

**Persepsi Masyarakat Terhadap Perilaku Mahasiswa yang
Terpengaruh Judi Online
(Studi Kasus Pada Kelurahan Bentiring Permai Kota
Bengkulu Provinsi Bengkulu)**

(Skripsi)

Oleh

Abiyyu Ghaly Alenputra

NPM 2256011001



FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UNIVERSITAS LAMPUNG

BANDAR LAMPUNG

2025

**Persepsi Masyarakat Terhadap Perilaku Mahasiswa yang
Terpengaruh Judi Online
(Studi Kasus Pada Kelurahan Bentiring Permai Kota
Bengkulu Provinsi Bengkulu)**

Oleh:

Abiyyu Ghaly Alenputra

SKRIPSI

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

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



FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UNIVERSITAS LAMPUNG

BANDAR LAMPUNG

2025

ABSTRAK

Persepsi Masyarakat Terhadap Perilaku Mahasiswa yang Terpengaruh Judi Online (Studi Kasus Pada Kelurahan Bentiring Permai Kota Bengkulu Provinsi Bengkulu)

Oleh:

Abiyyu Ghaly Alenputra

Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan persepsi masyarakat terhadap perilaku mahasiswa yang terpengaruh judi online di Kelurahan Bentiring Permai, Kota Bengkulu. Penelitian berfokus pada bagaimana masyarakat memahami, menilai, dan merespons perilaku tersebut dalam kaitannya dengan norma agama, nilai sosial, serta aturan hukum yang berlaku. Metode yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan teknik purposive sampling. Informan dipilih berdasarkan kriteria berdomisili di Kelurahan Bentiring Permai, memahami atau mengetahui praktik judi online, dan berusia 18 tahun ke atas.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa masyarakat memiliki persepsi negatif terhadap mahasiswa yang terlibat judi online. Aktivitas tersebut dipandang sebagai perilaku menyimpang yang bertentangan dengan ajaran agama, nilai moral, dan identitas mahasiswa sebagai golongan terdidik. Respons masyarakat sebagian besar muncul dalam bentuk stigma sosial, pembicaraan informal, dan penilaian negatif, tetapi tindakan pencegahan langsung belum terlihat karena praktik judi online berlangsung secara tersembunyi melalui perangkat digital. Kurangnya pengawasan membuat masyarakat hanya dapat menanggapi secara pasif tanpa langkah konkret.

Penelitian ini menyimpulkan bahwa judi online dipandang sebagai ancaman bagi moralitas generasi muda dan ketertiban sosial di lingkungan masyarakat. Harapannya, penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan bagi keluarga, lembaga pendidikan, aparat desa, dan pemerintah dalam merumuskan strategi pencegahan serta edukasi yang lebih efektif untuk meminimalkan praktik judi online di kalangan mahasiswa.

Kata kunci: persepsi, masyarakat, mahasiswa, judi online, perilaku menyimpang

ABSTRACT

Public Perception of Student Behavior Influenced by Online Gambling (A Case Study in Bentiring Permai Village, Bengkulu City, Bengkulu Province)

By:

Abiyyu Ghaly Alenputra

This study aims to describe the public perception of university students who are influenced by online gambling in Bentiring Permai Subdistrict, Bengkulu City. The research focuses on how the community understands, evaluates, and responds to this behavior in relation to religious norms, social values, and existing legal principles. The study employs a descriptive qualitative method with purposive sampling. Informants were selected based on their residence in Bentiring Permai, their understanding of online gambling practices, and being at least 18 years old.

The findings indicate that the community holds a negative perception of students involved in online gambling. Such behavior is considered a form of deviance that contradicts religious teachings, moral values, and the identity of students as educated individuals. Community responses generally manifest as social stigma, informal conversations, and negative judgments, while direct preventive measures are still lacking due to the hidden nature of online gambling activities conducted through digital devices. Limited supervision and the private nature of online gambling contribute to passive community reactions without concrete actions.

The study concludes that online gambling is perceived as a threat to youth morality and social order within the community. It is hoped that the findings of this research can serve as a consideration for families, educational institutions, local authorities, and the government in formulating more effective preventive strategies and educational efforts to minimize online gambling practices among university students.

Keywords: perception, community, students, online gambling, deviant behavior

Judul Skripsi

**: PERSEPSI MASYARAKAT TERHADAP
PERILAKU MAHASISWA YANG
TERPENGARUH JUDI ONLINE (STUDI KASUS
PADA KELURAHAN BENTIRING PERMAI
KOTA BENGKULU PROVINSI BENGKULU**

Nama Mahasiswa

: Abiyyu Ghaly Alenputra

Nomor Pokok Mahasiswa

: 2256011001

Jurusan

: Sosiologi

Fakultas

: Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

MENYETUJUI

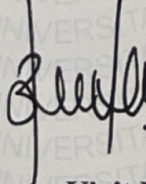
1. Komisi Pembimbing



Drs. Pairul Syah, M.H.

NIP. 196310121994031002

2. Ketua Jurusan Sosiologi



Dr. Bartoven Vivit Nurdin, M.Si

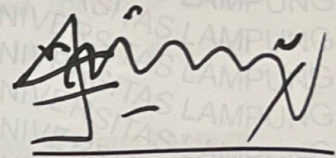
NIP. 197704012005012003

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

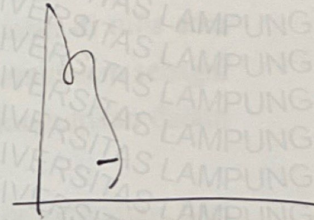
Ketua

: Drs. Pairul Syah, M.H.



Penguji Utama

: Drs. Suwarno, M.H.



2. Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik



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

NIP. 197608212000032001

Tanggal Ujian Sidang Skripsi: 10 November 2025

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

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

Bandar Lampung, 19 November
2025

Yang membuat pernyataan,



Abiyyu Ghaly Alenputra

NPM. 2256011001

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama lengkap Abiyyu Ghaly Alenputra, lahir di Kota Bengkulu pada 18 Februari 2005. Penulis merupakan anak kedua dari dua bersaudara, putra dari Bapak Alnopri dan Ibu Eny Lunarny. Pendidikan dasar ditempuh di Sekolah Alam Bengkulu Mahira dan diselesaikan pada tahun 2016, kemudian melanjutkan pendidikan di Pondok Pesantren Al Karim Bengkulu dan lulus pada tahun 2019. Pendidikan menengah atas ditempuh di SMAIT IQRA Kota Bengkulu dan diselesaikan pada tahun 2022. Saat ini, penulis menempuh pendidikan tinggi di Universitas Lampung, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Jurusan Sosiologi. Selama menjadi mahasiswa, penulis aktif dalam Himpunan Mahasiswa Jurusan (HMJ) Sosiologi sebagai anggota Divisi Minat dan Bakat, serta pernah menjadi Ketua Pelaksana ISL, Koordinator Acara Grovy Time, dan Koordinator Acara Sosiologi Olympic. Penulis juga meraih beberapa prestasi, di antaranya Juara 1 Award for Outstanding Videography tingkat Internasional, Juara 1 Lomba Futsal BEM FISIP, dan Juara 1 Futsal Dies Natalis FISIP 2025. Selain itu, penulis menjabat sebagai Ketua Komisi 3 Bidang Kelembagaan dan Pengawasan di DPM FISIP Universitas Lampung. Pada semester lima, penulis mengikuti Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Sriwijaya Mataram sebagai Wakil Koordinator Desa, dan pada semester enam menjalani magang di WALHI Provinsi Lampung untuk memperdalam pengalaman dalam bidang sosial dan lingkungan.

MOTTO

“You'll Never Walk Alone”

Yang artinya “Kamu tidak akan pernah berjalan sendirian.”

Liverpool Chant

“Tidak semua di dunia ini dinilai menurut versimu”

Tere Liye

“Berbagai cobaan dan hal yang buat kau ragu, jadikan percikan tuk menempa tekad mu, jalan hidupmu hanya milikmu sendiri, rasakan nikmatnya hidup hari ini.”

Hindia

“Undzur ma qoola wala tandzur man qoola.”

Yang artinya “Lihatlah apa yang dia katakan, dan janganlah engkau melihat orang yang mengatakan.”

Ali bin Abi Thalib

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah Rabbil ‘Alamin,

Segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya. Atas izin serta kasih sayang-Nya, penulis dapat menyelesaikan karya ini. Dengan kerendahan hati, karya ini penulis persembahkan kepada:

Kedua Orang Tua

Ayahanda Alnopri dan Bunda Eny Lunarny, terima kasih atas cinta, doa, pengorbanan. Setiap nasihat dan dukungan yang kalian berikan menjadi kekuatan terbesar dalam setiap langkah perjuangan penulis hingga saat ini.

Kakakku

Abiyyu Ghazy Alenutama Meski tidak selalu dekat, Terima kasih atas semangat dan perhatian yang turut menguatkan.

Para Pendidik dan Bapak Ibu Dosen

Yang telah berjasa memberikan ilmu dan bimbingan nya dengan ketulusan serta kesabaran tanpa batas

Sahabat-Sahabatku

Terimakasih untuk setiap hari-hari yang dilalui, Terimakasih selalu mendukung. Semoga kalian selalu berbahagia dan dalam lindungan Allah SWT

Almamaterku Tercinta

Universitas Lampung

SANWACANA

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang karena senantiasa melimpahkan rahmat serta hidayah-nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Persepsi Masyarakat Terhadap Perilaku Mahasiswa yang Terpengaruh Judi Online (Studi Kasus Pada Kelurahan Bentiring Permai Kota Bengkulu Provinsi Bengkulu)” yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelarsarjana pada Jurusan Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Lampung. Penulis menyadari bahwa dalam penulisan ini masih banyak terdapat kekurangan dan keterbatasan pengetahuan serta kemampuan yang dimiliki.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak akan dapat terselesaikan tanpa adanya bantuan, dukungan, serta doa dari berbagai pihak yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi. Setiap bentuk perhatian, baik berupa dukungan moril maupun materi, telah menjadi bagian penting dalam proses penyelesaian karya ini. Oleh karena itu, melalui kesempatan ini, penulis dengan segala kerendahan hati mengucapkan terima kasih yang sedalam-dalamnya dan setulus-tulusnya kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan nikmat dan ridho yang luar biasa sekaligus memberikan kekuatan, kesehatan, ilmu maupun kemudahan kepada penulis yang pada akhirnya bisa menghasilkan karya sederhana ini dengan sebaik-baiknya.
2. Kepada Ayahanda Alnopri dan Bunda Eny Lunarny tercinta, terima kasih yang tiada terhingga atas segala cinta, doa, pengorbanan, dan kesabaran yang tidak pernah berhenti mengiringi setiap langkah hidup penulis. Ayah dan Bunda adalah sumber kekuatan dan semangat terbesar dalam setiap perjuangan ini. Dari doa yang lirih di sepertiga malam hingga nasihat sederhana yang penuh makna, semuanya menjadi penerang jalan ketika penulis hampir menyerah. Kasih sayang yang tulus, keikhlasan dalam setiap pengorbanan, dan dukungan tanpa syarat yang Ayah dan Bunda berikan menjadi alasan terbesar penulis mampu bertahan dan menyelesaikan perjalanan panjang ini. Semoga Allah SWT senantiasa membalas dengan

keberkahan, kesehatan, dan kebahagiaan yang tidak bertepi atas setiap langkah dan doa kalian.

3. Ibu Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, S.E.A., I.P.M., selaku Rektor Universitas Lampung

4. Ibu Prof. Dr. Anna Gustina Zainal, S.Sos., M.Si., selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung

5. Ibu Dr. Bartoven Vivit Nurdin, M.Si., selaku Ketua Jurusan Sosiologi.

6. Bapak Junaidi, S.Pd, M.Sos., selaku Sekretaris Jurusan Sosiologi Universitas Lampung

7. Kepada Bapak Drs. Suwarno, M.H. selaku dosen pembahas, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya atas segala masukan, saran, serta kritik yang sangat berharga dalam penyempurnaan skripsi ini. Semoga Bapak senantiasa diberikan kesehatan, keberkahan, dan perlindungan oleh Allah SWT dalam setiap langkah pengabdian dan ilmu yang dibagikan.

8. Kepada Bapak Drs. Pairul Syah, M.H. selaku dosen pembimbing skripsi, penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya atas bimbingan, arahan, serta saran dan kritik yang membangun selama proses penyusunan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan atas semangat dan motivasi yang Bapak berikan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Semoga Bapak senantiasa diberikan kesehatan, kebahagiaan, dan perlindungan oleh Allah SWT dalam setiap tugas dan pengabdian yang dijalankan.

9. Kepada Bapak Fuad Abdulgani, S.Sos., M.A. selaku dosen pembimbing akademik, penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya atas segala motivasi, bimbingan, serta semangat yang telah Bapak berikan sejak awal hingga akhir masa perkuliahan. Dukungan dan arahan Bapak menjadi dorongan berharga bagi penulis dalam menempuh perjalanan akademik ini.

10. Kepada teman-teman Sosiologi 2022, penulis mengucapkan terima kasih atas kebersamaan, dukungan, serta semangat yang senantiasa hadir dalam setiap proses perkuliahan. Kehadiran kalian menjadikan perjalanan studi ini penuh makna, tawa, dan pengalaman berharga yang tak terlupakan.

11. Kepada seseorang yang kehadirannya begitu berarti, Wulan Suryaningsih, terima kasih atas segala dukungan, waktu, dan tenaga yang telah diberikan selama proses penulisan karya ini. Kehadiranmu menjadi sumber semangat yang tak ternilai bagi penulis. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan keberkahan, kesehatan, dan kemudahan dalam setiap langkahmu menuju citacita dan impian yang ingin engkau capai.

12. Untuk Sugar Daddy Fadhlih, Lutpi, Jaki, Razik, Adit, Banyu, dan Alip, terima kasih udah jadi bagian dari perjalanan ini sejak semester satu sampai sekarang. Kalian bukan cuma teman, tapi juga rumah buat cerita, tawa, dan masa-masa gila selama kuliah. Terima kasih sudah selalu ada dari yang paling chaos sampai momen paling serius, dari bahagia sampai masa-masa drop. Kalian yang bikin semua perjalanan ini terasa hidup, penuh energi, dan nggak pernah sepi. Respect dan cinta selalu buat kalian semua.

13. Kepada Family 100: Sanje, Opra, Rara, Ala, Santa, Wawa, Riris, Felia, dan Aul, terima kasih atas kebersamaan, canda tawa, dan dukungan yang selalu mengiringi perjalanan penulis selama menempuh studi. Kalian telah menjadi tempat berbagi cerita, semangat, dan kehangatan yang membuat setiap proses terasa lebih ringan dan bermakna. Semoga persahabatan ini senantiasa terjaga dan menjadi kenangan indah yang tak terlupakan.

14. Kepada teman-teman Reg M: Galih, Zahira, Niken, Maldi, Shani, Zahra, Kartika, Adel. Shanda, Yaqub, Kurnia dan lainnya, terima kasih telah menjadi teman sekelas yang selalu membawa warna dan semangat dalam setiap perkuliahan. Kalian bukan hanya rekan belajar, tetapi juga sahabat yang turut menghidupkan

suasana dengan tawa, kerja sama, dan dukungan tanpa henti. Kehadiran kalian membuat perjalanan akademik ini terasa lebih menyenangkan dan penuh makna.

15. Kepada Official Wartin Wahyu, Arief, Dzaki, Restu, Zaki Tektin, Diki, Ajiz Pik, Ajiz Ndut, dan Riyan, terima kasih telah menjadi teman masa kecil penulis yang selalu hadir sejak dulu hingga kini, dan semoga tetap bersama sampai seterusnya. Terima kasih pula atas kesediaannya membantu dan menjadi bagian penting sebagai informan dalam penelitian ini. Kebersamaan dan dukungan kalian menjadi kenangan berharga yang tak tergantikan dalam perjalanan hidup dan proses penyusunan karya ini.

16. Kepada teman-teman KKN Sriwijaya Mataram: Hazay, Husein, Naufal, Pikmut, Karin, Anika, Rere, Dea, Fathia, Rodhita, Fira, Rini, dan Lisa, terima kasih atas kebersamaan dan kenangan indah selama masa KKN. Waktu singkat bersama kalian telah menjadi pengalaman berharga yang tak terlupakan.

17. Kepada teman-teman magang WALHI Lampung Riyan, Shanje, Linda, Calista, Rico, Rozak, Iqrar terimakasih atas pengalaman dan kebersamaan disaat masa masa magang, terimakasih juga sudah menjadi teman penulis ketika magang

18. Kepada teman-teman HMJ Sosiologi dan DPM FISIP Universitas Lampung, terima kasih atas setiap ilmu, pengalaman, dan kebersamaan yang telah diberikan. Setiap proses dan perjalanan bersama kalian menjadi bagian penting dalam pembelajaran dan pengembangan diri penulis selama menempuh pendidikan di kampus tercinta.

