

**FENOMENA JUDI ONLINE DI KALANGAN
PEMUDA PEDESAAN (STUDI PATOLOGI SOSIAL
DI DESA KOSALI KABUPATEN KOLAKA UTARA)**



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SOSIOLOGI**

2025

**FENOMENA JUDI ONLINE DI KALANGAN
PEMUDA PEDESAAN (STUDI PATOLOGI SOSIAL
DI DESA KOSALI KABUPATEN KOLAKA UTARA)**



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SOSIOLOGI**

2025

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi atas nama **Nur Ihwana, 105381103018** diterima dan disahkan oleh Panitia Ujian Skripsi berdasarkan Surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 369 Tahun 1447 H/2025 M, Sebagai salah satu syarat guna memperoleh Gelar **Sarjana Pendidikan** pada Prodi Pendidikan Sosiologi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, Ujian dan Yudisium pada hari Selasa, 12 Agustus 2025.

17 Muharram 1447 H
Makassar, _____
12 Juli 2025 M

PANITIA UJIAN

Pengawas Umum : Dr. Ir. H. Abd. Rakhim Nanda, S.T., M.T., IPU (.....)
Ketua : Dr. H. Baharullah, M.Pd. (.....)
Sekretaris : Dr. Andi Husqiatu, M.Pd. (.....)
Penguji :
1. Kaharuddin, M.Pd., Ph.D. (.....)
2. Prof. Dr. H. Andi Sukri Syamsuri, M.Hum. (.....)
3. Hadisaputra, S.Pd., M.Si. (.....)
4. Rishaisal, S.Pd., M.Pd. (.....)

Dekan FKIP
Universitas Muhammadiyah Makassar

Ketua Program Studi
Pendidikan Sosiologi



Dr. Jamaluddin Arifin, M.Pd.
NBM: 117 4893

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : Fenomena Judi *Online* di Kalangan Pemuda Pedesaan (Studi Patologi Sosial di Desa Kosali Kabupaten Kolaka Utara)
Nama : Nur Ihwana
NIM : 105381103018
Prodi : Pendidikan Sosiologi
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah diteliti dan diperiksa ulang, skripsi ini telah memenuhi syarat untuk dipertanggungjawabkan di depan tim penguji skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.





UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Alamat : Jl. Sultan Alauddin No. 259 Makassar - Fax (0411)-860132 Makassar 90221

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Nur Ihwana

Stambuk : 105381103018

Jurusan : Pendidikan Sosiologi

Dengan Judul Kasus : Fenomena Judi Online Di Kalangan Pemuda Pedesaan (Studi Patologi Sosial Di Desa Kosali Kabupaten Kolaka Utara)

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan didepan tim penguji adalah hasil karya saya sendiri bukan hasil ciptaan orang lain atau dibuat oleh siapapun.

Demikian pernyataan ini saya buat dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan saya ini tidak benar.

Makassar, 12 Juli 2025

Yang membuat pernyataan



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Alamat : Jl. Sultan Alauddin No. 259 Makassar – Fax (0411)-860132 Makassar 90221

SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Nur Ihwana
Stambuk : 105381103018
Jurusan : Pendidikan Sosiologi
Dengan Judul Kasus : Fenomena Judi Online Di Kalangan Pemuda Pedesaan (Studi Patologi Sosial Di Desa Kosali Kabupaten Kolaka Utara)

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut :

1. Mulai dari penyusunan skripsi sampai selesaiannya skripsi saya, saya akan menyusun sendiri skripsi saya (tidak dibutakan oleh siapapun)
2. Dalam penyusunan skripsi saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing yang telah ditetapkan oleh pimpinan Fakultas
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan (plagiat) dalam menyusun skripsi saya
4. Apabila saya melanggar perjanjian saya seperti bulir 1,2 dan 3 maka saya bersedia menerima sanksi sesuai aturan yang berlaku

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran

Makassar, 12 Juli 2025

Yang membuat pernyataan

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur alhamdulillahirobbil alamin, sungguh sebuah perjuangan yang cukup panjang telah penulis lalui untuk mendapatkan gelar serjana ini. Rasa syukur dan bahagia yang penulis rasakan ini di persembahkan kepada orang-orang yang ku sayangi dan berarti dalam hidup :

1. Allah SWT yang telah memberikan nikmat dan kesehatan kepada saya hingga sekarang ini saya masih diberikan kesempatan untuk menyelesaikan tulisan ini.
2. Kedua orang tua saya Bapak Yahyi dan Ibu Haerani, dua orang yang sangat berjasa dalam hidup saya, dua orang yang selalu mengusahakan anak perempuannya ini menempuh pendidikan setinggi-tingginya meskipun mereka berdua sendiri hanya bisa menempuh pendidikan sampai tahap dasar. Kepada bapak saya, terima kasih atas setiap cucuran keringat dan kerja keras yang engkau tukarkan menjadi sebuah nafkah demi anakmu bisa sampai kepada tahap ini, demi anakmu dapat menempuh pendidikan sampai ke tingkat ini, dan terima kasih sudah menjadi contoh untuk menjadi seorang laki-laki yang bertanggung jawab penuh terhadap keluarganya. Untuk ibu saya, terima kasih atas segala pesan, doa, dan harapan yang selalu mendampingi setiap langkah dan ikhtiar anakmu untuk menjadi seseorang yang berpendidikan, terima kasih atas kasih sayang tanpa batas yang tak pernah lepas serta kesabaran dan pengorbanan yang selalu mengiringi perjalanan hidup saya, terima kasih telah menjadi sumber kekuatan dan inspirasi serta pelita yang tak pernah padam dalam setiap langkah yang saya tempuh dan terima kasih atas segala hal yang kalian berikan yang tak terhitung jumlahnya.

3. Kepada kelima kakak saya terima kasih banyak atas dukungan secara moral maupun material, terimakasih juga atas segala motivasi dan dukungannya yang diberikan kepada penulis serta selalu memberi semangat serta tidak menuntut penulis untuk cepat selesai dan terimakasih sehingga penulis mampu menyelesaikan studi sampai serjana.
4. Kepada bapak Dr. Jamaluddin Arifin, M. Pd selaku pembimbing I terimakasih telah memberikan saran, dukungan, dan motivasi kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi. Dan bapak Hadisaputra, S.Pd, M.Si selaku pembimbing II terimakasih yang telah dengan penuh ketelitian dan kesabarannya dalam membimbing dalam menyelesaikan skripsi.
5. Kepada sahabat saya sejak SMA yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, terimakasih telah membersamai penulis sejak masa putih abu-abu hingga saat ini, selalu hadir dalam setiap suka dan duka, menguatkan di saat sulit, dan selalu saling memberi masukan. Semoga kita melangka maju dan menjadi orang-orang sukses yang kita impikan itu.
6. Kepada teman baik penulis yang telah berjuang bersama dari awal perkuliahan, Ridhatul Aisyi. Terima kasih telah melewati banyak lika-liku bersama penulis, mulai dari perkuliahan, kkn, hingga bimbingan proposal sampai skripsi bersama. Kehadiranmu disetiap tahap perjalanan ini memberikan dukungan dan semangat yang sangat berarti.
7. Terakhir, kepada diri saya sendiri sang penulis karya tulis ini yaitu saya sendiri NUR IHWANA, yang telah bertahan hingga saat ini disaat penulis tidak percaya terhadap dirinya sendiri. Namun penulis tetap mengingat bahwa setiap langkah kecil yang telah diambil adalah bagian dari perjalanan, meskipun terasa sulit atau

lambat. Perjalanan menuju impian bukanlah lomba tetapi lebih seperti lari maraton yang memerlukan kekuatan, perjuangan, kesabaran, dan tekad yang kuat yang telah di lalui dalam setiap langkah yang penuh tantangan ini, terimakasih sudah dapat bertahan sejauh ini, sangat kuat dan bertahan melewati lika-liku kehidupan hingga sekarang, terimakasih pada hati yang masih tetap tegar dan ihklas menjalani semuanya, terimakasih pada raga dan jiwa yang masih tetap kuat hingga sekarang. Tetaplah bekerja sama wahai raga untuk berkembang lagi menjadi pribadi yang lebih baik dari hari ke hari. Apapun kekurangan dan kelebihanmu mari tetap berjuang untuk kedepan.



MOTTO

“ Orang lain tidak akan bisa paham perjuangan dan masa sulitnya kita, yang mereka ingin tahu hanya sebagian kesuksesannya saja. Jadi, berjuanglah untuk diri sendiri meskipun tidak ada yang tepuk tangan. Kelak diri kita di masa depan akan sangat bangga dengan apa yang kita perjuangkan hari ini.

Jadi, tetap berjuang ya!”



ABSTRAK

NUR IHWANA. Fenomena Judi Online Di Kalangan Pemuda Pedesaan (Studi Patologi Sosial Di Desa Kosali Kabupaten Kolaka Utara). Pendidikan Sosiologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Dibimbing oleh Jamaluddin Arifin dan Hadisaputra

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak judi online terhadap kondisi ekonomi, sosial, dan psikologis pemuda di desa kosali kabupaten kolaka utara dan untuk mengetahui strategi pemerintah desa dan tokoh masyarakat dalam menangani fenomena judi online di desa kosali kabupaten kolaka utara.

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Dalam sebuah penelitian selalu terjadi proses pengumpulan data, yang artinya data yang diperolah melalui teknik pengumpulan data berupa wawancara. Observasi dan dokumentasi yang telah diperolah di lapangan dengan teori yang digunakan perilaku sosial yang lokasi dan subjek penelitian yang digunakan bertempat di desa kosali kabupaten kolaka utara. Adapun yang menjadi fokus penelitian ini adalah fenomena judi online di kalangan pemuda pedesaan (studi patologi sosial di desa kosali kabupaten kolaka utara)

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dampak terjadinya judi online adalah a). Dampak sosial, b). Dampak ekonomi, c). Dampak material. Serta adapun penanggulangan judi online yaitu a). Upaya pemerintah, b). Upaya masyarakat.

Kata kunci : Dampak, judi online, perekonomian keluarga.

ABSTRACT

NUR IHWANA, The phenomenon of online, gambling among rural youth (A study of social pathology in kosali village, north kolaka regency). Sociology education, faculty of teacher training and education, muhammadiyah university of makassar, supervised by Jamalauddin Arifin and Hadisaputra.

This study aims to determine the impact of online gambling on the economic, social and psychological conditions of youth in kosali village, north kolaka regency and to determine the strategies of the village government and community leaders in dealing with the phenomenon of online gambling in kosali village, north kolaka regency.

This type of research is qualitative research. In a research there is always a data collection process, which means that the data obtained through data collection techniques in the form of interviews, observations and documentation that have been obtained in the field with the theory used social behavior where the location and subject of the research used are located in kosali village, North kolaka regency. The focus of this research is the phenomenon of online gambling among rural youth (social pathology study in kosali village, north kolaka regency).

The results of this study indicate that the impacts of online gambling are, a). Social impacts, b). Economic impacts, c). Material impacts as for the prevention of online gambling namely, a). Government efforts, b). Community.

Keywords : impact, online gambling, family economy

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb. tiada kata terindah yang patut diucapkan oleh peneliti selain puji syukur yang sebesar-besarnya kepada Allah Subhanahu Wata'ala yang telah melimpahkan nikmat kesehatan, kesabaran, kekuatan serta ilmu pengetahuan kepada hamba-Nya. Atas perkenaanya sehingga peneliti dapat menyelesaikan dan mempersembahkan skripsi ini, bukti dari perjuangan yang panjang dan jawaban atas doa dan senantiasa mengalir dari orang-orang terkasih..

Skripsi dengan judul “ fenomena Judi Online Di Kalangan Pemuda Pedesaan (Studi Patologi Sosial Di Desa Kosali Kabupaten Kolaka Utara)”, sebagai salah satu syarat untuk meraih gelar serjana ilmu pendidikan pada jurusan Pendidikan Sosiologi di Universitas Muhammadiyah Makassar. Penulis menyadari bahwa mulai dari awal hingga akhir proses pembuatan skripsi ini bukanlah hal yang mudah. Ada banyak rintangan, hambatan, dan cobaan yang selalu menyertai. Hanya dengan ketekunan, kerja cerdas, dan ikhlas sehingga membuat penulis termotivasi dalam menyelesaikan skripsi ini. Juga dengan adanya berbagai bantuan baik berupa moril, dan material dari berbagai pihak sehingga mempermudah penyelesaian penulis skripsi ini. Yang telah melahirkan, membesar dan mendidik dengan sepenuh hati dari. Doa, restu, nasihat, dan petunjuk dari mereka merupakan dorongan moril yang efektif sehingga penulis bersemangat dan semakin termotivasi dalam penyelesaian penelitian ini. Penulis juga mengucapkan terima kasi kepada Bapak Dr. Jamalauddin Arifin, M. Pd. selaku pembimbing I dan Bapak Hadisaputra, S.Pd, M.Si selaku pembimbing II yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing penulis dalam skripsi ini.

Terima kasih kepada Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Dr. Ir. H. Abd. Rakhim Nanda, S.T.,M.T.,IPU. yang telah memberikan fasilitas perkuliahan

di Universitas Muhammadiyah Makassar. Terima kasih kepada Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar Bapak Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D. Serta para wakil Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Ketua program Studi Pendidikan Sosiologi bapak Dr. Jamaluddin Arifin, M. Pd, dan sekretaris program studi pendidikan sosiologi beserta seluruh stafnya. Terima kasih penulis ucapkan juga kepada kedua orang tua yang mencurahkan kasih sayang dan cintanya yang telah membesarkan, mendidik dan memberikan dukungan. Ayahanda Yahyi dan Ibu Haerani, serta penulis ucapkan terima kasih kepada saudara/saudari yang selalu menemani dalam senang maupun susah, serta selalu menyemangati apapun yang terjadi dan memberikan dukungan moril maupun material yang tak henti-hentinya diberikan kepada penulis yang telah membantu selama penulis menyusun skripsi. Tak lupa pula, penulis mengucapkan terima kasih kepada Para sahabat dan teman-teman dari berbagai pihak yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu yang telah membantu penulis dengan ikhlas dalam hal yang berhubungan dengan penyelesaian studi penulis. Dengan segala kerendahan hati, penulis senantiasa mengharapkan kritikan dan saran dari berbagai pihak, selama saran dan kritikan tersebut sifatnya membangun karena penulis yakin bahwa suatu persoalan tidak akan berarti sama sekali tanpa adanya kritikan. Mudah-mudahan dapat memberikan manfaat bagi pembaca, terutama bagi diri pribadi penulis. Amiin.

Makassar, 16 Juni 2025

Penulis

DAFTAR ISI

| | |
|--|-----------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| PERSEMBAHAN | ii |
| MOTTO | v |
| ABSTRAK | vi |
| KATA PENGANTAR | vii |
| DAFTAR ISI..... | ix |
| DAFTAR TABEL | xi |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| A. Latar Belakang | 1 |
| B. Rumusan Masalah | 7 |
| C. Tujuan Penelitian | 7 |
| D. Manfaat Penelitian | 8 |
| E. Definisi Istilah..... | 9 |
| BAB II KAJIAN PUSTAKA | 10 |
| A. Kajian Konsep | 10 |
| B. Teori Perilaku Sosial Max Weber..... | 26 |
| C. Penelitian Relevan | 27 |
| D. Kerangka pikir | 34 |
| BAB III METODE PENELITIAN..... | 36 |
| A. Jenis Dan Pendekatan Penelitian | 36 |
| B. Lokasi Dan Waktu Penelitian | 37 |
| C. Instrumen Pengumpulan Data | 37 |
| D. Jenis Dan Sumber Data..... | 38 |
| E. Teknik Pengumpulan Data | 39 |
| F. Uji Keabsahan Data | 41 |
| G. Teknik Analisis Data | 42 |
| H. Etika Penelitian..... | 43 |
| BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN..... | 44 |
| A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian | 44 |
| B. Hasil Penelitian | 49 |
| C. Pembahasan Hasil Penelitian..... | 57 |

| | |
|--------------------------------|-----------|
| BAB V PENUTUP | 62 |
| A. Kesimpulan | 62 |
| B. Saran | 63 |
| DAFTAR PUSTAKA | 65 |
| LAMPIRAN-LAMPIRAN | 67 |



DAFTAR TABEL

| Tabel | Halaman |
|---|----------------|
| Tabel 1.1 Jumlah informan judi online | 39 |
| Tabel 1.2 jumlah penduduk di desa kosali kabupaten kolaka utara..... | 45 |
| Tabel 1.3 Data fenomena permainan judi online..... | 49 |



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi saat ini mengalami kemajuan yang sangat pesat, dengan kemajuan teknologi telah memudahkan masyarakat untuk melakukan komunikasi antara satu sama lain. Berbagai informasi dan peristiwa yang terjadi dengan cepat diketahui oleh masyarakat di tempat lain. Pada awalnya masyarakat hanya mendapatkan kabar maupun berita dari media cetak seperti koran dan majalah, kini telah berubah dengan berkembangnya media elektronik, tidak dapat dipungkiri dengan adanya kemajuan dari teknologi akan lebih mempermudah masyarakat untuk melakukan segala aktivitasnya. Dengan adanya teknologi saat ini, jarak yang memisahkan satu individu dengan individu lainnya bisa disampaikan, jika sebelumnya berkomunikasi dapat dilakukan melalui surat dan telepon, kini dapat memanfaatkan teknologi melalui video call yang memiliki fungsi sebagai sarana untuk berkomunikasi antara dua individu atau lebih.

Perkembangan teknologi khususnya pada internet memiliki fungsi sebagai sarana untuk bertukar informasi, pendidikan, hiburan dan mempengaruhi kehidupan masyarakat dengan perkembangan teknologi akan berdampak atau bisa mempengaruhi para pengguna. Dampak positif dari perkembangan teknologi yaitu dengan memudahkan aktivitas yang akan dilakukan misalnya dalam bidang pendidikan sebagai sarana untuk menambah bacaan dalam ilmu pengetahuan atau referensi dan juga dapat di gunakan sebagai sarana untuk mencari informasi. Perkembangan teknologi pada internet juga memberikan dampak negatif terutama tindak kejahatan dalam dunia maya yang dilakukan melalui internet dan komputer.

Kejahatan dunia maya yang melibatkan pengguna teknologi yang tidak terbatas, berdasarkan tingkat keamanan dan mengacu pada tindakan ilegal yang dilakukan melalui komputer maupun hanphone yang terkoneksi pada jaringan internet yang bertujuan untuk mendapatkan keuntungan dan menimbulkan kerugian bagi pihak lain. Salah satu bentuk kejahatan dunia maya yaitu penjudian online. Penjudian online digolongkan sebagai kejahatan dunia maya karena menggunakan gadget dan jaringan internet sebagai sarana untuk melakukan kegiatan perjudian.

