

**PERGESERAN NORMA SOSIAL TERHADAP PERILAKU JUDI ONLINE
DI DESA BANDAR SETIA**

SKRIPSI

Oleh:

RISMA KHAIRANI NASUTION

NPM 2003090093

Program Studi Ilmu Kesejahteraan Sosial



UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA

MEDAN

2024

BERITA ACARA PENGESAHAN

BERITA ACARA PENGESAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara oleh:

Nama Mahasiswa : **RISMA KHAIRANI NASUTION**
NPM : 2003090093
Program Studi : Kesejahteraan Sosial
Pada hari, tanggal : Kamis, 29 Agustus 2024
Waktu : 08.15 WIB s.d Selesai

TIM PENGUJI

PENGUJI I : **Assoc. Prof. Dr. H. MUJAHIDDIN, S.Sos., MSP.** (.....)

PENGUJI II : **Dr. Hj. YURISNA TANJUNG, M.AP.** (.....)

PENGUJI III : **Dr. SAHRAN SAPUTRA, S.Sos., M.Sos.** (.....)

PANITIA UJIAN

Ketua,



Dr. ARIFIN SALEH, S. Sos., MSP.



Sekretaris,



Assoc. Prof. Dr. ABRAR ADHANI., M.I.Kom.

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

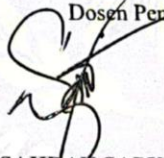
بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Telah selesai diberikan bimbingan dalam penulisan skripsi sehingga naskah skripsi ini telah memenuhi syarat dan dapat disetujui untuk dipertahankan dalam ujian skripsi, oleh:

Nama Mahasiswa : **RISMA KHAIRANI NASUTION**
NPM : 2003090093
Program Studi : Kesejahteraan Sosial
Judul Skripsi : **PERGESERAN NORMA SOSIAL TERHADAP PERILAKU JUDI ONLINE DI DESA BANDAR SETIA.**

Medan, 09 Agustus 2024

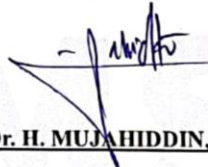
Dosen Pembimbing



Dr. SAHRAN SAPUTRA, S.Sos., M.Sos.

Disetujui oleh:

Ketua Program Studi



Assoc. Prof. Dr. H. MUJAHIDDIN, S.Sos., MSP.

Dekan,



Dr. ARIFIN SALEH, S. Sos., MSP.

SURAT PERNYATAAN

PERNYATAAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Dengan ini saya RISMA KHAIRANI NASUTION, NPM 2003090093 menyatakan dengan sungguh-sungguh:

1. Saya menyadari bahwa memalsukan karya ilmiah dalam segala bentuk yang dilarang oleh undang-undang, termasuk pembuatan karya ilmiah orang lain dengan suatu imbalan, atau memplagiat atau menjiplak atau mengambil karya orang lain, adalah tindakan kejahatan yang harus dihukum menurut undang-undang yang berlaku.
2. Bahwa skripsi ini adalah hasil karya tulisan sendiri, bukan karya orang lain, atau karya plagiat, atau karya jiplakan dari orang lain.
3. Bahwa di dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Bila dikemudian hari terbukti pernyataan saya ini tidak benar, saya bersedia mengajukan banding menerima sanksi:

1. Skripsi saya ini beserta nilai-nilai hasil ujian skripsi saya dibatalkan.
2. Pencabutan kembali gelar kesejanaan yang telah saya peroleh, serta pembatalan dan penarikan ijazah sarjana dan transkrip nilai yang saya terima.

Medan, September 2024

Yang Menyatakan,

RISMA KHAIRANI NASUTION

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum wr.wb.

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpah rahmat dan hidayah-Nya kepada penulis, sehingga berhasil menyusun dan menyelesaikan skripsi ini. Shalawat berangkaikan salam tak lupa penulis ucapkan kepada junjungan kita nabi Muhammad SAW dan para sahabatnya yang telah membawa kita dari zaman jahiliyah ke zaman terang benderang yang penuh kenikmatan dan ilmu pengetahuan. untuk memenuhi persyaratan dalam mencapai Gelar Sarjana Kesejahteraan Sosial, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara.

Dengan judul dari penulisan skripsi :

Pergeseran Norma Sosial Terhadap Perilaku Judi Online Di Desa Bandar Setia.

Pada kesempatan ini dan dengan telah tersusunnya skripsi, penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada keluarga besar penulis yaitu kedua orang tua, **Ayahanda Alm Buaten Nasution** dan **Ibunda Dra Duma Sari Lubis** serta kakak **Putri Afifah Nasution.S.H**, Abang **Hasan Munthe. M.H** dan kedua adik **Sulaiman Akabah Nasution.S.T** dan **Zul Fikrimunawir Nasution** atas doa dan dukungan moral dan materil yang tidak terbatas dan kasih sayang yang telah diberikan,doa,nasehat,serta dukungan selama menempuh pendidikan di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Program Studi S-1 Kesejahteraan Sosial hingga sampai penyusunan Skripsi.

Penulis juga tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr.Agussani,M.AP selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Bapak Dr.Arifin Saleh.S.Sos.,M.SP selaku Dekan Fakultas IlmuSosial dan Ilmu Politik Univerasitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Bapak Dr. Abrar Adhani,S.Sos.,M.Ikom selaku Wakil Dekan 1 Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumtera Utara.

4. Ibu Dra.Hj.Yurisna Tanjung,M.AP selaku Wakil Dekan III Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universita Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Bapak Assoc.Prof.Dr.H.Mujahiddin,S.Sos.,M.SP. ketua Prodi Kesejahteraan Sosial Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
6. Bapak Dr.Sahran Saputra, S.Sos.,M.Sos selaku sekretaris Prodi Kesejahteraan Sosial Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. selaku dosen pembimbing penulis yang telah meluangkan waktunya untuk selalu membimbing, mendidik, mendukung dan memberikan motivasi kepada penulis selama menyelesaikan skripsi.
7. Bapak dan Ibu dosen Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
8. Teman-teman seperjuangan, Aprilia Indah Lestari, Angga Muliadi, Ahmad Muzakki yang selalu memberikan dukungan dan motivasi kepada penulis.
9. Erwin Japardi, selaku Owner M2 tidak hanya menjadi pemimpin yang hebat, tetapi juga menjadi pribadi yang sangat ramah. serta Novi Syahfitri, Novarina, Kiki Andriani, Rani Gozali Lubis, Rodiyah yang telah menjadi satu tim yang sangat luar biasa dan menjadi wadah bagi penulis untuk berproses, belajar, membentuk mental dan memberikan pengalaman terbaiknya. Terima kasih untuk semuanya.

Medan, Agustus 2024

Risma Khairani Nasution
NPM: 2003090093

PERGESERAN NORMA SOSIAL TERHADAP PERILAKU JUDI ONLINE DI DESA BANDAR SETIA

RISMA KHAIRANI NASUTION

2003090093

Abstrak

Dalam era globalisasi, lingkungan memiliki definisi yang luas. Relatif mudah bagi seseorang untuk menemukan lingkungan yang mereka sukai baik yang berdampak positif maupun negatif. dari kemajuan masyarakat saat ini seiring berjalannya waktu, masyarakat akan mengalami perubahan perilaku serta perubahan dalam kehidupan sehari-hari. Norma dan nilai sosial biasanya digunakan sebagai alat untuk mengatur perilaku, namun seiring dengan kemajuan masyarakat, kebutuhan dan harapan masyarakat terhadap standar perilaku ini menjadi semakin tidak relevan. Masalah perjudian harus segera diatasi secepat mungkin untuk menjaga dan menegakkan ketertiban dan keamanan sosial. Tujuan dalam penelitian ini adalah Untuk mengetahui Fenomena Perjudian masyarakat di Desa Bandar Setia dan untuk mengetahui faktor-faktor penyebab terjadinya perjudian di Desa Bandar Setia. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Fenomena Perjudian Dikalangan masyarakat desa Bandar setia dalam hal upaya menanggulangi perilaku perjudian yang sangat meresahkan warga masyarakat desa Bandar setia, maka antara lain dengan upaya preventif dan upaya represif. Faktor-faktor penyebab terjadinya perjudian desa Bandar setia adalah faktor lingkungan keluarga, faktor lingkungan sosial, faktor tingkat Pendidikan, faktor ekonomi dan faktor kejiwaan.

Kata Kunci : Fenomena, Masyarakat, Norma Sosial, Perjudian, Desa Bandar Setia.

Abstract

In the era of globalization, the environment has a broad definition. It is relatively easy for someone to find an environment they like, both those that have a positive and negative impact, from the progress of today's society. Over time, society will experience changes in behavior and changes in everyday life. Social norms and values are usually used as a tool to regulate behavior, but along with the progress of society, the needs and expectations of society for these standards of behavior become increasingly irrelevant. The problem of gambling must be addressed as soon as possible to maintain and enforce social order and security. The purpose of this study is to determine the phenomenon of gambling in the community in Bandar Setia Village and to determine the factors causing gambling in Bandar Setia Village. The results of this study indicate that the phenomenon of gambling among the people of Bandar Setia Village in terms of efforts to overcome gambling behavior that is very disturbing to the residents of Bandar Setia Village, among others, with preventive efforts and repressive efforts. The factors causing gambling in Bandar Setia Village are family environmental factors, social environmental factors, education level factors, economic factors and psychological factors.

Keywords: Phenomenon, Society, Social Norms, Gambling, Bandar Setia Village

DAFTAR ISI

| | |
|--------------------------------------|------|
| BERITA ACARA PENGESAHAN..... | i |
| BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI | ii |
| SURAT PERNYATAAN..... | iii |
| KATA PENGANTAR | iv |
| Abstrak | vi |
| <i>Abstract</i> | iv |
| DAFTAR ISI..... | v |
| DAFTAR TABEL..... | viii |
| DAFTAR GAMBAR | ix |
| BAB I..... | 1 |
| PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Latar Belakang Masalah..... | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah | 7 |
| 1.3 Tujuan Penelitian | 7 |
| 1.4 Manfaat Penelitian..... | 7 |
| 1.5 Sistematika Penulisan | 9 |
| BAB II..... | 10 |
| URAIAN TEORITIS | 10 |

| | |
|---|-----------|
| 2.1 Pergeseran Norma Sosial | 10 |
| 2.1.1 Pengertian Norma Sosial | 10 |
| 2.1.2 Faktor Yang Mempengaruhi Pergeseran Norma Sosial | 13 |
| 2.2 Distrupsi Digital Pada Perubahan Sosial (Dengan Pendekatan Revolusi Industri 4.0 Dan Society 5.0) | 15 |
| 2.3 Fenomena Judi Online..... | 19 |
| 2.3.1 Pengertian Judi Online..... | 19 |
| 2.3.2 Penanganan judi online..... | 23 |
| 2.4 Anggapan Dasar | 26 |
| BAB III | 27 |
| METODE PENELITIAN..... | 27 |
| 3.1 Jenis Penelitian..... | 27 |
| 3.2 Kerangka Konsep | 28 |
| 3.3 Definisi Konsep..... | 29 |
| 3.3.1 Perilaku judi online..... | 29 |
| 3.3.2 Pergeseran norma sosial | 30 |
| 3.4 Kategorisasi Penelitian..... | 31 |
| 3.5 Narasumber | 32 |
| 3.6 Jenis Data dan Sumber Data | 33 |
| 3.7 Teknik Pengumpulan Data..... | 33 |

| | |
|--|----|
| 3.8 Teknik Analisis Data..... | 34 |
| 3.9 Lokasi dan Waktu Penelitian | 36 |
| BAB IV | 37 |
| HASIL DAN PEMBAHASAN..... | 37 |
| 4.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian | 37 |
| 4.1.1 Letak Geografis | 37 |
| 4.1.2 Keadaan Demografis | 38 |
| 4.1.3 Mata Pencaharian Masyarakat..... | 39 |
| 4.2 Deskripsi Hasil Penelitian | 40 |
| 4.2.1 Awal mula masyarakat melakukan permainan judi online..... | 41 |
| 4.2.2 Bentuk Pergeseran Norma Sosial Terhadap Perilaku Judi Online..... | 45 |
| 4.2.3 Faktor Yang Menyebabkan Pergeseran Norma Sosial Terhadap Perilaku Judi Online | 51 |
| BAB V..... | 56 |
| KESIMPULAN DAN SARAN..... | 56 |
| 5.1 Kesimpulan | 56 |
| 5.2 Saran..... | 58 |
| DAFTAR PUSTAKA | 59 |
| LAMPIRAN..... | 62 |

DAFTAR TABEL

| | |
|------------------------|----|
| Tabel 3 1 | 31 |
| Tabel 3 2 | 33 |
| Tabel 4 1 | 37 |
| Tabel 4 2 | 37 |
| Tabel 4 3 | 39 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|-------------------------|----|
| Gambar 3 1 | 29 |
| Gambar 3 2 | 35 |
| Gambar 4 1 | 51 |

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Fenomena yang muncul pada era globalisasi adalah masyarakat dihadapkan pada norma-norma sosial tentang pola perilaku tertentu. Akibat rumitnya perkembangan pada abad ini kemajuan teknologi, otomasi, industrialisasi, dan urbanisasi, perilaku norma sosial masyarakat cenderung berubah seiring berjalannya waktu. Masyarakat tidak mampu melepaskan diri dari norma sosial dan aturan dalam interaksinya sehari-hari. Tentu saja, masyarakat akan aman, tentram, dan damai asalkan semua masyarakat mematuhi norma sosial dan aturan tersebut. Namun nyatanya ada sebagian masyarakat yang melanggar norma sosial dan aturan tersebut. Hal itulah yang akan menimbulkan pergeseran norma sosial terhadap perilaku masyarakat.

Norma sosial merupakan pemahaman yang mencakup serangkaian hasil interaksi kelompok, termasuk hasil interaksi saat ini maupun hasil kelompok sebelumnya. Dengan mempertimbangkan semua cita-cita masyarakat, konvensi, tradisi, konvensi, adat istiadat, dll. Norma sosial adalah pedoman luas tentang bagaimana anggota suatu kelompok harus berperilaku dan berpikir tentang banyak aspek kehidupan kelompok. Pedoman ini kemudian digunakan oleh kelompok untuk menciptakan standar perilaku dan pemikiran dalam segala situasi yang mungkin dihadapi oleh anggota kelompok.

Norma, menurut Soetandyo Wignjosoebroto, hanyalah konstruksi yang dibuat-buat. Artinya, suatu benda yang hanya nyata karena terbayang dalam pikiran dan sangat diilhami oleh pemikiran kreatif, Namun, standar sangat penting untuk mewujudkan imajinasi mental. Eksistensi konkrit yang realistik memerlukan pemahaman menyeluruh terhadap fakta dan realitas. Di sisi lain, Soerjono Soekanto menegaskan hubungan interpersonal harus bersifat internal, Ketika suatu komunitas berfungsi sesuai rencana, maka norma-norma publik pun terbentuk. Aturan-aturan ini awalnya terjadi karena kesalahan. Namun seiring berjalannya waktu, konvensi-konvensi tersebut sengaja dibuat. Norma budaya yang berbeda mempunyai tingkat kekuatan mengikat yang berbeda-beda. Norma yang lemah berkisar pada kekuatan pengikatan dari sedang hingga yang terkuat.