19. Kepada semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, terima kasih atas segala bantuan, doa, dan dukungan yang telah diberikan selama proses penyusunan skripsi ini. Setiap bentuk kebaikan yang diberikan menjadi bagian penting dalam terselesaikannya karya ini. Semoga Allah SWT membalas segala kebaikan dengan pahala dan keberkahan yang berlipat ganda.

Penulis berdoa dan memohon kepada Allah SWT agar membalas segala kebaikan, motivasi, serta bantuan yang telah diberikan kepada penulis dengan limpahan rahmat

dan keberkahan. Akhir kata, penulis menyadari bahwa karya ini masih jauh dari kesempurnaan. Namun, besar harapan penulis semoga tulisan ini dapat memberikan manfaat, baik bagi penulis sendiri maupun bagi para pembaca pada umumnya.

Bandar Lampung, 3 November 2025

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
1.5 Kerangka Berfikir.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1 Tinjauan Tentang Persepsi	9
2.1.1 Pengertian Persepsi.....	9
2.1.2 Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Persepsi	10
2.1.3 Proses Terbentuknya Persepsi.....	10
2.1.4 Jenis-Jenis Persepsi.....	11
2.2 Tinjauan Tentang Masyarakat.....	12
2.2.1 Pengertian Masyarakat.....	12
2.2.2 Karakteristik Masyarakat	13
2.3 Tinjauan Tentang Perilaku	14
2.3.1 Pengertian Perilaku.....	14
2.3.2 Jenis-Jenis Perilaku.....	15
2.3.3 Faktor-Faktor yang Memengaruhi Perilaku	15
2.4 Tinjauan Tentang Mahasiswa	16
2.4.1 Pengertian Dan Karakteristik Mahasiswa	16
2.4.2 Peran Dan Tanggung Jawab Mahasiswa	17
2.5 Tinjauan Tentang Judi Online	19
2.5.1 Pengertian Judi Online	19

2.5.2 Jenis-Jenis Judi Online.....	20
2.5.3 Faktor Penyebab Judi Online	23
2.5.4 Istilah-Istilah Dalam Judi Online	23
2.5.5 Dampak Judi Online Terhadap Mahasiswa	26
2.6 Penelitian Terdahulu.....	27
2.7 Landasan Teori.....	36
BAB III METODE PENELITIAN	39
3.1 Tipe Penelitian.....	39
3.2 Fokus Penelitian	40
3.3 Lokasi Penelitian	40
3.4 Informan Penelitian	40
3.5 Jenis dan Sumber Data.....	41
3.6 Teknik Pengumpulan Data.....	42
3.7 Teknik Analisis Data	43
3.8 Teknik Keabsahan Data	44
BAB IV GAMBARAN UMUM	46
4.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian Kelurahan Bentiring Permai Kota Bengkulu Provinsi Bengkulu	46
4.1.1 Kelurahan Bentiring Permai.....	46
4.1.2 Sejarah Kelurahan Bentiring Permai	46
4.1.3 Organisasi di Kelurahan Bentiring Permai	47
4.1.4 Letak Geografis Kelurahan Bentiring Permai.....	50
4.1.5 Kondisi Demografis Penduduk	51
4.1.6 Struktur Organisasi Kelurahan Bentiring Permai.....	52
4.1.7 Kondisi Sosial dan Ekonomi Masyarakat Bentiring Permai.....	53
BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN	55
5.1 Profil Informan.....	55
5.2 Hasil Penelitian	60
5.2.1 Persepsi Masyarakat Kelurahan Bentiring Permai	60
5.2.1.1 Judi Online Sebagai Perilaku Menyimpang	60
5.2.1.2 Perilaku Mahasiswa yang Terpengaruh Judi Online	62

5.2.1.3 Dampak Judi Online Terhadap Mahasiswa.....	65
5.2.2 Respons Masyarakat Kelurahan Bentiring Permai.....	70
5.2.2.1 Respon Warga/Tetangga	73
5.2.2.2 Sanksi Sosial Masyarakat.....	74
5.2.2.3 Upaya Pencegahan dan Pembinaan	75
5.3 Pembahasan.....	79
5.3.1 Persepsi Masyarakat Terhadap Perilaku Mahasiswa yang Judi Online..	80
5.3.2 Respons Masyarakat Terhadap Perilaku Mahasiswa yang Judi Online .	82
5.3.3 Keterkaitan Teori Strain Robert K. Merton	83
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN.....	86
6.1 Kesimpulan	86
6.2 Saran	87
DAFTAR PUSTAKA.....	89

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu.....	28
Tabel 5.1 Profil Informan.....	56

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1.1 Kerangka Berpikir	7
Gambar 2.1 Contoh Judi Slot Online	20
Gambar 2.2 Contoh Judi Bola Online	21
Gambar 2.3 Contoh Judi Togel Online	22
Gambar 2.4 Contoh Judi Sabung Ayam Online	22
Gambar 4.1 Peta Wilayah Kelurahan Bentiring Permai	50
Gambar 4.2 Piramida Penduduk Kelurahan Bentiring Permai.....	52
Gambar 4.3 Struktur Organisasi Kelurahan Bentiring Permai.....	53

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era modernisasi saat ini, teknologi berkembang dengan sangat cepat. Namun, kemajuan teknologi ini memiliki efek pada masyarakat yang menggunakannya. Karena media elektronik telah menjadi salah satu sumber informasi dalam kehidupan seseorang dan juga menjadi alat untuk berinteraksi secara lisan dengan teman, keluarga, dan saudara. Hadirnya media elektronik saat ini mempermudah akses masyarakat ke semua jenis media elektronik. Namun, kemajuan dalam media elektronik berbasis internet juga dapat memiliki efek yang merugikan. Sebagai contoh, munculnya situs *website* ilegal yang dapat disalahgunakan oleh masyarakat dapat menyebabkan munculnya masalah sosial baru yang dapat melanggar nilai dan norma sosial (A. Sitanggang et al., 2023).

Perkembangan teknologi yang begitu pesat ini juga telah mengubah berbagai aspek kehidupan. Sayangnya, Indonesia masih tertinggal dalam kemajuan menuju masyarakat berbasis teknologi dalam beberapa hal. Kondisi ini disebabkan oleh sumber daya manusia Indonesia yang tidak siap untuk mengikuti perkembangan teknologi, termasuk kurangnya kemampuan untuk menangani masalah hukum yang muncul bersamaan dengan perubahan tersebut. Meningkatnya jumlah kejahatan di berbagai sektor khususnya teknologi dan informasi, dengan modus yang semakin bervariasi dan canggih adalah salah satu konsekuensi dari perkembangan teknologi dan informasi (H. Hasanah, 2008).

Salah satu efek buruk dari kemajuan teknologi informasi adalah maraknya praktik judi online yang semakin mudah diakses oleh banyak orang, termasuk mahasiswa.

Perlu dipahami bahwa dalam praktik judi online, kemenangan terbesar bagi pemain sebenarnya adalah berhenti. Sistem pada platform judi online telah dirancang sedemikian rupa sehingga bandar tidak akan pernah mengalami kekalahan. Kondisi ini membuat pemain terus terdorong untuk berjudi meskipun peluang menang sangat kecil. Pola ini tidak hanya merugikan secara finansial, tetapi juga dipandang sebagai tindakan yang melanggar norma sosial dan nilai moral yang berlaku di masyarakat. Perangkat digital seperti ponsel pintar dan komputer yang terhubung ke internet sekarang memungkinkan orang untuk dengan mudah mengakses berbagai situs judi online. Aktivitas ini biasanya dilakukan secara diam-diam dan biasanya dianggap sebagai hiburan, tetapi di balik itu ada bahaya besar yang mengancam stabilitas sosial, terutama bagi generasi muda. Selain menimbulkan risiko finansial, judi online juga dapat menyebabkan kecanduan, stres, penurunan produktivitas, dan gangguan hubungan sosial. Hal ini diperkuat oleh temuan Naufal Zaidan Nayottama (2024), yang menyatakan bahwa tingkat stres dan kecanduan yang meningkat yang disebabkan oleh perjudian online dapat memengaruhi kondisi finansial mahasiswa, hubungan sosial mereka, dan prestasi akademik mereka. Masyarakat mulai khawatir tentang fenomena ini dan melihat perubahan perilaku, terutama pada mahasiswa yang terlibat dalam praktik tersebut. Untuk memahami dampak sosial yang ditimbulkan oleh fenomena ini, penting untuk melihat bagaimana masyarakat melihatnya.

Dalam kehidupan sosial masyarakat, permasalahan perjudian bukanlah hal yang baru pada masyarakat Indonesia pada khususnya, sejak dulu sampai sekarang praktek perjudian sudah ada. Praktek perjudian ini pada umumnya dipengaruhi oleh faktor sosial ekonomi sehingga perkembangannya masih sangat masif sampai saat ini. Seiring perkembangan zaman, perjudian dapat dilakukan dengan media apapun dengan mekanisme serta cara yang beragam. Pada pasal 27 UU ITE tentang Judi Online menetapkan ancaman hukuman maksimal hingga 6 tahun atau denda hingga satu miliar rupiah bagi mereka yang bertindak sebagai bandar judi

online, menyebarkan informasi tentang judi online, dan memberikan akses ke transaksi judi online (Bakhtiar & Adilah, 2024).

Pada prinsipnya berjudi menawarkan banyak keuntungan apabila dimenangkan, semakin banyak harta benda yang dipertaruhkan maka banyak pula keuntungan maupun konsekuensi yang didapatkan. Tidak jarang berjudi menjadi rutinitas bahkan bagi sebagian kecil orang itu dijadikan sebagai sumber pendapatan untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Berjudi menjadi kegiatan yang menyenangkan dan tidak jarang banyak yang tidak bisa mengontrol sehingga berujung pada kecanduan (Yasin & Yuliadi, 2023).

Menurut Tempo (2023), judi online dibagi menjadi beberapa kategori berdasarkan jenis permainannya, seperti, *poker*, *slot*, judi bola/*parlay*, togel dan sabung ayam online. Perjudian online berbeda dengan perjudian konvensional karena lebih mudah diakses dan dilakukan secara anonim. Hanya dengan menggunakan perangkat seperti *smartphone* atau laptop serta koneksi internet, seseorang dapat dengan mudah masuk ke dalam dunia perjudian virtual. Hal ini menyebabkan meningkatnya jumlah pemain judi online di Indonesia, termasuk di kalangan generasi muda yang seharusnya lebih fokus pada pendidikan dan pengembangan diri. Selain faktor kemudahan akses, kurangnya regulasi yang ketat dan lemahnya pengawasan menjadi pemicu semakin maraknya judi online. Banyak individu yang awalnya hanya mencoba-coba, namun akhirnya terjerumus dalam kecanduan yang berujung pada berbagai permasalahan sosial dan ekonomi.

Permasalahan judi online di Indonesia semakin menjadi perhatian setelah jumlah pemainnya mengalami peningkatan signifikan dalam beberapa tahun terakhir. Berdasarkan laporan intelijen ekonomi yang disampaikan oleh Kepala Badan Intelijen Negara (BIN), Budi Gunawan, pada November 2024, jumlah pemain judi online di Indonesia telah mencapai 8,8 juta orang. Angka ini menunjukkan pertumbuhan yang sangat pesat dan menandakan bahwa praktik perjudian digital ini sudah menjadi tren yang mengkhawatirkan di kalangan masyarakat. Sementara

itu, laporan dari Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) juga mencatat bahwa perputaran dana dalam industri judi online pada tahun 2024 telah mencapai Rp283 triliun, meningkat drastis dibandingkan tahun-tahun sebelumnya. Bahkan, ditemukan bahwa beberapa individu mempertaruhkan hingga 70 persen dari gajinya untuk berjudi, yang tentu berdampak besar terhadap kondisi finansial mereka.

Provinsi Bengkulu, yang terletak di pesisir barat Pulau Sumatra, memiliki banyak penduduk. Menurut data yang dirilis oleh Badan Pusat Statistik (BPS) pada tahun 2024, jumlah penduduk Provinsi Bengkulu mencapai 2.112.235 jiwa. Permasalahan judi online juga mulai menjadi isu yang serius di Provinsi Bengkulu, sebagai salah satu provinsi dengan jumlah mahasiswa yang cukup besar. Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik (BPS) Provinsi Bengkulu pada tahun 2022, jumlah mahasiswa yang terdaftar di perguruan tinggi, baik negeri maupun swasta, mencapai 18.307 orang. Angka ini menunjukkan bahwa di Provinsi Bengkulu memiliki lingkungan akademik yang berkembang dengan pesat, didukung oleh keberadaan berbagai institusi pendidikan tinggi. Keberadaan mahasiswa dalam jumlah besar ini menjadi indikator penting dalam dinamika sosial, ekonomi, dan budaya di daerah tersebut. Bengkulu seharusnya menjadi wilayah dengan suasana akademik yang mendukung pengembangan intelektual dan nilai-nilai positif. Namun, hasil observasi penulis menunjukkan bahwa perjudian online juga telah merambah ke lingkungan mahasiswa di Bengkulu tidak terlepas di Kelurahan Bentiring Permai Kota Bengkulu.

Kelurahan Bentiring Permai, Kota Bengkulu. Kelurahan ini memiliki 23 RT (Rukun Tetangga) dan 5 RW (Rukun Warga) dengan jumlah penduduk sebanyak 8.319 jiwa (BPS, 2020). Menurut hasil observasi lapangan yang peneliti lakukan di Kelurahan Bentiring Permai menunjukkan bahwa sebagian besar informan yang peneliti temui tidak dapat mengidentifikasi secara pasti siapa saja pelaku judi online yang ada di daerah tersebut. Ini menunjukkan bahwa praktik judi online biasanya dilakukan secara tersembunyi dan sulit dilihat oleh masyarakat umum.

Beberapa informan menyatakan bahwa kurangnya pengawasan orang tua adalah salah satu alasan mengapa mahasiswa bermain judi online. Faktor ini diperparah oleh ciri-ciri daerah Bentiring Permai, yang dikenal sebagai wilayah akademik, di mana sebagian besar orang tua sangat sibuk karena bekerja di bidang pendidikan dan profesi lainnya. Kondisi ini membatasi interaksi dan kontrol sosial di tingkat keluarga, memberi mahasiswa lebih banyak ruang untuk terlibat dalam aktivitas berbahaya tanpa terdeteksi, hasil ini sejalan dengan penelitian Makarin & Astuti (2022) yang menemukan bahwa kesibukan dan jarak emosional dapat menyebabkan mahasiswa terlibat dalam perilaku menyimpang, seperti judi online.

Fakta bahwa mahasiswa berjudi online di Kelurahan Bentiring Permai menimbulkan pertanyaan penting tentang bagaimana lingkungan sosial memengaruhi perilaku individu. Meskipun kelurahan ini dikelilingi oleh akademisi yang seharusnya menciptakan lingkungan belajar yang baik dan mencegah perilaku buruk, praktik menyimpang masih ada. Hasil penelitian oleh Fayyaza et al., (2024) menunjukkan bahwa judi online memberikan pengaruh yang signifikan terhadap mahasiswa, termasuk perubahan pola perilaku sosial, tekanan keuangan, dan penurunan produktivitas akademik. Hal ini bisa terjadi meskipun mahasiswa berada di lingkungan kampus yang seharusnya mampu menjaga nilai-nilai, sehingga penting untuk mengubah lingkungan akademik.

Dalam penelitian ini peneliti akan mengkaji lebih lanjut bagaimana persepsi masyarakat melihat mahasiswa yang terpengaruh perjudian online di Kelurahan Bentiring Permai. Apakah masyarakat menganggap masalah ini sebagai ancaman bagi lingkungan akademik? Ataukah masyarakat cenderung bersikap tak memperdulikan terhadap keberadaan perjudian online di kalangan mahasiswa? Temuan dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih luas tentang persepsi masyarakat terhadap permasalahan judi online ini dan bagaimana mereka merespons mahasiswa yang terpengaruh judi online.

Dengan memahami persepsi masyarakat di Kelurahan Bentiring Permai Kota Bengkulu, diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam merumuskan strategi pencegahan dan penanganan yang efektif. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi institusi pendidikan dan pihak terkait lainnya dalam upaya menciptakan lingkungan yang kondusif bagi pengembangan karakter positif mahasiswa.

