

**PERSPEKTIF MASYARAKAT TERHADAP PERILAKU
JUDI ONLINE PADA REMAJA DI DESA
BANDAR SETIA**

TUGAS AKHIR

Oleh:

SUHFY SURAYA
2203090033

Program Studi Ilmu Kesejahteraan Sosial



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2026**

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 Lengkap : **SUHFY SURAYA**
N P M : 2203090033
Program Studi : Kesejahteraan Sosial
Pada hari, tanggal : Kamis, 05 Maret 2026
W a k t u : Pukul 09.00 s/d Selesai

TIM PENGUJI

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

PENGUJI II : **Assoc. Prof. Dr.Hj. YURISNA TANJUNG, M.AP.**

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

(.....)

(.....)

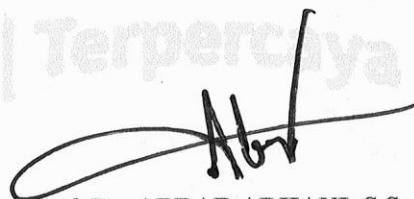
(.....)

PANITIA PENGUJI

Ketua

Sekretaris


Assoc. Prof. Dr. **ARIFIN SALEH., MSP**


Assoc. Prof. Dr. **ABRAR ADHANI, S.Sos., M.I.Kom**

BERITA ACARA BIMBINGAN TUGAS AKHIR

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 : Suhfy Suraya
N P M : 2203090033
Program Studi : Kesejahteraan Sosial
Judul Tugas Akhir : **PERSPEKTIF MASYARAKAT TERHADAP PERILAKU JUDI ONLINE PADA REMAJA DI DESA BANDAR SETIA**

Medan, 07 Februari 2026

Dosen Pembimbing


Dr.SAHRAN SAPUTRA, S.Sos.,M.Sos.
NIDN : 0101018701

Disetujui Oleh
Ketua Program Studi


Dr.SAHRAN SAPUTRA S.Sos.,M.Sos
NIDN : 0101018701

Dekan


Assoc. Prof. Dr. ARIFIN SALEH., S.Sos., MSP
NIDN : 0030017402



PERNYATAAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Dengan ini saya, **SUHFY SURAYA**, NPM 2203090033, 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 sesuatu 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 saya 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 kesarjanaan yang telah saya peroleh, serta pembatalan dan penarikan ijazah sarjana dan transkrip nilai yang saya terima.

Medan, 05 Maret 2026



SUHFY SURAYA

KATA PENGANTAR



Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT, karena berkat rahmat, hidayah dan karunia-Nya dan juga peneliti panjatkan salawat dan salam atas kehadiran nabi besar Muhammad SAW. Penulis dapat menyelesaikan skripsi yang peneliti tulis yang berjudul “Perspektif Masyarakat Terhadap Perilaku Judi Online Pada Remaja Di Desa Bandar Setia” di Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Peneliti menyadari bahwa penelitian ini dapat diselesaikan dikarenakan adanya dukungan dari berbagai pihak yang memberikan dukungan, meluangkan waktu dan berpartisipasi terhadap penelitian ini yang mana tanpa dukungan dari berbagai pihak. Terima kasih peneliti ucapkan kepada kedua orang tua peneliti bapak **SAMIAN** dan ibu **ANA SUTINA** yang telah memberikan peneliti kesempatan untuk bisa menempuh pendidikan tinggi dan juga peneliti berterima kasih yang sebesar-besarnya atas dukungan finansial dan dukungan dari berbagai aspek kepada penulis. Terima kasih peneliti ucapkan kepada kakak dan abang peneliti yaitu kakak Siti Mulia Sari, kakak Siti Utami dan abang Kurnia Roby Peneliti mengucapkan terima kasih kepada kakak dan abang terhadap dukungan yang diberikan kepada peneliti. Dalam penelitian yang peneliti berharap skripsi ini dapat bermanfaat, yang mana peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang memberikan dukungan dalam penelitian ini. Maka dengan rasa hormat peneliti ingin berterima kasih kepada seluruh pihak-pihak yang memberikan dukungan dan meluangkan waktu untuk penelitian ini, oleh karena itu peneliti berterima kasih kepada:

1. Kepada Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Bapak Prof. Dr. Agussani, M.AP.
2. Kepada bapak Dekan Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Bapak Assoc.Prof. Dr.Arifin Saleh Siregar S.Sos, M.SP.

3. Kepada Bapak DR.SAHRAN SAPUTRA, S.Sos, M.Sos. Sebagai bapak kepala program studi dan juga sebagai pembimbing penulis yang memberikan dukungan dan semangat kepada peneliti untuk dapat menyelesaikan skripsi.
4. Kepada Kepala Desa Bandar Setia Bapak Sugiato dan seluruh staf desa Bandar Setia.
5. Kepada Seluruh narasumber dalam penelitian saya yang bersedia meluangkan waktunya dan banyak membantu dalam memberikan informasi dalam penelitian ini.
6. Kepada teman seperjuangan saya Raisa Alodia, Dwi Putri Wahyuni, Geriah dan Savila telah memberikan semangat dan dukungannya kepada penulis. Semoga kita menjadi orang sukses kedepannya.
7. Kepada kawan seangkatan dan seperjuangan jurusan Kesejahteraan Sosial kelas 7A dan 7B, semoga kita semua menjadi orang sukses kedepannya.
8. Terakhir saya ingin berterima kasih kepada diri saya sendiri **SUHFY SURAYA** yang telah kuat sejauh ini, terima kasih telah bertaham sejauh ini dari berbagai tantangan yang dilewati selama ini, dari berbagai sedih-sedihnya, senang maupun susah hal yang dilewati. Terima kasih karena tanpa diri sendiri saya tidak aka pernah ada di titik saya menyelesaikan tugas akhir ini. Terima kasih atas segala hal yang kamu terima tidak sesuai rencanamu, karena nyatanya kita hanyalah manusia yang dapat berencana maka Allah Swt yang berkehendak. Terima kasih atas segala hal yang membuat kamu ada di titik ini walaupun ini bukanlah akhir segalanya, tetapi tahap ini menjadi awal yang mungkin tidak kamu sangka untuk ke depannya. Tugas akhir ini menjadi bukti bahwa kamu bisa menyelesaikan apa yang sudah kamu mulai, walaupun tidak sempurna jalan orang lain tetapi kamu bisa berada di titik ini dengan caramu sendiri. Dari setiap ujian di kehidupan kamu sadar tidak semua orang pantas ada di hidupmu, menurutmu semua orang itu baik tetapi tidak semua orang pantas ada di cerita hidupmu. Proud of you and you the best of the best dan akhir kata ini penulis ingin mengatkan ARIGATOU GOZAIMASU.

Penulis menyadari bahwa penelitian ini masih jauh dari kata sempurna namun peneliti berharap bahwa penelitian ini dapat bermanfaat dan menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya. Penelitian ini juga dapat memberikan kontribusi serta bermanfaat bagi masyarakat dan pemerintah dalam membuat kebijakan bagi masyarakat. Wasalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Medan, 7 Februari 2026

Penulis,

SUHFY SURAYA

PERSPEKTIF MASYARAKAT TERHADAP PERILAKU JUDI ONLINE PADA REMAJA DI DESA BANDAR SETIA

SUHFY SURAYA
2203090033

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk melihat perspektif masyarakat terhadap perilaku judi online pada remaja di desa bandar setia. Perjudian online ini menjadi salah satu permasalahan sosial yang ada yang mana dapat menimbulkan perilaku kriminalitas lainnya, judi online ini ada di era pesatnya perkembangan teknologi digital. Perspektif masyarakat memiliki peranan penting dalam upaya pencegahan yang mana perspektif masyarakat ini penting untuk memahami dampak sosial yang ditimbulkan dikarenakan adanya judi online ini. Perspektif masyarakat dipengaruhi oleh pandangan masyarakat terhadap situs perjudian yang mana pandangan itu berubah menjadi persepsi yang di ekspresikan dan diungkapkan masyarakat. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode wawancara mendalam dan observasi partisipatif terhadap masyarakat setempat yang terdiri dari masyarakat desa, tokoh masyarakat, dan juga remaja setempat. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa pengaruh teman sebaya sangat berpengaruh terhadap perilaku judi online pada remaja, faktor pendorong mereka bermain judi online ini faktor internal dan juga eksternal. Adapun perspektif masyarakat terhadap perilaku judi online dikalangan remaja di desa bandar setia memandang perjudian online ini adalah masalah sosial yang ada di era kemajuan digital. Temuan ini menunjukkan perlunya pendekatan kolaboratif antara tokoh masyarakat, masyarakat desa, aparat penegak hukum dan juga pemerintah desa dalam mencegah dan mengentas perilaku judi online dan menciptakan lingkungan yang lebih aman dari perilaku kriminalitas yang satu ini. Penelitian ini menyarankan harus adanya kerjasama dari berbagai pihak dalam mencegah dan mengentas perjudian online.

Kata kunci: perspektif masyarakat, fenomena judi online, perubahan sosial, kemajuan teknologi digital, dampak sosial

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAK	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	vii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.5 Sistematika Penulisan.....	7
BAB II URAIAN TEORITIS	8
2.1 Perspektif Masyarakat	8
2.2 Teori Kontruksi Sosial.....	10
2.3 Fenomena Judi Online.....	13
2.4 Kemajuan Teknologi Digital Terhadap Perubahan Sosial	16
2.5 Anggapan Dasar	17
BAB III METODE PENELITIAN	19
3.1 Pendekatan Penelitian.....	19
3.2 Kerangka Konsep	20
3.3 Definisi Konsep.....	21
3.4 Kategorisasi Penelitian	22
3.5 Narasumber.....	23
3.6 Teknik Pengumpulan Data	24
3.7 Teknik Analisis Data	25
3.8 Lokasi Dan Waktu Penelitian.....	26

3.9 Deskripsi Ringkasan Objek Penelitian	27
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	28
4.1 Hasil Penelitian.....	28
4.1.1 Deskripsi Informan	29
4.1.2 Perilaku Judi Online di Desa Bandar Setia.....	31
4.1.3 Penyalahgunaan Kemajuan Teknologi Digital	34
4.1.4 Faktor Penyebab Perilaku Judi Online.....	36
4.1.5 Fenomena Judi Online dan Dampak Sosial	39
4.1.6 Perspektif Masyarakat.....	41
4.1.7 Upaya Pencegahan Judi Online	43
4.1.8 Harapan Masyarakat Terhadap Pengentasan Judi Online	47
4.2 Pembahasan Penelitian	49
BAB V PENUTUP.....	51
5.1 Kesimpulan.....	51
5.2 Saran.....	52
DAFTAR PUSTAKA	54
LAMPIRAN.....	54

DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 3.1 Kerangka Konsep.....	20
---------------------------------	----

DAFTAR TABLE

TABEL 3.1 Kategorisasi Penelitian.....	22
TABEL 4.1 Deskripsi Informan.....	29

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Masalah sosial muncul di tengah masyarakat ketika terjadi penyimpangan perilaku yang dilakukan oleh perorangan atau kelompok. Kemunculan masalah ini ialah hasil dari dinamika dan hubungan sosial yang terjadi antara individu, individu dengan kelompok, atau antar kelompok. Masalah sosial timbul ketika individu kesulitan menyesuaikan diri dengan lingkungannya yang mana mereka menunjukkan sikap dan perilaku yang bertentangan dengan nilai-nilai serta aturan yang berlaku di dalam masyarakat (Jadidah et al., 2023).