Perjudian merupakan salah satu bentuk penyakit masyarakat dan masuk dalam kualifikasi kejahatan. Maraknya perjudian akan merusak sistem sosial masyarakat itu sendiri. Perjudian pada kahikatnya adalah perbuatan melawan norma, moral, kesusilaan. Judi merupakan salah satu penyakit yang dalam sejarah dari generasi ke generasi tidak mudah untuk diberantas. Penyakit masyarakat dalam konteks ini yaitu segenap tingkah laku manusia yang dianggap tidak sesuai dengan norma yang ada di dalam masyarakat.

Sebagai pengguna internet, penulis menemukan adanya fenomena bahwa internet tidak hanya digunakan sebagai media untuk memfasilitasi aktivitas manusia yang akan memudahkan kegiatan mereka, akan tetapi banyak pihak yang menggunakan internet untuk perilaku judi, seperti yang kita ketahui yang ada didalam masyarakat berupa judi online.

Dalam penggunaan internet telah banyak dimanfaatkan oleh pihak yang tidak bertanggungjawab untuk permainan judi online. Dimana pada awalnya hanya mencoba-coba dan memperoleh kemenangan akan memacu hasrat atau keinginan untuk mengulanginya dengan taruhan yang lebih besar dan lebih besar lagi dengan pemikiran semakin banyak uang yang dipertaruhkan maka kemenangan akan

memperoleh hasil yang lebih banyak, yang dimana awal mulanya hanya melihat temannya bermain kemudian tergiur untuk mencoba dengan modal awal 100 ribu naik ke modal 3 juta atau temanya menawarkan dengan iming-iming modal sedikit dengan untung yang berlipat ganda sehingga pelaku tersebut tertarik menaruh modal dengan mencoba 1x permainan tanpa sengaja slotnya naik sekian juta dan pada akhirnya kemudian dia mencoba terus menerus sampai kecanduan.

Perjudian adalah pertaruhan yang disengaja dan mempertaruhkan sesuatu nilai atau sesuatu yang dianggap berharga seperti uang, dengan menyadari bahwa ada resiko didalamnya, serta harapan tertentu didalam perjudian yang bersifat belum atau tidak pasti. Kaitidakpastian dengan hasil tersebut akan menimbulkan angan-angan dari pemain yang tidak sesuai dengan kenyataan dan akan menimbulkan ketegangan yang berbeda pada setiap permainan.

Prakoso (2015) mengemukakan bahwa perkembangan informasi teknologi dan komunikasi saat ini berdampak terhadap model permainan judi sampai dengan cara pembayarannya. Permainan judi yang lampau mengharuskan permainan bertatap muka langsung atau dapat dikatakan menggunakan sarana nyata dan pembayaran menggunakan uang tunai secara langsung. Namun saat ini dunia maya yakni memanfaatkan jaringan internet sehingga permainan judi dilakukan secara online yang tidak mengharuskan para pemainnya bertemu secara langsung

Kemajuan teknologi saat ini mempengaruhi model permainan judi hingga metode pembayaran. Permainan judi online di masa lalu contohnya permainan domino di mana pemain bertemu langsung atau menggunakan uang asli untuk metode pembayarannya. Namun saat ini, permainan judi sudah memanfaatkan kemajuan teknologi internet, lebih tepatnya menggunakan jaringan web atau aplikasi yang

menyediakan konten perjudian seperti game slot online sehingga para pemain judi online tidak harus bertatap muka secara langsung. Dalam permainan *judi online*, tidak selamanya mengandalkan keberuntungan akan tetapi harus bisa menggunakan taktik/trik dan mampu menjalankan strategi di setiap permainan judi online.

Pembayaran atau transaksi didalam perjudian online dapat dilakukan secara online dan orang-orang yang memenangkan permainan di dalam judi online juga mendapatkan uang secara online atau uang elektronik contohnya di transfer melalui *m-banking* atau *e-wallet*. Untuk permainan judi online atau sejenis slot online ini merupakan permainan yang cukup simple dan tidak ribet ditambah lagi karena dengan modal yang kecil bisa mendapatkan keuntungan yang sangat besar(jackpot).

Permainan yang bergantung pada suatu keberuntungan cukup membuat sebagian orang tertarik dan ikut terlibat didalamnya. Dengan kemajuan teknologi, perjudian saat ini tidak harus di lakukan dengan cara sembunyi-sembunyi hanya dengan model terkoneksi ke jaringan internet sudah bisa melangsungkan aktivitas perjudian. Penyediaan layanan judi online telah memberikan kemudahan bagi pelaku untuk melakukan kegiatan judi.

Perjudian *slot online* merupakan salah satu bentuk perilaku penyimpangan sosial yang ada di tengah-tengah masyarakat dan perilaku judi akan membentuk kepribadian seseorang menjadi pemalas. Perilaku judi online yang ada di kalangan pemuda merupakan penyimpangan perilaku dengan keikutsertaan dalam permainan judi slot online, keikutsertaan mereka dalam perjudian slot online tentunya terdapat sesuatu yang membuat mereka menjadi tertarik, meskipun tidak terdapat sebuah kepastian di dalam perjudian mereka merasa lebih menguntungkan apabila melakukannya dengan angan-angan bisa mendapatkan keuntungan dari taruhan di

dalam perjudian slot online untuk memenuhi kebutuhan maupun keuangan yang bersifat secara instan.

Adapun contoh kasus yang di lampirkan dari salah satu warga di desa kosali yang melakukan tindakan penggadaian barang yang bukan miliknya dan mengambil pinjaman kepada banyak orang tetapi tidak membayarnya yang membuat keluarga risih dan terbebani dengan kelakuannya. Dari keterangan keluarga dia melakukan tindakan penggadaian dan mengambil pinjaman yang banyak karna ingin mendapatkan modal untuk memenuhi keinginanya untuk bermainan judi online.

Keadaan ekonomi keluarga semakin tidak stabil dan bisa berubah secara drastis. Karna jika pelaku tidak memiliki uang lagi untuk bermain judi maka ia akan berusaha untuk mendapatkan uang agar dapat bermain judi kembali, seperti menjual barang berharga, menjual harta benda yang dimiliknya, berhutang sana sini dan bahkan menggadaikan barang-barang berharga. Habisnya uang menjadi dampak negatif yang terjadi akibat bermian judi online tersebut. Uang menjadi hal yang pokok dalam permianan judi, karena berjudi bertaruh dengan uang jika mereka kalah dalam bertaruh tentunya uang yang mereka pasang akan hilang. Hal ini bisa mnegakibatakan berbagai masalah sosial seperti tindak kriminal dan lain sebagainya.

Judi online memiliki potensi untuk menganggu stabilitas keuangan keluarga karena bisa menyebabkan kecanduan, seperti hutang dan kehilangan sumber penghasilan. Sehingga perlu diperhatikan, bahwa judi online dapat memiliki dampak negatif pada perekonomian keluarga.

Ketika seseorang melakukan perilaku judi online tentu saja memberikan dampak terhadap dirinya sendiri. Selain itu, perilaku judi juga akan memberikan dampak seperti terganggunya hubungan dengan orang disekitarnya.

Dengan terlibatnya tentu memiliki dampak terhadap individu seseorang itu sendiri di karenakan ikut serta dalam perjudian, dan tingkat emosional tinggi. Selain berdampak pada inividu.

Kebiasaan berjudi online yang berlabih bisa mempengaruhi perilaku seseorang dan mereka mungkin menjadi gelisah, atau mudah tersinggung. Selain itu, mereka mungkin berbohong kepada orang-orang terdekat tentang sejauh mana mereka terlibat dalam kegiatan berjudi. Seseorang yang sering berjudi mungkin cenderung mengabaikan kesehatan fisik dan mental mereka. Mereka mungkin mengabaikan pola makan yang sehat, kurang tidur, atau kurang berolahraga karena terlalu fokus pada aktivitas berjudi online. Selain itu, mereka juga mengalami stres, kecemasan, atau depresi sebagai akibat dari kebiasaan yang tidak sehat.

Masyarakat yang sering melakukan aktivitas judi disebabkan oleh lingkungan tempat mereka bekerja maupun pergaulan dengan teman-temannya. Masyarakat yang menjadi praktis judi online menjadikan perjudian sebagai cara instan untuk mendapatkan uang, namun hal itu semakin merusak ekonomi dirinya. Kurangnya pemahaman pada sebagian masyarakat tentang haramnya perjudian online berdampak buruk terhadap ekonomi keluarga. Oleh sebab itu dampak perjudian online terhadap ekonomi, sangat merusak dan menyebabkan pelakunya hingga terlilit hutang.

Oleh karena itu lingkungan keluarga memiliki peran yang sangat penting dalam upaya mengembangkan peran anak. Perawatan orang tua yang penuh kasih sayang dan pendidikan tentang nilai-nilai kehidupan baik agama, maupun sosial budaya yang diberikannya merupakan faktor yang menguntungkan untuk mempersiapkan anak menjadi pribadi dan anggota masyarakat yang sehat. Hal itu

berarti, sikap dan perlakuan orang tua terhadap anak memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap kepribadian dan perkembangan anak.

Berdasarkan pernyataan diatas, maka penulis memberikan asumsi bahwa fenomena judi online yang ada di kalangan pemuda pedesaan perlu penanganan yang serius karena hal ini merupakan hal yang sangat penting demi masa depan pemuda agar menjadi lebih baik, perilaku menyimpang yang terjadi hanya akan membawa banyak dampak buruk jika tidak di tangani karena akan semakin banyak masalah yang timbul dari adanya judi online di kalangan pemuda.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana dampak judi online terhadap kondisi ekonomi, sosial, dan psikologis pemuda di desa kosali?
2. Bagaimana strategi pemerintah desa dan tokoh masyarakat dalam menangani fenomena judi online di desa kosali?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang akan dicapai peneliti dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui dampak judi online terhadap kondisi ekonomi, sosial, dan psikologis pemuda di desa kosali.
2. Untuk mengetahui strategi pemerintah desa dan tokoh masyarakat dalam menangani fenomena judi online di desa kosali.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi seluruh pihak baik dalam bidang akademik maupun praktis. Kegunaan tersebut dirincikan sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk semua orang sebagai tambahan pengetahuan untuk mengetahui penyebab dan dampak judi online di kalangan masyarakat dan hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan yang positif dalam upaya menanggulangi judi online di kalangan masyarakat.

2. Secara Praktis

Hasil penelitian ini sebagai bahan informasi bahwa judi online memiliki dampak yang buruk. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan masukan dan dapat digunakan untuk mengetahui bahaya judi online di kalangan masyarakat, sehingga judi online tersebut dapat ditinggalkan dan dapat menambah informasi mengenai penyebab dan akibat judi online di kalangan masyarakat.

- a. Bagi pelaku. Pemahaman yang lebih baik tentang kesadaran hukum, pelaku dapat lebih memahami konsekuensi hukum dari perjudian online dan mungkin lebih cenderung untuk menghindari perilaku tersebut.
- b. Bagi orang tua. Hasil penelitian yang didapatkan diharapkan bisa membantu orang tua untuk lebih memahami tantangan dan risiko yang dihadapi oleh pelaku dalam konteks perjudian online. Dengan demikian, mereka dapat berperan lebih aktif dalam memberikan dukungan dan pengarahan kepada pelaku untuk mencegah keterlibatan dalam aktivitas perjudian yang berisiko.

E. Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalah pahaman saat menafsirkan hasil penelitian, istilah-istilah berikut harus didefinisikan :

1. Kesadaran hukum

Kesadaran hukum adalah kesadaran individu atau masyarakat tentang pentingnya menghormati dan mematuhi hukum dalam kehidupan sehari-hari.

Kesadaran hukum meliputi pemahaman tentang hak dan kewajiban hukum, serta kesediaan untuk menghormati dan mematuhi hukum.

2. Lingkungan sosial

Lingkungan sosial adalah pengaturan di mana orang atau kelompok secara teratur berinteraksi satu sama lain. Lingkungan sosial terdiri dari hubungan sosial yang terjalin antar individu atau kelompok, serta norma, nilai, dan kepercayaan yang berlaku di dalam lingkungan tersebut.

3. Judi online

Judi online adalah aktivitas perjudian yang dilakukan melalui internet menggunakan perangkat komputer atau ponsel. Pada judi online pemain dapat memasang taruhan pada berbagai jenis permainan seperti slot, higgs domino, dan lain-lain.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Konsep

1. Konsep Judi Online

a. Definisi Judi Online

Menurut Wahib dan Labib (2005) perjudian online adalah suatu kegiatan sosial yang melibatkan sejumlah uang (sesuatu yang berharga) dimana pemenang memperolah uang dari yang kalah. Resiko yang diambil bergantung pada kejadian-kejadian dimasa mendatang dengan hasil yang tidak di ketahui dan hanya di tentukan oleh hal-hal yang bersifat kebetulan.

Judi online adalah satu jenis permainan judi online yang sangat populer di kalangan pemuda. Judi online adalah judi yang menggunakan mesin slot sebagai alat permainan. Pemain dapat memasang taruhan dengan mengatur mesin slot untuk memenangkan hadiah. Pada dasarnya judi online sama dengan perjudian lain yang dimana ada unsur menang kalah dan adanya suatu yang dipertaruhkan guna mendapatkan hal yang lebih besar. Namun yang membedakan antara perjudian lain dengan judi online merupakan tempat dan sarana yang digunakan. Perjudian online ini menggunakan jaringan internet, sehingga perilaku judi online ini dapat melakukan dimanapun dan kapanpun. Menurut Kartini Kartono, perjudian adalah pertaruhan dengan sengaja yaitu dengan mempertaruhkan satu nilai atau sesuatu yang dianggap bernilai dengan menyadari adanya resiko dan harapan-harapan tertentu pada peristiwa-peristiwa , permainan bertanding, perlombaan dan kejadian-kejadian yang tidak atau belum pasti berhasil.

Seiring dengan kemajuan zaman, perjudian semakin berkembang dan semakin mudah untuk dimainkan. Kemajuan dibidang teknologi informasi dan komunikasi membuat semakin banyak cara untuk bermian judi, salah atunya perjudian online. Judi online adalah permainan yang dilakukan menggunakan uang sebagai taruhan dengan ketentuan permainan serta jumlah taruhan yang ditentukan oleh pelaku perjudian online serta menggunakan media elektronik seperti hanphone, laptop, dan perangkat lainnya dengan akses internet sebagai perantara.

Menurut Romli (2017:92) perjudian online adalah permainan judi yang melalui media elektronik dengan akses internet sebagai perantara seperti situs atau website yang menjadi tempat penyelenggaran perjudian online yang tersebar di dunia maya, dan cara mengaksesnya sangat mudah sehingga dapat memudahkan orang-orang untuk melakukan perbuatan judi online.

Perjudian adalah permainan di mana pemain bertaruh untuk memilih satu pilihan di antara beberapa pilihan di mana hanya satu pilihan saja yang benar dan menjadi pemenang. Pemain yang kalah taruhan akan memberikan taruhannya kepada si pemenang. Peraturan dan jumlah taruhan ditentukan sebelum bertanding dimulai. Menurut kamus besar bahasa indonesia , judi adalah permainan dengan memakai uang atau barang berharga sebagai taruhan (seperti main dadu, kartu).

Judi online merupakan sejenis dadu, di mana awalnya hanya mencoba-coba dan memperoleh kemenangan akan memacu hasrat atau keinginan untuk mengulanginya dengan taruhan yang lebih besar dan lebih besar lagi dengan pemikiran semakin banyak uang yang di pertaruhkan maka kemenanganpun akan memperoleh hasil yang lebih banyak. Judi online itu sendiri dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja.

Perjudian adalah salah satu bentuk pertaruhan dengan uang yang kemudian pemenangnya akan mendapatkan semua uang taruhan tersebut. Judi online dapat membuat orang kecanduan karena hasilnya yang menggirkan dapat membuat mereka ketagihan untuk mencobanya secara terus menerus. Banyak orang yang awalnya terlibat dalam permainan judi online hanya untuk mencoba-coba dan memperoleh kemenangan yang kemudian membuat mereka kecanduan untuk mencobanya dengan bahan yang lebih besar karena semakin besar jumlah taruhannya maka semakin besar pula keuntungan yang akan mereka peroleh.

Saat ini banyak orang tergiur mengikuti permianan judi online karena adanya akses internet yang memudahkan mereka dan adanya anggapan bahwa judi online lebih aman dimainkan karena para pemain tidak harus saling bertemu dan dapat menggunakan nama samaran, sehingga identitas mereka tidak dapat diketahui. Judi online menjadi suatu kebiasaan yang buruk dikalangan masyarakat yang dapat mempengaruhi generasi selanjutnya sehingga menjadi suatu kebiasaan.

Kebiasaan berjudi online dapat bervariasi bagi setiap individu. Namun, ada beberapa kebiasaan umum yang sering terkait dengan bermain judi online. Seseorang yang terbiasa bermain judi online mungkin menghasilkan banyak waktu di depan komputer atau perangkat lainnya untuk bermian game judi online dan mereka cenderung mengabaikan tanggung jawab sehari-hari seperti pekerjaan, atau tugas rumah tangga.

Menurut Onno W.P (2019), mengemukakan bahwa judi online atau judi yang melalui internet yang biasa terjadi karna adanya pemasangan taruhan pada kegiatan slot online atau olahraga di dunai online. Semua rangkain dilakukan melalui internet baik dari pemasangan taruhan, permainan dan pengumpulan uangpun melalui

internet. Pada saat melakukan perjudian online, pelaku judi online melakukan deposit uang muka sebelum memulai permainnya. Hal ini berarti pelaku melakukan transfer uang kepada admin website sebagai deposit awal. Setelah deposit awal sudah diterima admin, maka pelaku akan mendapatkan koin untuk melakukan permainan judi online. Jika menang, maka hasil uang akan yang didapatkan akan dikirimkan melalui transfer bank, sedangkan jika kalah maka tidak mendapatkan uang dan koin akan berkurang. Akan tetapi dalam permainan judi online, pelaku akan diminta melakukan registrasi atau pendaftaran terlebih dahulu sebelum melakukan permianan. Setelah melakukan registrasi, admin dari website akan mengasihkan user id dan password pribadi melalui email, whatsapp, nomor hp kemudian admin akan menjelaskan cara dan prosedur permainannya.

b. Macam-macam judi online

Perjudian online yang tersedia di jaringan internet sangatlah banyak dan beragam jenisnya, dengan hal ini pelaku judi online dapat bebas memilih sesuai keinginan dan keahliannya. Perjudian online ini sangat digemari oleh orang dewasa, karena bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja, perjudian online ini sangat mudah di akses karena banyak situs-situs yang ada di dalam internet.