1.2 Rumusan Masalah

Melalui penjelasan latar belakang di awal, maka rumusan masalah dalam penelitian yang dilakukan adalah:

1. Bagaimanakah persepsi masyarakat Kelurahan Bentiring Permai terhadap mahasiswa yang terpengaruh judi online?
2. Bagaimana masyarakat di Kelurahan Bentiring Permai, merespons perilaku mahasiswa yang terpengaruh judi online?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian dibuat guna memperoleh rumusan masalah untuk mendapatkan hasil dari suatu penelitian. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan persepsi masyarakat Kelurahan Bentiring Permai terhadap mahasiswa yang terpengaruh judi online.
2. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan bagaimana masyarakat di Kelurahan Bentiring Permai merespons perilaku mahasiswa yang terpengaruh judi online.

1.4 Manfaat Penelitian

Beberapa manfaat dari penelitian yang dilakukan kali ini yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis dari Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian ilmu sosial, khususnya dalam

memahami fenomena perjudian online di kalangan mahasiswa melalui perspektif sosiologis. Hasil penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai bahan rujukan bagi para akademisi dalam memperluas kajian mengenai pola interaksi sosial serta dinamika perilaku menyimpang di lingkungan mahasiswa.

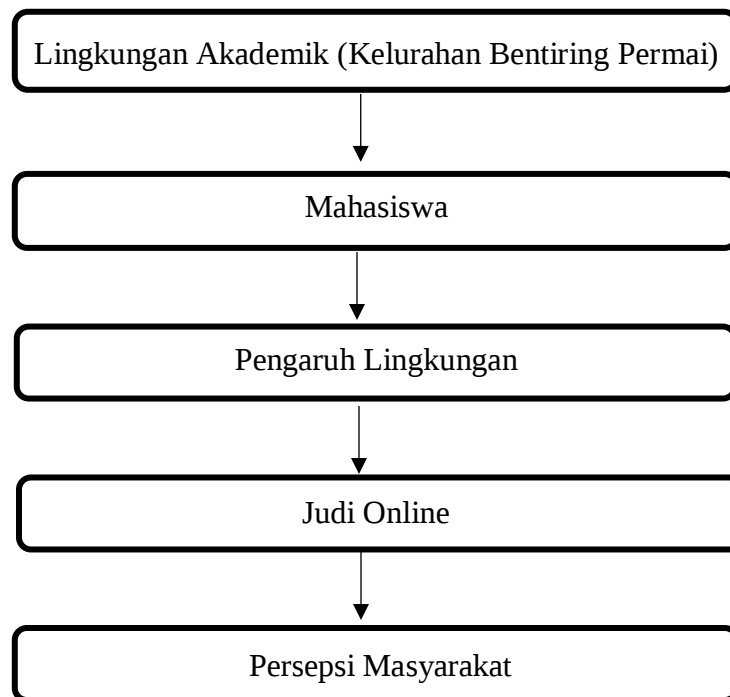
2. Manfaat praktis dari penelitian ini diharapkan menjadi bahan pertimbangan bagi pihak kampus, pemerintah, dan masyarakat dalam upaya pencegahan serta penanggulangan dampak negatif judi online di kalangan mahasiswa. Bagi kampus, hasil penelitian dapat digunakan sebagai dasar penyusunan program edukatif tentang bahaya judi online. Bagi pemerintah, temuan ini dapat menjadi acuan dalam memperkuat regulasi dan pengawasan terhadap aktivitas judi daring. Sementara bagi masyarakat, penelitian ini diharapkan dapat menumbuhkan kesadaran dan peran aktif dalam memberikan dukungan sosial bagi mahasiswa agar terhindar dari perilaku menyimpang tersebut.

1.5 Kerangka Berfikir

Lingkungan akademik seharusnya membentuk mahasiswa dengan nilai pendidikan yang kuat dan kontrol sosial yang baik. Namun, di Kelurahan Bentiring Permai, yang dihuni oleh akademisi dan masyarakat kelas menengah ke atas, banyak mahasiswa justru terjerumus dalam judi online. Penelitian ini bertujuan untuk memahami persepsi masyarakat Kelurahan Bentiring Permai memandang dan merespons fenomena mahasiswa yang terpengaruh judi online serta faktor-faktor yang memengaruhi persepsi tersebut.

Berdasarkan penjelasan di atas, beberapa konsep akan membantu peneliti menjalankan penelitian ini. Untuk menyesuaikan ruang lingkup penelitian yang akan dilakukan, kerangka konseptual akan dibangun dari kerangka teoritis ini. Penelitian ini berjudul "Persepsi Masyarakat Terhadap Perilaku Mahasiswa yang Terpengaruh Oleh Judi Online (Studi Kasus Pada Kelurahan Bentiring Permai

Kota Bengkulu Provinsi Bengkulu)". Skema berikut menunjukkan rangkaian gagasan penelitian ini:



Gambar 1.1 Kerangka Berpikir

Sumber: Hasil Olahan Peneliti (2025)

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Tentang Persepsi

2.1.1 Pengertian Persepsi

Menurut teori pembelajaran sosial, perilaku seseorang tidak disebabkan oleh dorongan atau refleksi otomatis sebaliknya, persepsi adalah proses masuknya pesan atau informasi ke dalam otak manusia yang menggabungkan pikiran, perasaan, dan pengalaman pribadi.(Akbar, 2015). Adapun persepsi menurut definisi lain adalah merupakan awal proses penginderaan, yaitu suatu proses penerimaan stimulus individu dengan menggunakan alat indera dan dapat juga disebut proses sensorik, Persepsi adalah proses yang dilakukan setiap orang untuk mengatur dan memahami pengaruh indranya sehingga dapat memberikan arti terhadap lingkungan sekitar. Banyak hal yang dapat mempengaruhi proses persepsi, seperti orang yang melakukannya, objek yang dipersepsikan, dan kondisi atau situasi yang terjadi. Namun proses ini tidak selesai begitu saja kemudian berhenti, masih ada proses lainnya yaitu adanya stimulasi yang merupakan proses persepsi (Hudawis, 2021).

Persepsi merupakan salah satu aspek penting dalam memahami bagaimana individu menerima dan menafsirkan informasi dari lingkungan sekitarnya. Beberapa ahli telah mengemukakan definisi mengenai persepsi:

1. Menurut Slameto (2010), persepsi adalah proses yang menyangkut masuknya pesan atau informasi kedalam otak manusia, melalui persepsi manusia terus menerus mengadakan hubungan dengan

lingkungannya. Hubungan ini dilakukan lewat inderanya, yaitu indera pengelihatan, pendengar, peraba, perasa, dan penciuman.

Menurut pendapat para ahli di atas, persepsi dapat didefinisikan sebagai cara seseorang melihat, mengamati, memilih, mengorganisasikan, lingkungan sekitarnya, atau sesuatu yang belum pernah mereka lihat sebelumnya. Disertai kesadaran, yang didahului oleh proses pengindraan, dan subjek dan objeknya tetap sama.

2.1.2 Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Persepsi

Menurut Arifin et al., (2017) faktor-faktor berikut yang memengaruhi persepsi seseorang adalah sebagai berikut:

- a. Faktor internal termasuk perasaan, sikap, dan karakter seseorang, prasangka, keinginan atau harapan, perhatian atau fokus, kondisi fisik, gangguan jiwa, nilai dan kebutuhan, serta minat dan dorongan.
- b. Faktor luar: informasi yang diperoleh, sejarah keluarga, pengetahuan dan kebutuhan lingkungan, intensitas, ukuran, resistensi, pengulangan gerak, hal-hal baru dan familiar atau asing.

2.1.3 Proses Terbentuknya Persepsi

Persepsi adalah proses yang kompleks di mana seseorang menangkap, menafsirkan, dan memberi makna terhadap stimulus yang diterima melalui pancaindra mereka. Banyak faktor internal dan eksternal memengaruhi proses ini, yang tidak terjadi secara alami. Jayanti & Arista (2018) menyatakan bahwa proses pembentukan persepsi terdiri dari beberapa fase:

- 1) Stimulus atau Rangsangan: Ketika seseorang dihadapkan pada stimulus atau rangsangan dari lingkungan sekitarnya, proses persepsi dimulai.

- 2) Registrasi: Alat indera menerima informasi stimulus dan kemudian dikirim ke otak untuk diproses lebih lanjut.
- 3) Interpretasi: Pengalaman, pengetahuan, dan konteks seseorang menentukan makna informasi yang diterima.
- 4) Reaksi: Setelah interpretasi, orang menanggapi stimulus, yang dapat berupa tindakan atau sikap tertentu.

2.1.4 Jenis-Jenis Persepsi

Menurut Soekanto (2005), persepsi dapat diklasifikasikan menjadi dua kategori, yakni sebagai berikut:

1. Persepsi Auditori. Pendengaran adalah modalitas persepsi; orang yang mendengar suara yang ditangkap melalui indra pendengaran. Mendengarkan mencakup elemen bahasa dan psikologis seperti perhatian, interpretasi, dan penyimpanan. Banyak anak yang mengalami kesulitan membaca memiliki masalah fonologis, auditif, dan linguistik, menurut beberapa hasil penelitian. Anak-anak tidak mengalami masalah ketajaman pendengaran. Sebaliknya, mereka mengalami masalah persepsi auditoris, yang berarti mereka tidak dapat memahami dan menginterpretasikan apa yang mereka dengar.
2. Persepsi visual. Persepsi visual adalah modalitas pengamatan kedua, melihat adalah proses pengambilan data melalui indra penglihatan. Melihat melibatkan aspek fisik dan psikologis, seperti perhatian, interpretasi, dan penyimpanan. Persepsi visual sangat penting untuk belajar di sekolah, terutama membaca. Anak-anak yang mengalami gangguan persepsi visual akan kesulitan membedakan bentuk geometri, huruf-huruf, atau kata-kata.

2.2 Tinjauan Tentang Masyarakat

2.2.1 Pengertian Masyarakat

Menurut Kamus bahasa Inggris, kata "socius", yang berarti "kawan," adalah asal dari istilah "masyarakat". Masyarakat adalah kelompok sosial yang hidup. Ini ditunjukkan oleh ekspresi jiwa rakyat, keinginan rakyat, kesadaran masyarakat, dll. Tetapi pranata, status, dan peranan sosial membentuk jiwa masyarakat ini. Karena itu, masyarakat dapat digambarkan sebagai kumpulan orang yang berinteraksi satu sama lain karena mereka berbagi nilai, standar, cara, dan prosedur yang merupakan bagian dari sistem adat istiadat yang konsisten dan terikat oleh identitas bersama (Alaslan, 2017).

Sedangkan menurut Nasution et al., (2014) Pekerjaan sosial makro berfokus pada dinamika kehidupan masyarakat sebagai ruang terjadinya berbagai interaksi sosial. Dalam konteks ini, masyarakat dapat dipahami melalui konsep ruang, interaksi, dan identitas. Secara sempit, masyarakat dapat diartikan sebagai sekelompok individu yang hidup dan berinteraksi dalam satu wilayah tertentu, seperti desa, kelurahan, kampung, atau lingkungan rukun tetangga. Namun dalam pengertian yang lebih luas, masyarakat mencakup jejaring interaksi sosial yang kompleks antara individu atau kelompok yang memiliki tujuan dan kepentingan bersama, meskipun tidak selalu berada dalam wilayah geografis yang sama. Bentuk masyarakat seperti ini sering disebut sebagai *societas* atau *society*, misalnya komunitas ilmiah, komunitas profesional, hingga komunitas global yang terbentuk karena kesamaan minat dan tujuan.

Kemasyarakatan, atau keadaan di mana orang lain hadir di sekitar kita, bisa nyata dan terasa seperti yang kita lihat dan rasakan, atau bisa hanya imajinasi. Dalam situasi sosial, setiap orang bertemu dengan orang lain, terlepas dari apakah kita hanya melihat atau mendengar mereka. Begitu juga

ketika kita berbicara atau menelepon, dan bahkan setiap kali kita berpikir ada orang lain di sana.

2.2.2 Karakteristik Masyarakat

Menurut Soekanto (2005), dalam sosiologi ada 2 kategori masyarakat, yaitu masyarakat modern dan masyarakat tradisional:

1. Adat istiadat dianggap dapat menghambat kemajuan oleh masyarakat modern, jadi mereka memilih untuk mengadopsi nilai-nilai baru yang lebih rasional.
2. Masyarakat yang tetap berpegang pada tradisi atau kebiasaan lama disebut masyarakat tradisional. Dengan kata lain, kehidupan masyarakat tradisional tidak terpengaruh oleh perubahan yang datang dari luar masyarakatnya. Penyesuaian terhadap lingkungan alam adalah hal yang membedakan masyarakat tradisional dari masyarakat modern.

Masyarakat mempunyai karakteristik, yaitu:

- 1) Hidup dalam kelompok. Tidak dapat hidup sendiri, manusia harus hidup dalam kelompok karena mereka adalah makhluk sosial. Karena manusia selalu membutuhkan bantuan. Semua orang hidup bermasyarakat karena konsep ini.
- 2) Melahirkan Kebudayaan. Saat individu berkumpul dalam kelompok, mereka tidak pernah berhenti mencari cara untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari. Mereka berusaha menggabungkan pemikiran dan pengalaman kolektif untuk menghasilkan suatu panduan yang menjadi acuan perilaku, yang dikenal sebagai kebudayaan. Selanjutnya, warisan budaya tersebut dijaga dan diteruskan kepada generasi yang akan datang.

- 3) Mengalami Perubahan. Keterampilan yang berbeda-beda di antara setiap orang dalam suatu komunitas membawa manusia pada proses perubahan. Proses ini terlihat sebagai usaha komunitas untuk beradaptasi dengan zaman yang sedang berlangsung. Misalnya, masyarakat mulai menggunakan email sebagai pengganti surat tradisional, seiring dengan dampak kemajuan teknologi.
- 4) Berinteraksi. Masyarakat terbentuk melalui interaksi, yang mencapai tujuan pribadi dan kolektif. Dengan demikian, masyarakat membentuk entitas sosial yang hidup.
- 5) Ada kepemimpinan. Contohnya, dalam keluarga, kepala keluarga memiliki otoritas tertinggi, dan istri dan anak patuh kepada ayah atau suami mereka. Ini menunjukkan bahwa menjadi pemimpin membantu orang bersatu.
- 6) Stratifikasi Sosial. Stratifikasi sosial menentukan posisi dan peran seseorang di masyarakat. Karena tidak seimbangnya hak dan kewajiban setiap individu atau kelompok, masyarakat terbagi menjadi kelas-kelas tertentu. Kasta sosial, usia, suku, pendidikan, dan faktor lain yang menyebabkan keberagaman membentuk stratifikasi sosial dalam masyarakat.

2.3 Tinjauan Tentang Perilaku

2.3.1 Pengertian Perilaku

Perilaku dapat didefinisikan sebagai segala sesuatu yang dilakukan oleh seseorang dalam menanggapi stimulus lingkungannya. Perilaku, baik aktivitas yang tampak (*overt behavior*) maupun aktivitas yang tidak tampak (*innert behavior*), memiliki sifat nyata karena dapat diamati, direkam, dan dipelajari. Aktivitas ini mencakup komponen motoris, emosional, dan kognitif. Perilaku dapat didefinisikan secara luas sebagai segala pengalaman dan reaksi seseorang terhadap lingkungannya, termasuk respons yang dapat

diamati secara langsung maupun tidak. Dengan demikian, perilaku pada dasarnya adalah bentuk respons manusia terhadap lingkungannya, yang mencakup berbagai aspek aktivitas nyata maupun batiniah (I. K. Nasution, 2008)

2.3.2 Jenis-Jenis Perilaku

Menurut Rasjid et al. (2024) ada 2 jenis-jenis perilaku yaitu:

1. Perilaku yang positif atau prososial: Perilaku positif, juga disebut perilaku prososial dalam sosiologi psikologi, adalah tindakan yang dilakukan secara sadar untuk membantu atau membantu orang lain tanpa mengharapkan imbalan langsung. Aktivitas seperti membantu, berbagi, bekerja sama, dan menunjukkan empati adalah contoh dari perilaku ini, yang berfokus pada kesejahteraan orang lain dan memperkuat ikatan sosial.
2. Perilaku yang negatif atau menyimpang: Sebaliknya, perilaku menyimpang didefinisikan sebagai perilaku yang bertentangan dengan norma dan prinsip masyarakat yang berlaku. Contoh perilaku menyimpang termasuk tindakan kriminal, kenakalan, penggunaan zat ilegal, atau perilaku yang merugikan orang lain secara fisik atau psikologis. Perilaku ini dapat mengganggu ketertiban sosial dan memiliki efek negatif terhadap individu maupun lingkungan sosial mereka.