Kemajuan kehidupan manusia selain membawa dampak baik dapat pula terkena dampak negatif dari perkembangan sosial yang terjadi saat ini. Masyarakat akan mengalami perubahan perilaku serta perubahan dalam masyarakat sehari-hari seiring berjalannya waktu. Nilai dan norma sosial biasanya digunakan sebagai alat untuk mengontrol perilaku, namun seiring berkembangnya masyarakat, standard nilai tersebut menjadi semakin tidak relevan bagi individu.

Berbagai kemajuan juga berdampak pada cita-cita sosial yang hadir di masyarakat, yang mungkin menjadi salah satu penyebab munculnya berbagai permasalahan sosial. Akibatnya, seseorang sulit beradaptasi atau melakukan modifikasi dalam kehidupan sosialnya yang sangat kompleks. Ketidakmampuan

mempertahankan adaptasi dan penyesuaian menimbulkan berbagai permasalahan baik yang terlihat maupun yang tidak terlihat, internal maupun eksternal, serta kebingungan maupun kecemasan, dan konflik. Sejumlah besar individu menunjukkan pergeseran norma sosial dari standar sosial dan mengutamakan keinginannya sendiri di atas kebutuhan orang lain. Salah satu contoh yang memerlukan penyelidikan lebih lanjut adalah perjudian, yang telah meluas dan terus meningkat di masyarakat saat ini.

Salah satu kejahatan sosial yang termasuk dalam definisi kejahatan adalah perjudian. Meningkatnya perjudian akan membawa keruntuhan struktur sosial masyarakat, sebagaimana dilarang dalam Islam dan perjudian dianggap dosa (haram) dalam keyakinan tersebut. Judi adalah sumber kejahatan karena melanggar perintah Tuhan karena dia pada dasarnya jahat dan berbahaya.

Hal ini sesuai dengan keyakinan yang diungkapkan Kartono (2015) bahwa perjudian merupakan salah satu penyakit sosial yang secara historis menyebar dari generasi ke generasi dan sulit untuk diobati. Penyakit masyarakat dalam konteks ini mengacu pada aktivitas manusia apa pun yang dianggap berada diluar standard an tradisi sosial yang diterima, atau perilaku yang tidak diasimilasikan ke dalam budaya arus utama.

Dengan kemajuan teknologi, perjudian kini mengambil status yang sedikit lebih elit. Cara orang berjudi telah berubah karena kemajuan teknologi. Berbeda dengan sebelumnya, perjudian tidak lagi disembunyikan. Game yang dianggap haram ini bisa kita mainkan hanya dengan bermalasan-malasan di depan komputer

yang terkoneksi dengan jaringan internet. Permainan Judi online di Indonesia semakin meningkat seiring dengan peningkatan kemudahan faktor pendukung untuk mengakses internet baik komputer, notebook, ataupun melalui gadget. Salah satu situs untuk mengakses permainan judi secara (online) adalah Domino 99 (kiukiu), poker online, dan judi bola online. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi di Indonesia sejalan dengan kemajuan zaman yang semakin kekinian. menemukan banyak hal Munculnya beberapa bentuk media sosial dapat dikaitkan dengan teknologi informasi, dan komunikasi modern sangat berkembang. (Gani, 2014).

Di Indonesia, perjudian online menjadi jenis perjudian yang semakin umum. Data Komisi Penyiaran Indonesia (KPI) menunjukkan bahwa pada tahun 2023, akan ada 1.200 situs game internet aktif di Indonesia. Meskipun perjudian online nyaman, nyaman, dan menyenangkan, perjudian online juga dapat berdampak buruk pada kesehatan mental pemain dengan meningkatkan risiko kecanduan, stres, keputusasaan, dan kecemasan. Kesejahteraan Keadaan psikologis dan emosional seseorang, yang memengaruhi pikiran, perasaan, dan tindakannya, disebut sebagai kesehatan mental. Fungsi sosial seseorang, keberhasilan akademis dan profesional, serta risiko penyakit fisik dan bunuh diri, semuanya dapat terkena dampak negatif dari kesehatan mental yang buruk. Banyak penyelidikan telah dilakukan untuk melihat bagaimana pengaruh perjudian internet.

Di Desa Bandar Setia sendiri hasil penelitian mengenai pergeseran norma sosial terhadap perilaku judi online, peneliti melihat bahwa adanya masyarakat yang berkumpul 3-6 orang peneliti melihat mereka berkumpul sambil memegang HP yang menurut peneliti mereka sedang melakukan kegiatan judi online tersebut. fenomena judi online tersebut juga bisa dilihat dari adanya masyarakat yang suka secara tiba-tiba membeli aset-aset baru seperti kendaraan baru, perhiasan baru serta membeli rumah baru yang saya rasa mereka mendapatkannya dari hasil perjudian tersebut. Lalu dapat dilihat pula dari pola perilaku remaja yang menggunakan perjudian internet sering kali memberikan situasi seperti uang jajannya habis dan harus bersekolah tanpa makanan. Perubahan norma-norma sosial di kalangan remaja menyebabkan diadopsinya berbagai kebiasaan masyarakat yang sebelumnya tidak ada, seperti remaja yang berpakaian seksi sehari-hari, individu meminum minuman beralkohol, hamil di luar nikah, etika, dan perkelahan di kalangan remaja. tindakan beberapa individu tersebut tidak mewakili perilaku positif dalam interaksi antar kelompok masyarakat dan individu. contoh lainnya adalah pelajar yang harus menjual laptopnya setelah kalah berjudi. Ada banyak kelemahan dalam terlibat dalam perjudian online tersebut. Ketika mereka menyadari betapa besarnya kehilangan yang dia rasakan, hal ini menjadi jelas. karena dampak judi online dirasakan oleh para pemainnya maka, penting untuk menghadapi perkembangan teknis yang merugikan di bidang elektronik ini dari beberapa sudut pandang. Pergeseran norma sosial terhadap penggunaan perjudian online, dan bagaimana hal ini terjadi.

Beberapa penelitian telah dilakukan untuk mengkaji pergeseran norma sosial terhadap perilaku judi online misalnya, penelitian yang dilakukan oleh Wahkidi, Puspitasari, dan Tamrin (2022) menemukan bahwa ada hubungan positif dan signifikan antara tingkat kecanduan dan tingkat kecemasan pelaku judi online di wilayah Kecamatan Toroh, Kabupaten Grobogan. Penelitian yang dilakukan oleh Ramadhan (2023) menemukan bahwa perilaku komunikasi interpersonal mahasiswa pengguna judi online cenderung negatif, seperti kurangnya kepercayaan, empati, keterbukaan, dan asertivitas. Penelitian yang dilakukan oleh Jannah, Al Wafi, dan Aliyan (2023) menemukan bahwa perilaku judi online pada masyarakat beragama di Indonesia bertentangan dengan nilai-nilai agama, khususnya Islam, yang melarang segala bentuk perjudian. Penelitian yang dilakukan oleh Endri Bagus Prastiyo (2018) menemukan bahwa Pergeseran Norma Sosial Pada Remaja Di Kota Tanjungpinang, Pergeseran norma sosial pada remaja membuat ada beberapa kebiasaan dari masyarakat yang berubah yang mana dahulunya kebiasaan-kebiasaan ini tidak pernah dilakukan seperti adanya remaja yang menggunakan pakaian seksi dalam kehidupan sehari-hari, adanya masyarakat yang mengkonsumsi minuman-minuman beralkohol, hamil diluar nikah, adanya etika yang kurang sopan.

Adapun yang membedakan penelitian saya dengan penelitian yang terdahulu bahwa penelitian yang akan saya lakukan untuk menjelaskan dan untuk mengetahui pergeseran norma sosial terhadap perilaku judi online, bagaimana judi online itu sangat mempengaruhi perilaku kebiasaan masyarakat. Dari Penelitian Ini dapat diketahui apa saja faktor yang membuat masyarakat melakukan

pelanggaran norma sosial yang ada didalam masyarakat. Serta penanganan yang harus dilakukan terhadap judi online tersebut. Penelitian ini juga diharapkan mampu mengisi kekurangan yang ada pada penelitian terdahulu.

1.2 Rumusan Masalah

Pada latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang akan diteliti yakni bagaimana Pergeseran Norma Sosial Terhadap Perilaku Judi Online Di Desa Bandar setia?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk Mengetahui Pergeseran Norma Sosial Terhadap Perilaku Judi Online Di Desa Bandar setia?

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penulis untuk tulisan ini adalah agar tulisan ini mempunyai manfaat sebagai berikut:

1. Secara Teoritis : diperoleh dari penelitian ini yaitu untuk pembuktian teori sebagai bahan pendukung bagi penelitian yang telah ada. Selain itu penelitian ini juga sebagai bahan untuk menyusun skripsi yang merupakan syarat untuk menyelesaikan pendidikan di Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Secara Akademis : yaitu sebagai informasi pembelajaran pendukung untuk melakukan penelitian lebih lanjut dalam menambah wawasan dalam pembelajaran Pergeseran Norma Sosial Terhadap Perilaku Judi Online.

3. Secara Praktis : sebagai informasi mengenai noirma sosial yang harus ditetapkan oleh masyarakat untuk membantu mencegah perilaku masyarakat menyimpang dari jalur yang telah ditentukan. Terkhusus pada pengguna judi online.

1.5 Sistematika Penulisan

Pada penulisan ini harus sesuai dengan pedoman penyusunan skripsi yaitu dibagi dalam lima Bab. Adapun sistematika penulisan skripsi ini :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan isi skripsi dalam latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian.

BAB II : URAIAN TEORITIS

Pada bab ini menjelaskan mengenai teori yang relevan dalam memudahkan penulis untuk mengkaji judul yang telah ditetapkan.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini membahas uraian teoritis seperti jenis penelitian, kerangka konsep, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, lokasi dan waktu penelitian serta gambaran ringkas mengenai objek penelitian.

BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisikan jabaran data dari narasumber serta membahas kajian terdapat topik penelitian dengan berdasarkan teori yang dipakai.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisikan kesimpulan dari pembahasan serta deskripsi terhadap objek penelitian dan juga saran

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

BAB II

URAIAN TEORITIS

2.1 Pergeseran Norma Sosial

2.1.1 Pengertian Norma Sosial

Dari sudut pandang sosiologi, norma sosial adalah “aturan” yang harus dipatuhi oleh orang-orang dalam masyarakat. Secara umum, standar ini tidak dibuat sejasas yang ada di buku undang-undang. Standar sosial, biasanya ditularkan melalui sosialisasi mengenai ekspektasi perilaku yang sesuai.

Norma sosial adalah ekspektasi yang dianggap remeh oleh seseorang karena mereka percaya bahwa beberapa anggota lingkaran sosial terdekatnya seperti anggota keluarga atau rekan kerja mendukung perilaku tertentu dan mendorong mereka untuk mengikutinya. Tekanan sosial dan faktor-faktor lain membentuk norma-norma sosial. dampak dari individu terdekat yang dianggap penting (Bobek, Roberts, & Sweeney, 2014).

Menurut kutipan (<http://www.artikelsiana.com/2015/07/norma-pengertian-macam-macam-contoh-contohnya.html>), Norma sosial di masyarakat dibedakan menurut aspek-aspek tertentu tetapi yang satu dengan yang lain saling berhubungan, yaitu: norma agama, norma kesusilaan, norma kesopanan, norma kebiasaan, dan norma hukum. Kelima jenis norma ini saling berkaitan satu dengan yang lainnya. Karena kelima norma ini.

Norma sosial adalah merupakan kesepakatan bersama yang berperan untuk mengontrol dan menjaga hubungan antara individu dengan individu lainnya dalam kehidupan masyarakat. Alat untuk memperoleh informasi tersebut

adalah penginderaan, penglihatan dan pendengaran. Sebaliknya, alat untuk memahami adalah kesadaran atau kognisi. Norma sosial merupakan kebiasaan umum yang menjadi patokan perilaku dalam suatu kelompok masyarakat dan batasan wilayah tertentu. Kemudian dalam penelitian ini norma dibagi menjadi dua kategori yaitu norma sosial yang menjadi kesepakatan bersama dalam masyarakat dan kontrol sosial.

Pergeseran norma sosial pada masyarakat membuat ada beberapa kebiasaan dari masyarakat yang berubah yang mana dahulunya kebiasaan-kebiasaan ini tidak pernah dilakukan seperti adanya remaja yang berjudi, peminum adanya etika yang kurang sopan

Norma sosial berfungsi sebagai standar bagi semua perilaku manusia yang berkaitan dengan apa yang pantas atau tidak pantas dalam interaksi sosial. Individu yang tidak menaati aturan akan menghadapi konsekuensi yang setimpal. Untuk mencegah segala jenis sanksinya, untuk menumbuhkan keharmonisan dan ketenangan dalam interaksi di ruang publik, kita harus memperhatikan norma, menaatinya dan menerapkannya dalam interaksi sehari-hari. Norma merupakan pedoman, standar, tolak ukur atau penilaian mendasar yang diakui secara luas oleh masyarakat untuk mengendalikan aktivitas dan perilaku sehari-hari serta menciptakan suasana aman dan menyenangkan. Kekuatan yang dimiliki norma terhadap seseorang atau organisasi adalah memaksa mereka untuk berperilaku sesuai dengan hukum sosial yang sudah ada sejak lama.

Norma agama merupakan landasan aturan agama yang diciptakan tuhan untuk memberikan kepuasan bagi umatnya baik di dunia maupun di akhirat. Kitab suci agama yang dianutnya adalah sumber aturan ini. Inilah hakikat aturan agama yang mutlak, yang menuntut umatnya untuk menjauhkan diri dari segala larangan-Nya dan melaksanakan segala arahan-Nya. Masyarakat yang tidak memiliki sistem kepercayaan yang memadai lebih rentan melanggar aturan agama. Penghormatan terhadap agama yang satu terhadap agama yang lain merupakan gambaran suatu aturan agama.

Norma agama mempunyai konsekuensi jika melanggarnya, baik di dunia maupun di akhirat. Depresi, guncangan mental dan pergaulan internal dengan hati nurani adalah contoh hukuman dan konsekuensi yang dihadapi di dunia. Banyak dosa kita yang berasal dari pelanggaran yang kita lakukan di luar lingkup perbuatan kita di dunia, oleh karena itu di akhirat, sanksi dan hukumannya berbentuk penderitaan yang tidak terbayangkan jika memang ada. .

Norma kesusilaan adalah aturan-aturan sosial yang dihasilkan dari moralitas, yang dihasilkan oleh hati nurani. Standar kesusilaan memungkinkan seseorang untuk membedakan antara apa yang dapat dan tidak dapat diterima. dilihat secara negatif. Sanksi kekerasan fisik atau pengucilan secara berkala merupakan contoh pelanggaran norma moral. Selain itu, norma moral memberi petunjuk pada kita tentang perilaku yang pantas saat mengambil keputusan tentang apa yang harus dilakukan, dihindari, dan ditentang.

Norma kesopanan Komponen mendasar dari aturan kesantunan adalah kepantasan, kepatutan, atau norma masyarakat. Adat istiadat, tata krama, dan etiket adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan aturan kesopanan. Penerapan aturan kesantunan dibatasi pada kelompok tertentu dalam masyarakat dan terikat pada interaksi sosial yang dilakukan masyarakat sehari-hari. Sopan santun berasal dari budaya yang mengatur kegiatan kelompok atau hidup tertib.

Pergeseran norma sosial yang terjadi dalam sekelompok individu atau masyarakat sebagai akibat dari dampak nilai-nilai eksternal disebut pergeseran norma-norma sosial. Mengubah konvensi tidak dapat diterima. Salah satu dampak dari berjalannya waktu adalah terjadinya perubahan baik positif maupun negatif seperti yang dialami masyarakat Desa Pongkar. Elemen pendukung seperti teknologi, internet, dan variabel lainnya dapat menyebabkan pergeseran norma.