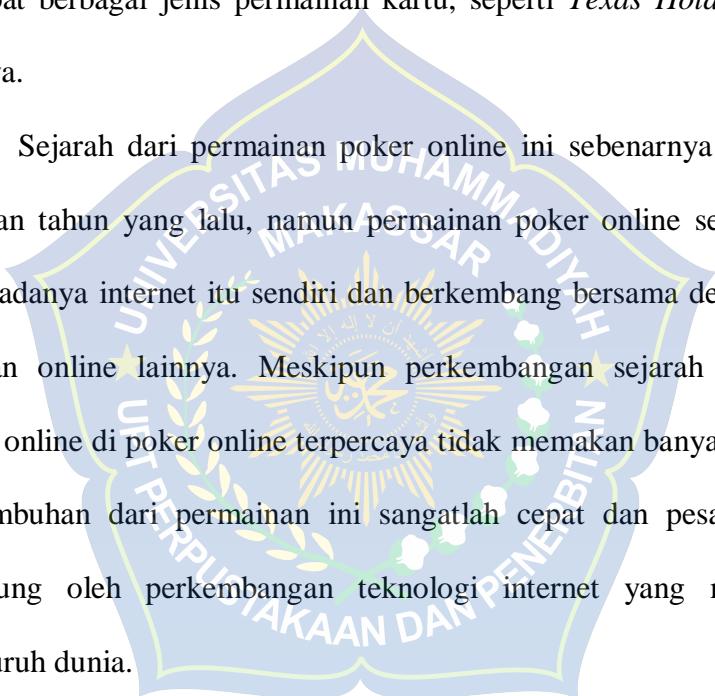
Menurut Hardiansyah (2016) berbagai macam perjudian secara online dapat kita temukan di internet, tinggal bagaimana kita memilih judi seperti apa yang kita mau. Adapun jenis judi yang sering dimainkan secara online yaitu :

1. Poker online

Poker online merupakan suatu permainan judi yang menggunakan kartu remi sebagai media bermain atau seperti aplikasi game digital yang bisa dimainkan dengan akun pribadi di website judi poker online yang

menyediakan layanan judi dengan uang yang ditransfer ke rekening tertentu dan didpositkan guna menambah chip disebuah akun pribadi tersebut.

Akun pribadi di situs web judi poker online yang menawarkan layanan judi dapat digunakan untuk bermain poker online, yang menggunakan kartu remi dalam permainan media atau aplikasi game digital adalah perjudian. Uang dapat ditansfer ke akun tertentu dan disimpan untuk menambah chip ke akun pribadi. Poker online ini merupakan permainan kartu, yang didalamnya terdapat berbagai jenis permainan kartu, seperti *Texas Hold em*, *Gapple* dan lainnya.

The logo of Universitas Muhammadiyah Malang is a shield-shaped emblem. It features a central five-pointed star with a crescent and a sword. The star is surrounded by a wreath of palm and olive branches. The words "UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH" are written in a circular path around the top of the shield, and "PENGETAHUAN DAN PENERBITAN" are written along the bottom. The entire emblem is rendered in blue and yellow.

Sejarah dari permainan poker online ini sebenarnya telah ada sejak puluhan tahun yang lalu, namun permainan poker online sendiri sudah ada sejak adanya internet itu sendiri dan berkembang bersama dengan permainan taruhan online lainnya. Meskipun perkembangan sejarah dari permainan poker online di poker online terpercaya tidak memakan banyak waktu namun, pertumbuhan dari permainan ini sangatlah cepat dan pesat. Hal ini juga didukung oleh perkembangan teknologi internet yang menyebar cepat keseluruh dunia.

Sejarah dari permainan poker online ini berawal dari tahun 1998 di mana ada wbsite *casino online* permainan poker pertama yang ada di dunia yaitu planet poker. Para pemain judi bisa mendapatkan banyak uang dari permainan yang dilakukannya. Selain mendapatkan banyak keuntungan para pemain judi juga bisa mendapatkan kesenangan dari permainan yang dilakukannya.



2. Higgs Domino

Higgs Domino adalah permainan domino online yang dapat dimainkan pada perangkat seluler atau komputer. Permainan ini mirip dengan permainan domino tradisional, namun dengan beberapa variasi. Dalam Higgs domino permainan dapat memilih untuk bermain dengan hingga empat pemain dan juga dapat memilih untuk bermain dengan yang berbeda. Higgs domino adalah sebuah permainan kartu yang sangat populer di Indonesia. Permainan ini mirip dengan domino, tetapi dengan beberapa perbedaan dalam aturan dan cara bermainnya.



3. Slot Zeus

Slot Zeus adalah permainan mesin slot online yang didasarkan pada mitologi Yunani kuno dan dewa Zeus. Permainan ini dirancang oleh

perusahaan pengembang perangkat lunak online yang bernama *Skywind Group*.

Slot Zeus memiliki tiga gulungan dan tiga baris, dengan total 25 garis pembayaran. Simbol pada golongan termasuk dewa-dewa Yunani seperti *Zeus, Padasion, dan Hernes* serta simbol-simbol klasik dari permainan kartu.

Permainan ini memiliki beberapa fitur bonus yang menarik, termasuk simbol liar, putaran gratis, dan fitur “*pick Me*” dimana pemain dapat memilih simbol untuk mengungkapkan hadiah besar. Ada juga fitur “*Double Up*” ini membeberi pemain opsi untuk menggandakan kemenangan mereka dengan menempatkan mereka dalam risiko.

Slot Zeus adalah permainan yang populer di kalangan penggemar mesin slot online dan dapat dimainkan di berbagai situs *kasino online*. Meskipun permainan ini didasarkan pada mitologi Yunani kuno.



4. Judi online togel

Togel adalah sebuah permainan judi yang menebak angka yang akan keluar di putaran angka. Kata togel sendiri berasal dari singakatan toto gelap yang berarti judi tebak angka rahasia. Rahasia yang dimaksud karena

permainan togel ini sangat dilarang oleh pemerintah makanya harus dirahasiakan supaya tidak ketahuan.

Sebelum melakukan pendaftaran member togel online dengan menggunakan uang asli, pastikan perjudi sudah menemukan bandar agen judi togel terpercaya untuk digunakan sebagai tempat daftar dan bermain permainannya. Dengan menemukan agen togel tempat judi online terpercaya, apa lagi saat memilih bermain pakai uang asli maka akan nyaman saat bermain.

c. Dampak judi online

Permainan judi online merupakan salah satu perilaku menyimpang yang terdapat di tengah masyarakat, karena kebanyakan masyarakat menganggap bahwa permainan judi merupakan sesuatu yang dipandang kurang baik dan tidak sesuai dengan norma. Bagi masyarakat yang melakukan kegiatan bermian judi online. Maka mereka akan mersakan dampak yang ditimbulkan antara lain :

1. Dampak *Positif*

Beberapa pemain merasakan efek positif sebagai akibat dari keuntungan yang bisa didapat dari berpartisipasi dalam permainan judi online, baik dari segi potensi keuntungan maupun dari rasa persahabatan yang mereka anggap semakin kuat.

2. Dampak *Negatif*

Efek buruk ini dapat diamati dari beberapa sudut, termasuk dampak pada kepribadian pemain, dampak pada ekonomi atau uang, dampak pada kesehatan. Dampak buruk lainnya adalah keretakan dalam pernikahan. Judi

online menjadi salah satu penyebab utama penceraian atau keretakan rumah tangga. Ketergantungan pada judi online membuat pelaku sering kali mengabaikan tanggung jawab keluarga, termasuk anak-anak. Sugitanata (2024) mencatat bahwa anak-anak yang orang tuanya terlibat dalam judi online sering kali terlantar secara emosional dan fisik. Orang tua yang kecanduan judi tidak hanya kehilangan waktu berharga bersama anak-anak mereka tetapi juga gagal memberikan perhatian yang memadai terhadap kebutuhan anak.

Menurut Wibowo (2013), dampak yang muncul dan disadari oleh para pelaku judi online ini, antara lain mereka menjadi ketagihan dan ingin terus bermain judi online. Selain itu, ada yang merasa bahwa judi online yang mengacu pada pertandingan hingga pagi hari, maka bagi mereka hal tersebut menganggu aktifitas bekerja mereka. Ketika kalah juga menjadi dampak yang secara langsung dirasakan oleh para pemain judi online.

Permianan judi online merupakan salah satu perilaku menyimpang yang terdapat di tengah masyarakat, karena kebanyakan masyarakat menganggap bahwa permainan judi online merupakan sesuatu yang di pandang kurang baik dan tidak sesuai dengan norma. Bagi masyarakat yang melakukan kegiatan bermaian judi online, maka mereka akan merasakan berbagai dampak yang ditimbulkan.

Perjudian online tentunya membuat dampak bagi seseorang yang memainkannya. Menurut Saputra & Syani (2018). Dampak yang diakibatkan oleh seseorang yang melakukan judi online terbagi menjadi dua. Yang pertama terhadap dampak sosial dan yang kedua dampak terhadap ekonomi :

1. Dampak sosial

Secara sosial judi online mengakibatkan terjadinya pergeseran aktivitas sosial. Waktu yang biasanya digunakan untuk saling berkontak sosial dan berinteraksi sosial secara langsung terasa semakin berkurang. Para pelaku judi online banyak mengabiskan waktu di platform judi online tersebut. Ada rasa ketidakpedulian terhadap lingkungan sosial karena intensitas beraktivitas di fitur-fitur online semakin tinggi. Sikap lain muncul adalah sikap acuh, tidak peduli terhadap teman sesama sehingga tak jarang tidak mengetahui keadaan tetangga yang sakit ataupun membutuhkan pertolongan, karena mereka yang telah kecanduan judi online sibuk dengan permainan tersebut (Rafiq dan Rasyid, 2023). Sebagaimana yang telah dikatakan informan SH mengatakan, “*jujur saya jadi tertutup. Dulu saya sering nongkrong bareng teman atau keluarga, tetapi pas main judi saya malah jarang keluar kamar*”. Dari hasil penelitian, terlihat bahwa judi online memiliki dampak yang sangat signifikan dalam berbagai aspek kehidupan individu. Dampak sosial yang terlihat, seperti isolasi sosial menunjukkan bahwa judi online tidak hanya mempengaruhi individu akan tetapi juga hubungan mereka dengan orang lain.

Dampak sosial akibat melakukan perjudian online yakni dapat menyebabkan kehidupan pelaku atau pemain dikucilkan oleh lingkungan sekitar mereka. Karena pada dasarnya masyarakat menganggap perbuatan perjudian adalah perilaku menyimpang, dimana perilaku perjudian ini kian sering merugikan masyarakat sekitar, serta dapat merusak tatanan hidup dalam keluarganya, membuat pelaku menjadi pemalas. Selain dikucilkan, perjudian ini dapat meningkatkan tindakan keriminalitas seperti pelaku melakukan

tindak pengadaian yang bukan miliknya dan lain sebagainya. Hal ini tentunya dapat menganggu kenyamanan dan kemanan lingkungan yang ada disekitar.

Meskipun mayoritas orang menganggap bahwa bermian judi online itu sangat buruk, bertentangan dengan prinsip agama, dan sangat merugikan, namun masih banyak oramg yang melakukannya karena menganggap akan mendapatkan keutungan lebih. Dampak dari mereka yang terlibat dalam perjudian online sangat besar berpengaruh signifikan terhadap nilai-nilai sosial.

Dampak sosial berasal dari masyarakat di mana seseorang tinggal, dan itu terkait dengan langsung dengan lingkungan di mana seseorang tinggal. Dampak sosial juga dapat dijadikan standar untuk menentukan cocok atau tidaknya sikap seseorang. Manusia adalah makhluk sosial yang saling berhubungan dan bergantung satu sama lain (Sahputra 2022 :148).

a. Lingkungan Sosial

Manusia sebagai individu maupun sebagai kelompok yang dikelilingi oleh manusia membentuk lingkungan sosial. Berdasarkan pandangan para ahli di atas, jelalah bahwa lingkungan sosial merupakan tempat terjadinya interaksi yang membentuk seseorang dan berdampak pada tingkah lakunya. Bergantung pada terkhususnya lingkungan sosial tempat tinggal seseorang, pengaruh lingkungan sosial dapat berdampak positif dan buruk (Pitoewas 2018:10).

Lingkungan sosial ini menciptakan strukur sosial yang sangat mempenagruhi kepribadian seseorang. Lingkungan sosial merupakan

salah satu faktor yang dapat mempengaruhi bagaimana individu atau kelompok berperilaku dan bertindak. Konteks sosial merupakan salah satu faktor yang dapat berdampak pada kapasitas seseorang untuk melakukan tindakan inividu.

b. Lingkungan Masyarakat

Dampak sosial judi online di lingkungan masyarakat sangat merugikan, meliputi kerusakan hubungan keluarga dan pertemanan, isolasi sosial, penurunan kinerja di tempat kerja, serta masalah moral dan keagamaan karena melalaikan ibadah dan nilai-nilai sosial. Judi online juga bisa memicu kejahatan seperti pencurian dan penipuan untuk memenuhi kebutuhan finansialnya, seperti mengancam moral bangsa secara keseluruhan.

Lingkungan masyarakat bagi seorang anak yang ingin mendapatkan pendidikan, termasuk pendidikan keterampilan pemecahan masalah, perilaku, dan moral setelah lingkungan keluarga. Dampak sosial judi online di lingkungan masyarakat sangat merugikan

c. Lingkungan Kerja

Dampak sosial judi online di lingkungan kerja sangat merusak, menyebabkan penurunan produktivitas dan kinerja karena konsentrasi terganggu. Munculnya perilaku iritabel, dan penggunaan finansial kantor untuk berjudi. Hal ini juga dapat merusak kepercayaan dan hubungan antar rekan kerja, serta meningkatkan potensi terjadinya konflik dan isolasi sosial di lingkungan tersebut.

Segala sesuatu yang ada di sekitar lingkungan kerja yang mungkin berdampak pada cara mereka melakukan tugasnya, seperti kebersihan, hubungan antara anggota staf dan manajer, tingkat kebisingan, dan faktor lainnya, yang dianggap sebagai bagian dari lingkungan tempat kerja. Tempat kerja memainkan peran yang sangat penting, terutama dalam menentukan sikap kerja (Ihsan 2016 : 4).

2. Dampak ekonomi

Menurut Rafiq dan Rasyid (2023) judi merupakan kegiatan yang beriorientasi pada pertarungan yang sifatnya nasib-nasiban, bukan sebuah usaha atau kerja keras, harapan untuk mendapatkan keuntungan yang besar akan membuat para pelakunya akan terus merasa penasaran hingga candu untuk memenangkan pada setiap permainan judi tersebut padahal kenyataannya hal itu hanyalah untung-untungan dan tanpa di sadari banyak menguras dana sehingga banyak yang pada akhirnya menjual harta keluarga demi memenuhi hasratnya untuk menjadi pemenang di setiap permainan.

Dari sisi ekonomi yang sangat membahayakan yaitu menghancurkan keuangan individu dan dapat merusak ekonomi keluarga. Judi online sebuah perbuatan yang dilakukan seseorang atau individu untuk menambah pendapatan ekonomi akan tetapi dengan judi online pulalah dapat mengakibatkan dampak pada lingkungan sekitar. Salah satunya efek negatif dari judi online adalah merosotnya keadaan keuangan seseorang. Meskipun mereka mungkin menghasilkan keuntungan yang besar pada awalnya, akan tetapi kebanyakan orang yang terjebak dalam perjudian online akan menghabiskan banyak uang dalam waktu yang singkat. Sehingga

menimbulkan masalah baru dalam lingkungan ekonomi seseorang. Pada tingkatt individu kerugian finansial akibat judi online sering kali sangat besar, yang mengakibatkan hutang, kebangkrutan, dan penurunan kualitas hidup banyak pemain judi online yang terjebak dalam lingkaran karena mencoba menutupi kerugian dengan berjudi terus menerus. Melemahnya keuangan pada individu dikarenakan habisnya uang merupakan salah satu dampak buruk yang di peroleh dari permainan judi online ini. Uang merupakan hal pokok yang digunakan dalam judi online, karena mereka bertaruh dengan uang. Jika nantinya mereka kalah maka uang yang mereka pasang akan hangus dan apabila terus-menerus terjadi hal seperti ini maka akan mengakibatkan uang mereka habis begitu saja untuk hal yang tidak bermanfaat. Meskipun permainan judi online tersebut jelas merugikan terutama terhadap ekonomi, tetapi banyak orang yang masih melakukan permainan judi online tersebut. Hal ini terjadi karena seakan permainan tersebut memiliki daya tarik akan tantangan serta harapan-harapan kemenangan dengan jumlah yang besar.

Perjudian tentunya akan membawa dampak terhadap perekonomian pelaku. Sistem dari judi online adalah menang kalah, yang di mana tidak selalu pemain akan menang terus, bahkan kalah kapanpun. Hal ini membuat perekonomian tidak stabil dan bahkan bisa berubah drastis yang hidup dari awal cukup menjadi tidak cukup karena kalah bermain dalam judi. Dampak judi online terhadap kondisi ekonomi dapat sangat signifikan dan beragam. Seperti dampak pada keuangan pribadi contohnya kerugian finansial, hutang, dan keterlambatan pembayaran.

3. Dampak psikologis

Perjudian online memiliki dampak negatif yang signifikan pada kondisi psikologis, yang memicu berbagai gangguan mental seperti kecemasan, depresi, stres, gangguan kepribadian dan bahkan dapat menyebabkan gangguan yang lebih serius atau pikiran untuk bunuh diri. Dengan pemahaman yang lebih baik tentang dampak psikologis judi online dan upaya pencegahan yang tepat, kita dapat membantu individu yang terdampak dan mengurangi risiko kecanduan judi online. Oleh karena itu, perlu kita ketahui dampak kecanduan judi online pada kesehatan mental seseorang di antaranya :

a. Depresi

Seseorang yang kecanduan berjudi online akan menghabiskan banyak uangnya sehingga mereka akan berambisi untuk terus menang. Jika kalah, yang terjadi adalah depresi karena tidak mempunyai uang untuk lanjut bermain. Setelah kehilangan banyak uang atau mungkin berutang, orang tersebut dapat mengalami gangguan emosional dan fisik yang parah.

b. Kecemasan yang berlebihan

Ketika perjudi memiliki utang, mereka tidak mampu untuk mengendalikan diri untuk tidak berjudi. Dampaknya mereka akan mengalami kecemasan yang berlebihan karena memikirkan banyak hal mulai dari hutang sampai kepada cara agar menang di setiap permainannya.

c. Renggangnya hubungan dengan lingkungan sekitar

kecanduan berjudi online dapat membuat perjudi kehilangan minat menjaga hubungan pribadi dengan orang-orang yang ada di sekitarnya.

Perjudi akan sibuk dengan perjudian saja dan mengasingkan diri dari orang lain. Hal ini menciptakan hubungan yang tegang dan perasaan terpisah dari orang lain. Selain itu, hal ini dapat menyebabkan perasaan malu dan bersalah meminjam uang dari orang lain dan tidak dapat mengembalikannya.

d. Upaya penanggulangan judi online

Adapun upaya-upaya pencegah yang dapat dilakukan dalam penanggulangan judi online adalah dengan cara :

a. Upaya pemerintah

Pemerintah dapat memblokir situs judi online agar tidak dapat diakses kesitus judi online untuk mencegah masyarakat mengaksesnya. Pemerintah dapat meningkatkan kesadaran melalui kampanye edukasi, dan menindak pelaku, serta memperkuat jaringan pengaman sosial untuk mengurangi faktor ekonomi pemicu kecanduan.

b. Upaya masyarakat

Pengawasan dan pengendalian masyarakat dapat melakukan pengawasan dan pengendalian terhadap anggota keluarga atau teman yang terlibat dalam judi online. Untuk mengawasi perjudian di masyarakat diperlukan kombinasi upaya dan individu, keluarga, dan pemerintah. Individu perlu menyadari masalahnya, mencari dukungan profesional hobi sehat, sementara keluarga memberikan dukungan emosional dan membatasi akses finansial.

