

**PERSEPSI DAN SIKAP PEMUDA PEMAIN JUDI *ONLINE*
TERHADAP JUDI *ONLINE*
(STUDI PADA MASYARAKAT KELURAHAN
TANJUNG BARU KOTA BANDAR LAMPUNG)**

(Skripsi)

Oleh

**ANDIKA PRANOTO
NPM 2016011036**



**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2026**

**PERSEPSI DAN SIKAP PEMUDA PEMAIN JUDI *ONLINE*
TERHADAP JUDI *ONLINE*
(STUDI PADA MASYARAKAT KELURAHAN
TANJUNG BARU KOTA BANDAR LAMPUNG)**

**Oleh
ANDIKA PRANOTO**

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar
SARJANA SOSIOLOGI**

Pada

**Jurusan Sosiologi
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik**



**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2026**

ABSTRAK

PERSEPSI DAN SIKAP PEMUDA PEMAIN JUDI *ONLINE* TERHADAP JUDI *ONLINE* (STUDI PADA MASYARAKAT KELURAHAN TANJUNG BARU KOTA BANDAR LAMPUNG)

**Oleh
ANDIKA PRANOTO**

Perkembangan teknologi internet telah melahirkan berbagai fenomena sosial baru, salah satunya adalah judi online yang kini telah menjelajahi hampir seluruh lapisan masyarakat, termasuk kalangan pemuda. Data PPATK mencatat sekitar 2,7 juta masyarakat Indonesia terlibat judi online periode 2017–2022, sementara RSCM melaporkan peningkatan signifikan pasien kecanduan judi online pada rentang usia produktif (18–35 tahun). Fenomena ini juga marak terjadi di Kelurahan Tanjung Baru, Kecamatan Kedamaian, Kota Bandar Lampung, di mana pemuda menghabiskan waktu berjam-jam untuk bermain judi online meskipun telah mengetahui banyak korban yang berjatuh akibat aktivitas tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengetahui persepsi pemuda Kelurahan Tanjung Baru terhadap judi online, dan (2) mengetahui sikap yang ditunjukkan oleh pemuda Kelurahan Tanjung Baru terhadap judi online setelah mengetahui banyak korban akibat judi online. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik *purposive sampling*, melibatkan lima informan (pemain aktif dan bukan pemain) yang dianalisis menggunakan teori persepsi Sunaryo (penerimaan stimulus, pengolahan/evaluasi, reaksi/interpretasi), teori struktur sikap Darmiyati Zuchdi (kognitif, afektif, konatif), serta Teori Interaksionisme Simbolik Herbert Blumer (*mind, self, society*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa seluruh informan, baik pemain aktif maupun bukan pemain, memiliki persepsi negatif terhadap judi online, namun dengan tingkat konsistensi dan perwujudan yang berbeda. Pada pemuda pemain aktif, ditemukan kesenjangan antara sikap dan perilaku (*attitude-behavior gap*): komponen kognitif dan afektif mereka sudah negatif setelah mengetahui banyak korban, namun komponen konatif tetap mempertahankan perilaku bermain akibat kecanduan, optimisme tidak realistis, dan mekanisme pembenaran diri. Sebaliknya, pada pemuda bukan pemain, ketiga komponen sikap berjalan selaras dan konsisten menuju penolakan aktif serta peran sosial preventif. Penelitian ini menyimpulkan bahwa pengetahuan akan bahaya dan korban judi online tidak secara otomatis mengubah perilaku pemain aktif, sehingga diperlukan pendekatan yang lebih humanis dan berbasis komunitas, selain pendekatan hukum, dalam upaya pencegahan dan penanggulangan judi online di kalangan pemuda.

Kata Kunci: Judi Online, Persepsi, Sikap, Pemuda

ABSTRACT

PERSEPSI DAN SIKAP PEMUDA PEMAIN JUDI *ONLINE* TERHADAP JUDI *ONLINE* (STUDI PADA MASYARAKAT KELURAHAN TANJUNG BARU KOTA BANDAR LAMPUNG)

**Oleh
ANDIKA PRANOTO**

The rapid development of internet technology has given rise to various new social phenomena, one of which is online gambling, which has now penetrated nearly all layers of society, including youth. Data from the Indonesian Financial Transaction Reports and Analysis Center (PPATK) recorded approximately 2.7 million Indonesians involved in online gambling between 2017 and 2022, while Cipto Mangunkusumo Hospital (RSCM) reported a significant increase in online gambling addiction patients within the productive age range of 18–35 years. This phenomenon is also prevalent in Tanjung Baru Village, Kedamaian Subdistrict, Bandar Lampung City, where young people spend hours playing online gambling despite being aware of numerous victims suffering from this activity. This study aims to: (1) identify the perception of youth in Tanjung Baru Village toward online gambling, and (2) identify the attitude displayed by youth in Tanjung Baru Village toward online gambling after learning about the many victims of online gambling. This study employs a descriptive qualitative approach with a purposive sampling technique, involving five informants (active players and non-players) analyzed using Sunaryo's perception theory (stimulus reception, processing/evaluation, reaction/interpretation), Darmiyati Zuchdi's attitude structure theory (cognitive, affective, conative), and Herbert Blumer's Symbolic Interactionism Theory (mind, self, society). The findings reveal that all informants, both active players and non-players, hold a negative perception of online gambling, albeit with varying degrees of consistency and behavioral manifestation. Among active player youth, an attitude-behavior gap was identified: their cognitive and affective components were already negative after learning about numerous victims, yet their conative component continued to sustain gambling behavior due to addiction, unrealistic optimism, and self-justification mechanisms. In contrast, among non-player youth, all three attitude components were aligned and consistent, leading to active rejection and a preventive social role. This study concludes that awareness of the dangers and victims of online gambling does not automatically alter the behavior of active players, indicating the need for a more humanistic and community-based approach—beyond a purely legal one—in preventing and addressing online gambling among youth.

Keywords: Online Gambling, Perception, Attitude, Youth

Judul Skripsi

: **PERSEPSI DAN SIKAP PEMUDA PEMAIN
JUDI ONLINE TERHADAP JUDI ONLINE
(Studi Pada Masyarakat Kelurahan Tanjung Baru
Kota Bandar Lampung)**

Nama Mahasiswa

: **Andika Pranoto**

No. Pokok Mahasiswa

: **2016011036**

Jurusan

: **Sosiologi**

Fakultas

: **Ilmu Sosial dan Ilmu Politik**



1. **Komisi Pembimbing**

Drs. Pairul Syah, M.H.

NIP. 196310121994031002

2. **Ketua Jurusan Sosiologi**

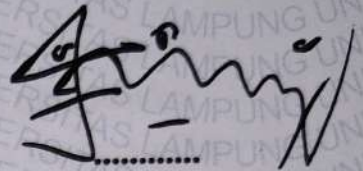
Dr. Bartoven Vivit Nurdin, S.Sos., M.Si.

NIP. 197704012005012003

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

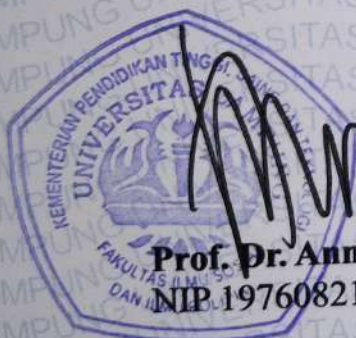
Ketua : Drs. Pairul Syah, M.H.



Penguji Utama : Dra. Anita Damayantie, M.H.



2. Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik



Prof. Dr. Anna Gustina Zainal, S.Sos., M.Si.
NIP.197608212000032001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 12 Mei 2026



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS LAMPUNG
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
JURUSAN SOSIOLOGI

Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No.1 Gedung Meneng, B. Lampung 35145
Website: <http://sosiologi.fisip.unila.ac.id>

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, Skripsi ini, adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik (Sarjana), baik di Universitas Lampung maupun perguruan tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan dari Komisi Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah di tulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi.

Bandar Lampung, 30 April 2026
Yang membuat pernyataan,

Andika Pranoto
NPM 2016011036

RIWAYAT HIDUP



Andika Pranoto adalah nama dari penulis karya ilmiah ini. Lahir di Bandar Lampung pada 26 Oktober 2001. Anak bungsu dari Bapak Suwardi dan Ibu Gamen ini memiliki 4 orang kakak laki-laki. Penulis menyelesaikan pendidikan formalnya yang dimulai dari SD Negeri 2 Kedamaian lulus pada tahun 2014, dilanjutkan ke SMP Pajajaran yang lulus pada tahun 2017, lalu melanjutkan sekolah menengah atas di SMK Negeri 7 Bandar Lampung dengan mengambil jurusan Multimedia. Pada tahun 2020 setelah menyelesaikan sekolah menengah atas, penulis melanjutkan Pendidikan tinggi di Universitas Lampung dan mengambil jurusan Sosiologi di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik.

Dalam dunia perkuliahan, penulis terbilang cukup aktif berorganisasi khususnya di Himpunan Mahasiswa Jurusan Sosiologi. Tahun 2021 menjadi anggota Bidang Dana dan Usaha, lalu pada tahun 2022 menjadi Sekretaris Bidang Dana dan Usaha, kemudian di tahun 2023 penulis dipercaya untuk menjadi Sekretaris Umum HMJ Sosiologi Kabinet Nawasena. Di tahun 2023 penulis juga melaksanakan pengabdian masyarakat melalui program KKN di Desa Serupa Indah Kecamatan Pakuan Ratu Kabupaten Way Kanan. Di tahun yang sama, penulis juga melaksanakan PKL/Magang selama 6 bulan di Dinas Pemuda dan Olahraga dan mendapat tugas di Bidang Pembudayaan Olahraga.

MOTTO

“hidup seperti ikan, biar ngantuk tetap melek”

(Mahesa Yowanda)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim Alhamdulillah rabbi 'alamin

Puji Syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan nikmat, kesehatan, rahmat serta hidayah sehingga penulis memiliki kesempatan untuk menyelesaikan skripsi ini sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana sehingga penulis dapat mempersembahkan tulisan ini sebagai tanda terima kasih dan kasih sayang kepada:

Keluarga

Terima kasih kepada kedua orang tua penulis yang selalu dan senantiasa memberi semangat serta doa kepada penulis. Terima kasih juga kepada semua kakak, mba ipar dan keponakan penulis yang telah memberikan dukungan dan semangat kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Bapak Ibu Dosen

Terima kasih atas bimbingan, arahan, serta motivasi yang diberikan. Ilmu dan pengalaman yang penulis dapat dari Bapak Ibu Dosen sangat berharga.

Teman-Teman

Terima kasih untuk seluruh teman seperjuangan di Jurusan Sosiologi. Terima kasih telah memberikan dukungan, motivasi, serta memberi bantuan ketika penulis membutuhkannya.

SANWACANA

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Persepsi dan Sikap Pemuda Terhadap Judi Online (Studi pada Masyarakat Kelurahan Tanjung Baru Kota Bandar Lampung)." Penyusunan skripsi ini menjadi salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana dari Jurusan Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik di Universitas Lampung.

Dalam prosesnya, penulis mendapat banyak bimbingan serta motivasi dari berbagai pihak. Maka dari itu pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang sudah membantu penulis dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang senantiasa melimpahkan ridho serta keberkahan ilmunya, yang telah memberikan penulis kesehatan, kekuatan serta kemampuan dalam menyelesaikan proses penyusunan skripsi ini.
2. Kepada keluarga penulis. Kedua orang tua yang senantiasa memberikan doa dan semangat kepada penulis. Kepada 3 orang kakak penulis, Kak Erwin, kak Angga dan Kak Aji yang sudah memberikan dukungan moral dan finansial kepada penulis sehingga penulis bisa menyelesaikan kuliah dengan baik dan lancar.
3. Ibu Dr. Bartoven Vivit Nurdin, M. Si. selaku ketua Jurusan Sosiologi Universitas Lampung.
4. Bapak Damar Wibisono, S.Sos., M.A selaku Sekretaris Jurusan Sosiologi Universitas Lampung
5. Bapak Drs. Pairul Syah, M.H. selaku dosen Pembimbing skripsi. Terima kasih penulis ucapkan kepada Bung Pay yang sudah banyak meluangkan waktunya untuk membimbing penulis dengan penuh kesabaran sehingga

penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Semoga Allah SWT selalu memberikan kesehatan dan semoga kebaikan Bung Pay dibalas oleh Allah SWT aamiin.

6. Ibu Dra. Anita Damayantie, M.H. selaku dosen penguji dalam skripsi ini. Terima kasih untuk masukan, saran dan nasihat yang telah diberikan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Semoga Allah SWT selalu memberikan ibu kesehatan dan semoga kebaikan ibu dibalas oleh Allah SWT aamiin.
7. Ibu Dr. Dra. Handi Mulyaningsih, M.Si selaku dosen pembimbing akademik yang telah memberikan dukungan dan masukan dari awal menjadi mahasiswa hingga penulis menyelesaikan kuliah, semoga ibu selalu diberikan kesehatan oleh Allah SWT aamiin.
8. Pak Guntur, Pak Aziz, dan Pak Junaidi selaku dosen pembimbing non akademik yang telah banyak memberi pelajaran dan pengalaman kepada penulis baik dalam hal perkuliahan maupun hal di luar perkuliahan. Semoga ilmu yang sudah bapak-bapak berikan pada penulis, dapat bermanfaat baik bagi penulis maupun bagi masyarakat banyak.
9. Segenap dosen di Jurusan Sosiologi FISIP Universitas Lampung yang telah berbagi ilmu dan pengalaman selama proses perkuliahan. Serta staff administrasi Jurusan Sosiologi, Mas Edi dan Mas Daman serta staff administrasi FISIP yang telah membantu melayani keperluan penulis selama proses perkuliahan.
10. Seluruh pegawai dan staf Dinas Pemuda dan Olahraga Provinsi Lampung khususnya Bidang Pembudayaan yang telah membantu penulis menimba pengalaman di luar kampus.
11. Masyarakat dan perangkat Desa Serupa Indah Kecamatan Pakuan Ratu Kabupaten Way Kanan yang mau membantu penulis dalam melaksanakan KKN. Terima kasih khususnya penulis sampaikan kepada Pak Eko dan Bu Rina yang bersedia dengan ikhlas memberikan rumahnya sebagai tempat tinggal selama penulis melaksanakan KKN di sana.
12. Terima kasih kepada teman-teman Jurusan Sosiologi angkatan 2020 yang telah berbagi ilmu, pengalaman dan kebersamaan selama proses

perkuliahan hingga proses wisuda. Semoga silaturahmi kita bisa selalu terjaga, baik sekarang maupun kedepannya dan semoga kita semua bisa menjadi orang sukses aamiin.