2.1.2 Faktor Yang Mempengaruhi Pergeseran Norma Sosial

Faktor yang menyebabkan pergeseran norma sosial di masyarakat yang mana disebabkan oleh beberapa sebab dimana faktor dari masuknya teknologi yang mampu memberikan pengaruh terhadap pergeseran norma yang mana dengan teknologi menyediakan layanan cepat, seperti Hp dimana Hp merupakan salah satu teknologi yang mampu membuat pergeseran norma sosial dimasyarakat karna fungsi Hp bisa mengakses apa saja baik itu media sosial atau vidio-vidio apa saja. Selain itu faktor pengaruh dari sinetron memberikan dampak bagi masyarakat dimana sinetron yang ditampilkan

membawa gaya serta perilaku yang berbeda-beda sehingga membuat terjadinya peniruan dalam kehidupan

Norma-norma sosial dan kerangkanya mempunyai hubungan kuat yang membentuk bagaimana individu berperilaku dan membentuk tatanan internal di antara anggota masyarakat. Intinya, norma-norma sosial dapat berubah sebagai respons terhadap kebutuhan masyarakat. Tujuan ketertiban sosial dicapai melalui pengendalian perilaku warga negara. Agar masyarakat dapat mengalami transisi norma sosial, maka harus ada unsur pendukungnya.

Pergeseran norma sosial membuat ada beberapan kebiasaan dari masyarakat yang berubah baik itu dari kegiatan mabuk-mabukan, perkelahian antar remaja, berjudi dari beberapa kelompok ini juga melakukan aktivitas yang dianggap tidak dapat diterima karena adanya perubahan standar masyarakat yang dianggap tidak pantas. Sebuah pelanggaran yang tidak boleh dilakukan oleh masyarakat karena agama melarangnya dan merupakan norma sosial. Perkembangan teknologi menumbuhkan dukungan sosial dan mempunyai kekuatan untuk mempengaruhi perubahan norma.

Salah satu jenis kejahatan sosial yang melampaui persyaratan kriminal adalah perjudian. Peningkatan dalam permainan akan menenyapkan struktur sosial masyarakat secara keseluruhan, seperti halnya perjudian dilarang dalam Islam dan dipandang sebagai perbuatan dosa (haram).Setan menggunakan perjudian sebagai alat pemaksaan untuk tidak menaati perintah Tuhan. Karena dia pada dasarnya jahat dan berbahaya.

Dampak kemajuan teknologi yang membuat masyarakat dapat memanfaatkan segala sesuatu dengan teknologi, termasuk telepon pintar (smartphone) merupakan salah satu alat yang mampu mengubah norma-norma sosial di masyarakat dimana telepon genggam digunakan. Memiliki akses ke segalanya, bahkan media sosial. Selain itu, salah satu unsur yang mempengaruhi perubahan konvensi masyarakat adalah sinetron. Faktor-faktor yang berkaitan dengan kemiskinan dapat berkontribusi terhadap variabel-variabel yang mendorong perubahan norma-norma masyarakat.

2.2 Distrupsi Digital Pada Perubahan Sosial (Dengan Pendekatan Revolusi Industri 4.0 Dan Society 5.0)

Pola dan kebiasaan gaya hidup manusia mampu mengalami transisi mendasar sebagai dampak dari revolusi industri pada saat ini, Pertumbuhan teknologi informasi yang sangat pesat inilah yang mendorong munculnya revolusi industri. Kemajuan teknologi tidak bisa dihindari selalu mengikuti kemajuan ilmu pengetahuan. Memahami gejala informasi merupakan salah satu dampak dari kemajuan teknologi yang sangat pesat. Masyarakat sebagai akibat dari skenario ini, yang mampu mengubah norma-norma sosial lama dan industrialisasi menjadi periode informasi yang berbeda. Paradigma baru tentang kebutuhan dasar manusia di abad ini tidak diragukan lagi telah berubah karena keinginan akan informasi yang cepat dan bukannya pengetahuan yang lambat. Informasi berubah menjadi momen panas yang perlu segera dipenuhi. Orang tidak akan terlalu peduli dengan kehidupannya ketika mereka mempelajari hal-hal yang ada saat ini.

Kemungkinan Melihat Alamat Situs Kemampuan mengenali URL atau tautan situs web dari sumber informasi merupakan keterampilan lain yang diuji dalam klasifikasi materi palsu. Pasalnya, sumber materi palsu tersebut bukan hanya judul yang provokatif, tetapi juga alamat situs web yang tidak dapat diverifikasi secara independen sebagai milik organisasi pers resmi. Hal ini terlihat dari domain yang digunakan; jika menggunakan Bloksport, informasi yang diberikan biasanya dianggap meragukan. (mujahiddin, 2017)

Tidak hanya terjadi perubahan pada jenis informasi yang tersedia, namun perangkat akses juga mengalami kemajuan drastis dan cepat seiring dengan perubahan gaya hidup tersebut. Kenyamanan fasilitas teknologi mempengaruhi setiap elemen kehidupan dan seluruh aktivitasnya. Tidak ada yang perlu diperhatikan. Kecenderungan penyajian dan pengemasan konten yang semakin sempurna terus bermunculan dengan tujuan memanjakan penggunaannya. Teknologi informasi telah berkembang menjadi pelumas yang dapat diandalkan untuk menghadapi gelombang gangguan besar-besaran. Ada banyak dampak yang ditimbulkan seiring dengan semakin cepatnya pertukaran data dan informasi global salah satunya adalah perubahan sosial pada masyarakat.

Masa disruptif masih terus mengembangkan konsep dan konsep baru yang berpotensi memunculkan strategi segar untuk bertahan. Saat ini, inovasi adalah rahasia kesuksesan dalam skala global. Teknologi Inovasi yang menciptakan pasar dan nilai jaringan baru dianggap disruptif. Kreativitas

pikiran inovatif menjadi perilaku sekaligus fungsi otak ketika terjadi gangguan. Berpikir secara berbeda, mensintesis konsep-konsep baru, merespons informasi yang masuk ke otak melalui pola-pola yang terintegrasi, dan memahami hubungan antara variabel-variabel yang tampaknya tidak berhubungan dan kontekstual merupakan komponen-komponen inovasi disruptif. (Dyer, 2015).

Ide yang mendasari revolusi industri 4.0 dan masyarakat 5.0 sangat mirip. Ide “revolusi industri 4.0” memanfaatkan kecerdasan buatan (AI), namun “elemen masyarakat 5.0” atau “komponen manusia” adalah ide sentral dari karya ini. Sejarah peradaban telah dibentuk oleh gagasan masyarakat 5.0. masyarakat melalui penemuan modern, beralih dari masyarakat 1.0 ke masyarakat 4.0 (Mayasari, 2019).

Konsep Industri 5.0 dan Masyarakat 5.0—industri dan masyarakat futuristik—semakin menarik perhatian akhir-akhir ini. Komisi Eropa meluncurkan Industri 5.0 sebagai langkah menuju industri Eropa yang berketahanan, berpusat pada manusia, dan berkelanjutan. Kabinet Jepang memaparkan gagasan Society 5.0. untuk mencapai keseimbangan antara mengatasi masalah sosial dalam masyarakat Jepang dan keberhasilan ekonomi. Sejak revolusi industri pertama, masyarakat dan revolusi industri secara umum mempunyai dampak perubahan sosial yang signifikan terhadap kehidupan masyarakat. (Huang, Sihan, 2022).

Komunitas atau society 5.0 mengacu pada peradaban berbasis teknologi dan berpusat pada manusia yang menggunakan teknologi sebagai alat transformasi. Jepang bereaksi terhadap tren ini secara khusus. Gagasan masyarakat 5.0 muncul sebagai respons terhadap revolusi. Peran manusia di Industri 4.0 akan semakin berkurang (Haqqi, 2019).

Peradaban periode Society 5.0 bergantung pada orang-orang yang bekerja sama untuk kemajuan ekonomi. Berkolaborasi baik dalam ruang kasat mata maupun ruang nyata dan ruang maya akan membantu penyelesaian permasalahan sosial di masyarakat. Kehadiran mereka menandakan dampak masyarakat 5.0.

digitalisasi di segala bidang, baik formal maupun informal, termasuk industri, pemerintahan, ekonomi, sosial, komunikasi, infrastruktur, fashion dan kecantikan, serta dapat mengubah nilai ataupun norma sosial yang ada pada masyarakat.

Era sosial Tahun 5.0 menandai perubahan besar dalam periode disruptif yang memunculkan konsep-konsep inovatif. Mampu beradaptasi dan bertahan memerlukan inovasi dan kreativitas berkelanjutan. kendala yang harus diatasi agar kita dapat terus berinovasi dan berkreasi agar tetap dapat berkontribusi di abad yang penuh gejolak ini. Untuk dapat berkembang di zaman sekarang, seseorang harus memiliki kompetensi digital yang meliputi kemampuan berpikir kritis, peningkatan literasi digital, keterampilan fleksibilitas dan peluang, kemampuan menulis dokumentasi, dan kemampuan komunikasi yang

efektif. Sebaliknya, menjunjung tinggi prinsip-prinsip moral merupakan kemampuan ketertanggung-jawaban yang penting dan penting untuk menjaga nilai norma sosial yang ada pada masyarakat.

2.3 Fenomena Judi Online

2.3.1 Pengertian Judi Online

Judi Atau Permainan “judi” atau “perjudian” Yang dimaksud dengan “permainan dengan menggunakan uang sebagai taruhannya” itulah yang dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia diartikan sebagai permainan “perjudian” atau “perjudian”. Pengertian perjudian adalah perbuatan berjudi. Tindakan mempertaruhkan sejumlah uang atau properti tertentu dalam permainan tebak-tebakan dengan tujuan memenangkan lebih dari jumlah uang atau aset awal disebut perjudian. Selain itu, perjudian adalah permainan di mana pemain bertaruh untuk memilih satu pilihan dari sejumlah alternatif; jika pemain kalah, hanya opsi itu yang akurat dan pemenangnya. Pemenang akan menerima taruhan, taruhan, dan jumlah dari bandar taruhan. Bahkan sebelum pertandingan dimulai, taruhan dibuat.

Menurut Adli (2015) Judi online adalah judi yang mempergunakan media internet untuk melakukan pertaruhan, dimana dalam permainan tersebut penjudi harus membuat perjanjian tentang ketentuan permainan dan apa yang dipertaruhkan. Apabila ternyata menang dalam pertandingan, maka ia berhak mendapatkan semua yang dipertaruhkan.

Judi merupakan salah satu permainan yang mempunyai banyak sekali dampak buruk yang dapat merugikan kehidupan bermasyarakat, antara lain ketahanan keluarga, keadaan perekonomian, serta kesehatan mental dan fisik. Judi juga bisa menyebabkan penyakit. Kesulitan sosial diwujudkan dalam berbagai kejahatan, seperti pencurian, kemiskinan, dan ketidakjujuran karakter dan perilaku hingga membahayakan kemampuan keluarga dalam menjaga stabilitas keuangan dan membelanjakan harta bendanya.

Hampir semua agama melarang perjudian, menjadikannya pelanggaran terhadap prinsip-prinsip suci. Selain itu, karena penjudi sering bergelut dengan regulasi emosi, perjudian juga merugikan jiwa manusia. Mereka akan mengembangkan kecanduan, Ketika seseorang berhasil, mereka akan merasa terdorong untuk menghasilkan lebih banyak uang. Jika seseorang merasa kalah dan sering gagal maka akan menimbulkan kekhawatiran yang berubah menjadi tekanan mental dan ketegangan.

Dalam Undang-undang hukum pidana pasal 303 ayat 3 di jelaskan bahwa perjudian adalah perbuatan yang bertentangan dengan hukum, seperti berikut: “Main judi berarti tiap-tiap permainan yang kemungkinannya akan menang pada umumnya tergantung pada untung-untungan saja, juga kalau kemungkinan bertambah besar, karena pemainnya lebih pandai atau lebih cakap, main judi mengundang juga segala pertarungan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain, yang tidak diadakan oleh mereka yang turut berlomba atau main itu, demikian juga segala pertarungan lainnya”.

Menurut KUHP Dali Mutiara menjelaskan bahwa “permainan judi harus diartikan dengan arti yang luas, juga termasuk segala pertarungan tentang kalah menangnya suatu pacuan kuda atau lain- lain, pertandingan atau segala pertarungan dalam perlombaan yang diadakan antara dua orang yang tidak ikut sendiri dalam perlombaan-perlombaan itu, misalnya domino dan lain-lain”

Berkenaan dengan penertiban perjudian online, Kementerian Komunikasi dan Informasi memberi dukungan penuh terhadap penegakan hukum atas pemain perjudian online. Bersinergi bersama pihak kepolisian untuk memberantas berbagai aplikasi negatif yang beredar di dunia cyber/ Pemerintah juga telah menetapkan Undang-undang khusus tentang sanksi perjudian hal ini terdapat dalam Pasal 303 bis KUHP. Ancaman bagi pemain judi adalah pidana selama empat tahun dan/atau denda pidana sebesar 10 juta rupiah. Ancaman lainnya adalah : ancaman kurungan terali besi selama sepuluh tahun atau sanksi denda terbanyak dua puluh lima juta rupiah bagi pelaku yang tanpa izin

1. menyebarkan kegiatan berjudi dan menjadikannya sebagai sumber pencaharian.
2. pelaku yang terlibat dalam perjudian tanpa memperdulikan standar operasional yang berlaku.

Seiring perkembangan zaman dan kemajuan pesat teknologi, produk-produk hasil teknologi informasi komunikasi juga beradu cepat berkompetisi menampilkan fitur-fitur terbaru untuk memikat dan memuaskan para pengguna untuk bisa mengakses laman tersebut, termasuk judi online. Judi online telah tersebar ke seluruh negara di dunia, sedangkan cara mainannya dapat

dilakukan tanpa saling bertemu tatap muka antara pemain, bahkan dapat dilakukan dalam lintas antar negara. Beberapa bentuk perjudian online diantaranya;

1. Poker online
2. Point blank
3. Togel online
4. Casino online
5. Permainan judi bola, dan lain sebagainya.

Permainan poker online dilakukan dengan memakai kartu remi secara online dan dimainkan dengan melihat kesesuaian antara kartu, warna dan nomor urut. Jika beruntung maka chip yang dimenangkan bisa dijual pada agen-agen di toko online atau kepada teman sesama pemain judi online dengan nilai harga sesuai harga pasaran di kalangan pemain poker online.

Point blank adalah variasi jenis judi online yang dimainkan dengan menggunakan perangkat teknologi online yang berbentuk permainan pertempuran petualang. Apabila pemainnya bisa meningkatkan level pertempuran maka level keberhasilannya juga tinggi ibarat level dalam militer. Untuk jenis permainan ini bisa mencapai harga ratusan hingga jutaan rupiah.

Togel online tampil dalam bentuk permainan tebak angka. Menurut para pemain, jenis judi online ini juga menjanjikan nilai kelipatan apabila angka-angka yang ditebak cocok.

Casino online adalah permainan virtual melalui jaringan internet sebagai perkembangan dari casino tradisional yang diselenggarakan oleh perusahaan legal yang beroperasi dalam bidang perjudian.

Taruhan bola online adalah aktivitas perjudian yang populer pada masa kini. Biasanya dilakukan oleh kaum middle-up (kalangan menengah ke atas). Para penjudi harus memiliki saham pada agen judi seperti Sbobet, Ibcbet, Dan Mabosbet , dengan sistem pembayaran melalui kartu kredit atau pembayaran melalui alat pembayaran yang berbentuk elektronik tertentu.

