



# NEWSLETTER TOTUS TUUS

Lembaga Penguatan Nilai Universitas

## TIM REDAKSI

### Penanggung Jawab

Ketua Lembaga Penguatan Nilai Universitas:  
RD. Dr. Benny Suwito, M.Hum., Lic.theol.

### Pimpinan Redaksi:

Fx. Wigbertus Labi Halan, S.Fil., M.Sosio.

### Editor:

Drs. Y. G. Harto Pramono, Ph.D.

### Sekretaris:

Antanius Daru Priambada, S.T.

### Desain:

Antanius Daru Priambada, S.T.

### Alamat Redaksi:

Lembaga Penguatan Nilai Universitas  
Unika Widya Mandala Surabaya  
Gedung Benedictus  
Lantai 3, Ruang B. 322  
Jalan Dinoyo 42-44 Surabaya

Email: [virtues-institute@ukwms.ac.id](mailto:virtues-institute@ukwms.ac.id)  
Ext.: 288

## DAFTAR ISI

Dari Meja Redaksi .....	1
Seputar Kampus .....	2
Christus Vivit--Kristus Hidup .....	3
Hari Minggu Biasa XXVIII .....	4
Design Thinking dalam Pembelajaran: Penerapan dan Tantanganny .....	5
Judi Online .....	7
Infografis .....	8

## Dari Meja Redaksi

Warga Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya ytk.

Beberapa saat ini, ada berita tentang mahasiswa yang bunuh diri di beberapa Perguruan Tinggi. Berita ini amat mengejutkan banyak pihak mengapa dunia pendidikan menimbulkan kegegeran semacam ini. Bukahkah mereka mahasiswa yang semestinya fokus pada dunia akademis malah mengalami kondisi psikologis yang tidak baik karena *bullying* dan putus cinta. Hal tersebut benar-benar tidak rasional. Namun, fakta ini tidak bisa dipungkiri di dunia pendidikan. Sehingga, pertanyaan yang muncul: "Bagaimana dunia pendidikan memperhatikan mahasiswanya dengan baik?" Pengetahuan memang sangat penting tetapi faktor kepribadian dan keluarga juga ambil bagian yang tidak sedikit dalam pendidikan mereka. Dunia pendidikan perlu belajar tentang memberikan perhatian kepada kondisi jiwa dari mahasiswa. Ini mau menyatakan bahwa mahasiswa memiliki tempat penting pada pendidikan. Para pendidik (dosen, laboran, dan tendik) perlu benar-benar berfokus tidak hanya pada kurikulum dan isi pembelajarn tetapi juga bagaimana pembentukan pribadi para mahasiswa.

Warga Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya ytk.

Tantangan memberikan perhatian pada kepribadian mahasiswa memang tidak hanya menjadi tugas bagi dunia pendidikan tinggi tetapi juga orang tua mahasiswa. Kesadaran baru ini perlu mengundang dunia pendidikan tinggi untuk memberi tempat pendidikan holistik yang melibatkan orang tua mahasiswa selama mereka mendapatkan pendidikan. Program-program pertemuan antara mahasiswa dan orang tua bersama dengan para dosen, pimpinan Universitas menjadi sarana yang perlu dikembangkan. Oleh sebab itu, penekanan pendidikan karakter dewasa ini jauh lebih penting apalagi pengetahuan dapat diperoleh mahasiswa dengan mudah melalui teknologi. Sebaliknya, pendidikan karakter hanya dapat diperoleh dengan relasi triangle: mahasiswa, para pendidik, dan orang tua.

Warga Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya ytk.

Santo Yohanes Paulus II, Patron Universitas kita, telah menekankan pentingnya pendidikan karakter dalam *Ex Corde Ecclesiae* sebagai ciri pendidikan Katolik. Menurut Yohanes Paulus II, pendidikan karakter ini lahir dari dedikasi pada kebenaran. Oleh sebab itu, pendidikan Katolik sebagaimana Universitas Widya Mandala Surabaya diajak untuk tidak perlu melupakan sisi ini, sisi yang tidak tampak tetapi sangat penting dalam menjadikan manusia seutuhnya sebagai bentuk fokus pendidikan sejati: memanusiakan manusia sepenuhnya. Pendidikan diharapkan menekankan tentang dialog antarpribadi dan senantiasa mengupayakan kebersamaan untuk membangun komunitas yang sehat.