13. Teman-teman dekat penulis (setidaknya yang penulis rasa dekat), orang-orang yang selama 6 tahun ini mengisi hari-hari penulis, baik dalam rangka mengerjakan tugas, kegiatan organisasi, atau hanya sekedar *nongkrong* saja. Sebagai bentuk terima kasih, penulis akan menyebutkan namanya satu persatu; Daffa, Irfan, Rizki, Aldi, Bagus, Doni, Ferdi, Gilar, Rohmad, Alfaruq, Azzam, Fabrizio, Alfianto, Calvin, Wahyu, Aca, Defita, Maya, Aliya, Mesi, Wulan, Nurul.
14. HMJ Sosiologi Periode 2022 Kabinet Bestari Muda, terima kasih kepada Kak Fikri selaku Ketua Umum, Kak Rafi selaku Sekretaris Umum, Kak Eliya selaku Bendahara Umum dan Kak Nadila selaku Kabid Danus serta seluruh jajaran presidium.
15. HMJ Sosiologi Periode 2023 Kabinet Nawasena. Terima kasih kepada ketua umum, bendahara umum, kabid & sekbid masing-masing bidang, serta seluruh anggota HMJ Kabinet Nawasena yang namanya tidak bisa saya sebutkan satu persatu.
16. Teman-Teman KKN. Farhan, Faldy, Lintang, Ambar, Dhea, Lisa.
17. Terima kasih untuk aku.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, baik dalam materi pembahasan, tata bahasa, tata penulisan, dan tidak terlepas dari berbagai hambatan serta kesulitan dalam prosesnya. Dengan kerendahan hati, penulis siap menerima kritik dan saran yang membangun dari pembaca. Penulis juga berharap agar tulisan ini bisa memberikan manfaat baik bagi penulis sendiri maupun pembaca pada umumnya.

Bandar Lampung, 3 Juni 2026

Penulis,

Andika Pranoto

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR ISI	i
DAFTAR TABEL	iv
DAFTAR GAMBAR	v
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian	6
1.5 Kerangka Berpikir	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	11
2.1 Tinjauan Tentang Persepsi	11
2.1.1 Pengertian Persepsi	11
2.1.2 Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Persepsi	11
2.1.3 Jenis-Jenis Persepsi	12
2.1.4 Distorsi Dalam Persepsi	13
2.1.4 Indikator Persepsi	13
2.2 Tinjauan Tentang Judi Online	14
2.2.1 Jenis-Jenis Judi Online	14
2.2.2 Istilah-Istilah Dalam Judi Online	18
2.3 Tinjauan Tentang Pemuda	20
2.4 Tinjauan Tentang Sikap	22
2.4.1 Pengertian Sikap	22
2.4.2 Struktur Sikap	23
2.4.3 Tingkatan Sikap	24
2.5 Landasan Teori	25
2.5.1 Teori Interaksionisme Simbolik	25
2.6 Penelitian Terdahulu	26
BAB III METODE PENELITIAN	29
3.1 Tipe Penelitian	29
3.2 Fokus Penelitian	30
3.3 Lokasi Penelitian	30
3.4 Informan Penelitian	31
3.5 Jenis Sumber Data	31
3.6 Teknik Pengumpulan Data	32
3.7 Teknik Analisis Data	33

BAB IV GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN	34
4.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian	34
4.2 Geografi dan Batas Wilayah	35
4.3 Topografi dan Kondisi Fisik	35
4.4 Kependudukan	36
4.5 Sarana Pendidikan, Kesehatan, dan Keagamaan	42
4.6 Potensi Dasar Kelurahan	43
BAB V HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	45
5.1 Hasil Penelitian.....	45
5.2 Informan Penelitian	45
5.3 Persepsi Pemuda Di Kelurahan Tanjung Baru Terhadap Judi Online ...	48
5.4 Jenis Persepsi Pemuda terhadap Judi Online	64
5.5 Sikap Yang Ditunjukkan Oleh Pemuda Terhadap Judi Online.....	72
a. Komponen Sikap Kognitif	73
b. Kmpinan Sikap Afektif	80
c. Komponen Sikap Konatif	87
5.6 Pembahasan	97
5.6.1 Konsep Teori Interaksionisme Simbolik.....	97
5.6.2 Kesenjangan antara Pengetahuan, Perasaan, dan Tindakan.....	101
5.6.3 Implikasi Teoritis dan Praktis	103
5.6.4 Perbandingan dengan Penelitian Terdahulu.....	104
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN.....	105
6.1 Kesimpulan.....	105
6.2 Saran	107
DAFTAR PUSTAKA.....	109

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1 Penelitian Terdahulu	26
Tabel 2 Jumlah Penduduk Menurut Golongan Umur dan Jenis Kelamin.....	36
Tabel 3 Jumlah Penduduk Menurut Agama dan Jenis Kelamin.....	37
Tabel 4 Jumlah Penduduk Menurut Pekerjaan dan Jenis Kelamin	38
Tabel 5 Jumlah Penduduk Menurut Tingkat Pendidikan dan Jenis Kelamin...	40
Tabel 6 Karakteristik Informan Penelitian	45
Tabel 7 Penerimaan / Rangsangan / Stimulus	53
Tabel 8 Pengolahan dan Evaluasi Stimulus	58
Tabel 9 Reaksi dan Interpretasi	63
Tabel 10 Klasifikasi Jenis Persepsi Informan	71
Tabel 11 Komponen Sikap Kognitif.....	78
Tabel 12 Komponen Sifat Afektif	85
Tabel 13 Komponen Sifat Konatif	92
Tabel 14 Analisis 3 Komponen Sikap	94

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1 Kerangka Berpikir	10
Gambar 2 Contoh Judi Kasino Online	15
Gambar 3 Contoh Judi Olahraga Online	15
Gambar 4 Contoh Judi Togel Online.....	16
Gambar 5 Contoh Judi Sabung Ayam Online	17
Gambar 6 Contoh Judi Poker Online	17

BAB I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan yang semakin pesat telah mengakibatkan berbagai perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan manusia. Globalisasi, yang merupakan salah satu dampak dari kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan, memberikan kontribusi besar terhadap kehidupan masyarakat di tingkat global. Kemudahan dalam melakukan komunikasi jarak jauh kini dapat diakses secara luas berkat kemunculan teknologi komunikasi yang semakin modern. Proses globalisasi tersebut telah melahirkan suatu fenomena sosial yang mengubah pola komunikasi konvensional, serta menciptakan realitas baru di ranah digital yang saat ini dikenal sebagai internet. Internet berkembang secara pesat dan kemudian melembaga sebagai bagian dari budaya masyarakat modern. Terminologi “budaya” digunakan karena melalui internet, berbagai aktivitas sosial seperti berinteraksi, berkreasi, dan bertindak dapat dilakukan secara intensif, tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu. Munculnya internet juga membentuk suatu lingkungan virtual yang berdiri sendiri, yang umumnya dikenal sebagai dunia maya.

Kemudahan yang didapat manusia dari perkembangan teknologi internet tidak hanya dimanfaatkan untuk hal yang positif saja. Kemudahan yang ditawarkan oleh internet justru dapat dimanfaatkan untuk melakukan berbagai bentuk tindak kejahatan, seperti pengancaman, pencurian, pencemaran nama baik, penyebaran konten pornografi, perjudian, penipuan, hingga tindak pidana terorisme. Dengan tingkat kreativitas yang tinggi serta pemanfaatan metode-metode yang semakin canggih, para pengguna internet kemudian mampu menciptakan berbagai jenis situs permainan elektronik yang dikenal sebagai game online. Situs-situs tersebut dapat

diakses secara mudah oleh seluruh pengguna internet. Dalam beberapa tahun terakhir, game online telah mengalami perkembangan yang sangat pesat dan luas.

Seiring dengan berkembangnya teknologi yang semakin canggih, game online yang mulanya hanya berupa permainan saja, lalu kemudian dikembangkan lagi menjadi sebuah model permainan yang bisa menghasilkan uang bagi para pemainnya atau yang kita kenal dengan istilah judi online. Para pengguna internet bisa dengan mudah mengakses situs-situs yang menyediakan permainan-permainan judi tersebut. Lahirnya permainan judi online sebagai salah satu perkembangan teknologi yang negatif di bidang elektronik harus disikapi dari berbagai sudut pandang sebab dampaknya dikembalikan lagi kepada para penggunanya.

Perjudian merupakan sebuah permainan yang banyak disukai oleh masyarakat sebab dianggap dapat memberikan keuntungan secara instan. Padahal perjudian merupakan suatu kegiatan yang bertolak belakang dengan norma hukum dan agama, juga memiliki pengaruh buruk terhadap siapa pun yang memainkannya. Akan tetapi permainan jenis ini masih eksis dalam kehidupan masyarakat. Dahulu perjudian hanya dilakukan oleh kalangan orang dewasa saja, namun disaat sudah berubah bentuk menjadi online dan dapat diakses dengan mudah oleh semua orang, kini perjudian sudah menjelajahi hampir semua lapisan masyarakat, baik anak-anak, pelajar, mahasiswa, remaja, dewasa bahkan tidak menutup kemungkinan ada yang melakukan perjudian di kalangan wanita. Berdasarkan pemberitaan Liputan6.com, Kepala Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) menyatakan bahwa dapat diidentifikasi sekitar 2.761.828 masyarakat, atau sekitar 2,7 juta orang, yang terlibat dalam permainan judi online pada periode 2017–2022. Mayoritas dari jumlah tersebut, yaitu sebanyak 2.190.447 orang (sekitar 2,1 juta), bermain judi online dengan nominal kecil (di bawah Rp100.000) dan berasal dari golongan masyarakat berpenghasilan rendah. Profil para pemain tersebut meliputi kalangan pelajar, mahasiswa, buruh, petani, ibu rumah tangga, serta pegawai swasta, dan kelompok pekerja lain dengan tingkat pendapatan terbatas.

Menurut Kepala Pelayanan Departemen Psikiatri Rumah Sakit Cipto Mangunkusumo (RSCM), Dr. Kristiana Siste, sebagaimana dikutip dari Tempo.co, jumlah pasien korban judi online mengalami peningkatan selama tahun 2024.

Peningkatan tersebut terjadi baik pada pasien rawat jalan maupun rawat inap. Dari bulan Januari hingga Oktober 2024, total pasien rawat jalan di RSCM yang didiagnosis akibat kecanduan judi online mencapai 126 orang, atau meningkat sekitar dua kali lipat dibandingkan dengan total kasus serupa pada tahun 2023.

Pasien korban kecanduan judi online yang dirawat inap umumnya mengalami kekambuhan secara berulang. Biasanya, jika seorang individu kembali bermain judi online sebanyak tiga kali, maka dipertimbangkan untuk menjalani rehabilitasi melalui rawat inap. Secara umum, rata-rata usia pasien korban judi online yang dirawat di RSCM berasal dari kelompok usia produktif, yaitu berkisar antara 18 hingga 35 tahun.

Aktifitas judi yang awalnya dilakukan secara langsung seperti memasang pada bandar, memiliki resiko tertangkap lebih tinggi. Resiko ini berkurang dengan lahirnya model baru permainan ini melalui teknologi internet atau bisa disebut secara online. Perjudian online ini mempunyai beberapa kelebihan jika dibandingkan dengan judi konvensional, seperti mudahnya akses, sulit dilacak, dan bisa menghindari penangkapan oleh penegak hukum. Selain itu, judi online juga mempunyai banyak pilihan permainan yang ditawarkan dengan berbagai macam keuntungan, jenis tersebut adalah berupa togel, slot, judi bola, kasino, tembak ikan, poker online, serta domino online.

Banyaknya variasi permainan yang ditawarkan serta kemudahan yang tersedia dalam judi online menyebabkan semakin meningkatnya ketergantungan masyarakat terhadap aktivitas tersebut. Akses yang mudah memungkinkan individu untuk bermain kapan saja dan di mana saja, tanpa terbatas oleh ruang dan waktu. Selain faktor kemudahan akses, judi online juga dinilai menawarkan rasa aman karena relatif sulit terlacak oleh pihak berwajib, sehingga hal ini turut mendorong meningkatnya minat masyarakat untuk terus bermain judi online.

Judi merupakan salah satu kebiasaan masyarakat yang termasuk dalam kategori tindak kejahatan. Aktivitas ini digolongkan sebagai bentuk penyimpangan sosial karena dalam permainannya para pemain rela mengorbankan harta benda yang sebenarnya dapat dimanfaatkan untuk keperluan yang lebih bermanfaat. Pemain

judi umumnya menjadi lalai dan terjebak dalam lamunan untuk memperoleh uang dalam jumlah besar secara instan, meskipun hasil tersebut bersifat tidak pasti.

Indonesia merupakan negara yang secara tegas menolak praktik perjudian, sehingga segala bentuk aktivitas yang berkaitan dengan judi dianggap ilegal dan dapat dikenai sanksi hukum. Menurut ketentuan perundang-undangan di Indonesia, dalam Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian, serta Pasal 27 ayat (2) UU ITE, setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, atau membuat dapat diakses informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memuat muatan perjudian dapat diancam hukuman pidana penjara paling lama 10 tahun dan/atau denda paling banyak Rp10.000.000.000, sebagaimana diatur dalam Pasal 45 ayat (3) UU Nomor 1 Tahun 2024.

Judi dilarang oleh negara sampai taraf tertentu karena konsekuensi sosial yang buruk, judi memberikan dampak kurang baik terhadap moral dan sikap masyarakat, termasuk kepada generasi baru. Dapat dilihat dari berita-berita yang ada di media, betapa banyak korban judi online yang mengalami kerugian dari judi online ini. Kerugian yang diterima para pemain judi online tidak hanya dalam bentuk kerugian finansial saja, kesehatan mental para pelaku juga dapat terganggu sebab mereka akan mengalami gangguan seperti stres, kecemasan, dan depresi karena tidak bisa mengendalikan perilaku mereka (Dedy & Dany, 2023). Judi online juga bisa berdampak buruk pada kesehatan fisik. Stres dan kecemasan yang muncul akibat judi online bisa mengganggu tidur. Kualitas tidur yang tidak baik bisa mengarah pada masalah kesehatan fisik, seperti kelelahan, penurunan sistem kekebalan tubuh, dan masalah kesehatan mental lain. Hubungan sosial juga dapat terganggu jika seseorang kecanduan judi online, sebab ketika seseorang ketagihan judi online, maka teman, keluarga, atau pasangan mungkin merasa risih dengan perilaku penjudi yang terus-menerus berfokus pada perjudian (Rina, 2021). Dan yang paling fatal adalah sampai bunuh diri. Di awal bulan Maret 2024 ada seorang supir truk asal Lampung yang nekat bunuh diri di jalan tol, motif supir ini bunuh diri diduga akibat stres karena banyak kehilangan uang karena bermain judi online (Kompas.com).