Beberapa varian judi online yang telah diterangkan di atas dapat dipahami bahwa seiring berkembangnya zaman dan berkembangnya teknologi informasi komunikasi, perjudian online juga berkembang. Hal ini menjadi persoalan karena kecanggihan teknologi tersebut tidak dimanfaatkan secara arif dan bijaksana oleh sebagian masyarakat yang cenderung memanfaatkan pada hal yang tidak baik yaitu perjudian online. Penulis sering menemukan fenomena ini yang merambah luas ke dalam kehidupan masyarakat, terutama masyarakat yang berada di kota Pekanbaru kecamatan Tampan.

2.3.2 Penanganan judi online

Saat ini, perkembangan internet tidak hanya terbatas di wilayah perkotaan, hampir semua lapisan masyarakat sudah menggunakan internet sebagai kebutuhannya. masyarakatnya saat ini telah mengalami perubahan yang cukup besar akibat berkembangnya teknologi informasi, seperti internet.

Adanya internalisasi nilai-nilai budaya barat akibat mudahnya akses teknologi internet telah membawa dampak terhadap pergeseran norma sosial.

Permainan di internet yang seharusnya menjadi media bermain dan menyegarkan pikiran sebagai kebutuhan psikologis manusia justru menjadi hal yang menjerumuskan ketika pemanfaatannya tidak lagi pada nilai guna. Permainan online sebagai ruang virtual tidak nyata membuat penggunanya bebas melakukan hal-hal yang seringkali dilarang di kehidupan sebenarnya, misalkan berjudi.

Sebagai landasan utama penanganan masalah siswa yang mengalami kecanduan judi online maka perlu di ketahui layanan bimbingan dan konseling secara umum. Supriatna (2011) mengemukakan secara umum teknik-teknik layanan bimbingan dan konseling, yaitu sebagai berikut :

- 1. Bimbingan kelompok**

Teknik ini dipergunakan dalam membantu masyarakat memecahkan masalah-masalah melalui kegiatan kelompok, yaitu yang dirasakan bersama oleh kelompok atau bersifat individual yaitu dirasakan oleh individu sebagai anggota kelompok.

- 2. Konseling individual**

Konseling individu yaitu konseling yang memungkinkan klien mendapat layanan langsung tatap muka dalam rangka pembahasan dan pengentasan permasalahan yang sifatnya pribadi yang dideritannya. Dalam konseling ini hendaknya konselor bersikap penuh simpati dan empati. Dengan sikap ini klien akan memberikan kepercayaan

sepenuhnya kepada konselor. Dan ini sangat membantu keberhasilan konseling

3. Konseling kelompok

Layanan konseling kelompok adalah layanan bimbingan dan konseling yang memungkinkan masyarakat memperoleh kesempatan untuk pembahasan dan pengentasan permasalahan yang dialaminya melalui dinamika kelompok. Dinamika kelompok ialah suasana yang hidup, yang berdenyut, yang bergerak, yang ditandai dengan adanya interaksi antar sesama anggota kelompok.

4. Konsultasi

Layanan konsultasi adalah layanan konseling oleh konselor terhadap pelanggan (konsulti) yang memungkinkan konsulti memperoleh wawasan, pemahaman dan cara yang perlu dilaksanakan untuk menangani masalah pihak ketiga". Konsultasi pada dasarnya dilaksanakan secara perorangan dalam format tatap muka antara konselor (sebagai konsultan) dengan konsulti. Konsultasi dapat juga dilakukan terhadap dua orang konsulti atau lebih kalau konsulti-konsulti itu menghendaknya.

2.4 Anggapan Dasar

Adapun anggapan dasar dalam penelitian ini ialah Fenomena judi online yang terjadi di Desa Bandar setia , berdampak terhadap pergeseran norma sosial bagi masyarakat yang melakukannya. Diantara dampak tersebut adalah melemahnya norma sosial ditunjukkan ketika remaja mengalami kekalahan saat bermain judi online uang mereka habis, melemahnya nilai vital ditunjukkan saat mereka kalah bermain judi online tindakan remaja adalah menggadaikan barang yang mereka miliki sehingga barang-barang mereka habis dimeja judi, serta berdampak juga terhadap melemahnya nilai kerokhanian ditunjukkan ketika remaja menang saat bermain judi online mereka gunakan untuk kesenangan pribadi mereka semata contohnya mereka gunakan untuk mabukmabukan.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan yaitu pendekatan kualitatif, metode penelitian deskriptif yaitu penelitian yang diarahkan untuk memberikan gambaran, fakta-fakta atau kejadian-kejadian secara sistematis dan akurat. Penelitian ini berbentuk penelitian kasus (studi kasus) yang bertujuan untuk menemukan keunikan atau mengungkap fenomena yang di alami subyek penelitian mengenai gambaran kecanduan judi online. Metode ini sesuai dengan kebutuhan penelitian untuk meneliti objek secara alamiah, dengan melihat fenomena, kondisi serta dampak yang muncul dari sebuah peristiwa atau kegiatan yang sedang diamati

Oleh karena itu, peneliti kualitatif dapat menjalin komunikasi yang erat dengan para informan, mendapatkan pemahaman menyeluruh tentang dunia mereka, serta mengamati dan mendokumentasikan perkembangan alami kehidupan para informan. Rumusan masalah deskriptif mengarahkan penelitian untuk menyelidiki atau menangkap konteks sosial yang akan dikaji secara luas, luas, dan mendalam. Penelitian kualitatif memberikan ekspresi pada pikiran dan perasaan partisipan penelitian sambil berkonsentrasi pada isu-isu sosial yang kan berdampak pada pergeseran norma sosial.

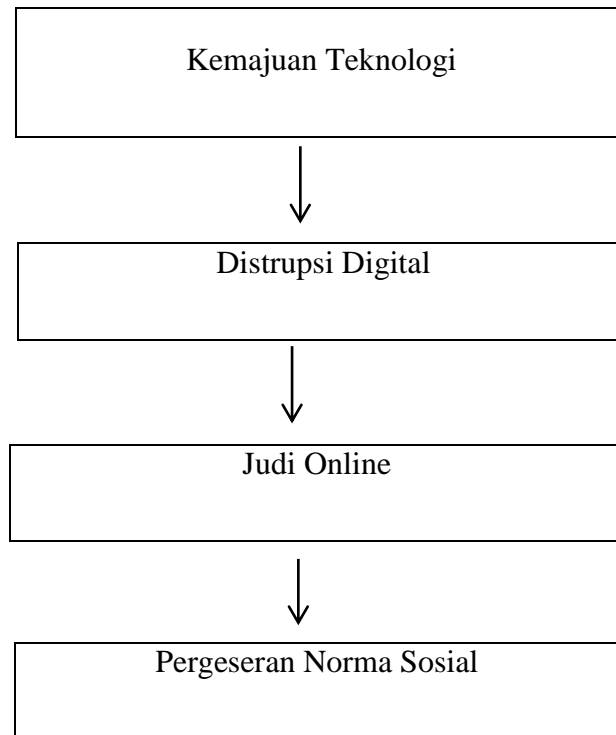
peneliti bertindak sebagai pengumpul data dan sebagai instrumen aktif dalam upaya mengumpulkan data-data dilapangan. Sedangkan instrumen pengumpul data yang lain selain manusia adalah berbagai bentuk alat-alat

bantu dan berupa dokumendokumen lainnya yang dapat digunakan untuk menunjang ke absahan hasil penelitian, namun berfungsi sebagai instrumen pendukung. Oleh karena itu, kehadiran peneliti secara langsung dilapangan sebagai tolak ukur keberhasilan untuk memahami kasus yang diteliti, sehingga keterlibatan peneliti secara langsung dan aktif dengan informan atau sumber data lainnya disini mutlak diperlukan.

3.2 Kerangka Konsep

Konsep merupakan salah satu jenis alat penalaran yang dapat diterapkan sebagai sarana pemecahan masalah. Cabang ilmu pengetahuan ini disebut kerangka ilmiah, didasarkan pada penelitian empiris dan menekankan hubungan antara keadaan dan teori yang digunakan untuk menggambarkan konsep-konsep abstrak seperti kejadian, keadaan, dan kelompok. Untuk membantu penelitian dalam melakukan penelitian Tentang Pergeseran Norma Sosial Terhadap Perilaku Judi Online Di Desa Bandar Setia.

Gambar 3 1
Kerangka Konsep



Sumber:Peneliti, 2024

3.3 Definisi Konsep

Adapun defenisi konsep adalah sebagai berikut :

3.3.1 Perilaku judi online

Menurut Kamus besar Bahasa Indonesia (KBBI) judi atau permainan judi adalah permainan dengan memakai uang sebagai taruhan, perjudian diartikan sebagai perbuatan dengan berjudi (KBBI, 1999: 419). Berjudi sendiri diartikan sebagai mempertaruhkan sejumlah uang atau harta dalam permainan tebakan berdasarkan kebetulan, dengan tujuan mendapatkan keuntungan dari permainan tersebut. Menurut Kartini Kartono, perjudian adalah pertaruhan dengan sengaja

yaitu mempertaruhkan satu nilai atau sesuatu yang dianggap bernilai dengan menyadari adanya resiko dan harapan-harapan tertentu pada peristiwa-peristiwa permainan, pertandingan, perlombaan dan kejadian-kejadian yang tidak atau belum diketahui hasilnya (Kartono,2009).

Pada dasarnya judi online sama dengan judi lain karena di dalamnya ada unsur kalah-menang serta terdapat suatu nilai yang dipertaruhkan, namun yang membedakan judi online dengan judi lain adalah tempat dan sarana yang digunakan. Judi online merupakan judi yang memanfaatkan jaringan internet, sehingga pelaku dalam berjudi dapat melakukan permainan ini di mana saja, kapan saja, asalkan terdapat jaringan internet maka mereka dapat bermain judi online. Selain dengan menggunakan jaringan internet permainan judi online juga memanfaatkan situs atau website judi yang telah disediakan oleh para penyedia jasa perjudian online 20 yang banyak tersebar di dunia maya.

3.3.2 Pergeseran norma sosial

Apa yang dianggap menyimpang terkadang hanyalah sebuah mode atau kebiasaan baru, karena ketika perilaku atau tindakan tersebut baru terjadi memang akan dianggap menyimpang dari nilai, norma, dan kebiasaan yang terdapat pada masyarakat. Namun, dalam perkembangannya anggapan tersebut dapat berubah seiring dengan semakin banyaknya orang yang melakukan tindakan atau perilaku tersebut. Pergeseran norma sosial pada masyarakat membuat ada beberapa kebiasaan dari masyarakat yang berubah yang mana dahulunya kebiasaan-kebiasaan ini tidak pernah dilakukan seperti adanya remaja yang berjudi, peminum adanya etika yang kurang sopan.

3.4 Kategorisasi Penelitian

Kategorisasi adalah proses perbandingan, ia bukan sekedar menggabungkan informasi yang serupa atau berkaitan. Dengan memasukkan suatu informasi pada suatu kategori, berarti ia telah diperbandingkan dengan informasi pada suatu kategori, berarti ia telah diperbandingkan dengan informasi lain yang masuk dalam kategori lain. Kategorisasi juga merupakan penyusunan berdasarkan kategori penggolongan dan proses dan hasil pengelompokan unsur bahasa dan bagian pengalaman manusia yang di gambarkan kedalam kategori. Dalam psikologi, kategorisasi dapat diibaratkan merupakan kesimpulan diagnosis dari gejala awal fakta yang didapat (Mahpur 2017:78).

Tabel 3 1
Kategorisasi Penelitian

| No | Konsep Teoritis | Kategorisasi |
|-----------|-------------------------|---|
| 1. | Pergeseran norma sosial | a. kesepakatan bersama b. Mengontrol c. Hubungan antara individu dengan individu lainnya |
| 2. | Perilaku judi online | a. mempertaruhkan Sejumlah uang dan harta b. jaringan internet c.pemanfaatan situs atau website judi yang telah disediakan. |

3.5 Narasumber

Narasumber membantu dalam memperoleh data-data yang diperlukan untuk digali dan memahami permasalahan yang ingin diteliti pemahaman yang memadai (B. Oczalina, M. Ali, D. Miranda, 2019). Pada penelitian kualitatif pasti akan menggunakan narasumber. Narasumber pada penelitian kualitatif dipilih untuk menjelaskan kondisi atau fenomena yang terjadi pada informan itu sendiri. Penentuan jumlah informan itu sendiri bersifat fleksibel yang dimana peneliti peneliti dapat menambah jumlah narasumber di tengah proses penelitian jika informasi yang didapatkan dirasa kurang.

Serta peneliti juga bisa mengurangi informan jika informasi yang didapatkan sudah cukup bahkan peneliti dapat mengganti narasumber jika informan yang dipilih tidak kooperatif dalam menjawab wawancara. Teknik yang digunakan dalam pemilihan sampel adalah Purposive Sumpling, yang dimana peneliti menentukan sampel dengan pertimbangan. Yang dimaksud pertimbangan adalah hanya mengambil sampel yang langsung menjawab rumusan masalah dari peneliti. Dengan jenis penelitian deskriptif ini, pendekatan kualitatif berusaha untuk mengkarakterisasi situasi atau kondisi yang sedang berlangsung pada saat penelitian dilakukan (Untari, 2017). Strategi yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini untuk menganalisis, mengeksplorasi, dan mengungkap kejadian tertentu dari informan yang ditunjuk dikenal dengan penelitian deskriptif kualitatif. Untuk mendapatkan informasi yang mendalam dan komprehensif tentang Pergeseran Norma Sosial Terhadap Perilaku Judi Online.

Tabel 3 2
Narasumber Penelitian

| No | Nama narasumber | Jenis kelamin | Umur | Pekerjaan |
|----|-------------------|---------------|----------|------------------|
| 1. | BS (nama samaran) | L | 28 Tahun | Driver |
| 2. | IH (nama samaran) | L | 25 Tahun | Driver |
| 3. | HH (nama samara) | L | 35 Tahun | Pedagang minuman |

Sumber : Peneliti, 2024

3.6 Jenis Data dan Sumber Data

Jenis data yang digunakan pada penelitian ini adalah data yang bersifat kualitatif dan untuk sumber data berasal dari data primer dan sekunder serta dengan teknik pengumpulan data yang digunakan melalui obsevasi,wawancara dan studi pustaka atau dokumen.(Umanailo,2019) .

- a) Data Primer Yaitu daya yang dikumpulkan langsung dari objek kemudian diolah sendiri dengan mewawancarai masyarakat secara langsung.
- b) Data Sekunder Yaitu data yang diperoleh dari data yang sudah ada dan dikelola oleh pihak lain yang sudah dipublikasikan.

3.7 Teknik Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data penelitian dilakukan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi.

a) Observasi

Observasi yang dilakukan peneliti dengan turun langsung kelapangan. Dengan melihat keadaan yang akan diteliti, memperoleh gambaran umum tentang sasaran yang akan diteliti.

b) Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi yang tidak dapat diperoleh melalui observasi atau kuisioner. Ini disebabkan karena peneliti tidak dapat mengobservasi seluruhnya. Oleh karena itu peneliti harus mengajukan pertanyaan kepada partisipan. Teknik wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik wawancara semi terstruktur, dimana dalam melakukan wawancara lebih bebas dan terbuka dalam menemukan permasalahan.

c) Dokumentasi

Pengambilan dokumentasi dilakukan peneliti dengan mengambil gambar atau foto untuk memperkuat data-data yang telah dikumpulkan. Pengambilan foto dapat dilakukan dengan peneliti sendiri ataupun dengan bantuan orang lain agar terlihat peran serta dalam penelitian.

