan melalui simbol, perilaku, dan praktik komunikasi yang dapat dikenali oleh orang lain. Selanjutnya, relational layer menjelaskan bahwa identitas terbentuk dan dinegosiasikan dalam hubungan interpersonal, di mana persepsi orang lain dan dinamika relasi turut membentuk pemahaman individu tentang dirinya (Hecht & Lu, 2014). Identitas relasional bersifat ko-konstruktif karena dibangun bersama melalui interaksi sosial yang berkelanjutan.

Sementara itu, communal layer memandang identitas sebagai sesuatu yang melekat pada keanggotaan individu dalam kelompok atau komunitas tertentu. Identitas pada lapisan ini dibentuk oleh nilai, norma, simbol, serta makna kolektif yang berkembang dalam suatu komunitas, sekaligus melahirkan solidaritas maupun stigma sosial (Hecht & Lu, 2014). Dalam konteks ruang digital, identitas juga dikonstruksikan melalui praktik komunikasi di media sosial, di mana individu dapat menampilkan identitas yang sejalan atau berbeda dengan identitas di dunia nyata (Nasrullah, 2012). Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa identitas digital bersifat fleksibel dan dapat dikelola sesuai konteks audiens dan ruang interaksi (Idaman & Kencana, 2021). Oleh karena itu, Communication Theory of Identity digunakan dalam penelitian ini sebagai kerangka analisis untuk memahami bagaimana mahasiswa membentuk, menampilkan, dan menegosiasikan identitas mereka sebagai penjudi online di TikTok melalui keempat lapisan identitas tersebut.

Studi tentang Judi Online

Judi online merupakan fenomena yang terus berkembang seiring dengan kemajuan teknologi digital dan internet. Gainsbury (2015) mendefinisikan judi online sebagai aktivitas perjudian yang dilakukan melalui platform digital, seperti situs web atau aplikasi, yang memungkinkan pengguna memasang taruhan tanpa harus hadir secara fisik di kasino. Perkembangan ini didorong oleh kemudahan akses, anonimitas pengguna, serta dukungan teknologi keuangan seperti mobile banking dan e-wallet yang mempermudah transaksi. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa karakteristik tersebut meningkatkan risiko kecanduan karena judi online dapat diakses kapan saja dan dirancang secara interaktif (Hing et al., 2022). Mahasiswa menjadi kelompok yang rentan terlibat dalam praktik ini, terutama karena kebutuhan finansial, tekanan sosial, serta lingkungan pertemanan yang menormalisasi aktivitas perjudian (Wardle, 2019).

Penelitian terdahulu dalam perspektif komunikasi menunjukkan bahwa judi online tidak dapat dilepaskan dari proses interaksi sosial. Kamal dan Abdullah (2024) menemukan bahwa komunikasi interpersonal dengan teman sebaya berperan penting dalam mendorong keterlibatan remaja dalam judi online, baik melalui berbagi pengalaman, strategi, maupun dukungan emosional. Sementara itu, Siregar et al. (2024) menunjukkan bahwa keterlibatan mahasiswa dalam judi online dipengaruhi oleh faktor teman sebaya, kemudahan akses aplikasi, serta paparan iklan di media sosial, dengan dampak berupa masalah finansial dan gangguan akademik. Namun, penelitian-penelitian tersebut masih memosisikan mahasiswa sebagai objek perilaku menyimpang. Berbeda dari studi sebelumnya, penelitian ini menempatkan mahasiswa sebagai subjek yang secara aktif membentuk dan menampilkan identitas diri mereka sebagai pemain judi online di TikTok, sehingga menyoroti identitas digital dan proses komunikasi sebagai fokus utama analisis.

III. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan paradigma konstruktivis (social constructivism) yang menekankan bahwa realitas sosial dibentuk melalui pengalaman subjektif individu dan interaksi sosial yang mereka jalani (Creswell & Poth, 2018). Paradigma ini memandang realitas tidak bersifat tunggal dan objektif, melainkan beragam, kontekstual, serta dipengaruhi oleh latar budaya dan pengalaman personal. Oleh karena itu, paradigma konstruktivis relevan untuk memahami bagaimana mahasiswa membentuk makna tentang diri mereka sebagai penjudi online. Pendekatan ini memungkinkan peneliti mengeksplorasi berbagai sudut pandang informan tanpa mereduksinya pada satu kebenaran. Fokus penelitian diarahkan pada proses konstruksi makna dan identitas dalam ruang digital TikTok.

Metode yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Pendekatan ini bertujuan memahami pengalaman hidup mahasiswa penjudi online secara mendalam, khususnya bagaimana mereka memaknai, menjalani, dan menegosiasikan identitas diri dalam kehidupan sehari-hari dan di media sosial (Creswell & Poth, 2018). Fenomenologi memungkinkan peneliti menggali dimensi internal informan, seperti motivasi, emosi, dan konflik batin, yang tidak dapat diungkap melalui pendekatan kuantitatif. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya melihat judi online sebagai perilaku, tetapi sebagai pengalaman bermakna yang membentuk identitas. Pendekatan ini sejalan dengan tujuan penelitian untuk menangkap esensi pengalaman subjektif mahasiswa penjudi online.

Subjek penelitian adalah mahasiswa berusia 19–25 tahun yang terlibat dalam judi online dan secara terbuka menampilkan aktivitas tersebut di TikTok. Objek penelitian berfokus pada pembentukan identitas mahasiswa sebagai penjudi online melalui komunikasi dan interaksi digital. Pemilihan informan dilakukan dengan teknik purposive sampling, yakni memilih individu yang memiliki pengalaman langsung dan relevan dengan fenomena yang diteliti (Creswell & Poth, 2018). Penelitian ini melibatkan tujuh informan dengan latar belakang dan motif keterlibatan yang beragam. Keberagaman ini memperkaya pemahaman mengenai dinamika konstruksi identitas mahasiswa penjudi online.

Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara semi-terstruktur dan observasi. Wawancara digunakan untuk menggali pengalaman subjektif informan secara mendalam, sementara observasi difokuskan pada konten TikTok yang mereka unggah sebagai bentuk ekspresi identitas. Teknik wawancara semi-terstruktur dipilih karena memberikan fleksibilitas bagi informan untuk mengungkapkan pengalaman dan pandangan mereka secara bebas. Data yang diperoleh merupakan data primer yang berasal langsung dari interaksi peneliti dengan informan. Kombinasi wawancara dan observasi memungkinkan pemahaman yang lebih komprehensif terhadap fenomena yang diteliti.

Analisis data dilakukan melalui tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Creswell & Poth, 2018). Data yang terkumpul diseleksi dan dikategorikan berdasarkan empat lapisan Communication Theory of Identity: personal, enactment, relational, dan communal. Untuk menjaga keabsahan data, penelitian ini menerapkan triangulasi sumber dengan membandingkan informasi antar-informan. Teknik ini digunakan untuk meminimalkan bias dan memperkuat validitas temuan penelitian. Dengan pendekatan tersebut, penelitian ini diharapkan mampu menyajikan pemahaman yang utuh dan kredibel mengenai konstruksi identitas mahasiswa penjudi online di TikTok.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa identitas mahasiswa penjudi online dikonstruksi melalui empat lapisan Communication Theory of Identity (CTI), yaitu personal, enactment, relational, dan communal. Identitas tidak terbentuk secara tunggal atau statis, melainkan melalui proses refleksi diri, interaksi sosial, performativitas komunikasi, serta pemaknaan kolektif. Aktivitas judi online tidak hanya dipahami sebagai perilaku individual, tetapi menjadi sumber makna dalam pembentukan citra diri mahasiswa. Media sosial TikTok berperan sebagai ruang penting dalam proses tersebut, karena memungkinkan identitas dinegosiasikan dan ditampilkan secara publik. Temuan ini menegaskan bahwa identitas merupakan fenomena sosial yang dibentuk melalui komunikasi (Hecht & Lu, 2014).