Di Kelurahan Tanjung Baru Kecamatan Kedamaian Kota Bandar Lampung, judi online melahirkan fenomena yang mengakibatkan candu baru di kalangan masyarakat khususnya di kalangan pemuda, dimana yang awalnya hanya sebatas coba-coba untuk mendapatkan kemenangan, namun hal ini malah memacu hasrat untuk mengulangnya dengan uang taruhan yang lebih besar dan lebih besar lagi dengan pemikiran jika semakin banyak uang yang dipertaruhkan maka akan semakin besar juga kemenangan dan hasil yang akan didapatkan oleh pemain. Judi online bisa dimainkan dimanapun dan kapanpun, sejumlah uang yang dipakai sebagai bahan taruhan yang ada di rekening tabungan pelaku, dan smartphone serta jaringan internet yang dipakai sebagai sarana untuk menjalankan aplikasi atau mengakses situs-situs untuk melakukan judi online.

Masyarakat di Kelurahan Tanjung Baru memang sedang marak-maraknya dengan judi online, di setiap tempat bisa dilihat perkumpulan orang mulai dari remaja hingga dewasa yang duduk berkelompok sampai larut, bahkan sampai subuh. Mereka bermain judi online tanpa mengenal waktu, rela menghabiskan waktu berjam-jam hanya untuk duduk di depan HP untuk bermain judi online. Sebenarnya hal ini sangat disayangkan, sebab pada dasarnya pemuda merupakan harapan masyarakat, pemudalah yang dapat membawa perubahan di dalam masyarakat, seharusnya pemuda dapat mengisi waktu luang untuk mengimplementasikan sebuah program yang dapat bermanfaat untuk masyarakat luas dan dapat membawa kemajuan bagi masyarakat.

Berdasarkan observasi awal di Kelurahan Tanjung Baru, peneliti menemukan banyak pemuda yang bermain judi online, bisa menghabiskan waktu sekitar 2-4 jam di waktu malam bahkan hingga dini hari, padahal jam tersebut seharusnya dapat dimanfaatkan untuk tidur dan istirahat. Sebagian dari masyarakat yang bermain judi online ialah kalangan pemuda yang masih berusia belasan tahun sampai dua puluhan tahun. Tipe judi online yang banyak dimainkan adalah judi slot dan judi bola atau sering disebut *parlay*.

Berdasarkan beberapa fakta di atas, maka persoalan judi online merupakan suatu permasalahan yang bisa berdampak sangat negatif untuk masyarakat dan sekaligus bisa menghancurkan masa depan anak-anak muda di Kelurahan Tanjung Baru.

Karena demikian peneliti tertarik untuk mengkaji lebih dalam tentang persoalan judi online ini.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di latar belakang, maka dapat dikaji rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah persepsi pemuda di Kelurahan Tanjung Baru terhadap judi online?
2. Bagaimanakah sikap yang ditunjukkan oleh pemuda di Kelurahan Tanjung Baru terhadap judi online setelah mengetahui banyak korban akibat judi online?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui persepsi pemuda Kelurahan Tanjung Baru terhadap judi online.
2. Untuk mengetahui sikap yang ditunjukkan oleh pemuda Kelurahan Tanjung Baru terhadap judi online setelah mengetahui banyak korban akibat judi online.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a) Penelitian ini memberikan kontribusi teoritis dengan mengkaji dan memperluas pemahaman mengenai persepsi dan sikap pemuda terhadap fenomena judi online dalam konteks kehidupan sosial masyarakat.
 - b) Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian ilmu sosiologi, khususnya dalam bidang sosiologi perilaku menyimpang dengan

memberikan bukti empiris mengenai bagaimana teknologi digital turut membentuk pola perilaku dan persepsi generasi muda.

c) Penelitian ini berkontribusi pada pengembangan Teori Interaksionisme Simbolik dalam konteks fenomena sosial berbasis digital, dengan menunjukkan bagaimana simbol-simbol yang terbentuk dalam dunia judi online memengaruhi pembentukan makna, identitas diri (self), dan sikap sosial pemuda.

d) Penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi akademik bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengkaji permasalahan judi online dari sudut pandang sosiologi, psikologi sosial, maupun ilmu komunikasi, serta membuka peluang bagi pengembangan penelitian serupa di lokasi atau konteks yang berbeda.

e) Hasil penelitian ini diharapkan mampu memperkuat landasan ilmiah bagi perumusan kebijakan sosial dalam upaya pencegahan dan penanggulangan kecanduan judi online di kalangan pemuda, khususnya di wilayah perkotaan seperti Kota Bandar Lampung.

2. Manfaat Praktis

a) **Bagi Masyarakat Umum**

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran dan pemahaman masyarakat, khususnya warga Kelurahan Tanjung Baru Kota Bandar Lampung, mengenai bahaya dan dampak negatif judi online baik dari sisi finansial, kesehatan mental, maupun hubungan sosial, sehingga masyarakat dapat lebih waspada dan berhati-hati terhadap fenomena tersebut.

b) **Bagi Pemuda**

Penelitian ini diharapkan mampu membuka wawasan dan menumbuhkan kesadaran kritis para pemuda mengenai risiko kecanduan judi online, serta mendorong mereka untuk mengisi waktu luang dengan kegiatan yang lebih produktif dan bermanfaat bagi diri sendiri maupun lingkungan sekitarnya.

c) Bagi Pemerintah dan Aparat Penegak Hukum

Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan masukan bagi pemerintah daerah, Satuan Polisi Pamong Praja (Satpol PP), maupun aparat kepolisian dalam merancang program pencegahan, sosialisasi, dan penegakan hukum yang lebih efektif terhadap penyebaran judi online di tingkat kelurahan dan kecamatan.

d) Bagi Orang Tua dan Keluarga

Penelitian ini memberikan gambaran nyata tentang kondisi pemuda yang terlibat judi online di lingkungan perkotaan, sehingga orang tua dan keluarga dapat lebih peka terhadap perubahan perilaku anak, serta mengambil langkah preventif yang tepat sejak dini.

1.5 Kerangka Berpikir

Penelitian ini berangkat dari fenomena judi online yang semakin marak terjadi di tengah masyarakat sebagai dampak dari perkembangan teknologi internet yang pesat. Fenomena judi online tidak hanya berhenti sebagai permasalahan individual, melainkan telah menimbulkan berbagai korban dengan kerugian yang meliputi tiga dimensi utama, yakni kerugian finansial, gangguan kesehatan mental, serta kerusakan hubungan sosial.

Di Kelurahan Tanjung Baru Kecamatan Kedamaian Kota Bandar Lampung, fenomena ini secara khusus menjangkiti kalangan pemuda. Para pemuda yang seharusnya menjadi agen perubahan justru terjebak dalam aktivitas judi online yang berdampak negatif terhadap masa depan mereka. Kondisi inilah yang mendorong peneliti untuk mengkaji lebih dalam bagaimana pemuda yang terlibat langsung sebagai pemain judi online memandang dan bersikap terhadap fenomena tersebut.

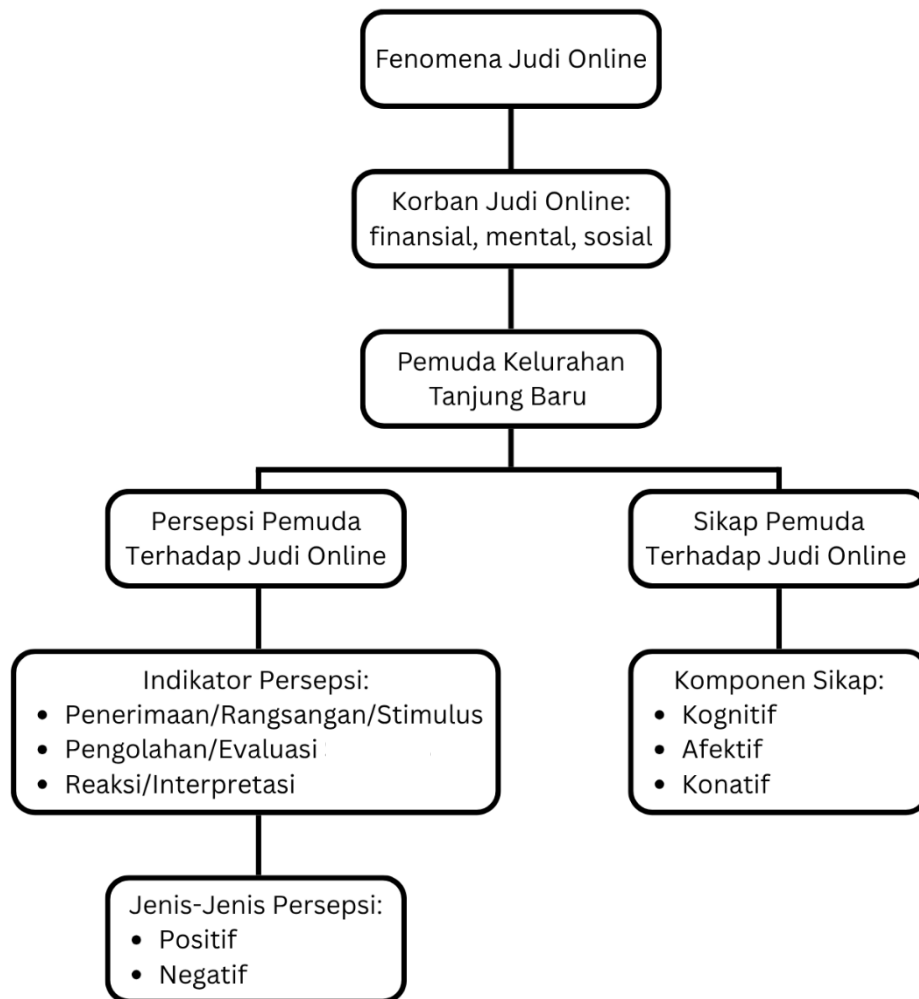
Berdasarkan permasalahan di atas, penelitian ini berfokus pada dua variabel utama, yaitu persepsi dan sikap pemuda Kelurahan Tanjung Baru terhadap judi online.

Variabel pertama adalah persepsi pemuda terhadap judi online. Persepsi dalam penelitian ini ditelusuri menggunakan tiga indikator menurut Sunaryo (2013), yaitu: pertama, penerimaan rangsangan atau stimulus, yakni bagaimana pemuda pertama kali mengenal dan menerima informasi tentang judi online melalui pengalaman

inderawi mereka; kedua, pengolahan atau evaluasi stimulus, yakni bagaimana pemuda memproses dan mengevaluasi informasi tentang judi online berdasarkan pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki; dan ketiga, reaksi atau interpretasi, yakni bagaimana pemuda memaknai dan merespons fenomena judi online dalam kehidupan mereka. Hasil dari proses persepsi tersebut kemudian dikategorikan ke dalam dua jenis persepsi menurut Irwanto (dalam Walgito, 2010), yaitu persepsi positif apabila penilaian pemuda selaras dengan pengetahuan tentang judi online, dan persepsi negatif apabila penilaian pemuda tidak selaras dengan pengetahuan yang ada.

Variabel kedua adalah sikap pemuda terhadap judi online. Sikap dalam penelitian ini dianalisis menggunakan tiga komponen struktur sikap menurut Darmiyati Zuchdi, yaitu: pertama, komponen kognitif, yang mencakup persepsi, keyakinan, dan pengetahuan pemuda tentang judi online; kedua, komponen afektif, yang mencakup perasaan dan reaksi emosional pemuda terhadap judi online, baik berupa penilaian positif maupun negatif; dan ketiga, komponen konatif, yang mencakup kecenderungan atau tendensi pemuda untuk bertindak berkenaan dengan judi online sebagai objek sikapnya.

Rangkaian pemikiran dalam penelitian ini disajikan dalam bentuk skema sebagaimana tergambar pada Gambar 1 berikut:



Gambar 1. Kerangka Berpikir.

Sumber: Hasil Olahan Peneliti (2026)

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Tentang Persepsi

2.1.1 Pengertian Persepsi

Menurut Stephen P. Robbins (2005), persepsi merupakan suatu proses yang dilalui individu untuk mengorganisasi dan menafsirkan kesan-kesan yang ditangkap oleh indera mereka, sehingga mampu memberikan makna terhadap lingkungan sekitarnya. Sementara itu, Kinicki dan Kreitner (2003), sebagaimana dikutip oleh Maropen Simbolon (2007), menjelaskan persepsi sebagai proses kognitif yang dialami setiap individu dalam memahami informasi mengenai lingkungan, baik melalui penglihatan, pendengaran, perasaan, penghayatan, maupun penciuman.

Kunci untuk memahami persepsi terletak pada kesadaran bahwa persepsi merupakan suatu penafsiran yang bersifat unik terhadap suatu situasi, bukan sekadar pencatatan objektif mengenai realitas situasi tersebut. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa persepsi adalah proses pemahaman dalam memilih suatu objek atau peristiwa melalui kerja panca indra, yang kemudian menghasilkan suatu interpretasi atau kesimpulan tertentu.

2.1.2 Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Persepsi

Menurut Nugroho J. Setiadi sebagaimana dikutip oleh Dewi Larasati (2019), faktor-faktor yang memengaruhi persepsi meliputi penglihatan dan karakteristik sasaran yang diterima oleh individu. Tanggapan yang muncul terhadap suatu rangsangan dipengaruhi oleh sifat-sifat pribadi individu yang mengamati atau mengalami rangsangan tersebut. Beberapa sifat yang dapat memengaruhi persepsi, antara lain:

- 1) Sikap, yaitu faktor yang memengaruhi apakah tanggapan individu terhadap suatu objek bersifat positif atau negatif.
- 2) Motivasi, yaitu kekuatan pendorong yang mendasari perilaku dan sikap tindakan yang dilakukan oleh individu.
- 3) Minat, yaitu salah satu faktor yang membedakan penilaian individu terhadap suatu objek, yang menjadi dasar bagi munculnya rasa suka atau tidak suka terhadap objek tersebut.
- 4) Pengalaman masa lalu, yaitu pengaruh dari peristiwa atau situasi yang pernah dialami, sehingga individu cenderung menarik kesimpulan yang serupa dengan apa yang pernah dilihat atau didengar sebelumnya.
- 5) Harapan, yaitu faktor yang memengaruhi persepsi dalam proses pengambilan keputusan, sehingga individu cenderung menolak gagasan, ajakan, atau tawaran yang tidak sesuai dengan apa yang diharapkan.