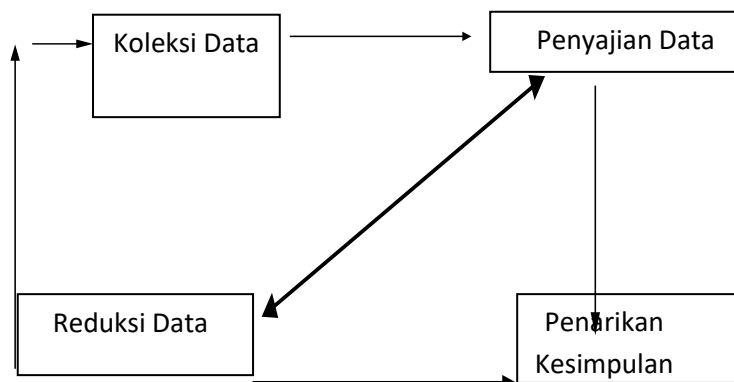
3.8 Teknik Analisis Data

Sesuai dengan penelitian data yang dilakukan teknis analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data kualitatif. Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain. sehingga dapat dengan mudah dipahami, dan temuannya dapat

diinformasikan kepada orang lain. Menurut Miles dan Huberman dalam Sugiono (2017:91) aktivitas dalam analisis data yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Gambar 3 2

Teknis Analisis Data



Sumber :Peneliti 2024

a. Reduksi Data

Reduksi data dilakukan dengan cara memilih data dan mengurangi data yang tidak diperlukan. Kemudian data disusun dengan tema yang telah ditentukan, setelah data direduksi proses selanjutnya adalah pemberian kode.

b. Penyajian Data

Tahap penyajian data dilakukan melalui penyusunan informasi yang memberikan kemungkinan adanya penarikan kesimpulan. Penyajian data dilakukan setelah proses reduksi data selesai dilakukan. Melalui

penyajian data tersebut, maka data akan terorganisasikan, tersusun dalam pola hubungan sehingga makin mudah dipahami.

c. Penarikan Kesimpulan

Tahap terakhir merupakan penarikan kesimpulan, dimana penarikan kesimpulan dalam penelitian kualitatif adalah temuan baru. Temuan dapat berupa deskripsi atau gambaran suatu objek yang sebelumnya kurang jelas sehingga diteliti menjadi jelas, dapat berupa hubungan kasual atau interaktif, hipotesis, atau teori. Penarikan kesimpulan dilihat dari keterkaitan antara teori dan hasil lapangan yang ditemui saat proses penelitian.

3.9 Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian yang dipilih penulis sebagai objek dilaksanakannya penelitian yaitu Di Desa Bandar Setia. Waktu Penelitian dilaksanakan pada April-Agustus 2024.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian

4.1.1 Letak Geografis

Desa Bandar Setia Kecamatan Percut Sei Tuan Terbentuk sejak Tahun 1901. Terbentuknya Desa Bandar Setia bermula dari Kejurusan Percut Sei Tuan yang berkedudukan di kampung kolam. Berdasarkan data yang diperoleh dari Kantor Kepala Desa Bandar Setia Kecamatan Percut Sei Tuan maka batas wilayah Desa Bandar Setia adalah sebagaimana terlihat dalam table berikut.

Tabel 4 1

Batas Wilayah Desa Bandar Setia

| No | Arah | Berbatas Dengan |
|-----------|-----------------|------------------------------------|
| 1 | Sebelah Utara | Desa Saentis |
| 2 | Sebelah Selatan | Desa Bandar Khalifah |
| 3 | Sebelah Barat | Desa Lau Dendang / PTP II Sampali |
| 4 | Sebelah Timur | Desa Kolam / PTP II Bandar Khalifa |

Tabel 4 2

Luas Wilayah Desa Bandar Setia

| NO. | Wilayah | Jumlah |
|------------|-----------------|---------------|
| 1 | Pemukiman | 280,5 ha |
| 2 | Pertanian Sawah | 18 ha |

| | | |
|---|---------------------|--------|
| 3 | Ladang / Tegalan | 23 ha |
| 4 | Hutan | - |
| 5 | Rawa-Rawa | - |
| 6 | Perkantoran | 0,5 ha |
| 7 | Sekolah | 6 ha |
| 8 | Jalan | 29 ha |
| 9 | Lapangan Sepak Bola | 3 h |

4.1.2 Keadaan Demografis

Demografis adalah ilmu Pengetahuan yang mempelajari perubahan-perubahan makhluk hidup, terlebih manusia yang tampak dari kelahiran, kematian, pernikahan, dan pertumbuhannya dalam suatu wilayah atau Negara. Dalam hal ini masyarakat Desa Bandar Setia Kecamatan Percut Sei Tuan merupakan masyarakat yang terdiri dari berbagai etnis yang ada di Indonesia seperti agama Islam, Katolik, Kristen, Hindu, Budha. Akan tetapi di dalam daerah Desa Bandar Setia Kecamatan Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang ini masyarakat setempat mayoritas beragama Islam. Untuk lebih jelasnya dapat di lihat pada tabel berikut :

Tabel 4 3
Penduduk Berdasarkan Agama

| No | Agama Penduduk | Jumlah Persentase |
|----|----------------|-------------------|
| 1 | Islam | 23.929 Orang |
| 2 | Katolik | 208 Orang |
| 3 | Kristen | 524 Orang |
| 4 | Budha | 17 Orang |

4.1.3 Mata Pencaharian Masyarakat

Dari jumlah penduduk sebagaimana yang telah penulis kemukakan, maka pada bagian ini penulis akan mengemukakan hal-hal yang berkaitan dengan keadaan ekonomi dan mata pencaharian penduduk di Desa Bandar Setia Kecamatan Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang.

Penduduk Desa Bandar Setia ini dalam memenuhi kebutuhan hidupnya di tempuh dengan bermacam-macam usaha, ada yang Petani, Pedagang, Pegawai Negeri Sipil, Tukang, Guru, Sopir dan lain-lain. Mata pencaharian yang merupakan salah satu usaha yang sangat besar artinya. Tanpa adanya mata pencaharian yang tetap, maka masyarakat tidak akan dapat atau sulit untuk menutupi kebutuhan sehari-hari. Pola perekonomian masyarakat Desa Bandar Setia Kecamatan Percut Sei Tuan pada awalnya bersumber pada pertanian, Peternakan serta merupakan sumber kehidupan, dari sisi ekonomi di Desa Bandar Setia memiliki potensi yang sangat besar untuk dikembangkan.

4.2 Deskripsi Hasil Penelitian

Hasil dalam penelitian ini diperoleh melalui wawancara mendalam dan studi dokumentasi terhadap tema penelitian. Wawancara mendalam dilakukan terhadap beberapa pengguna judi online yang berada di desa Bandar setia dan juga merupakan pihak yang memiliki kemampuan dan sumber informasi yang sesuai dengan tema penelitian. Sesuai dengan tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk Mengetahui Pergeseran Norma Sosial Terhadap Perilaku Judi Online Di Desa Bandar setia, maka data penelitian berikut ini dipaparkan lebih lanjut dalam menjelaskan kondisi Pergeseran Norma Sosial Terhadap Perilaku Judi Online Di Desa Bandar setia.

Penelitian ini bisa dilihat dari beberapa aspek seperti ; kesepakatan bersama, mengontrol, hubungan antara individu dengan individu lainnya. Masing masing aspek dari perilaku ju

di online ini menjadi acuan pengambilan data dari masyarakat. Perilaku judi online mendatangkan berbagai masalah dalam pergeseran norma sosial.

Judi online yang melanda dunia saat itu telah memunculkan masalah serta memberikan dampak yang besar bagi masyarakat. Salah satu yang paling merasakan dampaknya yaitu pergeseran norma sosial terkhusus di desa Bandar setia. Judi online memunculkan masalah dan tantangan yang begitu besar untuk masyarakat, belum lagi berbagai dampak yang dirasakan oleh masyarakat di desa Bandar setia.

Peneliti menemukan bahwa fenomena perjudian online dikalangan masyarakat dapat berkembang karena adanya sebuah “trend” game judi online yang menyebabkan fenomena perjudian online dikalangan masyarakat menjadi berkembang. Media sosial telah menjadi pilar utama dalam penyampaiannya, seperti digunakan untuk mensosialisasikan program dan kebijakan, memperkenalkan produk dan potensinya, memulihkan dan meningkatkan citra informasi pariwisata serta media sosial dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran masyarakat (Suryani, 2015).

Penelitian ini juga menemukan bahwa terdapat motif dan tujuan masyarakat bermain permainan judi online. Meskipun demikian, masyarakat sadar bahwasanya mereka melakukan permainan judi online melanggar norma yang ada di masyarakat tetapi, karena adanya tujuan yang sifatnya pragmatis masyarakat tetap melakukan permainan judi online.

4.2.1 Awal mula masyarakat melakukan permainan judi online

Masyarakat mengetahui bahwasanya judi online merupakan salah satu bentuk kegiatan perjudian dan terlarang, tetapi mereka tetap melakukannya karena mereka mempunyai berbagai macam alasan tertentu. mereka mempelajari permainan judi online melalui proses interaksi yang dilakukan oleh teman sepermainan mereka.

“berpengaruh banget, karena kan aku orang nya pengennya senang-senang aja kan ya ketawa-ketawa gitu nah jadinya menurut aku ada hal yang baru yang bisa bikin aku sangat senang gitu jadinya yaa aku ikutin gitu karena ujung-ujungnya kan faktor itu dari temen juga kan dari sekitar kita jadi menurut aku berpengaruh banget sih” (wawancara informan BS 28 juli 2024)

Pernyataan BS, diperkuat oleh pernyataan IH, yang menerangkan sebagai berikut:

“ iyaa dari temen. Emang dari teman-teman aja, teman berpengaruh banget” (wawancara dengan informan IH 28 juli 2024)

Ada beberapa kebiasaan masyarakat di desa Bandar setia yang memiliki kecenderungan untuk berkumpul bersama teman-teman mereka. hal ini sejalan dengan dengan pernyataan HH yang menyebutkan bahwa

“ kaya misalnya disini itu saya sering melihat banyak masyarakat yang berkumpul antara empat sampai tujuh orang, saya pernah bertanya apa yang kalian lakukan disini dan mereka ngajak buat main judi online pada saat itu yaa ngajak buat main kayak gitu sih” (wawancara dengan informan HH 28 juli 2024).

Masyarakat yang ingin mencoba hal yang baru dalam menapaki kehidupannya. Situs – situs judi online membuat bentuk promosi dengan mengemasnya semenarik mungkin untuk dapat menarik masyarakat atau pemain judi online untuk bermain judi online di situs mereka. membentuk promosi mereka beraneka ragam salah satunya adalah dengan cara mengiklankan melalui influencer –influencer seperti yang dikatakan oleh informan BS dalam wawancara berikut ini.

“ iya sangat banyak sekali influencer-influencer yang ngepromosiin judi online dan bukan hanya itu menurut aku permainan yang ditampilkan itu menurut aku sangat familiar aja sih menurut aku kaya jadi sebuah fitur kaya permainan anak kecil segala macam jadi menurut aku gampang diterima bukan suatu hal yang ribet sih kalau menurut ya begitu” (wawancara dengan informan BS 28 juli 2024).

Dari pernyataan ini, dapat diketahui bahwa para influencer-influencer melakukan promosi situs judi online dengan cara untuk menarik minat para penontonnya di sosial media agar para penonton tersebut melakukan permainan judi online. Biasanya para influencer- influencer ini sudah bekerja sama dengan salah satu situs judi online.

Media sosial telah menjadi pilar utama dalam penyampaianya, seperti digunakan untuk mensosialisasikan program dan kebijakan, memperkenalkan produk dan potensinya, memulihkan dan meningkatkan citra informasi serta media sosial dapat digunakan sebagai sarana masyarakat (Suryani dalam yurisna tanjung dkk, 2015).

Cara memainkan permainan judi online Perkembangan internet telah mempengaruhi munculnya berbagai macam jenis permainan judi online. Permainan judi saat ini tidak hanya dapat dilakukan secara langsung di satu tempat saja seperti kasino, tetapi telah diubah menjadi jenis digital. Bentuk perjudian online pada memiliki berbagai macam jenis permainan

Cara bermain judi online dapat dikatakan sangat mudah karena dimulai dari daftar hingga withdraw itu sangat mudah dan terdapat petunjuk di dalam situs tersebut. Banyak orang yang menggemari judi online dikarenakan aksesnya yang

mudah, permainannya yang unik dan dapat mendapatkan keuntungan yang besar. Pemain hanya harus mencari situs judi online yang banyak beredar di internet seperti gamelantogel, sbobet88, 77dragon, gamelan togel, win88, 19love.me dan masih banyak lagi situs judi online yang terdapat di internet. seperti judi bola online, togel online, poker, game tembak/memancing ikan hingga slot. Di dalam situs judi online, juga terdapat kategorisasi yang menyediakan permainan seperti Micro gaming, PG Slots, ION Casino, Balak Play, Nex 4D, Live22, Slot 88, Pragmatic play dan lain sebagainya.

Jenis permainan judi online yang mereka lakukan rata-rata memiliki kesamaan. Yaitu permainan judi slot online yang terdapat di pragmatic play. Pragmatic play merupakan Sebuah penyedia permainan judi slot online. Cara melakukan permainan judi slot online ini bisa dibilang sangat mudah karena mereka hanya perlu melakukan putaran untuk mendapatkan gambar, ikon, yang sama untuk memenangkan taruhan. Jumlah taruhan yang mereka pasang pun juga beragam dimulai dari Rp. 200 hingga Rp. 10.000. Seperti yang diungkapkan oleh informan berikut ini.

“kalo aku sih, sebenarnya kan game nya banyak yaa cuman kalo Aku sih maininnya slot doang nge spin-spin gitu. yaa tinggal spin aja udah jadi kan misalnya lu main game zeus nih gate of Olympus nama game nya nah lu nge spin nih tapi lu liat dulu bet nya berapa. Yang paling kecil tuh 200 perak” (wawancara dengan informan HH 28 juli 2024)

“iyaaa nanti tinggal tergantung dah kita mau main apa. Kalo gua sih seringnya main judi slot di pragmatic play” (wawancara dengan informan IH 28 juli 2024)

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan mengenai permainan judi slot online yang terdapat pada penyedia layanan pragmatic play yang rata-rata sering dimainkan oleh masyarakat desa Bandar setia. Peneliti menemukan bahwa judi slot online merupakan jenis permainan judi online yang sangat mudah untuk dimainkan dari pada jenis permainan judi online yang lain. Karena, pemain hanya tinggal menekan tombol “spin” dibagian tengah layar untuk selanjutnya mesin permainan yang akan menentukan besaran nominal yang dihasilkan oleh pemain. Selain itu, fitur yang terdapat pada judi slot online pun cukup menarik. Ditambah dengan adanya fitur perkalian (X) atau yang sering disebut oleh pemain judi online dengan sebutan scatter menambah seru jalannya permainan.

4.2.2 Bentuk Pergeseran Norma Sosial Terhadap Perilaku Judi Online

Norma dan nilai Terdapat pada masyarakat di Indonesia yang percaya bahwa perjudian tercela secara moral karena perjudian menimbulkan lebih banyak kerugian daripada potensi keuntungan dari kemenangan. Hal ini sejalan dengan hasil wawancara HH yang merasa terganggu akibat judi online yang mewabah di lingkungan tempat tinggalnya.