Dengan demikian, CTI menjadi kerangka yang relevan untuk membaca dinamika identitas mahasiswa penjudi online di ruang digital.

Pada personal layer, mahasiswa memaknai judi online sebagai bagian dari narasi diri yang berkaitan dengan kebutuhan emosional, pengalaman personal, dan nilai yang mereka anut. Judi online dipersepsikan sebagai hiburan, strategi permainan, pelarian dari tekanan, serta sarana pembuktian kemampuan diri. Pemaknaan ini sejalan dengan pandangan bahwa identitas personal mencakup evaluasi diri, nilai, dan tujuan hidup individu (Schwartz et al., 2011). Namun, di balik pemaknaan tersebut, mahasiswa juga mengalami konflik batin berupa rasa bersalah dan ketegangan moral, terutama ketika aktivitas berjudi bertentangan dengan nilai keluarga dan peran ideal sebagai mahasiswa. Hal ini menunjukkan bahwa identitas personal bersifat dinamis dan tidak lepas dari ketidakstabilan emosional (Jung & Hecht, 2004). Dengan demikian, judi online menjadi arena negosiasi antara kesenangan personal dan tuntutan norma sosial.

Pada enactment layer, identitas mahasiswa sebagai penjudi online ditampilkan secara performatif melalui konten TikTok, seperti unggahan slip taruhan, ekspresi kemenangan, dan reaksi emosional saat bermain. Identitas diwujudkan melalui pesan verbal dan nonverbal yang dapat diamati oleh audiens, sesuai dengan konsep enacted identity dalam CTI (Hecht & Choi, 2012). TikTok dimanfaatkan sebagai ruang ekspresi yang memberi kebebasan menampilkan sisi diri yang tidak selalu dapat dihadirkan dalam interaksi tatap muka. Temuan ini sejalan dengan penelitian Kamal dan Abdullah (2024), namun penelitian ini menegaskan bahwa media sosial bukan sekadar medium komunikasi, melainkan panggung utama enactment identitas. Mahasiswa juga menyadari bahwa identitas yang ditampilkan bersifat parsial dan strategis, disesuaikan dengan konteks audiens dan kebutuhan engagement. Hal ini menegaskan bahwa identitas bersifat situasional dan kontekstual (Hecht, 1993).

Pada relational layer, identitas mahasiswa penjudi online sangat dipengaruhi oleh hubungan dengan orang lain, terutama teman sebaya. Lingkungan pertemanan berperan besar dalam mendorong keterlibatan awal, mempertahankan kebiasaan berjudi, serta memberikan legitimasi sosial terhadap identitas sebagai penjudi online. Dukungan dan respons positif dari teman, termasuk terhadap konten TikTok yang diunggah, memperkuat identitas tersebut. Temuan ini memperkuat hasil penelitian Kamal dan Abdullah (2024) yang menekankan peran komunikasi teman sebaya dalam normalisasi judi online. Sebaliknya, relasi dengan keluarga justru mendorong strategi penyembunyian identitas karena adanya ketakutan terhadap penilaian negatif. Kondisi ini menunjukkan bahwa identitas dinegosiasikan secara selektif sesuai konteks relasi sosial (Hecht & Lu, 2014).

Pada communal layer, identitas mahasiswa sebagai penjudi online dibentuk melalui keterikatan dengan komunitas daring yang memberikan rasa kebersamaan, dukungan emosional, dan normalisasi perilaku berjudi. Komunitas TikTok dan jaringan parlay menjadi ruang aman untuk berbagi pengalaman dan membangun identitas kolektif. Temuan ini sejalan dengan penelitian Andina, Poerana, dan Kusumaningrum (2022) yang menunjukkan bahwa identitas digital terbentuk melalui afiliasi komunitas, meskipun konteks medianya berbeda. Namun, di luar komunitas daring, mahasiswa menghadapi stigma masyarakat yang memandang judi online sebagai perilaku menyimpang. Stigma ini membatasi pengungkapan identitas di ruang sosial formal dan menimbulkan ketegangan antara dukungan komunitas dan tekanan norma sosial. Hal ini sesuai dengan pandangan bahwa identitas komunal dapat memunculkan stereotip dan tekanan sosial (Shin & Hecht, 2017).