2.1.3 Jenis-Jenis Persepsi

Menurut Irwanto, sebagaimana dikutip oleh Bimo Walgito dalam buku berjudul *Pengantar Psikologi*, hasil persepsi dapat dikelompokkan menjadi dua jenis, yaitu:

1. Persepsi positif, yaitu persepsi yang menggambarkan pengetahuan dan tanggapan yang selaras dengan objek yang dipersepsikan, serta diikuti oleh upaya untuk memanfaatkan atau memanfaatkan objek tersebut.
2. Persepsi negatif, yaitu persepsi yang mewakili pengetahuan dan tanggapan yang tidak selaras dengan objek persepsi, sehingga individu cenderung menolak atau menentang segala bentuk gagasan atau tindakan yang berkaitan dengan objek tersebut.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa suatu persepsi dikategorikan sebagai persepsi positif apabila sesuai dengan pengetahuan dan penilaian individu terhadap objek, sedangkan persepsi dikatakan negatif jika tidak sesuai atau bertentangan dengan pengetahuan dan harapan yang dimiliki individu terhadap objek tersebut.

2.1.4 Distorsi Dalam Persepsi

Schermerhorn, Hunt, Osborn yang dikutip oleh Maropen Simbolon (2007) membagi distorsi persepsi ke dalam 6 bagian, yaitu:

- 1) *Stereotip atau prototipe*, yaitu kecenderungan individu untuk menggeneralisasi persepsi terhadap orang atau objek berdasarkan informasi umum atau kategori tertentu.
- 2) *Halo effect*, yaitu kecenderungan untuk membentuk keseluruhan pandangan terhadap seseorang atau suatu situasi hanya berdasarkan satu atribut atau satu informasi yang dominan.
- 3) *Selective perception*, yaitu kecenderungan untuk hanya memperhatikan dan menilai aspek aspek tertentu dari suatu situasi atau individu yang sesuai dengan kepercayaan, nilai, dan kebutuhan pribadi.
- 4) *Projection*, yaitu kecenderungan untuk menempatkan atribut, sikap, atau motif diri sendiri pada orang lain sebagai dasar dalam membentuk persepsi terhadap mereka.
- 5) *Contrast effects*, yaitu kecenderungan untuk menilai sifat seseorang relatif terhadap orang lain, dengan cara membandingkannya pada rangking yang lebih tinggi atau lebih rendah dalam karakteristik yang sama.
- 6) *Self fulfilling prophecies*, yaitu kecenderungan untuk mengantisipasi suatu kejadian tertentu, dan kemudian secara tidak sadar menciptakan kondisi atau perilaku yang justru mewujudkan harapan atau ekspektasi tersebut menjadi kenyataan

2.1.5 Indikator Persepsi

Untuk mengukur variabel persepsi dalam penelitian kualitatif ini, peneliti menggunakan indikator persepsi menurut Sunaryo (2013), yang terdiri dari tiga indikator, yaitu:

- **Penerimaan/Rangsangan/Stimulus:** Bagaimana individu pertama kali menerima informasi tentang suatu objek melalui panca indera

- Pengolahan/Evaluasi Stimulus: Bagaimana individu memproses dan mengevaluasi informasi yang diterima berdasarkan pengalaman dan pengetahuan
- Reaksi/Interpretasi: Bagaimana individu menafsirkan dan merespons objek yang dipersepsikan

2.2 Tinjauan Tentang Judi Online

Judi merupakan suatu bentuk permainan di mana para pemain memasang taruhan untuk memilih satu opsi dari sejumlah alternatif yang tersedia, di mana hanya satu pilihan yang dinyatakan benar dan berstatus sebagai pemenang. Pemain yang dinyatakan kalah dalam taruhan wajib menyerahkan taruhan yang telah dipasang kepada pihak pemenang. Aturan dan besaran taruhan ditetapkan terlebih dahulu sebelum permainan atau pertandingan dimulai.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), judi didefinisikan sebagai permainan yang menggunakan uang atau barang berharga sebagai taruhan. Judi online, dalam konteks modern, merujuk pada praktik perjudian yang dilakukan melalui media elektronik dengan memanfaatkan akses internet sebagai sarana penyelenggaraan dan perantara transaksi.

2.2.1 Jenis-Jenis Judi Online

Dikutip dari situs Tempo.co, judi online dapat dikategorikan berdasarkan jenis permainannya. Berikut beberapa kategori yang marak ditemui:

1) Judi Kasino Online

Kategori ini meliputi berbagai jenis permainan seperti slot, roulette, blackjack, dan baccarat yang biasa ditemukan dalam kasino online. Dengan tampilan animasi yang menarik dan efek suara yang cenderung menyesatkan, desain permainan tersebut dirancang untuk membuat pemain betah berlama-lama dan terus menerus melakukan pengisian saldo (deposit) selama bermain.



Gambar 2. Contoh Judi Kasino Online

2) Judi Olahraga Online

Para pemain dapat memasang taruhan pada hasil pertandingan olahraga, baik tingkat lokal maupun internasional. Berbagai cabang olahraga seperti sepak bola, bola basket, bulu tangkis, hingga kompetisi *esports* menjadi sarana taruhan yang diminati. Bentuk aktivitas seperti ini berpotensi memicu praktik kecurangan dan pengaturan skor demi mengamankan keuntungan bagi para operator judi online.

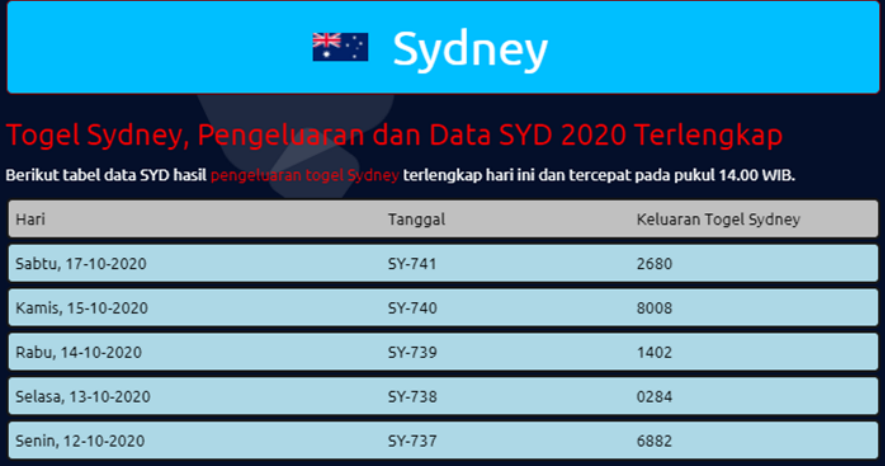
Match	1X2	Draw	Mix Parlay
Juventus vs Lyon	1.50	2.03	2.50
Valencia vs Basel	1.0	2.08	2.50
Sevilla vs Porto	0.50	1.91	2.50
Benfica vs AZ Alkmaar	1.15	1.88	2.50

Gambar 3. Contoh Judi Olahraga Online

3) Judi Togel Online

Judi togel (toto gelap), yaitu bentuk permainan yang menebak angka hasil undian, kini hadir dalam versi daring melalui internet. Pemain dapat dengan mudah memilih kombinasi angka dan memasang taruhan secara virtual melalui perangkat digital.

Judi togel online menawarkan ilusi kemenangan yang instan namun disertai risiko yang sangat tinggi, karena pada dasarnya praktik ini berlandaskan pada faktor keberuntungan semata, bukan pada kemampuan atau strategi tertentu.



The image shows a screenshot of a website for Sydney Togel. At the top, there is a blue header with the Australian flag and the word "Sydney". Below this, the text "Togel Sydney, Pengeluaran dan Data SYD 2020 Terlengkap" is displayed in red. A subtitle in white text reads: "Berikut tabel data SYD hasil pengeluaran togel Sydney terlengkap hari ini dan tercepat pada pukul 14.00 WIB." Below the subtitle is a table with three columns: "Hari", "Tanggal", and "Keluaran Togel Sydney". The table contains five rows of data for the dates 12-10-2020 to 17-10-2020.

Hari	Tanggal	Keluaran Togel Sydney
Sabtu, 17-10-2020	SY-741	2680
Kamis, 15-10-2020	SY-740	8008
Rabu, 14-10-2020	SY-739	1402
Selasa, 13-10-2020	SY-738	0284
Senin, 12-10-2020	SY-737	6882

Gambar 4. Contoh Judi Togel Online

4) Judi Sabung Ayam Online

Praktik adu ayam jantan yang bersifat kejam dan penuh kekerasan kini juga berkembang ke ranah daring melalui sarana internet. Para pemain dapat menyaksikan langsung pertarungan ayam dan memasang taruhan pada ayam yang mereka unggulkan melalui platform digital. Judi sabung ayam online tidak hanya berpotensi menimbulkan kerugian finansial bagi para pemain, tetapi juga memperparah dan melanggengkan praktik kejam serta eksploitasi terhadap hewan, sehingga berdampak luas pada aspek ekonomi, sosial, maupun perlindungan hewan.



Gambar 5. Contoh Judi Sabung Ayam Online

5) Judi Poker Online

Permainan kartu poker yang semula dikenal sebagai aktivitas sosial kini banyak dimanfaatkan sebagai sarana perjudian daring. Para pemain melakukan taruhan menggunakan uang sungguhan dan berpotensi mengalami kerugian finansial yang signifikan akibat sifat permainan yang bergantung pada keberuntungan dan intensitas taruhan yang tinggi.



Gambar 6. Contoh Judi Poker Online

2.2.2 Istilah-Istilah Dalam Judi Online

Dunia judi online memiliki sejumlah istilah khusus yang sering digunakan dalam “bahasa permainan” para pemain. Istilah-istilah tersebut kerap dipakai untuk mengaburkan makna yang secara eksplisit mengarah pada aktivitas perjudian. Berikut penjelasan sejumlah istilah yang lazim digunakan dalam praktik judi online:

1. **Depo**

Depo merupakan bentuk ringkas dari kata deposit, yang dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) berarti sejumlah uang yang disimpan dalam suatu rekening atau saldo tertentu. Dalam konteks judi online, istilah ini dipakai untuk menggantikan frasa “menyetor uang” kepada bandar atau penyedia layanan, sehingga uang tersebut menjadi modal taruhan dalam akun pemain.

2. **WD (Withdraw)**

WD merupakan singkatan dari *withdraw*, istilah bahasa Inggris yang berarti penarikan uang. Dalam dunia judi online, istilah ini digunakan ketika pemain hendak mencairkan dana hasil kemenangan yang tersimpan dalam saldo akun, lalu mengalirkannya ke rekening pribadi.

3. **Saldo**

Secara umum, istilah saldo merujuk pada sisa nilai atau dana yang tercatat dalam suatu catatan keuangan. Dalam konteks perbankan, saldo menunjukkan sisa uang yang berada pada rekening nasabah. Dalam praktik perjudian online, istilah ini memiliki makna yang analog, yaitu jumlah sisa uang yang tersimpan dalam akun permainan, baik untuk ditarik (WD) maupun ditambah (depo).

4. **Maxwin**

Maxwin adalah istilah yang merujuk pada kemenangan terbesar yang dapat diperoleh pemain dalam suatu permainan judi online. Istilah ini sering dikaitkan dengan pencapaian “jackpot” (JP), yaitu hadiah kemenangan maksimal dari suatu putaran atau kombinasi permainan.

5. **Scatter**

Dalam permainan slot online, scatter merupakan simbol khusus yang jika muncul dalam jumlah tertentu secara berurutan (misalnya empat kali) akan

memicu fitur bonus berupa putaran gratis (*free spins*) tanpa mengurangi saldo taruhan. Fitur ini banyak dicari pemain karena berpotensi menghasilkan kemenangan lebih besar tanpa menambah modal.

6. **Over dan Under**

Over dan under (atau dikenal juga sebagai “besar dan kecil”) adalah istilah yang digunakan dalam taruhan olahraga untuk merujuk pada jumlah total gol atau skor yang terjadi selama pertandingan. Misalnya, pasaran dengan angka “2.5–3” berarti taruhan *over* akan dinyatakan menang jika total gol melebihi tiga, sedangkan taruhan *under* dinyatakan menang jika total gol tidak melebihi dua.

7. **Ganjil atau Genap**

Istilah ini mirip dengan *over–under*, tetapi yang dipertaruhkan adalah sifat jumlah gol, apakah ganjil atau genap. Pemain hanya menebak apakah jumlah total gol pada suatu pertandingan berjumlah ganjil atau genap.

8. **HDP (Handicap)**

HDP adalah singkatan dari *handicap*, istilah yang merujuk pada taruhan pada pertandingan bola dengan mempertimbangkan keunggulan atau kelemahan salah satu tim. Dalam taruhan ini, pemain harus memilih tim yang dinilai akan memenangi pertandingan dengan memperhitungkan selisih skor atau keunggulan yang diberikan tim satu atas tim lain.

9. **Bola jalan**

Istilah “bola jalan” mengacu pada jenis taruhan yang dipasang setelah pertandingan dimulai. Dalam konteks judi online, taruhan jenis ini ditempatkan ketika partai sedang berlangsung, sehingga istilah *bola jalan* digunakan karena taruhan diberikan pada saat pertandingan sudah berjalan.

10. **Bola mati**

Berbeda dari *bola jalan*, pada *bola mati* pemain harus memasang taruhan sebelum pertandingan dimulai. Taruhan dapat ditempatkan untuk skor setengah pertandingan atau skor akhir full time, sehingga taruhan ini bersifat prediktif sejak awal.

11. Parlay

Parlay adalah jenis taruhan olahraga yang memadukan sejumlah taruhan tunggal (*single bet*) dalam satu paket, dengan jumlah minimal pertandingan biasanya dua pertandingan atau lebih. Keuntungan utama dari parlay adalah bahwa Odds dari tiap pertandingan akan dikalikan satu sama lain, sehingga total potensi kemenangan menjadi lebih besar jika semua taruhan dalam paket tersebut menang.

12. Odds

Odds merujuk pada nilai koefisien pengali yang ditetapkan untuk setiap taruhan pada suatu pertandingan. Nilai odds ini akan dikalikan dengan jumlah taruhan yang dipasang untuk menghasilkan total kemenangan yang akan diterima pemain jika prediksi mereka tepat.

13. Voor

Istilah *voor* berasal dari bahasa Belanda yang berarti “berada di depan”, dan dalam konteks judi online digunakan untuk menunjukkan keunggulan atau penyesuaian skor yang diberikan kepada tim tertentu. Voor dapat ditemukan dalam berbagai jenis permainan olahraga, seperti sepak bola, bulu tangkis, bola basket, serta semua pertandingan yang melibatkan dua tim atau pihak yang saling berlawanan, sehingga skor tampak lebih seimbang dalam pandangan taruhan.

