

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

**(Skripsi)**

**Oleh**

**ASSCA ASSBINNA ANGGUN KRISNA MURTY  
2056011023**



**JURUSAN SOSIOLOGI  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2025**

## **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.*

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

**Oleh**

**Assca Assbinna Anggun Krisna Murty**

**Skripsi**

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar  
SARJANA SOSIAL**

**Pada**

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



**JURUSAN SOSIOLOGI  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2025**

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

Nama Mahasiswa : *Assca Assbinna Anggun Krisna Murty*

No. Pokok Mahasiswa : **2056011023**

Jurusan : **Ilmu Sosiologi**

Fakultas : **Ilmu Sosial dan Ilmu Politik**

**MENYETUJUI**

1. **Komisi Pembimbing**

  
Damar Wibisono, S.Sos., M.A.  
NIP. 19850315 201404 1 002

2. **Ketua Jurusan Sosiologi**

  
Dr. Bartoven Vivit Nurdin, M.Si.  
NIP. 19770401 200501 2 003

## MENGESAHKAN

### 1. Tim Penguji

Ketua : Damar Wibisono, S.Sos., M.A.



Penguji Utama : Drs. Usman Raidar, M.Si.



### 2. Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik



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



Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 30 Juli 2025

## PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, skripsi ini adalah asli dan belum pernah di ajukan 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 ditulis 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 Juli 2025



Assca Assbinna Anggun Krisna Murty  
NPM. 2056011023

## RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama lengkap Assca Assbinna Anggun Krisna Murty, dilahirkan di Pringsewu, pada tanggal 5 Agustus 2002, sebagai putri ketiga dari empat bersaudara pasangan Bapak Prastowo dan Ibu Siti Suryani. Penulis berbangsa Indonesia dan beragama Islam. Adapun untuk riwayat pendidikan formal yang penulis tempuh dengan jenjang yakni:

1. Sekolah Dasar (SD) diselesaikan di SD Negeri 3 Gadingrejo pada tahun 2014.
2. Sekolah Menengah Pertama (SMP) diselesaikan di SMP negeri 1 Gadingrejo pada tahun 2017.
3. Sekolah Menengah Atas (SMA) diselesaikan di SMA negeri 2 Gadingrejo pada tahun 2020.

Selanjutnya, pada tahun 2020 penulis diterima dan terdaftar sebagai mahasiswa Jurusan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung. Selama menjadi mahasiswa, penulis pernah mengikuti Himpunan Mahasiswa Jurusan Sosiologi pada tahun 2021-2022. Pada tahun 2022 penulis mengikuti pelatihan dari kominfo mengenai \*Talent Scouting Academy (Globalizing Lampung Tourism through Digitalization)\* selama 1 semester. Kemudian ditahun 2023 Penulis mengikuti Praktik Kerja Lapangan (PKL) konvensional di Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Provinsi Lampung selama 6 bulan. Saat ini, penulis telah menyelesaikan skripsi yang berjudul “Dampak Sosio Kultural Judi Online (Slot) Pada Remaja di Pekon Gadingrejo Kecamatan Gadingrejo Kabupaten Pringsewu”.

## **MOTO**

“Jika bukan karena Allah yang mampukan, aku mungkin sudah lama menyerah”  
(Q.S Al-Insyirah: 05-06)

“Ketahuilah, bahwa kemenangan itu datang bersama kesabaran”  
(Hadist Tirmidzi 2516)

“Kadang hidup memang membingungkan, tapi bukan berarti kita tersesat”  
(Fourtwnty)

“Hidup bukan saling mendahului, bermimpilah sendiri-sendiri”  
(Baskara Putra)

“Kita tidak bisa belajar tanpa rasa sakit”  
(Aristoteles)

“Aku membahayakan nyawa ibuku untuk lahir ke dunia, jadi tidak mungkin aku tidak ada artinya”  
(Assca)

*“And Allah is the best of planners”*  
(3:54)

## **PERSEMBAHAN**

*Bismillahirrahmanirrahim Alhamdulillah rabbi 'alamin* Puji Syukur kehadiran Allah SWT atas berkat, rahmat, dan ridhonya sehingga penulis dapat mempersembahkan tulisan ini sebagai tanda terima kasih dan kasih sayang kepada:

Keluargaku

Bapak Prastowo dan Ibu Siti Suryani Serta kakak dan adiku Yudha Pandu Setiawan, Sonia Nabilla Anggun Krisna Murty dan Aristyan Larendo Putra, terimakasih atas cinta dan kasih sayang yang selalu dicurahkan, didikan, dukungan, pengorbanan, kesabaran serta doa-doa yang tiada henti yangsenantiasamengiringi langkahku.

Para Pendidik dan Bapak Ibu Dosen Yang telah berjasa memberikan bimbingan serta ilmunya yang sangat berharga melalui ketulusan dan kesabaran.

Sahabat-Sahabatku Terimakasih untuk semua hari-hari yang penuh warna, terimakasih selalu ada disaat suka dan duka, semoga kalian selalu dalam lindungan-Nya.

Almamater Tercinta Sosiologi, Universitas Lampung

## SANWACANA

*Alhamdulillah* segala puji dan syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan segala karunia-Nya kepada penulis sehingga dapat menyajikan skripsi dengan judul “**Dampak Sosio Kultural Judi Online (Slot) di Pekon Gadingrejo Kecamatan Gadingrejo Kabupaten Pringsewu**)” dan dapat terselesaikan.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan Skripsi ini banyak dibantu oleh berbagai pihak, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini. Dengan segala kerendahan hati dan rasa syukur yang tak terhingga, izinkan saya mempersembahkan karya sederhana ini sebagai bentuk ungkapan terima kasih yang mendalam kepada mereka yang telah menjadi sumber kekuatan, dan semangat dalam perjalanan panjang yang penuh liku ini. Skripsi ini bukan hanya hasil dari pemikiran dan tulisan semata, melainkan buah dari ketulusan doa, dukungan tanpa henti, serta cinta yang tak ternilai. Setiap paragraf di dalamnya lahir dari proses panjang yang melibatkan air mata, kegelisahan, harapan, dan perjuangan. Dan karena itu, persembahan ini saya tujukan kepada sosok-sosok luar biasa yang tak pernah lelah percaya saat saya sendiri mulai meragukan, yang tetap tinggal saat saya ingin menyerah, dan yang senantiasa menjadi rumah saat dunia terasa terlalu sunyi. Semoga lembar-lembar ini menjadi bukti bahwa cinta, ketulusan, dan keyakinan memiliki kekuatan yang jauh melebihi apa pun.

1. Allah SWT yang senantiasa memberikan ridho, kasih sayang, serta keberkahan ilmunya, penulis sudah diberikan kesehatan, kekuatan, kemampuan dan rezeki dalam penyusunan skripsi ini, sehingga penulis dapat menyelesaikan serangkain proses pendidikan dan penyusunan skripsi ini.
2. Kepada cinta pertamaku Ayahanda Prastowo. Terimakasih atas setiap tetes keringat yang telah tcurahkan dalam setiap langkah ketika mengemban

tanggung jawab sebagai seorang kepala keluarga untuk mencari nafkah  
Terimakasih atas setiap doa yang terucap lirih dimalam malam panjang dan  
setiap keyakinan yang ditanamkan untuk penulis

3. Kepada Belahan jiwaku Ibunda Siti Suryani yang tidak pernah henti memberikan doa dan kasih sayang yang tulus kepada penulis, penulis ingin meminta maaf kepada ibunda jika dalam proses ini penulis sering membuat ibunda sedih dan meneteskan air mata tapi terlepas dari itu penulis bersungguh sungguh dalam mengemban ilmu untuk menjadi kebanggaan ibunda tercinta terimakasih atas semangat dan nasihat serta dukungan terbaiknya sampai penulis berhasil menyelesaikan study ini.
4. Rektor, Wakil Rektor dan segenap pimpinan serta tenaga kerja Universitas Lampung.
5. Ibu Drs. Ida Nurhaida, M. Si. selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung.
6. Bapak Damar Wibisono, S.Sos., M.A., Selaku ketua Jurusan Sosiologi Universitas Lampung
7. Bapak Junaidi, S.Pd., M.Sos., Selaku Wakil Ketua Jurusan Sosiologi Universitas lampung
8. Bapak Junaidi, S.Pd., M.Sos, Selaku dosen pembimbing akademik, penulis mengucapkan terimakasih banyak atas nasihat, motivasi serta dukungan yang terbaik untuk penulis, terimakasih karena menjadi sosok dosen yang baik dan selalu welcome kepada penulis disaat penulis sedang mengalami kesulitan dan butuh bantuan serta arahan dari bapak junaidi dalam menyelesaikan studi.
9. Bapak Damar Wibisono, S.Sos., M.A. Selaku dosen pembimbing. Penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar besarnya kepada bapak Damar Wibisono karena dengan sabar telah membimbing penulis dalam proses penyusunan skripsi, terimakasih kepada bapak yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga, pikiran dan kesabaran untuk membimbing penulis mulai dari awal hingga skripsi ini selesai.
10. Bapak Drs. Usman Raidar, M.Si., Selaku dosen penguji. Penulis mengucapkan terimakasih banyak kepada bapak usman raidar, karena telah meluangkan

waktunya di antara kesibukan bapak untuk memberikan arahan dan saran-sarannya untuk penulis agar karya tulis ini menjadi lebih baik.

11. Seluruh dosen pengajar di Jurusan Sosiologi Universitas Lampung yang telah berbagi ilmu dan pengalaman selama proses perkuliahan.
12. Mas Edi dan Mas Daman selaku staff jurusan sosiologi universitas lampung. Penulis mengucapkan terimakasih yg sebesar besarnya kepada mas edi dan mas daman karena sudah sudi membantu penulis dalam mengurus berkas berkas yang dibutuhkan dalam proses penyusunan skripsi. Serta penulis mengucapkan terimakasih juga kepada mas tur selaku staff kebersihan Gedung sosiologi universitas lampung. Terimakasih kepada mas edi, mas daman dan mas tur atas canda tawa dan dukungan yang telah diberikan terimakasih karena sudah menjadi pendengar yang baik ketika penulis curhat sehingga penulis tidak terlalu stress dalam proses penyusunan skripsi ini. Penulis meminta maaf jika terdapat perbuatan dan kata kata yang menyakiti hati, sekarang penulis telah menyelesaikan study, sampai jumpa.
13. Saudara tercinta Yudha Pandu Setiawan S.H, Sonia Nabilla Anggun Krisna Murty S.H dan Aristyan Larendo Putra, terimakasih atas support,doa, motivasi terbaik yang telah diberikan kepada penulis.
14. Sahabat 11 tahun ku. Belly Maulia, Bone Ayu Moning, Mona Destiara Safitri, M. Ilham Firmanda Gusti Terimakasih karena telah menjadi sahabat sekaligus saudara yang sudah banyak mendukung penulis, terimakasih karena dengan bertemu kalian energi ku menjadi pulih kembali, terimakasih untuk panjangnya waktu yang telah kita lalui canda, tawa, tangis, susah, senang, kita lalui bersama. Hadirnya kalian dihidupku membawa kebahagiaan serta rasa syukur yang tiada henti karena telah dipertemukan dengan kalian yang luar biasa, Tetap rukun dan jadi sahabat yang terbaik sampai kita tua nanti
15. Sahabat perkuliahanku Maya Miranti, Defita Zaharani Putri, Andhika Pranoto, Terimakasih telah menjadi sahabatku terimakasih atas banyaknya moment moment yang kita lalui bersama sama selama kuliah, penulis tidak akan melupakan moment terbaik penulis bersama kalian, terimakasih atas canda, tawa, motivasi, dukungan yang terbaik untuk penulis.

16. Terimakasih aku ucapkan kepada sahabat KKN ku, Alfiona Rossi terimakasih karena sudah menjadi sosok kakak yang baik yang selalu memperlakukan aku layaknya adik dan terimakasih untuk bantuan serta selalu memberikan solusi, dukungan yang terbaik untuk penulis. Terimakasih aku ucapkan kepada Khairunissa Lubis, karena telah sudi mendengarkan semua curahan hati penulis, menjadi sosok yang hangat disaat penulis sedang butuh didengar, memberikan kekuatan ketika penulis sedang rapuh, terimakasih sudah menemaniku hadirmu membuat hariku yang terasa berat menjadi lebih ringan karena selalu menjadi pendengar yang baik dan penuh dukungan untuk penulis, tidak ada ucapan yang lain selain rasa terimakasih yang sebesar besarnya untuk khairunissa lubis, dan yang terakhir penulis ucapkan terimakasih untuk Prayogi atas dukungan yang telah diberikan kepada penulis terimakasih untuk banyaknya hal hal baik yang telah diberikan kepada penulis. Terimakasih atas support dan motivasi untuk penulis.
17. Terimakasih aku ucapkan untuk teman teman SMA Negeri 2 Gadingrejo sekaligus sahabat terbaikku Safira Indah Cahyani, Putri Lintang Maharani, Annisatul Hilmiyah, Evi Dwi Utari, Tri Siwi Vini Septiana, Widya Oktari Safitri, Aqiel Dzakhwan Zulkarnaen, Wahyu Hidayatullah, M.Fikri Novigar, Terimakasih sudah mendukung penuh penulis dalam melakukan proses penyusunan skripsi, terimakasih atas canda tawa dan bantuan yang telah diberikan sehingga membuat penulis terus bersemangat dalam menyusun skripsi sampai selesai.
18. Saya menuliskan persembahan ini bukan karena saya ingin berterimakasih kepada kamu, Tapi saya menuliskan ini untuk meletakkan segala pelik dan luka yang kamu torehkan. Saya memulihkan yang hancur tapi setelah lukamu sembuh sebaliknya saya yang dibuat hancur. Saya hanya ingin tenang melalui hari demi hari tanpa bayang bayang. Namun hati terlanjur sakit babak belur dan yang tersisa sekarang hanyalah doa meminta keadilan kepada-Nya sampai rasanya meminta untuk hilang ingatan. Lelahnya sementara namun luka saya abadi selamanya. Selamat menuai perbuatanmu rasa sakitku mengiringi perjalananmu. Saya ingin mempersembahkan juga untuk Perempuan itu, dari sini saya belajar sosoknya membuktikan bahwa menjadi Perempuan

tidak otomatis membuatnya paham luka dan duka Perempuan lainnya berakhirnya persembahan ini saya ucapkan segenap luka dan pelik nantinya akan kamu petik.

