

ABSTRAK

DAMPAK SOSIO KULTURAL JUDI *ONLINE* (SLOT) PADA REMAJA DI PEKON GADINGREJO KECAMATAN GADINGREJO KABUPATEN PRINGSEWU

**Oleh
Assca Assbinna Anggun Krisna Murty**

Fenomena judi *online*, khususnya permainan slot, telah menjadi masalah serius di kalangan remaja, termasuk di Pekon Gadingrejo, Kecamatan Gadingrejo, Kabupaten Pringsewu. Akses mudah melalui perangkat digital membuat remaja lebih rentan terjerumus dalam kebiasaan tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak sosio-kultural judi *online* (slot) pada remaja di Pekon Gadingrejo. Fokus utama penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi faktor-faktor penyebab remaja terlibat dalam judi *online* dan dampak sosio-kultural yang ditimbulkan dari kebiasaan tersebut. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, teknik pengumpulan data menggunakan observasi, FGD, wawancara mendalam dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa faktor penyebab utama judi *online* di kalangan remaja adalah pengaruh lingkungan, keterbatasan ekonomi, dan kurangnya pengawasan dari orang tua. Dampak sosio-kultural yang muncul mencakup penurunan prestasi belajar, perubahan sikap sosial, serta kerusakan hubungan interpersonal di dalam keluarga dan masyarakat. Penelitian ini menyarankan perlunya pendekatan yang lebih komprehensif dalam pencegahan judi *online* dengan melibatkan peran orang tua, sekolah, dan pemerintah daerah.

Kata Kunci: Dampak Sosio-Kultural, Judi *online*, Remaja.

ABSTRACT

SOCIO-CULTURAL IMPACT OF ONLINE GAMBLING (SLOT) ON ADOLESCENTS IN PEKON GADINGREJO, GADINGREJO DISTRICT, PRINGSEWU REGENCY

By

Assca Assbinna Anggun Krisna Murty

The phenomenon of online gambling, particularly slot games, has become a serious problem among teenagers, including those in Pekon Gadingrejo, Gadingrejo Subdistrict, Pringsewu Regency. Easy access through digital devices makes teenagers more vulnerable to getting involved in this habit. This study aims to analyze the socio-cultural impacts of online gambling (slots) on teenagers in Pekon Gadingrejo. The main focus of this research is to identify the factors that drive teenagers to engage in online gambling and the socio-cultural consequences arising from this behavior. This study uses a qualitative approach, with data collection techniques including observation, focus group discussions (FGDs), in-depth interviews, and documentation. The findings indicate that the primary causes of online gambling among teenagers are environmental influences, economic limitations, and a lack of parental supervision. The socio-cultural impacts observed include declining academic performance, changes in social behavior, and damage to interpersonal relationships within families and communities. The study recommends a more comprehensive approach to preventing online gambling by involving parents, schools, and local governments.

Keywords: *Socio-Cultural Impact, Online Gambling, Adolescents.*