2.3 Tinjauan Tentang Pemuda

Menurut pemaknaan secara bahasa, pemuda adalah individu yang telah memasuki tahap awal kedewasaan. Istilah “pemuda” sering dikaitkan dengan frasa “generasi penerus bangsa” dan “tumpuan negara”, karena mereka dianggap memiliki peran strategis dalam melanjutkan estafet perjuangan dan pembangunan. Pemuda yang baik adalah individu yang tumbuh dan berkembang menjadi pribadi yang unggul dan mandiri dalam menjalankan tugas dan tanggung jawabnya.

Pemuda merupakan generasi yang memiliki potensi, semangat yang tinggi, serta wawasan yang luas untuk turut mengembangkan dan memajukan bangsa. Pada berbagai momentum sejarah, perubahan besar atau revolusi sosial-politik umumnya dipelopori oleh kaum muda. Langkah-langkah konkrit yang mereka

lakukan dalam merespons realitas sosial, serta upaya memperbaiki kondisi masyarakat, menjadi ciri khas yang melekat pada identitas pemuda.

Pemuda dapat dipahami sebagai individu yang, secara fisik maupun psikis, berada dalam proses perkembangan yang intens. Pada fase ini, pemuda mengalami perubahan fisik yang pesat sekaligus proses pematangan emosi yang masih dalam tahap berkembang. Dengan demikian, pemuda merupakan bagian dari sumber daya manusia yang memiliki peran penting baik di masa kini maupun di masa depan, sebagai penerus generasi sebelumnya.

Pemuda juga dikenal sebagai individu dengan karakter yang dinamis, bahkan cenderung bergejolak, serta penuh optimisme. Namun, pada periode ini, kemampuan untuk mengelola dan mengendalikan emosi masih relatif belum stabil, sehingga memerlukan bimbingan dan pembentukan diri yang berkesinambungan agar dapat berkembang menjadi pribadi yang matang dan bertanggung jawab.

Menurut Organisasi Kesehatan Dunia (WHO), kelompok pemuda atau *youth* mencakup individu berusia 10–24 tahun. Sementara itu, kategori usia 10–19 tahun secara khusus diklasifikasikan sebagai masa remaja (*adolescent*). Berdasarkan klasifikasi umur menurut WHO yang dikutip Tempo.co, rentang usia berikutnya dikelompokkan sebagai berikut: usia muda (25–44 tahun), usia paruh baya (44–60 tahun), usia tua (60–75 tahun), usia pikun (75–90 tahun), serta manula bagi individu yang berusia di atas 90 tahun.

Secara spesifik dalam konteks Indonesia, Undang-Undang Nomor 40 Tahun 2009 tentang Kepemudaan dalam Pasal 1 ayat (1) mendefinisikan “pemuda” sebagai warga negara Indonesia yang berada dalam periode penting pertumbuhan dan perkembangan, dengan rentang usia 16 hingga 30 tahun.

Berdasarkan penjelasan-penjelasan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa pemuda adalah manusia yang berusia antara 16 hingga 30 tahun, yakni individu yang secara biologis telah menunjukkan ciri-ciri kedewasaan dan berada dalam periode penting pertumbuhan serta perkembangan, sebagaimana ditegaskan dalam Undang-Undang Nomor 40 Tahun 2009 tentang Kepemudaan.

2.4 Tinjauan Tentang Sikap

2.4.1 Pengertian Sikap

Menurut Kamus Bahasa Indonesia oleh W.J.S. Poerwadarminto, sikap merupakan perbuatan yang didasarkan pada keyakinan dan mengacu pada norma-norma yang berlaku dalam masyarakat. Namun demikian, tindakan yang akan dilakukan oleh manusia pada umumnya dipengaruhi oleh konteks permasalahan yang dihadapi serta senantiasa berakar pada keyakinan dan kepercayaan yang hidup di dalam diri masing-masing individu (Yayat, 2009).

Ellis menyatakan bahwa sikap melibatkan sejumlah pengetahuan mengenai suatu hal tertentu. Namun demikian, aspek yang paling penting dalam pembentukan sikap adalah adanya perasaan atau emosi, serta kecenderungan untuk bertindak yang berkaitan dengan pengetahuan tersebut (Asrul, 2014). Dari pengertian tersebut, dapat dipahami bahwa sikap meliputi proses pemahaman terhadap suatu objek maupun situasi. Situasi yang dimaksud dapat dipandang sebagai obyek tertentu yang kemudian memengaruhi perasaan atau emosi, dan pada akhirnya menimbulkan kecenderungan atau reaksi untuk melakukan suatu tindakan tertentu.

Menurut Saifudin Azwar (2002), sikap merupakan salah satu unsur kepribadian yang perlu dimiliki setiap individu agar dapat menentukan tindakan serta tingkah laku terhadap suatu objek, sekaligus disertai dengan perasaan positif maupun negatif terhadap objek tersebut. Kemudian, para pakar psikologi memandang bahwa rumusan sikap dikaitkan dengan adanya afek positif dan afek negatif yang berkaitan dengan suatu objek psikologis. Dengan demikian, sikap lebih dekat berkaitan dengan perasaan seseorang terhadap objek, bukan dengan tindakan itu sendiri, di mana perasaan tersebut dapat bersifat positif atau negatif tergantung pada penilaian individu.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa sikap adalah reaksi atau kecenderungan untuk melakukan sesuatu yang didasarkan pada keyakinan, perasaan dan pemahaman seseorang terhadap suatu objek.

2.4.2 Struktur Sikap

Dari segi struktur, menurut Darmiyati Zuchdi, sikap terdiri atas tiga komponen utama, yaitu komponen kognitif, komponen afektif, dan komponen konatif.

1. **Komponen kognitif**

Komponen kognitif mencakup persepsi, keyakinan, serta stereotip yang dimiliki individu terhadap suatu objek. Kepercayaan terhadap objek sikap tersebut dapat tercermin dalam opini atau penilaian, yang sering kali mengandung stereotip atau konsep yang sudah terbentuk sebelumnya di dalam pikiran. Komponen ini tidak selalu akurat, karena keyakinan dapat muncul dari kurangnya informasi yang tepat tentang objek tersebut, sementara kebutuhan emosional turut berperan dalam pembentukan kepercayaan yang dimiliki individu.

2. **Komponen afektif**

Komponen afektif berkaitan dengan aspek perasaan dan emosi. Reaksi emosional seseorang terhadap suatu objek menentukan apakah sikapnya bersifat positif atau negatif. Reaksi ini umumnya dipengaruhi oleh keyakinan individu terhadap objek, misalnya apakah objek tersebut dianggap baik atau buruk, serta bermanfaat atau tidak.

3. **Komponen konatif**

Komponen konatif, atau aspek kecenderungan untuk bertindak, mencakup kecenderungan perilaku individu terhadap suatu objek sikap. Tindakan yang dilakukan dalam situasi tertentu sangat dipengaruhi oleh keyakinan dan perasaan yang dimiliki terhadap rangsangan atau objek tersebut. Konsistensi antara keyakinan, perasaan, dan perilaku itulah yang pada akhirnya mewujudkan serta membentuk sikap individual.

2.4.3 Tingkatan Sikap

Menurut Soekidjo Notoatmodjo, sikap memiliki tingkatan yang berbeda-beda, yaitu:

1. **Menerima (receiving)**

Menerima mengacu pada kesiapan individu untuk menerima dan memperhatikan stimulus yang diberikan kepadanya. Pada tahap ini, individu mulai terbuka terhadap suatu objek atau permasalahan, walau belum sampai pada tahap berpartisipasi aktif.

2. **Merespons (responding)**

Tahap ini ditandai dengan adanya balasan atau respon terhadap stimulus, misalnya dengan menjawab pertanyaan, mengerjakan, dan menyelesaikan tugas yang diberikan. Keterlibatan aktif tersebut merupakan indikasi bahwa sikap telah berkembang ke tingkat responsif.

3. **Menghargai (valuing)**

Pada tingkat ketiga, individu tidak hanya merespons, tetapi juga menunjukkan penilaian atau penghargaan terhadap objek sikap. Bentuknya bisa berupa ajakan kepada orang lain untuk berpartisipasi dalam mengerjakan atau mendiskusikan suatu permasalahan, yang menunjukkan bahwa sikap tersebut telah menyentuh aspek penilaian sosial.

4. **Bertanggung jawab (responsible)**

Tingkat paling tinggi dalam struktur sikap, yaitu ditunjukkan dengan sikap bertanggung jawab atas pilihan yang diambil, termasuk kesediaan untuk menerima segala risiko dan konsekuensi yang menyertainya. Sikap pada tahap ini mencerminkan konsistensi antara penilaian, perasaan, dan tindakan yang dilakukan secara sadar.

2.5 Landasan Teori

2.5.1 Teori Interaksionisme Simbolik

Interaksionisme simbolik muncul dari gagasan dasar bahwa makna dibentuk oleh pikiran manusia (*Mind*) tentang dirinya (*Self*) dan hubungannya dalam interaksi sosial, dengan tujuan utama untuk memediasi dan menginterpretasikan makna dalam masyarakat (*Society*) di mana individu tersebut berada. Makna berasal dari interaksi, dan satu-satunya cara untuk membentuk makna adalah melalui hubungan yang terjalin dengan individu lain dalam interaksi tersebut (Siregar, 2012).

1) Pikiran (*Mind*)

Kemampuan untuk menggunakan simbol-simbol yang memiliki makna sosial yang beragam, di mana setiap individu perlu mengembangkan pemikiran mereka melalui interaksi dengan orang lain. Dalam konteks judi online, pikiran para pemuda mencakup interpretasi mereka terhadap judi online. Pikiran para pemuda dapat menciptakan pemahaman tentang apakah aktivitas judi online ini dianggap sebagai bentuk penipuan, manipulasi, atau hanya sebagai hiburan semata.

2) Diri (*Self*)

Kemampuan setiap individu untuk merefleksikan diri berdasarkan pandangan atau pendapat orang lain. Judi online dapat memengaruhi konsep diri para pemuda.

3) Masyarakat (*Society*)

Jaringan hubungan sosial yang dibentuk dan dibangun oleh setiap individu dalam masyarakat melibatkan partisipasi aktif dan sukarela dalam perilaku yang mereka pilih, yang pada akhirnya membawa individu tersebut pada proses pengambilan peran dalam masyarakatnya. Dalam konteks judi online, masyarakat memainkan peran dalam menghasilkan simbol-simbol yang terkait dengan uang, risiko, dan norma sosial. Sikap pemuda terhadap korban judi online juga dipengaruhi oleh bagaimana masyarakat merespons dan menginterpretasikan fenomena tersebut.

Pengkajian fenomena judi online dengan menggunakan teori interaksionisme simbolik akan menekankan aspek interaksi sosial, simbol, serta makna yang muncul di sekitar praktik tersebut. Teori interaksionisme simbolik menekankan bagaimana para pemuda memberikan makna terhadap pengalaman berjudi secara daring melalui proses interaksi dan komunikasi dalam lingkungan sosial mereka, serta mengamati bagaimana mereka merespons korban judi online dan membentuk sikap tertentu sebagai hasil dari interaksi-interaksi tersebut.

Dengan kata lain, perspektif ini mengarahkan analisis pada cara pemuda memaknai peristiwa, simbol-simbol, dan percakapan seputar judi online, yang kemudian memengaruhi cara mereka memandang korban, menilai risiko, dan menentukan sikap terhadap praktik tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

2.6 Penelitian Terdahulu

Tabel 1. Penelitian Terdahulu

No.	Penelitian Terdahulu	Hasil Penelitian
1.	Kurniawan, M. Y., Siregar, T., Hidayani, S. (2022). Tentang “Penegakan Hukum Oleh Polri Terhadap Pelaku Tindak Pidana Judi Online (Studi Pada Kepolisian Daerah Sumatera Utara)”	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penegakan hukum oleh Polri terhadap pelaku tindak pidana judi online di Kepolisian Daerah Sumatera Utara dilakukan berdasarkan ketentuan Pasal 27 ayat (2) dan Pasal 45 ayat (1) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Hambatan utama yang dihadapi dalam proses penegakan hukum tersebut adalah keterbatasan anggaran untuk melaksanakan penyelidikan dan penyidikan tindak pidana judi online, sehingga berdampak pada kelancaran dan intensitas penindakan yang dapat dilakukan.
2.	Akmal., Dermawan, A. (2019). Tentang “Urgensi Perlindungan Hukum Bagi	Penelitian ini menunjukkan bahwa pengaturan-pengaturan yang berkaitan dengan hukum siber, khususnya terkait

	Korban Tindak Pidana Kejahatan Teknologi Informasi”	transaksi dan informasi elektronik, diatur dalam bentuk Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Perlindungan terhadap korban dalam kerangka hukum tersebut diatur dalam Pasal 28 ayat (1) UU Nomor 11 Tahun 2008 tentang ITE, yang tercantum dalam Bab VII tentang Perbuatan Terlarang dan berbunyi: “Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak menyebarkan berita bohong dan menyesatkan yang mengakibatkan kerugian konsumen dalam Transaksi Elektronik.” Ketentuan pidana yang terkait dengan pelanggaran pasal tersebut diatur dalam Pasal 45 ayat (2) yang menyebutkan bahwa setiap pihak yang melanggar ketentuan Pasal 28 ayat (1) dapat dikenakan sanksi berupa pidana penjara paling lama enam tahun dan/atau denda paling banyak satu miliar rupiah .
3.	Dermawan, A., Amalia., dkk. (2024). Tentang “Viktimologi Hukum Bagi Korban Tindak Pidana Kejahatan Digitalisasi”	Penelitian ini menunjukkan bahwa pada prinsipnya hukum merupakan suatu sistem pengaturan terhadap perilaku individu maupun masyarakat, di mana terhadap pelanggarnya diberikan sanksi yang berlaku dalam tatanan negara. Meskipun dunia siber berupa ruang virtual, hukum tetap diperlukan untuk mengatur sikap dan tindak masyarakat di dalamnya. Setidaknya terdapat dua alasan yang mendasari kebutuhan hukum tersebut. Pertama, masyarakat di dunia maya pada hakikatnya adalah masyarakat yang berada dalam dunia nyata, yang memiliki nilai-nilai dan kepentingan, baik secara individual maupun kolektif, yang perlu dilindungi oleh norma hukum. Kedua, meskipun transaksi dan interaksi terjadi di ranah digital, efek yang ditimbulkan tetap

		berimplikasi pada kehidupan nyata, baik dari segi ekonomi maupun non-ekonomi, sehingga perlunya regulasi hukum yang jelas untuk menjaga ketertiban, keadilan, dan kepastian hukum dalam lingkungan siber.
--	--	---

Sumber: Diolah Oleh Peneliti (2025)

Berdasarkan tinjauan penelitian terdahulu yang sudah disampaikan di atas, ditemukan beberapa persamaan dan perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian ini. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini terletak pada objek penelitiannya, yakni para pemain judi online.

Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini terletak pada fokus penelitiannya. Penelitian terdahulu berfokus pada penegakan hukum dan perlindungan hukum bagi pemain judi online, menggunakan metode hukum normatif dengan pendekatan perundang-undangan. Di sisi lain, penelitian yang akan dilakukan ini memfokuskan kepada persepsi dan sikap para pemuda pemain judi online melihat korban-korban judi online yang sudah banyak diberitakan.

BAB III. METODE PENELITIAN

3.1 Tipe Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Creswell menjelaskan bahwa pendekatan kualitatif merupakan suatu proses penelitian dan pemahaman yang berlandaskan metodologi, yang menitikberatkan pada eksplorasi fenomena sosial dan berbagai permasalahan yang berkaitan dengan manusia. Metode ini mengharuskan peneliti terlibat langsung dalam membangun gambaran yang kompleks, menganalisis data berbentuk kata-kata, serta menyajikan pandangan responden secara mendalam, dalam konteks alamiah tempat fenomena tersebut terjadi (Eko, 2020).

Tujuan penggunaan pendekatan kualitatif adalah untuk memperoleh pemahaman yang mendalam mengenai suatu gejala, fakta, atau realitas yang diteliti. Gejala, fakta, realitas, maupun permasalahan yang menjadi objek kajian hanya dapat dipahami secara utuh apabila peneliti menelusurinya secara mendalam, dan tidak sekadar mengandalkan pandangan yang bersifat permukaan saja. Kedalaman inilah yang menjadi ciri khas metode kualitatif, sekaligus sebagai salah satu keunggulan utama pendekatan tersebut dalam mengungkap makna subjektif dan kompleksitas fenomena sosial (Semiawan, 2010).

Penelitian ini menggunakan pendekatan fenomenologi. Studi fenomenologi dipahami sebagai suatu bentuk penelitian yang mengkaji pengetahuan yang bersumber dari kesadaran manusia, atau cara manusia menginterpretasikan suatu objek atau peristiwa secara sadar. Dalam kajian fenomenologis, kesadaran pengalaman individu menjadi fokus utama, sehingga peneliti dapat menggali makna yang terkandung dalam pengalaman yang telah dilalui oleh subjek penelitian.

Bagi Smith, makna merupakan isi penting yang muncul dari pengalaman kesadaran manusia, sehingga proses penelitian ditujukan untuk mengungkap lapisan makna tersebut. Menurut Creswell, fenomenologi merupakan suatu pendekatan penelitian di mana peneliti mengidentifikasi pengalaman individu mengenai suatu fenomena tertentu, kemudian menurunkan deskripsi mendalam terhadap gejala yang muncul dari pengalaman-pengalaman subjek tersebut.

Berdasarkan uraian tersebut, studi fenomenologi dapat dipahami sebagai suatu bentuk penelitian yang mengkaji pengalaman manusia terhadap suatu fenomena tertentu yang dialami secara sadar. Tujuan penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi adalah untuk menggambarkan secara akurat, sistematis, dan faktual gejala atau fakta yang muncul dari pengalaman subjek di suatu wilayah atau konteks tertentu, dengan fokus pada makna yang terkandung di dalam pengalaman tersebut.

3.2 Fokus Penelitian

Fokus penelitian berfungsi sebagai batasan bagi peneliti agar tidak terserap terlalu luas pada berbagai data yang diperoleh selama proses pengumpulan data di lapangan. Dalam penelitian kualitatif, terdapat pembatasan masalah yang ditetapkan berdasarkan tingkat urgensi, relevansi, serta kesesuaian dengan permasalahan yang akan dipecahkan oleh peneliti (Sugiyono, 2017).

Dalam penelitian ini, peneliti akan memfokuskan pada dua hal, yaitu persepsi dan sikap pemuda terhadap judi online. Persepsi pemuda terhadap judi online akan dianalisa menggunakan 3 indikator persepsi, yaitu penerimaan/rangsangan/stimulus, pengolahan/evaluasi dan reaksi/interpretasi. Sikap pemuda terhadap judi online akan dianalisa menggunakan 3 komponen sikap yaitu kognitif, afektif dan konatif.

3.3 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian dalam penelitian ini adalah di Kelurahan Tanjung Baru Kota Bandar Lampung. Berdasarkan informasi awal dan observasi, di Kelurahan Tanjung Baru terdapat cukup banyak pemuda yang bermain judi online yang bisa dijadikan sebagai dasar untuk melakukan penelitian ini. Hasil observasi awal ini menjadi

salah satu alasan mengapa lokasi ini dipilih, karena akan memudahkan proses penelitian.

3.4 Informan Penelitian

Untuk menentukan informan dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode Snowball Sampling. Metode ini dilakukan dengan mencari satu individu dari populasi yang dapat menghubungkan peneliti dengan individu lainnya. Melalui satu individu tersebut, peneliti kemudian menemukan individu lain dari populasi, dan proses ini berlanjut hingga jumlah informan mencapai angka yang dianggap memadai (Rahmadi, 2011). Dalam penelitian ini, penulis melibatkan narasumber yang memenuhi kriteria khusus berdasarkan tujuan penelitian, yaitu:

- 1) Informan memiliki pemahaman terhadap konteks yang relevan dengan penelitian yang sedang dilakukan serta bersedia membagikan pengalaman mereka.
- 2) Berdomisili di Kelurahan Tanjung Baru Kota Bandar Lampung.
- 3) Menurut UU Nomor 40 Tahun 2009 Tentang Kepemudaan yang berbunyi “Pemuda adalah warga negara Indonesia yang memasuki periode penting pertumbuhan dan perkembangan yang berusia 16 sampai 30 tahun”. Oleh karena itu, peneliti mengkriteriakan usia narasumber 16-30 tahun.
- 4) Memiliki pengalaman bermain judi online.

3.5 Jenis Sumber Data

- 1) Data Primer

Sumber data primer merupakan data yang dikumpulkan dan diolah langsung dari objek penelitian. Pengumpulan data ini dilakukan secara khusus untuk menjawab permasalahan dalam riset yang sedang dilakukan. Data ini diperoleh dari narasumber, atau secara teknis disebut informan, yaitu individu yang menjadi objek penelitian atau pihak yang dijadikan sumber informasi dan data (Larasati, 2019). Dalam hal ini data primer didapat langsung dari tempat penelitian yaitu Kelurahan Tanjung Baru Kota Bandar Lampung. Sumber data primernya adalah informan yang memiliki kriteria yang sudah disebutkan sebelumnya.

2) Data Sekunder

Data sekunder merupakan data tidak langsung yang menyediakan informasi tambahan untuk mendukung penelitian. Data ini diperoleh melalui kajian dokumentasi dan studi literatur dengan menggunakan buku, jurnal penelitian sebelumnya terkait judi online, serta sumber-sumber relevan lainnya.

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Untuk mempermudah pengambilan data di lapangan, maka peneliti menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

1) Wawancara

Wawancara merupakan salah satu metode pengumpulan data yang dilakukan melalui pertanyaan lisan yang diajukan langsung kepada subjek atau informan yang diwawancarai. Metode ini dipandang sebagai cara efektif untuk memperoleh data dengan mengajukan pertanyaan secara lisan dalam suasana percakapan tatap muka antara peneliti dan responden atau informan dalam suatu penelitian (Rahmadi, 2011). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik wawancara mendalam terhadap informan, yaitu pemuda yang tinggal di Kelurahan Tanjung Baru dan memiliki pengalaman bermain judi online. Melalui wawancara mendalam, peneliti dapat memperoleh pemahaman yang lebih dalam, rinci, dan komprehensif mengenai pengalaman, persepsi, serta sikap pemuda terhadap korban judi online.

2) Dokumentasi

Dokumentasi merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan memanfaatkan sumber-sumber tertulis atau dokumen, seperti buku, majalah, peraturan perundang-undangan, notulen rapat, catatan harian, serta berbagai jenis dokumen lainnya. Studi dokumen dalam penelitian kualitatif ini berfungsi sebagai pelengkap terhadap penggunaan teknik observasi dan wawancara, serta bertujuan untuk memperkuat dan memperkaya data yang diperoleh sebelumnya.

3.7 Teknik Analisis Data

Analisis data, menurut Miles dan Huberman (1986) yang dikutip oleh Alaslan, A. (2021) terbagi dalam tiga tahap, yaitu:

1) Reduksi Data (*Data Reduction*)

Reduksi data adalah proses analisis yang bertujuan untuk memfokuskan, mengklasifikasikan, menyaring, dan mengatur data agar kesimpulan dapat ditarik serta diverifikasi. Melalui reduksi data, informasi kualitatif disederhanakan dengan seleksi ketat dan diubah ke dalam format yang berbeda. Proses ini melibatkan pembuatan ringkasan atau deskripsi singkat, pengelompokan data dalam pola yang lebih umum, dan metode lainnya.

2) Penyajian Data (*Data Display*)

Penyajian data mencakup pengaturan informasi yang memungkinkan peneliti menarik kesimpulan dan mengambil tindakan. Proses ini melibatkan pengorganisasian informasi dalam bentuk deskripsi dan narasi yang komprehensif, yang merupakan hasil dari reduksi data, serta disajikan secara logis dan sistematis agar lebih mudah dipahami.

3) Penarikan Simpulan dan Verifikasi

Penarikan dan verifikasi kesimpulan diawali dengan kesimpulan awal yang bersifat sementara dan dapat berubah jika tidak ada fakta yang mendukung selama pengumpulan data berikutnya. Namun, jika peneliti kembali ke lapangan untuk mengumpulkan data tambahan dan kesimpulan sementara tersebut didukung oleh bukti yang valid dan konsisten, maka kesimpulan tersebut akan semakin kuat dan teruji.

BAB IV. GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN

4.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Kelurahan Tanjung Baru merupakan salah satu kelurahan yang terletak di wilayah Kecamatan Kedamaian, Kota Bandar Lampung, Provinsi Lampung. Secara historis, Kelurahan Tanjung Baru sebelumnya berada dalam wilayah Kecamatan Sukabumi.

Perubahan status administratif tersebut dilakukan berdasarkan Peraturan Daerah Nomor 4 Tahun 2012 tentang Pembentukan, Penghapusan, dan Penggabungan Kecamatan serta Kelurahan di Kota Bandar Lampung, yang menyatakan secara resmi pemindahan Kelurahan Tanjung Baru ke dalam lingkup Kecamatan Kedamaian. Peraturan daerah tersebut berfungsi sebagai dasar hukum administratif yang mengatur penataan, pemekaran, serta penyesuaian struktur pemerintahan di tingkat kecamatan dan kelurahan dalam wilayah Kota Bandar Lampung.

Kantor Kelurahan Tanjung Baru berlokasi di Jalan Prajurit I Nomor 1. Bangunan kantor ini didirikan di atas tanah seluas ± 232 meter persegi yang diperoleh melalui pembelian secara swadaya masyarakat serta bantuan dana dari Pemerintah Daerah. Selanjutnya, bangunan kantor dibangun oleh Pemerintah Kota Bandar Lampung sebagai pusat administrasi dan pelayanan publik bagi warga kelurahan.

Susunan organisasi perangkat Kelurahan Tanjung Baru pada tahun 2024 - sekarang terdiri atas:

- Lurah: Fitri Yani, S.E.
- Sekretaris: Marwani, S.Sos.
- Kepala Seksi Pemerintahan: Meliya Sari, S.Kom., M.M.
- Staf: Sabrina Anggraini, Engla Heidi Fista, M. Taufiq Akbar P Pati

4.2 Geografi dan Batas Wilayah

Kelurahan Tanjung Baru secara geografis terletak di Kecamatan Kedamaian, Kota Bandar Lampung. Wilayah ini memiliki batas-batas administratif sebagai berikut:

- **Sebelah Utara** berbatasan dengan Kelurahan Jagabaya III, Kecamatan Way Halim.
- **Sebelah Timur** berbatasan dengan Kelurahan Kali Balau Kencana.
- **Sebelah Selatan** berbatasan dengan Kelurahan Bumi Kedamaian.
- **Sebelah Barat** berbatasan dengan Kelurahan Kedamaian.

Luas wilayah Kelurahan Tanjung Baru mencapai sekitar 100,8 hektar. Sebagian besar wilayahnya berada pada kawasan jalan protokol, seperti Jalan P. Antasari, Jalan Putri Balau, dan Jalan Ridwan Rais. Kondisi tersebut menjadikan Kelurahan Tanjung Baru memiliki potensi berkembang menjadi kawasan pertokoan, perkantoran swasta, serta berbagai jenis usaha lain, yang pada gilirannya dapat meningkatkan pendapatan asli daerah melalui sektor pajak dan retribusi.

4.3 Topografi dan Kondisi Fisik

Kelurahan Tanjung Baru berada pada ketinggian ± 28 meter di atas permukaan laut. Topografi wilayah ini didominasi oleh lahan pemukiman dan tanah kosong. Tata guna tanah sebagian besar diperuntukkan bagi kawasan permukiman penduduk, dengan beberapa area lain berupa tanah kosong yang belum dimanfaatkan secara optimal.

Tingkat kesuburan tanah di Kelurahan Tanjung Baru tergolong subur, terutama untuk tanaman keras seperti pohon peneduh dan penghijauan di halaman rumah penduduk. Selain itu, terdapat tanah garapan berupa sawah tadah hujan, meskipun bukan merupakan lahan pertanian produktif skala besar. Lahan pekarangan penduduk banyak dimanfaatkan untuk menanam bumbu-bumbuan dan tanaman obat yang digunakan untuk keperluan rumah tangga.

Kebutuhan air bersih masyarakat Kelurahan Tanjung Baru dipenuhi dari berbagai sumber, antara lain sumur gali, sumur bor, dan air PDAM (Perusahaan Daerah Air

Minum). Ketersediaan sumber air tersebut cukup memadai untuk mendukung aktivitas sehari-hari warga.

4.4 Kependudukan

Berdasarkan data profil kelurahan tahun 2024, jumlah penduduk Kelurahan Tanjung Baru tercatat sebanyak **7.375 jiwa**, terdiri atas 3.630 jiwa laki-laki dan 3.745 jiwa perempuan. Berikut ini adalah rincian data kependudukan berdasarkan golongan umur, agama, pekerjaan, dan tingkat pendidikan.