B. Teori Perilaku Sosial Max Weber

Kebutuhan yang semakin meningkat menjadi alasan utama untuk memenuhi kebutuhan hidup sehari hari, dengan perkembangan teknologi yang semakin berkembang juga turut mendukung dari aktifitas judi online pada masyarakat .internet dan individu, merupakan hal yang berhubungan erat keduanya saling bergantung satu sama lain, dimana internet diciptakan sebagai media informasi, hiburan dan bisnis. Selain teori perilaku sosial Max Weber merupakan salah satu pakar terkemuka dalam ilmu sosiologi. Max Weber mendefinisikan sosiologi sebagai studi tentang tindakan sosial antar hubungan sosial. Tindakan sosial yang dimaksud Max Weber adalah tindakan oleh individu yang dilakukan sepanjang mempunyai makna atau arti subjektif bagi diri sendiri dan diarahkan pada tindakan orang lain. Oleh karena itu, tindakan individu yang diarahkan pada kepada benda mati atau objek fisik tanpa ada kaitan dengan tindakan orang lain tidak bisa dikategorikan sebagai tindakan sosial.

Perilaku sosial merupakan yang alami atau natural dan timbul secara spontan dalam interaksi. Sementara itu, perilaku sosial menyatakan bahwa perilaku sosial adalah perilaku yang dapat diamati dan dicerminkan dari lingkungan. Dari definisi ini dapat disimpulkan bahwa perilaku sosial merupakan suatu hubungan timbal balik antara dua individu atau lebih akibat adanya stimulas atau pengaruh dari lingkungan untuk bertingkah laku seseuai dengan harapan lingkungan.

Perjudian juga dapat dikaitkan dengan bantuk perilaku sosial yaitu semakin sering tindakan ini memperoleh ganjaran maka akan sering pula untuk dilakukan. Perjudian akan sering diulangi bila pelaku mendapatkan keuntungan secara terus-menerus tiap berjudi. Melakukan perjudian dapat menciptakan perasaan yang tegang

sekaligus menyenangkan bila menunggu hasilnya muncul dan akan terus diulangi karena dapat menciptakan perasaan yang demikian.

C. Penelitian Relevan

Terkait dengan judul ini, ada beberapa penelitian yang telah dilakukan dan berkaitan dengan penelitian yang penulis lakukan di antaranya sebagai berikut:

Susanti, Rina (2021) dengan judul “Judi online dan kontrol sosial masyarakat pedesaan”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak dan kontrol masyarakat terhadap judi Live Ding Dong dengan menggunakan teori Hirschi, dan menggunakan metode penelitian kualitatif melalui teknik pengumpulan data observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan dampak yang ditimbulkan dari aktivitas judi online Live Ding Dong yaitu perselisihan dalam rumah tangga, perselisihan antar warga, dan keresahan orang tua yang khawatir anaknya melakukan judi serupa. Penelitian ini disimpulkan bahwa penyebab lemahnya kontrol sosial yakni disebabkan masih adanya hubungan kekerabatan antara pemain atau pelaku judi dengan masyarakat setempat sehingga ketika ada pelaporan keluarga akan menanggung malu dan sanksi sosial. Oleh karena itu, diperlukan penyadaran, penindakan dan pembinaan dari tokoh masyarakat.

Bagaskara, S. (2025). Dengan judul “fenomena perempuan pelaku perjudian online (studi kabupaten kediri)”. Penelitian ini menganalisis fenomenologi perempuan pelaku perjudian online di kabupaten kediri dengan menggunakan metode pendekatan kualitatif menggunakan teori fenomenologi Alfred Schuts. Penelitian ini bertujuan mengidentifikasi karakteristik sosial ekonomi, motif keterlibatan, dan dampak perjudian online pada perempuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perempuan dari berbagai latar belakang, termasuk ibu rumah tangga dan pekerja informal, terlibat

dalam perjudian online karena faktor ekonomi, tekanan sosial, dan akses teknologi yang mudah.

Al Goni, H.S., Wati, L., & Mirza, M. (2024). Dengan judul “Fenomena perubahan perilaku menyimpang pada pemainan judi slot online di kota tangerang”. Penyimpanan sosial merupakan konsep masalah sosial berkaitan dengan pelanggaran norma, artinya sesuatu yang dianggap sebagai masalah sosial karena menyangkut hubungan manusia dengan nilai-nilai dan merupakan gangguan terhadap tujuan kehidupan masyarakat. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori interaksionalisme simbolis dengan pengembangan teori Behavior. Paradigma yang digunakan dalam penelitian ini adalah paradigma konstruktivisme dengan metode penelitian kualitatif. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan fenomenologi.

Sahputa, Dika, et al. (2022). Dengan judul “Dampak judi online terhadap kalangan remaja (studi kasus tebing tinggi)”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui latar belakang maraknya judi online di tengah masyarakat terlebih pada kalangan remaja. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif deskriptif fenomenologi, dengan melakukan teknik wawancara. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa judi online sangat banyak menimbulkan dampak negatif, diantaranya adalah dampak sosial yaitu malas bergaul dan dampak material yaitu jika mengalami kekalahan maka uang mereka akan habis.

Rizzaldi, M. R., & Mustofa, R. H. (2024). Dengan judul “ Dampak sosial keterlibatan anak usia sekolah dalam judi online (Studi kasus desa blagung kecamatan simo kabupaten bayolali)”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis dampak sosial dari keterlibatan judi online pada anak-anak usia sekolah

di desa blagung. Metode penelitian yang di gunakan adalah metode penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui wawancara dan observasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa anak usia sekolah menggunakan berbagai sumber dana untuk berjudi seperti uang saku, pinjaman teman, bahkan menggadaikan barang pribadi.

Fauzia, A. N., Salman, I. M., Nugraha, M. R., & Parhan, M. (2024). Dengan judul “Peran ekonomi islam dalam mengatasi judi online di kalangan mahasiswa”. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisi faktor-faktor yang mempengaruhi keterlibatan mahasiswa dalam judi online dan mengevaluasi efektivitas pendekatan ekonomi islam sebagai solusi. Metode penelitian yang di gunakan dalam penelitian ini adalah survei kuantitatif yang melibatkan mahasiswa. Data yang di perolah di analisis menggunakan analisi statistik deskriptif dan kualitativaif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemahaman yang rendah tentang nilai-nilai ekonomi islam dan kurangnya alternatif kegiatan produktif menjadi faktor utama keterlibatan mahasiswa dalam judi online. Penelitian ini disimpulkan bahwa integrasi nilai-nilai islam dalam kurikulum pendidikan dapat memberikan dampak positif dalam menciptakan kesadaran dan perilaku keuangan yang lebih bertanggung jawab di kalangan mahasiswa.

Sayuti, M., Hafni, H., Regi, P., Alfiyah, N., & Mahmud, I. (2024). Dengan judul “Maraknya judi online di kalangan masyarakat di kacematan pemayung”. Maraknya judi online di tengah masyarakat, telah menjadi fenomena sosial yang memprihatinkan. Judi online yang dengan mudah diakses melalui perangkat digital, telah menarik perhatian di berbagai kalangan mulai dari remaja hingga dewasa. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi faktor-faktor penyebab maraknya judi online. Metode penelitian yang di gunakan dalam penelitian ini adalah metode

pendekatan kualitatif dengan teknik penumpulan data melalui wawancara dan observasi.

Asriadi, A. (2021). Dengan judul “Analisis kecanduan judi online (studi kasus pada siswa SMK An Nas Mandai Maros kabupaten maros)”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran perilaku kecanduan judi online pada siswa SMK penerbangan An-Nas Mandai maros. Metode penelitian yang di gunakan dalam penelitian ini pendekatan kualitatif dengan metode case study dan pengumpulan data menggunakan instrumen wawancara dan observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perilaku judi online yang di lakukan oleh As adalah menghabiskan waktu untuk bermain judi online antara 5-6 jam dalam sehari.

M. Ayyubi Rezy (2021). Dengan judul “Persepsi masyarakat terhadap perilaku menyimpang (judi live dindong) di dusun tanjung desa sawah” dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah metode penelitian deskriptif kualitatif. Hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa persepsi masyarakat dusun tanjung desa sawah terhadap perilaku menyimpang judi live dindong adalah persepsi negatif.

Pasha, M.K. (2023). Dengan judul “ Interaksi sosial dan motivasi bermain judi online (studi pada mahasiswa di fakultas ilmu sosial dan ilmu politik universitas lampung)”. Perkembangan teknologi merubah segala aspek dalam kehidupan manusia tak terkecuali judi, kegiatan judi berubah dari konvensional menjadi modern dengan memanfaatkan teknologi dengan munculnya judi online. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses interaksi mahasiswa mengenal judi online serta motivasi mahasiswa dalam bermain judi online. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan metode pengumpulan data melalui wawancara dan observasi. Hasil penelitian

ini menunjukkan bahwa proses interaksi sosial berupa syarat-syarat interaksi, faktor-faktor interaksi dan bentuk interaksi.

Nurhasanah, R. D. (2025). Dengan judul “ Dampak kecanduan judi online terhadap remaja”. Perkembangan teknologi digital telah menciptakan peluang baru bagi remaja untuk terlibat dalam aktivitas perjudian daring. Perjudian daring yang sebelumnya terbatas pada kasino fisik, kini dapat diakses dengan mudah melalui perangkat digital seperti telepon pintar dan komputer. Meskipun menawarkan hiburan, perjudian dari berpotensi menimbulkan dampak negatif terutama bagi remaja. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak kecanduan perjudian daring terhadap perilaku akademis remaja. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan studi kasus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kecanduan perjudian daring berdampak negatif bagi kesehatan mental, hubungan sosial, dan prestasi semangat belajar, dan sering membolos

Agista, D., Juwandana, R., & Husna, S.M. (2024). Dengan judul “ Dampak negatif dan tipu daya game judi online di kalangan remaja”. Saat ini dari sekian banyaknya negara di belahan dunia, indonesia menepati urutan pertama sebagai negara yang rata-rata penduduknya bermain judi online mulia dari usia 15-29 tahun adalah golongan terbanyak yang terlibat dalam judi online. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui atau untuk meningkatkan kesadaran masyarakat tentang betapa lumrahnya perjudian dikalangan masyarakat. Metode penelitian ini menggunakan metode kualitatif, dengan melakukan wawancara. Hasil penelitian ini menemukan bahwa hampir setiap pemain judi mengalami masalah kesehatan mental membuat mereka gampang terekan stres, depresi, kecemasan, dan gangguan tidur hal ini terjadi karena orang yang kecanduan bermain judi seringkali menghabiskan lebih dari apa yang

mampu mereka dapat atau terkadang mereka mengalami masalah keuangan yang serius.

Aprliyani, R. (2024). Dengan judul “Meningkatkan literasi digital melalui sosialisasi bahaya pinjaman online ilegal dan judi online di desa boto kabupaten wonogiri”. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran warga desa boto tentang resiko perjudian online dan penjudian online ilegal dalam menciptakan lingkungan masyarakat yang sehat dapat menjadi solusi untuk menjaga kesejahteraan hidup era digital. Penelitian ini menggunakan metode penyeluhan atau workshop sebagai bentuk intervensi edukatif dalam kegiatan sosialisasi bahaya pinjaman online ilegal dan judi online.

Abdullah, M. I., & Sukmawati, I. (2024). Dengan judul “Analisis dampak judi online pada mahasiswa universitas negeri padang”. Penelitian ini dilatar belakangi oleh meraknya fenomena judi online yang telah berkembang pesat seiring dengan kemajuan teknologi digital. Sehingga aksesnya mudah dan fitur yang menarik menjadikan judi online semakin diminati oleh berbagai kalangan masyarakat, kemudian akses ini juga menimbulkan berbagai dampak negatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana dampak judi online di kalangan mahasiswa. Jenis penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan metode pendekatan fenomenologi dengan menggambarkan kejadian yang terjadi di lapangan sesuai data dan informasi yang diperoleh, teknik pengumpulan data melakukan dengan wawancara dan studi dokumentasi. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa mahasiswa yang terjerat dalam kecanduan judi online mengalami dampak yang cukup serius.

Pebrianty, L. (2024). Dengan judul “Tindakan sosial dalam judi online di kalangan remaja kota tangerang selatan”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan tindakan sosial yang memotivasi remaja kota tangerang selatan melakukan judi online. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif dengan pemilihan informan menggunakan teknik snowball sampling. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik wawancara dan dokumentasi sebagai data primer. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori tindakan sosial dari Max Weber dengan menggunakan empat tipe tindakan sosial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tindakan sosial yang memotivasi remaja melakukan judi online diantaranya adalah keuntungan yang akan didapatkan, adanya sensasi menyenangkan dan keseruan bersama teman ketika bermain judi online.

Wibowo, R.F. (2025). Dengan judul “ Analisis kasus penceraian akibat pengaruh judi online dalam keharmonisan rumah tangga (studi kasus di desa kradina kecamatan dolopo kebupaten madiun)”. Fenomena ini menunjukkan bahwa judi online tidak hanya berdampak pada aspek ekonomi, tetapi juga memicu konflik emosional, psikologis, hingga retaknya hubungan suami istri. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana dampak judi online terhadap keharmonisan dalam rumah tangga di desa kradina dan adanya teori yang digunakan perspektif teori kontrol sosial. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini metode deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menemukan bahwa dampak judi online terhadap keharmonisan rumah tangga di desa kradina.

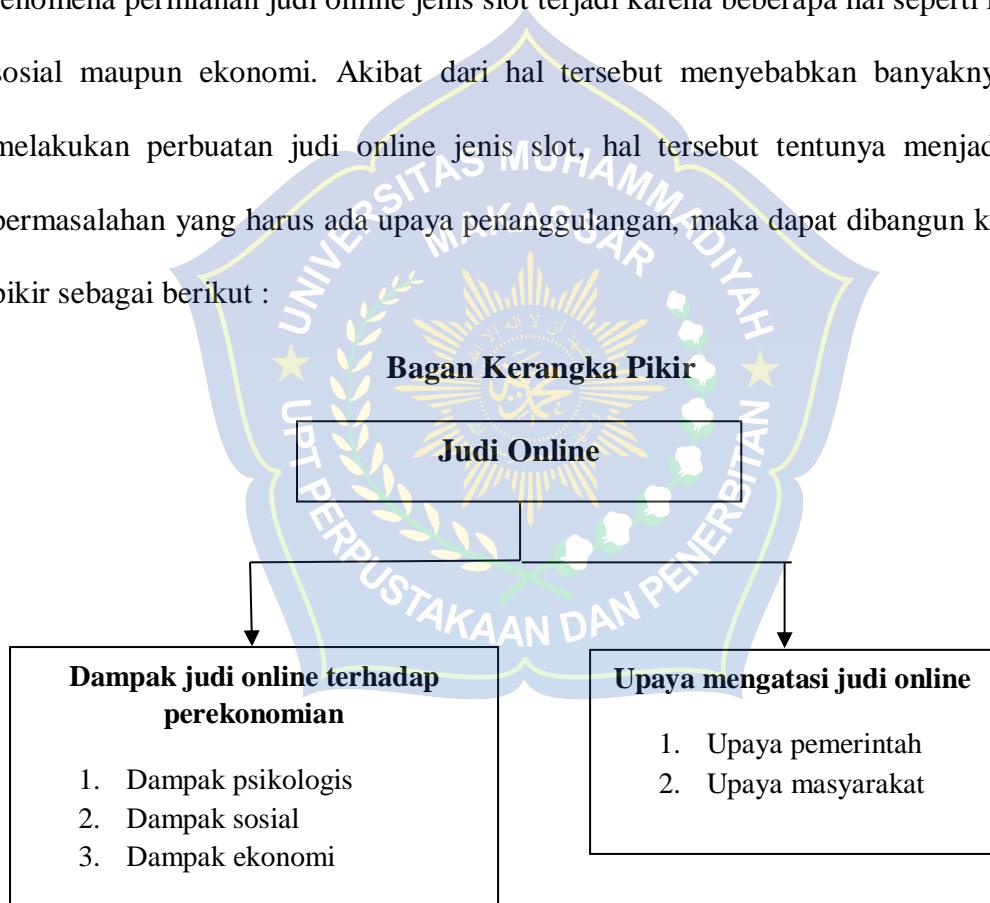
D. Kerangka Pikir

Kerangka pikir tersebut dapat di jelaskan sebagai berikut bahwasanya fenomena judi online di kalangan pemuda pedesaan yang dimana perjudian adalah pertaruhan dengan sengaja yaitu mempertaruhkan suatu nilai atau sesuatu yang dianggap bernilain, dengan menyadari adanya resiko dan harapan tertentu pada peristiwa-peristiwa permianan, perlombaan dan kejadian-kejadian yang tidak atau belum tentu hasilnya dengan mempertaruhkan uang atau benda berharga. Mengharapkan keuntungan atau harapan untuk menang kalah ialah yang merupakan daya tarik nagi setiap perjudian.

Menurut teori perilaku sosial jika lingkungan tersebut telah ada pelaku perjudian dan perjudian itu terjadi maka cenderung untuk masyarakat ikut berjudi dengan cara ikut dipengaruhi, sedangkan menurut teori probabilitas (peluang) jika dengan berjudi untuk mendapatkan hasil atau keuntungan maka masyarakat akan berkeinginan melakukan judi tersebut.

Dalam sistem hukum indonesia, perjudian online adalah jenis kejahatan dunia maya yang relatif baru. Judi online adalah komponen penting dari kejahatan transnasional yang menggunakan internet sebagai alat untuk melakukan kejahatannya. Permianan judi online memiliki karakter tambahan selain dari karakter internet itu sendiri sehingga menjadi kejengkelan dari kejahatan judi tradisional. Permianan judi online juga merupakan salah satu jenis strategi permainan tidak jujur yang berusaha memanfaatkan pelanggannya untuk memaksimalkan keuntungan (Setiawan 2016 :193).