2.3.3 Faktor-Faktor yang Memengaruhi Perilaku

Menurut D. N. Hasanah et al. (2020), faktor-faktor yang memengaruhi perilaku adalah:

1. Faktor Internal: merupakan komponen internal yang mencakup sikap, nilai-nilai, pengetahuan, sikap, dan dorongan yang membentuk tindakan seseorang dalam situasi tertentu. Contohnya adalah

pengendalian diri, pengetahuan tentang keuangan, dan dorongan pribadi.

2. Faktor eksternal: mereka berasal dari sumber luar, seperti keluarga, norma sosial, teman sebaya, media, dan tekanan sosial. Sosialisasi, nilai budaya, dan eksposur terhadap model perilaku tertentu adalah contoh faktor luar.

2.4 Tinjauan Tentang Mahasiswa

2.4.1 Pengertian Dan Karakteristik Mahasiswa

Mahasiswa adalah individu yang sedang mengejar gelar sarjana yang terlibat dalam perguruan tinggi. Terdidik dan diharapkan sebagai kandidat intelektual, mahasiswa adalah aset yang sangat berharga. Setiap negara mengharapkan siswanya untuk menjadi generasi penerus yang berdedikasi terhadap kemajuan negaranya, terutama dalam hal pendidikan. Pada kenyataannya, mahasiswa saat ini lebih cenderung mengutamakan kesenangan dan kepuasan hidup daripada hal-hal lain (Jenny et al., 2021).

Karakteristik Pelajar Dalam kamus psikologi lengkap Chaplin, istilah "karakteristik" didefinisikan sebagai "karakter", "watak", dan "sifat", masing-masing dengan arti berikut:

- A. Suatu kualitas atau sifat yang terus-menerus dan kekal yang dapat digunakan sebagai ciri untuk membedakan seseorang, objek, atau peristiwa.
- B. Integrasi atau sintesis dari sifat-sifat individu dalam bentuk kesatuan atau gabungan.
- C. Kepribadian seseorang

Setelah lulus dari Sekolah Menengah Akhir (SMA) atau Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dan melanjutkan pendidikan ke tahap selanjutnya di perguruan tinggi, mahasiswa dapat didefinisikan sebagai individu yang

sedang menuntut ilmu di perguruan tinggi, baik negeri maupun swasta atau lembaga lain yang setingkat dengan perguruan tinggi (Sari & Sylvia, 2020).

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri mahasiswa adalah individu yang memiliki kecerdasan berpikir dan intelektualitas yang tinggi. Mahasiswa dianggap sebagai individu yang siap untuk masa depan, memiliki kebebasan emosional untuk menentukan kepribadiannya dan bersosialisasi dengan orang lain. Selain itu, menjadi mahasiswa berarti ingin meningkatkan kinerja mereka di kampus, menjadi lebih bertanggung jawab dan mandiri dalam menyelesaikan tugas perkuliahan. Mereka mulai mempertimbangkan prinsip dan kebiasaan yang berlaku, baik di lingkungan masyarakat maupun di lingkungan kampus, sebagai bagian dari proses pembentukan jati diri.

2.4.2 Peran Dan Tanggung Jawab Mahasiswa

Mahasiswa memiliki tiga peran penting dalam masyarakat: agen perubahan, pengendali sosial, dan *iron stock*. Sebagai agen perubahan, mahasiswa bertanggung jawab untuk mendorong perbaikan di bidang sosial dalam masyarakat. Sebagai penengah antara pemerintah dan masyarakat dan bertanggung jawab atas peraturan, kebijakan, dan kegiatan pemerintah, mahasiswa diharapkan menjadi individu yang tangguh, tangguh, dan berakhlak mulia sebagai generasi penerus bangsa. Berikut tiga peran penting itu menurut Istichomaharani & Habibah (2016) adalah sebagai berikut:

- 1) Mahasiswa sebagai *agent of change*. Beberapa ahli berpendapat bahwa agen perubahan adalah mereka yang memotivasi orang lain dan mendorong mereka untuk melakukan perubahan, yang dapat berdampak baik atau buruk. Agen perubahan adalah mereka yang berani menantang keadaan saat ini dan dapat menyebabkan krisis untuk mendorong tindakan besar dan usaha. Selain itu, agen perubahan adalah orang-orang yang memikirkan masa depan, yang berarti mereka

memiliki tujuan untuk meningkatkan kehidupan, baik untuk masyarakat maupun untuk diri mereka sendiri. Perubahan harus terjadi agar negara dapat menjadi besar, kuat, sejahtera, dan bermartabat di mata dunia. Mahasiswa, sebagai kelompok orang yang terdidik dari berbagai disiplin ilmu, akan menjadi kekuatan sosial yang sangat luar biasa dalam melakukan perubahan. Dalam hal ini, sebagai agen perubahan, mahasiswa memiliki kemampuan untuk mengubah dunia dengan terjun ke masyarakat dan membantu menyelesaikan berbagai masalah sosial yang dihadapi masyarakat. Perlu diingat bahwa orang-orang di strata sosial bawah biasanya kurang pendidikan, yang menyebabkan mereka terjebak dalam berbagai masalah sosial seperti pendidikan rendah, kekerasan dalam rumah tangga, dan kurangnya pengawasan orang tua. Sebagai agen perubahan, siswa harus mendorong perubahan agar berbagai aspek kehidupan masyarakat menjadi lebih baik.

- 2) Mahasiswa sebagai pengendali sosial. Mahasiswa tidak hanya memiliki tanggung jawab untuk mempelajari dan menerapkan materi kuliah yang diberikan oleh guru; mereka juga harus melihat dan mempertimbangkan peristiwa yang terjadi di masyarakat, baik di kampus maupun di masyarakat luas. Ini jelas menunjukkan peran mahasiswa sebagai pengendali sosial, di mana mereka harus memperhatikan peristiwa di sekitar mereka.
- 3) Mahasiswa sebagai *iron stock*. Sebagai *iron stock*, mahasiswa diharapkan menjadi manusia tangguh yang memiliki kemampuan dan akhlak mulia sebagai generasi penerus bangsa. Mahasiswa diharapkan menjadi individu yang tangguh, berbakat, dan berakhlak mulia sebagai generasi penerus bangsa. Karena mereka berasal dari generasi terpelajar, yang memiliki pengetahuan dan keterampilan yang lebih banyak daripada mereka yang tidak menjadi mahasiswa, mahasiswa

diharapkan mampu menjadi garda depan yang kuat dan tangguh baik secara fisik maupun mental.

2.5 Tinjauan Tentang Judi Online

2.5.1 Pengertian Judi Online

Perjudian adalah permainan di mana pemain bertaruh untuk memilih satu dari banyak pilihan, dengan hanya satu pilihan yang benar. Pemain yang kalah taruhan akan memberikan taruhannya kepada pemenang. Aturan dan jumlah taruhan diputuskan sebelum pertandingan dimulai (A. S. Sitanggang et al., 2023). Taruhan akan diberikan kepada pemenang oleh pemain yang kalah. Sebelum pertandingan dimulai, aturan dan jumlah taruhan diputuskan. Judi online adalah permainan di mana pemain bertaruh uang berdasarkan aturan permainan dan jumlah taruhan yang dibuat. Dengan menggunakan internet sebagai perantara, pemain melakukan taruhan ini (Jadidah et al., 2023).

Para ahli memberikan definisi berikut untuk perjudian:

- 1) Menurut Adli (dalam Jadidah et al., 2023), judi online adalah jenis perjudian yang melibatkan penggunaan media internet untuk melakukan pertaruhan, di mana penjudi dalam permainan tersebut harus mencapai kesepakatan tentang aturan permainan dan apa yang dipertaruhkan. Dia berhak atas semua yang dipertaruhkan jika timnya menang dalam pertandingan.
- 2) Menurut Isjoni (dalam Jadidah et al., 2023), Judi online adalah perjudian yang dilakukan melalui jaringan internet. Dalam kehidupan masyarakat, khususnya siswa, judi online tidak asing lagi karena sangat dekat dengan kehidupan mereka. Beberapa siswa bahkan menjadikan judi online sebagai hiburan atau permainan yang menjanjikan kemenangan.

- 3) Wahib dan Labib (dalam Jadidah et al., 2023), Perjudian online adalah suatu aktivitas sosial di mana orang yang menang memperoleh uang dari orang yang kalah dan melibatkan uang atau sesuatu yang berharga. Resiko yang diambil didasarkan pada kejadian di masa mendatang yang tidak diketahui dan dapat terjadi secara tidak sengaja. Akibatnya, mengambil resiko bukanlah sesuatu yang harus dilakukan. Dengan menghindari perjudian, kita dapat menghindari kehilangan atau kemenangan.

2.5.2 Jenis-Jenis Judi Online

Menurut Tempo (2023) judi online dapat dibagi menjadi beberapa kategori berdasarkan jenis permainan. Berikut adalah beberapa kategori umum:

- 1) Poker dan slot online: Salah satu jenis judi online yang menarik masyarakat penggunaannya adalah poker dan slot. Saat ini, ada banyak jenis permainan poker dan slot online. Situs poker online ini dapat ditemui dalam beberapa kanal seperti *IDN Poker Online*, *Ceme Online*, *Dominoqq*, *Capsa Susun*, *Bandar Poker Omaha*, *Ceme*, *Super 10*, *Super bull*, *QQ Spirit*, *perang 138* dan *Blackjack*.



Gambar 2.1 Contoh Judi Slot Online

Sumber: Kompas, 2023

- 2) Judi bola online: Jenis permainan yang ditawarkan di situs judi online lainnya hampir sama. Beberapa situs menawarkan berbagai taruhan

bola dan olahraga lainnya secara lengkap dengan layanan online sepanjang hari, menarik pengguna. Menurut *OBCSTOP*, salah satu jenis taruhan khusus adalah judi bola online, yang dimainkan pada pertandingan olahraga, seperti sepak bola, bola basket, bola volly, bulu tangkis, tenis, balap MotoGP, dan olahraga lainnya. Pemain hanya perlu memasang taruhan dan menebak siapa yang akan keluar sebagai juara dalam permainan judi bola online. Pemain akan menerima hadiah yang dilipatgandakan sesuai dengan jumlah taruhan yang mereka pasang dan nilai pasar.

Time	Event	HDP	Home	Away	Goal	Over	Under	FH/HDP	Home	Away	FH/G	Over	Under	More
02:45	Memorial Valentin Granatkin Tournament U18 (in Russia)													
	Moldova U18	0.50	-1.28	1.06	4.5-5	1.02	-1.25							+ 1
	Kazakhstan U18	0.5-1	1.02	-1.21	4.50	-1.25	1.02							
02:45	UEFA Nations League A													
	Germany	0-0.5	1.09	-1.20	2.50	-1.05	-1.05	0.0	-1.29	1.12	1.0	-1.02	-1.11	+ 17
	France	0.0	-1.36	1.23	2-2.5	-1.38	1.21	0-0.5	1.47	-1.78	0.5-1	-1.61	1.35	
02:45	UEFA Nations League B													
	Czech Republic	0.0	-1.08	-1.00	2.0	-1.13	1.02	0.0	-1.23	1.07	0.5-1	-1.20	1.05	+ 13
	Ukraine	0-0.5	1.35	-1.51	2-2.5	1.20	-1.36	0-0.5	1.49	-1.81	1.0	1.29	-1.53	
02:45	UEFA Nations League C													
	Wales	0-0.5	-1.66	1.47	1.5-2	-1.56	1.35							
	Republic of Ireland	0.50	-1.03	-1.05	1.5-2	-1.20	1.07	0-0.5	1.13	-1.31	0.5-1	1.05	-1.20	+ 13
02:45	UEFA Nations League C													
	Slovenia	0-0.5	1.28	-1.42	2.0	1.20	-1.36	0.0	-2.17	1.72	0.50	-1.44	1.23	
	Bulgaria	0-0.5	-1.51	1.35	1.50	-1.58	1.36							
02:45	UEFA Nations League C													
	Slovenia	0-0.5	-1.13	1.04	2.0	1.05	-1.17	0-0.5	1.19	-1.38	0.5-1	-1.05	-1.07	+ 10
	Bulgaria	0.50	1.19	-1.11	1.5-2	-1.38	1.21	0.0	-1.81	1.49	0.50	-1.58	1.33	

Gambar 2.2 Contoh Judi Bola Online

Sumber: Agenbanbol, 2018

- 3) Judi togel online: Judi togel online adalah jenis perjudian di mana pemain harus memprediksi angka tertentu dalam permainan lotere yang dimainkan melalui internet. Togel atau "Toto Gelap", adalah permainan lotere yang sangat disukai di beberapa negara, termasuk Indonesia. Pemain togel online memilih kombinasi angka dan bertaruh pada hasil pengundian, yang biasanya dilakukan secara harian, mingguan, atau bulanan.



Gambar 2.3 Contoh Judi Togel Online

Sumber: Antara, 2022

- 4) Judi sabung ayam online: Praktik adu ayam jantan yang kejam ini telah masuk ke dunia internet juga. Para pemain memiliki kesempatan untuk menyaksikan pertarungan dan memasang taruhan pada ayam yang mereka sukai. Pemain tidak hanya kehilangan banyak uang saat bermain sabung ayam online, tetapi juga melakukan tindakan kejam terhadap hewan.



Gambar 2.4 Contoh Judi Sabung Ayam Online

Sumber: radartv, 2025

2.5.3 Faktor Penyebab Judi Online

Menurut Abdullah (2024), terdapat beberapa faktor yang memengaruhi keinginan seseorang untuk berjudi, antara lain:

- 1) Faktor Sosial dan Ekonomi: Status sosial dan ekonomi yang rendah mendorong seseorang untuk berjudi sebagai cara untuk meningkatkan taraf hidup. Kondisi sosial di masyarakat yang menerima perilaku judi juga memengaruhi perilaku tersebut dalam suatu kelompok.
- 2) Faktor situasional: Tekanan dari teman, kelompok, atau lingkungan untuk berpartisipasi dalam perjudian dan taktik iklan yang digunakan oleh pengelola perjudian. Tekanan teman sebaya dan kelompok membuat seseorang merasa tidak enak jika mereka tidak memenuhi keinginan kelompoknya. Untuk menarik calon pemain dan menciptakan kesan bahwa kemenangan dapat dicapai dengan mudah, pengelola perjudian selalu membuat iklan yang menampilkan pemain judi yang berhasil.
- 3) Faktor keingintahuan: Keingintahuan tentang hal-hal yang populer di masyarakat juga dapat mendorong orang untuk bermain judi, ini karena orang percaya bahwa kemenangan dapat diraih oleh siapa saja.
- 4) Faktor Persepsi Kemenangan: Harapan kemenangan sering dianggap keliru jika dibandingkan dengan kemungkinan kemenangan. Akibatnya, masalah baru muncul karena persepsi yang salah. Pemain judi biasanya percaya bahwa kemenangan mereka berasal dari kemampuan mereka sendiri.
- 5) Faktor penilaian keterampilan judi: Pelaku judi yang dianggap memiliki kemampuan untuk memenangkan permainan judi akan lebih dihargai oleh kelompoknya karena mereka percaya pada nasihat dan trik yang mereka berikan.

2.5.4 Istilah-Istilah Dalam Judi Online

Menurut Dziok (2022), terdapat beberapa istilah khusus yang perlu dipahami dalam dunia perjudian online. Pemain judi online mulai menggunakan istilah-istilah ini dalam "bahasa" mereka dan sering muncul di platform perjudian digital. Berikut adalah beberapa istilah yang sering digunakan dalam permainan judi online:

- 1) *Taruhan (Bet)*: Jumlah uang yang dipertaruhkan pada suatu permainan atau event.
- 2) *Bandar (Bookmaker/Bookie)*: Pihak atau lembaga yang menerima dan membayar taruhan.
- 3) *House Edge*: Keuntungan matematika yang dimiliki kasino pada setiap permainan, memastikan bahwa dalam jangka panjang, kasino selalu untung.
- 4) *RNG (Random Number Generator)*: Sistem komputer yang menghasilkan hasil acak pada permainan judi online, memastikan fairness.
- 5) *RTP (Return to Player)*: Persentase dari semua taruhan yang dikembalikan kepada pemain dalam jangka panjang. Misalnya, RTP 96% berarti dari setiap Rp100 yang dipertaruhkan, secara teoretis Rp96 akan dikembalikan kepada pemain.
- 6) *Bonus Welcome/Sign-up*: Hadiah yang diberikan kepada pemain baru saat mendaftar di situs judi online.
- 7) *Free Spin*: Putaran gratis pada permainan slot online tanpa harus membayar.
- 8) *Jackpot*: Hadiah besar yang bisa dimenangkan dalam permainan tertentu.
- 9) *Progressive Jackpot*: *Jackpot* yang nilai hadiahnya terus bertambah setiap kali permainan dimainkan sampai ada yang memenangkannya.