“ menurut saya judi online ini sangat mengganggu saya di kalangan masyarakat tentunya karena saya hanya takut bahwa anak saya terpengaruh oleh lingkungan sekitarnya, dan dapat merusak norma dan nilai yang telah ada dimasyarakat ini , memang sih katanya mendapat keuntungan tetapi saya tidak mau anak saya sampai terjerumus ke dalam tindakan kejahatan seperti itu yang akan merugikan dirinya sendiri nantinya dan merugikan keluarga dan orang terdekatnya “ ((Wawancara informan HH, 28 juli 2024)

Sebagaimana telah dikatakan sebelumnya pada bab tersebut, aksi sosial diartikan sebagai suatu kegiatan yang berfokus pada perilaku orang lain . Dengan kata lain, alasan mengapa masyarakat terlibat dalam perjudian internet adalah karena cita-cita yang tertanam dalam diri mereka yang mendorong mereka untuk melakukannya. Pada wawancara selanjutnya, informan IH diberikan penjelasan mengenai hal tersebut.

“Teman aku bercerita tentang perjudian online. Kami bermain ML bersama, dan dia memberi kami banyak hal.” aku sadar bahwa perjudian telah berubah saya dan mengubah nilai-nilai sosial , tetapi aku secara pribadi menyaksikannya. Sungguh menakjubkan betapa sedikitnya modal yang dibutuhkan untuk menghasilkan keuntungan besar. (wawancara informan IH, 28 Juli 2024).

“Iya, sejak aku kembali ke kampung halaman seperti dulu.” Nanti aku ceritakan padamu, , tapi itulah keuntungan di balik perjudian. Saya sering memainkannya dan ini cara yang bagus untuk mendapatkan kenalan baru dan mendapat keuntungan . Namun cara memainkannya focus dan mengikuti petunjuk memainkannya (28 juli 2024, wawancara informan dengan BS).

Selain itu, mereka mengaku berteman. Dalam satu tongkrongan tersebut, masyarakat mengembangkan kebiasaan bermain game judi online dalam jangka waktu cepat. Karena intensitas pertemuan Yang sering memainkan permainan judi online. Tingginya tingkat ini mengakibatkan adanya penyimpangan nilai-nilai budaya yang dimiliki dalam kelompok tersebut.

Berkembangnya perjudian online dikalangan masyarakat desa Bandar setia ini tidak terlepas dari adanya sebuah “trend” perjudian online yang berkembang. Trend adalah sesuatu hal atau fenomena yang sedang dibicarakan, disukai atau bahkan digunakan (Mulyana & Hermawan, 2021). Trend perjudian

online dapat berkembang antara individu yang satu dan individu lainnya. karena adanya interaksi yang terjalin antar sesama masyarakat.

Apapun masalahnya, perjudian online adalah penyimpangan sosial. Ada beberapa hal yang mengarahkan seseorang untuk terlibat dalam perjudian online. karena perjudian dapat menjadi penghambat pembangunan baik dari segi material maupun spiritual, dan karena banyak kelompok masyarakat yang menganggap perjudian sebagai suatu perbuatan yang buruk dan tidak sesuai dengan nilai dan standar yang berlaku. Karena perjudian mengajarkan orang bagaimana menghasilkan uang dengan cepat dan tidak wajar, maka hal itu dapat mengarah pada berkembangnya karakter malas. Dibutuhkan orang-orang yang tekun, gigih, dan akuntabel untuk mencapai keberlanjutan . Konsekuensinya, sudah ketergantungan pada perjudian Mengingat hal ini sudah terjadi dan berkembang menjadi permasalahan sosial yang berpotensi mengganggu fungsi sosial dan tatanan yang ada di masyarakat, maka perlu adanya upaya untuk memberikan solusi. Hal ini sejalan dengan pendapat HH.

“ saya sangat berharap bahwa penyimpangan sosial wabah judi online ini mendapat perhatian lebih dari pemerintah tentunya dan dapat dibatasi untuk pemakaiannya atau situs-situs yang beredar di masyarakat Indonesia. Karena sangat berdampak negative dan merugikan diri sendiri, keluarga, orang- orang terdekat dan oaring-orang yang berada di sekitarnya” (wawancara dengan informan HH 28 juli 2024).

Seperti yang telah disampaikan pada bab sebelumnya bahwa permainan judi online dianggap sebagai perilaku menyimpang karena bertentangan dengan norma sosial. Karena interaksi yang timbul dari orang-orang yang

menginternalisasikan nilai-nilai dari lingkungannya, maka penyimpangan perilaku diselidiki.

Judi yang sebelumnya mungkin dianggap tabu atau kurang diterima secara etika norma sosial, semakin diterima dalam beberapa kalangan masyarakat. Normalisasi dan penerimaan sosial terhadap judi online telah dipengaruhi oleh kemudahan akses melalui teknologi, iklan yang menarik, dan partisipasi influencer yang seolah memberikan “citra positif” terhadap judi online. Belum lagi peningkatan aksesibilitas yang membuat judi online lebih mudah dijangkau, sementara iklan kreatif dan dukungan dari influencer turut mempromosikan aktivitas ini seolah-olah digambarkan sebagai bentuk hiburan yang sah dan menarik. Media dan budaya populer juga turut menggambarkan judi online sebagai bagian dari gaya hidup modern, yang semakin memperkuat penerimaan sosial. Selain itu, perubahan gaya hidup serta regulasi yang lebih fleksibel dan jelas telah membantu mengurangi stigma, menjadikan judi online lebih diterima dalam masyarakat. Hal ini sejalan dengan pendapat HH.

"Menurut saya, karena kita sama-sama tahu bahwa banyaknya orang yang mengikuti kehidupan influencer merupakan indikasi bahwa masyarakat hidup dalam kerentanan. Orang-orang menjadi mudah percaya pada dunia maya. Di era informasi yang serba cepat seperti saat ini, informasi dari media sosial, berita, gosip, dan iklan dapat dengan mudah menyusup ke dalam pikiran kita. Otak manusia dapat dengan mudah diretas, yang berujung pada tipu daya." (wawancara dengan informan HH 5 Agustus 2024).

Perubahan Sikap Terhadap Risiko dan Keamanan, Banyak platform judi online kini menyediakan fitur keamanan seperti enkripsi data, otentikasi ganda,

dan sistem pengawasan yang ketat untuk melindungi pemain dari penipuan dan penyalahgunaan. Regulasi yang lebih jelas juga memastikan perlindungan hak-hak pemain. Semua ini mengurangi kekhawatiran tentang risiko dan meningkatkan rasa aman, sehingga lebih banyak orang merasa nyaman untuk berpartisipasi dalam aktivitas judi online.

Kemungkinan Melihat Alamat Situs Kemampuan mengenali URL atau tautan situs web dari sumber informasi merupakan keterampilan lain yang diuji dalam klasifikasi materi palsu. Pasalnya, sumber materi palsu tersebut bukan hanya judul yang provokatif, tetapi juga alamat situs web yang tidak dapat diverifikasi secara independen sebagai milik organisasi pers resmi. Hal ini terlihat dari domain yang digunakan; jika Bloksport digunakan, informasi yang diberikan biasanya dianggap meragukan. (Saputra, S. 2021). Pada wawancara selanjutnya, informan HH memberikan penjelasan mengenai hal tersebut.

“Sebagian masyarakat kita masih awam dengan dunia trading, judi online. Mereka dengan mudah berinvestasi hanya dengan mengikuti para influencer yang diidolakan. Padahal, dalam konteks ini, dibutuhkan pemahaman operasional khusus agar tidak mudah terjebak pada investasi bodong” (wawancara dengan informan HH 5 Agustus 2024).

Menurutnya, apa yang dipromosikan influencer dalam kasus judi online adalah imaji kaya raya dengan cara yang instan. Akibatnya orang mudah terobsesi dan kehilangan nalar kritis. Ia juga mengatakan yang paling berbahaya adalah ketika masyarakat kehilangan nalar kritis, ia akan melakukan apa saja dalam mencapai tujuan.

Perubahan dalam Pandangan Etis Tidak sedikit masyarakat kini yang menganggap judi online sebagai bentuk hiburan yang biasa, sama halnya dengan bermain game, bisa jadi mereka menganggap ini sebagai cara mengisi waktu luang. Namun demikian, tetap masih ada pandangan skeptis dari kelompok masyarakat yang khawatir akan potensi kecanduan dan dampak negatif lainnya, seperti masalah keuangan dan kesehatan mental. Pada wawancara selanjutnya, informan HH memberikan penjelasan mengenai hal tersebut.

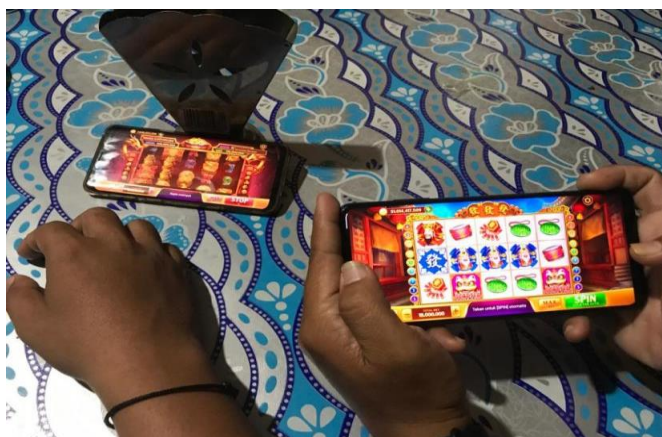
“ kalau aku pribadi aku sangat takut untuk memulai judi online ini karena itu pasti sangat berdampak untuk ekonomi aku dan juga membuat pusing kepala saja dan hanya untuk membuang uang saja. Tetapi terkait minimnya literasi keuangan. Menurutku banyak dari sebagian masyarakat yang masih susah membedakan dan bahkan abai dalam hal trading atau judi online. Kecepatan teknologi juga membuat pendangkalan cara berfikir orang menjadi sangat pendek yang berakibat sebagian masyarakat mudah sekali terperdaya dengan sesuatu yang instan” (wawancara dengan informan HH 5 Agustus 2024).

Banyaknya korban dari permainan judi online ini disebabkan oleh kondisi ekonomi yang berat dan tidak menuutp kemungkinan orang akan mudah tergoda, terpengaruh oleh iming-iming peningkatan dana atau asset secara instan.

4.2.3 Faktor Yang Menyebabkan Pergeseran Norma Sosial Terhadap Perilaku Judi Online

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan mengenai permainan judi slot online yang terdapat pada penyedia layanan pragmatic play yang rata-rata sering dimainkan oleh masyarakat di desa Bandar setia. Peneliti menemukan bahwa judi slot online merupakan jenis permainan judi online yang sangat mudah untuk dimainkan dari pada jenis permainan judi online yang lain. Karena, pemain hanya tinggal menekan tombol “spin” dibagian tengah layar untuk selanjutnya mesin permainan yang akan menentukan besaran nominal yang dihasilkan oleh pemain. Selain itu, fitur yang terdapat pada judi slot online pun cukup menarik. Ditambah dengan adanya fitur perkalian (X) atau yang sering disebut oleh pemain judi online dengan sebutan scatter menambah seru jalan nya permainan.

Gambar 4 1
Masyarakat Yang Sedang Melakukan Permainan Judi Online Di Warung



Sumber :Peneliti 2024

Dengan asumsi bahwa setiap orang mencari hobi mereka sendiri sepanjang waktu selain tidur ini juga berlaku bagi masyarakat yang berjudi

online, yang mencari kegiatan tak terduga untuk dilakukan di waktu luang mereka. Masyarakat memiliki kesempatan untuk mencari kegiatan yang melibatkan permainan judi daring selama waktu luang mereka, seperti yang disebutkan oleh BS dalam komentar berikut.

"Tidak, sepertinya aku lebih banyak bermain daripada benar-benar bermain. Aku tidak yakin apa yang ingin aku lakukan. Aku tidak bermain karena aku ingin bermain dan aku tahu aku akan menghasilkan banyak uang, tetapi karena aku senang dan aku pikir itu menyenangkan. Jadi aku hanya mencoba lima puluh ribu untuk bermain segala macam hal." (28 Juli 2024, wawancara informan dengan BS).

Kemudian, informan IH menambahkan bahwa ia menggunakan waktu luangnya untuk bermain game kasino online. "Menurut pendapat aku sendiri, persepsi orang tentang perjudian online beragam, tetapi kadang-kadang aku bermain untuk bersenang-senang dan menggunakan kemenangan untuk mengisi kembali dana aku yang tersisa. ." (28 Juli 2024, wawancara informan dengan IH).

Lebih jauh, ada persamaan di antara masyarakat yang berjudi online : mereka semua melakukannya terutama untuk bersenang-senang. Mereka percaya bahwa mereka akan senang saat bermain judionline, sebagian karena fiturnya menarik dan, tentu saja, saat mereka menuai hasilnya. Berdasarkan temuan penyelidikannya, peneliti menyimpulkan bahwa alasan utama orang bermain judi online adalah untuk bersenang-senang. Namun motivasi ini terkait erat dengan keinginan untuk mendapatkan keuntungan. Menurut informan BS, alasannya adalah sebagai berikut.

*“Untuk bersenang-senang ya, dan sebetulnya ada faktor mencari untung karena menurut saya itu dilihat dari teman-teman aku yang menang, mereka untung karena aku juga penasaran ya aku ada faktor cari untung walaupun pada akhirnya aku tidak pernah dapat untung”
(wawancara dengan IH informan, 28 juli 2024)*

Mereka yakin akan merasakan kesenangan dari bermain game judi online. Penekanan lebih diberikan pada kesan yang dapat diperoleh dari bermain judi online daripada pada keuntungan sebenarnya. Meskipun demikian, mereka tidak menutup kemungkinan untuk mendapatkan uang dari taruhan yang mereka buat saat bermain slot online.

Dapat disimpulkan dari uraian sebelumnya bahwa masyarakat desa Bandar setia melakukan permainan dalam perjudian online karena alasan berikut:

1. Untuk kesenangan;
2. Untuk mengisi waktu
3. Penghasilan
4. Karena kesenangan, kekhawatiran, dan kebosanan
5. Karena ada peluang

Dalam pelaksanaannya, masyarakat mengantisipasi faktor keuntungan dari permainan tersebut . Hal ini disebabkan karena tidak ada seorang pun yang dapat memastikan bahwa ketika melakukan permainan judi ini pasti akan membuahkan hasil.

Motivasi mereka dalam melakukan permainan judi online adalah untuk mencapai tujuan tertentu yaitu memperoleh kekayaan materi. Informasi dipandang sebagai katalis atau sumber inspirasi bagi masyarakat untuk sukses

secara online. Hal ini disebabkan karena pekerjaannya yang tidak terlalu mencukupi untuk kebutuhan mereka sehari-hari; akibatnya, mereka memilih untuk terlibat dalam perjudian online. seperti yang disampaikan pada wawancara selanjutnya dengan informan BS.