Berdasarkan perkembangan konsep dan kajian konsep yang telah dikembangkan dalam bab ini dapat diketahui bahwa kerangka pikir dalam penelitian ini dimulai dari suatu permasalahan yang ditemukan oleh penulis terhadap objek penelitian. Berdasarkan hasil pengamatan awal penulis melihat pemuda di daerah kosali kabupaten kolaka utara sedang maraknya dengan fenomena permianan judi online jenis slot hal tersebut menjadi salah satu faktor yang sangat merugikan bagi pelaku maupun keluarga yang bersangkutan maupun teman sekitarnya. Maraknya fenomena permianan judi online jenis slot terjadi karena beberapa hal seperti keadaan sosial maupun ekonomi. Akibat dari hal tersebut menyebabkan banyaknya yang melakukan perbuatan judi online jenis slot, hal tersebut tentunya menjadi suatu permasalahan yang harus ada upaya penanggulangan, maka dapat dibangun kerangka pikir sebagai berikut :



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan pendekatan Penelitian

1. Jenis penelitian

Penelitian ini menggunakan metode dengan jenis penelitian kualitatif.

(Sugiyono 2017:7) metodologi penelitian yang dikenal sebagai analisis kualitatif didasarkan pada postpositivisme. Ketika melakukan penelitian pada kondisi objek yang natural, dimana peneliti berperan sebagai instrumen utama, digunakan triangulasi untuk mengumpulkan data. Analisis data induktif/kualitatif digunakan, dan temuan penelitian kualitatif lebih menekankan pada makna dari pada generalisasi.

Berdasarkan sifatnya, penelitian ini bersifat deskriptif menjelaskan suatu objek penelitian secara rinci melalui referensi kondisi lapangan dan data yang beragam. Untuk melakukan penelitian ini, peneliti harus mampu menilai data yang sudah ada. Setelah pengumpulan data, diharapkan data akan diperiksa, temuan diambil, dan hasil yang mengatasi masalah yang diselidiki akan dihasilkan. Oleh karena itu, untuk mendapatkan gambaran jelas mengenai dampak permianan judi online terhadap kondisi ekonomi, peneliti akan melakukan penelitian secara langsung.

Menurut Satori, penelitian kualitatif merupakan suatu pendekatan penelitian yang mengungkapkan situasi sosial tertentu dengan mendeskripsikan kenyataan secara benar, dibantuk oleh kata-kata berdasarkan teknik

pengumpulan data dan analisi data yang relevan yang diperoleh dari situasi alamiah.

2. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pendekatan fenomenologi. Pendekatan fenomenologi adalah suatu metode penelitian yang berfokus pada pengalaman subjektif individu dan mencoba memahami makna dan esensi dari pengalaman tersebut. Tujuan dari penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi adalah agar dapat menggambarkan secara akurat, sistematis, dan faktual mengenai fakta dari suatu daerah.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Untuk memperoleh data dan informasi yang dibutuhkan dalam rangka pelaksanaan penelitian ini, maka penelitian ini dilakukan di desa kosali kabupaten kolaka utara, yang mana lokasi tersebut peneliti anggap sebagai tempat yang cukup sesuai dengan judul yang peneliti angkat dalam penelitian ini.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan dalam waktu 2 bulan lama (disesuaikan waktu penelitian) yang telah didapatkan data-data yang dibutuhkan di desa kosali kabupaten kolaka utara.

C. Instrument Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa kamera atau *handphone* (dokumentasi). Perekam

suara dan alat tulis menulis (lembar observasi dan wawancara). Untuk memperoleh data dalam penelitian ini, maka digunakanlah instrumen penelitian berupa lembar observasi, panduan wawancara, serta catatan dokumentasi sebagai pendukung penelitian ini.

D. Jenis dan Sumber Data

1. Jenis Data

Jenis data penelitian ini merupakan data yang berbantuk kata-kata atau kalimat yang disebut dengan data kualitatif. Data tersebut berupa transkip wawancara, catatan lapangan, fotografi, dokumen pribadi dan rekaman-remakan lainnya. Digunakan data kualitatif ini bertujuan untuk mendeskripsikan hasil analisis dampak judi online terhadap perekonomian keluarga yang dideskripsikan sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.

2. Sumber Data

Adapun sumber data dalam penelitian ini diambil dari berbagai dokumen yang bersifat primer dan sekunder yang dapat memperkuat hasil penelitian

a. Data primer

Data primer adalah data yang dikumpulkan secara langsung oleh peneliti melalui metode observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data primer umumnya dianggap sebagai data yang lebih akurat dan relevan karena dikumpulkan dengan tujuan penelitian tertentu.

Data primer dikatakan sebagai bahan atau sumber yang menjadi kajian utama yang dijadikan sebagai objek dalam penelitian. Dalam penelitian ini yang menjadi sumber data primer adalah

masyarakat yang bejudi online, keluarga, dan tokoh masyarakat. Data primer ini menjadi suatu bahan pertimbangan untuk mendeskripsikan fenomena judi online dikalangan pemuda tersebut.

Table 1.1 Jumlah informan judi online

| No | Kriteria Informan | Jumlah |
|--------------|--------------------|-----------|
| 1 | Tokoh masyarakat | 1 |
| 2 | Keluarga | 4 |
| 3 | Pelaku judi online | 7 |
| Total | | 12 |

b. Data sekunder

Data sekunder, disisi lain adalah data yang sudah ada dan dikumpulkan oleh pihak lain sebelumnya. Data sekunder dapat diperoleh dari berbagai sumber, seperti publikasi ilmiah, laporan pemerintah, basis data, dan sumber-sumber lain yang tersedia di internet dan perpustakaan. Adapun yang menjadi data sekunder dalam penelitian ini adalah dokumentasi jumlah pelaku pemain permainan judi online.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah proses dengan cara yang digunakan oleh penulis untuk mendapatkan data yang dibutuhkan dalam penelitian. Tujuan dari hal tersebut adalah untuk dapat membantu peneliti memperoleh data-data secara akurat. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu teknik observasi, wawancara dan dokumentasi.

Dalam penelitian ini teknik yang digunakan dalam mengumpulkan data adalah sebagai berikut :

1. Observasi

Observasi merupakan penelitian yang memfokuskan pada peristiwa gejala atau sesuatu lainnya. Observasi tersebut adalah observasi yang telah dirancang secara sistematis tentang apa yang diamati kapan dan dimana tempatnya. Jadi observasi dilakukan apabila peneliti telah tahu dengan pasti tentang variable apa yang akan diamati. Peneliti melakukan pencatatan secara sistematis terhadap gejalah-gejalah yang bisa saja muncul yang berkaitan dengan proses yang terjadi oleh inividu atau pihak-pihak tertentu terhadap judi online di kalangan masyarakat. Pada proses penelitian, peneliti terjun langsung untuk mengamati keadaan yang ada di lapangan.

2. Wawancara

Dalam wawancara, dua orang bertemu untuk membahas topik tertentu sambil bertukar informasi dan ide dalam bantuk tanya jawab. Pendekatan pengumpulan data ini didasarkan pada laporan pribadi, atau paling tidak pada informasi atau pandapat pribadi. Wawancara digunakan untuk memperoleh keterangan lisan pada informan. Menurut Kartini Kartono wawancara adalah suatu percakapan yang diserahkan pada suatu masalah tertentu dan merupakan proses tanya jawab lisan, dimana dua orang atau lebih berhadap-hadapan secara fisik. Hal ini dimaksud agar dapat memperolah data sebanyak mungkin sesuai dengan yang dibutuhkan. Peneliti melakukan wawancara untuk mengumpulkan data melalui instrumen atau pedoman wawancara yang berupa pertanyaan-pertanyaan yang telah disiapkan.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah dokumentasi yang berarti barang-barang tertulis. pengambilan foto dilakukan selama penelitian berlangsung Pengambilan dokumentasi foto dalam penelitian ini, dokumentasi berupa foto yang digunakan sebagai bukti visual kegiatan penelitian selama berlangsung.

Catatan masa lalu dapat ditemukan dalam dokumen. Dokumen dapat ditulis atau direpresentasikan secara virtual, dokumen barbasis visual, termasuk gambar, foto, dan gambar *real-time*. Dalam penelitian kualitatif, studi dokumen merupakan pelengkap penggunaan teknik observasi dan wawancara, temuan penelitian ini akan mengigat jika disertai dengan gambar atau teks akademis. Dalam situasi ini, peneliti dapat mengumpulkan informasi dalam bentuk fot, rekaman, vidio, dan laporan kerja yang berkaitan dengan permainan judi online.

F. Uji Keabsahan Data

Pemeriksaan keabsahan data sangat diperlukan dalam penelitian kualitatif demi kehandalan serta tingkat kepercayaan data yang telah dikumpulkan. Teknik keabsahan data menggunakan triangulasi. Hal ini merupakan salah satu pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain diluar data untuk perluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data.

Melalui teknik pemeriksaan ini, peneliti menggunakan teknik triangulasi sumber, dimana yang telah dikumpulkan dikaitkan dengan teori-teori terkait dengan objek penelitian. Dengan kata lain, mempu menggambarkan tingkat kepercayaan tentang kebenaran proses dan hasil penelitian. Kemudian pemeriksaan melalui sumber dilakukan dengan cara membandingkan hasil pengamatan data wawancara dengan informan.

G. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini, analisis data yang digunakan adalah analisis isi. Analisis isi merupakan penelitian yang dilakukan terhadap infomasi, yang didokumentasikan dalam rekaman, baik dalam gambar, suara maupun tulisan atau memberi gambaran tentang data yang terkumpul.

Menurut Meleong analisis isi merupakan teknik yang digunakan untuk menarik kesimpulan dengan memanfaatkan seperangkat prosedur yang bersifat objektif dan sistematis. Miles dan Huberman menyatakan bahwa aktivitas dalam analisis data dapat dilakukan secara terus menerus sampai data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi, sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun dengan orang lain. Dalam penelitian ini adapun teknik analisis data yang dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Reduksi Data

Untuk mereduksi data pada tahap awal ini, seseorang harus meringkas, memilih bagian yang paling penting, memfokuskan kepada bagian yang paing penting, serta mencari pola dan temannya. Sehingga informasi menjadi lebih sedikit dapat membantu peneliti mendapatkan penjelasan yang lebih teratur dan mempermudah mereka untuk menghimpun data lebih banyak serta menentukannya bila diperlukan. Hal ini mengacu pada penentuan fokus masalah dalam penelitian ini. Dalam penelitian ini peneliti melakukan reduksi data dengan merangkum data-data yang di kumpulkan di lapangan, memilih hal-hal pokok, mengkategorisasikan data penting ataupun tidak penting, memfokuskan pada data yang dapat menjawab permasalahan tentang analisis permainan judi online yang ada dikalangan masyarakat. .

2. Penyajian Data

Setelah data reduksi, maka langkah selanjutnya adalah menyajikan data dalam bentuk narasi. Pada penyajian data dijelaskan menggunakan deskripsi singakt, bagan, dan kaitannya antar kategori. Setelah deskripsi hasil observasi dibuat, kemudian ditampilkan hasilnya sehingga data tersebut bisa dilihat keseluruhan, sehingga memudahkan pengambilan kesimpulan yang benar dan akurat. Hasil analisis data dalam penelitian ini, akan disajikan dalam bentuk uraian singkat. Peneliti akan mendeskripsikan atau menarasikan hasil wawancara dan observasi dari subjek penelitian.

3. Penarikan kesimpulan

Kesimpulan atau koneksi data. Tahap terakhir yang dilakukan yaitu menarik kesimpulan dan verifikasi yang telah dilalui pada tahap pertama dan kedua. Akan tetapi, kesimpulan masih bersifat sementara karena peneliti harus melakukan verifikasi kembali dengan melihat hasil reduksi dan penyajian data yang telah dilakukan agar kesimpulan yang didapatkan tidak keluar dari penelitian yang dilakukan.

H. Etika Penulis

Ada beberapa poin penting yang harus diperhatikan dalam penelitian yaitu etika baik, buruk benar atau salah dalam kegiatan penelitian yaitu :

1. Meminta persetujuan informan
2. Memberitahu tujuan penelitian kepada informan
3. Menjaga kerahasiaan informan, jika penelitiannya di anggap sensitif maka meminta izin kepada informan jika ingin melakukan wawancara atau mengambil gambar informan.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Geografis

Kondisi mengenai daerah penelitian ini merupakan uraian tentang gambaran umum yang ada pada daerah penelitian. Gambaran peta di desa kosali kabupaten kolaka utara yang terdiri dari 117 rumah terletak dipusat kabupaten kolaka utara dengan jumlah penduduk sebanyak 1.123 jiwa.



2. Keadaan Penduduk

Keadaan penduduk mengenai jumlah penduduk, menurut jenis umur dan jenis kelamin, untuk mengetahui jumlah penduduk dan pertumbuhan penduduk di desa kosali kabupaten kolaka utara pada tahun 2023-2024 di sajikan dalam table berikut :

Table 1.2 jumlah penduduk di desa kosali kabupaten kolaka utara

| No | Jenis Kelamin | Tahun | |
|--------------|-------------------------|-------|--------------|
| | | 2023 | 2024 |
| 1 | Laki-laki dan Perempuan | 1.095 | 1.123 |
| Total | | | 2.218 |

3. Kodisi Pendidikan

a. Pendidikan

Tingkat pendidikan merupakan suatu indikator sosial yang menunjukkan kualitas hidup dari suatu masyarakat, serta merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan masyarakat. Semakin tinggi pendidikan dalam suatu masyarakat dapat dikatakan bahwa kualitas hidup dari masyarakat itupun semakin baik, dibandingkan dengan kelompok masyarakat yang tingkat pendidikannya masih rendah. Dengan berbekal pada pengetahuan dan pendidikan yang memadai, diharapkan potensi-potensi yang ada di desa dapat digali dan dikembangkan guna mewujudkan kesejahteraan bagi masyarakat khususnya di daerah pedesaan. Untuk mengetahui tingkat pendidikan penduduk di daerah penelitian dapat dilihat antara lain :

1. Kondisi pendidikan di SD Negeri 1 Pakue, yang terletak di Desa Kosali, Kecamatan Pakue, Kabupaten Kolaka Utara Sulawesi Tenggara, dinilai sangat baik dengan akreditasi A, menurut sekolah SD Negeri 1 Pakue merupakan sekolah dasar negeri yang telah diakui kualitasnya. Kualitas SD Negeri 1 Pakue memiliki akreditasi A,. SD Negeri 1 Pakue memiliki 19 buah ruang kelas

yang dimana kondisi baik 10 kelas, kondisi rusak ringan 1 kelas, kondisi rusak sedang 3, kondisi rusak berat 5 kelas, 2 perpustakaan dan 1 lab. Sekolah tersebut telah memenuhi standar kualitas pendidikan yang ditetapkan dimana lokasi sekolah ini terletak di Jalan pendidikan Desa Kosali, Kecamatan Pakue, Kabupaten Kolaka Utara.

2. SMAN 1 Pakue, Kabupaten Kolaka Utara, adalah sebuah institusi pendidikan sekolah menengah atas negerti yang alamnya di Jalan Poros lapai-olo'oloh, kabupaten kolaka utara. Kualitas SMAN 1 Pakue memiliki akreditasi A tahun 2017.

b. Sosial ekonomi

Sosial ekonomi masyarakat di desa kosali secara umum tergolong baik, meskipun masih ada beberapa tantangan yang perlu diatasi. Masyarakat umumnya memiliki sumber pendapatan yang beragam, termasuk pekerjaan pokok dan sampingan seperti tukang bangunan, pedagang sembako, dan nelayan. Selain itu, sebagian besar rumah tangga memiliki lahan pertanian. Secara keseluruhan kondisi sosial ekonomi di desa kosali menunjukkan potensi yang baik, namun perlu adanya pembinaan terhadap masyarakat agar dapat terus berkembang dan manjaga kabaerlanjuta. Beberapa poin mengani kondisi sosial ekonomi di desa kosali

1. Pendapatan

Masyarakat di desa kosali memiliki berbagai sumber pendapatan yang menunjukkan ketahanan ekonomi yang relatif baik

2. Lahan pertanian

Rata-rata kepala keluarga memiliki lahan pertanian, namun kepemilikan sertifikat lahan masih menjadi tantangan.

c. Agama

Kondisi agama di desa kosali kabupaten kolaka utara, menunjukkan keberagaman agama namun dominan adalah islam dan kristen, dan terdapat pengelompokan pemukiman umat kristen, terutama di beberapa dusun tertentu.

4. Sarana dan prasarana komunikasi/ kondisi internet dan pemanfaat hanphone

Sarana dan prasarana komunikasi di desa kosali, kabupaten kolaka utara, menunjukkan perkembangan positif dengan adanya beberapa inisiatif pemerintah untuk meningkatkan akses internet dan teknologi, beberapa informasi dan kondisi internet dan pemanfaatan hp di desa kosali antaranya :

a. Sarana dan prasarana komunikasi

1. Pojok baca digital. Pemerintah kolaka utara telah meresmikan pojok baca digital di taman budaya kolaka utara, yang dilengkapi dengan laptop dan tablet untuk akses internet

b. kondisi internet dan pemanfaatan hp

1. kondisi internet

- layanan internet desa memiliki kecepatan akses hingga 1,5 mbps 4downlink dan 0,5 mbps uplink

2. Pemanfaatan hp

a. Penggunaan hp

Masyarakat desa kosali dan sekitarnya menggunakan hp untuk berbagai keperluan, seperti komunikasi, akses internet dan hiburan

b. Akses informasi

Hp digunakan untuk mengakses informasi tentang pertanian, kesehatan. Pendidikan, dan lain-lain.

c. Komunikasi

Hp digunakan untuk berkomunikasi dengan keluarga, teman, dan kerabat.

5. Gambaran fenomena judi online

Peneliti melaksanakan observasi terlebih dahulu sebelum melaksanakan penelitian yang akan dilaksanakan di desa kosali kabupaten kolaka utara. Saat seblum penelitian peneliti melakukan pengamatan kepada pemuda yang terdapat ikut serta dalam bermian judi online, berdasarkan pengamatan tersebut didapatkan bahwasanya banyak pemuda yang ikut serta dalam kejadian judi online tersebut, pemuda yang bermian permainan judi online slot ini mereka kedapatan melakukannya di tempat nongkrong ketika berkumpul bersama teman-temannya, serta ketika lagi sendirian. Mereka memainkan judi online ini tanpa adanya rasa takut akan konsekuensi yang akan mereka dapatkan dan banyak dari mereka tidak memperdulikan bahwasanya judi online ini sudah diatur dan dilarang oleh pemerintah.

Table 1.3 Data fenomena permainan judi online

| No | Uraian | Tahun 2022 | Tahun 2023 |
|----|------------------|------------|------------|
| 1 | Judi kartu joker | 10 | |
| 2 | Judi sabung ayam | | 4 |

B. Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini mengacu pada rumusan masalah yang telah diuraikan pada bagian pendahuluan penelitian. Rumusan masalah menjadi rujukan hasil penelitian yang terkait dengan penyebab terjadinya dampak judi online terhadap perekonomian, serta upaya penaggulangan judi online. Dari kedua hasil penelitian tersebut telah dilakukan observasi, wawancara dan dokumentasi yang dilakukan dilokasi penelitian.