19. Yang terakhir untuk diriku sendiri, Assca Assbinna Anggun Krisna Murty. Terima kasih, diriku sudah bertahan sejauh ini. Terima kasih sudah berjuang, walau sering ingin menyerah. Terima kasih sudah memilih untuk tetap melangkah meski jalannya tidak selalu mudah. Maaf jika proses ini tidak secepat orang lain, tapi aku tahu aku sudah berusaha sebaik yang aku bisa. Maaf untuk semua kali aku memaksa diri melewati batas hanya demi mencapai titik ini. Hari ini, aku ingin memeluk diriku sendiri. Bukan karena perjalanan ini sempurna, tapi karena aku berhasil sampai di garis akhir dengan segala luka, air mata, dan rasa lelah yang akhirnya terbayar.

Akhir kata, Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang akan digunakan demi perbaikan di masa yang akan datang. Penulis berharap agar skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis dan bagi pembaca. Penulis sadar bahwa dalam penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan yang harus disempurnakan dengan hambatan yang harus dilalui. Tanpa dukungan dari seluruh pihak yang telah membantu pasti skripsi ini tidak dapat terselesaikan.

Bandar Lampung, 30 Juli 2025  
Penulis

Assca Assbinna Anggun Krisna Murty

## DAFTAR ISI

|                                 | Halaman |
|---------------------------------|---------|
| <b>DAFTAR ISI</b> .....         | i       |
| <b>DAFTAR TABEL</b> .....       | iv      |
| <b>DAFTAR GAMBAR</b> .....      | v       |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....    | vi      |
| <b>I. PENDAHULUAN</b>           |         |
| A. Latar Belakang .....         | 1       |
| B. Rumusan Masalah .....        | 4       |
| C. Tujuan Penelitian .....      | 4       |
| D. Kegunaan Penelitian.....     | 5       |
| <b>II. TINJAUAN PUSTAKA</b>     |         |
| A. Dampak .....                 | 6       |
| B. Sosio Kultural .....         | 8       |
| C. Judi <i>Online</i> .....     | 11      |
| D. Nilai-Nilai Sosial.....      | 15      |
| E. Remaja.....                  | 17      |
| F. Penelitian Terdahulu .....   | 19      |
| G. Teori Tindakan Sosial .....  | 22      |
| H. Kerangka Berpikir .....      | 25      |
| <b>III. METODE PENELITIAN</b>   |         |
| A. Tipe Penelitian .....        | 27      |
| B. Fokus Penelitian .....       | 27      |
| C. Informan.....                | 29      |
| D. Teknik Pengumpulan Data..... | 29      |
| E. Teknik Pengolahan Data ..... | 30      |
| F. Teknik Analisis Data.....    | 31      |
| G. Teknik Keabsahan Data .....  | 31      |

|                       |                                              |     |
|-----------------------|----------------------------------------------|-----|
| <b>IV.</b>            | <b>GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN</b>       |     |
|                       | A. Sejarah Berdirinya Pekon Gadingrejo ..... | 33  |
|                       | B. Kondisi Umum Pekon Gadingrejo .....       | 34  |
|                       | C. Profil Pemerintah Pekon Gadingrejo .....  | 36  |
|                       | D. Profil Masyarakat Pekon Gadingrejo .....  | 39  |
| <b>V.</b>             | <b>HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>       |     |
|                       | A. Hasil Penelitian .....                    | 43  |
|                       | B. Pembahasan.....                           | 94  |
| <b>VI.</b>            | <b>KESIMPULAN DAN SARAN</b>                  |     |
|                       | A. Kesimpulan .....                          | 102 |
|                       | B. Saran.....                                | 103 |
| <b>DAFTAR PUSTAKA</b> |                                              |     |

## DAFTAR TABEL

| Tabel                                                                | Halaman |
|----------------------------------------------------------------------|---------|
| 2.1 Hasil Penelitian Terdahulu yang Relevan .....                    | 17      |
| 4.1 Daftar Kepala Kampung/Kepala Desa dari Masa ke Masa.....         | 34      |
| 4.2 Tingkat Pendidikan Angkatan Kerja di Pekon Gadingrejo .....      | 40      |
| 5.1 Faktor Penyebab Remaja Melakukan Judi <i>Online</i> .....        | 61      |
| 5.2 Dampak Sosio Kultural Judi <i>Online (Slot)</i> Pada Remaja..... | 67      |
| 5.3 Dampak Judi <i>Online (Slot)</i> Terhadap Material .....         | 71      |
| 5.4 Dampak Judi <i>Online (Slot)</i> Terhadap Sosial .....           | 77      |
| 5.5 Dampak Judi <i>Online (Slot)</i> Terhadap Keagamaan.....         | 81      |
| 5.6 Dampak Judi <i>Online (Slot)</i> Terhadap Prestasi Belajar.....  | 86      |
| 5.7 Dampak Judi <i>Online (Slot)</i> Terhadap Psikis .....           | 91      |

## DAFTAR GAMBAR

| Gambar                                                     | Halaman |
|------------------------------------------------------------|---------|
| 2.1 Bagan Kerangka Pikir .....                             | 26      |
| 4.1 Batas Wilayah dan Luas Pekon Gadingrejo.....           | 45      |
| 4.2 Struktur Organisasi Pemerintahan Pekon Gadingrejo..... | 37      |

## DAFTAR LAMPIRAN

| Lampiran                                          | Halaman |
|---------------------------------------------------|---------|
| 1. Panduan Wawancara .....                        | 108     |
| 2. Hasil <i>Focus Group Discussion</i> (FGD)..... | 114     |
| 3. Transkrip Wawancara Penelitian .....           | 116     |
| 4. Dokumentasi Penelitian .....                   | 123     |

## I. PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Fenomena yang terjadi pada era globalisasi saat ini dalam kehidupan bermasyarakat dihadapkan pada pola perilaku sosial tertentu. Perilaku sosial masyarakat cenderung mengalami perubahan seiring dengan perkembangan jaman yang serba kompleks akibat kemajuan teknologi, mekanisasi, industrialisasi, dan urbanisasi. Berbagai kemajuan tersebut juga berdampak pada melemahnya nilai-nilai sosial yang ada dalam masyarakat, hal inilah yang menjadi salah satu penyebab munculnya berbagai masalah sosial. Oleh karenanya, adaptasi atau penyesuaian diri seseorang dalam kehidupan bermasyarakat yang hiperkompleks menjadi tidak mudah. Kesulitan mengadakan adaptasi dan *adjustment* menyebabkan kebingungan, kecemasan, dan berbagai konflik baik yang transparan maupun yang tersembunyi, baik secara eksternal maupun internal. Bahkan tidak sedikit orang yang mengembangkan pola tingkah laku yang cenderung menyimpang dari norma-norma, serta berbuat semau sendiri tanpa peduli dengan orang lain. Salah satu kasus yang perlu disoroti lebih mendalam adalah perjudian, yang mana perjudian tersebut telah marak serta senantiasa berkembang di kalangan masyarakat dewasa ini (Zurohman, 2016).

Judi merupakan salah satu bentuk penyakit masyarakat dan masuk dalam kualifikasi kejahatan. Maraknya judi akan merusak sistem sosial masyarakat itu sendiri, seperti halnya dalam agama islam juga melarang perjudian, perbuatan judi dan taruhan dianggap sebagai dosa atau perbuatan haram. Judi merupakan bujukan setan untuk tidak mentaati perintah Tuhan. Karena itu sifatnya jahat dan merusak. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Kartono (2015), bahwa, judi merupakan salah satu penyakit masyarakat yang dalam sejarah dari generasi ke generasi tidak mudah untuk diberantas. Penyakit masyarakat dalam konteks ini

yaitu segenap tingkah laku manusia yang dianggap tidak sesuai dengan norma yang ada di dalam masyarakat dan adat istiadat atau tidak terintegrasi dengan tingkah laku umum. Menurut Kartono (2015), bermain judi merupakan salah satu perilaku yang dilarang oleh norma Jawa. Di Jawa judi digolongkan dalam aktivitas 5-M (ma-lima) yang harus disingkirkan atau merupakan tabu. 5-M itu ialah: (1) Minum-minuman keras dan mabuk-mabukan; (2) Madon, bermain dengan wanita pelacur; (3) Maling, mencuri; (4) Madat, minum candu, bahan narkotik, ganja, dan lain-lain; (5) Main judi bebotohan, berjudi dan bertaruh. Sebagaimana di ketahui bahwa perjudian merupakan suatu tindakan yang jelas melanggar hukum. Sebab berjudi itu membuat orang menjadi malas, tidak mengenal rasa malu, berkulit dan bermuka tebal.

Seiring perkembangan teknologi, sekarang judi dapat beralih ke tempat yang sedikit lebih elit. Karena, dengan adanya kemajuan teknologi berjudi tidak harus sembunyi-sembunyi seperti dahulu. Hanya dengan duduk santai di depan komputer dan *smartphone* yang terhubung dengan jaringan internet kita bisa melakukan permainan haram tersebut. Sistem komputerisasi dan *smartphone* yang menyangkut segala aspek kehidupan seperti sistem transfer uang, arus informasi, dan ketersediaan berbagai infrastruktur yang hampir merata di seluruh dunia mendorong berkembangnya permainan judi atau sering juga sekarang disebut dengan judi *online*.

Hadirnya permainan judi *online* sebagai perkembangan teknologi yang negatif di bidang elektronik perlu disikapi dari berbagai sudut karena dampaknya dikembalikan lagi kepada penggunanya. Dampak yang terjadi terhadap penggunaan judi *online* akan tampak jelas ketika mereka telah menyadari bahwa kerugian yang dirasakan sangatlah besar bagi dirinya. Beberapa contoh yang dapat dilihat pada kaum remaja pengguna judi *online* adalah terkurasnya uang jajan dan terpaksa harus menahan lapar di sekolah, selain itu ada juga mahasiswa yang harus menjual laptop dikarenakan kalah bermain judi. Banyak sekali hal-hal negatif yang ditimbulkan akibat bermain judi *online* tersebut. Sudah menjadi tragedi di dunia maju, di mana segala sesuatu hampir dapat dicapai dengan ilmu

pengetahuan, sehingga hilangnya keyakinan beragama dan pengatur moral yang dimiliki seseorang (Zurohman, 2016).

Fenomena judi *online* juga terjadi pada remaja di Pekon Gadingrejo Kecamatan Gadingrejo Kabupaten Pringsewu. Dimana telah terjadi kasus-kasus pelanggaran hukum yang diakibatkan dari bermain judi *online* tersebut. Diantaranya remaja mencuri barang milik orang lain seperti *handphone*, helm, serta menggadaikan motor teman hingga menjual motor milik temanya sendiri. Alasan pentingnya dilakukan penelitian ini adalah berdasarkan fakta-fakta yang telah dipaparkan di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak sosio kultural judi *online* (slot) pada remaja di Pekon Gadingrejo Kecamatan Gadingrejo Kabupaten Pringsewu.

Secara umum judi *online* berdampak pada kesehatan mental, perilaku antisosial, dan kriminal. Artinya, terlibatnya remaja dalam judi *online* meningkatkan risiko mereka terlibat dalam perilaku antisosial dan kriminal, seperti pencurian untuk membiayai kebiasaan berjudi. Dampak lain yaitu gangguan dalam hubungan sosial. Kecanduan judi *online* dapat merusak hubungan dengan keluarga, teman, dan lainnya. Waktu yang dihabiskan untuk berjudi sering kali menggantikan waktu untuk berinteraksi sosial secara sehat. Ketergantungan pada judi *online* juga dapat menyebabkan masalah keuangan, termasuk utang dan ketidakstabilan ekonomi, seperti terjatuh pinjol dan berakhir pada kemiskinan.

Nilai-nilai sosial yang dimaksud adalah nilai material, nilai vital dan nilai kerohanian remaja yang melakukan judi *online*. Dengan berbagai macam dan bentuk perjudian yang sudah begitu demikian meluas di kalangan remaja sehari-hari, baik yang bersifat terang-terangan maupun secara sembunyi-sembunyi maka sebagian remaja sudah cenderung acuh dan seolah-olah memandang perjudian sebagai suatu hal yang wajar, sehingga tidak perlu lagi dipermasalahkan. Perubahan sosial dan budaya akibat perjudian yang terjadi di masyarakat mengakibatkan pergeseran nilai-nilai agama. Agama hanya dijadikan simbol-simbol identitas diri. Pola perilaku ini, lebih cenderung pada pembentukan imitasi diri. Sehingga terjadi ketimpangan ketimpangan sosial dan perubahan nilai-nilai

agama, sosial dan budaya pada umumnya. Walaupun pertimbangan soal-soal kemasyarakatan tentang etika sudah ada sejak dahulu kala, namun upaya untuk meninggikan akhlak mulia sulit untuk tumbuh dari masing-masing masyarakat (Notonegoro, 2018).

Berdasarkan latar belakang itulah penulis tertarik untuk mengangkat penelitian ini mengenai “Dampak Sosio Kultural Judi *Online* (Slot) Pada Remaja di Pekon Gadingrejo Kecamatan Gadingrejo Kabupaten Pringsewu”.

## **B. Rumusan Masalah**

Perubahan sosial dan budaya akibat perjudian yang terjadi di masyarakat dalam hal ini di Pekon Gadingrejo Kecamatan Gadingrejo Kabupaten Pringsewu mengakibatkan pergeseran nilai-nilai agama. Agama saat ini hanya dijadikan simbol-simbol identitas diri, sehingga terjadi ketimpangan ketimpangan sosial dan perubahan nilai-nilai agama, sosial dan budaya pada umumnya. Walaupun pertimbangan soal-soal kemasyarakatan tentang etika sudah ada sejak dahulu kala, namun upaya untuk meninggikan akhlak mulia sulit untuk tumbuh dari masing-masing masyarakat. Maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apa faktor penyebab judi *online* (slot) pada remaja di Pekon Gadingrejo Kecamatan Gadingrejo Kabupaten Pringsewu?
2. Bagaimana dampak sosio kultural judi *online* (slot) pada remaja di Pekon Gadingrejo Kecamatan Gadingrejo Kabupaten Pringsewu?

## **C. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan dan menganalisis faktor penyebab judi *online* (slot) pada remaja di Pekon Gadingrejo Kecamatan Gadingrejo Kabupaten Pringsewu.
2. Mendeskripsikan dan menganalisis dampak sosio kultural judi *online* (slot) pada remaja di Pekon Gadingrejo Kecamatan Gadingrejo Kabupaten Pringsewu.

## **D. Kegunaan Penelitian**

### **1. Secara Teoritis**

Kegunaan penelitian ini secara teoritis adalah untuk pengembangan secara umum ilmu sosiologi khususnya sosiologi keluarga dan sosiologi kriminal, sedangkan pengembangan secara khususnya peneliti ingin lebih mengembangkan Teori Tindakan Sosial.