Salam PeKA.

RD. Benny Suwito

# SEPUTAR KAMPUS

## ULANG TAHUN DOSEN DAN TENAGA KEPENDIDIKAN



### Daftar Ulang Tahun 7-13 Oktober 2024:

- Synthia Elizabeth Hutomo, A.Md. - Fakultas Kedokteran
- Brigitta Revia Sandy Fista, S.I.Kom., M.Med.Kom - FIKOM
- Dr. Hendra Tedjasuksmana, M.Hum. - FKIP
- Drs. G. Budijanto Untung, M.Si. - FKIP
- Clementin Kortisarom Prijambodo, S.Pd., M.Pd. - FKIP
- Rudianto - Fakultas Kedokteran
- Dr. Hendra Wijaya, S.Akt., M.M., CPMA. - Fakultas Bisnis
- M.S. Finolita Enderwati, SS. - Fakultas Bisnis
- Andreas Putra Pujiyanto, A.Md.Kep. - Fakultas Keperawatan
- Ermalynda Sukmawati, S.Kep., Ns., M.Kep. - Fakultas Keperawatan

----- Selamat Ulang Tahun dan Tuhan Memberkati -----





# CHRISTUS VIVIT

## Kristus Hidup

---

31. Yesus tidak menerangi kalian, orang muda, dari jauh atau dari luar, akan tetapi berawal dari kemudaan-Nya sendiri yang Dia bagikan dengan kalian. Sangatlah penting untuk merenungkan Yesus muda yang diceritakan dalam Injil karena Dia benar-benar menjadi salah satu dari kalian, dan dalam Dia dapat dikenal berbagai aspek khas hati yang muda. Sebagai contoh, kita melihatnya dari ciri-ciri berikut: “Yesus memiliki kepercayaan mutlak kepada Bapa, dan telah merawat persahabatan dengan para murid-Nya hingga saat-saat sulit pun Yesus tetap setia. Yesus telah menunjukkan bela rasa mendalam kepada mereka yang paling lemah, terutama orang-orang miskin, mereka yang sakit, para pendosa dan mereka yang disingkirkan. Yesus memiliki keberanian untuk menghadapi para pemimpin agama dan politik pada masa-Nya; Dia telah mengalami rasanya tidak dipahami dan ditolak; Dia telah merasakan takut akan penderitaan dan memahami kerapuhan Paskah-Nya; Dia telah mengarahkan pandangan-Nya ke masa depan dengan mempercayai Diri-Nya ke tangan Bapa yang aman dan kuasa Roh Kudus. Dalam Yesus, semua orang muda dapat menemukan diri mereka.”ix

32. Di sisi lain, Yesus bangkit dan Dia ingin kita berpartisipasi dalam kebaruan kebangkitan-Nya. Dia adalah kemudaan sejati dari dunia yang menjadi tua dan kemudaan semesta yang menunggu “sakit bersalin” (Rom 8:22) untuk diselubungi dengan cahaya dan hidup-Nya. Berada di dekat-Nya membuat kita minum dari mata air sejati, yang menjaga segala impian, rencana-rencana, cita-cita besar kita, dan yang mendorong kita untuk mewartakan apa yang membuat hidup benar-benar berharga. Dalam dua kisah menarik pada Injil Markus kita dapat melihat panggilan kepada kemudaan sejati dari mereka yang bangkit bersama Kristus. Di satu sisi, dalam kerinduan besar akan Tuhan, datanglah seorang pemuda penakut yang mencoba untuk mengikuti Yesus tetapi lari dengan telanjang (bdk 14:51-52), seorang pemuda yang tidak memiliki kekuatan untuk mempertaruhkan segalanya demi mengikuti Tuhan. Di sisi lain, di dekat sebuah makam kosong, kita melihat seorang pemuda “memakai jubah putih” (16:5) yang mengajak kita untuk mengalahkan rasa takut dan mewartakan sukacita kebangkitan (bdk 16:6-7).