*“aku bermain judi dan setelah itu saya bertaruh besar dengan modal 100 saya karena saya berhak mendapatkan bonus deposit 100 pada saat itu. Lumayan, saya akan bermain dan saya mendapat lima juta hahaha.”
(Wawancara informan BS, 28 juli 2024)*

Ada motivasi bagi masyarakat berjudi online. Tujuan permainan judi online adalah menghasilkan uang dengan mengambil risiko. Dengan kata lain, apa yang mendorong mereka? Manfaat bermain game judi online akan meningkat karena semakin banyak uang yang dihasilkan dari pendapatan yang dihasilkan oleh situs web yang menawarkan layanan ini. Manfaat ini semakin ditingkatkan melalui interaksi antar masyarakat lain yang juga mendapat manfaat dari bermain game judi online.

Selain faktor materi, ada komponen lain yang secara alami muncul dalam diri masyarakat dan akhirnya menimbulkan keinginan untuk memainkan permainan judi online. Masyarakat merasa bahwa langkah ini perlu karena mereka dapat menikmati permainan judi online. Apalagi ketika ia berhasil meraup untung yang signifikan. Namun, hal itu akan berbeda jika seorang kalah; dalam hal ini, mereka akan terus memainkan permainan judi online. padahal lokasi dan waktunya sudah berubah. Hal ini sejalan dengan pendapat BS

“ sebenarnya aku sudah banyak sekali kerugian bermain judi online ini aku pernah kalah main judi 15 jt tapi setelah kalah aku gak mau berhenti main karena aku yakin aku bakalan menang, dan benar saja aku bisa beli motor baru aku itu lah. Sebenarnya tergantung keberuntungan juga kalau kamu beruntung kamu menang tapi waktu sialnya datang mau gimana lagi” (5 Agustus 2024, wawancara informan dengan BS).

Kemudian, informan IH menambahkan bahwa ia “ kalau aku Cuma pernah menang sekali aja, menangnya sikit aja Cuma dua juta aja setelah itu aku selalu kalah bahkan kereta ku itu aja udag pernah terdaikan untuk membayar taruhannya. Tapi semenjak itu aku udah mulai agak takut mainnya karena aku selalu kalah aja” (5 Agustus 2024, wawancara informan dengan IH)

Weber berpendapat bahwa orang termotivasi untuk mengejar tujuan yang diinginkan karena mereka terdorong untuk melakukannya. Berdasarkan uraian berikut, penulis menyimpulkan dari observasi lapangan bahwa tindakan sosial masyarakat yang berkaitan dengan bermain game judi online mempunyai tujuannya masing-masing.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Penelitian ini menemukan bahwa pergeseran norma sosial yang terjadi di desa Bandar setia dilatar belakangi oleh masyarakat yang yang mengikuti trend melakukan permainan judi online yang terbagi kedalam 3 faktor yaitu awal mula, bentuk pergeseran norma sosial dan faktor melakukan permainan judi online.

1. Awal mula seorang individu melakukan permainan judi online karena adanya interaksi dengan pemain judi online di lingkungan mereka. Selain itu, motivasi masyarakat dalam melakukan permainan judi online dikarenakan tergiur dengan keuntungan yang ditawarkan oleh situs judi online, rasa bosan, rasa ingin menghabiskan waktu luang serta rasa ingin tahu. Semua aspek ini dapat terjadi karena adanya interaksi antar sesama individu pemain judi online dengan lingkungannya. Dengan begitu, masyarakat tersebut berusaha untuk mereduksi nilai yang terdapat di dalam lingkungannya hingga kemudian dijadikan suatu tindakan sosial yang akhirnya mengakibatkan suatu masyarakat tersebut melakukan tindakan kejahatan permainan judi online yang mengakibatkan pergeseran norma-norma dan nilai-nilai yang ada di desa tersebut.
2. Bentuk fenomena pergeseran norma sosial terhadap perilaku judi online di Indonesia terkhusus pada masyarakat desa Bandar setia dapat berkembang karena adanya sebuah —trend bermain judi online yang beredar dikalangan masyarakat. Hal ini tidak terlepas dari bentuk tindakan sosial

yang dilakukan masyarakat dengan mengharapkan keuntungan dalam setiap melakukan permainan judi online menjadi tindakan yang tidak terlepas dari sebuah praktik perjudian. Selain itu lemahnya literasi digital pada masyarakat tersebut mudahnya percaya pada dunia digital yang semakin mewabah pemakaiannya tentunya masyarakat perlu berfikir relative. Artinya tidak lagi melihat dunia dari segi permukaan saja melainkan semua penilaian, asumsi dan juga prasangka harus di filter terlebih dahulu supaya nantinya bisa mendapatkan pengetahuan yang mendidik dan mendalam.

3. Selain itu, mereka melakukan tindakan praktik perjudian online didasari dengan rasa ingin tahu, bosan, emosi yang terpancing karena menang (Affectual action) juga menjadi salah satu faktor masyarakat melakukan permainan judi online. Hal ini dikarenakan faktor lingkungan yang akhirnya menyebabkan mereka tertarik melakukan permainan tersebut (Traditional action). Masyarakat yang melakukan permainan judi online dapat dikatakan memiliki perilaku menyimpang dan mengakibatkan pergeseran norma norma sosial yang ada di dalam suatu masyarakat tersebut . Hal ini dikarenakan, melakukan permainan judi online sama saja dengan tindakan melanggar norma hukum karena salah satu bentuk tindakan (cyber crime), melanggar norma yang ada di masyarakat serta dapat merugikan diri sendiri.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil dari temuan yang peneliti lakukan, peneliti ingin memberikan saran kepada pihak-pihak terkait untuk mencegah atau mengurangi permainan judi online yang semakin berkembang dimainkan dikalangan masyarakat karena secara tidak langsung judi online ini dapat mengakibatkan perilaku yang menyimpang dan melanggar norma- norma sosial yang ada di desa Bandar seia tersebut. Judi online ini juga dapat merugikan diri sendiri, keluarga dan orang –orang terdekat kamu.

1. disarankan untuk mengisi waktu luang dengan cara melakukan hal-hal positif seperti membaca buku, olahraga dan lain sebagainya sehingga perbuatan bermain judi online tidak semakin menjamur dikalangan masyarakat.
2. Untuk lebih bijak dalam menggunakan media elektronik dengan tidak membuka situs-situs yang mengandung unsur criminal seperti judi online dan agar melaporkan adanya tindak kejahatan judi online kepda kepolisian namun disertai bukti-bukti yang memadai untuk memudahkan penyelidikan.
3. Sebagai individu yang menaati peraturan dan menghormati norma sosial yang ada di suatu masyarakat tersebut sudah seharusnya mengetahui mengenai hukum, norma dan nilai yang beredar di masyarakat. dan sudah seharusnya perbuatan bermain judi online ini tidak dilakukan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adli, M.(2015). *Online Gambling Behaviour* (Among Students University Riau),
Riau Jom Fisip Vol.2 No.2-Juli 2015.
- B. Oczalina, M. Ali, D. Miranda. (2019). *Pemanfaatan Lingkungan Sebagai Media Belajar Dalam Pembelajaran Di Tk Negeri Pembina Pontianak Selatan*. Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa, Vol. 8, No.1
- Data Statistik ,Kantor Kepala Desa Bandar Setia Kecamatan Percut Sei Tuan,Tahun 2018.
- Dyer, Jeff; Gregerse, Hall; Christensen, Clayon M. Dna Inovator (2015) *Menguasai Lima Keahlian Para Inovator Disruptif*, Yogyakarta: Andi.
- Gani, Alcianno G. (2014). '*Pengenalan Teknologi Internet Serta Dampaknya*', Jurnal Sistem Informasi Universitas Suryadarma, 2.2 <https://doi.org/10.35968/jsi.v2i2.49>.
- Haqqi, Halifa, Wijayanti, Hasna.(2019) *Revolusi Industri 4.0 Di Tengah Socioety 5.0: Sebuah Integrasi Ruang, Terobosan Teknologi, Dan Tranformasi Kehidupan Di Era Disruptif*. Yogyakarta: Quadrant.
- Kartono, K. (2015). *Patologi Sosial* Jilid 1. Jakarta: Pt. Raja Grafindo Persada.
- Kominfo. "*Penanganan Judi Online Oleh Kementerian Komunikasi Dan Informatika*."22agustus2022.https://www.kominfo.go.id/content/detail/43834/Rilis-Pers-No340hmkominfo082022-Tentang-Penanganan-Judi-Online-Oleh-Kementeriankomunikasi-Dan-Informatika/0/Siaran_Pers.
- Mayasari, D. (2019). *Mengenal Society 5.0, Transformasi Kehidupan Yang Dikembangkan Jepang*.Published April 2019 At.

- Mahpur, M. (2017). *Memantapkan Analisis Data Kualitatif Melalui Tahapan Koding*. Jakarta: Nata Karya.
- Mujahiddin & M. Said Harahap. (2017). *Model Penggunaan Media Sosial Di Kalangan Pemuda*. *Jurnal Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 1 (142-155).
- Mulyana, A., & Hermawan, R. G. (2021). *Komunikasi Keperawatan* (E. Daryanti, Ed.; 1st Ed.). Langgam Pustaka.
- Poerwadarminta. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka, 1995.
- Saputra, Sahran Dkk. (2021), *Isu-Isu Global & Kontemporer Analisis Dan Fakta Lapangan*, Medan: Umsu Press.
- Sihan Huang, Baicun Wang, Xingyu Li, Pai Zheng, Dimitris Mourtzis, Lihui Wang, *Industry 5.0 And Society 5.0—Comparison, Complementation And Co-Evolution*, *Journal Of Manufacturing Systems*, Volume 64, 2022, Pages 424-428, Issn 0278-6125.
- Soekanto, S. 1982. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Pt Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Solahuddin. *Kuhp, Kuhap, Kuhpdt*. Jakarta: Visimedia, 2008.
- Tanjung, Yurisna. Dkk. *Pemberdayaan Masyarakat Melalui Pelatihan Penggunaan Media Sosial Untuk Pemasaran Produk Inovasi Jeruk Siam*. *Jmm (Jurnal Masyarakat Mandiri)* .Vol. 5, No. 6, Desember 2021, Hal. 3091-3103
- Umanailo,M.(2019). *Discourse On The Consumerist Community Consumption*.*The Journal Of Social Sciences Research*, 1181-1186.

Wahkidi, L., Puspitasari, E., & Tamrin, T. (2022). *Hubungan Tingkat Kecanduan Dengan Tingkat Kecemasan Pelaku Judi Online Di Wilayah Kecamatan Toroh*. *Jurnal Ilmu Keperawatan Komunitas*, 5(2), 68-76

LAMPIRAN



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/IAK.KP/PT/XU/2022

Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003

<https://fslp.umsu.ac.id>
fslp@umsu.ac.id
[umsumedan](#)
[umsumedan](#)
[umsumedan](#)
[umsumedan](#)

Sk-1

PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI

Kepada Yth. Medan, 04 April 2024
 Bapak/ Ibu
 Ketua Program Studi KESEJAHTERAAN SOSIAL
 FISIP UMSU
 di
 Medan.

Assalamu'alaikum wr. wb.

Dengan hormat, Saya yang bertanda tangan di bawah ini Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UMSU :

Nama Lengkap : RISMA KHAIRANI NASUTION
 N P M : 2003090093
 Program Studi : KESEJAHTERAAN SOSIAL
 SKS diperoleh : SKS, IP Kumulatif

Mengajukan permohonan persetujuan judul skripsi :

| No | Judul yang diusulkan | Persetujuan |
|-----|---|-------------|
| ✓ 1 | Pergeseran Norma sosial terhadap perilaku Judi online di Desa Bandar Setia | Acc |
| 2 | Pergeseran Norma sosial terhadap perilaku pengguna Narkoba pd kelompok perempuan di desa bandar Setia | |
| 3 | Peran perempuan sebagai single parent dalam upaya meningkatkan kesejahteraan keluarga (studi di kec. Medan tembung, kota medan) | |

Bersama permohonan ini saya lampirkan :

1. Tanda bukti lunas beban SPP tahap berjalan;
2. Daftar Kemajuan Akademik/ Transkrip Nilai Sementara yang disahkan oleh Dekan.

Demikianlah permohonan Saya, atas pemeriksaan dan persetujuan Bapak/ Ibu, Saya ucapkan terima kasih. *Wassalam.*

064.20.309

Rekomendasi Ketua Program Studi:
 Diteruskan kepada Dekan untuk
 Penetapan Judul dan Pembimbing.

Pemohon,

Risma
 (Risma Khairani Nasution)

Medan, tanggal 02 April 2024.

Ketua,
 Program Studi:.....

[Signature]
 (.....)
 NIDN:.....

Dosen Pembimbing yang ditunjuk
 Program Studi:.....

[Signature]
 (.....)
 NIDN:.....





MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/Ak.KP/PT/XU/2022
Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003
<https://fslp.umsu.ac.id> fslp@umsu.ac.id [umsu](#) [umsu](#) [umsu](#) [umsu](#)

Sk-2

**SURAT PENETAPAN JUDUL SKRIPSI
DAN PEMBIMBING**
Nomor : 630/SK/IL3.AU/UMSU-03/F/2024

Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara berdasarkan Surat Keputusan Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Nomor : 1231/SK/IL3-AU/UMSU-03/F/2021 Tanggal 19 Rabiul Awal 1443H/26 Oktober 2021 M Tentang Panduan Penulisan Skripsi dan Rekomendasi Pimpinan Program Studi Kesejahteraan Sosial tertanggal : 02 April 2024, dengan ini menetapkan judul skripsi dan pembimbing penulisan untuk mahasiswa sebagai berikut:

Nama mahasiswa : **RISMA KAIRANI NASUTION**
N P M : 2003090093
Program Studi : Kesejahteraan Sosial
Semester : VIII (Delapan) Tahun Akademik 2023/2024
Judul Skripsi : **PERGESERAN NORMA SOSIAL TERHADAP PERILAKU JUDI ONLINE DI DESA BANDAR SETIA**
Pembimbing : **SAHRAN SAPUTRA, S.Sos., M.Sos.**

Dengan demikian telah diizinkan menulis skripsi, dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulisan skripsi harus memenuhi prosedur dan tahapan sesuai dengan buku pedoman penulisan skripsi FISIP UMSU Tahun 2021.
2. Penetapan judul skripsi dan pembimbing skripsi sesuai dengan nomor yang terdaftar di Program Studi Kesejahteraan Sosial: 064.20.309 tahun 2024.
3. Penetapan judul skripsi dan pembimbing ini dan naskah skripsi dinyatakan batal apabila tidak selesai sebelum masa kadaluarsa atau bertentangan dengan peraturan yang berlaku.

Masa Kadaluarsa tanggal: 02 April 2025.

Ditetapkan di Medan,
Pada Tanggal, 23 Ramadhan 1445 H
02 April 2024 M

Dekan,



Tembusan :

1. Ketua Program Studi Kesejahteraan Sosial FISIP UMSU di Medan;
2. Pembimbing ~~di~~ di Medan;
3. ~~Pertinggal~~.





MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/AK.KP/PT/KI/2022
Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Baeri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003
https://fslp.umsu.ac.id fslp@umsu.ac.id umsumedan umsumedan umsumedan umsumedan

Sk-3

PERMOHONAN
SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

Kepada Yth. Medan, 06-06 2024
Bapak Dekan FISIP UMSU
di
Medan.

Assalamu'alaikum wr. wb.