Akses yang sangat mudah telah membuat banyak orang atau kelompok masyarakat terjerat dalam praktik perjudian online, bahkan membuat mereka merasa tindakan tersebut bukanlah suatu kesalahan. Maraknya iklan dan tautan judi di media sosial, ditambah dengan lemahnya regulasi, menjadi pendorong utama pesatnya perkembangan judi online ini. Kemudahan akses membuat sebahagian individu maupun kelompok masyarakat lebih mudah terjerumus ke dalam perjudian dan seolah-olah mereka tidak melakukan suatu kesalahan (Tumanggger & Yusuf, 2025). Perjudian online ialah isu serius yang dapat mengganggu kedamaian batin seseorang dan merusak hubungan sosial dengan lingkungannya. Bentuk perjudian yang kini marak melalui platform online, di mana pelaku bisa memasang taruhan tebak angka atau ikut serta dalam permainan yang berkedok hiburan tanpa perlu bertatap muka (Aprilia et al., 2023).

Perjudian daring saat ini menjadi permasalahan sosial yang ada di era digital saat ini, kebiasaan yang dilakukan oleh individu maupun sekelompok orang yang melakukan perjudian daring. Perjudian daring ini merajalela di Indonesia ketika masa pandemi Covid-19 melanda. Kejahatan siber yang berupa perjudian daring ini masih menjadi wabah di negara Indonesia, hal ini menunjukkan perjudian daring telah berkembang sangat pesat dan meluas di Indonesia. Perjudian yang dahulunya dilakukan secara langsung, namun dengan perkembangan teknologi digital dan kemudahan dalam mengakses internet perjudian ini berkembang menjadi perjudian daring (online).

Maraknya judi daring di Asia Tenggara menimbulkan ancaman serius terhadap stabilitas ekonomi dan sosial negara, terutama di negara Indonesia. Operasi judi online yang berpusat di Kamboja seringkali berupa kejahatan siber yang menjebak korbannya melalui media digital dan internet. Tindakan ini merugikan secara ekonomi bagi masyarakat Indonesia dan kini telah menjadi kejahatan lintas negara (transnasional) di negara ASEAN (Darmawan et al., n.d.). Pengaruh dari negara Kamboja terhadap penyebaran perjudian yang terjadi di kawasan Asia Tenggara, kemajuan teknologi yang dimanfaatkan oleh negara kamboja berupa judi online yang penyebarannya secara global.

Perkembangan teknologi digital selama era globalisasi menyebabkan perubahan besar dalam hidup masyarakat. Revolusi digital mengubah perekonomian dan kehidupan sosial di masyarakat, dan kita dapat melihat transformasi kehidupan sosial. Saat ini, masyarakat sangat bergantung pada gawai untuk rutinitas sehari-hari yang memengaruhi kehidupan sosial, masyarakat kini

lebih membutuhkan kemajuan teknologi untuk berkomunikasi dan mencari informasi. Namun demikian, penggunaan gawai dan internet yang berlebihan berdampak buruk bagi masyarakat. Penggunaan teknologi dan internet yang tidak dapat di pisahkan dalam kehidupan sehari-hari masyarakat, yang mana sekarang ini serba mudah dengan adanya kemajuan digital ini. Dapat kita lihat dalam kehidupan sehari-hari yang mana penggunaan sosial media, online shop dan juga aplikasi yang mempermudah kita dalam memperoleh sesuatu melalui jangkauan yang luas.

Tranformasi perubahan yang terjadi ini memberikan pengaruh yang positif terhadap kehidupan masyarakat namun pengaruh negatif yang di timbulkan tidak dapat dihindari. Pengaruh negatif tersebut berupa perilaku penyimpangan sosial yang berada di era digital sekarang ini berupa perjudian online. Terkait tindak pidana terhadap penyebaran konten perjudian online, Pasal 27 ayat (2) UU ITE menyatakan: “Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan atau mentransmisikan atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian”. Dari Pasal 27 ayat (2), dalam pasal tersebut di tujukan bagi orang atau akun yang menyebarkan judi online dalam bentuk plafrom, iklan perjudian dan penyediaan situs perjudian online (Novianti, 2022). Perkembangan digital sekarang ini sering di salahgunakan sebagai upaya melancarkan tindak kejahatan di media digital, penyalahgunaan kemajuan digital ini berdampak terhadap individu dan kelompok masyarakat.

Masyarakat yang mengalami dampak dari penyalahgunaan teknologi digital sebagai salah satu bentuk kejahatan *cybercrime*, yang mana masyarakat yang menjadi korban dalam plafrom digital. Masih adanya perilaku perjudian

online yang mana di Indonesia perilaku penyimpangan ini masih terjadi, Provinsi Sumatera Utara termasuk ke dalam provinsi yang tinggi pengguna judi online ini. Dikutipan dari (<https://polkam.go.id>) Sumatera Utara merupakan salah satu provinsi yang keterlibatan dalam perjudian daring yang tinggi yang mana jumlah transaksi judi online ini mencapai Rp.1.78 triliun yang keterlibatan pemain sebanyak 459.633 pemain yang aktif dalam perjudian online ini dan salah satu daerah Sumatera Utara yang keterlibatannya tinggi yaitu Deli Serdang. Desa Bandar Setia merupakan salah satu desa yang ada di Kabupaten Deli Serdang yang mengalami perubahan yang signifikan dari tahun ke tahun yang mana perubahan tersebut dapat dilihat dari perubahan masyarakat desa yang berada di pinggiran kota medan yang mengalami perubahan dalam kehidupan sosial masyarakat dan kemudahan dalam mengakses internet, keberadaan fenomena judi online pada remaja menjadi tantangan tersendiri bagi masyarakat.

Penelitian yang dilakukan peneliti terdahulu yang berkaitan dengan perilaku judi online pada remaja. Penelitian yang dilakukan Sahputra et al (2022) Perilaku remaja yang melakukan perjudian online dikarenakan rasa penasaran yang awalnya hanya mencoba-coba dan berakhir kecanduan. Penelitian Addiyansyah & Rofi'ah (2023) menemukan bahwa penyebab remaja kecanduan judi online dikarenakan kemenangan yang mereka peroleh diawal dan ingin mendapatkan kemenangan dan keuntungan terus menerus dalam bermain judi online ini. Penelitian yang dilakukan Anugrahi, P, A (2023) perjudian yang dilakukan remaja sebagai upaya untuk mencari keuntungan yang besar dari modal yang kecil dalam bermain judi perjudian online.

Dalam penelitian Hasanah, R (2015) Menemukan bahwa perjudian online dikalangan remaja yang mana pemainnya lebih dominan laki-laki dan mereka bermain judi online dikarenakan pengaruh teman dan iklan perjudian. Penemuan dari penelitian terdahulu menemukan bahwa perilaku menyimpang berupa judi online ini dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal di lingkungan sekitarnya, namun hal yang menjadikan remaja terlibat kedalam perjudian online dikarenakan rasa penasaran terhadap perjudian online ini. Perkembangan teknologi digital yang mempengaruhi interaksi dan pola perilaku remaja maupun masyarakat, yang mana hal tersebut dapat kita lihat dalam kehidupan sehari-hari di dalam ruang lingkup sosial.

Adapun yang membedakan penelitian yang akan dilakukan dengan penelitian sebelumnya, penelitian yang akan peneliti lakukan untuk mengetahui bagaimana perspektif masyarakat terhadap perilaku judi online pada remaja, bagaimana dampak yang diakibatkan oleh perilaku judi online dan bagaimana kemajuan teknologi mempengaruhi perubahan sosial di masyarakat. Dengan demikian, peneliti tertarik untuk mengangkat penelitian yang memfokuskan pada “Perspektif Masyarakat Terhadap Perilaku Judi Online pada Remaja di Desa Bandar Setia”. Dari penelitian sebelumnya, maka peneliti tertarik meneliti di karenakan perjudian online ini meresahkan masyarakat yang mana pengguna judi online ini mayoritas remaja dan orang dewasa. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang komprehensif mengenai sudut pandang masyarakat desa terhadap perilaku berjudi secara daring di kalangan remaja.

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang masalah di atas maka penulis mendapat rumusan masalah yang akan di bahas dalam penelitian ini Bagaimana Perspektif Masyarakat Terhadap Perilaku Judi Online Pada Remaja Di Desa Bandar Setia?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dilakukan penelitian ini untuk mengetahui Bagaimana Perspektif Masyarakat Terhadap Perilaku Judi Online Pada Remaja Di Desa Bandar Setia.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang akan dilakukan yaitu secara teoritis dan secara praktis:

1. Secara Teoritis: Manfaat penelitian ini secara teoritis dapat memperkuat hasil-hasil penelitian terdahulu yang membahas tentang perilaku remaja terhadap judi online dan bertujuan untuk melihat bagaimana perspektif masyarakat terhadap perjudian daring ini. Selain itu, penulisan karya ilmiah ini sebagai syarat menyelesaikan pendidikan di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Secara Praktis : Manfaat penelitian ini bermanfaat dalam meningkatkan kesadaran masyarakat, membantu pemerintah merumuskan kebijakan pencegahan, memperkaya edukasi di lembaga pendidikan dan sosial, serta menyediakan dasar empiris bagi pengembangan penelitian selanjutnya mengenai dampak dari perjudian online di kalangan remaja.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan harus sesuai dengan pedoman penyusunan skripsi yang terbagi ke dalam lima bab, adapun penulisan sistematika yaitu:

BAB I : PENDAHULUAN

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

BAB II : URAIAN TEORITIS

Pada bab ini menjelaskan mengenai teori yang digunakan dalam 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 dalam penelitian.

BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisikan jabaran data dari narasumber serta membahas kajian terhadap 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 Perspektif Masyarakat

Perspektif ialah “pandangan atau cara pandang” penilaian terhadap suatu objek yang ada. Dalam masyarakat gejala sosial dan fenomena yang ada mempengaruhi perspektif masyarakat, cara pandang masyarakat terhadap sesuatu yang ada disekitar, perbedaan pandangan yang diungkapkan yang merupakan persepsi dari apa yang diamati dan di lihat. Perspektif seseorang melalui cara pandang terhadap suatu objek dan fenomena yang ada disekitarnya, perspektif mempengaruhi persepsi seseorang terhadap sesuatu yang terjadi di sekitar masyarakatnya. Cara pandang masyarakat terhadap fenomena yang terjadi di masyarakat di pengaruhi oleh pengetahuan, pengalaman dan pemikiran yang mempengaruhi seseorang untuk mempersepsikan suatu objek atau fenomena yang ada di sekitarnya.

Masyarakat dalam bahasa Inggris “*society*” yang berasal dalam bahasa Latin yang berupa “*socius*” yang bermakna kawan. Masyarakat yang merupakan sekumpulan manusia saling berinteraksi dan terikat dengan pola tingkah laku yang khas, memiliki norma dan nilai yang harus di taati oleh seluruh masyarakat yang ada. Masyarakat yang pada umumnya terbagi antara masyarakat perkotaan dan masyarakat pedesaan yang memiliki berbagai bentuk yang berbeda dari struktur masyarakatnya.

Selo Soemardjan mendefinisikan masyarakat sebagai kumpulan individu yang hidup berdampingan dan membentuk kebudayaan. Kelompok ini menempati lokasi tertentu dan terikat oleh adat-istiadat, tradisi, serta seperangkat aturan bersama. Dalam kehidupan ini, ditemukan banyak keberagaman, seperti perbedaan ras, suku, agama, dan asal-usul, yang menjadi ciri khas masyarakat tersebut (Hisyam, C, J., 2021).

Menurut Soekanto dalam Hidayah (2022) Terdapat dua kelompok sosial utama, yakni masyarakat desa (Rural community) dan masyarakat kota (Urban community), yang memiliki perbedaan mendasar dalam berbagai hal, mulai dari religiusitas, sifat individualistis, sistem pembagian tugas, jenis profesi, pola pikir, hingga laju perubahan sosial. Kehidupan di pedesaan ditandai dengan sifat kolektif yang memprioritaskan gotong royong, keterikatan kuat pada sumber daya alam, tradisi budaya yang dijaga, dan spesialisasi pekerjaan yang minim. Sebaliknya, penduduk perkotaan menunjukkan kecenderungan yang berlawanan, yaitu lebih individualis, minim ketergantungan pada lingkungan alam, serta mengadopsi sistem pembagian dan spesialisasi kerja yang jauh lebih maju.