33. Tuhan memanggil kita untuk menyalakan bintang-bintang di malam orang muda lainnya. Dia mengajak kita untuk melihat bintang-bintang sejati, tanda-tanda yang sangat beragam, yang Dia berikan agar kita tidak tinggal diam, tetapi meniru petani yang mengamati bintang-bintang untuk dapat membajak sawah. Tuhan menyalakan bintang-bintang untuk kita supaya kita dapat terus berjalan: “Sekalian bintang gemerlapan di tempat penjagaannya dan bersukacita; apabila dipanggil oleh Allah semua menyahut” (Bar 3:34-35). Akan tetapi Kristus sendiri adalah cahaya pengharapan besar bagi kita dan pedoman kita di waktu malam, karena Dia adalah “bintang timur yang gilang-gemilang” (Why 22:16).

Bacaan: Keb 7:7-11; Ibr 4:12-13; Mrk 10:17-30

Saudara-saudariku ytk.

Menemukan hal yang paling utama atau penting dalam hidup tidaklah mudah di zaman yang serba “berisik”. Ada banyak tawaran yang bermunculan, seolah menyenangkan dan memberi pengharapan yang meyakinkan tetapi ternyata yang dihasilkan adalah bahagia temporal dan semu. Ketidakkampuan orang menemukan “yang mendasar dan utama” karena orang terlalu sibuk mencari yang tampak mata bukan pada dasar dari segalanya. Orang kehilangan makna hidup dan lebih suka untuk menjadi *followers* pada apa dan siapa yang seolah memberikan kesuksesan dan kebaikan dalam kehidupan. Padahal, seorang yang tidak mengupayakan makna kehidupan dan pencarian yang terdalam maka akan lebih banyak mengalami putus asa dan kehilangan jati dirinya sebagai manusia yang dicintai oleh Allah.

Saudara-saudariku ytk.

Dalam Injil, ada seorang yang tiba-tiba nongol di hadapan Tuhan Yesus. Dia tiba-tiba bertanya: “Guru yang baik, apa yang harus kuperbuat untuk memperoleh hidup yang kekal?” Pertanyaan ini mengejutkan karena orang ini bimbang terhadap apa yang selama ini dilakukan. Ini terlihat ketika Yesus menanyakan serta meminta konfirmasi dari dia tentang perintah Allah apakah telah dilakukan atau belum. Dan jawaban orang tersebut mengejutkan pula karena dia menyatakan: “Guru, semuanya itu telah kuturuti sejak masa mudaku”. Pernyataan ini seharusnya mau menegaskan bahwa dirinya tersebut sudah tahu tentang pencariannya. Namun, “Mengapa dia masih bertanya pada Tuhan Yesus?”

Saudara-saudariku ytk.

Tidak mudah bagi orang sampai kepada inti dari kehidupan jikalau orang terlalu berkuat pada “kewajiban” atau aturan yang harus dilakukan. Apa yang terjadi pada orang tersebut adalah suatu penjelasan yang membuka mata bahwa orang yang telah dianggap tahu ajaran Tuhan tetapi belum tentu dia memahami bagaimana menjadi orang beriman yang benar. Di sinilah titik temu yang perlu diberikan kepastian terhadap orang semacam ini. Oleh sebab itu, Yesus pun kemudian menembak dia sebagai jawaban atas pertanyaannya di awal mengapa dia tidak bisa merasakan bahagia padahal semua kewajiban sebagai orang beriman telah dilakukan. Yesus mengatakan: “Hanya satu lagi kekuranganmu: pergilah, juallah apa yang kaumiliki dan berikanlah itu kepada orang-orang miskin, maka engkau akan beroleh harta di sorga, kemudian datanglah ke mari dan ikutlah Aku”.

Saudara-saudariku ytk.

Perkataan Yesus sungguh telak seperti menghantam “KO” seorang yang terlalu “egois” atau tidak sadar satu kelemahan dirinya. Tak heran, orang itu langsung kecewa dan pergi di hadapan Tuhan setelah mendengar kata-kata Sang Guru. Pikirnya, dia telah menjalankan itu semua, maka dia layak untuk memperoleh “hidup kekal”. Sayangnya, pernyataan Tuhan Yesus membuka matanya bahwa kesalahan yang dilakukannya mengapa belum bisa karena dia lebih cinta pada dirinya, lebih fokus pada harta miliknya, lebih terpusat pada dirinya sendiri. Di sinilah seorang tidak akan pernah bisa sampai pada makna sejati hidup. Orang terpenjara dengan pemikirannya sendiri, pada kekayaan pribadinya yang menyenangkan dirinya saja. Dia melupakan satu hal penting bahwa hidupnya itu adalah anugerah Allah karena Allahlah yang pertama-tama pemilik dari semuanya itu.