### **2. Secara Praktis**

#### **a. Bagi Remaja di Pekon Gadingrejo**

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai tambahan informasi bagi remaja di Pekon Gadingrejo Kecamatan Gadingrejo Kabupaten Pringsewu mengenai dampak sosio kultural judi *online* (slot) pada remaja.

#### **b. Bagi Peneliti Lain**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi tentang pola komunikasi sebagai referensi bagi peneliti lain dalam kerangka pengembangan bidang ilmu pengetahuan khususnya di bidang ilmu sosiologi untuk melakukan penelitian lebih lanjut.

## II. TINJAUAN PUSTAKA

### A. Dampak

Dampak merupakan hasil atau konsekuensi yang muncul akibat dari suatu tindakan, kebijakan, atau fenomena tertentu, yang dapat bersifat positif maupun negatif, serta memengaruhi berbagai aspek kehidupan, baik individu, kelompok, maupun masyarakat secara keseluruhan. Dampak tidak hanya terlihat dalam bentuk perubahan langsung yang dapat diukur secara kuantitatif, seperti peningkatan atau penurunan suatu indikator, tetapi juga dapat berupa perubahan kualitatif yang lebih halus, seperti pergeseran nilai, sikap, atau pola perilaku sosial. Selain itu, dampak sering kali bersifat berlapis dan berjangka panjang, sehingga memerlukan analisis mendalam untuk memahami hubungan sebab-akibatnya secara utuh.

Menurut Soekanto (2006), dampak adalah perubahan yang terjadi dalam struktur sosial, pola perilaku, atau nilai-nilai masyarakat akibat adanya suatu proses sosial atau aktivitas tertentu. Dampak ini dapat bersifat positif, seperti terciptanya inovasi sosial atau peningkatan kesejahteraan, maupun bersifat negatif, seperti timbulnya konflik, disintegrasi sosial, atau penyimpangan perilaku. Soekanto juga menekankan bahwa dampak tidak selalu tampak secara langsung, tetapi sering kali memerlukan waktu untuk teridentifikasi, karena perubahan sosial dapat berlangsung secara bertahap dan kompleks. Dengan demikian, analisis dampak harus dilakukan secara menyeluruh untuk memahami bagaimana suatu fenomena memengaruhi tatanan masyarakat secara keseluruhan.

Sugiyono (2017) mendefinisikan dampak sebagai efek atau pengaruh yang dapat diamati, baik secara langsung (*immediate impact*) maupun tidak langsung (*long-term impact*), yang bergantung pada intensitas, durasi, dan cakupan pengaruh dari

fenomena tersebut. Dampak langsung biasanya terlihat segera setelah suatu tindakan atau peristiwa terjadi, sedangkan dampak tidak langsung muncul dalam jangka waktu yang lebih panjang dan sering kali melibatkan perubahan yang lebih kompleks dalam tatanan sosial, budaya, maupun ekonomi. Dengan pemahaman ini, analisis dampak tidak hanya berfokus pada gejala yang tampak di permukaan, tetapi juga harus mempertimbangkan implikasi jangka panjang yang mungkin memengaruhi masyarakat secara luas.

Sementara itu, Rogers (2003) dalam teori difusi inovasi menjelaskan bahwa dampak dapat bersifat *intended* (sesuai tujuan yang diharapkan) maupun *unintended* (tidak diharapkan atau di luar perkiraan), serta dapat memunculkan konsekuensi fungsional maupun disfungsional dalam kehidupan sosial. Dampak yang bersifat fungsional umumnya memberikan kontribusi positif terhadap individu atau masyarakat, seperti peningkatan kesejahteraan, efisiensi, atau kemajuan sosial. Sebaliknya, dampak disfungsional dapat menimbulkan masalah baru, seperti ketimpangan sosial, konflik, atau penyalahgunaan teknologi. Dengan demikian, pemahaman terhadap kedua jenis dampak ini penting untuk mengevaluasi secara kritis setiap perubahan sosial atau inovasi, agar manfaat yang dihasilkan dapat dimaksimalkan sekaligus meminimalkan risiko yang merugikan.

Pada penelitian ini, pengertian dampak difokuskan pada bagaimana fenomena tertentu, seperti judi *online*, dapat memengaruhi berbagai aspek kehidupan sosial, mulai dari perubahan perilaku individu, pergeseran nilai-nilai masyarakat, hingga munculnya persoalan baru yang memerlukan perhatian serius. Dampak tersebut tidak hanya bersifat langsung, seperti penurunan prestasi belajar atau keretakan hubungan keluarga, tetapi juga bersifat jangka panjang, seperti melemahnya kohesi sosial dan meningkatnya kerentanan terhadap masalah sosial lainnya. Oleh karena itu, pemahaman yang komprehensif mengenai konsep dampak menjadi sangat penting, karena memungkinkan peneliti dan pemangku kebijakan untuk menilai sejauh mana suatu fenomena memengaruhi tatanan sosial, sekaligus merumuskan strategi penanggulangan yang lebih tepat, terukur, dan berbasis pada realitas masyarakat.

## **B. Sosio Kultural**

Istilah sosio-kultural berasal dari dua kata, yaitu sosial dan kultural di mana keduanya saling melengkapi dalam menjelaskan dinamika kehidupan masyarakat. Aspek sosial mencakup hubungan antarindividu, pola interaksi, jaringan komunikasi, serta struktur masyarakat yang membentuk kerangka hubungan sosial. Sementara itu, aspek kultural mencerminkan nilai-nilai, norma, tradisi, adat istiadat, serta kebiasaan yang diwariskan dan dipelihara oleh suatu komunitas. Kedua aspek ini tidak dapat dipisahkan, karena pola interaksi sosial senantiasa dipengaruhi oleh nilai dan norma budaya, sedangkan kebudayaan itu sendiri berkembang melalui hubungan sosial yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, sosio-kultural menggambarkan bagaimana masyarakat berperilaku, berpikir, dan menyesuaikan diri dengan lingkungannya, sekaligus menjadi landasan dalam memahami perubahan sosial dan dinamika kebudayaan yang terjadi dari waktu ke waktu (Arifin dan Syamsul, 2015).

Kebudayaan merupakan keseluruhan sistem gagasan, tindakan, dan hasil karya manusia yang menjadi pedoman hidup masyarakat, sekaligus mencerminkan cara manusia memberi makna pada kehidupannya. Dengan demikian, dimensi sosio-kultural mencakup bagaimana masyarakat membangun interaksi sosial, membentuk pola hidup yang khas, serta menginternalisasi nilai-nilai tertentu yang mengarahkan perilaku sehari-hari. Dimensi ini juga menunjukkan bagaimana norma, tradisi, dan simbol-simbol budaya diwariskan, dipertahankan, atau bahkan diubah sebagai respons terhadap tantangan zaman. Melalui proses sosialisasi dan interaksi yang berlangsung terus-menerus, masyarakat tidak hanya memelihara identitas kolektifnya, tetapi juga menyesuaikan diri dengan dinamika sosial yang berkembang, sehingga kebudayaan berfungsi sebagai perekat sekaligus pemandu dalam kehidupan bermasyarakat (Soekanto, 2016).

Pendekatan sosio-kultural digunakan untuk memahami bagaimana suatu fenomena memengaruhi pola perilaku individu maupun kelompok, menggeser nilai-nilai sosial yang telah mapan, serta mengubah dinamika hubungan antaranggota masyarakat. Perubahan sosial dan kultural biasanya muncul ketika

terjadi ketidaksesuaian antara nilai atau norma yang dianut masyarakat dengan realitas kehidupan sehari-hari yang terus berkembang. Ketidaksesuaian ini dapat menimbulkan penyesuaian, konflik, atau bahkan pembentukan nilai baru yang lebih sesuai dengan kondisi aktual. Faktor-faktor seperti lingkungan sosial yang dinamis, kemajuan teknologi yang mengubah cara berinteraksi, serta lemahnya kontrol sosial atau pengawasan dari keluarga dan masyarakat dapat mempercepat terjadinya perubahan tersebut. Dengan memahami aspek sosio-kultural, suatu fenomena dapat dianalisis secara lebih mendalam untuk melihat dampaknya terhadap tatanan sosial dan kultural yang ada (Arifin dan Syamsul, 2015).

Beberapa ahli sosiologi dalam mengemukakan rumusan mengenai pengertian sosio-kultural, antara lain sebagai berikut.

- a. Selo Soemardjan menyatakan bahwa perubahan sosial budaya adalah segala perubahan pada lembaga-lembaga kemasyarakatan di dalam suatu masyarakat yang mempengaruhi sistem sosial, termasuk di dalamnya nilai-nilai, sikap, dan pola perilaku diantara kelompok-kelompok dalam masyarakat.
- b. Gillin dan Giliin menyatakan bahwa perubahan sosial budaya merupakan suatu variasi dari cara-cara hidup yang diterima, yang disebabkan oleh perubahan kondisi geografis, kebudayaan materiil, komposisi penduduk, ideologi serta adanya difusi ataupun penemuan-penemuan baru dalam masyarakat.
- c. William F. Ogburn mengemukakan bahwa perubahan sosial budaya adalah perubahan yang mencakup unsur-unsur kebudayaan, baik kebudayaan materiil maupun non materiil.
- d. Kingsley Davis mengartikan bahwa perubahan sosial budaya adalah perubahan-perubahan yang terjadi dalam struktur masyarakat (Soekanto, 2016).

Umumnya para teoritis mendefinisikan atau menganggap sosio-kultural adalah variasi sementara dalam satu perkara atau lebih, sebagai berikut.

- a. Berkaitan dengan jumlah populasi dari satu unit sosial.
- b. Tingkat perilaku penduduk dalam jangka waktu tertentu.
- c. Struktur sosial atau pola interaksi antar individu.
- d. Pola-pola kebudayaan, seperti perubahan nilai (Soekanto, 2016).

Salah satu teori yang merupakan bagian dari perubahan sosial adalah teori dari Neil Smelser. Menurut Smelser faktor yang menentukan sosio-kultural beberapa diantara perkara sebagai berikut.

- a. Keadaan struktural untuk berubah, menyangkut penelitian struktur sosial mengetahui implikasinya bagi perubahan yang melekat di dalam struktur itu.
- b. Dorongan untuk berubah, secara tersirat berarti bahwa kondisi menguntungkan secara struktural itu sendiri sebenarnya belum memadai. Masih perlu diperlukan sejenis kekuatan yang cenderung ke arah perubahan. Kekuatan ini mungkin berupa kekuatan dari dalam (internal), atau kekuatan dari luar (eksternal).
- c. Mobilisasi untuk berubah, berkaitan dengan arah perubahan. Arah perubahan tergantung pada cara-cara memobilisasi sumber-sumber dan cara penggunaannya untuk mempengaruhi perubahan. Selanjutnya mobilisasi itu sendiri berkaitan erat dengan kepemimpinan yang terlibat dalam perubahan.
- d. Pelaksanaan kontrol sosial, kontrol sosial ini mungkin berwujud kekuatan yang mapan seperti media massa, pejabat pemerintah, dan pemimpin agama. Mereka mungkin berperan dalam menentukan arah perubahan yang akan terjadi (Saebani, 2014).

Peneliti menggunakan teori Smelser di atas untuk menganalisis faktor yang menentukan suatu perubahan sosio-kultural. Perubahan sosio kultural yang terjadi di dusun Kreet tidak lepas dari faktor-faktor yang mempengaruhi seperti yang dikemukakan oleh Smelser tersebut. Smelser melalui karyanya *The Industrial Revolution* menyusun faktor-faktor yang menentukan perubahan. Smelser menentukan tujuh langkah dalam urutan perubahan, untuk kasus dalam masyarakat industri urutannya sebagai berikut.

- a. Ketidakpuasan yang berasal dari kegagalan untuk mencapai tingkat produktivitas yang memuaskan dan dari kesadaran tentang potensi untuk mencapai tingkat produktivitas yang lebih tinggi.
- b. Gangguan psikis dalam bentuk reaksi emosional menyimpang yang tepat dan aspirasi yang tidak realistis.
- c. Penyelesaian ketegangan secara tersembunyi dan memobilisasi sumber-

sumber pendorong dalam upaya untuk “menyadari implikasi sistem nilai yang ada”.

- d. Mendorong dan membangkitkan ide sebanyak-banyaknya tanpa menetapkan tanggung jawab bagi pelaksanaanya atau akibat-akibatnya.
- e. Berupaya menetapkan ide-ide khusus, sehingga wiraswastawan akan melibatkan diri mereka sendiri dengan ide-ide itu.
- f. Pelaksanaan perubahan oleh wiraswastawan yang diberi ganjaran dengan keuntungan atau dihukum dengan kerugian keuangan sebagai tanggapan konsumen atau pembaharuan yang mereka lakukan.
- g. Rutinisasi melalui penerimaan keuntungan sebagai bagian taraf hidup dan penerimaan perusahaan mereka menjadi fungsi produksi yang rutin (Levi, 2015).

Kajian sosio-kultural memiliki peran penting dalam menganalisis fenomena sosial, karena tidak hanya menyoroti perilaku individual, tetapi juga memeriksa bagaimana nilai, norma, dan struktur sosial memengaruhi serta dipengaruhi oleh fenomena tersebut. Melalui pemahaman terhadap dimensi ini, strategi pencegahan dan penanggulangan masalah sosial, seperti keterlibatan remaja dalam judi *online*, dapat dirumuskan secara lebih kontekstual dan sesuai dengan karakteristik masyarakat setempat. Pendekatan ini memungkinkan penyusunan kebijakan yang tidak hanya bersifat reaktif, tetapi juga proaktif dengan melibatkan peran keluarga sebagai pengawas utama, sekolah sebagai agen pendidikan nilai, tokoh masyarakat sebagai panutan, serta pemerintah daerah sebagai pembuat regulasi dan fasilitator program. Dengan kolaborasi lintas pihak yang didasarkan pada pemahaman sosio-kultural, upaya yang dilakukan tidak hanya menanggulangi masalah secara sementara, tetapi juga menciptakan perubahan sosial yang bersifat mendasar dan berkelanjutan.

### **C. Judi Online**

#### **1. Pengertian Judi**

Perjudian adalah suatu masalah sosial, yaitu merupakan pelanggaran terhadap norma dan aturan yang berlaku dalam masyarakat. Perjudian adalah salah satu

kejahatan yang sangat susah diberantas dalam sejarah atau perkembangannya. Judi atau perjudian adalah permainan dengan menggunakan uang dan benda berharga sebagai taruhan. Judi atau berjudi adalah mempertaruhkan uang dan benda berharga dalam suatu permainan berdasarkan tebakan atau peluang untuk menghasilkan sejumlah uang yang lebih banyak dari sebelumnya atau benda berharga lebih besar dari sebelumnya (Sagala, 2022).