Penelitian ini dilakukan selama 2 bulan lamanya setelah dikeluarkan surat izin penelitian oleh kampus Universitas Muhammadiyah Makassar yang ditujukan kepada kepala desa, adapun pendekatan penelitian ini dilakukan dengan pendekatan penelitian kualitatif, pendekatan penelitian bertujuan untuk mendeskripsikan dengan jelas tentang penyebab dampak judi online dan penaggulangan judi online.

Adapun hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi yang telah dikakukan oleh peneliti terkait dengan penyebab terjadinya judi online terhadap masyarakat adalah sebagai berikut :

1. Dampak judi online terhadap perekonomian

Dampak adalah penagruh kuat yang dapat berakibat positif atau negatif. Sedangkan menurut ahli, definisi dampak adalah akibat atau pengaruh yang terjadi (baik itu negatif maupun positif) dari sebuah tindakan yang dilakukan oleh satu atau sek orang yang melakukan kegiatan tertantu. Dalam hal ini pengaruh atau akibat yang dihasilkan dari kata dampak adalah merugikan dan cenderung memperburuk keadaan berdasarkan arti tersebut. Maka yang dimaksud dampak adalah akibat yang ditimbulkan dari perjudian online di desa kosali kabupaten kolaka utara.

Kurangnya pemahaman dari sebagian masyarakat tentang perjudian online yang berdampak buruk terhadap ekonomi keluarga. Berdasarkan hasil observasi penulis bahwa sebagian masyarakat yang berada di desa kosali kabupaten kolaka utara telah melakukan perjudian online, hal tersebut dipicu karena rendahnya partisipasi dari kelurga dan pemerintah setempat sehingga secara tidak langsung berdampak pada pemahaman perekonomian keluarga. Adapun salah satu dampak yang dirasakan oleh keluarga akibat judi online adalah sebagai berikut :

a. Dampak sosial

Judi online merupakan salah satu perilaku menyimpang dimasyarakat sosial khususnya pada pemuda, banyak yang melakukan perjudian online, karena menganggap akan mendapatkan keuntungan yang lebih padahal masyarakat luas menganggap bahwa permainan judi online sangatlah buruk, dan tidak sesuai dengan norma ajaran pada agama, dan sangat merugikan. Dampak bagi seorang yang bermian judi

online sangatlah banyak dan sangat berpengaruh terhadap nilai-nilai sosial, diantaranya yang tadinya sering ikut dalam pelaksanaan menjadi tidak mau lagi karena sudah kecanduan judi online.

Judi online sebuah perbuatan yang dilakukan seseorang untuk menambah pendapatan ekonomi, akan tetapi dengan judi online dapat mengakibatkan dampak dilingkungan masyarakat setempat. Salah satu efek negatif dari bermain judi online adalah merusak hubungan dengan orang-orang terdekat seperti teman dan keluarga. Jika terus menandaskan uang dan waktu untuk bermain judi online, cenderung mengakibatkan hubungan sosial yang ada dimasyarakat mulai kurang stabil karena diakibatkan perkembangan zaman yang begitu cepat dan semua informasi mudah diketahui melalui internet. Sam halnya dengan judi online, perjudian ini sangat berdampak pada lingkungan masyarakat setempat khususnya masyarakat yang ada di desa kosali kabupaten kolaka utara. Sebagaimana yang dilakukan oleh bapak Y selaku masyarakat yang tinggal di desa kosali kabupaten kolaka utara yang mengatakan bahwa :

“perjudian online tidak hanya dilakukan oleh yang sudah berumah tangga akan tetapi remaja mulai ikut gabung, perjudian dilakukan dengan cara nongkrong sampai larut malam, sehingga menyebabkan ketidaknyamanan masyarakat yang lain karena merasa terganggu”.

Wawancara dengan informan, memberikan pemahaman bahwa perbuatan judi online yang dilakukan oleh masyarakat memberikan masalah terhadap

kenyamanan masyarakat yang lainnya dikarenakan mereka melakukan perjudian sampai tengah malam bahkan sampai subuh.

Pengaruh lingkungan sosial salah satu penyebab pelaku tertarik untuk bermian perminan judi online, karena lingkungan sosial seperti teman sebaya yang cenderung mempengaruhi teman-temannya, jika kelompok mereka terlibat dalam perjudian online mereka mungkin merasa tertarik untuk terdorong bermain judi online tersebut. Promosi judi online di media sosial dapat mempengaruhi pemuda bahkan mereka mungkin merasa tertarik untuk mencoba berdasarkan gambaran positif yang terkait aktivitas tersebut.

1. Lingkungan sosial

Lingkungan sosial ini menciptakan struktur sosial yang sangat mempengaruhi kepribadian seseorang. Lingkungan sosial merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi bagaimana individu atau kelompok berperilaku dan bertindak. Hubungan sosial dengan teman dan lingkungan sekitar juga menjadi korban dari perilaku judi online. Menurut Widhiatanti (2024) , pelaku judi online sering kali kehilangan dukungan sosial karena hubungan mereka dengan teman dan keluarga menjadi renggang dan judi online memiliki dampak signifikan terhadap hubungan individu dengan lingkungan sosialnya.

2. Lingkungan masyarakat

Lingkungan masyarakat dapat memainkan peran penting dalam mempengaruhi perilaku judi online seseorang, lingkungan masyarakat bagi seorang anak yang ingin mendapatkan pendidikan,

termasuk pendidikan keterampilan pemecahan masalah, dan moral setelah lingkungan keluarga.

3. Lingkungan kerja

Segala sesuatu yang ada di sekitar lingkungan kerja yang mungkin berdampak pada cara mereka melakukan tugasnya, seperti kebersihan, hubungan antara anggota staf dan manajer, tingkat kebisingan, dan faktor lainnya, yang dianggap sebagai bagian dari lingkungan tempat kerja. Tempat kerja memainkan peran yang sangat penting, terutama dalam menentukan sikap kerja (Ihsan 2016 : 4).

b. Dampak ekonomi

Salah satu resiko yang dialami oleh keluarga adalah merosotnya keadaan ekonomi keluarga. Meskipun mereka menghasilkan keuangan yang besar pada awalnya, akan tetapi kebanyak orang yang terjebak dalam perjudian online akan menghabiskan banyak uang dalam waktu yang singkat. Sehingga dapat menimbulkan masalah baru terkait ekonomi keluarga sebagaimana yang telah di jelaskan oleh informan yang berinisial SH, ia mengatakan bahwa :

“ saya melakukan judi online hanya sekedar mencoba-coba dan pada saat saya ikut mencoba melakukan perjudian saya tertarik karena keuntunganya sangatlah besar. Akan tetapi tanpa saya sadari keuntungan tersebut malah membuat saya semakin penasaran untuk melakukan taruhan, sehingga dengan cara apapun saya lakukan demi mendapatkan keuntungan yang ditawarkan sehingga saya melakukan pinjaman kepada teman demi judi online tanpa sepengetahuan

keluarga dan menyebabkan perekonomian keluarga sekamin buruk dan mulai tidak stabil”.

Hasil wawancara yang telah dilakukan diketahui bahwa judi online memberi efek yang dapat mempenagruhi perekonomian keluarga, meskipun awalnya memberi keuntungan yang sangat besar, akan tetapi dapat menyebabkan pelaku tersebut semakin penasaran sehingga melakukan pinjaman kepada kerabat atau teman dekat yang dapat menyebabkan hutang dan hal tersebut dilakukan tanpa sepenuhnya keluarga.

Berdasarkan temuan di lapangan dampak ekonomi menjadi penyebab pelaku melakukan permainan judi online, karena keperluan yang banyak sehingga mereka mencari solusi untuk mendapatkan uang lebih dengan cara instan tanpa susah payah untuk mengeluarkan keringat. Pelaku yang mengalami kesulitan ekonomi atau tergoda dengan peluang untuk mendapatkan uang dengan cara instan mungkin cenderung mencoba perjudian online sebagai cara untuk memperbaiki situasi keuangan mereka serta pelaku yang dengan kesediaan dana yang tinggi atau akses mudah ke utang dapat cenderung lebih ingin mencoba perjudian online dan bagi pelaku yang mengalami ketidakstabilan ekonomi dalam keluarga pelaku dapat menciptakan kebutuhan mendesak untuk mendapatkan uang tambahan, yang mungkin memotivasi mereka untuk mencoba perjudian online. Dampak ekonomi inilah yang menjadi salah satu penyebab pelaku untuk melakukan perbuatan judi online, dan keinginan lain untuk membeli suatu barang maupun keperluan lain dengan cara mencoba keberuntungan melakukan

permainan judi online untuk menjadi jalan pintas mendapatkan uang yang instan tanpa harus mengeluarkan usaha dengan cara yang lain.

c. Dampak psikologis

Perjudian online memiliki dampak negatif yang signifikan pada kondisi psikologis, yang memicu berbagai gangguan mental seperti kecemasan, depresi, stres, gangguan kepribadian dan bahkan dapat menyebabkan gangguan yang lebih serius atau pikiran untuk bunuh diri. Dengan pemahaman yang lebih baik tentang dampak psikologis judi online dan upaya pencegahan yang tepat, kita dapat membantu individu yang terdampak dan mengurangi risiko kecanduan judi online.

2. Penanggulangan judi online

Upaya yang dilakukan untuk mengatasi penanggulangan judi online sampai sekarang masih kurang dilakukan oleh pemerintah setempat, akan tetapi perjudian online bisa ditangani oleh kesadaran masyarakat akan melakukan perjudian, mengingat dampak yang ditimbulkan dari perjudian online. Perjudian online sebenarnya dapat dihentikan secara bertahap oleh pemerintah setempat dengan cara bekerja sama dengan pihak kepolisian, adapun cara yang dilakukan dalam penanggulangan perjudian online adalah melakukan himbauan atau penyeluhan tentang bahaya judi online.

Kepolisian memiliki beberapa upaya penanggulangan terkait tindak perjudian online. Hal yang dilakukan oleh pihak kepolisian yaitu memberikan himbauan kepada masyarakat mengenai bahaya melakukan perjudian dan pengawasan di dunia maya melakukan media internet. Himbauan yaitu dengan terjun langsung ke masyarakat dengan memberikan peringatan dan

penyuluhan. Penyuluhan dalam hal ini yaitu pihak kepolisian melakukan pendekatan dengan cara memberikan pengertian mengenai perjudian online serta memberi pengetahuan akan baya dan kerugian yang dilakukan oleh pemerintah, secara tidak langsung masyarakat akan berfikir dua kali sebelum melakukan perjudian online.

Hal yang dilakukan oleh pihak kepolisian yaitu memberikan himbauan kepada masyarakat mengenai bahaya melakukan perjudian dan memberi pengawasan di dunia maya melalui media internet. Himbauan ini bertujuan langsung ke masyarakat dengan memberikan peringatan dan penyuluhan. Penyuluhan dalam hal ini yaitu pihak kepolisian melakukan pendekatan dengan cara memberikan pengertian mengenai perjudian online serta memberi pengetahuan akan bahaya dan kerugian yang didapatkan apabila melakukan perjudian online tersebut. Dengan himbauan yang dilakukan oleh pemerintah, secara tidak langsung masyarakat akan berfikir dua kali sebelum melakukan perjudian online. Sebagaimana yang di katakan oleh bapak AH, selaku tokoh masyarakat yang ada di desa kosali kabupaten kolaka utara mengatakan bahwa :

“Dengan adanya penyuluhan tentang bahaya melakukan judi online masyarakat dapat mengetahui lebih paham tentang bahaya atau dampak yang ditimbulkan dari judi online, sehingga masyarakat lebih terbuka wawasannya dibandingkan dengan hanya mengetahui informasi di media sosial”.

Hasil wawancara yang dilakukan diatas dapat dipahami bahwa dengan adanya penyuluhan tentang bahaya perjudian online, masyarakat lebih mengetahui secara langsung tentang dampak yang ditimbulkan dari judi

online, dan juga mengetahui tindak pidana atau sanksi yang diberikan terhadap pelaku judi online, sehingga mereka mempunyai rasa takut untuk tidak melakukan perjudian online.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Judi online adalah sebuah permainan yang dilakukan dengan cara online yang dapat diakses melalui internet dan dimainkan menggunakan komputer maupun handphone. Adapun cara bermiannya yaitu awalnya pemain akan memilih meja taruhannya terlebih dahulu, setelah itu pemain akan masuk kedalam meja taruhan yang telah dipilih, selanjutnya akan muncul berbagai kartu pilihan dan pemain akan memilih kartu yang benar. Jadi apabila pemain memilih kartu yang benar maka ia keluar sebagai pemenang dan sebaliknya bagi pemain yang memilih kartu yang salah maka akan dinyatakan kalah dan harus membayar taruhan sesuai dengan jumlah yang telah disetujui diawal. Perjudian online termasuk dalam salah satu tindakan kejahatan yang dilakukan dengan menggunakan teknologi jaringan komputer atau yang biasa disebut dengan *cyber criem*. Jadi intinya, game judi online merupakan permainan yang dilakukan dengan memilih satu pilihan kartu yang benar dari beberapa pilihan kartu.

Judi online bisa menjadi candu bagi pemainnya, mungkin awalnya mereka hanya ingin mencoba-coba saja tapi ketika memperoleh kemenangan disitulah akan muncul hasrat atau keinginan lagi untuk mengulanginya dan akan mencoba dengan taruhan yang lebih besar dan besar lagi. Dimana mereka akan berpikir semakin banyak uang yang ditaruhkan maka akan semakin banyak pula hasil yang akan diperoleh jika mereka meraih

kemenangan. Judi online dapat dilakukan kapanpun dan dimana saja, biasanya alasan orang melakukan judi online karena ingin mengisi waktu luang. Jadi judi online juga dapat dilakukan oleh siapapun selagi orang tersebut memiliki waktu luang, uang yang cukup untuk bahan taruhan, memiliki komputer atau handphone dan juga koneksi internet sebagai sarana untuk melakukan perjudian online tersebut.

Judi online dapat membut orang kecanduan karena hasilnya yang menggiurkan dapat membuat mereka ketagihan untuk mencobanya secara terus menerus. Banyak orang yang awalnya terlibat dalam permainan judi online hanya mencoba-coba dan memperoleh kemenangan yang kemudian membuat mereka candu untuk terus mencobanya dengan bahan taruhan yang lebih besar, karena semakin besar jumlah taruhannya maka semakin besar keuntungan yang akan di dapatkannya. Tanpa berfikir sebalinya bahwa semakin banyak jumlah taruhannya, maka jika kalah akan semakin besar pula kerugian yang mereka dapatkan. Salah satu penyebab terjadinya judi online adalah lingkungan sosial.

Perjudian online sudah menjadi isu umum di kalangan masyarakat.

Para pemainpun bukan saja berasal dari kalangan orang dewasa saja, tetapi juga remaja. Hal ini tentu sangat menghawatirkan, tidak bisa dibayangkan bagaimana masa depan bangsa ketika pemuda ini terjerumus dalam kejahatan perjudia online. Tentunya fenomena judi online ini terjadi bukan karna hal sengeja, pastinya ada yang mempengaruhi remaja tersebut untuk melakukan kejahatan permainan judi online diantaranya :

1. Dampak judi online terhadap perekonomian keluarga

Dampak sosial adalah pengaruh atau akibat dari suatu kejadian, keadaan, kebijakan sehingga mengakibatkan perubahan baik yang bersifat positif maupun negatif bagi lingkungan sosial seperti perubahan pada pendidikan, proses sosial dan gaya hidup, dapat dikatakan bahwa dampak sosial merupakan suatu kajian yang dilakukan terhadap kondisi sosial masyarakat sebagai akibat dari pelaksanaan suatu kegiatan. Dampak ekonomi adalah pengaruh atau akibat dari suatu kejadian, keadaan, kebijakan sehingga mengakibatkan perubahan baik yang bersifat positif maupun negatif bagi ekonomi.

Dampak yang ditimbulkan dari perjudian online yang dilakukan sebagian masyarakat di desa kosali kabupaten kolaka utara, berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan bahwa dampak memperburuk kondisi finansial ekonomi keluarga dan rusaknya hubungan sosial terhadap lingkungan yang ada disekitar.

Judi online sangat berdampak buruk terhadap perekonomian keluarga sehingga dapat mengakibatkan perselisihan kecil antar keluarga yang diakibatkan judi online. Selain itu, judi online berdampak pada lingkungan sosial dimana judi online yang dilakukan sampai tengah malam menyebabkan masyarakat lain merasakan ketidaknyamanan sehingga menimbulkan konflik yang ada dimasyarakat setempat. Oleh karena itu dampak yang ditimbulkan dari perjudian onlie tidak hanya masalah perekonomian keluarga akan tetapi berdampak dengan hubungan sosial pada masyarakat yang satu dengan masyarakat yan lain. Dimana yang

dulunya saling menyapa ketika bertemu akan tetapi semenjak adanya perjudian online masyarakat sudah mulai tidak saling berkomunikasi.

2. Penanggulangan judi online

Upaya penanggulangan tindak pidana dikenal dengan istilah kebijakan adalah suatu usaha untuk menanggulangi kejahatan melalui penegakan hukum pidana, yang rasional yaitu memenuhi rasa keadilan dan daya guna. Dalam rangka menanggulangi kejahatan terhadap berbagai sarana sebagai reaksi yang dapat diberikan kepada pelaku kejahatan yang bersifat preventif maupun yang bersifat represif, yang dapat diintegrasikan satu dengan yang lainnya.

Penanggulangan judi online pada hakikatnya merupakan bagian integral dari upaya masyarakat dan upaya pemerintah. Penyeluhan atau himbauan tentang bahaya judi online yang dilakukan memberikan pemahaman kepada masyarakat, oleh karena itu dengan penyeluhan yang dilakukan pemerintah dapat mengurangi tingkat perjudian online, dan juga dengan kajian dan penyeluruhan dimasyarakat.

Himbauan terjun langsung ke masyarakat dengan memberikan peringatan dan penyeluhan. Penyuluhan dalam hal ini yaitu pihak kepolisian melakukan pendekatan dengan cara memberikan pengertian mengenai perjudian online serta memberi pengetahuan akan bahaya dan kerugian yang didapatkan apabila melakukan perjudian online tersebut. Kepolisian juga memberikan peringatan dengan menekankan bahwa perjudian maupun perjudian online merupakan tindak pidana dan akan

mendapatkan sanksi pidana bagi yang melukannya yang sebagaimana diatur dalam pasal 303 dan 303bis KUHP.