Dengan hormat, saya yang bertanda tangan di bawah ini mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UMSU :

Nama lengkap : RISMA KHAIRANI NASUTION

N P M : 2003090093

Program Studi : ILMU KECEJAHTERAAN SOSIAL

mengajukan permohonan mengikuti Seminar Proposal Skripsi yang ditetapkan dengan Surat Penetapan Judul Skripsi dan Pembimbing Nomor...../SK/II.3.AU/UMSU-03/F/20..... tanggal dengan judul sebagai berikut :

PERGESEERAN NORMA SOSIAL TERHADAP PERILAHU JUDI ONLINE
DI DESA BANDAR SETIA

Bersama permohonan ini saya lampirkan :

1. Foto copy Surat Penetapan Judul Skripsi (SK-1);
2. Foto copy Surat Penetapan Pembimbing (SK-2);
3. DKAM (Transkrip Nilai Sementara) yang telah disahkan ;
4. Foto copy Kartu Hasil Studi (KHS) Semester I s/d terakhir;
5. Tanda Bukti Lunas Beban SPP tahap berjalan;
6. Tanda Bukti Lunas Biaya Seminar Proposal Skripsi;
7. Proposal Skripsi yang telah disahkan oleh Pembimbing (rangkap - 3)
8. Semua berkas dimasukkan ke dalam MAP warna BIRU.

Demikianlah permohonan saya untuk pengurusan selanjutnya. Atas perhatian Bapak saya ucapkan terima kasih. *Wassalam.*

Menyetujui :

Pemohon,

(RISMA KHAIRANI NASUTION)

Pembimbing

(Chirah SAPTA)





UMSU
UNIVERSITAS MUHAMMADYAH SUMATERA UTARA

SK-4



UNDANGAN/PANGGILAN SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

Nomor : 1010/UND/II.3.AU/UMSU-03/IF/2024

Program Studi : Kesejahteraan Sosial
Hari, Tanggal : Jum'at, 14 Juni 2024
Waktu : 09.00 WIB s.d. selesai
Tempat : Aula FISIP UMSU Lt. 2
Pemimpin Seminar : Assoc. Prof. Dr. H. Mujahiddin, S.Sos., MSP.

| No. | NAMA MAHASISWA | NOMOR POKOK MAHASISWA | PENANGGAP | PEMBIMBING | JUDUL SKRIPSI |
|-----|------------------------|-----------------------|--|--|---|
| 6 | RISMA KAIRANI NASUTION | 2003090039 | Assoc. Prof. Dr. H. MUJAHIDDIN, S.Sos, M.SP. | SAHRAN SAPUTRA, S.Sos., M.Sos. | PERGESERAN NORMA SOSIAL TERHADAP PERILAKU JUDI ONLINE DI DESA BANDAR SETIA |
| 7 | RIZKI ANANDA | 2003090043 | Dr. JEHAN RIDHO IZHARSYAH, S.Sos., M.Si. | Assoc. Prof. Dr. MOHD. YUSRI, M.Si. | KEHIDUPAN SOSIAL EKONOMI NELAYAN PENERIMA PROGRAM KELUARGA HARAPAN DI DESA SUKA MAJU KECAMATAN TANJUNG TIRAM |
| 8 | DHEA PULLUNGAN | 2003090039 | SAHRAN SAPUTRA, S.Sos., M.Sos. | Assoc. Prof. Dr. H. MUJAHIDDIN, S.Sos, M.SP. | STRATEGI ADAPTASI NELAYAN BURUH DALAM PEMENUHAN KEBUTUHAN DASAR KELUARGA DI DESA KELANTAN KABUPATEN LANGKAT PASCA COVID-19 |
| 9 | KENSA BR SEMBERING | 2003090027 | Assoc. Prof. Dr. H. MUJAHIDDIN, S.Sos, M.SP. | SAHRAN SAPUTRA, S.Sos., M.Sos. | NARASI KESEJAHTERAAN KELUARGA DALAM PRAKTIK PENGELOLAAN DAN PEMANFAATAN SAMPAH ANORGANIK DI DESA CINTA RAKYAT KABUPATEN KARO |
| 10 | INDRI YANI PRATIWI | 2003090016 | SAHRAN SAPUTRA, S.Sos., M.Sos. | Assoc. Prof. Dr. H. MUJAHIDDIN, S.Sos, M.SP. | ANALISIS TINDAKAN RASIONALITAS EKONOMI MASYARAKAT DESA DALAM PENGEMBANGAN KEWIRUSAHAAN BERBASIS POTENSI PERSAWAHAN DI DESA KUALA GUNUNG KABUPATEN BATU BARA |

Medan, 04 Dzulhijjah 1445 H
Juni 2024 M





MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/Ak.KP/PT/KU/2022
 Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Baerl No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003
 https://fslp.umsu.ac.id fslp@umsu.ac.id umsumedan umsumedan umsumedan umsumedan

Sk-5

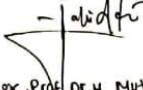
BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI


Nama lengkap : RISMA KHAIRANI NASUTION
 N P M : 2003090093
 Program Studi : KESEJAHTERAAN SOSIAL
 Judul Skripsi : PERGESERAN NORMA SOSIAL TERHADAP PERILAKU
JUDI ONLINE DI DESA BANDAR SETIA

| No. | Tanggal | Kegiatan Advis/ Bimbingan | Paraf Pembimbing |
|-----|----------|---|------------------|
| 1. | 02-04-24 | Bimbingan Menentukan judul Skripsi | |
| 2. | 24-04-24 | Bimbingan Bab 1-3 | |
| 3. | 26-04-24 | Bimbingan Revisi Bab 1-3 | |
| 4. | 08-05-24 | Bimbingan Revisi Bab 1-3 | |
| 5. | 12-05-24 | Bimbingan Revisi Bab 1-3 | |
| 6. | 20-05-24 | Bimbingan Revisi Bab 1-3 dan Acc Seminar Proposal. | |
| 7. | 24-07-24 | Bimbingan drag wawancara dan Acc Penelitian lapangan. | |
| 8. | 5-08-24 | Bimbingan Skripsi Bab 4-5 | |
| 9. | 6-08-24 | Bimbingan Revisi Bab 4,5 | |
| 10. | 08-08-24 | Bimbingan Revisi Bab 4,5 dan Acc sidang Meja hijau. | |

Medan, 16 Agustus 2024


 Dekan
 (Dr. Arifin Kaleb, S.Sos., MSP.)
 NIDN: 083007402

Ketua Program Studi,

 Assoc. Prof. Dr. H. Mubahiddin s.sos
 NIDN: 0128088902

Pembimbing,

 M.SP. NIDN: 0101018701





UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya
Bila mempunyai surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/AK.KP/PT/XI/2022

Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003

<https://fisp.umsu.ac.id> fisp@umsu.ac.id [umsumedan](#) [umsumedan](#) [umsumedan](#) [umsumedan](#)

Nomor : 1281/KET/II.3.AU/UMSU-03/F/2024

Lampiran : -,-

Hal : **Mohon Diberikan izin
Penelitian Mahasiswa**

Medan, 19 Muharram 1446 H

25 Juli 2024 M

Kepada Yth : **Kepala Desa Bandar Setia
Kecamatan Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang**

di-
Tempat.

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr.Wb

Teriring salam semoga Bapak/Ibu dalam keadaan sehat wal'afiat serta sukses dalam menjalankan segala aktivitas yang telah direncanakan.

Untuk memperoleh data dalam penulisan skripsi, kami mohon kiranya Bapak/Ibu berkenan memberikan izin penelitian kepada mahasiswa kami:

Nama Mahasiswa : **RISMA KAIRANI NASUTION**
N P M : 2003090093
Program Studi : Kesejahteraan Sosial
Semester : VIII (Delapan) Tahun Akademik 2023/2024
Judul Skripsi : **PERGESERAN NORMA SOSIAL TERHADAP PERILAKU JUDI
ONLINE DI DESA BANDAR SETIA**

Demikian kami sampaikan, atas perhatian dan kesediannya memberikan izin penelitian diucapkan terima kasih. Nashrun minallah, wassalamu 'alaikum wr. wb.



Cc : File.

Dekan,


Dr. ARIEFIN SALEH, S.Sos., MSP.
NIDN. 0030017402



Ace 4/ Penelitian lapangan.



25-7-2024

**PERGESERAN NORMA SOSIAL TERHADAP PERILAKU JUDI ONLINE DI
DESA BANDAR SETIA**

RISMA KHAIRANI NASUTION

2003090093

PROGRAM STUDI KESEJAHTERAAN SOSIAL

Identitas Informan

Nama :
Usia :
Pekerjaan :
Lama menetap di Desa :
Agama :
Suku :

Daftar pertanyaan untuk informan pengguna judi online

1. Bagaimana pendapat bapak / ibu mengenai judi online?
2. Apa saja faktor yang dapat menyebabkan bapak/ ibu melakukan permainan judi online?
3. Apa saja dampak yang dirasakan oleh pemain judi online terhadap permainan judi online tersebut?
4. Mengapa bapak/ ibu melakukan kegiatan judi online, padahal bapak / ibu tau permainan tersebut dapat merugikan diri sendiri, keluarga dan masyarakat sekitar?

5. Apa keuntungan yang bapak/ ibu rasakan terhadap permainan judi online?
6. Kerugian apa saja yang sudah bapak/ ibu pertaruhkan akibat permainan judi online tersebut?
7. Permainan judi online apa saja yang bapak/ ibu mainkan?, dan dari mana bapak/ ibu mengetahui situs permainan tersebut?
8. Apa saja hikmah yang bisa diambil dari berhenti bermain judi online
9. Mengapa anda sangat berkeinginan untuk bermain judi online?
10. Apakah anda menyesal pernah melakukan kegiatan judi online tersebut?
11. Apa kesimpulan dari permainan judi online?

**PERGESERAN NORMA SOSIAL TERHADAP PERILAKU JUDI ONLINE DI
DESA BANDAR SETIA**

RISMA KHAIRANI NASUTION

2003090093

PROGRAM STUDI KESEJAHTERAAN SOSIAL

Identitas Informan

Nama :

Usia :

Pekerjaan :

Lama menetap di Desa :

Agama :

Suku :

Daftar pertanyaan untuk informan tokoh masyarakat yang berada di desa bandar setia

- 1. Apa saja tindakan yang akan bapak / ibu lakukan untuk menghindari perbuatan judi online di kalangan masyarakat?**
- 2. Strategi apa yang dapat bapak/ ibu terapkan untuk menghindari wabah judi online semakin meluas di lingkungan desa bandar setia agar tidak terjadi pergeseran norma sosial?**

3. Apa saja faktor pendorong seseorang melakukan permainan judi online?
4. Apa saja bahaya yang dapat dirasakan masyarakat sekitar akibat wabah judi online?
5. Upaya apa saja yang dapat dilakukan untuk menjaga norma sosial yang ada di dalam masyarakat
6. Apa saja langkah pencegahan sebelum terjadinya pergeseran norma sosial akibat judi online tersebut?
7. Apa yang akan bapak/ibu lakukan untuk menghindari perbuatan berjudi di kalangan masyarakat?
8. Tindakan apa yang bisa dilakukan untuk mengurangi dampak negatif perjudian online?
9. Mengapa masih banyak orang yang bermain judi online?
10. Bagaimana dampak negatif dari perjudian, jelaskan?
11. Maraknya perjudian dapat memberikan dampak negatif bagi masyarakat, apa saja dampak yang bapak/ibu rasakan akibat judi online tersebut?
12. Bagaimana cara yang harus kita lakukan agar terhindar dari perjudian?
13. Apakah ada kesepakatan bersama untuk mencegah wabah judi online semakin meluas di kalangan masyarakat?
14. Bagaimana untuk mengontrol masyarakat agar tidak terjadi pergeseran norma sosial?
15. Bagaimana hubungan antara individu dengan individu lainnya agar bersama-sama menjaga norma sosial yang ada di masyarakat?



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK



UMSU
Unggul | Cerdas | Berprestasi

UNDANGAN/PANGGILAN UJIAN TUGAS AKHIR
Nomor: 1516/UND/13.AU/UMSU-03/7/2024

Pogram Studi : Kescjahteraan Sosial
Hari, Tanggal : Kamis, 29 Agustus 2024
Waktu : 08.15 WIB s.d. Selesai
Tempat : Aula FISIP UMSU Lt. 2

| No. | Nama Mahasiswa | Nomor Pokok Mahasiswa | TIM PENGUJUI | | | Judul Skripsi |
|-----|-------------------------|-----------------------|---|---|---------------------------------|--|
| | | | PENGUJI I | PENGUJI II | PENGUJI III | |
| 1 | RISMA KHAIRANI NASUTION | 2003090093 | Assoc. Prof. Dr. H. MUJAHIDDIN, S.Sos., M.Sp. | Dr. YURISNA TANJUNG, M.AP. | SAHRAN SAPUTRA, S.Sos., M.Sos. | PERGESEBAN INCRIMA SOSIAL TERHADAP PERILAKU JUDI ONLINE DI DESA PANDAR SETIA |
| 2 | NURBAITI | 2003090078 | Dr. YURISNA TANJUNG, M.AP. | Dr. SAHRAN SAPUTRA, S.Sos., M.Sos. | Dr. SHOHIBUL ANSHOR SRG., M.Si. | ANALISIS KONSEP KESEJAHTERAAN PADA MASA KHALIFAH HARUN AR-RASYID |
| 3 | MHD FAISAL HARIZ | 2003090070 | Assoc. Prof. Dr. H. MUJAHIDDIN, S.Sos., M.Sp. | Dr. SHOHIBUL ANSHOR SRG. M.Si. | Dr. ARIFIN SALEH, S.Sos., M.Sp. | IMPLEMENTASI CORPORATE SOCIAL RESPONSIBILITY PT. BAKRIE SUMATERA PLANTATION: BUNUT KISARAN DALAM PENINGKATAN TARAF HIDUP MASYARAKAT |
| 4 | ANGRA MULLADI | 2003090080 | Dr. SHOHIBUL ANSHOR SRG., M.Si. | Assoc. Prof. Dr. H. MUJAHIDDIN, S.Sos., M.Sp. | Dr. YURISNA TANJUNG, M.AP. | IMPLEMENTASI PROGRAM ROOTS DALAM MENANGANI RULLYING DI LINGKUNGAN SEKOLAH (STUDI KASUS: PIK-REMPAJA YOUNG GENERATION SMAN 1 SUNGGAL) |
| 5 | MUHAMMAD RIFAI | 200290004 | Dr. SAHRAN SAPUTRA, S.Sos., M.Sos. | Dr. YURISNA TANJUNG, M.AP. | Dr. ARIFIN SALEH, S.Sos., M.Sp. | KONDISI SOSIAL EKONOMI PENJUAL MAKANAN DI KAWASAN WICATA TOR SIMAGO-MAGO SIPIRCK, KABUPATEN TANJUNGPINRANG SELATAN |

Menulis Sidang.

Total : Gabs : 20/08/24 : 70%

Medan, 22 Shafar 1446 H
27 Agustus 2024 M

Ditandatangani oleh :



Dr. ARIFIN SALEH, S.Sos., M.Sp.



Daftar Riwayat Hidup

Data Diri:

Nama : Risma Khairani Nasution
NPM : 2003090093
Tempat, Tanggal Lahir : Medan, 08-05-2000
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Kewarganegaraan : Indonesia
Anak Ke- : 2 Dari 4 Bersaudara

Nama Orang Tua:

Nama Ayah : Buaten Nasution
Nama Ibu : Duma Sari Lubis
Alamat : Jl. Terusan Gg Setia No 160 Desa Bandar Setia

Riwayat Pendidikan:

MAN 1 Medan (2006-2012)

MTS Swasta Islamiyah Medan (2012-2015)

SMK Farmasi Apipsu Medan (2015-2018)

Tahun 2020-2024 tercatat sebagai Mahasiswa di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Moto:

Nikmati, Jalani, Syukuri Setiap Prosesnya.