Judi merupakan permainan menggunakan nasib atau keahlian yang mempertaruhkan uang atau barang berharga. Sedangkan menurut Pasal 303 ayat 3 KUHP, judi adalah tiap permainan, dimana pada umumnya mendapat keuntungan bergantung pada peruntungan belaka, juga karena pemainnya lebih terlatih atau mahir. Dalam konteks judi *online*, dapat diartikan sebagai permainan dengan menggunakan uang atau barang berharga melalui jaringan internet dengan media elektronik (Waney, 2016). Judi *online* merupakan judi yang menggunakan media internet untuk bertaruh yang didalam permainan penjudi harus membuat perjanjian mengenai ketentuan permainan dan apa yang dipertaruhkan. Menurut Purbo yang disebut judi *online* atau judi menggunakan internet (*internet gambling*) terjadi karena adanya taruhan pada pertandingan olahraga atau terjadi karena adanya taruhan pada kasino melalui internet (Purbo, 2015 ).

## **2. Bentuk-Bentuk Judi Online**

Judi *online* memiliki berbagai macam permainan yang memiliki berbagai keunggulan dan caranya tersendiri. Tidak jauh berbeda dengan judi biasa, judi *online* mengadopsi permainan judi yang sudah ada pada umumnya, hanya media tempat bermainnya secara *online* melalui jaringan internet (Ramli, 2019).

Situs-situs judi *online* banyak menawarkan jenis-jenis judi yang memiliki keunggulan dan kelemahan masing-masing, banyak jenis judi *online* yang ada saat ini namun pada penelitian ini difokuskan pada judi *slot online*. *Slot online* merupakan permainan judi yang menggunakan media mesin dengan komponen yang unik di dalamnya. Dalam permainan *slot* terdapat istilah seperti bonus yang didapatkan jika muncul simbol-simbol tertentu muncul dalam sebuah kombinasi kemenangan, spin gratis adalah bentuk dari bonus yang berupa putaran gratis

tanpa memotong jumlah kredit pemain, dan scatter yaitu kombinasi simbol yang muncul (minimal 4) untuk menawarkan sebuah bonus yang dapat berisi pusran gratis atau total jackpot. *Slot* biasa dan *slot online* tidak memiliki perbedaan yang banyak. Perbedaan hanya pada penggunaan media internet. Judi *slot* ini sangat digemari oleh para pemain pada saat ini (Ramli, 2019).

### 3. Faktor Penyebab Maraknya Judi Online

Beberapa faktor penyebab maraknya judi *online* antara lain:

#### a. Faktor Ekonomi

Salah satu faktor yang menyebabkan judi *online* semakin diminati kalangan remaja adalah kondisi ekonomi yang sulit. Banyak orang yang kehilangan pekerjaan atau penghasilan dan mencari cara cepat untuk mendapatkan uang dengan mudah. Judi *online* menawarkan peluang untuk memenangkan uang dalam jumlah besar dengan modal kecil dan akses yang mudah. Namun, hal ini juga berisiko menyebabkan kerugian yang lebih besar dan masalah keuangan yang lebih serius.

#### b. Faktor Lingkungan

Faktor lain yang mempengaruhi perilaku judi *online* adalah pengaruh lingkungan sekitar, seperti teman, keluarga, atau media sosial. Banyak orang yang tergoda untuk bermain judi *online* karena melihat orang lain yang berhasil mendapatkan keuntungan atau kesenangan yang ditimbulkan permainan tersebut. Selain itu, judi *online* juga dapat menjadi sarana untuk mengisi waktu luang, menghilangkan kebosanan, atau mengatasi stres. Namun, hal ini juga dapat menimbulkan ketergantungan, isolasi sosial, dan gangguan hubungan interpersonal.

#### c. Faktor Pendidikan

Faktor pendidikan juga berpengaruh terhadap perilaku judi *online*, terutama di kalangan remaja dan mahasiswa. Rendahnya literasi keuangan, kurangnya pengetahuan tentang dampak negatif judi *online*, dan lemahnya kontrol diri membuat mereka mudah terjebak dalam permainan yang merugikan. Selain itu, judi *online* juga dapat mengganggu proses belajar dan mengurangi prestasi akademik. Banyak siswa yang menggunakan uang kuliah, mengabaikan tugas, atau bahkan putus sekolah karena kecanduan judi *online*.

#### d. Faktor Psikologi

Faktor psikologi juga memainkan peran penting dalam perilaku judi *online*. Beberapa orang yang bermain judi *online* mungkin memiliki masalah psikologis, seperti trauma, depresi, kecemasan, atau gangguan perkembangan. Mereka menggunakan judi *online* sebagai mekanisme koping yang tidak sehat untuk menghindari atau mengatasi masalah mereka. Namun, hal ini justru dapat memperburuk kondisi kesehatan mental mereka dan menimbulkan masalah baru, seperti perasaan bersalah, putus asa, tidak berdaya, atau bahkan bunuh diri (Ramli, 2019).

#### 4. Dampak Judi Online

Secara sosial judi *online* mengakibatkan terjadinya pergerseran aktivitas sosial. Waktu yang biasanya digunakan untuk saling berkontak sosial sosial dan berinteraksi sosial secara langsung terasa semakin berkurang. Para penggemar judi *online* banyak menghabiskan waktu di platform judi *online* tersebut, ada rasa ketidakpedulian terhadap lingkungan sosial karena intensitas beraktivitas di fitur-fitur *online* semakin tinggi. Secara psikologis kegiatan judi *online* menjadikan mereka seperti pribadi yang *introvert* yakni menjauh dari orang banyak dan lebih senang dan memilih menyendiri dengan *handphone* masing-masing daripada aktivitas sosial yang biasa dilakukan masyarakat di lingkungan tempat tinggalnya. Sikap lain yang muncul adalah sikap acuh, tidak peduli terhadap teman sesama, sehingga tak jarang tidak mengetahui keadaan tetangga yang sakit ataupun membutuhkan pertolongan, karena mereka yang telah kecanduan judi *online* sibuk dengan permainan tersebut (Rafiqah, 2023).

Setelah seseorang mengenal dan bermain judi *online*, terjadi hubungan sosial yang semakin rengang dan kondisi sosial yang tidak sehat. Aktivitas saling bertemu, bertukar pikiran, saling sapa, tertawa dan bercang-bincang bersama sangat berkurang, kalau pun bertemu intensitasnya sangat berkurang. Penyebab utamanya adalah karena kecanduan judi *online*. Secara sosial judi *online* berdampak buruk, contohnya lainnya adalah terjadinya kesenjangan sosial, kerusakan tatanan sosial. Hubungan antara masyarakat menjadi kurang harmonis karena berkurangnya silaturahmi dalam masyarakat. Terdapat rasa ketidaknyamanan berinteraksi sosial

dengan para penjudi *online* karena sifat yang suka menutupi kebenaran menampakkan sikap bergaul yang tidak baik, sehingga masyarakat kerap memberi sanksi sosial kepada mereka dengan predikat atau sebutan yang tidak baik juga (Kuasa dan Jaya, 2022).

#### **D. Nilai-Nilai Sosial**

Nilai sosial dalam sosiologi bersifat abstrak karena nilai tidak dapat dikenali dengan pancaindra. Nilai hanya dapat ditangkap melalui benda atau tingkah laku yang mengandung nilai itu sendiri. Nilai mengacu pada pertimbangan terhadap suatu tindakan, benda, cara untuk mengambil keputusan apakah sesuatu yang bemilai itu benar (mempunyai nilai kebenaran), indah (nilai keindahan atau *estetikj* = nilai sosial lebih ditekankan sebagai petunjuk arah demi tercapainya tujuan sosial masyarakat. Jadi kesimpulannya, nilai sosial adalah nilai yang dianut oleh masyarakat, mengenai apa yang dianggap baik oleh masyarakat (Aisyah, 2016).

Ada beberapa macam nilai sosial dalam masyarakat yang berfungsi sebagai sarana pengendalian dalam kehidupan bersama. Nilai tersebut sebagai nilai yang bersifat umum berlaku pada semua masyarakat. Adapun nilai sosial yang dimaksud diantaranya:

##### **a. Agama**

Nilai sosial yang terkait dengan agama adalah tindakan-tindakan sosial yang terkait dengan tuntunan ajaran agama yang ada. Apakah seseorang menjalankan kewajiban agama secara benar dan baik ataukah ia tidak menjalankan kewajiban keagamaannya secara baik. Misalnya keimanan, ketakwaan, dan rasa syukur.

##### **b. Musyawarah**

Musyawarah adalah proses pembahasan suatu persoalan dengan maksud mencapai keputusan bersama, (kata mufakat). Mufakat adalah kesepakatan yang dihasilkan setelah melakukan proses pembahasan dan perundingan bersama. Jadi musyawarah mufakat merupakan proses membahas persoalan secara-bersama demi mencapai kesepakatan bersama.

c. Gotong-royong

Gotong royong merupakan aktivitas sosial, yang mempunyai makna adalah dalam hidup yang menjadikan kehidupan bersama dalam bermasyarakat.

d. Tolong-menolong

Tolong menolong artinya membantu orang lain, dan menjadi kewajiban bagi setiap manusia. Dengan tolong menolong dapat membina hubungan baik dengan semua orang. Tolong menolong juga dapat memupuk rasa kasih sayang antar tetangga, antar teman, antar rekan kerja.

e. Saling memaafkan

Memohon dan memberi maaf dengan tulus, memiliki makna yang dalam, dengan saling memaafkan maka tidak ada lagi rasa dendam, sakit hati, marah dan sebagainya. Tidak ada lagi batas pemisah semua menyatu sebagai sesama manusia ciptaan Tuhan.

f. Kasih sayang

Rasa kasih sayang adalah rasa yang timbul dalam diri hati yang tulus untuk mencintai, menyayangi, serta memberikan kebahagiaan kepada orang lain, atau siapapun yang dicintainya. Kasih sayang diungkapkan bukan -hanya kepada kekasih tetapi kasih kepada Allah, orang tua, keluarga, teman, serta makhluk lain yang hidup di bumi ini. Kasih sayang dapat ditunjukkan melalui sikap dan perbuatan individu.

g. Tanggung Jawab

Tanggung Jawab adalah keadaan wajib menanggung segala sesuatu, sehingga berkewajiban menanggung, memikul Jawab, menanggung segala sesuatunya atau memberikan Jawab dan menanggung akibatnya.

h. Kejujuran

Kejujuran dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah lurus hati, tidak suka berbohong, keadaan yang lurus, dan berkata 'apa adanya'.

i. Kesetiaan

Kesetiaan adalah ketulusan, tidak melanggar janji atau berkhianat, perjuangan dan anugerah, serta mempertahankan cinta dan menjaga janji bersama. Kesetiaan diantara suami istri harus meliputi kesetiaan pada hal-hal kecil yang ada pada kehidupan mereka. Agar keduanya dapat hidup dengan dipenuhi

cinta, kasih sayang, penghormatan dan ketulusan dalam hati, tidak saling menyakiti satu sama lain. Kesetiaan berarti perjuangan, anugerah, pengorbanan, dan kesabaran.

j. Keikhlasan

Ikhlas ialah sikap menghendaki keridhaan Allah dalam suatu amal, membersihkannya dari segala individu maupun duniawi. Tidak ada yang melatarbelakangi suatu amal, kecuali karena Allah dan demi hari akhirat.

k. Kesabaran

Sabar adalah suatu sikap menahan emosi dan keinginan, serta bertahan dalam situasi sulit dengan tidak mengeluh. sabar merupakan kemampuan mengendalikan diri yang juga dipandang sebagai sikap yang mempunyai nilai tinggi dan mencerminkan kekuatan jiwa orang yang memilikinya. Semakin tinggi kesabaran yang seseorang miliki maka semakin kuat juga ia dalam menghadapi segala macam masalah yang terjadi dalam kehidupan (Triyono, 2016 ).

## **E. Remaja**

Remaja merupakan masa dimana peralihan dari masa anak-anak ke masa dewasa, yang telah meliputi semua perkembangan yang dialami sebagai persiapan memasuki masa dewasa. Perubahan perkembangan tersebut meliputi aspek fisik, psikis dan psikososial. Masa remaja merupakan salah satu periode dari perkembangan manusia. Remaja ialah masa perubahan atau peralihan dari anak-anak ke masa dewasa yang meliputi perubahan biologis, perubahan psikologis, dan perubahan sosial (Adiyanti dan Sofia, 2013).

Remaja merupakan perkembangan yang merupakan masa transisi dari anak-anak menuju dewasa. Remaja yang dimaksud dalam penelitian ini adalah remaja terakhir (*late adolescent*) dengan umur 18-21 tahun (Ali dan Asrori, 2016).

Tugas perkembangan remaja yang tersulit ialah berhubungan dengan penyesuaian sosial. Remaja yang harus menyesuaikan diri dengan lawan jenis hubungan yang sebelumnya belum pernah ada sehingga menyesuaikan diri dengan orang dewasa diluar lingkungan keluarga dan sekolah. Remaja lebih banyak menghabiskan

waktunya bersama dengan teman-teman, maka pengaruh teman-teman sebaya pada sikap, pembicaraan, minat, penampilan, dan perilaku lebih besar dari pada pengaruh keluarga. Misalnya, sebagian besar remaja mengetahui bahwa mereka telah memakai model pakaian yang sama dengan anggota kelompok yang populer, maka kesempatan untuk diterima menjadi anggota kelompok lebih besar (Jahja, 2017).

Kelompok sosial yang sering terjadi pada remaja adalah:

a. Teman dekat

Remaja yang mempunyai beberapa teman dekat atau sahabat karib. Mereka yang terdiri dari jenis kelamin yang sama sehingga mempunyai minat dan kemampuan yang sama. Sehingga Teman dekat yang saling mempengaruhi satu sama lain.

b. Kelompok kecil

Kelompok ini yang terdiri dari kelompok teman-teman dekat. jenis kelamin yang sama, tetapi kemudian meliputi kedua jenis kelamin.

c. Kelompok besar

Kelompok ini terdiri atas beberapa kelompok kecil dan kelompok teman dekat, berkembang dengan meningkatnya minat pesta dan berkencan. Kelompok ini besar sehingga penyesuaian minat berkurang anggotaanggotanya. Terdapat jarak antara sosial yang lebih besar di antara mereka.

d. Kelompok yang terorganisasi

Kelompok ini adalah kelompok yang dibina oleh orang dewasa, dibentuk oleh sekolah dan organisasi masyarakat untuk memenuhi kebutuhan sosial para remaja yang tidak mempunyai klik atau kelompok besar.

e. Kelompok geng

Remaja yang tidak termasuk kelompok atau kelompok besar dan merasa tidak puas dengan kelompok yang terorganisasi akan mengikuti kelompok geng. Anggotanya biasanya terdiri dari anak-anak sejenis dan minat utama mereka adalah untuk menghadapi penolakan teman-teman melalui perilaku anti sosial (Soetjiningsih, 2017).