Penyuluhan atau himbauan tentang bahaya judi online yang dilakukan memberikan pemahaman kepada masyarakat. Oleh karena itu dengan penyuluhan yang dilakukan pemerintah dapat mengurangi tingkat perjudian online dan masyarakat akan senantiasa mulai terbuka dan mampu berfikir tentang bahaya yang ditimbulkan dari perjudian online yang tidak hanya merugikan diri sendiri akan tetapi juga akan merugikan banyak orang. Oleh karena itu dengan melakukan penyuluhan dapat menambah wawasan masyarakat.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan dari hasil penelitian di atas dan setelah peneliti melakukan wawancara, serta pengambilan data dilokasi penelitian mengenai adanya dampak judi online terhadap perekonomian, serta penaggulangan judi online di desa kosali kecamatan pakue, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Dampak judi online, memperburuk secara finansial perekonomian keluarga. Melakukan judi online sangat berdampak buruk terhadap perekonomian keluarga dan juga keharmonisan dalam rumah tangga mulai menurun, sehingga dapat mengakibatkan perselisihan kecil antara suami dan istri. Apabila hal tersebut berlanjut dapat menyebabkan keretakan rumah tangga yang diakibatkan oleh judi online dan merusak hubungan sosial dilingkungan sekitar. Hubungan sosial masyarakat yang satu dengan masyarakat yang lain. Dimana yang dulunya saling menyapa ketika bertemu akan tetapi semenjak adanya perjudian online masyarakat sudah mulai tidak saling berkomunikasi.
2. Penaggulangan judi online, penyuluhan tentang bahaya judi online dengan penyuluhan yang dilakukan oleh pemerintah dapat memblokir situs judi online agar tidak dapat diakses kesitus judi online untuk mencegah masyarakat mengaksesnya dan mengurangi tingkat perjudian online, adapun upaya masyarakat dapat melakukan penagawasan dan pengendalian agar anggota keluarga atau teman yang terlibat dalam judi online. Dengan penyuluhan yang dilakukan pemerintah dapat mengurangi tingkat perjudian

online, karena masyarakat mengetahui secara langsung bahayanya judi online. Adanya kajian atau penyeluhun dimasyarakat, masyarakat akan senantiasa mulai terbuka dan mampu berfikir tentang bahaya yang ditimbulkan dari perjudian online dan tidak hanya merugikan diri sendiri akan tetapi juga merugikan banyak orang. Oleh karena itu, dengan melakukan penyeluhan dan membawa wawasan masyarakat dan memperkuat keimanan.

B. Saran

Setelah kita mengetahui mengenai fenomena judi online di kalangan pemuda pedesaan (Studi patologi sosial di desa kosali kabupaten kolaka utara), maka dapat diajukan sebagai saran sebagai berikut :

1. Pemerintah setempat agar kiranya mampu memberikan suatu kebijakan demi kenyamanan masyarakat serta memberi kesempatan untuk mengembangkan usaha agar tidak lagi melakukan judi online yang dapat mengakibatkan ketidaknyamanan masyarakat lain.
2. Kepada masyarakat, agar lebih bisa memperhatikan para pemuda-pemuda yang berada di lingkungannya, kemudian di harapkan agar dapat menegur atau memberi nasehat kepada pemuda yang melakukan perilaku yang negatif dengan cara tidak menyinggung .
3. Kepada orang tua mempunyai tugas untuk mengawasi dan selalu menasehati anaknya, menguatkan pendirian agar tidak mudah terpengaruh oleh lingkungan di sekitarnya dan terhindar dari hal-hal negatif, selalu memberikan kasih sayang dan perhatian yang lebih pada anaknya.
4. Bagi peneliti sendiri dan calon peneliti selanjutnya diharapkan melakukan penelitian yang lebih mendalam lagi terhadap isu-isu yang timbul di

masyarakat baik itu dari sosialnya, keagamaan, dan lain sebagainya. Supaya dapat menambah wawasan bagi para pembaca mengenai isu yang terjadi dimasyarakat.



DAFTAR PUSTAKA

- Asriadi, A. (2021). Analisis kecanduan judi online (studi kasus pada siswa SMK An Nas Mandai Maros kabupaten maros)
- Agista, D., Juwandana, R., & Husna, S, M. (2024). Dampak negatif dan tipu daya game judi online di kalangan remaja. *Indonesia journal of psychological studies* 21-28
- Aprliyani, R. (2024). Meningkatkan literasi digital melalui osialisasi bahaya pinjaman online ilegal dan judi online di desa boto kabupaten wonogiri. *Jurnal intelek dan cendikiawan nusantara*, 1 (4), 5994-6002.
- Abdullah, M. I., & Sukmawati, I. (2024). Analisis dampak judi online pada mahasiswa universitas negeria padang. *Jurnal pendidikan dan konseling*, 14(2), 159-173
- Al Goni, H.S., Wati, L., & Mirza, M. (2024). Fenomena perubahan perilaku menyimpang pada permainan judi slot online di kota tangerang. *Jurnal ilmiah wahana pendidikan*, 10(5), 424-435
- Bagaskara, S. (2025). Fenomenologi perempuan pelaku perjudian online (studi di kabupaten kediri). *Paradigma*, 14(1), 41-50
- Fauzia, A. N., Salman, I. M., Nugraha, M. R.,& Parhan, M. (2024). Peran ekonomi islam dalam mengatasi judi online di kalangan mahasiswa, 2(3)
- Kartini, Kartono, Patologi Sosial Jilid 1. Jakarta CV Rajawali Press 2015
- M. Ayyubi Rezy, Persepsi Masyarakat Terhadap Perilaku Menyimpang (Judi Live Dindong) di Dusun Tnajung Desa Sawah, JOM FISIP VOL.8 (2021).
- Meleong, metode penelitian kualitatif, (Jakarta : PT. Ramaja Rosdakarya Offset, 2018)

Nurhasanah, R. D. (2025). Dampak kecanduan judi online terhadap remaja. *Jurnal ilmiah penelitian mahasiswa* , 3 (1), 625-632.

Rizzaldi, M. R., &Mustofa, R. H. (2024). Dampak sosial keterlibatan anak usia sekolah dalam judi online (Studi kasus desa blagung kecamatan simo kabupaten boyolali), 18(6), 4503-4519.

Pasha, M. K. (2023). Interaksi sosial dan motivasi bermain judi online (studi pada mahasiswa di fakultas dan ilmu politik universitas lampung).

Pebrianty, L. (2024). Tindakan sosial dalam judi online di kalangan remaja kota tangerang selatan. *Program studi sosiologi fakultas ilmu sosial dan ilmu politik universitas islam negeri syarif hidayatullah jakarta*

Pitoewas, Berchah 2018. "Pengaruh Lingkungan Sosial Dan Sikap Remaja Terhadap Perubahan Tata Nilai." *Jurnal Pancasila Dan Kewarganegaraan* 3(1):8-18

Susanti, Rina, "Judi online dan kontrol sosial masyarakat pedesaan".10.1 (2021): 89-95

Sahputra, Dika, et al. (2022). Dampak judi online terhadap kalangan remaja (studi kasus tebing tinggi) 6(2), 139-156.

Sayuti, M., Hafni, H., Regi, P., Alfiyah, N.,& Mahmud, I(2024). Maraknya judi online di kalangan masyarakat di kacematan pemayung 1(2), 51-66

Satori, Metode penelitian Kualitatif, (Bandung : Alfabet, 2010)

Wibowo, R.F. (2025). Analisis kasus penceraian akibat pengaruh judi online dalam keharmonisan rumah tangga (studi kasus di desa kradina kecamatan dolopo kebupaten madiun), IAIN Ponogoro.

L



A

N

Hasil wawancara terhadap informan

a. Wawancara terhadap pelaku

1. Wawancara terhadap informan SH umur 31

| No | Pertanyaan | Jawaban |
|----|--|---|
| 1. | Apa pekerjaan atau kegiatan anda saat ini ? | Saya tidak bekerja |
| 2. | Bagaimana dampak yang dirasakan keluarga dengan adanya judi online? | Dampak yang dirasakan keluarga saya salah satunya yaitu dia merasa stres dan cemas karena judi online. Kemudian hilangnya rasa kepercayaan mungkin terganggu karena judi online yang kadang membuat saya tidak bertanggung jawab atas apa yang saya lakukan. |
| 3. | Siapa yang mengajak atau yang membuat anda awal mula tertarik untuk melakukan bermain judi online? | Awalnya saya tidak terlalu tahu seperti apa itu judi online akan tetapi semenjak saya ikut terus gabung dengan teman sekitar akhirnya saya mulai ikut main judi online dan setiap kali main timbul rasa penasaran dan menantang sekali jadi sampai sekarang saya masih main tapi tidak sesering dulu. |
| 4. | Apakah karena ekonomi sehingga membuat anda melakukan permainan judi online ini? | Kalau dibilang faktor ekonomi tidak, tapi mungkin karna kepepet uang, jadi untuk mencari uang instan saya melakukannya. |
| 5. | Apakah menurut anda bermain judi online ini untuk mendapatkan keuntungan atau karena faktor lain ? | Iya, karena keuntungannya sangatlah besar. Akan tetapi tanpa saya sadari keuntungan tersebut malah membuat saya semakin penasaran untuk melakukan taruhan, sehingga dengan cara apapun saya lakukan demi mendapatkan keuntungan yang ditawarkan |

| | | |
|--|--|---|
| | | sehingga saya melakukan pinjaman kepada teman demi judi online tanpa sepengetahuan keluarga dan menyebabkan perekonomian keluarga sekamin buruk dan mulai tidak stabil. |
|--|--|---|

2. Wawancara terhadap informan FM umur 28

| No | Pertanyaan | Jawaban |
|----|--|--|
| 1. | Apa pekerjaan atau kegiatan anda saat ini ? | Tidak bekerja, hanya kadang membantu orang tua saja. |
| 2. | Bagaimana dampak yang dirasakan keluarga dengan adanya judi online? | Dampak yang dirasakan keluarga saya yaitu kehilangan aset barang berharga contohnya seperti kendaraan motor yang dimana motor dijual atau menggadaikan untuk membiayai kegiatan judi. |
| 3. | Siapa yang mengajak atau yang membuat anda awal mula tertarik untuk melakukan permainan judi online? | Sebenarnya saya tidak tertarik melakukan judi online, akan tetapi karena setiap saya nongkrong bersama teman yang main judi online dan saya diajak untuk mencoba dan akhirnya saya mulai tertarik untuk bermain juga. |
| 4. | Apakah karena ekonomi sehingga membuat anda melakukan permainan judi online ini? | Iya, karena salah satu yang menjadi alasan saya selama bermian sehingga melakukan judi online karena melihat dari perekonomian keluarga masih dalam kategori kurang mampu, dan keuntungan yang dijanjikan dalam permainan ini sangat besar, dengan demikian dapat menambah pemasukan keluarga dimana sangat banyak |

| | | |
|----|--|---|
| | | kebutuhan yang harus dipenuhi. |
| 5. | Apakah menurut anda bermain judi online ini untuk mendapatkan keuntungan atau karena faktor lain ? | Untuk mencari keutungan mungkin ada, tapi menurut saya cuman karna faktor canda ingin terus bermain |

3. Wawancara terhadap informan KS umur 35

| No | Pertanyaan | Jawaban |
|----|---|---|
| 1. | Apa pekerjaan atau kegiatan anda saat ini ? | Wiraswasta |
| 2. | Bagaimana dampak yang dirasakan keluarga dengan adanya judi online ? | Mereka sangat merasa terganggu dan risih karena barang-barang habis terjual, keseringan mengutang dan meminta uang setiap harinya. |
| 3. | Siapa yang mengajak atau yang membuat anda awal mula tertarik untuk melakukan permainan judi online ? | Teman-teman saya dan sayapun sering melihat iklan judi online |
| 4. | Apakah karena ekonomi sehingga membuat anda melakukan permainan judi online ini ? | Iya. Salah satunya juga termasuk itu tetapi yang dimana karna saya tertarik ketika melihat orang-orang menang judi dan mendapatkan uang dengan jumlah yang lumayan banyak tanpa harus bekerja keras menggunakan tenaga untuk mendapatkan uang yang banyak cuman tinggal duduk santai dan main hp. |
| 4 | Apakah menurut anda bermain judi online ini untuk mendapatkan keuntungan atau karena faktor lain ? | Tidak ada keuntungan yang saya rasakan hanya saja saya sudah ketergantungan dan ingin selalu bermain judi online |

5. Wawancara terhadap informan TS umur 29

| No | Pertanyaan | Jawaban |
|----|--|--|
| 1. | Apa pekerjaan atau kegiatan anda saat ini ? | Pekerjaan saya sehari-hari saya kerja dibengkel |
| 2. | Bagaimana dampak yang dirasakan keluarga dengan adanya judi online? | Keluarga saya mengalami kesulitan membayar tagihan atau kewajiban lainnya. |
| 3. | Siapa yang mengajak atau yang membuat anda awal mula tertarik untuk melakukan permainan judi online? | Yang pertama pastinya karena teman, saya melihat teman saya main jadi saya juga tertarik ingin mencobanya. |
| 4. | Apakah karena ekonomi sehingga membuat anda melakukan permainan judi online ini? | Terkadang iya, disaat uang sedang pas-pasan tapi disaat saya ingin membeli sesuatu dan uangnya tidak cukup saya berfikir dengan bermain judi online saya akan menang dan akan membeli barang tersebut, ketika saya lagi pegang uang banyak dan saya juga berfikir untuk bisa bersenang-senang untuk bermain judi online. |
| 5. | Apakah menurut anda bermain judi online ini untuk mendapatkan keuntungan atau karena faktor lain ? | Keuntungan sama faktor lain |

6. Wawancara terhadap informan ML umur 32

| No | Pertanyaan | Jawaban |
|----|--|--|
| 1. | Apa pekerjaan atau kegiatan anda saat ini ? | Tidak ada kegiatan masih menganggur atau belum bekerja |
| 2. | Bagaimana dampak yang dirasakan keluarga dengan adanya judi online? | Dampak yang dirasakan terganggunya hubungan antara orang tua dan anak karena saya main judi online dan tidak bertanggung jawab. |
| 3. | Siapa yang mengajak atau yang membuat anda awal mula tertarik untuk melakukan permainan judi online? | Teman saya sendiri, awalnya saya melihat dia bermain judi online dan saya melihat dia menang akhirnya saya ikut tertarik untuk mencobanya. |
| 4. | Apakah karena ekonomi sehingga membuat anda melakukan permainan judi online ini? | Bukan, bukan karena ekonomi melainkan saya hanya kecanduan kalau saya menang. |
| 5. | Apakah menurut anda bermain judi online ini untuk mendapatkan keuntungan atau karena faktor lain ? | Untuk mainnya yang pastinya saya mencari keuntungan, tapi karna lebih ke sudah candu saya bermian terus menerus. |

7. Wawancara terhadap informan AR umur 33

| No | Pertanyaan | Jawaban |
|----|---|--|
| 1. | Apa pekerjaan atau kegiatan anda saat ini ? | Karyawan PDAM |
| 2. | Bagaimana dampak yang dirasakan keluarga dengan adanya judi online? | Sampai saat ini bekum ada dampak yang dirasakan keluarga saya, karena dia tidak tahu apa yang saya lakukan selama main judi online ini |
| 3. | Siapa yang mengajak atau yang membuat anda awal mula tertarik | teman saya. Awalnya saya hanya melihat teman saya bermian kemudian saya tertarik |

| | | |
|----|--|--|
| | untuk melakukan permain judi online? | ingin mencoba bermian juga. |
| 4. | Apakah karena ekonomi sehingga membuat anda melakukan permainan judi online ini? | Iya. Karna dengan bermian judi online dapat memberikan saya kesempatan untuk menghasilkan uang lebih cepat dan mendapatkan uang dalam waktu yang singkat. |
| 5. | Apakah menurut anda bermain judi online ini untuk mendapatkan keuntungan atau karena faktor lain ? | Yang pertama itu karna faktor lingkungan pastinya faktor teman, karna teman banyak yang main saya juga main dan soal keuntungan pastinya saya mendapatkan keuntungan cuman karna saya keseringan bermian keuntungan yang saya dapatkan saya pakai kembali. |

8. Wawancara terhadap informan AS umur 35

| No | Pertanyaan | Jawaban |
|----|--|--|
| 1. | Apa pekerjaan atau kegiatan anda saat ini ? | Wiraswasta |
| 2. | Bagaimana dampak yang dirasakan keluarga dengan adanya judi online? | Tidak ada |
| 3. | Siapa yang mengajak atau yang membuat anda awal mula tertarik untuk melakukan permain judi online? | Awal mulanya karna saya banyak melihat teman sekeliling saya |

| | | |
|----|--|---|
| 4. | Apakah karena ekonomi sehingga membuat anda melakukan permainan judi online ini? | Bukan karna faktor ekonomi, cuman karna hiburan saja karna iming-iming kemenagan yang besar kemudian coba-coba sampai saya ketagihan. |
| 5. | Apakah menurut anda bermain judi online ini untuk mendapatkan keuntungan atau karena faktor lain ? | Tidak ada faktor lain hanya saja keuntungan yang saya dapatkan dari bermian judi online ini seperti memenangkan uang atau hadiah. |

b. Wawancara terhadap keluarga pelaku

1. Wawancara terhadap keluarga informan SH

| No | Pertanyaan | Jawaban |
|----|--|---|
| 1. | Pernahka bapak/ibu berselisih paham pendapat dengan anak anda ? | Pernah |
| 2. | Bagiamana tanggapan bapak/ibu jika dikeluarga anda ada yang bermain judi online tersebut ? | Saya kasi tahu, yang pastinya diberi nasehat dan kita sebagai orang tua selalu mengawasi biarpun dia sudah dewasa tetap dipantau |
| 3. | Bagaimana anda rasakan dampak judi online pada keluarga anda ? | Yang pastinya dampak yang di rasakan keluarga itu mengalami kerugian karena adanya anggota keluarga yang kecanduan judi online yang menghabiskan uang untuk berjudi |
| 4. | Apa yang anda lakukan untuk membantu anggota keluarga yang kecanduan judi online ? | Saya selalu membuka komunikasi dengan anggota keluarga saya dan selalu mendegarkan masalah mereka |

2. Wawancara terhadap keluraga informan FM

| No | Pertanyaan | Jawaban |
|----|--|--|
| 1. | Pernahka bapak/ibu berselisih paham pendapat dengan anak anda ? | pernah |
| 2. | Bagiamana tanggapan bapak/ibu jika dikeluarga anda ada ada yang bermain judi online tersebut ? | Dinasehati dan dikasi arahan |
| 3. | Bagaimana anda rasakan dampak judi online pada keluarga anda ? | Pastinya stres dan timbul rasa cemas karena saat mengetahui ada anggota keluarga melakukan judi online |
| 4. | Apa yang anda lakukan untuk membantu anggota keluarga yang kecanduan judi online ? | Saya selalu memberi dukungan untuk proses pemulihan dengan memberi dukungan dan motivasi |