Tabel 2. Jumlah Penduduk Menurut Golongan Umur dan Jenis Kelamin

No	Golongan Umur	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1	0 – 4 tahun	293	345	638
2	5 – 6 tahun	384	390	774
3	7 – 13 tahun	600	642	1.292
4	14 – 16 tahun	605	563	1.168
5	17 – 24 tahun	737	750	1.487
6	25 – 54 tahun	650	664	1.314
7	55 tahun ke atas	361	391	702
	Jumlah	3.630	3.745	7.375

Sumber: Profil Kelurahan Tanjung Baru, 2024

Berdasarkan tabel 2, kelompok usia 17–24 tahun merupakan kelompok terbesar di Kelurahan Tanjung Baru, yakni sebanyak 1.487 jiwa atau 20,2% dari total penduduk. Besarnya jumlah penduduk pada kelompok usia ini memiliki relevansi langsung dengan fokus penelitian, mengingat kelompok tersebut berada dalam rentang usia pemuda sebagaimana ditetapkan dalam UU Nomor 40 Tahun 2009 tentang Kepemudaan (usia 16–30 tahun). Kelompok usia 14–16 tahun juga tercatat cukup besar, yaitu 1.168 jiwa, yang menandakan tingginya potensi paparan judi online pada kalangan remaja yang berada tepat di bawah ambang batas usia pemuda.

Secara keseluruhan, apabila dijumlahkan, populasi pemuda (usia 16–30 tahun) di Kelurahan Tanjung Baru diperkirakan mencapai sekitar 28–30% dari total penduduk. Kondisi demografis ini mengindikasikan bahwa fenomena judi online

yang menjangkiti kalangan pemuda di Kelurahan Tanjung Baru berpotensi berdampak pada sebagian besar penduduk produktif di wilayah tersebut, sehingga memperkuat urgensi penelitian ini..

Tabel 3. Jumlah Penduduk Menurut Agama dan Jenis Kelamin

No	Agama	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1	Islam	3.562	2.752	6.314
2	Kristen Protestan	122	135	257
3	Kristen Katolik	230	206	436
4	Buddha	113	92	205
5	Hindu	88	75	163
	Jumlah	4.115	3.260	7.375

Sumber: Profil Kelurahan Tanjung Baru, 2024

Selain berdasarkan kelompok usia, komposisi penduduk Kelurahan Tanjung Baru juga dapat ditinjau dari aspek keagamaan. Berdasarkan data pada tabel 3, penduduk Kelurahan Tanjung Baru mayoritas memeluk agama Islam dengan jumlah 3.562 jiwa laki-laki dan 2.752 jiwa perempuan, atau totalnya 6.314 jiwa (85,6% dari total penduduk). Selanjutnya, penduduk yang memeluk agama Kristen Katolik berjumlah 436 jiwa (5,9%), Kristen Protestan 257 jiwa (3,5%), Buddha 205 jiwa (2,8%), dan Hindu 163 jiwa (2,2%). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Kelurahan Tanjung Baru merupakan wilayah dengan penduduk yang secara dominan beragama Islam, di mana hampir 9 dari setiap 10 warga adalah Muslim.

Temuan ini memiliki relevansi yang sangat signifikan terhadap fokus penelitian mengenai persepsi dan sikap pemuda terhadap judi online. Dalam ajaran Islam, perjudian dalam segala bentuknya, termasuk judi online, secara tegas dinyatakan sebagai perbuatan yang diharamkan. Mengacu pada norma keagamaan ini, mayoritas pemuda Kelurahan Tanjung Baru yang beragama Islam seharusnya memiliki landasan nilai yang kuat untuk menolak dan menjauhi aktivitas judi online. Nilai-nilai keagamaan tersebut seharusnya berfungsi sebagai benteng moral yang mencegah mereka dari keterlibatan dalam aktivitas perjudian.

Namun, fakta di lapangan yang ditemukan peneliti justru menunjukkan kondisi yang paradoks. Meskipun para informan dalam penelitian ini dibesarkan dalam lingkungan masyarakat yang mayoritas beragama Islam dan secara kognitif memahami bahwa judi online bertentangan dengan norma agama yang mereka anut, mereka tetap aktif bermain judi online. Kondisi ini secara langsung memperkuat salah satu temuan kunci dalam penelitian ini, yaitu adanya kesenjangan antara sikap dan perilaku (*attitude-behavior gap*), di mana pemahaman informan tentang larangan agama sebagai komponen kognitif tidak berbanding lurus dengan komponen konatif mereka yang tetap melakukan aktivitas judi online. Realitas ini menunjukkan bahwa nilai-nilai keagamaan, meskipun diketahui secara intelektual, belum terinternalisasi secara mendalam ke dalam perilaku sehari-hari para pemuda tersebut.

Kondisi demografis keagamaan ini sekaligus memberikan implikasi praktis yang penting bagi upaya pencegahan dan penanggulangan judi online di Kelurahan Tanjung Baru. Mengingat besarnya proporsi penduduk Muslim (85,6%), pendekatan berbasis nilai-nilai keagamaan melalui peran aktif tokoh agama, majelis taklim, dan lembaga keagamaan setempat berpotensi menjadi instrumen yang sangat efektif dalam membentuk ulang persepsi dan sikap pemuda terhadap judi online. Sinergi antara tokoh agama, pemerintah kelurahan, dan orang tua diharapkan dapat memperkuat internalisasi nilai-nilai Islam sebagai benteng moral yang nyata, bukan sekadar pengetahuan kognitif di tengah maraknya fenomena judi online di kalangan pemuda Kelurahan Tanjung Baru.

Tabel 4. Jumlah Penduduk Menurut Pekerjaan dan Jenis Kelamin

No	Golongan Pekerjaan	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1	PNS	235	232	467
2	TNI/POLRI	27	-	27
3	Dagang	235	315	550
4	Tani	190	200	390
5	Tukang	529	-	529
6	Buruh	406	287	693
7	Pensiunan	110	94	204
8	Lain-lain	512	318	830
	Jumlah	2.244	1.446	3.630

Sumber: Profil Kelurahan Tanjung Baru, 2024

Gambaran kondisi sosial-ekonomi penduduk Kelurahan Tanjung Baru juga dapat ditelusuri melalui data komposisi pekerjaan. Berdasarkan tabel 4, dari total 3.630 jiwa penduduk usia produktif yang tercatat berdasarkan jenis pekerjaan, kelompok terbesar adalah mereka yang termasuk dalam kategori lain-lain sebanyak 830 jiwa (22,9%), disusul oleh buruh sebanyak 693 jiwa (19,1%), dagang sebanyak 550 jiwa (15,2%), dan tukang sebanyak 529 jiwa (14,6%). Sementara itu, penduduk yang bekerja sebagai PNS tercatat 467 jiwa (12,9%), petani 390 jiwa (10,7%), pensiunan 204 jiwa (5,6%), dan TNI/POLRI 27 jiwa (0,7%). Hal ini selaras dengan pernyataan dalam Profil Kelurahan Tanjung Baru tahun 2024 yang menyebutkan bahwa mayoritas penduduk kelurahan ini berprofesi sebagai buruh.

Jika dijumlahkan, kelompok pekerjaan informal dan berpenghasilan tidak tetap, yakni lain-lain, buruh, tukang, dan dagang mencapai 2.602 jiwa atau 71,7% dari seluruh penduduk bekerja. Dominasi kelompok pekerjaan informal ini mengindikasikan bahwa sebagian besar penduduk Kelurahan Tanjung Baru berada dalam kondisi ekonomi yang rentan, dengan pendapatan yang tidak menentu dan relatif terbatas. Kondisi ini membentuk tekanan ekonomi yang nyata bagi masyarakat, khususnya para pemuda yang masih dalam fase awal membangun kemandirian finansial mereka.

Temuan ini memiliki kaitan yang sangat erat dengan fokus penelitian mengenai persepsi dan sikap pemuda terhadap judi online. Seperti yang telah diungkap dalam latar belakang penelitian ini, berdasarkan data PPATK, mayoritas dari 2,7 juta pemain judi online di Indonesia adalah kalangan berpenghasilan rendah, meliputi buruh, petani, pelajar, dan warga dengan profil ekonomi yang serupa dengan kondisi penduduk Kelurahan Tanjung Baru. Tekanan ekonomi yang dihadapi para pemuda dari keluarga buruh, tukang, dan pedagang kecil menciptakan daya tarik tersendiri terhadap judi online yang dipersepsikan sebagai jalan pintas untuk mendapatkan uang secara cepat dan mudah tanpa memerlukan keterampilan atau modal besar.

Kondisi ini secara langsung memperkuat temuan penelitian terkait komponen kognitif sikap para informan. Para pemuda yang tumbuh dalam lingkungan ekonomi dengan keterbatasan tersebut cenderung membentuk persepsi bahwa judi

online merupakan peluang finansial yang nyata, terutama setelah mengalami kemenangan awal (*early winning*) yang kemudian menciptakan siklus kecanduan. Dalam perspektif Teori Interaksionisme Simbolik, simbol-simbol "kemenangan" dan "keuntungan cepat" dalam judi online dimaknai secara positif oleh para pemuda justru karena konteks ekonomi keluarga mereka yang serba terbatas, sehingga tekanan finansial menjadi salah satu faktor kunci yang mendorong mereka untuk terus bermain meskipun sudah mengetahui risikonya.

Perlu pula digarisbawahi bahwa besarnya kelompok lain-lain (830 jiwa, 22,9%) yang kemungkinan besar mencakup pemuda yang belum atau tidak memiliki pekerjaan tetap, pekerja lepas (*freelancer*), dan mereka yang menganggur justru merupakan kelompok yang paling rentan terhadap keterlibatan dalam judi online. Ketiadaan rutinitas pekerjaan formal, banyaknya waktu luang, dan ketidakstabilan penghasilan menjadi kombinasi faktor risiko yang memperparah keterlibatan pemuda dalam aktivitas judi online di Kelurahan Tanjung Baru.

Tabel 5. Jumlah Penduduk Menurut Tingkat Pendidikan dan Jenis Kelamin

No	Pendidikan	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1	Sarjana	372	376	748
2	Sarjana Muda	411	410	821
3	SLTA	789	766	1.555
4	SLTP	667	708	1.375
5	SD	758	759	1.517
6	TK	352	353	705
7	Belum Sekolah	326	328	654
8	Buta Huruf	-	-	-
	Jumlah	3.675	3.700	7.375

Sumber: Profil Kelurahan Tanjung Baru, 2024

Aspek lain yang penting untuk menggambarkan kondisi sosial penduduk Kelurahan Tanjung Baru adalah tingkat pendidikan. Berdasarkan data pada tabel 5, dari total 7.375 jiwa penduduk, tingkat pendidikan terbanyak adalah SLTA dengan 1.555 jiwa atau 21,1%, disusul oleh SD sebanyak 1.517 jiwa (20,6%), dan SLTP sebanyak

1.375 jiwa (18,6%). Penduduk yang berpendidikan Sarjana Muda tercatat sebanyak 821 jiwa (11,1%), Sarjana 748 jiwa (10,1%), TK 705 jiwa (9,6%), dan Belum Sekolah 654 jiwa (8,9%). Hal positif yang perlu dicatat adalah tidak ditemukannya penduduk yang buta huruf, yang menunjukkan bahwa seluruh penduduk Kelurahan Tanjung Baru yang telah memasuki usia sekolah setidaknya pernah mengenyam pendidikan formal.

Jika dikelompokkan secara lebih luas, penduduk yang berpendidikan dasar yakni SD dan SLTP berjumlah 2.892 jiwa atau 39,2% dari total penduduk, menjadikannya kelompok terbesar secara kumulatif. Sebaliknya, penduduk yang berpendidikan tinggi, yakni Sarjana Muda dan Sarjana, berjumlah 1.569 jiwa (21,3%). Apabila penduduk pra-sekolah (anak-anak yang belum dan sedang di TK) dikeluarkan dari perhitungan, maka dari 6.016 jiwa penduduk usia sekolah, sebanyak 51,9% berpendidikan SLTA ke atas dan 48,1% berpendidikan SLTP ke bawah, kondisi inilah yang dirujuk oleh Profil Kelurahan Tanjung Baru ketika menyatakan bahwa tingkat intelektual masyarakat mayoritas berpendidikan di atas SLTP.

Temuan data pendidikan ini memiliki relevansi yang mendalam terhadap fenomena judi online di Kelurahan Tanjung Baru, khususnya dalam menjelaskan bagaimana persepsi para pemuda terbentuk. Dominasi pendidikan dasar (SD dan SLTP) yang mencapai 39,2% menunjukkan bahwa sebagian besar masyarakat belum memiliki kemampuan berpikir kritis yang memadai untuk menganalisis risiko dan kecurangan yang melekat pada sistem judi online. Hal ini berkaitan erat dengan konsep distorsi persepsi, khususnya *halo effect* dan *self-fulfilling prophecies*, di mana keterbatasan pengetahuan membuat pemuda mudah terpesona oleh narasi "kemenangan besar" yang disebar di media sosial dan grup pertemanan tanpa mampu menganalisis secara kritis bagaimana sistem judi online sesungguhnya dirancang agar pemain selalu kalah dalam jangka panjang.

Menariknya, data juga menunjukkan bahwa kelompok berpendidikan tinggi, Sarjana Muda dan Sarjana yang berjumlah 1.569 jiwa (21,3%) ternyata tidak sepenuhnya imun terhadap judi online. Hal ini memperkuat temuan penelitian mengenai komponen kognitif sikap pemuda, di mana pemahaman intelektual tentang bahaya judi online (tahu bahwa itu berbahaya) tidak serta-merta melindungi

seseorang dari keterlibatan di dalamnya. Dalam perspektif Teori Interaksionisme Simbolik, simbol-simbol yang dikonstruksi melalui interaksi sosial antar pemain seperti cerita *maxwin*, nilai *scatter*, dan euforia kemenangan terbukti lebih kuat memengaruhi perilaku dibandingkan pengetahuan akademis yang dimiliki. Fenomena ini menunjukkan bahwa judi online bukanlah semata-mata permasalahan rendahnya tingkat pendidikan, melainkan lebih merupakan permasalahan konstruksi makna sosial yang kompleks.

Kondisi pendidikan ini sekaligus memperkuat implikasi praktis penelitian, yakni upaya penanggulangan judi online di Kelurahan Tanjung Baru tidak dapat sekadar mengandalkan penyuluhan berbasis informasi atau edukasi kognitif semata. Dibutuhkan pendekatan yang lebih komprehensif dan berbasis komunitas, yang mampu merekonstruksi simbol-simbol sosial di kalangan pemuda, menggeser makna "kemenangan" dari konteks judi online menuju pencapaian yang lebih produktif, seperti wirausaha, keterampilan kerja, dan kontribusi sosial sebagai strategi yang lebih efektif dan berkelanjutan dalam mengubah persepsi dan sikap pemuda Kelurahan Tanjung Baru terhadap judi online.