## F. Penelitian Terdahulu

Untuk mendukung permasalahan terhadap bahasan, peneliti berusaha malacak berbagai *literature* dan penelitian terdahulu (*prior research*) yang masih relevan terhadap masalah yang menjadi obyek penelitian saat ini. Selain itu yang menjadi syarat mutlak bahwa dalam penelitian ilmiah menolak yang namanya *plagiatisme* atau mencontek secara utuh hasil karya tulisan orang lain. Oleh karena itu, untuk memenuhi kode etik dalam penelitian ilmiah maka sangat diperlukan eksplorasi terhadap penelitian-penelitian terdahulu yang relevan. Tujuannya adalah untuk menegaskan penelitian, posisi penelitian dan sebagai teori pendukung guna menyusun konsep berpikir dalam penelitian. Berdasarkan hasil eksplorasi terhadap penelitian-penelitian terdahulu, peneliti menemukan beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini. Meskipun terdapat keterkaitan pembahasan, penelitian ini masih sangat berbeda dengan penelitian terdahulu. Berdasarkan hasil penelitian terdahulu, maka dapat dilihat pada Tabel 2.1 sebagai berikut:

Tabel 2.1  
Hasil Penelitian Terdahulu yang Relevan

| Penulis                                | Judul                                                        | Metode                | Hasil                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       | Perbandingan Penelitian                                                                                                                                                                                                                                          |
|----------------------------------------|--------------------------------------------------------------|-----------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Machsun, Yuliatin dan Rispawati (2015) | Fenomena Judi Online pada Kalangan Mahasiswa di Kota Mataram | Deskriptif Kualitatif | Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) proses awal mahasiswa mengenal akan keberadaan judi online berawal dari interaksi yang dilakukan dengan sesama mahasiswa, baik mahasiswa yang berada dalam satu kampus maupun yang berada dalam satu tempat tinggal dengan mereka yang telah lebih dulu mengetahui dan terlibat dalam permainan judi online. Adapun pola interaksinya yaitu pertama, melalui cerita-cerita atau omongan. Kedua, melalui ajakan teman | Terdapat perbedaan fokus penelitian dimana dalam penelitian ini lakukan fokusnya yaitu dampak sosio kultural judi online (slot). Selain itu Informan yang digunakan pada penelitian sebelumnya adalah mahasiswa sedangkan pada penelitian ini difokuskan remaja. |

| Penulis         | Judul                                                                                                                                             | Metode                | Hasil                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         | Perbandingan Penelitian                                                                                                                |
|-----------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                 |                                                                                                                                                   |                       | <p>sebagai. Ketiga, melalui proses belajar sendiri (2) Dari proses interaksi tersebut, kemudian memunculkan rasa ketertarikan dalam diri mereka untuk ikut serta di dalamnya yang didorong atas beberapa hal, diantaranya adalah longgarnya kontrol dari orang tua, keuntungan yang mungkin didapatkan, situasional, keinginan untuk mencoba, persepsi akan sebuah ketrampilan, serta menambah keseruan dalam menyaksikan sebuah pertandingan (3) Dengan keikutsertaan mahasiswa dalam permainan judi <i>online</i>, mereka juga merasakan dampak yang ditimbulkan. Dampak tersebut antara lain meliputi dampak terhadap akademik, dampak terhadap kesehatan, dampak terhadap ekonomi, serta dampak terhadap kepribadian.</p> |                                                                                                                                        |
| Zurohman (2016) | Dampak Fenomena Judi <i>Online</i> terhadap Melemahnya Nilai-nilai Sosial pada Remaja (Studi di Campusnet Data Media Cabang Sadewa Kota Semarang) | Deskriptif Kualitatif | Hasil penelitian ini menunjukkan, bahwa judi <i>online</i> berdampak terhadap melemahnya nilai-nilai sosial pada remaja. Diantaranya adalah melemahnya nilai material, yaitu ketika remaja mengalami kekalahan bermain judi <i>online</i> ,                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   | Terdapat perbedaan fokus penelitian dimana dalam penelitian ini lakukan fokusnya yaitu dampak sosio kultural judi <i>online</i> (slot) |

| Penulis            | Judul                                                                                                                                  | Metode                | Hasil                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | Perbandingan Penelitian                                                                                                                                                                                                                                                 |
|--------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                    |                                                                                                                                        |                       | uang mereka habis. Nilai vital yaitu saat kalah bermain judi <i>online</i> , tindakan remaja adalah menggadaikan barang yang mereka miliki. Serta, nilai kerohanian yaitu ketika remaja menang bermain judi <i>online</i> remaja gunakan untuk mabuk-mabukan.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | pada remaja.                                                                                                                                                                                                                                                            |
| Saputra dkk (2019) | Fenomena Judi <i>Online</i> Di Kalangan Mahasiswa (Studi Kasus Pada X, Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas X) | Deskriptif Kualitatif | Hasil penelitian menunjukkan bahwa Permainan judi <i>online</i> yang dilakukan oleh para mahasiswa merupakan hasil dari sebuah interaksi sosial yang terjadi diantara mereka. Intensitas kebersamaan antar sesama mahasiswa yang sering bertemu membuat hubungan mereka terjalin dengan baik, hal ini membuat proses interaksi yang terjadi diantar mereka dapat berjalan dengan baik karena satu sama lain saling memberikan respon atau tanggapan terhadap apa yang mereka perbincangkan. Interaksi sosial ibaratkan sebuah mata uang yang memiliki dua sisi, apabila dalam interaksi tersebut melibatkan berbagai hal yang membawa kepada ketaatan peraturan, norma, serta nilai yang berlaku dalam masyarakat maka interaksi | Terdapat perbedaan fokus penelitian dimana dalam penelitian ini lakukan fokusnya yaitu dampak sosio kultural judi <i>online</i> (slot). Selain itu Informan yang digunakan pada penelitian sebelumnya adalah mahasiswa sedangkan pada penelitian ini difokuskan remaja. |

| Penulis | Judul | Metode | Hasil                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                | Perbandingan Penelitian |
|---------|-------|--------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------|
|         |       |        | tersebut akan memiliki dampak yang positif. Namun, interaksi juga memiliki sisi lain yang dapat berdampak negatif, seperti yang terjadi pada para mahasiswa yang ikut dalam permainan judi <i>online</i> . Dalam proses interaksi yang terjadi diantara mahasiswa terdapat proses tukarmenukar informasi yang bersifat negatif, karena informasi tersebut berisikan sesuatu yang lebih bersifat terhadap bentuk penyimpangan sosial. |                         |

Berdasarkan ketiga penelitian di atas, maka fenomena judi *online* yang terjadi berdampak terhadap melemahnya nilai-nilai sosial bagi remaja yang melakukannya. Diantara dampak tersebut adalah melemahnya nilai material ditunjukkan ketika remaja mengalami kekalahan saat bermain judi *online* uang mereka habis, melemahnya nilai vital ditunjukkan saat mereka kalah bermain judi *online* tindakan remaja adalah menggadaikan barang yang mereka miliki sehingga barang-barang mereka habis dimeja judi, serta berdampak juga terhadap melemahnya nilai kerohanian ditunjukkan ketika remaja menang saat bermain judi *online* mereka gunakan untuk kesenangan pribadi mereka semata contohnya mereka gunakan untuk mabuk-mabukan.

### G. Teori Tindakan Sosial

Pada penelitian kali ini, peneliti menggunakan teori tindakan sosial yang dikemukakan oleh Max Weber. Menurut Weber, terjadi suatu pergeseran atau penekanan dari dalam diri individu kearah keyakinan, motivasi dan tujuannya dari anggota masyarakat yang semuanya memberikan dampak terhadap perilakunya. Dengan kata lain, individu hendak mendapatkan suatu tujuan karena adanya

dorongan motivasi. Max Weber beranggapan bahwa tidak semua tindakan yang dilakukan manusia dapat dikatakan sebagai tindakan sosial. Tindakan dan tindakansosial memiliki makna dan arti yang berbeda. Tindakan diartikan sebagai semua perilaku yang dilakukan oleh manusia. Weber mencoba untuk mengartikan sosiologi sebagai suatu tindakan antar hubungan sosial. Yang dimaksud dengan tindakan sosial adalah tindakan individu sepanjang tindakan tersebut memiliki makna bagi dirinya dan diarahkan kepada orang lain (Maryam, 2018 ).

Menurut Weber, tindakan sosial adalah apabila tindakan tersebut dilakukan dengan menggunakan atau berorientasi pada perilaku orang lain. Weber menyebutkan bahwa metode yang dikembangkannya ini berbentuk *verstehen* (pemahaman subjektif). Jika seseorang berusaha meneliti perilaku (*behaviour*) dia tidak meyakini bahwa perbuatannya itu memiliki arti subjektif yang diarahkan kepada orang lain. Oleh karena itu, seorang sosiolog harus menginterpretasikan tindakan dari aktor tersebut. Hal ini dikarenakan Weber berpandangan bahwasannya seorang sosiologi juga harus dapat memahami tindakan individu di dalam Masyarakat. Perhatian Weber pada teori tindakan sosial ini memiliki orientasi pada tujuan dan motivasi yang dimiliki oleh individu. Weber mencoba untuk merekonstruksi makna dibalik kejadian-kejadian yang dialami oleh individu (Walgito, 2016).

Lebih lanjut, dalam teori ini Weber membedakan tindakan sosial dengan perilaku manusia ketika bertindak yang memberikan arti subjektif yang memiliki orientasi pada tujuan dan harapan. Tindakan yang dipahami oleh Weber bersifat terbuka dan tertutup yang mempertimbangkan perilaku orang lain di sekitarnya. Tidak semua tindakan dapat dikatakan sebagai tindakan sosial. Hal ini dikarenakan tindakan sosial dibatasi oleh persyaratan apakah tindakan tersebut menimbulkan respon dari pihak lain atau tidak (Suyanto, 2017).

Menurut Weber *“Sociology is a science concerning itself with the interpretive understanding of social action and thereby with a causal explanation of its course and consequences”* dengan kata lain, Weber menjelaskan mengenai sosiologi adalah ilmu tentang dirinya terkait pemahaman interpretatif dalam tindakan

sosial. Dalam teori tindakan sosial, Weber memberikan 4 macam tipe yang membedakan rasionalitas tindakan seseorang. Semakin rasional tindakan tersebut, maka akan semakin mudah untuk dipahami (Maryam, 2018 ).

1. Rasionalitas Instrumental (*Zwerk rationality*)

Tipe ini merupakan tipe yang paling murni diantara tindakan rasional yang lain. Tipe ini menjelaskan bahwasannya seseorang tidak hanya menilai atau melihat mengenai cara terbaik dalam melakukan suatu tindakan untuk mencapai tujuan itu, tetapi juga harus menentukan bagaimana nilai dari tujuan itu sendiri. Hal ini berarti bahwasannya seseorang akan membuat suatu pertimbangan dan pilihan yang sadar akan tujuan dari tindakannya dan alat yang digunakan untuk mencapai tujuan itu.

2. Tindakan Rasional Nilai (*Werk rationality*)

Tindakan ini merupakan tindakan yang memiliki nilai atau arti untuk alasan dan tujuan yang berkaitan dengan nilai yang diyakini secara personal tanpa memperhitungkan tindakan tersebut berhasil atau tidak. Dalam tipe tindakan ini, aktor memiliki kendali untuk meyakini nilai-nilai yang dia gunakan untuk mencapai tujuan yang dia yakini.

3. Tindakan Afektif (*Affectual action*)

Tipe tindakan ini didominasi oleh perasaan atau emosi yang dimiliki oleh individu tanpa adanya refleksi intelektual dan tidak direncanakan. Tipe tindakan ini sifatnya spontanitas, tidak rasional dan terdapat perasaan emosional yang terdapat di dalam individu.

4. Tindakan Tradisional (*Traditional action*)

Dalam tipe tindakan ini, seorang individu melakukan atau memperlihatkan perilaku tertentu karena adanya kebiasaan yang diperoleh secara turun temurun, lingkungan, tanpa adanya refleksi yang sadar dan perencanaan sebelumnya.

Dari definisi di atas dapat diketahui bahwasannya konsep tindakan sosial Menurut Weber melihat bahwasannya individu memiliki 2 jenis rasionalitas, yaitu rasionalitas instrumental dan rasionalitas berorientasi nilai. Diluar itu, tindakan individu bisa saja seorang individu melakukan tindakan didasari karena kebiasaan dan didasari oleh emosi atau perasaan yang terdapat di dalam individu. Teori ini

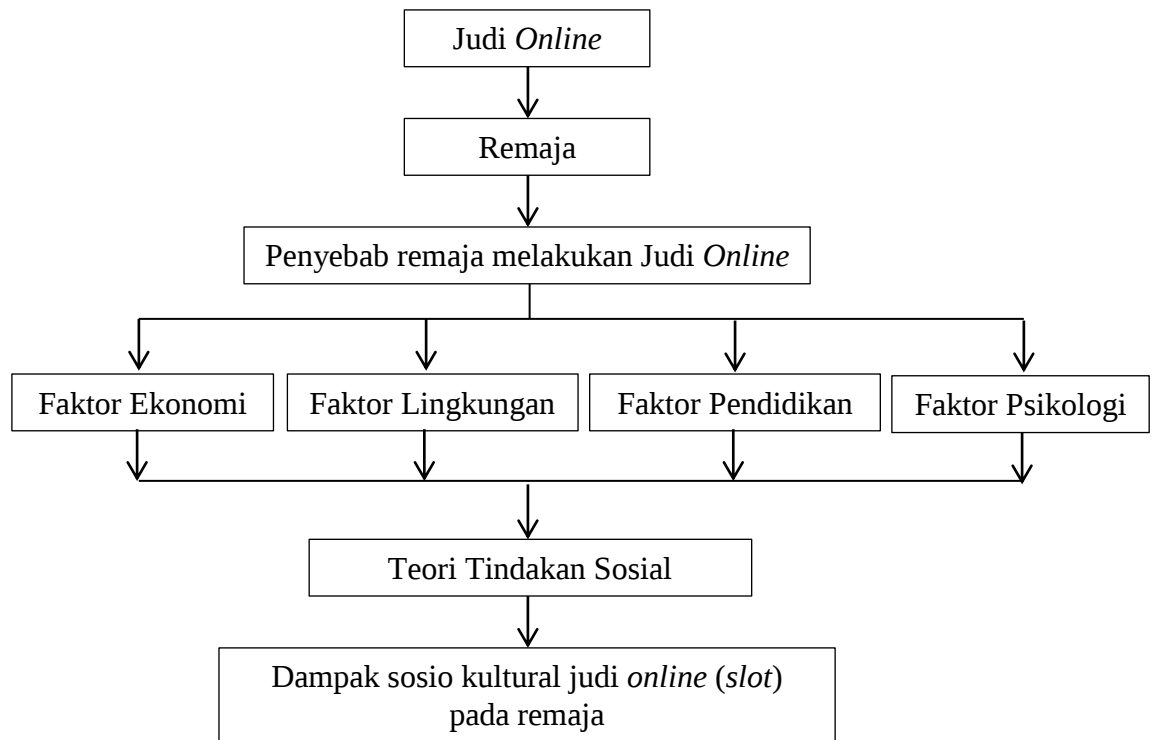
memiliki konsentrasi pada motif dan tujuan perilaku melakukan tindakan. Karena, seperti yang sudah dijelaskan bahwasannya individu mempunyai motif dan tujuan yang berbeda-beda (Maryam, 2018 ).