Temuan penelitian ini juga berkaitan erat dengan studi Abi Arsyian Makarim Subagyo dan Laras Astuti (2022) yang menyoroti faktor penyebab dan dampak judi online di kalangan mahasiswa. Faktor sosial, ekonomi, situasional, serta persepsi terhadap keterampilan dan peluang kemenangan juga muncul dalam penelitian ini. Namun, penelitian ini melampaui kajian terdahulu dengan menempatkan mahasiswa sebagai subjek aktif yang secara sadar membangun, menegosiasikan, dan menampilkan identitas sebagai penjudi online di ruang digital. Secara keseluruhan, identitas mahasiswa penjudi online bersifat cair, fleksibel, dan kontekstual, terbentuk melalui interaksi keempat lapisan CTI.

Penelitian ini memperkuat relevansi CTI dalam konteks media digital sekaligus menunjukkan bahwa TikTok menjadi arena penting konstruksi identitas, bahkan dalam praktik yang distigmatisasi secara sosial. Dengan demikian, identitas dipahami sebagai proses komunikasi yang dinamis dalam fenomena judi online di kalangan mahasiswa.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa identitas mahasiswa penjudi online dikonstruksi secara berlapis dan dinamis melalui proses komunikasi di ruang digital, khususnya TikTok. Judi online tidak hanya dimaknai sebagai perilaku individual, tetapi menjadi bagian dari narasi diri yang dinegosiasikan antara pemaknaan personal, performativitas konten, relasi sosial, dan tekanan komunal. Mahasiswa menampilkan identitas secara selektif dan situasional—memaknai judi sebagai hiburan, strategi, atau pelarian emosional sekaligus mengalami konflik batin berupa rasa bersalah dan pertentangan nilai. Relasi dengan teman sebaya memberikan dukungan dan normalisasi, sementara hubungan keluarga dan lingkungan formal mendorong penyembunyian identitas. Di tingkat komunal, stigma masyarakat terhadap judi online membatasi keterbukaan identitas mahasiswa dan memperkuat kehati-hatian dalam menampilkan diri di ruang sosial formal.

Saran

Saran Akademis

Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat dikembangkan dengan menggunakan pendekatan metodologis lain, seperti etnografi digital atau mixed methods, guna memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif terkait dinamika identitas penjudi online di berbagai platform media sosial. Penelitian lanjutan juga dapat memperluas subjek penelitian pada kelompok usia atau latar belakang sosial yang berbeda.

Saran Praktis

1. Bagi mahasiswa, diperlukan peningkatan kesadaran kritis terhadap praktik judi online, khususnya dalam memaknai aktivitas tersebut sebagai bagian dari identitas diri di ruang digital. Mahasiswa diharapkan mampu membangun kontrol diri dan refleksi personal agar penggunaan media sosial
2. Bagi pihak kampus dan pemangku kepentingan pendidikan, disarankan untuk mengembangkan program literasi digital dan literasi media yang tidak hanya berfokus pada aspek teknis, tetapi juga pada pembentukan identitas dan etika bermedia.

