

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Masalah rokok dan judi online menghadirkan tantangan besar bagi lembaga pemerintah, terutama karena dampak negatifnya terhadap masyarakat [1]. Perkembangan teknologi informasi telah mempermudah penyebaran materi promosi kedua aktivitas tersebut melalui internet dan media elektronik [2]. Mahasiswa, sebagai konsumen utama media elektronik, tetap rentan terhadap paparan iklan rokok, yang di Indonesia berkontribusi pada prevalensi merokok remaja sebesar 60%, dipengaruhi oleh faktor pertemanan, keluarga, dan iklan [3].

Akses terhadap *internet* telah mempermudah penyebaran penyalahgunaan digital seperti judi *online*, yang kini semakin meluas di berbagai *platform* [4]. Sebaliknya, perilaku merokok di kalangan remaja menunjukkan peningkatan, sebagaimana tercermin dalam proporsi perokok aktif di Indonesia yang naik menjadi 22,04% pada tahun 2022 untuk kelompok usia 15–24 tahun [5]. Kondisi ini menekankan pentingnya memberikan perhatian lebih terhadap pengaruh iklan rokok dan judi *online* yang berpotensi mempengaruhi kelompok usia muda.

Merokok tidak hanya berdampak pada perokok aktif, tetapi juga membahayakan perokok pasif yang terpapar 75% asap rokok [6]. Lingkungan yang didominasi oleh perokok cenderung mengabaikan kesehatan individu di sekitarnya, sehingga membuat *non*-perokok terus-menerus terpapar asap rokok. Kecanduan judi *online* juga marak terjadi di kalangan mahasiswa, dan terkadang menyebabkan gangguan akademik, seperti terpaksa mengambil cuti kuliah karena kesulitan keuangan.

Pertumbuhan teknologi dan literasi *digital* memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan, terutama dalam penyebaran pengetahuan mengenai bahaya merokok dan judi *online* [7]. Pemanfaatan prinsip-prinsip *design thinking* dalam pembuatan situs pembelajaran interaktif berpotensi berkontribusi pada perumusan mekanisme yang lebih baik dalam pengelolaan konsumsi

tembakau dan perjudian *online*, serta dalam membentuk budaya gaya hidup sehat di kalangan mahasiswa [8].

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana penerapan metode *design thinking* dalam pengembangan *website* edukasi interaktif untuk meningkatkan kesadaran mahasiswa?

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini difokuskan pada pengembangan sebuah *website* edukasi interaktif yang bertujuan untuk meningkatkan kesadaran mahasiswa tentang bahaya merokok dan judi *online*. Ruang lingkup penelitian ini terbatas pada pembuatan platform digital yang menggunakan metode *design thinking* sebagai pendekatan pengembangan, dengan menitikberatkan pada kebutuhan dan perilaku mahasiswa sebagai pengguna utama. Penelitian ini tidak mencakup aspek hukum atau regulasi terkait merokok dan judi *online*, melainkan berfokus pada penyampaian informasi edukatif yang relevan dan mudah dipahami melalui fitur-fitur interaktif seperti kuis, video edukasi, dan simulasi.

Data yang digunakan dalam penelitian ini diperoleh melalui studi literatur, survei, dan wawancara dengan mahasiswa untuk memahami cara mereka memperoleh informasi serta kebutuhan spesifik mereka terhadap konten edukasi. Keberhasilan *website* diukur berdasarkan peningkatan pemahaman mahasiswa melalui uji coba dan umpan balik pengguna, tanpa mengevaluasi dampak jangka panjang terhadap perubahan perilaku mahasiswa setelah menggunakan platform ini. Dengan demikian, penelitian ini memiliki batasan yang jelas pada aspek teknis dan efektivitas awal *website*, tanpa memperluas analisis ke implikasi sosial atau psikologis yang lebih luas dari kebiasaan merokok dan judi *online*.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan situs *web* pembelajaran

interaktif berbasis *design thinking* guna meningkatkan kesadaran mahasiswa terhadap bahaya merokok dan judi *online*. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengeksplorasi efisiensi situs *web* dalam menyampaikan informasi secara optimal kepada pengguna serta mengukur pengalaman pengguna dalam mengakses materi pembelajaran. Dengan pendekatan interaktif dan berpusat pada mahasiswa, situs *web* ini diharapkan dapat menjadi sumber edukasi yang efektif dalam meningkatkan pemahaman mahasiswa tentang bahaya merokok dan judi *online*.

1.5 Manfaat Penelitian

Secara teknis, penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah website edukasi interaktif berbasis metode *design thinking* yang mampu menyampaikan informasi tentang bahaya merokok dan judi *online* secara efektif kepada mahasiswa. Platform ini dirancang dengan fitur-fitur interaktif seperti kuis, simulasi, dan artikel yang mendukung penyampaian informasi secara efisien, sehingga dapat meningkatkan pemahaman pengguna tentang risiko kesehatan dan dampak sosial dari kedua perilaku tersebut. Selain itu, penelitian ini diharapkan menjadi referensi bagi pengembangan teknologi pendidikan digital di masa depan, memberikan landasan bagi institusi pendidikan untuk menciptakan alat pembelajaran yang inovatif dan berpusat pada pengguna.

Secara non-teknis, website ini berkontribusi pada peningkatan literasi digital dan kesadaran kesehatan di kalangan mahasiswa dengan menyediakan informasi yang akurat dan menarik. Melalui pendekatan yang interaktif, platform ini memungkinkan mahasiswa untuk lebih memahami konsekuensi merokok dan judi *online*, sehingga mendorong mereka untuk membuat keputusan yang lebih baik terkait gaya hidup sehat. Penelitian ini juga mendukung institusi pendidikan dalam membangun lingkungan akademik yang lebih sadar akan isu kesehatan dan literasi digital, memberikan dampak positif pada pembentukan generasi muda yang lebih terinformasi dan bertanggung jawab.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menyajikan gambaran umum tentang latar belakang penelitian, membahas alasan dilakukannya proyek penelitian ini. Bab ini juga mencakup pengembangan permasalahan, yang merangkum pertanyaan penelitian utama, tujuan, ruang lingkup dan keterbatasan, serta signifikansi penelitian, dengan menjelaskan implikasi teoritis maupun praktisnya.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini mengulas literatur yang relevan, seperti teori mengenai risiko merokok dan judi online, literasi digital, proses *design thinking*, serta penelitian terkini terkait pembuatan situs web pembelajaran interaktif.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan metode penelitian, yaitu proses penelitian, tahapan perancangan dengan metode *design thinking*, alat dan teknik yang digunakan dalam merancang situs web pembelajaran interaktif, serta topik penelitian, prosedur pengumpulan data, dan metode analisis yang diterapkan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menyajikan hasil penelitian yang diperoleh dari pengembangan situs web pembelajaran interaktif, seperti implementasi desain, pengujian sistem, serta evaluasi efektivitas situs web dalam meningkatkan pemahaman mahasiswa tentang risiko merokok dan judi online. Teks ini juga membandingkan hasil penelitian dengan konsep teoritis yang telah dibahas pada bab sebelumnya.

BAB V PENUTUP

Bab terakhir merangkum kesimpulan yang diperoleh dari temuan penelitian dan memberikan rekomendasi untuk penelitian di masa depan serta kemungkinan pengembangan lebih lanjut. Kesimpulan merangkum temuan utama dari penelitian, sementara rekomendasi menawarkan arah penelitian lanjutan atau penerapan yang lebih luas dari situs web yang telah dikembangkan.