## H. Kerangka Berpikir

Perjudian sudah dimainkan sejak dahulu kala. Permainan bukan hanya menjadi sebuah hiburan tetapi juga dimainkan untuk mendapatkan keuntungan. Permainan ini dimainkan oleh banyak golongan masyarakat dari golongan atas hingga golongan bawah, tetapi perjudian marak dilakukan oleh masyarakat golongan bawah. Maraknya perjudian disebabkan karena judi menawarkan sebuah keuntungan yang beras dan berkali-kali lipat, selain itu judi juga memberikan sebuah kebanggaan atau “*Pride*” bagi pemenangnya. Seiring berkembangnya teknologi, perjudian beralih menggunakan sebuah sistem perjudian seperti *Pragmatic Play*, *Nexus*, *sbobet*, *microgaming*, *Svenus*, dan lain-lain. sistem ini akan menyediakan berbagai permainan judi yang menarik untuk dimainkan. Perjudian menggunakan sistem ini disebut dengan judi *online* dimana memerlukan jaringan internet untuk memainkannya. Judi *Online* saat ini sedang marak di kalangan masyarakat, segala golongan masyarakat bermain bermain judi *online*. Judi *Online* marak karena memiliki nilai lebih dari permainan judi *online* secara langsung. Perjudian secara *online* menawarkan kemudahan akses bagi pengunanya dengan hanya memerlukan internet dan *handphone*, masyarakat dapat melakukan perjudian dimanapun. Selain itu, Judi *Online* menawarkan modal kecil dengan keuntungan yang berkali-kali lipat. Judi *Online* juga menawarkan keamanan bagi penggunanya, hanya dengan menghapus atau menutup *website* judi maka tidak ada bukti yang akan menyebabkan ditangkap oleh pihak berwajib.

Seiring perkembangan teknologi, sekarang judi beralih ketempat yang sedikit lebih elit. Kemajuan teknologipun mengubah cara bermain judi. Sekarang, berjudi tidak harus bersembunyi seperti dahulu. Hanya dengan duduk santai di depan komputer yang terhubung dengan jaringan internet, kita bisa melakukan permainan haram tersebut. Tujuan dari penelitian ini adalah: (1) mendeskripsikan dan menganalisis remaja melakukan judi *online*, (2) tanggapan keluarga terhadap

remaja pelaku judi *online*, (3) dampak judi *online* terhadap melemahnya nilai-nilai sosial pada remaja, maka kerangka berpikirnya sebagai berikut.



Gambar 2.1  
Bagan Kerangka Pikir

### **III. METODE PENELITIAN**

#### **A. Tipe Penelitian**

Penelitian ini menggunakan tipe penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dan lain-lain. Secara holistik dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah. Penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Penelitian kualitatif adalah tradisi tertentu dalam ilmu pengetahuan sosial yang secara fundamental bergantung pada pengamatan manusia dan kawasannya dan dalam peristilahannya (Moleong, 2015).

Penelitian kualitatif digunakan untuk meneliti objek dengan cara menuturkan, menafsirkan data yang ada, dan pelaksanaannya melalui pengumpulan, penyusunan, analisa dan interpretasi data yang diteliti pada masa sekarang. Tipe penelitian ini dianggap sangat relevan untuk dipakai karena menggambarkan keadaan objek yang ada pada masa sekarang secara kualitatif berdasarkan data yang diperoleh dari penelitian. Penelitian kualitatif dalam penelitian ini dimaksudkan untuk mendapatkan gambaran dan keterangan-keterangan secara jelas dan faktual tentang dampak sosio kultural judi *online* (slot) pada remaja.

#### **B. Fokus Penelitian**

Sesuai dengan perumusan masalah penelitian ini memfokuskan pada dampak sosio kultural judi *online* (slot) pada remaja yang terdiri dari beberapa indikator sebagai berikut:

1. Sosial

Bermain judi *online* terlalu sering dapat mengganggu hubungan sosial seseorang. Pemain yang kecanduan mungkin menghabiskan lebih banyak waktu di depan komputer atau perangkat seluler untuk berjudi daripada berinteraksi dengan keluarga dan teman-teman mereka, hal ini dapat menyebabkan konflik dan isolasi sosial.

2. Budaya

Fenomena judi *online* berdampak terhadap melemahnya nilai-nilai sosial bagi remaja yang melakukannya. Diantara dampak tersebut adalah melemahnya nilai material ditunjukkan ketika remaja mengalami kekalahan saat bermain judi *online* uang mereka habis, melemahnya nilai vital ditunjukkan saat mereka kalah bermain judi *online* tindakan remaja adalah menggadaikan barang yang mereka miliki sehingga barang-barang mereka habis dimeja judi.

3. Lingkungan

Dampak dari bermain judi *online* ini dapat dirasakan langsung oleh individu berupa kecanduan dengan keuntungan yang didapatkan, sehingga lalai dari tanggung jawab sosial. Selain itu, perilaku moral remaja yang terlibat dalam judi *online* mengalami degradasi (penurunan). Hal ini ditandai dengan munculnya berbagai perilaku moral negatif di kalangan remaja yang terlibat judi *online*.

4. Agama

Dengan bermain judi *online* juga berdampak terhadap keagamaan seseorang, dan salah satu dampak yang ditimbulkan ialah melalaikan pelakunya dari mengerjakan shalat dan melakukan ibadah-ibadah yang lain. Serta berdampak juga terhadap melemahnya nilai kerohanian ditunjukkan ketika remaja menang saat bermain judi *online* mereka gunakan untuk kesenangan pribadi mereka semata contohnya mereka gunakan untuk mabuk-mabukan yang dilarang oleh agama.

5. Ekonomi

Kecanduan judi *online* membuat pelaku melakukan berbagai cara untuk mendapatkan modal untuk bermain, salah satunya berhutang. Pelaku tidak peduli jika dia mengalami kerugian akibat kalah dalam permainan dan terus

berharap di permainan berikutnya akan menang. Padahal pelaku mengalami kerugian dalam waktu yang singkat. Hal ini membuat pelaku terlilit hutang dan membuat kondisi finansial keluarga tidak stabil.

### C. Informan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan teknik *purposive sampling*, maka informan yang dilibatkan adalah informan adalah Babinkamtibmas, Kepala Pekon, remaja dan perwakilan masyarakat di Pekon adingrejo Kecamatan Gadingrejo Kabupaten Pringsewu. Jumlah informan yang didapatkan sebanyak 9 (sembilan) orang, adapun penentuan informan dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik *purposive sampling* dimana informan dipilih secara sengaja berdasarkan kriteria-kriteria ditentukan dan ditetapkan berdasarkan tujuan penelitian, yaitu:

1. Babinkamtibmas Pekon Gadingrejo Kecamatan Gadingrejo Kabupaten Pringsewu sebanyak 1 orang.
2. Remaja di Pekon Gadingrejo Kecamatan Gadingrejo Kabupaten Pringsewu berusia 18-20 tahun dan melakukan judi *online (slot)* sebanyak 6 orang.
3. Perwakilan masyarakat di Pekon Gadingrejo Kecamatan Gadingrejo Kabupaten Pringsewu sebanyak 5 orang.

### D. Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data dalam penelitian ini, maka digunakan teknik pengumpulan data melalui:

1. Observasi

Digunakan peneliti untuk melakukan pengamatan langsung terhadap komunikasi, perilaku, serta interaksi sosial remaja yang terdampak judi *online (slot)*. Metode ini membantu memperoleh data nyata mengenai bagaimana kebiasaan bermain judi *online* memengaruhi pola hubungan, perubahan sikap, dan dinamika sosial di lingkungan sekitar.

2. *Focus Group Discussion (FGD)*

Digunakan untuk menggali informasi mendalam melalui diskusi kelompok terarah yang melibatkan remaja, orang tua, guru, serta tokoh masyarakat. FGD

bertujuan untuk memahami persepsi, pengalaman, dan pandangan berbagai pihak terkait dampak sosio-kultural judi *online*, sekaligus mengidentifikasi faktor penyebab, bentuk pengaruh, dan upaya pencegahan yang dianggap efektif berdasarkan sudut pandang komunitas.

3. Wawancara mendalam (*Indepth Interview*)

Teknik wawancara digunakan untuk mengungkap keterangan dari responden dengan menggunakan wawancara mendalam (*indepth interview*). Sebelum wawancara dimulai, peneliti menceritakan terlebih dahulu pokok-pokok penelitian, kemudian subyek penelitian dibiarkan bercerita tentang segala sesuatu yang berkaitan dengan dampak sosio kultural judi *online* (slot) pada remaja.

4. Dokumentasi

Dokumentasi yaitu suatu teknik pengumpulan data yang digunakan dalam rangka pengumpulan data sekunder seperti data tentang gambaran dampak sosio kultural judi *online* (slot) pada remaja.

## E. Teknik Pengolahan Data

Setelah data diperoleh dari lapangan terkumpul maka tahap berikutnya ialah mengolah data tersebut (Moleong, 2015). Adapun teknik yang digunakan dalam pengolahan data meliputi:

1. *Editing*

*Editing* yaitu teknik mengolah data dengan cara meneliti kembali data yang berhasil diperoleh dalam rangka menjamin validitasnya serta dapat segera diproses lebih lanjut. Tahapan *Editing* yang akan dilakukan oleh penulis dalam penelitian ini menyajikan hasil wawancara dan observasi tentang dampak sosio kultural judi *online* (slot) pada remaja.

2. Interpretasi

Interpretasi merupakan upaya untuk memperoleh arti dan makna yang lebih mendalam dan luas terhadap hasil penelitian yang sedang dilakukan. Pembahasan hasil penelitian dilakukan dengan cara meninjau hasil penelitian secara kritis dengan teori yang relevan dan informasi akurat yang diperoleh di lapangan mengenai mengenai struktur birokrasi, sumber daya, disposisi dan komunikasi dalam dampak sosio kultural judi *online* (slot) pada remaja.

## **F. Teknik Analisis Data**

Penelitian yang akan dilakukan yaitu bersifat kualitatif yaitu penelitian kualitatif adalah data yang digambarkan dengan kata-kata atau kalimat-kalimat yang dipisahkan menurut kategori untuk memperoleh kesimpulan. Dengan analisis kualitatif ini diharapkan dapat menjawab dan memecahkan masalah dengan melakukan pemahaman dan pendalaman secara menyeluruh dan utuh dari objek yang akan diteliti guna mendapatkan kesimpulan sesuai dengan kondisi (Miles & Huberman, 1994).

### **1. Reduksi Data**

Diartikan sebagai proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, mengabstrakan, dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan. Dimana setelah penulis memperoleh data maka data yang penulis peroleh itu harus lebih dulu dikaji kelayakannya, dengan memilih data mana yang benar-benar dibutuhkan dalam penelitian ini.

### **2. *Display* (Penyajian Data)**

Penyajian data dibatasi sebagai sekumpulan informasi tersusun yang memberikan kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Pada penelitian ini penulis menyajikan data yang dibutuhkan dengan menarik kesimpulan dan tindakan dalam penyajian data mengenai dampak sosio kultural judi *online* (slot) pada remaja.

### **3. Verifikasi (Menarik Kesimpulan)**

Kesimpulan selama penelitian berlangsung makna-makna yang muncul dari data yang diuji kebenarannya, kekokohannya dan kecocokannya yang jelas kebenarannya dan kegunaannya. Setelah seluruh data yang penulis peroleh, penulis harus benar-benar menguji kebenarannya untuk mendapatkan kesimpulan yang jelas dari data-data itu, sehingga diperoleh kesimpulan yang jelas kebenarannya dan kegunaannya dari dampak sosio kultural judi *online* (slot) pada remaja.

## **G. Teknik Keabsahan Data**

Keabsahan data atau triangulasi pada hakikatnya merupakan pendekatan multi-metode yang dilakukan peneliti pada saat mengumpulkan dan menganalisis data. Ide dasarnya adalah bahwa fenomena yang diteliti dapat dipahami dengan baik

sehingga diperoleh kebenaran tingkat tinggi jika didekati dari berbagai sudut pandang. Memotret fenomena tunggal dari sudut pandang yang berbeda-beda akan memungkinkan diperoleh tingkat kebenaran yang handal. Karena itu, triangulasi ialah usaha mengecek kebenaran data atau informasi yang diperoleh peneliti dari berbagai sudut pandang yang berbeda dengan cara mengurangi sebanyak mungkin perbedaan yang terjadi pada saat pengumpulan dan analisis data berdasarkan hasil wawancara, observasi dan dokumentasi hasil penelitian. Tujuan triangulasi data dilakukan dalam penelitian ini adalah untuk mengecek kebenaran data dengan membandingkan data yang diperoleh dari sumber lain, pada berbagai fase penelitian di lapangan (Sugiyono, 2018).

Trianggulasi data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan sumber informasi, artinya peneliti membandingkan dan mengecek balik derajat kepercayaan informasi yang diperoleh melalui waktu dan alat yang berbeda dalam metode kualitatif. Trianggulasi data dengan sumber ini antara lain dilakukan dengan cara membandingkan data yang diperoleh dari hasil wawancara dengan informan dan *key informan* mengenai dampak sosio kultural judi *online* (slot) pada remaja. Penekanan dari hasil perbandingan ini bukan masalah kesamaan pendapat, pandangan, pikiran semata-mata. Tetapi lebih penting lagi adalah bisa mengetahui alasan-alasan terjadinya perbedaan (Moleong, 2015).

## IV. GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN

### A. Sejarah Berdirinya Pekon Gadingrejo

Pada tahun 1907, Pemerintah Belanda mendatangkan 20 Kepala Keluarga (KK) kolonisasi dari Purworejo, Jawa Tengah, ke Lampung untuk membuka desa. Rombongan ini dipimpin oleh Bapak Dipo Rejo. Saat menebang hutan untuk membuka desa, ditemukan gading gajah yang menancap di dasar sungai kecil tempat mereka mandi. Penemuan tersebut diabadikan dengan menamai sungai itu "Way Gading". Dalam bahasa Lampung, *Way* berarti air atau sungai, sedangkan *Gading* mengacu pada benda berharga dari gajah.