Saudara-saudariku ytk.

Kisah Injil mengundang kita kemudian untuk serius dalam menjalankan apa yang utama dalam hidup. Jika kita masih belum sampai pada dasar atau hal yang paling utama dalam kehidupan, kita juga tidak pernah bisa merasakan bahagia yang sejati. Logika dan cara pikir kita tidak boleh salah. Ini pesan utama dalam hidup yang benar tersebut. Teguran Yesus yang menyatakan: “Lebih mudah seekor unta melewati lobang jarum daripada seorang kaya masuk ke dalam Kerajaan Allah” menegaskan betapa orang diajak memposisikan pertama-tama pada kesadaran dirinya sebagai makhluk yang selalu membutuhkan Tuhan. Selain itu, pernyataan ini hendak menyampaikan temukanlah kebenaran dasar dan jangan hanya dikaburkan oleh hal-hal semu di dunia ini. Hiburan dan kenikmatan yang berupa *life style* sekarang jika tidak tepat maka membawa diri kita pada kesalahan pada hal utama apa yang harus kita capai.

Berkat Tuhan

RD. Benny Suwito

*Design thinking* sering disebut sebagai pendekatan baru untuk menangani masalah di banyak profesi dan bidang, termasuk teknologi informasi, bisnis, penelitian, inovasi, dan pendidikan. Oleh karena itu, *design thinking* dapat dipandang sebagai alat yang hebat untuk digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran untuk mengembangkan keterampilan abad kedua puluh satu (Glen et al., 2014); Pendekatan ini sangat mempengaruhi cara pengambilan keputusan yang akan menghasilkan ide-ide baru dan inovatif di bidang pendidikan. Dalam beberapa literatur, *design thinking* disebut sebagai "pembelajaran berbasis desain", yang dapat dipahami sebagai "model untuk meningkatkan kreativitas, daya tahan, partisipasi, dan inovasi" (Dolak et al., 2013). Manfaat *desain thinking* dalam pedagogi mengacu pada cara "menjadikan siswa untuk mampu belajar dengan baik dalam tim dan diarahkan secara terstruktur dalam tahapan perancangan penyelesaian masalah sehari-hari" (Kijima et al., 2021). *Design thinking* melibatkan kolaborasi untuk memecahkan masalah dengan menemukan dan memproses informasi, dengan mempertimbangkan fakta-fakta lapangan, pengalaman dan umpan balik para pemangku kepentingan yang terlibat, dan dengan menerapkan kreativitas, pemikiran kritis, dan komunikasi (Ray, 2020).

Keterampilan *design thinking* dapat dikembangkan melalui berbagai kegiatan di sekolah, terutama dalam kerja kelompok dan proyek. Karena salah satu prasyarat *design thinking* adalah kerja tim dan komunikasi yang terbuka antar anggota tim (Kijima et al., 2021), maka Ray (2020) menyarankan enam langkah sebagai berikut: (1) mengidentifikasi peluang; (2) desain; (3) membuat prototipe; (4) mendapatkan umpan balik; (5) *scale and spread*; dan (6) presentasi.

**Langkah 1: Identifikasi Peluang.** Langkah ini dapat dilakukan sebagai kerja kelompok. Selama tahap ini, siswa perlu mengidentifikasi adanya masalah yang akan dipecahkan, serta siapa saja yang akan mendapat manfaat dari solusi terhadap masalah tersebut. Kemudian siswa memilih beberapa orang yang terpengaruh oleh masalah tersebut, untuk berbagi pengalamannya. Siswa perlu mewawancarai mereka. Ini bisa melibatkan kegiatan di luar kelas; sebagai alternatif, pihak yang terlibat dapat diundang untuk berpartisipasi dalam pelajaran atau wawancara dapat diselenggarakan melalui daring.