Masyarakat dapat diartikan sebagai suatu kelompok manusia yang menjalin kesatuan hidup, di mana mereka saling terkait melalui sistem adat istiadat yang sifatnya berkelanjutan. Kelompok ini dipersatukan oleh adanya rasa identitas yang sama, dan dari kehidupan bersama ini, lahirlah sebuah kebudayaan. Dalam berbagai aspek kehidupannya, sehingga segala tindakan dan proses yang terjadi berjalan sesuai dengan aturan dan norma yang berlaku (Matondang, 2019).

2.2 Teori Kontruksi Sosial

Konstruksi sosial dalam masyarakat tidak terjadi secara alami, melainkan dibentuk dan diciptakan oleh anggota masyarakat itu sendiri. Konstruksi ini kemudian berkembang menjadi fakta sosial yang nyata dan memiliki peran krusial dalam kehidupan sosial. Meskipun konstruksi sosial ini berperan penting, masyarakat sering kali tidak menyadari bahwa merekalah yang sebenarnya membentuknya. Fakta sosial yang muncul ini merupakan realitas objektif (nyata), di mana gejala tersebut benar-benar ada dan secara langsung memengaruhi kesadaran kolektif masyarakat terhadap gejala sosial yang terjadi.

Menurut Samuel dalam Sulaiman (2016) Berger menetapkan interaksi sosial sebagai fokus utama Sosiologi, yang melibatkan hubungan timbal balik antara individu dan masyarakat. Individu dianggap sebagai aktor aktif yang terus bertindak dalam kesehariannya, di mana setiap tindakannya didasari oleh makna subyektif yang mencakup tujuan yang ingin dicapai, sarana yang akan digunakan, serta kondisi saat tindakan itu berlangsung sementara itu, masyarakat sendiri merupakan kesatuan kompleks yang terbentuk dari berbagai relasi antarmanusia yang skalanya relatif besar dan memiliki pola yang teratur.

Menurut Damsar (2015) Kontruksi sosial kontruksi sosial tentang realitas sosial yang beranggapan bahwa masyarakat sebagai realitas objektif, masyarakat sebagai realitas subjektif dan hubungan antara masyarakat dalam individu saling mempengaruhi. Realitas sosial dipahami secara objektif tetapi maknanya berasal dari hubungan subjektif dengan dunia objektif. Kontruksi sosial ini terbentuk melalui tiga proses dialektika yakni berupa eksternalisasi, objektivasi, internalisasi.

Konstruksi realitas sosial adalah salah satu teori Peter L Berger yang mana ia menggap bahwa realitas sosial tidak terbentuk secara alamiah namun hal tersebut terbentuk dan di terkonstruksi masyarakat. Perspektif Berger bahwa realita sosial yang terjadi di ciptakan oleh manusia itu sendiri, realitas yang dipahami dengan objektif namun maknanya berasal dari subjektif

Menurut Dharma (2018), manusia berada dalam kenyataan obyektif dan subyektif. Dalam kenyataan obyektif, manusia secara struktural dipengaruhi oleh lingkungan di mana manusia tinggal. Dengan kata lain, arah perkembangan manusia ditentukan secara sosial, dari saat lahir hingga tumbuh dewasa dan tua. Ada hubungan timbal-balik antara diri individu dengan konteks sosial yang membentuk identitasnya hingga terjadi habitualisasi dalam diri manusia. Sementara itu, dalam kenyataan subyektif, manusia dipandang sebagai organisme yang memiliki kecenderungan tertentu dalam sosial. Dalam hal ini subyektifitas manusia bermain dalam lingkungan sosialnya. Individu telah mengambil alih dunia sosial yang telah membentuknya sesuai dengan kreatifitas yang dimiliki oleh tiap individu.

Konstruksi sosial suatu realitas diciptakan secara kolektif melalui sebuah proses timbal balik dalam terminology. Dalam proses dialektika konstruksi sosial yang mana proses ini mencakup eksternalisasi, objektivikasi, dan internalisasi (Mujahiddin,dkk 2021). Realitas sosial yang dapat dilihat di dalam kehidupan sosial di masyarakat, perbedaan pandangan dan pendapat di masyarakat dan realitas dianggap dan di ketahui kenyataan dalam masyarkat. Misalnya, di dalam kehidupan bermasyarakat kita lihat salah satu konstruksi sosial yang ada dalam masyarakat

yang berupa kenyataan terhadap perilaku menyimpang memang ada di luar individu maupun masyarakat, pada tahapan ini merupakan tahapan eksternalisasi. Adanya perilaku menyimpang yang dilakukan oleh individu maupun kelompok masyarakat yang menjadi fakta sosial yang ada dan disebut tahap objektivasi dan selanjutnya objektivasi yang terjadi ini di internalisasi dan diekternalisasikan oleh tiap individu maupun masyarakat. Proses eksternalisasi, objektivasi dan internalisasi terus berdialektika dalam kehidupan sosial di masyarakat

Dari peneliti sebelumnya melihat bahwa konstruksi sosial itu di bentuk oleh masyarakat dan dikonstruksikan dalam kehidupan sosial di masyarakat sedangkan dalam penelitian ini bagaimana perilaku sosial yang ada di masyarakat itu di konstruksikan oleh individu maupun kelompok yang berperilaku menyimpang. Teori konstruksi sosial ini digunakan dalam penelitian yang akan peneliti lakukan, bertujuan untuk melihat apakah perilaku menyimpang yang dilakukan individu maupun kelompok itu hasil dari konstruksi sosial di masyarakat, dan apakah tingkah laku individu itu di pengaruhi oleh konstruksi sosial di masyarakat itu sendiri.

Kenyataan objektif menjadi salah satu bentuk perilaku individu yang mana menjadi kenyataan objektif yang ada di dalam masyarakat, berbeda dengan kenyataan subjektif yang mana kenyataan subjektif ini mempengaruhi tiap individu maupun kelompok dalam masyarakat. Kenyataan objektif dan subjektif ini saling mempengaruhi, yang mana kenyataan yang terjadi merupakan pengaruh dari individu maupun kelompok masyarakat itu sendiri.

2.3 Fenomena Judi Online

Perjudian yang dimainkan secara sengaja demi meraih kemenangan, dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia “ judi “ atau “ perjudian” adalah permainan yang menggunakan uang dan barang sebagai alat dalam berjudi. Perjudian yang dahulunya di lakukan secara langsung yang memerlukan tempat khusus untuk melakukannya namun sekarang ini perjudian dapat di lakukan secara online, tanpa memerlukan tempat khusus, situasi dan waktu untuk melakukannya.

Dalam Pasal 27 ayat 2 uu ITE mengancam pihak yang secara sengaja mendistribusikan atau membuat dapat diaksesnya judi online, dengan pidana penjara paling lama 6 tahun atau denda sebanyak 1 miliar. Praktik perjudian baik online maupun tidak itu tidak dapat mempunyai izin, karena dapat menyebabkan banyaknya faktor-faktor yang menyimpang. Adapun upaya penanggulangan oleh pemerintah dalam memberantas aplikasi judi online di masyarakat yaitu bekerjasama dengan kepolisian, membuat UU penertiban Perjudian, yang bekerjasama dengan Kementerian Komunikasi dan Informatika dan ancaman berat bagi pelaku judi online dan pihak yang menyebarkan platform judi online yang tercantum dalam UU No. 19 Tahun 2016 Pasal 27 ayat 2.

Perilaku judi online di masyarakat karenakan kemudahan dalam mengakses judi online dan periklanan judi online ini mempengaruhi ketertarikan seseorang untuk melakukan perjudian daring (online) ini dan kemudahan dalam proses pembayaran melalui aplikasi bebayar. Kurangnya literasi digital dan pemahaman akan bahaya penggunaan judi online ini menjadi penyebab seseorang bermain judi online ,judi online yang di buat seperti game pada umumnya membuat

orang tertarik untuk memainkannya terutama kalangan anak remaja (Fadiajasminee02 et al., 2025). Perjudian yang dilakukan oleh dua orang atau lebih yang mana tiap pemain harus memiliki uang atau barang yang dapat di jadikan taruhan dalam perjudian. Sekarang ini judi dapat dilakukan dengan bermodalkan smartphone, jaringan internet dan juga uang sebagai alat untuk melakukan judi online, kemudahan dalam mengaksesnya.

Menurut Friska et al (2024) beranggapan bahwa faktor-faktor pendorong seseorang melakukan perjudian online, lima faktor yang mempengaruhi penggunaan judi online ini yaitu:

- a. Faktor individu
- b. Faktor lingkungan
- c. Faktor keluarga
- d. Faktor ekonomi
- e. Kemudahan akses internet

Penyebab remaja bermain judi online yang di pengaruhi oleh dua faktor, yakni faktor internal dan eksternal. faktor eksternal di karenakan adanya permasalahan ekonomi, pada faktor ini yang membuat pelajar terus-menerus bermain dalam kegiatan judi online tersebut dan adanya ekpektasi terhadap kemenangan adapun faktor internal penyebab mereka berjudi online yaitu ketidaksanggupan dalam memahami nilai sosial dan norma agama (Ginting.Z.C.,& Ginting,B., 2023).

Dampak ekonomi yang ditimbulkan dalam perjudian yaitu kerugian finansial penjudi, yang mempengaruhi ekonomi keluarga. Pengaruh dari dampak sosial yang berupa terhalangnya kebutuhan sehari-hari yang berupa pangan, sandang dan papan yang harus dipenuhi dalam keluarga yang diakibatkan oleh perjudian ini. Dampak sosial dikarenakan perjudian dapat menimbulkan tindak kriminal berupa penipuan, pembunuhan dan pencurian. Seseorang yang berjudi yang mengalami kerugian dalam perjudian online ini berusaha menutupi kerugian yang dialaminya dengan menghalalkan segala cara. Selain itu, perjudian dapat merusak tatanan sosial yang ada dimasyarakat (Jhon et al., 2024).

Menurut Rian dalam Ambarita et al., (2025) Bentuk-bentuk perjudian online yang terindikasi banyak macamnya. Perjudian yang dibentuk seperti Gambling contohnya casino online, bola online, dan poker online. Sociable games, cara main judi jenis ini salah satu contohnya seperti dadu dan poker, analytical games, merupakan judi online seperti sport betting. Pattience games, jenis judi ini ialah lottery dan keno.

Perjudian yang dibentuk seperti game sebagai upaya menarik banyak orang untuk masuk kedalamnya, yang mana awalnya hanya mencoba-coba karena ketertarikan dengan permainan perjudiaan yang dapat dimainkan. Salah satu perjudian yang casino online yang harus mempunyai coint yang mana upaya top-up untuk mendapatkan coint yang biasa disebut chip untuk alat taruhan yang digunakan oleh pemain untuk meraih kemenangan dengan bermodalkan uang yang di tukar menjadi chip yang dimiliki penggunaannya.

2.4 Kemajuan Teknologi Digital Terhadap Perubahan Sosial

Perubahan sosial yang terjadi di pengaruhi oleh manusia, manusia yang membentuk perubahan sosial dalam masyarakat. Perubahan sosial yang terjadi mengarah pada nilai- nilai, norma, dan struktur sosial di masyarakat. Cara pandang setiap orang terhadap perubahan berbeda-beda dan perubahan sosial yang terjadi bisa secara cepat dan lambat dan berdampak terbatas dan luas di masyarakat. Perubahan sosial yang mana perubahan tersebut di pengaruhi teknologi digital yang menyebar luas di seluruh dunia sekarang ini, perubahan sosial dikarenakan faktor eksternal yang berupa kemajuan digital. Kemajuan digital ini yang mana mempengaruhi individu dalam berkomunikasi dan memperoleh informasi (Ni'amulloh Ash Shidiqie et al., 2023).