Nama Desa Gadingrejo berkaitan erat dengan peristiwa penemuan gading gajah tersebut. Ada dua versi asal-usul nama ini. Versi pertama menyatakan bahwa nama "Gadingrejo" diambil dari penemuan gading gajah di dasar sungai, sementara kata "Rejo" dalam bahasa Jawa berarti ramai atau makmur, mencerminkan harapan akan kemakmuran desa. Versi kedua menyebut bahwa nama tersebut diambil dari ketua rombongan, Dipo Rejo. Nama "Dipo" diduga berasal dari *Dwi Ponggo*, yang berarti gajah, sehingga mengingatkan pada gadingnya. Nama desa ini diyakini merupakan kombinasi dari nama pemimpin rombongan dan peristiwa penemuan gading gajah.

Pada awalnya, Desa Gadingrejo termasuk dalam *Onderdistrik* Gedongtataan. Pada tahun 1935, status wilayah ini diubah dari Kementrian menjadi Asisten Kewedanaan, sementara kewedanaan berada di Gedongtataan. Kepemimpinan dimulai oleh Purwo Taruno (1908-1925) yang memimpin selama 17 tahun, diikuti oleh Marto Setiko (1926-1933) selama 7 tahun, dan Sumo Sastro (1934-1955) yang memiliki masa jabatan terlama, yakni 21 tahun. Selanjutnya, Kadar Cokro Sudarmo menjabat selama 10 tahun (1956-1966), diikuti oleh Sumoyo dengan

masa kepemimpinan signifikan selama 21 tahun (1967-1988). Pemimpin berikutnya, Heris Rakup (1989-1997), menjabat selama 8 tahun, diikuti oleh Prastowo, yang menjabat dua periode, 1998-2007 dan 2008-2013. Gunawan W. Cahyono memimpin selama 6 tahun (2013-2019), diikuti oleh Sukro (2019-2020) dan Rochmansah (2020-2021), yang memiliki masa jabatan relatif singkat. Kepemimpinan saat ini dipegang oleh Sariman sejak 2021, yang direncanakan hingga 2027. Berikut adalah daftar Kepala Kampung/Kepala Desa dari masa ke masa:

Tabel 4.1  
Daftar Kepala Kampung/Kepala Desa dari Masa ke Masa

| No | Nama Kepala Desa    | Tahun Memerintah          |
|----|---------------------|---------------------------|
| 1  | Purwo Taruno        | 1908-1925                 |
| 2  | Marto Setiko        | 1926-1933                 |
| 3  | Sumo Sastro         | 1934-1955                 |
| 4  | Kadar Cokro Sudarmo | 1956-1966                 |
| 5  | Sumoyo              | 1967-1988                 |
| 6  | Heris Rakup         | 1989-1997                 |
| 7  | Prastowo            | 1998-2007                 |
| 8  | Prastowo            | 2008-2013 (Periode kedua) |
| 9  | Gunawan W. Cahyono  | 2013-2019                 |
| 10 | Sukro               | 2019-2020                 |
| 11 | Rochmansah          | 2020-2021                 |
| 12 | Sariman             | 2021-2027                 |

Sumber: <https://gadingrejo-pringsewu.desa.id/artikel/2025/3/14/sejarah-pekon>

## **B. Kondisi Umum Pekon Gadingrejo**

### **1. Batas Wilayah Pekon Gadingrejo**

Wilayah Pekon Gadingrejo dikelilingi oleh beberapa pekon dan kabupaten dengan rincian sebagai berikut:

#### **a. Sebelah Barat**

Berbatasan langsung dengan Pekon Wonodadi, yang merupakan salah satu pekon tetangga di kawasan ini.

#### **b. Sebelah Selatan**

Berbatasan dengan wilayah administratif Kabupaten Pesawaran, memberikan akses dan interaksi dengan kabupaten tersebut.

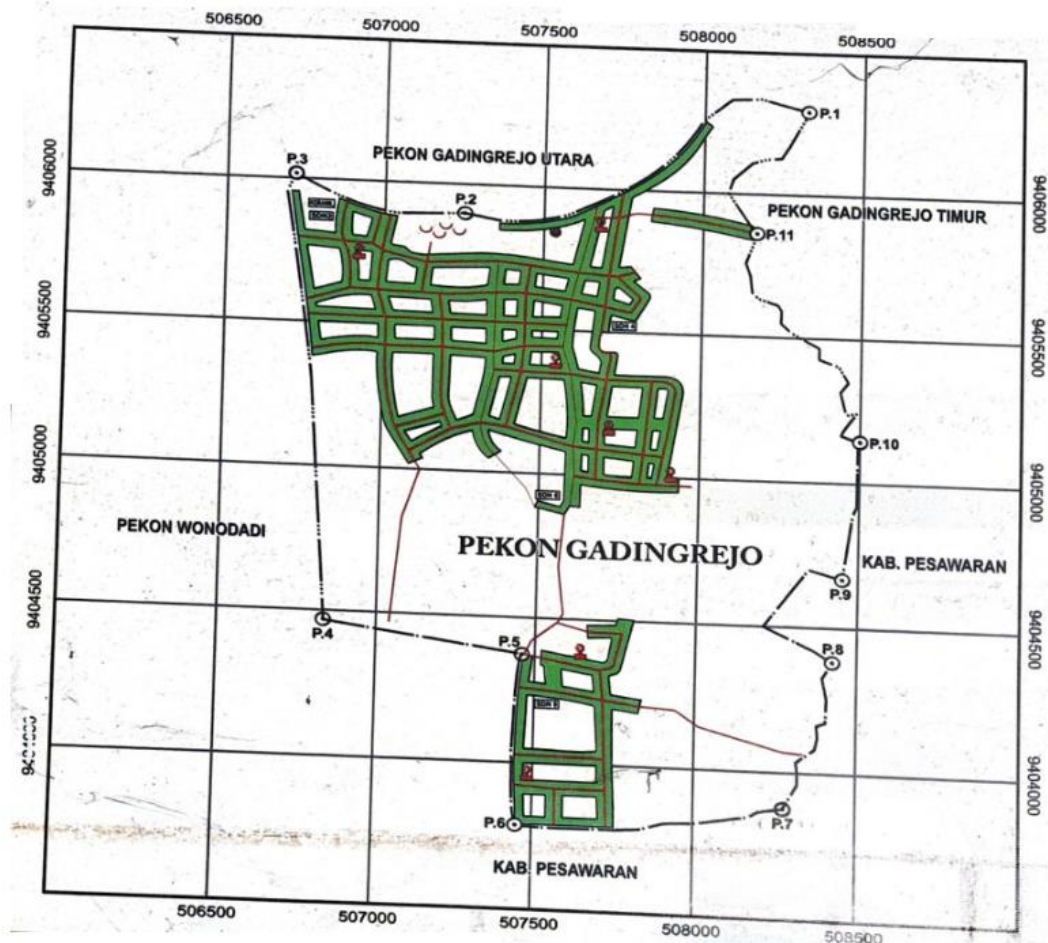
c. Sebelah Timur

Berbatasan dengan Pekon Gadingrejo Timur serta sebagian wilayah Kabupaten Pesawaran, yang menjadi bagian penting dalam wilayah pengembangan.

d. Sebelah Utara

Berbatasan dengan Pekon Gadingrejo Utara, yang merupakan bagian dari kawasan Gadingrejo secara keseluruhan.

## 2. Luas Pekon Gadingrejo



Sumber: <https://gadingrejo-pringsewu.desa.id/artikel/2020/3/14/sejarah-pekon>

Gambar 4.1  
Batas Wilayah dan Luas Pekon Gadingrejo

Pekon Gadingrejo memiliki luas wilayah sebesar 302,7 hektar, yang mencakup berbagai area pemukiman, lahan pertanian, serta ruang hijau lainnya. Wilayah ini

dikelola untuk mendukung kebutuhan masyarakat setempat, baik dari segi ekonomi, sosial, maupun lingkungan.

### **C. Profil Pemerintah Pekon Gadingrejo**

#### **1. Visi**

Visi Pekon Gadingrejo adalah *“Bersama Masyarakat Membangun Pekon Gadingrejo yang Sejahtera, Mandiri, serta Terciptanya Lingkungan yang Agamis dan Asri.”* Visi ini menggambarkan komitmen luhur untuk terus memperbaiki penyelenggaraan pemerintahan dan pelaksanaan pembangunan di Pekon Gadingrejo, baik secara individu maupun kelembagaan masyarakat. Dengan semangat kebersamaan, visi ini diarahkan agar Pekon Gadingrejo dapat mengalami perubahan positif yang berkelanjutan, khususnya dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat dari aspek ekonomi, sekaligus menjaga nilai-nilai keagamaan dan kelestarian lingkungan yang asri.

#### **2. Misi**

Pekon Gadingrejo menetapkan beberapa misi penting, yaitu:

- a. Melaksanakan tata kerja aparatur pemerintah pekon secara profesional dan meningkatkan kualitas pelayanan kepada masyarakat secara optimal, dengan mengedepankan kerja tim serta menjalankan tugas pokok dan fungsi secara efektif.
- b. Mengoptimalkan peran serta partisipasi aktif masyarakat dalam semua aspek pembangunan pekon, serta mendorong berkembangnya usaha masyarakat yang mandiri demi kemajuan bersama.
- c. Mewujudkan lingkungan yang agamis dan harmonis, di mana masyarakat sadar akan pentingnya ibadah kepada Tuhan Yang Maha Esa sesuai dengan kepercayaan masing-masing.
- d. Membentuk masyarakat yang saling tolong-menolong, menjunjung tinggi kerja sama, dan peduli terhadap nilai-nilai gotong royong sebagai fondasi kehidupan sosial.

- e. Meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap pentingnya keamanan dan ketertiban lingkungan melalui partisipasi aktif dalam sistem keamanan lingkungan (siskamling) demi terciptanya lingkungan yang aman dan nyaman.

### 3. Susunan Organisasi Pemerintah Pekon Gadingrejo

Susunan Organisasi Pemerintah Pekon Gadingrejo terdiri dari:

- a. Kepala Pekon: Sariman
- b. Sekretaris Pekon: Fadil Wirandi
- c. Kaur Tata Usaha dan Umum: Irma Septiana
- d. Kasi Pemerintahan: Nurul Tri Andini
- e. Kasi Pelayanan: Asih, S.Pd
- f. Kaur Perencanaan: Muhammad Rosyadi
- g. Kaur Keuangan: Rike Febriana Aska
- h. Kasi Kesejahteraan Rakyat (Kesra): Ardhi Mufrianto



Gambar 4.2  
Susunan Organisasi Pemerintahan Pekon Gadingrejo

Kepala Dusun (Kadus):

- a. Kadus 04: Tugisar
- b. Kadus 05: Sunarto
- c. Kadus 06: Fanny Chandra Ariesta
- d. Kadus 07: A. Yani
- e. Kadus 08: Wagianto

Operator:

- a. Operator 1: Reci Nabila
- b. Operator 2: Dias Bayu Danuarta

Susunan ini mencerminkan pembagian tugas yang jelas dalam struktur pemerintahan Pekon Gadingrejo, dengan masing-masing individu bertanggung jawab atas bidangnya untuk mendukung pelayanan dan pembangunan pekon secara optimal.

Susunan Organisasi Badan HIPPUN Pemekonan Pekon Gadingrejo

- a. Ketua: Rudi Siswardi
- b. Sekretaris: Wahyudi

Anggota:

- a. Solikhin
- b. Wasono
- c. Sarjuni
- d. Diska
- e. Iqrari Roudhotul Atfal
- f. Sunaryo

Susunan ini mencerminkan struktur Badan HIPPUN Pemekonan yang berfungsi sebagai lembaga perwakilan masyarakat dalam mendukung perencanaan dan pengawasan penyelenggaraan pemerintahan serta pembangunan di Pekon Gadingrejo.

## **D. Profil Masyarakat Pekon Gadingrejo**

### **1. Tingkat Pendidikan**

Tingkat pendidikan masyarakat Pekon Gadingrejo pada tahun 2025 masih menunjukkan adanya tantangan yang perlu diatasi, khususnya pada kelompok usia produktif. Ketersediaan data yang belum lengkap, terutama terkait jumlah penduduk yang belum mengenyam pendidikan, usia 7-45 tahun yang tidak pernah bersekolah, serta mereka yang hanya sempat mengenyam pendidikan dasar tanpa menyelesaikannya, menjadi kendala dalam analisis yang lebih mendalam. Namun demikian, berdasarkan data terakhir yang tercatat, sebagian besar masyarakat telah menyelesaikan jenjang pendidikan formal, mulai dari tamat Sekolah Dasar (SD) atau sederajat, Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA), hingga pendidikan tinggi seperti Diploma I (D-1), Diploma II (D-2), Diploma III (D-3), Sarjana (S-1), Magister (S-2), bahkan Doktor (S-3). Hal ini menunjukkan adanya potensi sumber daya manusia yang cukup baik, terutama bagi percepatan pembangunan dan transformasi sosial di tingkat lokal. .

### **2. Mata Pencarian**

Mata pencarian masyarakat Pekon Gadingrejo tahun 2025 masih didominasi oleh sektor pertanian, dengan 246 orang bekerja sebagai petani dan 125 orang sebagai buruh tani, yang menunjukkan ketergantungan tinggi terhadap sektor agraris. Di luar itu, terdapat 136 orang yang bekerja sebagai buruh atau pekerja swasta, 35 orang sebagai pegawai negeri, serta sejumlah kecil penduduk menekuni profesi lain seperti pedagang (9 orang), montir (8 orang), perangkat desa (15 orang), pensiunan (36 orang), pembuat bata (3 orang), dan POLRI/ABRI (1 orang). Sementara itu, profesi seperti pengrajin, peternak, nelayan, dan dokter tidak tercatat, sehingga mencerminkan rendahnya diversifikasi pekerjaan di wilayah ini. Kondisi ini mengindikasikan perlunya upaya pengembangan ekonomi alternatif dan pemberdayaan masyarakat agar tidak hanya bertumpu pada sektor primer semata.

### 3. Agama

Pada tahun 2025, mayoritas masyarakat Pekon Gadingrejo memeluk agama Islam dengan jumlah mencapai 2.215 orang, sedangkan pemeluk agama Kristen tercatat sebanyak 5 orang dan Budha sebanyak 1 orang, sementara data mengenai penganut Katolik dan Hindu belum tersedia. Dominasi Islam sebagai agama mayoritas mencerminkan karakter sosial keagamaan yang homogen, namun tetap terdapat keberagaman yang meskipun kecil, menunjukkan pentingnya sikap inklusif dan toleransi antarumat beragama dalam kehidupan bermasyarakat di Pekon Gadingrejo.