**Langkah 2: Proses Desain.** Selama tahap ini, siswa mengulas hasil wawancara yang diperoleh pada langkah 1, dan mencari berbagai alternatif solusi.

**Langkah 3: Prototipe.** Selanjutnya, tim melakukan diskusi untuk membahas ide-ide yang berhasil dikumpulkan dan memilih satu prototipe. Prototipe yang dipilih ini harus dapat menyelesaikan satu aspek dari masalah. Pada titik ini, siswa akan fokus pada satu solusi yang ditawarkan untuk memecahkan aspek tertentu dari masalah yang diberikan. Kemudian siswa memilih aspek masalah berikutnya dan mendekatinya dengan cara yang sama secara berulang.

**Langkah 4: Umpan balik.** Dalam tahap ini, tim mempresentasikan solusi mereka kepada tim-tim yang lain atau pihak eksternal (yang terkait) untuk mendapatkan umpan balik. Guru dan pakar yang memiliki minat terhadap masalah yang sedang dipecahkan disarankan hadir dan memberikan umpan balik.

**Langkah 5: Scale and spread.** Dalam tahap ini siswa bekerja dalam tim untuk menemukan solusi terbaik dengan mempertimbangkan umpan balik yang diterima dari tahap sebelumnya. Dalam proses ini, bantuan guru dalam membimbing ide-ide siswa sangat diperlukan untuk mempertajam hasil yang diperoleh.

**Langkah 6: Presentasi.** Tim mempresentasikan solusi mereka untuk masalah yang diselesaikannya. Sesi presentasi ini dapat menghadirkan para pemangku kepentingan yang pernah diwawancarai siswa pada tahap awal. Aktivitas pembelajaran semacam ini merupakan kesempatan bagi siswa untuk memecahkan masalah dunia nyata dan menawarkan solusi bagi pihak-pihak yang membutuhkannya. Tidak ada solusi yang buruk atau salah, karena menurut teori pendekatan *design thinking*, masalah dapat diselesaikan dengan cara yang berbeda (Rittel & Webber, 1972).

## Tantangan dalam Penerapan *Design Thinking*

Dalam pembahasan di atas terlihat bahwa *design thinking* dapat diterapkan sebagai bagian penting proses pendidikan dan pembelajaran. Namun, ada juga beberapa tantangan yang dihadapi dunia pendidikan dalam menerapkan pendekatan *design thinking*, seperti tantangan bagi guru dan siswa.

### *Tantangan bagi Guru*

Bagi guru kegiatan ini memakan waktu dan tidak dapat dilakukan dalam satu pertemuan pelajaran. Seperti halnya aktivitas berbasis proyek, kegiatan ini berlangsung dalam jangka waktu lebih lama sehingga guru dapat memandu proses setiap bagian dari aktivitas yang harus dilakukan. Sementara itu waktu yang dialokasikan untuk guru sangat singkat, dan jadwal guru juga terlalu padat sehingga menyebabkan kurangnya waktu untuk pembelajaran siswa.

Selain itu, kurangnya pengalaman guru dalam menerapkan pendekatan *design thinking* dalam pembelajaran di sekolah merupakan tantangan tersendiri yang dihadapi guru. Dibutuhkan pelatihan bagi guru tentang *design thinking* untuk meningkatkan kapasitas dan kapabilitas guru berpikir kreatif dan inovatif dalam pembelajaran yang akan diajarkan di kelas agar meningkatkan minat belajar siswa.

### *Tantangan bagi Siswa*

Ketika siswa belajar menerapkan *design thinking* untuk pertama kalinya dalam kegiatan belajar, mereka akan mengalami kebingungan dan bahkan frustrasi, karena mereka akan mencoba memahami dengan pemikiran masing-masing ketika mereka diberi proyek untuk ditangani. Para peneliti menyarankan agar siswa mempelajari sumber-sumber bacaan yang memadai terkait masalah yang akan diselesaikan terlebih dahulu agar memahami perspektif yang diperlukan untuk memulai pembelajaran menggunakan *design thinking*. Selain itu, siswa dapat mengalami kesulitan karena kurangnya kreativitas ketika siswa harus menyelesaikan masalah menggunakan pendekatan ini. Mereka tidak melihat masalah sebagai peluang untuk meningkatkan kreativitas mereka dalam memecahkan masalah. Oleh karena itu, kreativitas adalah landasan terpenting untuk menerapkan pendekatan *design thinking* dalam pendidikan.