Perubahan sosial yang terjadi dimasyarakat yang mana perubahan sosial terjadi dan ada dua reaksi utama masyarakat ialah menerima atau menolak. Mereka yang terbuka dan menerima perubahan umumnya didorong oleh berbagai faktor yang memicu semangat maju. Sebaliknya, kelompok yang menolak atau tertinggal biasanya terpengaruh oleh hal-hal yang menghambat kemajuan. Faktanya, kita tidak bisa memaksa semua orang untuk langsung ikut. Namun, kondisi dan tuntu

tan zaman dan kemajuan teknologi yang akan mendorong mereka untuk beradaptasi dan mengikuti arus perubahan secara alami (Anjani & Maunah, 2022). Kehadiran internet di daerah pedesaan telah merubah kehidupan desa antar kehidupan perkotaan, membuktikan bahwa perubahan sosial merupakan suatu yang nyata dan merata. Namun, hilangnya batasan ini membawa konsekuensi besar, yaitu

potensi terjadinya kejutan budaya (culture shock) bagi masyarakat desa (Manullang, 2021).

Penggunaan media digital sebagai penggunaan yang bermanfaat bagi penggunaannya apabila digunakan dengan baik. Salah satunya ialah pemasaran menggunakan media digital ini memiliki manfaat yang signifikan terhadap kehidupan masyarakat. Dalam pemanfaatan media digital yang dapat mempermudah masyarakat di era kemajuan digital dengan memanfaatkan media sosial (Tanjung et al., 2021). Di era industry 4.0 penggunaan teknologi digital sekarang ini mempengaruhi kehidupan manusia, revolusi industry 4.0 ini dapat dilihat dari peralihan fungsi kehidupan dalam kehidupan manusia yang mana hal tersebut dapat kita lihat dalam kehidupan sekarang ini yang serba canggih. Perubahan sosial yang terjadi di era 4.0 memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hubungan komunikasi, hubungan antar manusia dan perubahan di era digital sekarang ini (Salsabila Fitri Alivia & Rehnaningtya 2024).

2.5 Anggapan Dasar

Anggapan dasar dalam penelitian ini ialah perilaku judi online di kalangan remaja di Desa Bandar Setia, mempengaruhi perspektif tiap individu maupun kelompok masyarakat. Perspektif tiap individu maupun kelompok masyarakat yang menimbulkan persepsi akan perilaku berjudi yang di lakukan remaja di Desa Bandar Setia, perilaku berjudi yang dilarang oleh agama dan juga aturan dan norma sosial yang ada ddi masyarakat.

Berjudi yang merupakan perilaku kriminalitas namun masih adanya individu yang melanggar dan tetap berjudi, remaja yang awalnya hanya mencoba-coba namun berakhir pada kecanduaan dalam bermain judi. Perjudian langsung maupun online ini mereka yang berekspektasi tinggi terhadap kemenangan yang mana remaja tersebut menghabiskan uang jajan dan menjual barang yang dimiliki hanya untuk bermain judi. Mereka yang sudah terjerumus ke dalam lingkaran perjudian online ini sulit untuk tidak berjudi, karena berjudi ini mengakibatkan ketergantungan terhadap pemainnya. Bukan hanya kerugian secara finansial yang dialami oleh pemainnya namun juga berpengaruh terhadap keluarga pemain judi online ini dan juga masyarakat sekitar.

Masyarakat merasa resah terhadap perilaku berjudi ini karena dapat menimbulkan perilaku kriminalitas lainnya, penjudi yang mengalami kekalahan dalam memainkan judi online ini mereka akan terus mencoba lagi. Penggunaan media digital yang digunakan dalam hal bermanfaat dapat meningkatkan kesejahteraan bagi penggunanya namun apabila penggunaan media sosial dilakukan untuk hal-hal yang negatif maka dampak yang ditimbulkan dalam penggunaan media digital dan media masa ini juga berdampak buruk. Penyalahgunaan media digital yang dilakukan oleh remaja, anak-anak dan orang dewasa yang mana hal tersebut dapat dilihat dalam kehidupan sehari-hari dalam masyarakat. Judi online yang dibentuk seperti game-game pada umumnya yang menarik pengguna smartphone mengaksesnya. Pengguna yang sudah mengakses permainan game-game online ini diharuskan untuk meng-top-up agar bisa dimainkan, yang mana tanpa sadar hal tersebut bukan game pada umumnya yang bisa dimainkan tanpa

menggunakan uang untuk mengaksesnya. Bermain judi ini sangat merugikan secara finansial pemain, keluarga dan juga masyarakat. Hal yang dianggap biasa seperti bermain game yang mana perbedaan judi online ini dapat dilihat dari penggunaannya melalui link atau platform yang dapat dijangkau secara mudah karena judi ini sangat berbahaya terhadap generasi bangsa.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan Penelitian

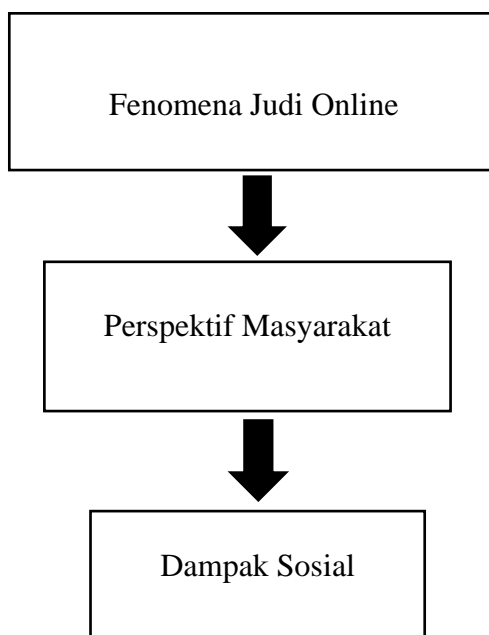
Metode kualitatif ialah metode yang berdasarkan fenomena yang terjadi yang bersifat sementara, metode penelitian kualitatif merupakan suatu metode yang berlandaskan oleh kondisi alamiah dan peneliti sebagai instrument kunci dalam penelitian, teknik pengumpulan data dengan teknik pengumpulan data secara triangulasi, analisis bersifat kualitatif dan hasil penelitian kualitatif menekankan makna dalam penelitian. Metode penelitian kualitatif ini bersifat naturalistik karena penelitian dilakukan dalam kondisi yang alamiah dengan objek yang alamiah.

Menurut Meleong dalam Saputra (2023) Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bertujuan untuk memahami fenomena yang dialami oleh subjek penelitian. Metode ini juga digunakan untuk meneliti hal-hal yang berkaitan dengan penelitian perilaku, sikap, persepsi, dan tindakan subjek yang dilakukan dengan cara mendeskripsikan dalam bentuk kata dan bahasa yang digunakan dalam berbagai bentuk metode ilmiah. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif, dimana setiap yang dikumpulkan berupa kata-kata serta dokumentasi berupa gambar dan observasi. Deskriptif kualitatif dalam penelitian bertujuan menganalisis terhadap fenomena yang ada di dalam penelitian. Pendekatan kualitatif digunakan karena penelitian ini harus dapat memahami perspektif terhadap perilaku judi online pada remaja secara mendalam dan sesuai kondisi yang terjadi di lokasi penelitian.

3.2 Kerangka Konsep

Kerangka berfikir dalam suatu penelitian perlu dikemukakan dalam penelitian sebagai upaya menjelaskan hubungan antar variable yang diteliti dan teori yang digunakan dalam penelitian. Konsep dalam penelitian di terapkan untuk memecahkan masalah, kerangka ilmiah pada penelitian empiris digunakan untuk menjelaskan konsep dan teori penelitian. Kerangka konsep dalam penelitian berfungsi sebagai dasar dalam penelitian yang akan dilakukan, berdasarkan judul penelitian Perspektif Masyarakat Terhadap Perilaku Judi Online Pada Remaja Di Desa Bandar Setia. Kerangka konsep penelitian sebagai berikut:

Gambar 3.1
Kerangka Konsep



3.3 Definisi Konsep

Definisi konsep dalam penelitian sebagai berikut:

- Fenomena judi online dapat muncul dalam berbagai bentuk permainan berbentuk undian yang menggunakan uang nyata. Faktor pendorong seseorang melakukan judi kemudahan akses internet, rasa ingin tahu, pengaruh lingkungan, tekanan sosial, serta pencarian hiburan atau keuntungan cepat. Dalam konteks remaja, perilaku judi online sering dikaitkan dengan tingkat kontrol diri yang rendah, tingginya rasa penasaran, kurangnya pengawasan, serta pengaruh perkembangan teknologi.
- Perspektif masyarakat merupakan pandangan atau cara pandang masyarakat terhadap objek yang dapat dilihat di lingkungan sekitar, perspektif ini mempengaruhi persepsi masyarakat terhadap lingkungan sosialnya. Perspektif tiap individu berbeda-beda yang mana hal tersebut dipengaruhi oleh pengetahuan, pengalaman dan pendapat setiap individu. Perspektif yang ada mempengaruhi bagaimana persepsi tiap individu maupun masyarakat terhadap masalah sosial yang terjadi di lingkungan masyarakatnya.
- Dampak sosial yang diakibatkan perilaku menyimpang salah satunya yaitu perjudian online yang berdampak terhadap pelaku judi online maupun masyarakat yang mana dampak tersebut berupa perubahan pola perilaku remaja pengguna judi online, kerugian finansial dan juga keresahan masyarakat terhadap timbulnya tindak kriminalitas lain dari dampak yang di timbulkan oleh judi online ini.

3.4 Kategorisasi Penelitian

Kategorisasi dalam penelitian merupakan upaya mengukur satu variable penelitian sehingga dapat diketahui apa yang menjadi kategorisasi dalam penelitian untuk mendukung analisis dari variable penelitian. Kategorisasi dalam penelitian dibutuhkan sebagai upaya mendukung analisis dari penelitian yang akan dilakukan peneliti sebagai upaya menganalisis tiap-tiap variabel dalam penelitian.

Table 3.1
Kategorisasi Penelitian

No	Konsep Teoritis	Kategorisasi
1.	Kontruksi Sosial a. Eksternalisasi b. Objektivasi c. Internalisasi	a. Eksternalisasi <ul style="list-style-type: none"> • Fenomena judi online dikalangan remaja • Pengaruh perkembangan dan kemajuan teknologi digital b. Objektivasi <ul style="list-style-type: none"> • Perilaku judi online • dampak sosial di lingkungan masyarakat c. Internalisasi <ul style="list-style-type: none"> • Pandangan masyarakat terhadap perilaku judi online • Persepsi masyarakat terhadap judi online

3.5 Narasumber

Dalam kualitatif sampel atau disebut juga informan atau narasumber, pemilihan narasumber dalam penelitian ini menggunakan teknik purposive sampling. Teknik purposive sampling yaitu pemilihan informan secara sengaja berdasarkan kriteria tertentu yang dianggap mampu memberikan data yang relevan. Informan adalah seseorang yang dapat memberikan informasi. Narasumber bukan sekedar memberi informasi namun juga sebagai sumber informasi dan sumber data dalam penelitian.

Peneliti diharuskan dapat berkomunikasi dengan baik dengan narasumber proses wawancara dengan narasumber dapat dilakukan secara mendalam dan terstruktur. Adapun narasumber yang akan diwawancarai dalam penelitian ialah narasumber yang di dipilih melalui teknik purposive sampling yang sesuai dengan karateria dan dapat memberikan informasi yang dapat memudahkan peneliti dalam memperoleh informasi dari objek penelitian.