### 4. Profil Demografi dan Sosial-Ekonomi

Berdasarkan data Pekon Gadingrejo tahun 2025, jumlah penduduk tercatat sebanyak 6.536 jiwa yang tersebar dalam 2.080 kepala keluarga (KK), dengan 4.318 jiwa di antaranya berada pada usia produktif. Komposisi ini menunjukkan bahwa lebih dari separuh penduduk pekon merupakan kelompok usia yang secara potensial dapat menjadi motor penggerak pembangunan, baik dalam aspek ekonomi, sosial, maupun budaya. Hal ini menjadi modal penting dalam mendorong kemajuan daerah apabila didukung oleh kebijakan pemberdayaan yang tepat dan akses terhadap pendidikan serta lapangan kerja yang memadai. Secara lebih rinci, tingkat pendidikan angkatan kerja di Pekon Gadingrejo adalah sebagai berikut:

Tabel 4.2  
Tingkat Pendidikan Angkatan Kerja di Pekon Gadingrejo

| <b>Tingkat Pendidikan</b> | <b>Laki-laki (L)</b> | <b>Perempuan (P)</b> | <b>Jumlah Total</b> |
|---------------------------|----------------------|----------------------|---------------------|
| Tidak Tamat SD            | 59                   | 56                   | 115                 |
| SD                        | 880                  | 792                  | 1.672               |
| SLTP                      | 528                  | 577                  | 1.105               |
| SLTA                      | 705                  | 606                  | 1.311               |
| Akademi                   | 13                   | 11                   | 24                  |
| Perguruan Tinggi          | 23                   | 18                   | 41                  |
| <b>Total</b>              | <b>2.513</b>         | <b>2.233</b>         | <b>4.746</b>        |

Sumber: <https://gadingrejo-pringsewu.desa.id/artikel/2020/3/14/sejarah-pekon>

Berdasarkan Tabel 4.2, jumlah total angkatan kerja di Pekon Gadingrejo tercatat sebanyak 4.746 orang, terdiri dari 2.513 laki-laki dan 2.233 perempuan. Tingkat

pendidikan tertinggi yang paling banyak ditempuh adalah Sekolah Dasar (SD), yaitu sebanyak 1.672 orang, disusul oleh lulusan SLTA (SMA/SMK) sebanyak 1.311 orang, dan SLTP (SMP) sebanyak 1.105 orang. Sementara itu, 115 orang tercatat belum menamatkan SD, yang menunjukkan masih adanya sebagian angkatan kerja dengan tingkat pendidikan sangat rendah. Adapun lulusan pendidikan tinggi, yaitu dari jenjang Akademi (D1–D3) sebanyak 24 orang dan Perguruan Tinggi (S1 ke atas) sebanyak 41 orang, jumlahnya masih sangat kecil jika dibandingkan dengan total angkatan kerja. Ini mengindikasikan bahwa mayoritas tenaga kerja di Pekon Gadingrejo memiliki latar belakang pendidikan dasar dan menengah, dengan tingkat pendidikan tinggi yang masih terbatas. Dari sisi gender, laki-laki mendominasi jumlah angkatan kerja di hampir semua jenjang pendidikan, kecuali pada jenjang SLTP, di mana jumlah perempuan (577 orang) sedikit lebih banyak dibanding laki-laki (528 orang). Data ini menunjukkan bahwa kesenjangan gender dalam akses pendidikan pada kelompok usia kerja relatif kecil, namun peningkatan kualitas dan jenjang pendidikan tetap menjadi kebutuhan penting untuk mendukung daya saing tenaga kerja lokal di masa depan.

## **5. Kehidupan Sosial dan Budaya**

Masyarakat Pekon Gadingrejo dikenal rukun dan guyub. Tradisi gotong royong masih sangat kental, terutama dalam kegiatan sosial seperti kerja bakti, hajatan, maupun acara keagamaan. Kehadiran lembaga-lembaga seperti Badan HIPPUN Pemekonan (BHP), PKK, dan karang taruna memperkokoh kebersamaan masyarakat. Tokoh masyarakat, agama, dan adat menjadi panutan dalam membangun karakter dan moral warga. Nilai-nilai kekeluargaan yang kuat membantu menciptakan ketahanan sosial yang solid.

Pekon Gadingrejo memiliki dinamika politik yang aktif, ditandai dengan tingkat partisipasi masyarakat yang tinggi dalam setiap pemilu. Karakter pemilih cenderung memadukan pendekatan rasional melihat program dan rekam jejak calon dengan pendekatan emosional melalui kedekatan kekerabatan atau pengaruh tokoh masyarakat.

Peran tokoh lokal sangat signifikan, baik dalam mengarahkan opini politik maupun mendukung proses demokrasi lokal seperti pemilihan kepala pekon (Pilkakon). Di era digital, keterlibatan generasi muda semakin terlihat melalui diskusi politik di media sosial, meskipun masih diperlukan peningkatan literasi digital untuk mencegah penyebaran informasi yang salah. Dengan keberagaman pilihan politik yang mencerminkan pluralitas masyarakat, Pekon Gadingrejo menunjukkan potensi besar dalam mendukung pembangunan yang inklusif dan demokratis. Pekon Gadingrejo adalah pekon yang memiliki masyarakat dinamis, adaptif, dan berdaya. Dengan memadukan kearifan lokal, gotong royong, dan keterbukaan terhadap perkembangan zaman, masyarakatnya mampu menjaga keharmonisan sosial dan mendukung pembangunan ekonomi serta politik secara berkelanjutan.

## VI. KESIMPULAN DAN SARAN

### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Faktor yang mempengaruhi remaja di Pekon Gadingrejo Kecamatan Gadingrejo Kabupaten Pringsewu dipengaruhi oleh faktor ekonomi, faktor lingkungan, faktor pendidikan dan faktor psikologi. Dari keempat faktor tersebut, terdapat dua faktor yang dominan, yaitu faktor ekonomi dan faktor lingkungan. Faktor ekonomi menjadi salah satu penyebab utama remaja terjerumus dalam aktivitas judi *online*. Keterbatasan ekonomi di keluarga seringkali memunculkan tekanan untuk mencari penghasilan tambahan dengan cara yang instan. Judi *online* memberikan janji keuntungan besar dalam waktu singkat, yang menarik bagi remaja yang memiliki keterbatasan sumber daya dan pengalaman kerja. Dalam banyak kasus, remaja dari keluarga dengan kondisi ekonomi lemah lebih rentan terhadap godaan ini karena mereka sering kali tidak memiliki akses ke peluang ekonomi yang lebih baik. Sedangkan Lingkungan sosial juga menjadi faktor yang dominan. Interaksi dengan teman sebaya yang memiliki kebiasaan berjudi dapat mendorong perilaku serupa. Tekanan kelompok untuk "ikut mencoba" sering kali membuat remaja sulit untuk menolak, terutama ketika judi *online* dianggap sebagai hiburan biasa atau bahkan tren di kalangan mereka.
2. Dampak sosio kultural judi *online* (slot) pada remaja di Pekon Gadingrejo Kecamatan Gadingrejo Kabupaten Pringsewu adalah mencakup berbagai dimensi, seperti material, sosial, keagamaan, prestasi belajar, dan psikis. Dari kelima kategori dampak tersebut, dua dampak yang paling dominan adalah dampak terhadap psikis dan dampak terhadap prestasi belajar. Secara psikis, judi *online* menyebabkan kecanduan, kecemasan, depresi, dan hilangnya

kontrol diri, yang mengganggu keseimbangan emosional remaja. Mereka sering merasa terjebak dalam siklus kerugian dan harapan palsu untuk menang, yang memperburuk stres dan tekanan mental. Sementara itu, dampak pada prestasi belajar terlihat dari gangguan fokus, penurunan motivasi akademis, hingga absensi atau bahkan putus sekolah. Remaja yang kecanduan judi *online* cenderung mengabaikan tugas sekolah karena waktu dan energi mereka habis untuk bermain, yang pada akhirnya menghambat pencapaian akademis dan masa depan remaja tersebut.

## **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka dapat diberikan saran antara lain:

1. Bagi remaja pelaku judi *online* seharusnya lebih bijak dalam memilih pergaulan dan memiliki batasan diri yang kuat agar tidak terpengaruh oleh perilaku yang buruk. Diharapkan remaja dapat meningkatkan kegiatan religiusitas untuk dirinya sendiri, dengan cara meningkatkan dalam hal beribadah, meningkatkan penghayatan terhadap agama, dan meningkatkan perilaku yang sesuai dengan ajaran agama. Selain itu untuk mengatasi masalah judi *online* pada remaja dapat dilakukan dengan edukasi komunitas perlu ditingkatkan melalui program pendidikan di sekolah dan masyarakat untuk menumbuhkan kesadaran akan risiko dan konsekuensi negatif dari judi online. Kedua, penguatan peran keluarga menjadi kunci, di mana orang tua atau anggota keluarga lainnya harus menyediakan lingkungan yang mendukung, memberikan perhatian, serta edukasi mengenai bahaya perjudian bagi remaja. Ketiga, regulasi dan pengawasan oleh pemerintah harus diperketat, termasuk pembatasan akses remaja terhadap platform judi online dan penegakan aturan yang tegas untuk mencegah penyebaran aktivitas ilegal ini. Keempat, peningkatan kegiatan positif bagi remaja, seperti olahraga, seni, atau pengembangan keterampilan teknologi, dapat menjadi alternatif yang konstruktif untuk mengalihkan perhatian mereka dari aktivitas berisiko, sehingga membangun kesadaran, keterampilan, dan lingkungan sosial yang lebih sehat serta mendukung perkembangan remaja secara holistik.

2. Bagi peneliti selanjutnya untuk lebih memperluas subjek penelitian, tidak hanya subjek saja tetapi diharapkan bisa mengkaji permasalahan judi *online* lebih luas lagi. Sebab dalam penelitian ini hanya berfokus pada faktor yang mempengaruhi dan dinamika kultural pada remaja pelaku judi *online*. Karena masih banyak konsep lain yang bisa dikaitkan dengan judi *online* sehingga penelitian akan menjadi lebih unik dan menarik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adiyanti, M dan Sofia, A. (2013). Hubungan Pola Asuh Otoritatif Orang Tua Dan Konformitas Teman Sebaya Terhadap Kecerdasan Moral. *Jurnal Tesis Universitas Gadjah Mada*, 15.
- Aisyah, S. (2016). Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Universitas Terbuka Tangerang Selatan* , 56.
- Ali, M dan Asrori, M. (2016). *Psikologi Remaja*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arifin, BS. (2015). *Psikologi Sosial*. Jawa Barat: Pustaka Setia.
- Haryono, ND. (2022). Fenomena Judi Slot *Online* Sebagai Trend Mahasiswa. *Jurnal Revolusi Indonesia 2 (5)*, 464-469.
- Jahja, Y. (2017). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Kencana.
- Kuasa, DA dan Jaya, F. (2022). Fenomena Judi *Online*: Hukum dan Masyarakat Widya Yuridika. *Jurnal Hukum 5 No. 2*, 345.
- Levi, S. (2015). *Antropologi Struktural*. Yogyakarta: Kreasi Wacana.
- Marya, EW. (2018 ). *Psikologi Sosial Jilid 1*. Sidoarjo: UMSIDA Press.
- Maulana, A. (2015). ‘Perilaku Judi *Online* (Dikalangan Mahasiswa Universitas Riau). *Jom Fisip*, 25.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative data analysis: An expanded sourcebook* (2nd ed.). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Moleong, JL. (2015). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Notonegoro. (2018). *Sosiologi, Studi dan Pengajaran*. Jakarta: CV Usaha Makmur.
- Purbo, OW. (2015 ). *Buku Pegangan Internet Wireless dan Hotspot*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

- Rafiqah, L. (2023). Dampak Judi *Online* Terhadap Kehidupan Sosial Ekonomi Masyarakat. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian dan Kajian Sosial Keagamaan Volume 20 Nomor 2 Tahun 2023*, 282.
- Ramli, MAT. (2019). Judi *Online* di kalangan Remaja (Kasus Kelurahan Bon-Bone, Luwu). *Hasanuddin Journal of Sociology 1.2*, 26.
- Rogers, E. M. (2003). *Diffusion of Innovations* (5th ed.). New York: Free Press.
- Saebani, BA. (2014). *Pengantar Sistem Sosial Budaya di Indonesia*. Bandung: Pustaka Setia.
- Sagala, MJP. (2022). Tinjauan Yuridis Terhadap Tindak Pidana Permainan Judi Jackpot (Studi Kasus Putusan Nomor 45/Pid.B/2017/PN.MDN). *Jurnal Hukum Kaidah: Media Komunikasi dan Informasi Hukum dan Masyarakat Volume :18, Nomor : 3*, 88.
- Shabur, M dan Resdati. (2022 ). Judi Sepak Bola *Online* Pada Kalangan Mahasiswa Muslim di Universitas Islam Riau. *Jurnal Cakrawala Ilmiah, 1 (7)*, 25-32.
- Soekanto, S. (2006). *Sosiologi: Suatu Pengantar*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Soekanto, S. (2016). *Sosiologi Suatu Pengantar*. Edisi Revisi, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Soetjiningsih. (2017). *Tumbuh Kembang Remaja dan Permasalahannya*. Jakarta: CV Sagung Seto.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Suharya, R. (2019). Fenomena Perjudia di kalangan Remaja. *eJournal Sosiatri Sosiologi 7 (3)*, 327-340.
- Suyanto. (2017). *Pengantar Psikologi Sosial*. Surabaya: Airlangga University Press.
- Trinanda, RFA. (2016). Perilaku Judi Bola Kaki *Online* Pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Riau. *JOM FISIP, 3 (1)*, 1-15.
- Triyono, A. (2016 ). Hubungan Dukungan Sosial Dengan Kebermaknaan Hidup Pada Guru SLB. *Jurnal Universitas Muhammadiyah Surakarta, 75*.
- Walgito, B. (2016). *Psikologi Sosial*. Yogyakarta: Andi Offset.

Waney, G. (2016). Kajian Hukum Terhadap Tindak Pidana Perjudian (Penerapan Pasal 303, 303 Bis KUHP). *Jurnal Kaidan Hukum Volume V, Nomor 3, Maret*, 30.

Zurohman, A. (2016). Dampak Fenomena Judi *Online* terhadap Melemahnya Nilai-nilai Sosial pada Remaja (Studi di Campusnet Data Media Cabang Sadewa Kota Semarang). *Journal of Educational Social Studies*, 157.