Tantangan lain yang dihadapi siswa ketika belajar melalui *design thinking* adalah kurangnya ide yang bagus untuk merancang proyek seperti yang diminta oleh guru. Kurangnya ide ini akan menyebabkan siswa menerima begitu saja dan mereka tidak akan bersemangat untuk menyelesaikan pekerjaan yang diberikan oleh gurunya. Dengan munculnya ide-ide bagus, siswa akan lebih bersemangat dan lebih terlibat dalam kegiatan kelas.

Selain itu, siswa mungkin menghadapi tantangan kerja tim dalam melakukan proyek di kelas karena konflik atau kesulitan dalam tim mereka, karena perbedaan pendapat dan kurangnya kerja sama. Kesalahpahaman dalam berkomunikasi juga akan menyebabkan kurang kompaknya kerja sama tim antar siswa. Kerja tim sangat penting dalam *design thinking* karena membutuhkan banyak pendapat untuk memastikan bahwa pekerjaan dapat diselesaikan dengan baik.

## Kesimpulan

Untuk mengatasi tantangan dalam menerapkan *design thinking* tersebut, guru harus selalu terbuka untuk menerima hal-hal baru dalam pembelajaran terkini sehingga termotivasi dan tidak merasa tertekan untuk menerapkan pendekatan pembelajaran baru seperti menggunakan *design thinking*. *Design thinking* juga berdampak besar pada perkembangan guru. Budaya baru ini akan memberikan kesan positif mengenai proses pendidikan dan pembelajaran di sekolah, serta pengembangan profesionalitas guru dan pengembangan keterampilan siswa, sebagai bagian penting dari pendidikan abad kedua puluh satu.

Litbang Kompas sebagaimana tertulis di halaman 8 Totus Tuus, memaparkan hasil jajak pendapat warga masyarakat terkait bagaimana seharusnya sikap pemerintah berhadapan dengan maraknya fenomena judi online. Ada 4 jawaban penting, pertama memblokir situs dan aplikasi judi online, mempertegas penegakan aturan pidana bagi pemain judi online, menangkap para pelaku atau pembuat judi online, memberikan rehabilitasi kepada pemain judi online. Dari keempat jawaban ini saya tertarik dengan jawaban bahwa pemerintah perlu memberikan rehabilitasi kepada pemain judi online.

Mengutip dari laman [highspeedtraining.co.uk](http://highspeedtraining.co.uk), sebagaimana dikutip juga oleh [Tempo.co](http://Tempo.co), berjudi dapat menyebabkan otak mentransmisikan suatu pesan kimiawi dimana otak menjadi ingin lebih dan lebih. Otak memiliki sistem yang unik yakni sistem 'penghargaan'. Sistem ini terhubung dengan berbagai area pada otak, khususnya pusat kesenangan pada otak. Berbagai pengalaman yang menurut Anda membahagiakan seperti menerima pujian, berhubungan seks, atau memenangkan permainan semua tersimpan dalam otak lalu dialirkan dengan sinyal-sinyal *neurotransmitter* guna menstimulasi neuron di otak. *Neurotransmitter* ini dikenal dengan 'Dopamin'. Tubuh akan melepaskan dopamin saat melakukan aktivitas yang menyenangkan seperti saat mengalami euforia, kesenangan dan merasa termotivasi untuk melakukan aktivitas yang sama lagi. Begitu halnya saat berjudi, dopamin banyak dilepaskan.

Percobaan itu dilakukan karena adanya probabilitas: kemungkinan untuk menang juga kemungkinan untuk kalah. Kajian dari media *The Conversation* (2/10/2023), bahkan menyamakan konteks perjudian dan narkoba. Penjelasannya demikian, pelepasan dopamin selama perjudian terjadi di area otak mirip dengan 'pengaktifan' ketika mengonsumsi obat-obat terlarang. Jika ditelusuri sejarah orang bisa terjebak dalam judi online, hal itu mirip juga dengan upaya coba-coba menggunakan obat terlarang, lama-lama kecanduan juga. Dalam konteks seperti ini kita paham, mengapa mereka yang terpapar kondisi seperti ini perlu rehabilitasi.