- 10) *Odds*: Probabilitas atau kemungkinan suatu hasil terjadi, biasanya dinyatakan dalam format desimal, pecahan, atau *moneyline*.
- 11) *Bankroll*: Total uang yang dimiliki pemain untuk berjudi.
- 12) *Chasing Losses*: Perilaku di mana pemain terus berjudi dengan harapan mendapatkan kembali uang yang telah hilang.
- 13) *Rolling*: Persyaratan untuk mempertaruhkan sejumlah uang tertentu sebelum dapat menarik bonus atau kemenangan.
- 14) *Volatilitas/Variance*: Tingkat risiko dalam permainan judi, permainan dengan volatilitas tinggi memiliki kemenangan yang jarang tapi besar, sementara volatilitas rendah berarti kemenangan yang lebih sering tapi kecil.
- 15) *Cashout/Withdraw*: Proses penarikan uang dari akun judi online ke rekening bank pribadi.
- 16) *Deposit*: Proses memasukkan uang ke akun judi online.
- 17) *KYC (Know Your Customer)*: Proses verifikasi identitas yang wajib dilakukan oleh situs judi online untuk mencegah penipuan dan pencucian uang.
- 18) *Responsible Gambling*: Konsep bermain judi secara bertanggung jawab dengan batasan waktu dan uang yang jelas.
- 19) *Self-exclusion*: Fitur yang memungkinkan pemain untuk membatasi diri dari bermain judi untuk jangka waktu tertentu.
- 20) *Live Dealer*: Permainan kasino online yang dipimpin oleh dealer sungguhan melalui video streaming.
- 21) *Turnamen (Tournament)*: Kompetisi antara pemain judi dengan hadiah untuk pemenang.
- 22) *Rake*: Biaya yang diambil oleh platform dari pot dalam permainan poker online.
- 23) *Handicap*: Keuntungan atau kerugian yang diberikan kepada tim dalam taruhan olahraga untuk menyeimbangkan peluang.

- 24) *Parlay/Accumulator*: Jenis taruhan di mana beberapa pilihan digabungkan menjadi satu taruhan, semua pilihan harus benar untuk memenangkan taruhan.
- 25) *Overlay*: Situasi di mana hadiah turnamen lebih besar dari yang seharusnya berdasarkan jumlah pendaftar, menguntungkan pemain.

2.5.5 Dampak Judi Online Terhadap Mahasiswa

Menurut Wirareja & Sa'adah (2024), dampak yang akan dirasakan mahasiswa ketika sudah terpengaruh judi online adalah:

- 1) Mahasiswa yang terlibat dalam aktivitas judi online cenderung mengalami tekanan psikologis yang berdampak pada meningkatnya tingkat stres dan kecemasan. Ketergantungan terhadap permainan, kekhawatiran akan kerugian finansial, serta rasa bersalah akibat perilaku menyimpang dapat memicu gangguan emosional. Kondisi tersebut sering kali mengganggu konsentrasi belajar dan menurunkan motivasi akademik, sehingga berdampak negatif terhadap kesejahteraan mental mahasiswa.
- 2) Efek kesehatan mental yang serius yang dapat muncul sebagai akibat dari perjudian online yang merugikan adalah depresi. Mahasiswa yang berjudi secara online berisiko mengalami kehilangan uang, isolasi sosial, dan konflik interpersonal sebagai akibat dari perjudian online. Kesulitan keuangan yang disebabkan oleh perjudian online juga dapat menyebabkan beban emosional yang berkelanjutan, seperti sedih, kecewa, dan putus asa. Berlebihan dalam perjudian online seringkali mengakibatkan isolasi sosial. Mahasiswa mungkin menghindari interaksi sosial yang bermanfaat, seperti berkumpul dengan teman-teman atau berpartisipasi dalam kegiatan sosial. Ini karena dukungan sosial dan interaksi antar individu sangat penting untuk kesehatan mental yang baik, dan isolasi sosial dapat memperburuk gejala depresi.

Perjudian online yang merugikan seringkali menyebabkan konflik dengan teman-teman, keluarga, atau anggota keluarga lainnya. Konflik ini dapat memperburuk depresi mahasiswa, membuat mereka merasa terisolasi dan tidak memiliki dukungan.

- 3) Gangguan pola tidur: Perjudian online yang berlebihan dapat menyebabkan masalah tidur yang sering diabaikan. Karena tidur yang cukup dan berkualitas penting untuk kesehatan mental yang baik, masalah tidur ini dapat berdampak serius pada kesehatan mental siswa.
- 4) Ketergantungan: Orang yang terjebak dalam siklus perilaku perjudian yang merugikan dan kesulitan untuk mengendalikan atau menghentikan kebiasaan tersebut dikenal sebagai ketergantungan pada perjudian online. Mereka tetap bermain meskipun mereka tahu itu memiliki efek negatif. Ketergantungan pada judi online dapat menyebabkan gangguan mental yang lebih serius, seperti gangguan stres post-traumatik (PTSD), depresi berat, atau kecemasan. Ketergantungan juga cenderung menyebabkan perasaan putus asa, depresi, dan kecemasan. Mahasiswa yang terjebak dalam perjudian online mungkin membutuhkan perawatan khusus. Melalui terapi perilaku kognitif, terapi kelompok, atau terapi individual, mereka dapat mengatasi ketergantungan dan membuat strategi untuk menghindari kembali ke perilaku perjudian yang merugikan.
- 5) Penurunan Kinerja Akademik: Mahasiswa yang menghabiskan terlalu banyak waktu untuk berjudi online dapat mengalami penurunan kinerja akademik, karena mereka menghadapi kesulitan melakukan aktivitas perkuliahan di pagi hari, yang pada gilirannya akan mengurangi nilai IPK mereka. Siswa seringkali terganggu oleh aktivitas perjudian online yang berlebihan. Mereka mungkin mengabaikan tugas sekolah, tidak meluangkan waktu yang seharusnya dihabiskan untuk belajar, atau bahkan mungkin menyimpang dari kebiasaan belajar yang baik. Siswa yang terlibat dalam perjudian

online dapat kehilangan keinginan untuk meningkatkan kinerja akademik mereka. Mahasiswa merasa terbebani oleh tugas yang belum diselesaikan atau hasil akademik yang buruk. Kecemasan dan stres yang terkait dengan kegagalan akademik dapat berdampak pada kesehatan mental secara keseluruhan.

2.6 Penelitian Terdahulu

Penelitian ini diharap dapat mengidentifikasi perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang sedang dilakukan. Penelitian terdahulu berperan sebagai refrensi untuk memperkuat pelaksanaan penelitian yang sedang dilakukan, sehingga dapat memperluas pemahaman terhadap teori yang diterapkan dalam penelitian ini, yang telah dilakukan oleh:

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No.	Penelitian Terdahulu	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Permainan Judi Online Dalam Kajian Sosiologi Perilaku Menyimpang (Studi Terhadap Mahasiswa Pemain Judi Online Di Perguruan Tinggi X di Jakarta) (Ryandito, 2022)	Dalam skripsinya, Aldi Ryandito menggunakan metode penelitian kualitatif dan menggunakan pendekatan studi kasus. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mempelajari secara menyeluruh perilaku menyimpang siswa yang terlibat dalam	Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterlibatan mahasiswa dalam judi online telah memunculkan berbagai bentuk penyimpangan sosial yang kompleks dan mendalam. Proses keterlibatan mereka umumnya dimulai dari rasa penasaran, keinginan mendapatkan uang dengan cepat, serta dorongan dari lingkungan pertemanan.

		perjudian online. Penelitian ini menggunakan perspektif sosiologi. Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam dengan informan yang merupakan mahasiswa yang melakukan perjudian online, observasi terhadap perilaku mereka, dan dokumentasi pendukung lainnya. Berdasarkan model Miles dan Huberman, analisis data dilakukan dalam tiga tahap: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Studi deskriptif ini bertujuan untuk mengungkap pola-pola sosial dan	Mahasiswa yang awalnya hanya coba-coba kemudian menjadi kecanduan, dan pada akhirnya terjebak dalam siklus judi online yang sulit dihentikan. Dari segi perilaku, mahasiswa yang terlibat menunjukkan perubahan signifikan dalam kehidupan sehari-hari termasuk penurunan prestasi akademik, menjadi tertutup, berbohong sering, dan mengalami masalah keuangan karena kecanduan mereka. Pengaruh teman dan keinginan untuk mendapatkan uang cepat biasanya menyebabkan perilaku menyimpang ini berkembang menjadi kebiasaan karena interaksi sosial yang mendukung. Perilaku ini dianggap sebagai penyimpangan
--	--	---	---

		faktor yang memengaruhi keterlibatan mahasiswa dalam perjudian online.	sosial yang meresahkan oleh masyarakat, termasuk keluarga dan lingkungan kampus. Dianggap bahwa siswa tidak hanya melanggar norma dan prinsip sosial, tetapi juga mencemarkan reputasi institusi pendidikan. Teori asosiasi diferensial, yang menjelaskan bahwa perilaku menyimpang dipelajari melalui hubungan sosial yang kuat dengan pelaku lainnya, memperkuat penyimpangan ini.
2.	Persepsi Generasi Z Terhadap Fatwa Majelis Permusyawaratan Ulama (MPU) No.1 Tahun 2016 Tentang Judi Online (Suatu Penelitian di Kecamatan Jaya Baru Kota Banda Aceh (Silalahi, 2022).	Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif-analitis sebagai dasar dalam mengumpulkan serta menginterpretasikan data. Proses pengumpulan data	Penelitian menunjukkan persepsi Generasi Z terhadap fatwa Majelis Permusyawaratan Ulama (MPU) No.1 tahun 2016 tentang bahaya nya judi online adalah: penetapan fatwa MPU No.1 tahun 2016 tentang judi online adalah tindakan yang tepat dan sangat dibutuhkan saat ini.

		dilakukan melalui beberapa teknik, yaitu wawancara, observasi, dokumentasi, dan studi pustaka. Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh secara langsung dari informan yang memiliki keterlibatan atau pemahaman terhadap fenomena yang diteliti, terutama melalui hasil wawancara mendalam dan observasi lapangan. Sementara itu, data sekunder digunakan sebagai pelengkap untuk memperkuat temuan primer, yang diperoleh dari	Karena banyak orang yang belum tahu tentang fatwa, Generasi Z melihat proses sosialisasi fatwa sebagai kekurangan. Generasi Z percaya bahwa pemerintah dan pejabatnya kurang efektif dalam menyebarkan fatwa tersebut; mereka percaya bahwa warung kopi adalah salah satu tempat di mana banyak orang bermain judi online. Mayoritas remaja bermain judi online karena berbagai alasan, termasuk ketidaktahuan tentang apa yang harus dilakukan, kondisi ekonomi yang buruk, hanya mencari uang untuk jajan, hiburan, dan kumpulan orang yang saling mendukung. Setelah Majelis Permusyawaratan Ulama No.1 tahun 2016 mengeluarkan fatwa tentang judi online,
--	--	---	--

		berbagai sumber tertulis seperti buku, artikel ilmiah, jurnal, maupun media cetak lainnya.	generasi Z berpendapat bahwa mereka menunjukkan sikap hipokrit, yang berarti apa yang mereka katakan bertentangan dengan apa yang mereka lakukan. Generasi Z menganggap Fatwa MPU No.1 tahun 2016 penting dan sangat dibutuhkan, bahkan memberi saran tentang cara menghindari dan keluar dari pengaruh judi online. Namun, karena efek negatifnya, terutama dari lingkungan yang buruk dan masalah ekonomi, mereka tidak dapat menerapkannya sendiri.
3.	Analisis Fenomena Permainan Judi Online Terhadap Kesadaran Hukum Remaja Di Kelurahan Pematang Kandis (Rizal, 2024)	Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk menggambarkan secara mendalam	Hasilnya menunjukkan bahwa sebagian besar remaja di Kelurahan Pematang Kandis kurang menyadari hukum tentang larangan berjudi online. Banyak orang tetap bermain judi online

		bagaimana fenomena permainan judi online memengaruhi kesadaran hukum di kalangan remaja. Melalui pendekatan ini, peneliti berusaha memahami realitas sosial yang dialami remaja bukan dalam bentuk angka, melainkan melalui narasi, kata-kata, dan pengalaman nyata. Subjek penelitian terdiri atas delapan orang remaja yang terlibat dalam permainan judi online, lima orang tua dari remaja tersebut, serta dua orang tokoh masyarakat setempat. Data dikumpulkan	meskipun mereka tahu itu ilegal. Beberapa faktor situasional, seperti pengaruh teman sebaya, faktor sosial dan ekonomi, persepsi yang salah tentang peluang kemenangan, dan kurangnya pengawasan keluarga, dapat memengaruhi hal ini. Menurut penelitian ini, ajakan teman dan lingkungan sosial yang ramah adalah motivasi utama remaja untuk bermain judi online. Karena banyak rekan sebaya mereka yang berjudi, mereka merasa lebih berani dan termotivasi untuk mencobanya. Selain itu, mereka tidak menyadari ancaman hukum, sehingga mereka menganggap tindakan tersebut sebagai hal yang biasa. Remaja juga terjebak dalam situasi
--	--	---	--

		melalui teknik wawancara mendalam untuk menggali pengalaman dan persepsi para informan, observasi untuk melihat secara langsung perilaku sehari-hari remaja, serta dokumentasi sebagai pelengkap data yang relevan. Analisis data dilakukan dengan cara mereduksi data, menyajikannya dalam bentuk narasi, dan menarik kesimpulan dari pola-pola yang ditemukan. Untuk menjaga keabsahan data, peneliti menerapkan teknik triangulasi sumber, teknik, dan waktu.	yang lebih buruk karena alasan ekonomi; keinginan untuk mendapatkan uang dengan cepat mendorong mereka untuk bermain permainan judi online. Di sisi lain, kehidupan pribadi dan sosial remaja dipengaruhi secara signifikan oleh keterlibatan mereka dalam judi online. Banyak remaja yang menggunakan uang sekolah mereka atau uang yang diperoleh dari orang tua mereka untuk bermain judi; kadang-kadang mereka berbohong, meminjam uang teman, menjual barang pribadi, atau bahkan melakukan pencurian untuk memenuhi kebutuhan berjudi. Remaja yang terlibat dalam kegiatan berjudi ini juga mengalami dampak negatif pada prestasi akademik mereka. Mereka menjadi malas
--	--	---	--

		Melalui metode ini, penelitian berhasil mengungkap faktor-faktor penyebab remaja terjerumus dalam judi online serta menggambarkan bagaimana tingkat kesadaran hukum mereka terpengaruh oleh aktivitas tersebut.	belajar, sering bolos sekolah, dan kehilangan fokus saat belajar. Studi ini menunjukkan dari perspektif kesadaran hukum bahwa meskipun remaja mengetahui aturan yang berlaku untuk bermain judi online, mereka cenderung mengabaikannya. Tingkat kesadaran hukum yang rendah disebabkan oleh kurangnya pengetahuan hukum anak-anak dan kurangnya partisipasi orang tua dalam mengawasi aktivitas online anak-anak mereka. Faktor ini meningkatkan kemungkinan remaja terlibat dalam kegiatan ilegal seperti perjudian online. Secara keseluruhan, temuan penelitian ini menunjukkan bahwa perjudian online di kalangan remaja memiliki
--	--	--	--

			dampak pada bidang ekonomi dan pendidikan, serta menurunkan kesadaran hukum mereka sebagai generasi penerus bangsa.
--	--	--	---

Berdasarkan tinjauan penelitian terdahulu yang sudah disampaikan di atas, ditemukan beberapa persamaan dan perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian ini. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini terletak pada objek penelitiannya, yakni membahas tentang judi online. Sedangkan perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini terletak pada fokus penelitiannya. Penelitian sebelumnya berbeda dengan penelitian ini karena penelitian sebelumnya berfokus pada penegakan hukum dan fatwa ulama. Sebaliknya, penelitian yang akan dilakukan ini akan berfokus pada bagaimana persepsi masyarakatnya melihat bagaimana mahasiswa terpengaruh oleh judi online.