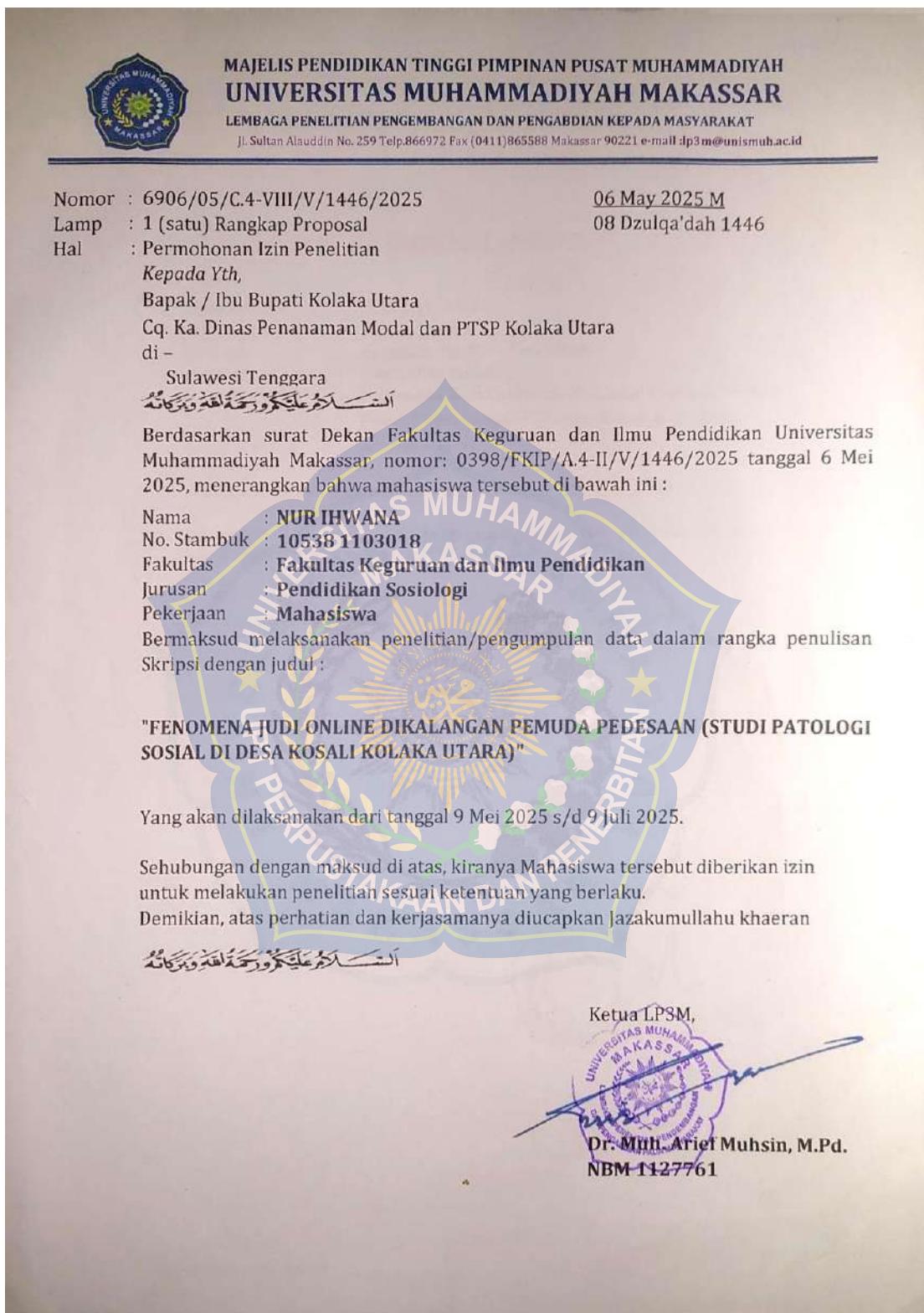
3. Wawancara terhadap keluarga informan TS

| No | Pertanyaan | Jawaban |
|----|--|--|
| 1. | Pernahka bapak/ibu berselisih paham pendapat dengan anak anda ? | Pernah |
| 2. | Bagiamana tanggapan bapak/ibu jika dikeluarga anda ada ada yang bermain judi online tersebut ? | Kita sebagai orang tua tetap selalu memberi nasehat agar tidak melakukannya |
| 3. | Bagaimana anda rasakan dampak judi online pada keluarga anda ? | Rusaknya hubungan orang tua dan anak terganggu dikarnakan kelakukan pelaku memainkan judi online dan emudian tidak bertanggung jawab |
| 4. | Apa yang anda lakukan untuk membantu anggota keluarga yang kecanduan judi online ? | Mungkin saya lebih mengembangkan aktivitas mereka secara perlahan-lahan |

4. Wawancara terhadap keluarga informan ML

| No | Pertanyaan | Jawaban |
|----|--|--|
| 1. | Pernahka bapak/ibu berselisih paham pendapat dengan anak anda ? | Sejauh ini belum pernah |
| 2. | Bagiamana tanggapan bapak/ibu jika dikeluarga anda ada yang bermain judi online tersebut ? | Kalau main judi online kita tau, pastinya kita kasi teguran dan jika dia main lagi kita tidak kasi uang. |
| 3. | Bagaimana anda rasakan dampak judi online pada keluarga anda ? | Yang saya rasakan rusaknya hubungan antara anggota keluarga terganggu karena perilaku judi online. |
| 4. | Apa yang anda lakukan untuk membantu anggota keluarga yang kecanduan judi online ? | Mendukung proses pemulihan dan selalu memberi masukan. |

PERSURATAN





PEMERINTAH KABUPATEN KOLAKA UTARA
DINAS PENANAMAN MODAL DAN
PELAYANAN TERPADU SATU PINTU

Kompleks Perkantoran Pemerintah Daerah Kolaka Utara,
 Lasusua 93912
 Telp (0405) 2330133, <http://perizinan.kolutkab.go.id> , Email:
 dpmpfsp.kolut@gmail.com

SURAT KETERANGAN PENELITIAN
 Nomor : 500.16.7.2/028/SKP/DPMPTSP/V/2025

Berdasarkan Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2018 tentang Surat Keterangan Penelitian, maka yang bertandatangan di bawah ini Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Kolaka Utara memberikan Surat Keterangan Penelitian kepada :

| | | |
|------------------------------------|---|---|
| Nama | : | Nur ihwana |
| NIM | : | 105381103018 |
| Judul Penelitian | : | Fenomena Judi Online Di Kalangan Pemuda Pedesaan (Studi Patologi Sosial Di desa kosali Kabupaten Kolaka Utara) |
| Tujuan Penelitian | : | Untuk mengetahui dampak judi online terhadap kondisi ekonomi, sosial, dan psikologis pemuda di desa kosali dan untuk mengetahui strategi pemerintah desa dan tokoh masyarakat dalam menangani fenomena judi online di desa kosali |
| Bidang penelitian | : | Pendidikan Sosologi |
| Status Penelitian | : | Dr. Jamaluddin Arifin, M. Pd |
| Penanggung jawab/koordinator | : | Di Desa kosali kab.kolaka utara |
| Lokasi Penelitian | : | |
| Tanggal dan/atau durasi penelitian | : | Mulai dari 16 Mei 2025 sampai 16 Juli 2025 |
| No. Rekomendasi Badan | : | |
| Kesatuan Bangsa dan Politik | : | 400.14.5.4/ 36 / 2025 |

Dengan ketentuan pemegang Surat Keterangan Penelitian :

1. Penelitian tidak menyimpang dari izin yang diberikan.
2. Mentaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku dan menghindarkan adat istiadat setempat.
3. Surat izin akan dicabut kembali dan dinyatakan tidak berlaku apabila ternyata pemegang surat izin ini tidak menaati ketentuan tersebut di atas.
4. Surat Keterangan Penelitian ini berlaku paling lama 1 (satu) tahun sejak tanggal diterbitkan.

Demikian surat keterangan penelitian ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya

Dikeluarkan di : Lasusua
 Pada tanggal : 23 Mei 2025

a.n BUPATI KOLAKA UTARA
 Pjt. Kepala Dinas PMPTSP



H. Syamsuddin, SH
 Pembina Utama Madya. Gol IV/c
 NIP. 196612311986101045



Tembusan:

1. Bupati Kolaka Utara
2. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kab. Kolaka Utara.

Cancel

OK







UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : NUR IHWANA
Nim : 105381103018
Program Studi : Pendidikan Sosiologi
Pembimbing 1 : Dr. Jamaluddin Arifin, M. Pd.
Judul Skripsi : Fenomena Judi Online Di Kalangan Pemuda Pedesaan
(Studi Patologi Sosial Di Desa Kosali Kabupaten Kolaka Utara)

Jalan Sultan Alauddin No. 259 Makassar
Telp: 0411-860837/860132 (Fax)
Email : fkip@unismuh.ac.id
Web : www.fkip.unismuh.ac.id

| No. | Hari/Tanggal | Uraian Perbaikan | Tanda Tangan |
|-----|--------------|---|--------------|
| | 7/6/25 | <ul style="list-style-type: none"> - Perbaiki foreks pada sistem halot - Cari jang manfaat menu | / |
| | 15/6/25 | <ul style="list-style-type: none"> - Lihat foreks Pg B III - kerjakan Pg B | X |
| | 26/6/25 | <ul style="list-style-type: none"> - Cari jang menu waars - Perbaiki jang waars | / |
| | 28/6/25 | <ul style="list-style-type: none"> - Perbaiki Perbaikas - Cari jang foreks | / |
| | 3/7/25 | - kerjakan tangga | / |

Catatan: Mahasiswa dapat mengikuti ujian *Proposal* jika telah melakukan pembimbingan minimal 3 (Tiga) kali dan *Proposal* telah di setujui kedua pembimbing.

Ketua Prodi
Pendidikan Sosiologi

Dr. Jamaluddin Arifin, M.Pd.
NIDN : 0919088301



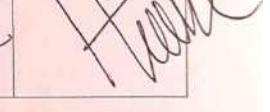

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Sultan Alauddin No. 259 Makassar
 Telp: 0411-860837/860132 (Fax)
 Email : fkip@unismuh.ac.id
 Web : www.fkip.unismuh.ac.id

بسم الله الرحمن الرحيم

KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
 UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

| No. | Hari/Tanggal | Uraian Perbaikan | Tanda Tangan |
|--|-----------------|--|---|
| 1. | Selasa, 26/5/25 | <ul style="list-style-type: none"> - BAB 4 : Gambaran Umum Sosial, Penelitian - BAB 5 → Sintaksis dengan rumus Mesalal - Mampu memberi cara penulisan |    |
| <i>Senin, 10/6/25</i> <i>Jumat, 20/6/25</i> | | | |

Catatan: Mahasiswa dapat mengikuti ujian Proposal jika telah melakukan pembimbingan minimal 3 (Tiga) kali dan Proposal telah di setujui kedua pembimbing.

Ketua Prodi
 Pendidikan Sosiologi

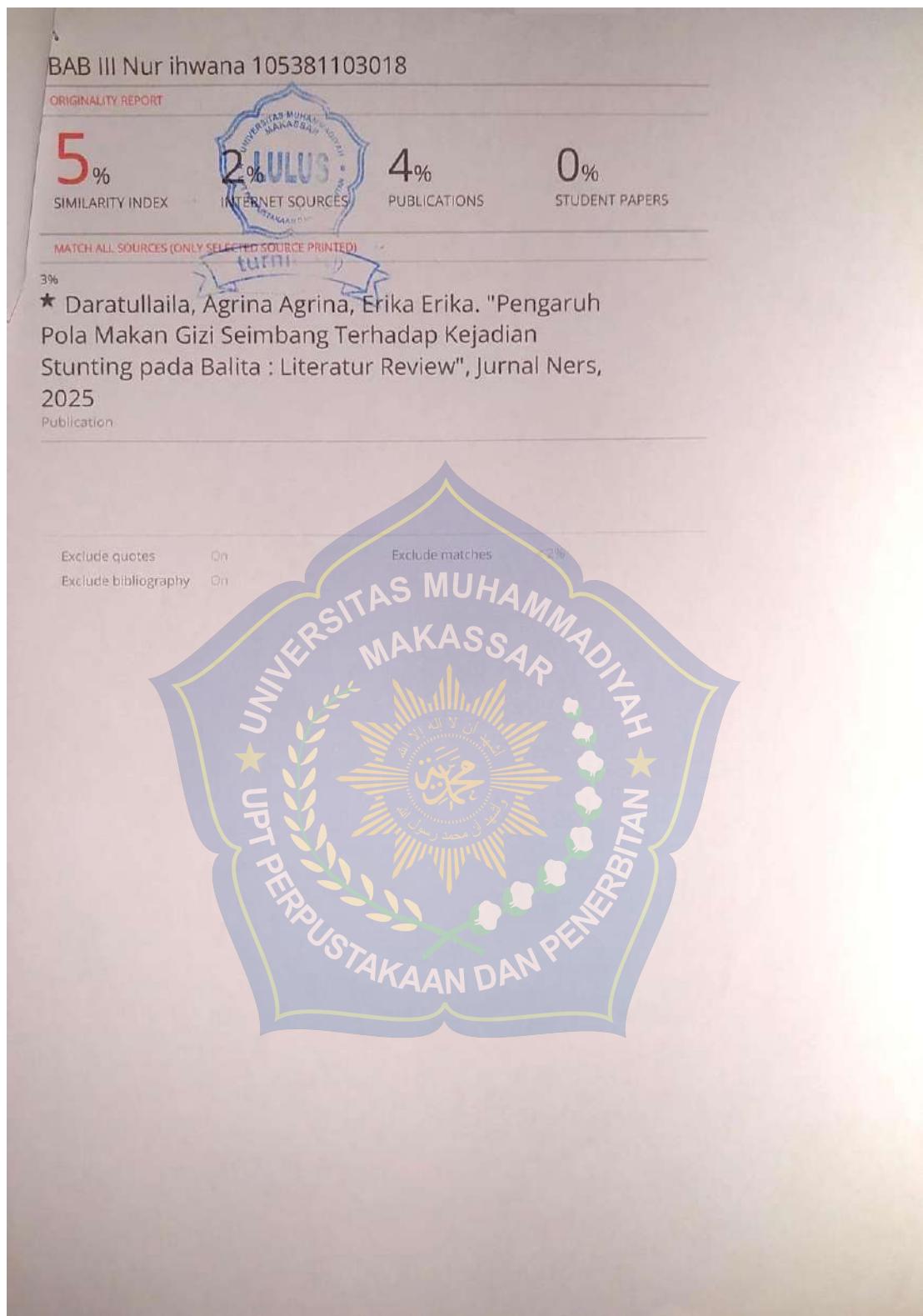
 Dr. Jamaluddin Arifin, M.Pd.
 NIDN : 0919088301

 | Terakreditasi Institusi
 BAAN-PT

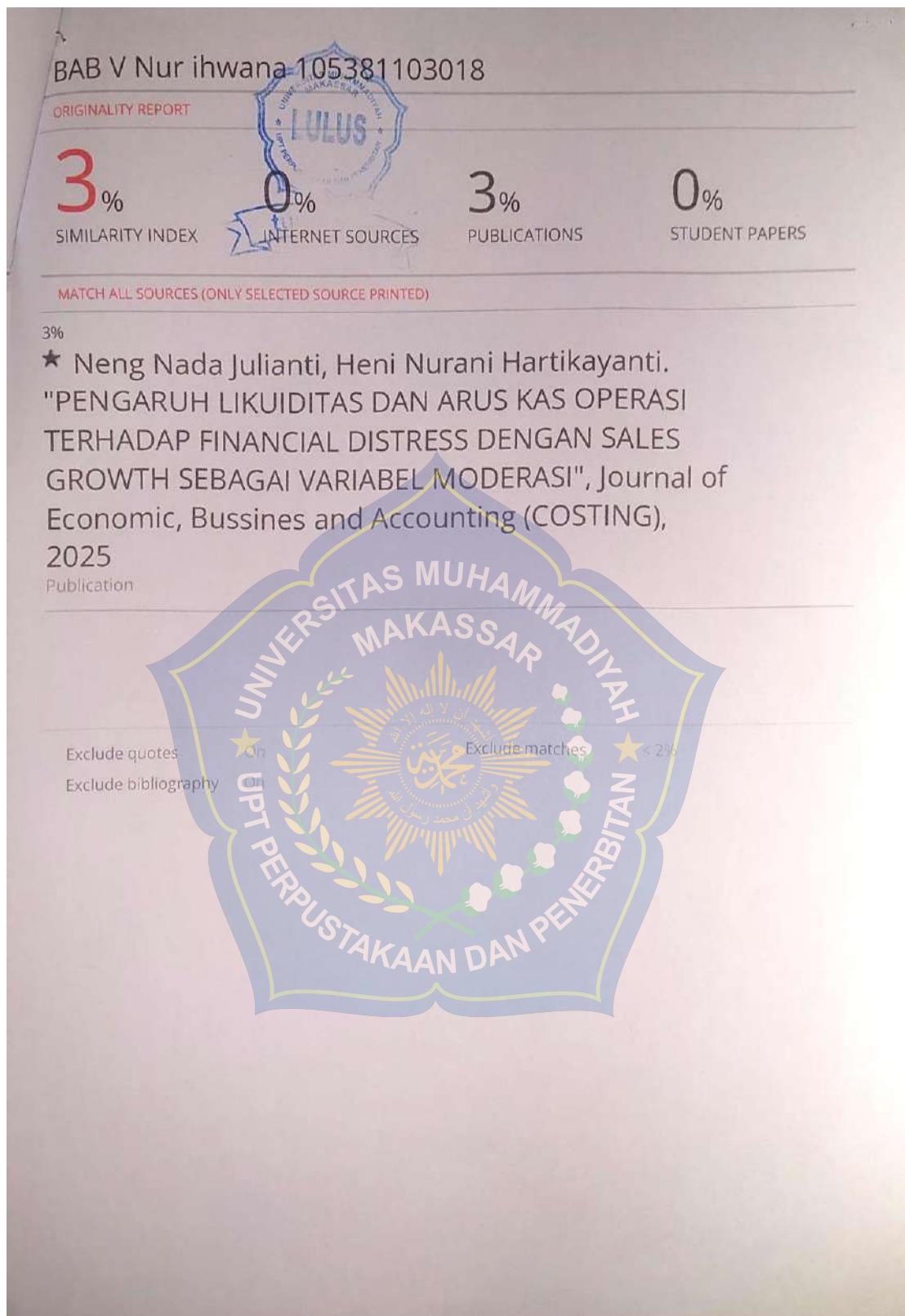












RIWAYAT HIDUP



NUR IHWANA, Lahir di kosali pada tanggal 26 juni 1999. Anak ke enam dari tujuh bersaudara dan merupakan pasangan dari Yahyi dan Haerani. Penulis menempuh pendidikan sekolah dasar di SDN 1 Kosali mulai tahun 2006 sampai tahun 2011. Penulis masuk sekolah menegah pertama pada tahun 2012 di MTSN 1 Kolaka Utara dan tamat pada tahun 2014. Kemudian pada tahun 2014 melanjutkan pendidikan di SMAN 1 Pakue dan tamat pada tahun 2017. Kemudian pada tahun 2018 penulis berhasil lulus pada jurusan Pendidikan Sosiologi fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan di Uninersitas Muhammadiyah Makassar program strata 1 (S1) kependidikan, dan penulis menyelesaikan studi pada tahun 2025 dengan gelar serjana pendidikan.