Narasumber dalam penelitian yang terdiri dari 10 orang, yang mana 2 orang tokoh masyarakat, 4 orang masyarakat desa, 2 orang remaja yang melakukan judi online dan 2 orang remaja yang tidak bermain judi online. Narasumber atau informan dalam penelitian ini dipilih secara purposive sampling yang mana dapat memberikan informasi dalam tujuan penelitian ini untuk melihat bagaimana perspektif masyarakat terhadap perilaku judi online pada remaja di desa bandar setia.

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian kualitatif, teknik pengumpulan data dilakukan secara natural setting yang mana sumber data primer dan teknik pengumpulan data dengan melakukan observasi lapangan, wawancara mendalam dan dokumentasi

a. Observasi

Observasi ialah pengamatan atau mengamati secara langsung lapangan, observasi ini sebagai bentuk pengamatan sesuatu objek dalam penelitian. Observasi di gunakan sebagai tahapan awal peneliti untuk mengetahui bagaimana permasalahan yang terjadi di lapangan, tahap observasi di butuhkan dalam penelitian sebagai bentuk pengamatan langsung di lapangan. Observasi ini menjadi salah satu tahap awal dalam penelitian untuk melihat objek penelitian dan juga mengamati permasalahan sosial yang ada di lapangan.

b. Wawancara

Wawancara merupakan proses tanya jawab antara peneliti dan narasumber, peneliti mewawancarai narasumber yang dipilih sesuai dengan kriteria narasumber dalam penelitian. Wawancara yang dilakukan kepada narasumber dalam penelitian sebagai upaya pengumpulan data dan mencari informasi dengan proses wawancara, peneliti melakukan wawancara terstruktur antara narasumber dan peneliti.

c. Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian digunakan sebagai pendukung pengumpulan data di lapangan. Dokumentasi ini diperlukan dalam penelitian untuk

membuktikan kebenaran dalam penelitian melalui dokumentasi lapangan, dokumentasi berupa foto atau gambar saat peneliti melakukan wawancara dengan narasumber sebagai pendukung data dalam penelitian.

3.7 Teknik Analisis Data

Dalam penelitian kualitatif kegiatan pengumpulan data dan analisis data tidak dapat dipisahkan satu sama lain (Rijali, 2018). Teknik analisis data dalam penelitian kualitatif mencakup tiga tahapan dalam menganalisisnya yaitu tahap reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan. Miles dan Huberman mengemukakan bahwa aktifitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus dan tuntas, sehingga datanya sudah jenuh aktifitas dalam analisis data, yaitu data reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan/verifikasi.

a. Reduksi Data

Reduksi data ialah merangkum, memilih hal-hal pokok dan memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya. Reduksi data ini digunakan untuk memilih mana data yang diperlukan dalam penelitian, data yang sudah di pilih dalam penelitian ini direduksi untuk menghasilkan data yang lebih fokus dalam penelitian. Pada tahap ini peneliti mereduksi segala informasi yang telah diperoleh, tahap reduksi ini peneliti dengan memilih mana data yang menarik, penting, berguna, dan baru. Berdasarkan pertimbangan tersebut, maka data-data tersebut selanjutnya dikelompok menjadi berbagai kategori yang ditetapkan sebagai fokus penelitian.

b. Penyajian Data

Penyajian data apabila peneliti sudah melakukan pemilihan data yang sesuai dengan penelitian dan data tersebut di sajikan dalam bisa berbentuk tampilan visual, seperti grafik, diagram, atau bentuk visualisasi lainnya. Penyajian data ini mempermudah pembaca dan peneliti dalam mengerti hasil dalam penelitian.

c. Penarikan Kesimpulan (Verifikasi)

Penarikan kesimpulan dalam penelitian data yang dihasilkan dalam penelitian dan menyimpulkan hasil yang telah direduksi dalam penelitian. Penarikan kesimpulan tersebut kemudian di buktikan kebenarannya dengan hasil yang sudah peneliti lakukan.

3.8 Lokasi Dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian ini dilakukan di Desa Bandar Setia, Kecamatan Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang. Lokasi ini dipilih dalam penelitian dikarenakan peneliti ingin mengetahui bagaimana perspektif masyarakat terhadap perilaku judi online pada remaja di desa bandar setia. Adapun waktu pelaksanaan dalam penelitian yang akan dilakukan dari bulan Desember-Maret.

3.9 Deskripsi Ringkasan Objek Penelitian

Objek dalam penelitian ini berada di desa bandar setia, salah satu desa yang berada di Kecamatan Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang. Desa yang memiliki penduduk sebanyak 21.268 jiwa yang mayoritas penduduknya beragama Islam, desa yang berbatasan langsung dengan desa- desa lainnya.

- Disebelah Barat berbatasan langsung dengan desa Sampali dan Laut Dendang
- Di bagian Utara berbatasan langsung dengan desa Pematang lalang dan Sientis
- Sebelah Timur berbatasan dengan desa Bandar Klipah dan desa Kolam
- Di bagiaan selatan berbatasan langsung dengan desa Bandar Khalifah

Desa ini memiliki luas 3.50 km² yang mana pekerjaan penduduk di desa Bandar Setia beranekaragam namun rata-rata penduduknya sebagai buruh bangunan dan petani. Desa Bandar Setia ini menjadi salah atu desa yang berada di Kabupaten Deli Serdang, Kecamatan Percut Sei Tuan dan termasuk ke dalaam Provinsi Sumatera Utara.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Pada bab ini bertujuan untuk menyajikan hasil dari penelitian mengenai perspektif masyarakat terhadap perilaku judi online di Desa Bandar Setia, Kecamatan Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang dan berada di Provinsi Sumatera Utara. Melalui analisis di lapangan peneliti menemukan bagaimana masyarakat memandang perilaku judi online di lingkungan dan penelitian ini juga mengulik bagaiman remaja dapat terjerumus kedalam perilaku kriminalitas di era digital sekarang ini salah satunya ialah judi online.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan metode kualitatif dengan pengumpulan data menggunakan teknik observasi lapangan dan wawancara mendalam dengan narasumber dalam penelitian ini. Informan dalam penelitian ini menggunakan teknik purposive sampling yang mana narasumber dalam penelitian ini termasuk tokoh masyarakat, masyarakat desa, remaja pengguna judi online dan remaja yang tidak bermain judi online. Data dan informasi yang diperoleh kemudian dianalisis melalui reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan untuk melihat secara mendalam bagaiman perspektif masyarakat di desa bandar setia terhadap perilaku judi online.

Konteks sosial di Desa Bandar Setia di pengaruhi oleh berbagai tingkat sosial seperti tingkat ekonomi dan budaya yang ada di desa. Bandar setia merupakan salah satu desa yang berada di kabupaten Deli Serdang, desa ini menjadi

salah satu desa yang memiliki masalah sosial seperti kesenjangan sosial, kemiskinan dan kriminalitas. Salah satu kriminalitas yang ada di desa ini yang dipengaruhi perkembangan teknologi digital yaitu judi online, judi online menjadi salah satu kejahatan digital yang di manfaatkan oleh sebahagian oknum yang tidak bertanggung jawab untuk meraih keuntungan secara instan. Perilaku judi online ini menjadi salah satu permasalahan sosial yang ada di lingkungan masyarakat, oleh karena itu penelitian ini untuk dapat melihat bagaimana pandangan dan anggapan masyarakat terhadap fenomena judi online agar dapat merumuskan langkah preventif.

4.1.1 Deskripsi Informan

Penelitian ini melibatkan 10 informan yang berasal dari berbagai kelompok masyarakat yang terdiri dari tokoh masyarakat, masyarakat desa, remaja yang bermain judi online dan remaja yang tidak bermain judi online yang mana mewakili beragam latar belakang sosial. Narasumber dari penelitian ini dipilih dengan teknik purposive sampling yang mana narasumber diharapkan dapat memberikan informasi yang di berkaitan dengan penelitian. Dari table di bawah ini dapat dilihat biodata narasumber dari penelitian yang peneliti lakukan.

Table 4.1
data informan/narasumber

No	Nama Informan	Jenis kelamin	Usia/ Umur	Alamat	Pekerjaan
1.	Agus Purnomo	Laki-laki	48 tahun	Bandar Setia, Jl.Terusan	Sekretaris Desa
2.	Agustian	Laki-laki	44 tahun	Bandar Setia, Jl.Perbatasan	Kepala Dusun
3.	Budianto	Laki-laki	46 tahun	Bandar Setia, Jl.Musyawahar Gg.Lestari	Honoror
4.	Anita Gultom	Perempuan	28 Tahun	Bandar Setia, Jl. Terusan	Pedagang
5.	Supini	Perempuan	44 Tahun	Bandar Setia, Jl. Buntu dusun VIII	Asisten Rumah tangga (ART)
6.	Muhammad Ferdiansyah	Laki-laki	20 tahun	Bandar Setia, Gg.Musollah dusun V	Mahasiswa
7.	Siti Aminah	Perempuan	55 tahun	Bandar Setia, Jl. Musyawahar dusun VI	Ibu rumah tangga(IRT)
8.	Riki Ananda	Laki-laki	20 Tahun	Bandar Setia, Dusun VI	Tidak bekerja
9.	Muhammad Rifki Suhairi	Laki-laki	18 tahun	Bandar Setia, Gg.Keadilan dusun VI	Pelajar
10.	Rizki Aditya	Laki-laki	19 tahun	Bandar Setia, Dusun	Tidak bekerja

4.1.2 Perilaku Judi Online di Desa Bandar Setia

Perilaku judi online di desa bandar setia menjadi salah satu permasalahan sosial yang ada di desa ini, yang mana permasalahan sosial yang meresahkan bagi masyarakat. Bahkan perilaku menyimpang yang satu ini bukan hanya merugikan diri sendiri tapi juga merugikan banyak masyarakat. Dari hasil wawancara yang dilakukan, yang mana informasi yang berkaitan dengan perilaku remaja yang ada di desa yang mana tanggapannya terhadap perilaku judi online ini ibu Supini selaku masyarakat desa bandar setia, beliau menuturkan bahwa:

“Ya, dari pandangan saya terhadap perilaku judi online ini sangat meresahkan bagi lingkungan, yang mana banyak permasalahan yang muncul akibat adanya judi online ini. Saya melihat banyak anak remaja putus sekolah, keluarga hancur dan berhutang dikarenakan bermain judi online ini. Karena hal ini seharusnya cepat di berantas ya di tindak lanjuti oleh pemerintah, jangan dianggap masalah sepele.”

Perilaku judi online ini menjadi salah satu hal yang meresahkan bagi masyarakat, pemain judi online ini biasa bermain di ditempat umum. Perilaku menyimpang ini sering menjadi perhatian masyarakat yang merasa resah dengan adanya perilaku remaja yang bermain judi online ini. Dari hasil wawancara dari ibu Anita yang mana iya melihat adanya perilaku judi online di tempat umum, ibu Anita menuturkan bahwa:

“Mereka bermain judi online ini sering saya lihat di warkop dan juga mereka sering numpang bermain di kedai jualan saya bahkan terkadang ada rumah yang kosong di dekat sini dijadikan tempat mereka bermain. Mereka sering top-up untuk bisa bermain judi online, padahal saya bilang apa gak sayang uangnya dek tapi mereka bilang nanti balik uangnya kak kalau menang judi online.”