2.7 Landasan Teori

Konsep utama teori strain membantu kita memahami bagaimana tekanan sosial dan ketegangan dapat memengaruhi perilaku kriminal. Teori ini dapat digunakan untuk menjelaskan faktor-faktor yang mendorong orang untuk terlibat dalam aktivitas ilegal seperti judi online. Teori Strain, yang diciptakan oleh Robert K. Merton pada tahun 1938, telah menjadi salah satu teori kriminologi paling populer. Teori ini menyatakan bahwa ketidakmampuan seseorang untuk mencapai tujuan sosial yang dihargai secara budaya dapat menyebabkan frustrasi dan ketegangan. Ketika seseorang merasa terhambat dalam mencapai tujuan sosial yang diinginkannya, mereka mengalami perasaan kebingungan dan krisis identitas yang disebut sebagai "*anomie*", menurut Merton (Manullang, 2023). Ketimpangan

ini yang menyebabkan ketegangan (*strain*), dan orang-orang menanggapi dengan lima jenis adaptasi yaitu:

1. Konformitas (*conformity*)

Tipe ini menggambarkan orang yang menerima dan mengikuti tujuan budaya, serta metode yang sah untuk mencapainya. Mahasiswa yang konformis akan tetap fokus pada sekolah, belajar, dan meniti karier secara legal. Mereka tidak tergoda untuk melakukan hal-hal yang mudah seperti berjudi online. Karena perilakunya sesuai dengan standar sosial, masyarakat biasanya melihat jenis ini dengan baik.

2. Inovasi (*innovation*)

Tipe ini menggambarkan Individu yang tetap menerima tujuan budaya seperti ingin kaya atau sukses, tetapi menggunakan cara-cara yang menyimpang karena merasa tidak mampu atau tidak sabar menempuh cara yang sah. Jenis inovasi ini mencakup mahasiswa yang memilih untuk bermain judi online. Mereka ingin mendapatkan uang dengan cepat, tetapi tidak melalui pendidikan atau kerja keras, tetapi melalui perjudian online. Masyarakat kemudian menilai perilaku ini sebagai hal yang tidak baik dan dianggap sebagai penyimpangan sosial.

3. Ritualisme (*ritualism*)

Tipe ini tetap patuh pada cara-cara sah secara kaku, meskipun mereka telah kehilangan atau menolak tujuan budaya, individu jenis ini tetap patuh pada kebiasaan yang ketat. Ini bisa terjadi pada mahasiswa yang masih rajin belajar, tetapi sudah kehilangan dorongan untuk sukses. Mereka tidak memiliki motivasi atau semangat untuk belajar, hanya mengikuti prosedur standar. Karena jenis ini secara alami mengikuti aturan sosial, masyarakat biasanya tidak terlalu stigmatisasi mereka.

4. Retretisme (*retreatism*)

Tipe ini mereka yang menolak tujuan dan metode yang sah untuk mencapainya termasuk dalam kategori ini. Mereka benar-benar

menyimpang dari standar sosial. Ini bisa terjadi pada siswa yang meninggalkan sekolah dan jatuh dalam kecanduan seperti judi, narkoba, atau penyimpangan lainnya. Jika masyarakat menemukan siswa yang demikian, mereka cenderung memiliki pandangan yang sangat negatif tentang mereka karena mereka dianggap tidak dapat melaksanakan peran sosialnya dengan baik.

5. Pemberontakan (*rebellion*)

Jenis ini muncul ketika orang tidak hanya menolak tujuan dan metode yang sudah ada, tetapi juga mencoba membangun sistem nilai baru. Mahasiswa seperti ini mungkin tidak hanya bermain judi, tetapi mereka juga mungkin menentang sistem pendidikan, hukum, dan bahkan nilai-nilai moral masyarakat yang baik. Mereka memiliki kemampuan untuk mengembangkan identitas mereka sendiri, bertentangan dengan struktur sosial yang ada. Mereka yang memiliki adaptasi ini dianggap ekstrem atau radikal oleh masyarakat mereka.

Teori Strain karya Robert K. Merton memberikan kerangka pemahaman yang kuat untuk menganalisis perilaku menyimpang mahasiswa yang terpengaruh oleh judi online, berdasarkan uraian teori yang telah diberikan. Faktor utama yang mendorong perilaku menyimpang tersebut adalah tekanan sosial yang berasal dari ketidakseimbangan antara tujuan hidup yang diinginkan dan ketidakmampuan untuk mendapatkan akses ke metode hukum untuk mencapainya. Penelitian dapat melihat melalui teori ini bagaimana mahasiswa menanggapi tekanan sosial dengan cara yang kreatif tetapi menyimpang serta bagaimana masyarakat melihat penyimpangan itu. Oleh karena itu, teori strain memberikan dasar yang kuat untuk memahami dinamika perilaku siswa dalam perjudian online.

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Tipe Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, yang bertujuan untuk mendapatkan pemahaman tentang fenomena dalam konteks sosial secara alamiah. Metode ini mengutamakan interaksi komunikasi yang mendalam antara peneliti dan fenomena yang diteliti, yang mencakup aspek seperti perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lainnya secara keseluruhan, serta deskriptif. (Hadi et al., 2021).

Penelitian ini menggunakan pendekatan studi kasus. Metode studi kasus adalah salah satu metode penelitian yang berguna baik secara akademis maupun praktis. Dengan memusatkan perhatian pada satu atau sejumlah kasus yang terbatas, metode ini memungkinkan para peneliti untuk memahami fenomena secara lebih mendalam dan detail. Metode studi kasus telah menjadi alat yang sangat penting untuk mengeksplorasi berbagai bidang ilmu pengetahuan karena kompleksitas perkembangan sosial, ekonomi, dan ilmu pengetahuan. Penulis akan menjelaskan konsep dasar studi kasus, teori di baliknya, dan contoh aplikasinya (Poltak & Widjaja, 2024).

Pada akhirnya, penelitian ini diharapkan untuk memperoleh pemahaman yang lebih baik dan berguna tentang bagaimana masyarakat melihat, menilai, dan menanggapi fenomena perilaku menyimpang yang disebabkan oleh keterlibatan mahasiswa dalam perjudian online. Metode kualitatif deskriptif ini akan menjadi landasan penting untuk merangkai data menjadi narasi yang dapat secara objektif dan menyeluruh menggambarkan realitas sosial.

3.2 Fokus Penelitian

Fokus pada penelitian ini digunakan untuk mengetahui persepsi masyarakat terhadap perilaku mahasiswa di Kelurahan Bentiring Permai yang terkena dampak judi online. Adapun fokus yang akan diambil dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1. Persepsi masyarakat tentang judi online sebagai perilaku menyimpang, persepsi terhadap perilaku mahasiswa yang terpengaruh judi online, dampak judi online terhadap mahasiswa, faktor penyebab mahasiswa terjerumus judi online
2. Respon masyarakat di Kelurahan Bentiring Permai terhadap perilaku mahasiswa yang terpengaruh judi online, sanksi sosial dari masyarakat, upaya pencegahan dan pembinaan dari masyarakat

3.3 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Kelurahan Bentiring Permai, yang terletak di Kecamatan Muara Bangkahulu, Kota Bengkulu. Hasil observasi awal yang dilakukan peneliti, yang menemukan adanya fenomena keterlibatan mahasiswa dalam praktik judi online di masyarakat tersebut, mendorong pemilihan lokasi ini. Seharusnya mahasiswa yang hidup di lingkungan akademis memiliki kontrol sosial yang kuat dan menghormati nilai-nilai moral dan norma sosial. Namun, fakta di lapangan menunjukkan bahwa sebagian mahasiswa di daerah ini terlibat dalam perjudian online, menunjukkan perbedaan antara idealisme akademik dan realitas sosial. Akibatnya, Kelurahan Bentiring Permai dianggap sesuai sebagai subjek penelitian jika tujuan penelitian adalah untuk mempelajari persepsi masyarakat terhadap perilaku menyimpang tersebut secara lebih komprehensif dan kontekstual.

3.4 Informan Penelitian

Pemilihan informan dalam penelitian ini dilakukan berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan oleh peneliti atau dengan menggunakan metode *purposive sampling*.

Pengertiannya adalah metode untuk memastikan ilustrasi riset dengan beberapa pertimbangan tertentu dengan tujuan agar informasi yang diperoleh kemudian dapat lebih representatif (Lenaini, 2021).

Pada penelitian ini, peneliti melibatkan beberapa informan dengan kriteria sebagai berikut:

1. Berdomisili di Kelurahan Bentiring Permai.
2. Mengetahui dan memahami tentang judi online.
3. Berusia minimal 18 tahun, agar dapat memberikan pendapat secara matang dan bertanggung jawab.

3.5 Jenis dan Sumber Data

Kualitas dan akurasi hasil penelitian ditentukan oleh sumber data yang digunakan dalam penelitian. Data primer dan data sekunder adalah dua jenis data utama yang digunakan dalam penelitian. Masing-masing memiliki fungsi khusus untuk mendukung penelitian. Dalam penelitian, setiap jenis sumber data memiliki kelebihan dan kekurangan. Data primer lebih memberikan informasi secara langsung, tetapi memerlukan biaya yang besar. Data sekunder, di sisi lain, memiliki kelebihan karena memberikan informasi yang mudah diakses dan lebih murah, tetapi tidak selalu akurat dengan tujuan penelitian (Sulung & Muspawi, 2024).

1. Data Primer

Data primer berasal dari sumber pertama atau informan penelitian melalui wawancara mendalam yang dilakukan dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Wawancara mendalam ini dilakukan untuk mengetahui persepsi masyarakat tentang perilaku mahasiswa yang terpengaruh oleh perjudian online di Kelurahan Bentiring Permai. Selain itu, data primer juga diperoleh melalui observasi langsung di lapangan untuk melihat hubungan antara subjek dan situasi di lapangan.

2. Data Sekunder

Data Sekunder pada penelitian ini menggunakan dokumen resmi Kelurahan Bentiring Permai, termasuk profil kelurahan dan data demografis. Selain itu, data sekunder termasuk publikasi ilmiah, laporan statistik, dan pemberitaan media yang berkaitan dengan persepsi masyarakat terhadap perilaku siswa yang terpengaruh oleh perjudian online. Dokumen-dokumen ini berfungsi sebagai data pendukung untuk membantu analisis dan interpretasi data primer. Tujuan dari penggunaan kedua data ini adalah untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana masyarakat melihat fenomena judi.

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Selama proses pengambilan data dan informasi dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi (Creswell & Creswell, 2018).

1. Observasi

Observasi yaitu untuk mendapatkan gambaran yang lebih akurat tentang fenomena yang diteliti, observasi dilakukan dengan mengamati secara langsung kondisi lingkungan dan interaksi sosial di Kelurahan Bentiring Permai. Khususnya, observasi dilakukan dengan mengamati aktivitas siswa dan bagaimana masyarakat menanggapi perilaku siswa yang diduga terlibat dalam perjudian online. Peneliti melakukan observasi partisipatif dengan berpartisipasi dalam kegiatan masyarakat.

2. Wawancara

Wawancara mendalam dilakukan dengan para informan yang telah dipilih melalui teknik *purposive sampling*. Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur dengan menggunakan pedoman wawancara yang telah disiapkan sebelumnya. Namun, ini memungkinkan pengembangan pertanyaan sesuai dengan situasi dan tanggapan informan. Peneliti mengambil wawancara ini untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang perspektif,

pengalaman, dan pemahaman masyarakat tentang fenomena mahasiswa yang terkena dampak judi online.

3. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan dokumen tambahan seperti catatan lapangan, dokumen resmi dari kelurahan, foto, rekaman rekaman suara wawancara, dan berbagai materi publikasi yang berkaitan dengan lokasi dan subjek penelitian. Dokumen-dokumen ini membantu dalam analisis dan interpretasi data observasi dan wawancara.

3.7 Teknik Analisis Data

Menurut Qomaruddin & Sa'diyah, (2024), dalam penelitian kualitatif, analisis data biasanya dilakukan dengan teknik yang diciptakan oleh Miles dan Huberman, yang terkenal dengan metode analisis data interaktif. Namun, analisis data kualitatif membutuhkan tiga tahap: reduksi data, penyajian data, dan pengambilan kesimpulan.

1. Reduksi Data

Seleksi, pemfokusan, penyederhanaan, dan transformasi data mentah adalah bagian dari proses reduksi data, yang mencakup menyatukan dan menggabungkan data yang sangat penting dan penting serta membuang data yang tidak diperlukan diambil dari catatan di lokasi. Ia lebih dari sekadar proses pemilihan data itu adalah jenis analisis yang mempertajam, mengelompokkan, mengarahkan, membuang yang tidak perlu, dan mengorganisasi data dengan cara yang dapat dipertanggungjawabkan. Dalam analisis data kualitatif, proses penting yang disebut reduksi data bertujuan untuk menyederhanakan dan mengorganisasi data mentah menjadi data yang bermakna dan terstruktur. Sepanjang penelitian, proses ini dilakukan secara berkelanjutan. Dalam proses ini, data dipilih, difokuskan, dan diubah dari catatan lokasi yang kompleks menjadi rangkuman sistematis, yang membantu peneliti memahami fenomena yang diteliti.

2. Penyajian Data

Tahap penyajian data adalah bagian dari proses analisis data kualitatif, yang bertujuan untuk menyusun data secara sistematis dan bermakna. Metode ini memungkinkan peneliti untuk menampilkan data penelitian dalam bentuk yang mudah dipahami, seperti cerita deskriptif, tabel, bagan, atau grafik yang menunjukkan hubungan antara fenomena yang diteliti. Jenis penyajian data kualitatif yang paling umum digunakan dalam penelitian kualitatif adalah teks naratif, menurut Miles dan Huberman. Dalam praktiknya, penyajian data kualitatif lebih naratif dan deskriptif daripada penyajian data kuantitatif. Peneliti menunjukkan kompleksitas hasil penelitian dengan ringkasan tema, matriks kategorisasi, diagram alir, atau teknik visualisasi lainnya.

3. Verifikasi dan Penarikan Kesimpulan

Setelah seluruh proses pengumpulan data di lapangan selesai, peneliti melakukan tahap penarikan kesimpulan. Pada tahap ini, peneliti berupaya menafsirkan makna dari data yang telah diperoleh untuk memahami fenomena yang diteliti secara lebih mendalam. Penarikan kesimpulan dilakukan berdasarkan hasil analisis data, bukan atas dasar asumsi atau keinginan pribadi peneliti. Proses ini bersifat reflektif dan terus diverifikasi sepanjang penelitian berlangsung. Verifikasi dilakukan dengan meninjau kembali temuan lapangan, mencocokkan data dengan catatan observasi, mendiskusikannya bersama rekan sejawat, serta memastikan adanya kesepakatan interpretatif (*intersubjektif agreement*). Langkah-langkah tersebut bertujuan agar kesimpulan yang dihasilkan memiliki validitas yang kuat dan benar-benar merepresentasikan realitas sosial yang diteliti.

3.8 Teknik Keabsahan Data

Penelitian ini akan menggunakan teknik triangulasi untuk memastikan keabsahan data. Triangulasi dilakukan untuk meningkatkan validitas dan keandalan data dengan mengonfirmasi atau melengkapi informasi yang dikumpulkan dari beberapa sumber. Dalam penelitian ini, triangulasi yang akan digunakan adalah:

1. Triangulasi Sumber: Triangulasi sumber digunakan dalam penelitian ini untuk memastikan bahwa informasi yang dikumpulkan dari berbagai sumber adalah valid. Data yang dikumpulkan kemudian dijabarkan dan dikelompokkan berdasarkan kesamaan, perbedaan, dan keunikan perspektif dari masing-masing sumber. (Sugiyono, 2019).
2. Triangulasi Teknik: Triangulasi teknik melibatkan penggunaan metode yang berbeda untuk memeriksa data dari sumber yang sama. Misalnya, peneliti memeriksa temuan setelah wawancara melalui observasi, dokumentasi, atau kuesioner. Jika ketiga pendekatan ini menghasilkan data yang tidak konsisten, peneliti harus menentukan mana yang paling akurat dengan berbicara dengan sumber data yang relevan atau dengan sumber lain. Selain itu, karena berasal dari berbagai sudut pandang, semua data dapat dianggap akurat. (Sugiyono, 2019).

BAB IV GAMBARAN UMUM

4.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian Kelurahan Bentiring Permai Kota Bengkulu Provinsi Bengkulu

4.1.1 Kelurahan Bentiring Permai

Kelurahan Bentiring Permai berada di kota Bengkulu, di kecamatan Muara Bangkahulu, Provinsi Bengkulu, Indonesia. Lokasi Bengkulu di Pantai Barat Sumatera adalah 1020 12”–1020 22” Bujur Timur dan 30 45”–30 59” Lintang Selatan. Luas Kota Bengkulu adalah 14.452 ha, menurut Peraturan Pemerintah Nomor 46 Tahun 1986. Secara administratif, Kota Bengkulu terletak di sebelah utara oleh Kabupaten Bengkulu Utara. Kabupaten Seluma berada di sebelah selatan, dan Samudra Hindia berada di sebelah barat. Kabupaten Bengkulu Utara berada di sebelah timur. Kota Bengkulu terletak pada ketinggian 0–16meter dari permukaan laut. Topografinya terdiri dari 70 persen datar dan 30 persen berbukit dan rawa-rawa. Suhu udara normal. Kota Bengkulu dibagi menjadi 9 Kecamatan, dan 67 Kelurahan Bentiring Permai termasuk dalam Kecamatan Muara Bangkahulu. Ini terdiri dari 7 Kelurahan: Kelurahan Rawa Makmur, Kelurahan Rawa Makmur Permai, Kelurahan Bentiring, Kelurahan Bentiring Permai, Kelurahan Pematang Gubernur, Kelurahan Beringin Raya, dan Kelurahan Kandang Limun.