Dampak sosial yang ditimbulkan dari judi online juga tidak mudah. Media online [tvonenews.com](http://tvonenews.com) melansir 10 kasus bunuh diri yang terjadi disinyalir karena kalah bermain judi. Mereka yang kalah memilih untuk menghabisi nyawanya sendiri karena ketidakmampuan untuk membayar sejumlah uang kepada bandar judi. Kalau hal itu dilakukan oleh mereka yang sudah berkeluarga maka segala utang tersebut akan ditanggung oleh keluarga yang ia tinggalkan.

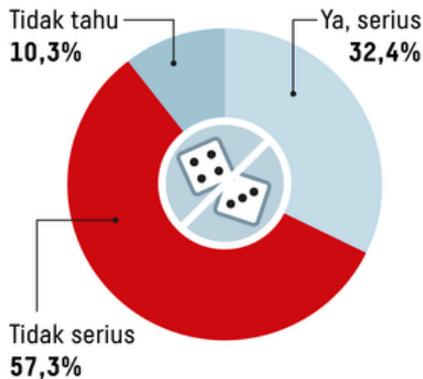
## **Bagaimana dengan dunia pendidikan?**

Judi online belum banyak mendapat perhatian di universitas, mata kuliah umum universitas, misalnya masih berfokus pada antikorupsi, antikekerasan seksual, antiperundungan, antiradikalisme. Mungkin akan ada pertanyaan, apakah mahasiswa juga terpapar judi online sehingga hal ini perlu mendapat perhatian universitas? Beberapa mahasiswa pernah mengajukan usulan terkait pentingnya kajian ini, bisa saja mereka paham bahwa ada di antara rekan-rekan mereka yang tergoda untuk mencoba-coba atau mereka paham bahwa perlu ada antisipasi sebelum terjadi. Siapa saja berpotensi untuk terlibat dalam kasus seperti ini mengingat tawaran untuk terlibat dalam judi online bisa datang kepada siapa saja.

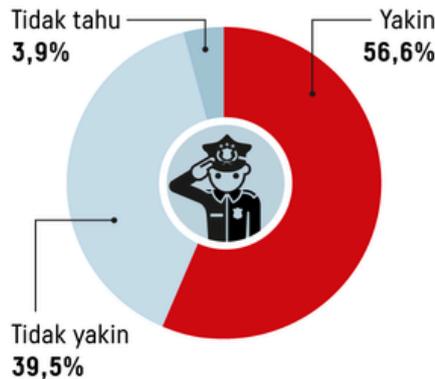
# Infografis

## Jajak Pendapat Judi Online

Menurut Anda, apakah selama ini pemerintah telah serius dalam memberantas judi online di masyarakat?



Dengan dibentuknya Satgas Judi Daring, yakin atau tidak yakinkah Anda, pemerintah dapat memberantas judi online?



Menurut Anda, apa yang seharusnya dilakukan pemerintah untuk memberantas judi online?



\*Responden memilih lebih dari satu jawaban

### Metode Penelitian

Pengumpulan pendapat melalui telepon ini dilakukan oleh Litbang Kompas pada 18-20 Juni 2024. Sebanyak 534 responden dari 38 provinsi berhasil diwawancarai. Sampel ditentukan secara acak dari responden panel Litbang Kompas sesuai proporsi jumlah penduduk di setiap provinsi. Menggunakan metode ini, pada tingkat kepercayaan 95 persen, margin of error penelitian  $\pm 4,22$  persen dalam kondisi penarikan sampel acak sederhana. Meskipun demikian, kesalahan di luar pengambilan sampel dimungkinkan terjadi. Jajak pendapat sepenuhnya dibiayai oleh harian Kompas (PT Kompas Media Nusantara).

Sumber: Litbang Kompas/RFC/EDR



INFOGRAFIK: GUNAWAN

[https://www.kompas.id/baca/riset/2024/10/09/jerat-judi-online-berakar-pada-gangguan-kesehatan-mental?open\\_from=Kajian\\_Data\\_Page](https://www.kompas.id/baca/riset/2024/10/09/jerat-judi-online-berakar-pada-gangguan-kesehatan-mental?open_from=Kajian_Data_Page)