Masyarakat menganggap bahwa bukan hanya merugikan finansial penjudi, banyak dampak sosial yang ditimbulkan dari perilaku judi online ini yang mana salah satunya menimbulkan perilaku kriminalitas yang meresahkan bagi keluarga dan juga masyarakat yang ada di desa ini. Perilaku perjudian online ini bukan hanya merugikan penggunanya tetapi juga keluarga dan lingkungan. Dari anggapan dan pendapatnya bahwa judi online ini sangat meresahkan bagi masyarakat Yang mana dari hasil wawancara oleh ibu Halimah menuturkan bahwa:

“Judi online ini sangat meresahkan bagi saya, karena anak saya juga bermain judi online. Mana barang barang dirumah habis digadaikannya agar dia bisa bermain judi, dari kereta dan laptop adiknya juga digadainya. Saya merasa bahwa dia salah pergaulan, dia sering main sama kawan yang juga bermain judi online dan juga menggunakan narkoba. Bahkan saya lihat kalua sudah tidak ada yang bisa di gadaikan di rumah ya ujung-ujungnya mencurikan dek.”

Fenomena judi online ini menjadi salah satu penyakit yang ada di masyarakat, yang mana perjudian online dapat menyebabkan hilangnya moralitas pada penggunanya dan perubahan norma sosial dan norma agama yang ada. Norma sosial yang ada menjadi salah satu pengingat bagi masyarakat, namun perkembangan teknologi dan perilaku menyimpang mengakibatkan pergeseran dan perubahan norma agama dan juga norma sosial. Kontrol sosial yang tidak seperti dahulu yang mana banyaknya hambatan dan tantangan yang dihadapi oleh masyarakat. Wawancara dari narasumber bapak Budianto menuturkan bahwa:

“Saya tegur pun pernah, cuman orang itu kan anggapan orang itu ya teguran biasa aja karena orang itu udah sur kali kayaknya mainnya. Cuman cemani lagi dibilang anak-anak sekarang kok dinasihatkan susah juga.”

Adapun wawancara dengan narasumber bapak Agustian mengungkapkan pandangannya terhadap perilaku judi online di desa Bandar Setia, adapun ungkapan yang disampaikan yaitu:

“Perilaku judi online ini sangat merugikan bagi pengguna maupun keluarga pastinya, karena karena judi online ini sering terjadinya kekerasan dalam rumah tangga dan juga anak remaja ada yang putus sekolah karena bermain judi online ini.”

Dampak sosial yang timbulkan dikarenakan judi online ini sangat berpengaruh terhadap dampak sosial seperti dari segi ekonomi, segi pendidikan dan juga segi moralitas remaja. Pengaruh dari perkembangan teknologi ini memberikan pengaruh yang sangat signifikan terhadap pola perilaku, moralitas dan juga mentalitas generasi muda. Pembebasan orang tua terhadap penggunaan smartphone ini memberikan efek samping dari penggunaan yang berlebihan, yang mana tingkat emosional anak sangat di pengaruh oleh smartphone. Upaya orangtua dalam memberikan edukasi dan pemahaman terhadap bahaya judi online ini merupakan langkah awal agar generasi muda dapat terhindar dari perjudian online.

Dari pernyataan-pernyataan diatas dapat dilihat bahwa perilaku judi online di desa bandar setia ini sudah menjadi salah satu permasalahan sosial yang ada. Dari wawancara dengan masyarakat desa, mereka melihat dan mengobjektivasi adanya perilaku judi online di desa ini. Yang mana perjudian ini bukan masalah biasa saja karena dapat merusak moralitas dan mentalitas generasi mendatang.

4.1.3 Penyalahgunaan Kemajuan Teknologi Digital

Dampak yang di timbulkan dari kemajuan teknologi yang di salahgunakan untuk bermain judi online, perjudian yang dahulunya dilakukan secara langsung dan menggunakan uang tunai namun sekarang dapat dimainkan menggunakan smartphone dan juga uang tunai yang di top-up agar dapat bisa bermain judi online. Perjudian online ini menjadi salah satu masalah yang timbul di era digital sekarang ini. Dari hasil wawancara oleh ibu Anita yang mana iya melihat dampak negatif yang di timbulkan dikarenakan adanya perjudian online ini.

“Saya lihatkan anak remaja yang bermain judi online ini memiliki perilaku yang berbeda dan cenderung negatif dibandingkan remaja yang tidak bermain judi. Menganggapnya perilaku mereka lebih ke arah negatif gitu lah ya, menurut saya memandang bahwa kemajuan teknologi sangat berpengaruh yang mana digunakan untuk bermain judi online.”

Pengaruh perkembangan teknologi sangat memberikan dampak terhadap perubahan pola perilaku penggunanya, penggunaan yang dimanfaatkan untuk hal yang positif juga memberikan dampak yang positif juga namun sebaliknya teknologi ini juga dapat memberikan dampak yang negatif apabila kita menyalahgunakan kemajuan teknologi ini. Penggunaan teknologi ini tergantung pada tiap-tiap individu memanfaatkan kemudahan dan kemajuan akses digital. Penyalahgunaan akan sangat berdampak bagi penggunanya, keluarga dan juga masyarakat.

Penggunaan handphone yang berlebihan dapat memberikan dampak yang signifikan terhadap perubahan perilaku, perilaku yang menyimpang di era modern sekarang ini sering dilakuka menggunakan kemajuan teknologi. Salah satu penyalahgunaan teknologi yang di timbulkan yaitu perjudian online yang mana

dapat digunakan apabila ada handphone, jaringan internet dan uang sebagai bahan taruhan. Dari wawancara dengan narasumber yaitu bapak Budiarto beranggapan:

“Kalau bisa ya kemajuan teknologi ini dimanfaatkan untuk yang positif-positif aja ya jangan digunakan untuk hal negatif. Karenakan sekarang gara-gara kemudahan teknologi ini banyak disalahgunakan ya, yang bagus-bagus aja jangan digunakan untuk yang gak bermanfaat.”

Kemajuan teknologi ini sangat berpengaruh terhadap perubahan pola perilaku tiap individu, penggunaan teknologi yang baik maka akan memberikan dampak yang positif bagi penggunanya dan sebaliknya apabila teknologi di salahgunakan maka akan menimbulkan dampak yang negatif bagi penggunanya. Penyalahgunaan ini sering dilakukan oleh generasi muda dikarenakan kurangnya literasi pemanfaatan media digital yang ada. Perjudian ini sering dilakukan oleh kalangan remaja, kalangan pemuda dan juga kalangan masyarakat luas. Namun hal ini dapat di cegah melalui ruang lingkup terkecil yaitu keluarga, keluarga dapat menjadi tempat edukasi pertama agar generasi muda dapat terhindar dari pengaruh iklan dan ajakan teman sebaya terhadap permainan judi online.

Pencegahan dari ruang lingkup terkecil ini dapat mencegah agar remaja dapat terhindar dari perjudian online ini, edukasi yang tepat dapat mempengaruhi pola pikir anak remaja terhadap dampak yang di timbulkan apabila tertarik untuk bermain judi online ini. Pemblokiran situs-situs judi online ini menjadi salah satu upaya komindigi dalam memberantas perjudian yang digunakan oleh sebahagian individu untuk dapat bermain judi online ini.

4.1.4 Faktor Penyebab Perilaku Judi Online

Tingginya angka keterlibatan dalam perjudian online ini dipicu oleh beragam aspek, seperti kondisi sosial-ekonomi, pengaruh situasi lingkungan, serta keyakinan subjektif terhadap peluang menang dan keterampilan bermainnya. Kendala utama dalam pemberantasan fenomena ini terletak pada upaya pengentasan dan pemblokiran situs judi online itu sendiri yang mana pemainnya cenderung tertutup, sulit menerima masukan, serta memiliki pembelaan diri yang kuat terhadap kebiasaan adiktif tersebut (Makarini & Astuti, 2023).

Faktor seseorang atau kelompok orang bermain judi online ini dipengaruhi dari berbagai faktor, yang mana faktor tersebut berada di luar individu (eksternal) dan juga berada di dalam diri individu tersebut (internal). Faktor yang mempengaruhi seseorang bermain judi dikarenakan ajakan teman sebaya, rasa penasaran terhadap perjudian dan ingin mendapatkan keuntungan yang instan dari bermain judi online. Dari wawancara yang peneliti lakukan dengan narasumber bernama Rizky Aditya mengatakan bahwa faktor yang mempengaruhi untuk bermain judi online. Narasumber Rizky Aditya mengatakan bahwa:

“Saya tertarik bermain judi online karena judi online ini kayak ada mistiknya gitu dan juga saya terus bermain karena ajakan teman juga sih kak. Tapi saya juga merasa penasaran dengan judi online ini jadi saya ikut juga bermain dengan mereka, ya walaupun saya rasa saya tidak pernah menang dari judi online. Saat saya kalah dari bermain judi online ini saya tetap bermain manatau menangkan saat saya coba lagi”

Perjudian yang menjanjikan kemenangan yang berlipat ganda namun banyak orang yang bermain mengalami kekalahan yang mana hal tersebut sebenarnya di sadari oleh pengguna judi online namun mereka merasa bahwa terus mencoba dapat meraih kemenangan padahal perjudian online ini dikendalikan oleh operator judi online. Hanya saja perjudian ini membuat iklan yang sering muncul di platform secara tiba-tiba. Dari wawancara dengan narasumber penelitian yang bernama Riki Ananda yang mana mengatakan bahwa faktor penyebab bermain judi online yaitu:

“Ya saya bermain karena mau saya sendiri karena rasa penasaran dengan perjudian online ini, kalau saya main judi online ini keseringan kalahnya sih dari pada menangnya. Judi yang di mainkan namanya judi slot mahjong kak itu kita top-up dulu dari dana baru bisa main judi online ini.”

Perjudian online jenis slot mahjong ini menjadi salah satu judi yang sering dimainkan oleh anak remaja di desa bandar setia, yang mana mereka lebih sering mengalami kekalahan dari pada kemenangan. Karena pada dasarnya perjudian ini dikendalikan berbeda pada judi yang dilakukan secara langsung, yang mana judi yang dilakukan secara langsung tidak dapat dikendalikan dan hanya mengharapkan kemenangan dan keberuntungan. Dari wawancara yang peneliti lakukan dengan narasumber penelitian bernama Rizky Aditya memberikan informasi bahwa setiap iya bermain judi online ini keseringan kalahnya.

“Saya ngak pernah menang sih kak malah keseringan kalah terus, ya karena saya sudah terlanjur bermain judi online ini jadi ya walaupun saya kalah tapi tetap main judi online ini. Saya pun jadi pemalas dan ada sih kak rasa penyesalan tapi mau gimana lagi sudah terlanjur.”

Perjudian online ini menjadi sering diakibatkan karena ketertarikan dan juga faktor ajakan teman sebaya. Yang mana informasi yang diberikan oleh narasumber Rizky Aditya menuturkan bahwa:

“Diajak teman kak, karena ada ajakan juga sih kak dari teman sebaya kak. Tapi saya juga penasaran sama sensasi bermain judi online. Ngak pernah menang malah kalah terus.”

Judi online yang sering dimainkan oleh mereka yang bermain judi online ini yaitu jenis perjudian yang dapat dimainkan apabila kita top-up uang dari uang digital/dana yang mana pemain harus mengtop-up baru bisa bermain judi online. Dari wawancara dengan Riki Ananda mengungkapkan bahwa permainan judi online yang di mainkan ia menuturkan bahwa:

“Judi online yang sering kami mainkan judi slot kak, namanya slot mahjong kita top-up dulu dari dana baru bisa bermain judi ini kak. Kami sering main ya judi judi slot ini kak, top-up dulu baru bisa main. Ya walaupun keseringan kalah dari pada menangnya main judi ini tapi saya tetap main aja.”