Sejarah Kelurahan Bentiring Permai

Salah satu kelurahan yang termasuk dalam wilayah Kota Bengkulu adalah Bentiring Permai. Kelurahan ini resmi dibentuk sebagai hasil pemekaran dari Kelurahan Bentiring pada tahun 2005. Dibutuhkan pembagian

wilayah baru karena populasi yang meningkat dan wilayah administrasi yang lebih luas. Ini disebabkan oleh kebutuhan untuk pelayanan publik yang lebih efisien, merata, dan menyentuh kebutuhan masyarakat secara langsung. Kelurahan Bentiring Permai adalah bukti nyata dari proses pembangunan perkotaan yang terus berkembang dari waktu ke waktu.

Kelurahan Bentiring Permai telah dipimpin oleh lima lurah yang silih berganti sejak didirikan. Bapak Ibnu adalah lurah pertama, diikuti oleh Bapak Syaifudin Zuhri, Ibu Herlina, Ibu Ii Yuliarti, dan sekarang Bapak Azmain Muzali. Setiap periode kepemimpinan memiliki tugas khusus untuk memajukan kelurahan. Ini termasuk membangun infrastruktur, pelayanan publik, dan pemberdayaan masyarakat. Misalnya, selama masa kepemimpinan Bapak Ibnu, pembangunan lebih difokuskan pada penyediaan sarana dasar seperti jalan lingkungan, drainase, dan fasilitas umum lainnya. Selanjutnya, selama kepemimpinan para lurah perhatian lebih diberikan pada penguatan tata kelola pemerintahan, peningkatan layanan administrasi kepada masyarakat, dan mendorong partisipasi masyarakat dalam program pembangunan.

Dengan sejarah yang relatif muda tetapi dinamis, Kelurahan Bentiring Permai sekarang menjadi bagian penting dari pembangunan Kota Bengkulu. Kelurahan memiliki peran penting dalam kehidupan sosial masyarakat setempat karena peran utamanya dalam memberikan pelayanan publik, menjembatani kepentingan masyarakat dengan pemerintah kota, dan mendorong partisipasi warga dalam pembangunan.

4.1.2 Organisasi di Kelurahan Bentiring Permai

Kelurahan Bentiring Permai adalah daerah yang terus berkembang dan juga memiliki banyak lembaga masyarakat yang membantu pekerjaan sosial dan pembangunan lokal. Organisasi ini membantu warga berpartisipasi dalam program pembangunan, pemberdayaan, dan

pembinaan masyarakat serta menjadi mitra pemerintah kelurahan. Organisasi-organisasi ini termasuk:

1. Lembaga Pemberdayaan Masyarakat (LPM)

Lembaga Pemberdayaan Masyarakat (LPM) di Kelurahan Bentiring Permai membantu pemerintah kelurahan dalam merencanakan dan melaksanakan pembangunan serta mendukung aspirasi masyarakat. LPM berfungsi sebagai penghubung antara masyarakat dan pemerintah, terutama dalam menyusun program yang memenuhi kebutuhan masyarakat. Misalnya, LPM membantu dalam Musyawarah Perencanaan Pembangunan (Musrenbang), memberikan masukan tentang prioritas pembangunan, dan mendorong keterlibatan masyarakat langsung. Melalui lembaga ini, masyarakat diajak untuk tidak hanya menjadi penerima manfaat pembangunan tetapi juga menjadi pihak yang berpartisipasi secara aktif dalam perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi program pembangunan.

2. Karang Taruna

Karang Taruna adalah tempat bagi generasi muda di Kelurahan Bentiring Permai untuk menumbuhkan potensi, inovasi, dan solidaritas sosial. Untuk remaja dan pemuda, organisasi kepemudaan ini sangat penting untuk menyampaikan keinginan dan mengadakan kegiatan positif. Olahraga, seni, kepedulian sosial, dan keterlibatan dalam program kelurahan adalah beberapa contoh kegiatan Karang Taruna. Melalui Karang Taruna, generasi muda dididik untuk berpartisipasi dalam aktivitas hiburan dan memperhatikan lingkungan sosial mereka. Hal ini menjadi penting untuk membangun karakter pemuda yang produktif dan berdaya saing serta menghindari perilaku negatif yang dapat merugikan masyarakat dan diri sendiri.

3. Kelompok Sadar Hukum (KSH)

Di Kelurahan Bentiring Permai, ada banyak lembaga kemasyarakatan dan organisasi yang membantu pembangunan sosial. Kelompok Sadar Hukum (KSH) adalah salah satu organisasi yang sangat terkenal. Organisasi ini didirikan untuk membantu orang lebih memahami hukum, terutama hak dan kewajiban sebagai warga negara. KSH membantu pendidikan hukum melalui sosialisasi dan penyuluhan di tingkat kelurahan. Tujuan utamanya adalah agar masyarakat lebih memahami aturan hukum sehingga mereka dapat mencegah pelanggaran. Selain itu, diharapkan bahwa KSH dapat membantu masyarakat menyelesaikan masalah secara damai dan sesuai dengan hukum.

Di sisi lain, wawancara dengan pihak kelurahan menunjukkan bahwa Kelompok Sadar Hukum belum mengambil tindakan langsung terkait masalah judi online di kalangan mahasiswa hingga saat ini. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa fitur judi online sulit dilacak karena aktivitas tersebut dilakukan secara pribadi melalui perangkat ponsel setiap orang. KSH lebih banyak berkonsentrasi pada meningkatkan pemahaman hukum umum untuk menghentikan pelanggaran administrasi masyarakat, penyalahgunaan narkoba, dan kekerasan rumah tangga.

Meskipun demikian, pihak kelurahan dan anggota KSH terus berkomitmen untuk meningkatkan upaya sosialisasi hukum di masyarakat. Ini termasuk mengajar orang tentang bahaya judi online jika ada kasus yang jelas di lapangan. Di Kelurahan Bentiring Permai, KSH terus melakukan fungsi preventif dan edukatif dengan mengajarkan masyarakat tentang hukum sejak dini sehingga mereka lebih patuh terhadap aturan dan tidak terlibat dalam tindakan yang melanggar hukum.

4.1.3 Letak Geografis Kelurahan Bentiring Permai

Kelurahan Bentiring Permai merupakan salah satu kelurahan di Kecamatan Muara Bangkahulu Kota Bengkulu Provinsi. Kelurahan ini memiliki luas sekitar 2,476 hektar, dan topografinya relatif datar, yang memungkinkan pembangunan dan perkembangan permukiman dan lahan usaha masyarakat. Area perkebunan dan ruang terbuka hijau yang menyatu dengan kawasan hunian penduduk masih mendominasi wilayah ini. Secara administratif, Kelurahan Bentiring Permai berbatasan langsung dengan beberapa wilayah sekitarnya. Itu berbatasan dengan Kabupaten Bengkulu Tengah di sebelah utara, Kelurahan Rawa Makmur Permai dan Kelurahan Tanjung Agung di sebelah selatan, Kelurahan Bentiring di sebelah timur, dan Kelurahan Pematang Gubernur di sebelah barat. Karena itu, Kelurahan Bentiring Permai berada di jalur strategis.

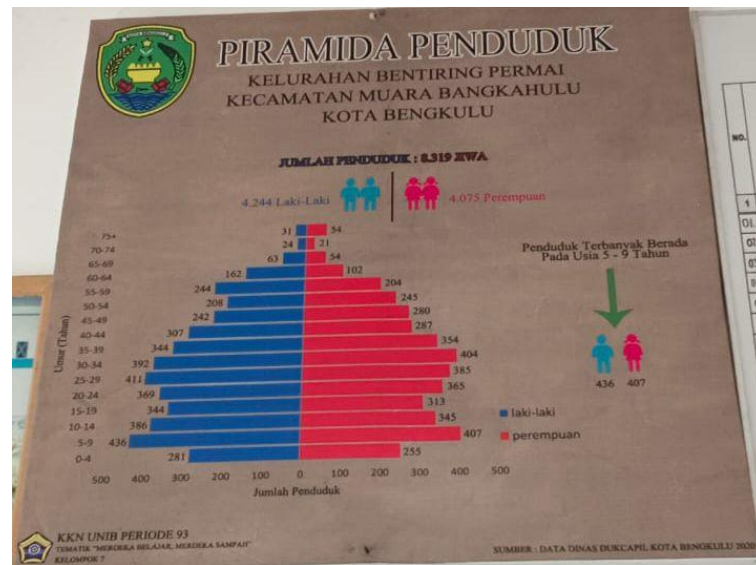


Gambar 4.1 Peta Wilayah Kelurahan Bentiring Permai

Sumber: Kantor Kelurahan Bentiring Permai

4.1.4 Kondisi Demografis Penduduk

Menurut piramida penduduk, ada 8.319 penduduk di Kelurahan Bentiring Permai, Kecamatan Muara Bangkahulu, Kota Bengkulu, terdiri dari 4.244 pria dan 4.075 wanita. Struktur demografis menunjukkan bahwa 436 laki-laki dan 407 perempuan menduduki kelompok usia 5–9 tahun, menunjukkan bahwa ada banyak anak usia dini di daerah ini. Di sisi lain, piramida penduduk didominasi oleh kelompok usia produktif, yaitu mereka yang berusia antara 15 sampai 64 tahun. Ini menunjukkan bahwa sebagian besar masyarakat berada pada usia kerja, yang dapat menjadi sumber daya manusia yang potensial untuk pembangunan wilayah. Sebaliknya, jumlah orang lanjut usia relatif lebih sedikit; hanya puluhan orang di atas usia 70 tahun. Secara umum, piramida penduduk ini menunjukkan bentuk yang masih melebar di bagian bawah, menunjukkan bahwa angka kelahiran masih cukup tinggi. Namun, seiring waktu, piramida ini mulai menunjukkan transisi menuju struktur penduduk yang lebih seimbang. Ini juga menunjukkan bahwa usia muda mendominasi masyarakat Kelurahan Bentiring Permai, yang memiliki potensi besar untuk pembangunan sosial, ekonomi, dan pendidikan di daerah tersebut.



Gambar 4.2 Piramida Penduduk Kelurahan Bentiring Permai

Sumber: Kantor Kelurahan Bentiring Permai

4.1.5 Struktur Organisasi Kelurahan Bentiring Permai

Struktur organisasi pemerintahan Kelurahan Bentiring Permai, dipimpin oleh Azmain Muzali sebagai Kepala Kelurahan, yang bertanggung jawab secara keseluruhan atas operasi pemerintahan di tingkat kelurahan. Sekretaris Kelurahan, Susandri, dan Bendahara, Asila Tarmizi membantu dalam pekerjaan ini. Struktur ini juga memiliki beberapa bagian, seperti Kasi Pelayanan Umum Khairul Rizal, Kasi Pemerintahan dan Trantib Zulita Mayasari, dan Kasi Pembangunan Elna Wati,. Selain itu, ada staf pendukung, yaitu Masri, Penjaga Kantor, dan dua tenaga PTT, Siti Rufiah, dan Erpi Yunita, Kelurahan ini juga memiliki jabatan fungsional, seperti Babinkamtibmas yaitu Aipda Budi Suhendra dan Babinsa Sertu Junaidi Ujang.



Gambar 4.3 Struktur Organisasi Kelurahan Bentiring Permai

Sumber: Kantor Kelurahan Bentiring Permai

4.1.6 Kondisi Sosial dan Ekonomi Masyarakat Bentiring Permai

Kelurahan Bentiring Permai terletak di Kecamatan Muara Bangkahulu Kota Bengkulu, yang memiliki populasi 8.319 orang, terdiri dari 4.244 pria dan 4.075 wanita. Kelurahan ini memiliki potensi besar untuk mendukung aktivitas sosial dan ekonomi masyarakat, seperti yang ditunjukkan oleh piramida penduduknya, karena mayoritas penduduknya berasal dari kelompok usia produktif, dari 15 hingga 64 tahun. Kondisi sosial masyarakat di Kelurahan Bentiring Permai cukup stabil. Ini ditunjukkan oleh interaksi yang baik antara warga, yang ditunjukkan oleh kegiatan bersama seperti rapat rutin tingkat RT yang masih dilakukan setiap bulan. Hubungan sosial di tempat ini berjalan dengan baik karena kehidupan sosial seperti ini menunjukkan solidaritas dan kepedulian yang tinggi. Namun dari hasil wawancara menunjukkan bahwa sebagian besar masyarakat tidak mengetahui adanya mahasiswa yang bermain judi

online. Ini menunjukkan bahwa fenomena tersebut masih terjadi secara rahasia dan belum dibicarakan secara umum di kalangan masyarakat.

Dari segi kelembagaan, Kelurahan Bentiring Permai memiliki struktur organisasi pemerintahan yang lengkap, mulai dari kepala kelurahan dan sekretaris hingga perangkat fungsional seperti Babinsa dan Babinkamtibmas. Ini menunjukkan adanya dukungan birokrasi yang cukup kuat untuk menunjang tata kelola pemerintahan dan pelayanan publik di tingkat kelurahan.

Sebagian besar penduduk Kelurahan Bentiring Permai memiliki tingkat pendapatan menengah ke atas, dengan pekerjaan yang beragam mulai dari pegawai negeri, guru, dosen, karyawan swasta, hingga pemilik bisnis sendiri. Masyarakat di wilayah ini memiliki akses yang lebih baik terhadap pendidikan dan fasilitas kota karena kemakmuran ekonomi mereka. Akan tetapi, karena banyaknya orang yang terlibat dalam pekerjaan, terutama mereka yang bekerja di bidang akademik dan kantor, pengawasan terhadap anak-anak dan mahasiswa sering kali berkurang. Situasi ini dapat secara tidak langsung menjadi salah satu celah yang memungkinkan mahasiswa terlibat dalam aktivitas negatif, seperti judi online.

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Hasil penelitian di Kelurahan Bentiring Permai Kota Bengkulu menunjukkan bahwa persepsi masyarakat terhadap mahasiswa yang terpengaruh judi online secara umum bersifat negatif dan cenderung menolak. Judi online dipandang masyarakat sebagai perilaku menyimpang yang bertentangan dengan prinsip agama, norma sosial, dan ketentuan hukum. Mahasiswa yang terlibat dinilai telah mengabaikan tanggung jawab moral serta identitasnya sebagai insan terdidik.

Stigma sosial masih menjadi bentuk respons utama masyarakat terhadap fenomena ini. Pelaku dianggap sebagai individu yang menyimpang dan berpotensi memberi pengaruh buruk pada lingkungan sekitarnya. Namun, karena praktik judi online berlangsung secara tertutup dan sulit terdeteksi, respon masyarakat sering kali terbatas pada percakapan informal atau teguran ringan tanpa tindakan yang lebih konkret.

Secara keseluruhan, masyarakat Kelurahan Bentiring Permai menunjukkan penolakan terhadap keberadaan judi online di kalangan mahasiswa. Minimnya pengawasan dan sifat judi online yang tersembunyi membuat tidak ada upaya serius untuk menanggulangi masalah ini. Selain itu, masyarakat meyakini bahwa dalam praktik judi online akan menimbulkan kejahatan baru seperti maling, bandar tidak akan pernah kalah karena sistem permainan sudah diatur untuk menguntungkan mereka, sehingga kemenangan terbesar bagi pemain justru adalah berhenti bermain sepenuhnya. Temuan ini menegaskan bahwa judi online tidak

hanya merugikan secara moral dan sosial, tetapi juga secara struktural memang dirancang untuk membuat pemain terus mengalami kerugian.