4.5 Sarana Pendidikan, Kesehatan, dan Keagamaan

Kelurahan Tanjung Baru dilengkapi dengan berbagai sarana publik yang menunjang kebutuhan pendidikan, kesehatan, dan peribadatan masyarakat.

A. Sarana Pendidikan

Terdapat beberapa jenjang pendidikan formal di Kelurahan Tanjung Baru, antara lain:

- **Taman Kanak-kanak (TK) / PAUD:** PAUD Nusa Indah, TK Permata Bunda, TK Rabani, TK Satria, TK Mawar Saron, TK Wilington School, TK Pelangi, TK Miftahul Huda.
- **Sekolah Dasar / Madrasah Ibtidaiyah (MI):** MIN 10, MI Sidomurni, MI Pajajaran, SD Mawar Sharon, SD Wilthington School.
- **Sekolah Menengah Pertama (SMP):** SMP Bina Taruna, SMP 20.
- **Sekolah Menengah Atas (SMA):** SMA Tunas Mekar.

B. Sarana Kesehatan

Sarana kesehatan yang tersedia di Kelurahan Tanjung Baru meliputi Pos Kesehatan Kelurahan (Poskeskel) yang berlokasi di Jalan Perwira II RT 001 A LK III. Poskeskel ini berfungsi sebagai pusat pelayanan kesehatan dasar bagi masyarakat tingkat kelurahan.

C. Sarana Keagamaan

Terdapat sebanyak 13 tempat ibadah yang tersebar di Kelurahan Tanjung Baru, terdiri dari masjid dan musholah. Beberapa di antaranya adalah Masjid Nurul Iman, Masjid An-Nur, Masjid Al-Mutaqin, Masjid Nurul Yaqin, Masjid Darul Muslimin, Masjid Al-Hidayah, Masjid Baitul Qofur, Mushollah Miftahul Janah, Mushollah Al-Ikhlas, Mushollah Al-Amin, Mushollah As-Syuhada, Mushollah Al-Ikhlas (di lokasi berbeda), serta Mushollah At-Thoyibah, yang tersebar di berbagai lingkungan di wilayah kelurahan tersebut.

4.6 Potensi Dasar Kelurahan

Berdasarkan data profil, Kelurahan Tanjung Baru memiliki beberapa potensi dasar, antara lain:

1. Potensi Alam

Tidak terdapat potensi pertambangan atau galian. Namun, letak geografis yang berada di jalur protokol memberikan peluang pengembangan kawasan pertokoan, perkantoran swasta, dan usaha jasa yang dapat meningkatkan pendapatan asli daerah.

2. Potensi Sumber Daya Manusia

Tingkat intelektual masyarakat cukup baik, dengan mayoritas penduduk berpendidikan di atas SLTP. Meskipun demikian, pekerjaan terbanyak adalah sebagai buruh, yang menunjukkan adanya peluang peningkatan kualitas tenaga kerja melalui pelatihan dan pemberdayaan.

3. Tingkat Kesuburan Tanah

Tanah di Kelurahan Tanjung Baru tergolong subur, terutama untuk tanaman keras dan tanaman pekarangan seperti bumbu dapur dan tanaman obat keluarga.

4. Sumber Air

Masyarakat memanfaatkan sumur gali, sumur bor, dan air PDAM untuk memenuhi kebutuhan air bersih sehari-hari.

BAB VI. KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Bagian ini akan menampilkan kesimpulan mengenai rumusan masalah pada pembahasan penelitian ini, yaitu mengenai persepsi pemuda pemain judi online di lingkungan Kelurahan Tanjung Baru terhadap judi online, serta sikap yang ditunjukkan oleh pemuda pemain judi online di Kelurahan Tanjung Baru terhadap judi online setelah mengetahui banyak korban akibat judi online.

1. Persepsi Pemuda Kelurahan Tanjung Baru terhadap Judi Online

Persepsi pemuda Kelurahan Tanjung Baru terhadap judi online, baik yang merupakan pemain aktif (R, D, E) maupun yang bukan pemain (F, M), secara keseluruhan bersifat negatif, meskipun dengan tingkat konsistensi dan perwujudan yang berbeda-beda. Tidak ditemukan satu pun informan yang memandang judi online sebagai sesuatu yang positif, sebuah temuan yang mematahkan asumsi umum bahwa pemain judi online cenderung mempersepsikan aktivitasnya secara positif.

Pada kelompok pemain aktif, persepsi negatif terbentuk melalui tiga tahap (penerimaan stimulus, pengolahan/evaluasi, serta reaksi/interpretasi) namun belum terwujud penuh dalam bentuk kepastian menolak. R menerima stimulus melalui kemenangan awal yang menciptakan kesan positif, namun secara kognitif sudah memahami bahwa sistem judi dirancang untuk merugikan pemain; ia tetap bermain karena terhambat mekanisme *self-distancing from victims*. D memiliki kesadaran negatif yang lebih tegas (menyebut dampak positif "hampir tidak ada"), namun terhambat oleh tekanan ekonomi yang menjebakinya dalam "lingkaran setan". E menunjukkan persepsi negatif paling kompleks dan mendalam, ia menyadari dampak sistemik judi online terhadap rumah tangganya, namun terjebak oleh

distorsi pemaknaan yang lebih berat: judi online dimaknai sebagai "judi emosi" dan "kewajiban semu" untuk menyelamatkan keluarganya, sebuah mekanisme pembalikan rasionalitas (*reversal of rationality*) yang tidak ditemukan pada R dan D.

Sebaliknya, pada kelompok bukan pemain, persepsi negatif F dan M memenuhi seluruh kriteria persepsi negatif secara utuh dan konsisten, tegas menolak sejak awal, serta berorientasi sosial dengan memaknai judi online sebagai "darurat" dan "narkoba versi baru" yang mengancam generasi muda secara kolektif.

2. Sikap Pemuda terhadap Judi Online Setelah Mengetahui Banyak Korban

Sikap pemuda terhadap judi online, yang dianalisis melalui tiga komponen (kognitif, afektif, dan konatif), menunjukkan pola yang berbeda secara tajam antara pemain aktif dan bukan pemain, sekaligus mengungkap temuan utama penelitian ini, yaitu adanya kesenjangan antara sikap dan perilaku (*attitude-behavior gap*).

Pada R, D, dan E, komponen kognitif dan afektif sebenarnya sudah negatif, mereka mengetahui dengan baik bahaya judi online, bahkan setelah mengetahui banyak kasus korban di lingkungan sekitar mereka (kasus korupsi, percekcoakan keluarga, hingga kekerasan akibat judi online), dan merasakan ketakutan, rasa bersalah, malu, serta kecemasan. Namun, komponen konatif (tindakan nyata) mereka tidak selaras dengan kedua komponen tersebut: ketiganya tetap melanjutkan aktivitas berjudi, hanya dengan upaya pengendalian diri yang terbatas (mengurangi frekuensi, membatasi deposit), bukan penghentian total. Kesenjangan ini disebabkan oleh empat faktor utama: (1) kecanduan yang telah mereduksi kontrol diri secara neurologis-psikologis, (2) optimisme yang tidak realistis bahwa "nasib korban lain tidak akan menimpa dirinya", (3) mekanisme pembenaran diri untuk mengurangi disonansi kognitif, dan (4) konsekuensi yang dialami belum cukup menimbulkan efek jera permanen, pada informan E, konsekuensi yang justru paling berat (mengancam keutuhan rumah tangga) tidak menghasilkan efek jera, melainkan mendorongnya untuk bermain lebih banyak demi mengejar "kemenangan besar" yang ia yakini secara keliru sebagai jalan keluar.

Sebaliknya, pada F dan M, ketiga komponen sikap berjalan selaras dan konsisten: pengetahuan yang komprehensif tentang bahaya judi online, perasaan empati dan keprihatinan sosial setelah mengetahui banyaknya korban di lingkungan sekitar, serta tindakan nyata berupa penolakan tegas dan upaya aktif mengedukasi serta mencegah orang-orang di sekitarnya. Sikap F dan M ini telah mencapai tingkatan *responsible* (bertanggung jawab), di mana penolakan terhadap judi online tidak hanya berhenti pada diri sendiri, tetapi diteruskan menjadi tanggung jawab sosial untuk melindungi orang lain.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pengetahuan tentang banyaknya korban judi online tidak secara otomatis mengubah perilaku pemain aktif untuk berhenti, melainkan hanya memperkuat komponen kognitif dan afektif negatif tanpa diikuti perubahan konatif yang setara, suatu kondisi yang membuktikan bahwa kecanduan berfungsi sebagai variabel intervening yang kuat dan mampu memutus hubungan logis antara sikap dan perilaku. Sebaliknya, pada pemuda yang tidak bermain, pengetahuan akan korban justru memperkuat keselarasan sikap mereka menjadi penolakan aktif dan peran sosial preventif.

6.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, peneliti mengajukan beberapa saran sebagai berikut:

6.2.1 Bagi Para Pemuda

1. Meningkatkan kesadaran diri bahwa kecanduan judi online dapat diatasi dengan mencari bantuan profesional, seperti konseling psikologis atau rehabilitasi.
2. Memblokir akses situs dan aplikasi judi online pada perangkat pribadi, serta mencari kegiatan alternatif yang lebih positif (olahraga, hobi produktif, kerja sampingan).
3. Membangun komunikasi terbuka dengan keluarga atau orang terpercaya untuk mengurangi rasa malu dan bersalah, serta mendapatkan dukungan sosial yang sehat.

6.2.2 Bagi Keluarga dan Masyarakat

1. Keluarga perlu diberikan edukasi mengenai tanda-tanda kecanduan judi online serta cara pendampingan yang tepat (bukan hanya menghakimi atau menyembunyikan perangkat, tetapi dengan pendekatan komunikasi yang suportif).
2. Masyarakat, terutama di Kelurahan Tanjung Baru, diharapkan lebih aktif dalam membangun lingkungan sosial yang menolak perjudian, misalnya melalui kegiatan pemuda yang positif dan forum diskusi tentang bahaya judi online.
3. Tokoh masyarakat dan tokoh agama dapat berperan dalam memberikan penyuluhan rutin mengenai dampak buruk judi online berdasarkan norma hukum, agama, dan sosial.

6.2.3 Bagi Pemerintah dan Penegak Hukum

1. Menyediakan layanan konseling dan rehabilitasi gratis atau bersubsidi bagi pecandu judi online, mengingat biaya psikolog mahal dan banyak pemuda yang kesulitan berhenti tanpa bantuan profesional.
2. Meningkatkan efektivitas penegakan hukum dengan memutus ekosistem judi online secara menyeluruh, termasuk kerjasama dengan penyedia layanan internet, perbankan, platform digital, serta pemberantasan iklan dan tautan judi online.
3. Memperkuat literasi digital dan keuangan sejak dini di sekolah dan kampus, dengan mengintegrasikan bahaya judi online ke dalam kurikulum serta mengajarkan keterampilan mengelola keuangan dan mengendalikan impuls.

6.2.4 Bagi Peneliti Selanjutnya

1. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengkaji lebih dalam tentang mekanisme kecanduan judi online dari perspektif neurobiologis atau psikologi klinis, sehingga intervensi yang lebih tepat sasaran dapat dikembangkan.

2. Perlu dilakukan penelitian dengan cakupan lokasi dan jumlah informan yang lebih luas, serta menggunakan metode kuantitatif atau mixed-methods untuk mengukur tingkat kecanduan dan efektivitas intervensi.
3. Penelitian lanjutan juga dapat fokus pada peran keluarga dan komunitas dalam pemulihan pecandu judi online, serta efektivitas kebijakan publik yang ada dalam menekan angka perjudian online di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Asrul, dkk. 2014. *Evaluasi Pembelajaran*. Medan : Citapustaka Media
- Azwar, Saifudin. 2002. *Sikap Manusia: Teori dan Pengukurannya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Dermawan, A. (2024). *Viktimologi Hukum Bagi Korban Tindak Pidana Kejahatan Digitalisasi*. Jurnal Bangun Abdimas. Vol 3, No 1, Mei 2024, Hal. 245-250. DOI 10.56854/ba.v3i1.336.
- Hukama, A, F. (2017). *Persepsi Masyarakat Pedesaan Terhadap Pendidikan Tinggi*. Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial. Vol 4, No 1.
- Kurniawan, M, Y., dkk. (2022). *Penegakan Hukum Oleh Polri Terhadap Pelaku Tindak Pidana Judi Online (Studi Pada Kepolisian Daerah Sumatera Utara)*. ARBITER: Jurnal Ilmiah Magister Hukum. DOI: 10.31289/arbiter.v4i1.1203.
- Muarabagja, M, H. (2024). *Fakta-fakta Pasien Korban Judi Online Meningkat di RSCM*. <https://www.tempo.co/hukum/fakta-fakta-pasien-korban-judi-online-meningkat-di-rscm-1169639>
- Rahmadi. (2011). *Pengantar Metodologi Penelitian*. Antasari Press Banjarmasin. ISBN: 979-17087-6-2.
- Sarwono, S, W. (2014). *Teori-Teori Psikologi Sosial*. PT. Rajagrafindo Persada.
- Simbolon, Maropen. (2008). *Persepsi Dan Kepribadian*. Jurnal Ekonomi dan Bisnis, Volume 2, Nomor I, Maret 2008.
- Siregar, N, S, S. (2016). *Kajian Tentang Interaksioneisme Simbolik*. Jurnal Ilmu Sosial-Fakultas Isipol UMA. DOI: 10.31289/perspektif.v1i2.86.
- Sulistya, A, R. (2024) *3,2 Juta Pemain Judi Online di Indonesia, Kenali Modus, Kategori, dan Sanksi Hukumnya*. Tempo.co.

<https://www.tempo.co/hukum/3-2-juta-pemain-judi-online-di-indonesia-kenali-modus-kategori-dan-sanksi-hukumnya-65049>

Tempo.co. (2023). *Kategori Umur Balita, Remaja, dan Dewasa Menurut Kemenkes, Jangan Salah*. <https://www.tempo.co/gaya-hidup/kategori-umur-balita-remaja-dan-dewasa-menurut-kemenkes-jangan-salah--189378>

Zuchdi, Darmiyati. (1995). *Pembentukan Sikap*. Cakrawala Pendidikan Nomor 3, Tahun XIV, November 1995.