DAFTAR REFERENSI

- Al Munawar, R., Wiguna, S., Putri, A., Insani, N., Desyanti, I., Mario, M., Satrya, D., Aldi, M., Wijaya, R., & Rozak, A. (2024). Licenced by CC BY-SA 4.0 Analisis Pola Perilaku dan Motivasi Bermain Judi Onilne Pada Mahasiswa di Era Digital. Analisis Pola Prilaku dan Motivasi, 2(4), 62–69. <https://doi.org/10.5281/zenodo.11104490>
- Arifin, I., & Rijal, S. (2025). PENGARUH DIGITAL BRAND PERSONALITY KAMPUS TERHADAP PERILAKU KEWARGAAN MAHASISWA : SUDUT JIMEA | Jurnal Ilmiah MEA (Manajemen , Ekonomi , dan Akuntansi). JIMEA : Jurnal Imiah MEA (Manajemen, Ekonomi dan Akuntansi), 9(1), 588–602.
- Ash-Shidique, N., Akbar, N. F., & Faristiana, A. R. (2023). Perubahan Sosial dan Pengaruh Media Sosial Tentang Peran Instagram dalam Membentuk Identitas Diri Remaja. Simpati, 1(3), 98–112. <https://doi.org/10.59024/simpati.v1i3.225>
- Firamadhina, F. I. R., & Krisnani, H. (2021). PERILAKU GENERASI Z TERHADAP PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL TIKTOK: TikTok Sebagai Media Edukasi dan Aktivisme. Share : Social Work Journal, 10(2), 199. <https://doi.org/10.24198/share.v10i2.31443>
- Gafur, H. (2015). Mahasiswa & Dinamika Dunia Kampus. Rasibook.
- Gainsbury, S. M. (2015). Online Gambling Addiction: the Relationship Between Internet Gambling and Disordered Gambling. Current Addiction Reports, 2(2), 185–193. <https://doi.org/10.1007/s40429-015-0057-8>
- Hing, N., Black, A., Russell, A., Rockloff, M., Browne, M., Rawat, V., Greer, N., Stevens, M., Dowling, N. A., Merkouris, S. S., King, D. L., Salonen, A. H., Breen, H., & Woo, L. (2022). Gambling prevalence and gambling problems amongst land-based-only, online- only and mixed-mode gamblers in Australia: A national study. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.chb.2022.107269>
- Jung, E., & Hecht, M. L. (2014). Elaborating the communication theory of identity: Identity gaps and communication outcomes. Communication Quarterly, 52(3), 265–283. <https://doi.org/10.1080/01463370409370197>
- Kalkan, B., & BHAT, C. S. (2022). Relationships of Problematic Internet Use, Online Gaming, and Online Gambling with Depression and Quality of Life Among College Students. International Journal of Contemporary Educational Research, 7(1), 18–28. <https://doi.org/10.33200/ijcer.594164>
- Kamal, R. T., & Abdullah, N. N. (2024). Analisis Komunikasi Interpersonal Pada Pemaknaan Pesan Judi Online Jenis Slot Di Kalangan Remaja Kabupaten Aceh Besar. Open Library Publications Telkom University, 11(3), 2859–2864.
- Kanda, A. S., & Nurhalimah, D. (2024). Dampak Fenomena Judi Online Terhadap Disorganisasi Sosial Pada Mahasiswa Di Bandung. Jurnal Ilmiah Research Student, 1(4), 7–17. <https://doi.org/10.61722/jirs.v1i3.854>
- Laras, A., Salvabillah, N., Caroline, C., Delas, J., Dinda, F., & Finanto, M. (2024). Analisis Dampak Judi Online di Indonesia. Concept: Journal of Social Humanities and Education, 3(2), 320–331. <https://doi.org/10.55606/concept.v3i2.1304>
- Littlejohn, S. W., & Foss, K. A. (2009). Theories of Human Communication. Novitasari, T. N., & Setyawati, S. P. (2023). Penggunaan Aplikasi Tiktok Dalam Mengembangkan Rasa Percaya Diri. Prosiding SEMDIKJAR ..., 314–321. <https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/semdikjar/article/view/3667%0Ahttps://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/semdikjar/article/download/3667/2438>
- Nurfalah, F. F., Kholil, K., Lestari, P. P., & Widaningsih, T. (2021). Model Identitas Diri Mahasiswa Dalam Media Sosial Instagram. In Repo.Ugi.Ac.Id. <https://repo.ugj.ac.id/file/dosen/447907970.pdf>
- Nurfianingsih, & Kasih, A. M. (2024). ANALISIS KONTEN TIKTOK SEBAGAI SARANA INFORMASI DAN EDUKASI BAGI MAHASISWA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO. Jurnal Cybernetic Inovatif, 8(6), 40–43.
- Nurhalimah, E., & Mulyani, A. (2022). Mahasiswa Sebagai Agen Perubahan : Analisis Peran Dan Tantangan Di Era Modern. Jurnal Masalah, 3, 45–59. <https://jurnal.padhaku.ac.id/index.php/maslahah/article/view/251>
- Patton, M. Q. (2014). Qualitative Research & Evaluation Methods. In SAGE Publications, Inc. (Fourth Edi, Vol. 11, Nomor 1).
- Putri, A. A. (2023). Transaksi judi online di Indonesia sudah mencapai 200 triliun, kominfo berantas platform judi online! GoodStats. <https://goodstats.id/article/transaksi-judi-online-di-indonesia-sudah-mencapai-200-triliun-kominfo-berantas-platform-judi-online-fMVZI>
- Rahayu, T. E., & Hero, E. (2022). Konstruksi Identitas Sosial “Muslimah Motivations Riau” Dalam Gerakan Hijrah Melalui Instagram. Medium, 9(2), 185–200. [https://doi.org/10.25299/medium.2021.vol9\(2\).7844](https://doi.org/10.25299/medium.2021.vol9(2).7844)
- Rani, P. S. (2024). Fenomena Flexing Di Kalangan Mahasiswa (Fenomenologi Pada Mahasiswa Universitas Andalas Padang). <http://scholar.unand.ac.id/464597/%0Ahttp://scholar.unand.ac.id/464597/7/2>. BAB %28Pendahuluan%29.pdf
- Siregar, A., & Rasyid, A. (2024). Pemanfaatan Media Sosial dalam Membangun Brand Image Lembaga Dakwah Kampus Al-Izzah UINSU. Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journa, 6, 2266–2282. <https://doi.org/10.47476/reslaj.v6i1.4853>
- Siregar, H. L., Cahyati, A., & Halida, A. P. (2024). Analisis Penggunaan Aplikasi Judi Online Terhadap Mahasiswa Pendidikan Kimia Di Universtas. 8(6), 176–186.
- Siringoringo, A. C., Yunita, S., & Jamaludin, J. (2024). Tren Perjudian Online di Kalangan Mahasiswa: Dampak, dan Upaya Pencegahannya. Journal on Education, 6(2), 10948–10956. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i2.4883>
- Sugiarto, & Farid, A. (2023). Literasi Digital Sebagai Jalan Penguatan Pendidikan Karakter Di Era Society 5.0. Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan, 6(3), 580–597. <https://doi.org/10.37329/cetta.v6i3.2603>