6.2 Saran

Berdasarkan temuan dan analisis dalam penelitian ini, peneliti memberikan beberapa saran yang ditujukan kepada pihak-pihak terkait:

1. Bagi mahasiswa, peneliti berharap mahasiswa akan menggunakan perkembangan teknologi digital dengan lebih cerdas. Mahasiswa harus dididik untuk menggunakan internet dan perangkat digital sebagai sarana belajar, berwirausaha, dan pengembangan diri yang lebih positif. Sebaliknya, mereka harus mampu menghindari praktik judi online, yang hanya menghasilkan keuntungan sementara tetapi berdampak buruk pada aspek akademik, ekonomi, dan sosial mereka.
2. Bagi pemerintah daerah dan institusi pendidikan, diharapkan bahwa pemerintah daerah dan institusi pendidikan menerapkan strategi yang lebih sistematis untuk mencegah dan mengajarkan orang tentang bahaya judi online. Pemerintah bersama perguruan tinggi dapat membuat kurikulum tambahan, seminar, dan program literasi digital untuk menunjukkan bagaimana judi online memengaruhi masa depan mahasiswa. Oleh karena itu, mahasiswa memiliki pemahaman yang lebih baik tentang bahaya yang dibawa oleh permainan judi online dan cara menghindarinya.
3. Bagi masyarakat dan orang tua, masyarakat dan orang tua harus aktif mengawasi dan berkomunikasi dengan mahasiswa atau anak-anak muda. Diharapkan orang tua lebih memperhatikan pola penggunaan uang saku anak, aktivitas digital anak, dan pergaulan sehari-hari. Keluarga dan masyarakat akan memberikan dukungan emosional dan bimbingan moral, yang akan menjadi benteng utama dalam mencegah mahasiswa terjerumus ke dalam praktik judi online.

4. Bagi aparat penegak hukum, aparat penegak hukum harus meningkatkan pengawasan terhadap situs dan aplikasi judi online yang masih banyak digunakan oleh mahasiswa. Untuk mengurangi kemungkinan mahasiswa bermain judi online, tindakan tegas terhadap penyedia judi online dan kerja sama lintas lembaga diperlukan untuk menutup situs ilegal.
5. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian berikutnya diharapkan dapat memperluas penelitian ini untuk mencakup lebih banyak subjek, baik dari jumlah informan maupun metode penelitian. Penelitian selanjutnya juga dapat mempelajari lebih banyak tentang faktor budaya dan psikologis yang memengaruhi keterlibatan mahasiswa dalam perjudian online, dan menggunakan pendekatan multidisipliner untuk menyelidiki strategi pencegahan yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

Website

Agen banbol. (2018). Cara Bermain dan Berhitung Mix Parlay di Sbobet:
<http://www.agenbanbol.com/2018/09/cara-bermain-dan-berhitung-mix-parlay.html>

Antara News. (2022,Agustus 22) sepasang pengepul judi online di bima dibekuk uang
rp21 juta disita: <https://mataram.antaranews.com/berita/213713/sepasang-pengepul-judi-online-di-bima-dibekuk-uang-rp21-juta-disita>

Badan Pusat Statistik Kota Bengkulu (2020). Jumlah Penduduk Menurut Kelurahan,
Jenis Kelamin dan Rasio Jenis Kelamin:
<https://bengkulukota.bps.go.id/id/statistics-table/1/MTYjMQ==/jumlah-penduduk-menurut-kelurahan-jenis-kelamin-dan-rasio-jenis-kelamin-tahun-2020.html>

Badan Pusat Statistik Provinsi Bengkulu. (2022). Jumlah Perguruan Tinggi, Tenaga
Pendidik, dan Mahasiswa (Negeri dan Swasta) di Bawah Kementerian
Agama Menurut Kabupaten/Kota di Provinsi Bengkulu:
<https://bengkulu.bps.go.id/id/statisticstable/1/MTcwMCMx/jumlah-perguruan-tinggi-tenaga-pendidik-dan-mahasiswa-negeri-dan-swasta-di-bawah-kementerian-agama-menurut-kabupaten-kota-di-provinsi-bengkulu-2022.html>

Badan Pusat Statistik Provinsi Bengkulu. (24 Mei 2024). Jumlah Penduduk Menurut
Kabupaten/Kota di Provinsi Bengkulu, 2024:

<https://bengkulu.bps.go.id/id/statistics-table/2/NTcwIzI=/jumlah-penduduk--2024.html>

Kompas Tv. (2023, Juli 22) Apa Itu Judi Slot? Berikut Pengertian, Sejarah, Risiko, hingga Ancaman Pidanya: <https://www.kompas.tv/lifestyle/427835/apa-itu-judi-slot-berikut-pengertian-sejarah-risiko-hingga-ancaman-pidananya?page=all>

Kompas.com. (2024, November 14) Budi Gunawan: Data Intelijen, Pemain Judi Online Capai 8,8 Juta pada 2024: <https://nasional.kompas.com/read/2024/11/14/15382151/budi-gunawan-data-intelijen-pemain-judi-online-capai-88-juta-pada-2024>

Radar tv. (2025, Maret 19) Gaet Petaruh dan Penonton, Kopka Basar Aktiv Promosi Iklan Judi Sabung Ayam di WAG dan Media Sosial: <https://radartv.disway.id/read/23291/gaet-petaruh-dan-penonton-kopka-basar-aktiv-promosi-iklan-judi-sabung-ayam-di-wag-dan-media-sosial>

Rizka A. (2025, Januari 14) Pengertian Masyarakat Menurut Para Ahli, Ciri-Ciri, dan Unsurnya: <https://tirto.id/pengertian-masyarakat-menurut-para-ahli-serta-ciri-unsur-unsurnya-gbbv>

Tempo. (2023, September 15) Cara Agar Tidak Mudah Terjebak Berbagai Jenis Judi Online: <https://www.tempo.co/hukum/cara-agar-tidak-mudah-terjebak-berbagai-jenis-judi-online-143822>

Tempo. (2024, November 6) Judi Online Makin Marak, PPATK: Omset Rp283 Triliun Setahun, Ada yang Pertaruhkan 70 Persen Gajinya: <https://www.tempo.co/ekonomi/judi-online-makin-marak-ppatk-omset-rp283-triliun-setahun-ada-yang-pertaruhkan-70-persen-gajinya-1164665?utm>

Buku

- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research Design Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. <https://doi.org/10.4324/9780429469237-3>
- Hadi, A., Asrori, & Rusman. (2021). *Penelitian Kualitatif Studi Fenomenologi, Case study, Grounded Theory, Etnografi, Biografi*. CV. Pena Persada.
- Nasution, T., Sahlan, & Lubis, R. (2014). *Studi Masyarakat Sosial*. CV AZKA PUSTAKA.
- Soekanto, S. (2005). *Sosiologi Suatu Pengantar*.

Skripsi

- Abdullah, M. B. S. (2024). *Dinamika Religiusitas Remaja Pelaku Judi Online (Studi Kasus Remaja di Kel Selosari Kec Magetan Kab Magetan)* (Vol. 15).
- Hudawis, P. (2021). *Persepsi Siswa Terhadap Penggunaan Whatsapp Ditengah Pandemi Covid-19 Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Kelas X Mipa 4 Man Pinrang*.
- Rizal, M. (2024). *Analisis Fenomena Permainan Judi Online Terhadap Kesadaran Hukum Remaja Di Kelurahan Pematang Kandis*.
- Ryandito, A. (2022). *Permainan Judi Online Dalam Kajian Sosiologi Perilaku Menyimpang (Studi Terhadap Mahasiswa Pemain Judi Online Di Perguruan Tinggi X Di Jakarta*.
<https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/71279>
- SILALAH, F. P. A. (2022). *Persepsi Generasi Z Terhadap Fatwa Majelis Permusyawaratan Ulama (MPU) No. 1 Tahun 2016 Tentang Judi Online (Suatu Penelitian di Kecamatan Jaya Baru Kota Banda Aceh)*.

Jurnal

- Akbar, R. F. (2015). Analisis Persepsi Pelajar Tingkat Menengah Pada Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Kudus. *Edukasia : Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 10(1), 189–210. <https://doi.org/10.21043/edukasia.v10i1.791>
- Alaslan, A. (2017). Persepsi Masyarakat terhadap Kepemimpinan Perempuan Di Desa Luran Kecamatan Tanimbar Selatan Kabupaten Maluku Tenggara Barat. Kata kunci : Persepsi Masyarakat dan Kepemimpinan Perempuan. *Otonomi- Stia Trinitas*, 10(20), 1–15.
- Arifin, H. S., Fuady, I., & Kuswarno, E. (2017). Analisis Faktor yang Mempengaruhi Persepsi Mahasiswa terhadap Keberadaan Perda Syariah di Kota Serang. *Jurnal Penelitian Komunikasi Dan Opini Publik*, 21(1), 88–101.
- Bakhtiar, S. H., & Adilah, A. N. (2024). Fenomena Judi Online : Faktor, Dampak, Pertanggungjawaban Hukum. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 1016–1026. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i3.10547>
- Dziok, M. (2022). Sports Law — Sports Gambling In a Post-Murphy World: Ensuring Emerging Sports Gambling Laws Adequately Protect The Integrity Of College Sports. *WESTERN NEW ENGLAND LAW REVIEW Volume*, 44(2).
- Fadeli, M., Ganefwati, R., & Fitriawardhani, T. (2025). Peran Komunikasi Keluarga dalam Mencegah Terpapar Judi Online bagi Pelajar dan Mahasiswa Surabaya. *CARAKA : Indonesia Journal of Communication*, 6(1), 38–47. <https://doi.org/10.25008/caraka.v6i1.199>
- Fayyaza, K., Alfarel, A. M., Pratama, M. R., Putra, M. R., Yafie, M., Azzahra, N., Angelina, N., Basyarah, R., Azmi, T., Kurnia, W., & Mulyadi. (2024). Pengaruh Judi Online Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Masyarakat Indonesia. *Jurnal*

Ilmu Sosial Dan Humaniora, 2(11), 787–792.
<https://jurnal.kolibri.org/index.php/kultura/article/view/4406/4185>

Hasanah, D. N., Utari, D. M., Chairunnisa, & Purnawati, D. (2020). Faktor Internal Dan Eksternal Yang Mempengaruhi Perilaku Seksual Pranikah Remaja Pria Di Indonesia (Analisis SDKI 2017). *Muhammadiyah Public Health Journal*, Vol. 1, 1–70.

Hasanah, H. (2008). Tindak Pidana Perjudian Melalui Internet (Internet Gambling) Ditinjau Dari Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik. *Majalah Ilmiah UNIKOM*, 8(2), 231–242.

Istichomaharani, I. S., & Habibah, S. S. (2016). Mewujudkan Peran Mahasiswa Sebagai “Agent of Change, Social Control, Dan Iron Stock.” *Prosiding Seminar Nasional Dan Call for Paper Ke-2 “Pengintegrasian Nilai Karakter Dalam Pembelajaran Kreatif Di Era Masyarakat Ekonomi ASEAN,”* 1–6.

Jadidah, I. T., Lestari, U. M., Fatiha, K. A. A., Riyani, R., Neli, & Wulandari, C. A. (2023). Analisis Maraknya Judi Online di Masyarakat. *JISBI: Jurnal Ilmu Sosial Dan Budaya Indonesia*, 1(1), 20–27.

Jayanti, F., & Arista, N. T. (2018). Persepsi Mahasiswa Terhadap Pelayanan Perpustakaan Universitas Trunojoyo Madura. *Competence: Journal of Management Studies*, 12(2), 205–223.
<https://doi.org/10.21107/kompetensi.v12i2.4958>

Jennyya, V., Pratiknjo, M. H., & Rumampuk, S. (2021). Gaya Hidup Hedonisme Di Kalangan Mahasiswa Universitas Sam Ratulangi. *Jurnal Holistik*, 14(3), 1–16.

Juliani, R. K., Satria, M., Raharja, R. M., & Hardika, W. (2024). Fenomena Judi Online di Kalangan Generasi Muda. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 4(2), 1.

Lenaini, I. (2021). Teknik Pengambilan Sampel Purposive Dan Snowball Sampling. *HISTORIS: Jurnal Kajian, Penelitian & Pengembangan Pendidikan Sejarah*,

- 6(1), 33–39. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/historis>
- Makarin, A. A., & Astuti, L. (2022). Faktor yang Mempengaruhi Mahasiswa Melakukan Perjudian Online. *Indonesian Journal of Criminal Law and Criminology (IJCLC)*, 3(3), 180–189. <https://doi.org/10.18196/ijclc.v3i3.17674>
- Manullang, C. J. (2023). Analisis Teori Kriminologi Strain Dalam Kasus Balap Liar. *UNES Law Review*, 5(4), 3708–3723. <https://doi.org/10.31933/unesrev.v5i4>
- Merton, R. K. (1938). Social Structure. *Encyclopedia of Tudor England: Volume 1-3*, 1–3(5), 1022–1024.
- Mustaqilla, S., Sarah, S., Salsabila, E. Z., & Fadhilla, A. (2023). Analisis Maraknya Warga Miskin yang Kecanduan Judi Online di Indonesia. *Glossary: Jurnal Ekonomi Syariah*, 1(2), 121–136. <https://doi.org/10.52029/gose.v1i2.175>
- Nasution, I. K. (2008). Perilaku Merokok pada Remaja. *USU Repository* © 2008, 12(1), 1–22. <https://doi.org/10.37630/jpo.v12i1.716>
- Naufal Zaidan Nayottama. (2024). Dampak Judi Online terhadap Kondisi Finansial, Hubungan Sosial, dan Prestasi Akademik Mahasiswa. *Moderasi: Jurnal Studi Ilmu Pengetahuan Sosial*, 5(2), 158–169. <https://doi.org/10.24239/moderasi.vol5.iss2.340>
- Poltak, H., & Widjaja, R. R. (2024). Pendekatan Metode Studi Kasus dalam Riset Kualitatif. *Journal of Local Architecture and Civil Engineering*, 2(1), 32–34. <https://doi.org/10.59810/localengineering>
- Qomaruddin, & Sa'diyah, H. (2024). Kajian Teoritis tentang Teknik Analisis Data dalam Penelitian Kualitatif: Perspektif Spradley, Miles dan Huberman. *Journal of Management, Accounting and Administration*, 1(2), 77–84. <https://doi.org/https://doi.org/10.52620/jomaa.v1i2.93>
- Rasjid, A. R., Putri, D. S., Nona, N., Putri, C. T., Gatji, K., Amelia, P., Heriyanti, H., & Yinata, S. S. (2024). Pengembangan Sikap Positif Dalam Kesadaran Sosial

- Untuk Membangun Kohesi di Masyarakat. *Aksiologi : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 317–326. <https://doi.org/10.47134/aksiologi.v5i2.271>
- Rohmah, Y., & Khodijah, K. (2024). Resiko dan dampak sosial judi dan pinjaman online pada remaja. *Dimensia: Jurnal Kajian Sosiologi*, 13(1), 85–92. <https://doi.org/10.21831/dimensia.v13i1.66871>
- Sari, I. T. P., & Sylvia, E. (2020). Analisis Karakteristik Mahasiswa dan Motivasi Belajar terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Entrepreneur Kabupaten Garut. *Business Innovation and Entrepreneurship Journal*, 2(1), 28–40. <https://doi.org/10.35899/biej.v2i1.60>
- Sitanggang, A. S., Sabta, R., & Hasiolan, F. Y. (2023). Perkembangan Judi Online dan Dampaknya Terhadap Masyarakat : Tinjauan Multidispliner. *Triwikama : Jurnal Ilmu Sosial*, 01(05), 1–7. <https://doi.org/10.6578/tjis.v1i6.248>
- Sitanggang, A., Sari, B. P., Sidabutar, E. D., Cahya, M., Nababan, R. Y., & Medan, U. N. (2023). Penegakan Undang-Undang ITE Terhadap Kasus Judi Online. *Mediation : Journal of Law*, 2, 16–22.
- Sulung, U., & Muspawi, M. (2024). Memahami Sumber Data Penelitian: Primer, Sekunder, Dan Tersier. *Jurnal Edu Research Indonesian Institute For Corporate Learning And Studies (IICLS) Page*, 5(September), 110–116. https://doi.org/10.1163/9789004263925_015
- Syakira, N. A., Ramadhahana, N. F., Anggita, N. D., Tsaqifa, T., & Husna, R. N. (2024). Dampak Konsumerisme Berupa Judi Online di Indonesia: Perspektif Ekonomi, Sosial, dan Mental. *Jurnal Interaktif*, 16(2), 73–79. <https://doi.org/10.21776/ub.interaktif.2024.016.02.3>
- Wirareja, Y., & Sa'adah, N. (2024). Dampak Judi Online terhadap Kesehatan Mental Mahasiswa The Impact of Online Gambling on Student' Mental Health. *Al-Isyraq: Jurnal Bimbingan, Penyuluhan, Dan Konseling Islam*, 7(1), 103–118.
- Yasin, N., & Yuliadi, I. (2023). Stigma Masyarakat terhadap Pengguna Judi Online