Hasil wawancara yang peneliti lakukan yang mana narasumbernya juga menuturkan bahwa perjudian yang sering dilakukan yaitu perjudian slot yang mana dari wawancara dengan narasumber Rizky Aditya mengungkapkan bahwa:

“Judi slot kak, itu top-up dulu kan dari dana terustu baru bisa main judi slot ini kak. Ya saya gak pernah menang main judi slot ini kak.”

Penelitian yang peneliti lakukan menemukan bahwa perjudian yang sering dilakukan merupakan perjudian online jenis slot mahjong. Perjudian ini mudah di mainkan melalui top-up dengan aplikasi dana yang mengharuskan pemainnya mentransfer uang agar dapat bermain judi ini. Walaupun mereka yang bermain judi

sering mengalami kekalahan, namun mereka tetap melakukannya. Karena pada dasarnya permainan judi ini merupakan perjudian yang dikendalikan oleh operator situs perjudian, bahkan banyak remaja yang tertarik bekerja sebagai admin dan operator pengendalian judi online ini dikarenakan ketertarikan dengan gaji dan upah yang besar.

4.1.5 Fenomena Judi Online dan Dampak Sosial

Fenomena judi online yang ada di era digital sekarang, hal ini yang disalahgunakan oleh sebahagian orang maupun oknum yang tidak bertanggung jawab, kemajuan teknologi yang seharusnya memberikan dampak positif bagi penggunaannya namun kemajuan teknologi ini disalahgunakan yang mengakibatkan dampak negatif. Dampak negatif yang timbul disebabkan perilaku menyimpang ini menjadi salah satu hal yang menimbulkan permasalahan sosial, yang mana masalah sosial yang timbul memberikan dampak terhadap individu, kelompok maupun masyarakat yang ada.

Dari hasil wawancara yang dilakukan yang mana narasumbernya memberikan informasi terhadap dampak sosial yang ditimbulkan, adapun dampak sosial yang ditimbulkan sering dianggap sebagai hal yang biasa. Dari wawancara oleh bapak Budianto memberikan informasi terkait perilaku bermain judi.

“Judi online ini penyakit masyarakat yang mana merusak generasi muda, yang amna dapat menghabiskan harta dan kemenangan yang di dapatkan sesaat. Ya gimana juga judi online ini sudah ada dimana mana ya. Bahkan bukan anak remaja tetapi saya sering jumpai di tempat kerja saya juga. Ya karenakan judi online ini menjadi masalah sosial ya.”

Fenomena judi online ini menjadi salah satu permasalahan yang ada sekarang ini, baik di perkotaan maupun daerah pedesaan. Yang mana judi online ini berdampak bagi individu maupun kelompok masyarakat yang ada di karenakan kehadiran judi online ini. Wawancara yang peneliti lakukan oleh ibu Siti Aminah memberikan informasi yang berkaitan dengan dampak sosial yang ditimbulkan sesuai dengan pengalaman yang dialami yang mana anaknya bermain judi online yang dampaknya dialami oleh ibu Siti Aminah dan juga mengungkapkan bahwa:

“Saya sudah ngalamin ya gimana anak saya sudah payah untuk dibilangi lagi, semua digadaikannya kayak laptop pokoknya apa yang bisa digadaikannya agar bisa berjudi habis semau barang yang ada di rumah dibuatnya. Saya mau gimana lagi ya sudah capek membilanginya.”

Perjudian ini menjadi masalah sosial dikarenakan perilaku menyimpang yang merugikan banyak orang, yang mana bukan hanya individunya tetapi juga keluarga dan juga masyarakat yang ada di lingkungan. Kepedulian masyarakat terhadap pencegahan perjudian ini maka akan terjadinya lingkungan yang aman dan tidak adanya perilaku menyimpang yang menimbulkan kriminalitas di desa ini. Wawancara dengan informan bapak Agustian mengungkapkan bahwa:

“Fenomena judi online ini sangat mengawatirkan dan merusak karena cuma gara-gara judi online ini dari segi ekonomi hancur, bahkan bisa terjadi kdrt dalam rumah tangga karena judi online ini”

Fenomena adanya perjudian online ini mengakibatkan banyaknya perilaku menyimpang yang dilakukan oleh sebahagian individu yang tertarik bermain judi online ini. Dampak sosial yang timbul dikarenakan adanya perilaku ini mengakibatkan terjadinya permasalahan sosial yang baru dan meningkatnya perilaku kriminalitas yang ada di desa.

4.1.6 Perspektif Masyarakat

Perspektif masyarakat menjadi salah satu hal yang berpengaruh di dalam masyarakat, pandangan masyarakat yang mana pandangan yang dipengaruhi oleh lingkungan yang ada di sekitar masyarakat. Perspektif yang di konstruksikan secara sosial yang di pengaruhi oleh faktor eksternalisasi, objektivasi dan internalisasi. Pandangan yang ada di dalam tiap individu maupun kelompok masyarakat, yang mana hal tersebut diekspresikan melalui anggapan dan pendapat tiap individu maupun kelompok masyarakat yang ada. Dari hasil penelitian yang peneliti lakukan melalaui wawancara dengan bapak Agus Purnomo yang mana mengungkapkan bahwa:

“Sangat negatif lah karena adanya situs judi online ini karena mempengaruhi perilaku online ini dan berdampak kepada ekonomi keluarga pastinya. Karena judi online ini gak pandang usia karena ada yang masih pelajar masih muda dan juga yang sudah berumah tanggakan. Jadi judi online ini kalau pemainnya atau mereka kalah pastikan menghalalkan segala carakan untuk mendapatkan uang.”

Dari perspektif masyarakat terutama tokoh masyarakat menganggap bahwa perilaku judi online ini sangat negatif yang mana bukan hanya kalangan orang dewasa yang bermain judi online ini namun juga banyak dari kalangan pelajar yang melakukan dan bermain judi online ini. Dari wawancara dengan bapak Budianto mengatakan bahwa:

“Judi online ini pastinya kan merusak generasi muda, semua hartapun kalau digunakan untuk bermain judi online ini juga habiskan. Karenakan judi online ini sesaat sajakan menangnya. Ya kalau bisa dihindarilah judi online ini bagi generasi muda jangan didekatilah judi online ini.”

Hal yang sama juga disampaikan oleh ibu Siti Aminah yang mana iya mengatakan bahwa perjudian online di desa ini sering ia mengatakan bahwa:

“Membuat resah juga pastinya perilaku judi online ini kan karena ujung-ujungnya jadi maling, sayapun ada juga pengalaman karena anak saya bermain judi online ini. Barangpun yang ada dirumah habis di jualinnya kan.”

Adapun pandangan dan anggapan yang disampaikan oleh narasumber penelitian bernama Agustian, iya mengatakan bahwa:

“ Menurut pandangan saya ya kalau orang yang bermain judi online mereka merasa memudahkan segala cara dalam rangka seolah-olah mereka dengan berjudi dapat menghasilkan uang padahal salah besar, itu kayak pembodohan nyatanya uang mereka habis karena bermain judi online.”

Perjudian online ini menjadi salah satu masalah sosial yang ada di desa ini, perjudian ini menjadi salah satu hal yang harus dapat diberantas, karena bukan hanya orang terdekatnya saja yang mengalami pengaruh dan dampak dari perilaku judi online ini tetapi juga dari berbagai lapisan masyarakat yang mengalami dampak dari perilaku perjudian online. Sasaran bandar judi online ini bukan hanya orang dewasa, tetapi juga anak remaja bahkan anak dibawah umur yang mana perjudian ini diperlihatkan semenarik mungkin. Perspektif masyarakat bukan hanya pendapat dan pandangan masyarakat terhadap fenomena judi online ini, tetapi juga pengalaman yang dialami oleh individu dan juga kelompok masyarakat yang ada. Yang mana dari perspektif (pandangan) menciptakan persepsi tiap-tiap individu dalam melihat dan menyikapi fenomena judi online.

4.1.7 Upaya Pencegahan Judi Online

Menurut Azman Sulaiman et al.,(2023) Judi online merupakan fenomena yang dapat mengancam keberlangsungan hidup khususnya generasi muda. Dikarenakan fenomena ini, judi online ini bukan memberikan manfaat tetapi berujung ke kriminalitas, konflik keluarga dan bahkan percobaan bunuh diri. Fenomena ini bukan sesuatu yang dapat dibiarkan begitu saja tetapi perlu perhatian dari segala pihak. Jika melihat fenomena judi online ini, perlu kiranya dapat membangun sinergisitas mulai dari keluarga hingga negara. Jika dari level terbawah (keluarga) orang tua perlu melakukan edukasi terhadap anak-anak, membentengi anak-anak dari pergaulan yang salah, mengawasi anak-anak dalam setiap aktivitasnya dan berani menegur penjudi online.

Dalam upaya pencegahan yang dilakukan oleh masyarakat, pencegahan yang dilakukan dari upaya mencegah perilaku judi online di lingkungan keluarga maupun lingkungan sekitar desa dengan mengupayakan bahwa perilaku kriminalitas ini tidak menimbulkan perilaku kriminalitas yang lebih serius dan berdampak terhadap masyarakat desa. Dari wawancara yang peneliti lakukan oleh bapak Agus Purnomo yang mana mengatakan bahwa:

“Kalau masyarakat dalam hal ini pemerintah desa tidak ada wewenang untuk melakukan pencegahan judi online ini. Menurut saya dari komindigi yang dapat memberantas situs-situs judi online ini ya. Tapi upaya kita untuk mencegah ya cuman sebatas ruag lingkup keluarga. Ya pencegahannya tutup situs judi online ini dan memberikan tindakan tegas terhadap bandar dan juga operator mereka yang terlibat dalam situs judi online ini.”

Upaya pencegahan yang dilakukan ini menjadi salah satu upaya dalam pengentasan situs-situs judi online yang dilakukan pemerintah. Tetapi upaya itu tidak dapat dilakukan apabila tidak adanya kesadaran masyarakat terhadap pencegahan di ruang lingkup keluarga. Namun juga adapun upaya yang dilakukan oleh ibu Siti Aminah yang mengatakan bahwa;

“ Diawasi teruslah agar anak saya yang lain tidak terpengaruh perjudian online ini, jangan samapai ada dua orang yang kayak gitu dirumah ini anak saya satu udah kayak gitu kalua bisa jangan adik-adiknya seperti dia. Karena kalua dia udah gak bisadikasih tahu lagi dianya.”

Upaya pencegahan perilaku judi online dilingkungan masyarakat ini dapat diciptakan melalui pencegahan dari ruang lingkup terkecil, yang mana orang tua dan juga lingkungan dapat mencegah agar anak-anak yang belum terpengaruh judi online ini. Perjudian online ini menjadi salah satu hal yang serius yak arena merusak generasi muda baik anak-anak, remaja maupun orang dewasa. Pencegahan dapat dilakukan apabila adanya kesadaran dari generasi muda terhadap bahaya dan juga dampak judi online ini. Perjudian yang seharusnya dihindari bukan didekati, adapun pendapat yang diungkapkan oleh Ferdiansyah terhadap upaya pencegahan yang lakukan agar dapat terhindar dari perjudian online ini yaitu:

“Saya melakukan kegiatan yang positif seperti olahraga, belajar dan bermain dengan teman-teman. Melakukan hal-hal yang positif mungkin akan mengurangi saya dari pengaruh judi online, karena saya lihat remaja yang bermain judi online biasanya di warkop atau tongkrongan kecil kalua mereka kalah sering kali saya lihat marah-marah sendiri. Saya lebih menjaga diri ya, dan juga peran pemerintah harus lebih aktif dalam memblokir situs judi online.”