- Syahraeni, A. (2020). Pembentukan Konsep Diri Remaja. *Al-Irsyad Al-Nafs: Jurnal Bimbingan Dan Penyuluhan Islam*, 7(1), 61–76. https://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/Al-Irsyad_Al-Nafs/article/view/14463
- Syaifulallah, M. (2024). 960 Ribu Mahasiswa dan Pelajar Terlibat Judi Online, ini Solusinya. *TEMPO*. <https://www.tempo.co/hukum/960-ribu-mahasiswa-dan-pelajar-terlibat-judi-online-ini-solusinya-1174203>
- W.Creswell, J., & N.Poth, C. (2018). *Qualitative Inquiry Research Design: Choosing Among Five Approaches*. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Nomor 9). Wardle. (2019). Skin betting in video games and other forms of gambling among British children. *Research Snapshot*, 3–4.
- Wicaksana, H. B. (2024). Motivasi Mahasiswa Bermain Judi Online. *Observasi : Jurnal Publikasi Ilmu Psikologi*, 2(4), 81–88. <https://doi.org/10.61132/observasi.v2i4.590>
- Wirareja, Y., & Sa'adah, N. (2024). Dampak Judi Online terhadap Kesehatan Mental Mahasiswa The Impact of Online Gambling on Student' Mental Health. *Al-Isyraq: Jurnal Bimbingan, Penyuluhan, dan Konseling Islam*, 7(1), 103–118.
- Yin, R. K. (2018). Case study research and applications: Design and methods. In *Journal of Hospitality & Tourism Research* (Vol. 53, Nomor 5). <https://doi.org/10.1177/109634809702100108>