Upaya pencegahan dapat kita lakukan untuk mencegah diri kita agar dapat terhindar dari perilaku judi online ini, yang mana lingkungan pertemanan yang sehat akan memberikan pengaruh positif terhadap diri kita. Yang mana pengaruh lingkungan sangat berpengaruh besar terhadap pola perilaku kita, lingkungan yang positif akan menciptakan perilaku positif juga begitupun sebaliknya. Hal ini bukan hanya tugas pemerintah dalam mencegah dan memberantas perjudian online ini, tetapi juga tugas kita sebagai masyarakat agar menciptakan lingkungan yang sehat. Pengaruh pertemanan sangat berdampak terhadap perilaku kita, yang mana bukan hanya faktor internal yang mempengaruhi seseorang terpengaruh judi online, yang mana judi online ini juga sering dilakukan individu karena terpengaruh dari lingkungan pertemanan dan juga lingkungan sekitarnya. Faktor internal juga sangat berpengaruh secara signifikan terhadap pencegahan diri dari pengaruh judi online ini, membentengi diri dari hal-hal negatif akan memberikan dampak yang positif. Dari hasil wawancara dengan Rifki Suhairi ia mengungkapkan bahwa:

“ Lebih sering mengikuti kegiatan positif ya seperti ikut remaja mesjid dan juga melakukan olahraga, saya juga menggunakan handphone untuk mencari tentang pelajaran sih kak. “

Penggunaan teknologi ini tergantung kepada cara individu memanfaatkan kemajuan teknologi yang ada. Pencegahan diri individu yang dapat dicegah melalui kegiatan yang bermanfaat dan juga penggunaan teknologi yang tidak disalahgunakan akan berdampak baik bagi individu itu sendiri. Upaya pencegahan ini dapat kita lakukan apabila kita tidak mencoba-coba hal yang negatif dan juga tidak melakukan perilaku menyimpang yang dilarang di mata masyarakat dan juga

pemerintah. Upaya pencegahan judi ini dapat dilakukan melalui kesadaran masing-masing individu terhadap bahayanya bermain judi, pemilihan teman yang memberikan dampak yang positif dan juga meningkatkan kegiatan yang bermanfaat dapat menghindarkan kita dari pengaruh judi online ini.

Bukan hanya masyarakat yang berupaya tegas terhadap pencegahan ini, tetapi juga pemerintah terutama komindigi yang mana berupaya untuk memblokir situs yang dibuat sedemikian rupa seperti game pada umumnya. Yang mana sasarannya bukan hanya orang dewasa tetapi juga anak-anak. Kegiatan sosialisasi di sekolah dapat memberikan upaya pencegahan yang mana biasanya anak-anak terutama anak remaja yang awalnya hanya mencoba karena rasa penasaran berakhir pada kecanduan terhadap situs-situs judi online ini.

Kesadaran akan penggunaan media digital kearah yang positif ini sangat bermanfaat bagi penggunanya, namun penyalahgunaan media digital ini sering disalahgunakan dan menimbulkan masalah baru dimata masyarakat. Permasalahan sosial yang ada di era digital sekarang ini sering menjadi salah satu fokus utama dalam memberikan dan mengupayakan agar masalah sosial yang ada ini tidak bmenjadi permasalahan sosial yang tidak dapat diatasi. Apabila permasalahan sosial yang tidak dapat diatasi ini mengakibatkan dampak sosial bagi masyarakat, baik di ruang lingkup terkecil maupun secara luas.

4.1.8 Harapan Masyarakat Terhadap Pengentasan Judi Online

Masyarakat berharap bahwa perilaku kriminalitas salah satunya judi online ini, yang mana hal tersebut dapat menimbulkan perilaku kriminalitas yang lebih berbahaya dan berdampak terhadap keluarga dan lingkungan masyarakat yang ada. Dari wawancara dengan ibu Supini memberikan harapannya terhadap pencegahan yang dilakukan dari ruang lingkup keluarga maupun lingkungan masyarakat.

“Harapan saya terhadap pencegahan yang dapat dilakukan di ruang lingkup keluarga ya saya mencegah anak saya agar tidak bermain dengan lingkungan dan kawan yang bermain judi online. Saya juga membatasi mereka bermain handphone ya karenakan ada waktunya belajar dan bermain handphone, karena kalau tidak di batasi bermain handphone ya bisa saja dia juga terpengaruh judi online.”

Penggunaan handphone yang berlebihan dapat memberikan dampak yang signifikan terhadap perubahan perilaku, perilaku yang menyimpang di era modern sekarang ini sering dilakuka menggunakan kemajuan teknologi. Pencegahan yang dapat dilakukan di ruang lingkup keluarga yaitu mencegah dari perilaku judi online dan memberikan edukasi kepada anak dan keluarga terdekat dari bahaya dampak dari perilaku judi online. Pencegahan ini dapat dilakukan oleh orang tua, guru dan lingkungan terdekat agar dapat menciptakan lingkungan yang sehat tanpa perilaku judi online di lingkungannya.

Pengentasan yang dapat dilakukan oleh pemerintah yaitu memblokir situs judi online, karena perjudian ini menjadi salah satu penyakit sosial yang ada di dalam masyarakat. Penyimpangan sosial yang satu ini menjadi salah satu perilaku kriminalitas, kriminalitas ini menimbulkan kriminalitas yang lebih serius.

Wawancara yang peneliti lakukan dengan ibu Supini mengungkapkan harapannya terhadap pengentasan perjudian online ini:

“Kalau bisa di tiadakan situs judi online ini, karena saya takutnya anak-anak juga terpengaruh karena adanya remaja dan orang dewasa main judi online ini kan. Ya karena resahkan karena ada judi online ini karena mereka sering mainnya tuh di malam hari sampai pagi.”

Harapan yang sama juga di sampaikan oleh narasumber yang bernama Rifki Suhairi yang mana iya menungkapkan harapannya terhadap pemberantasan situs judi online:

“ ya saya berharap kementrian kominfo lebih mengupayakan pengentasan judi online ini dan menurut saya nih harus ada sosialisasi kepada remaja agar dapat terhindar dari perjudian online dan saya rasa harus adanya lapangan pekerjaan yang cukup agar mereka dapat bekerja dan mempunyai kesibukan agar dapat terhindar dari judi online.”

Adapun harapan yang disampaikan oleh bapak Budianto yang mana iya mengungkapkan harapannya terhadap pemerintah terhadap adanya situs judi online ini, bapak Budianto mengungkapkan bahwa:

“Kalau bisa ya situs judi online ini di hapuskan oleh pemerintah ya, karena banyak generasi muda rusak karena adanya perjudian online ini. Dan bukan hanya di lingkungan sini dimana orang bisa bermain judi online ini, bahkan di tempat kerja saya juga ada teman saya yang bermain judi online ini. Jadi saya harap ya di tutup kembali dan dihapus situs-situs judi ini.”

Harapan dan upaya masyarakat terhadap pemberantasan situs-situs judi online yang dilakukan oleh pemerintah. Yang mana hasil dari wawancara dari narasumber penelitian mengungkapkan bahwa perilaku judi online ini harusnya ditindak tegasi agar perjudian online ini dapat ditiadakan di negara ini, yang mana perjudian online ini sangat berdampak terhadap perekonomian keluarga dan lingkungan sosial.

4.2 Pembahasan Penelitian

Dari penelitian yang berkaitan dengan perilaku judi online di kalangan remaja yang mana penelitian yang dilakukan oleh Laili Qomariah (2024) menemukan bahwa perilaku remaja yang awalnya cuma mencoba judi online karena penasaran, malah berakhir kecanduan judi. Dari temuan penelitian Nono et al (2025) bahwa remaja yang bermain judi online dipengaruhi oleh circle pertemanan, dan ambisi mencari uang secara instan mendorong banyak anak muda terjebak dalam pusaran judi online. Adapun jenis permainan slot paling banyak digandrungi lantaran aksesnya yang mudah dan iming-iming profit cepat. Temuan dari penelitian Heri Kusairi et al (2025) Meningkatnya intensitas penggunaan ruang digital dan media sosial berbanding lurus dengan kemunculan praktik judi online di kalangan remaja. Fenomena ini tercermin nyata di wilayah Desa Kesimantengah, Mojokerto, di mana para remaja mengakses konten perjudian melalui berbagai cara.

Desa Bandar Setia menjadi salah satu desa yang mana tingkat kriminalitasnya tinggi, adapun pengaruh dari meningkatnya perilaku kriminalitas di desa Bandar Setia. Pengaruh perilaku menyimpang dikarenakan berbagai faktor yang mempengaruhi perilaku tersebut yaitu tingginya tingkat kemiskinan, letak geografis desa yang berbattasan dengan desa-desa yang berada di pinggiran kota medan dan tingginya tingkat pengangguran. Hasil dari penelitian yang peneliti lakukan bahwa perilaku judi online ini dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satu faktor utama seseorang terjerumus dalam perjudiaan yaitu faktor ekonomi, faktor lingkungan dan juga faktor sosial. Selain itu pengaruh remaja bermain judi online dikarenakan faktor utama ketertarikan terhadap perjudian online ini dan juga ajakan

teman sebaya dan lingkungan pertemanan yang negatif dapat mempengaruhi seseorang untuk terjerumus ke dalam perilaku judi online dan juga perilaku menyimpang lainnya.

Dampak sosial yang dialami langsung oleh perilaku judi online, dampak sosial berupa hilangnya rasa aman di lingkungan masyarakat, bergesernya nilai sosial dan juga norma agama yang ada di desa, meningkatnya perilaku menyimpang dan juga dapat menimbulkan perilaku kriminalitas lainnya di karenakan perjudian online yang dilakukan secara sendiri maupun kelompok. Selain itu, dampak sosial yang dialami oleh penjudi maupun masyarakat perilaku menyimpang yang satu ini juga berdampak terhadap anak-anak yang melihat perilaku tersebut di tempat umum.

Untuk mengatasi permasalahan sosial yang satu ini di era digital yang mana masyarakat mengharapkan adanya berbagai upaya pencegahan yang dilakukan oleh pemerintah, yang mana hal tersebut diharapkan dapat mengentas perilaku judi online ini yang mana judi online ini menjadi masalah sosial yang serius. Masyarakat juga diharapkan dapat memiliki kesadaran untuk tidak menyalahgunakan kemajuan digital yang mana dampak positif dari kemajuan digital ini juga sangat berdampak baik terhadap penggunanya, namun sebaliknya apabila kemajuan digital di salahgunakan maka hal tersebut juga berdampak negatif bagi penggunanya.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa perspektif masyarakat terhadap perilaku judi online pada remaja di desa bandar setia memiliki dampak sosial yang berdampak bagi individu pengguna judi online, bagi kelompok dan juga bagi masyarakat yang ada di desa bandar setia. Adapun hasil wawancara dengan narasumber dalam penelitian yang dilakukan yang mana hasil dari penelitian melihat adanya perilaku judi online ini meresahkan bagi masyarakat, namun masih adanya masyarakat yang membiarkan dan menormalisasi adanya perilaku judi online di kalangan remaja di desa. Meskipun judi online ini marak dilakukan di masa pandemic covid-19 yang mana bukan hanya adanya remaja yang bermain judi tetapi juga adanya remaja yang bekerja menjadi admin judi online di kamboja yang tergiur dengan iming-iming gaji yang besar di sana. Perjudian ini sudah menjadi salah satu permasalahan sosial yang ada yang mana judi online ini termasuk kedalam perilaku kriminalitas.

Selain itu juga masyarakat berpendapat bahwa dampak yang ditimbulkan dari perilaku judi online ini yang mana dampak sosial yang ditimbulkan karena perilaku menyimpang yang satu ini menjadi hal yang tidak bisa dianggap biasa. Yang mana dampak ini bukan hanya kepada pemain judi online namun juga kepada lingkungan sekitar, masyarakat dan yang paling ditakutkan adalah terpengaruhnya anak-anak terhadap perjudian online ini. Perjudian yang biasanya di tampilkan

seperti game pada umumnya, game online yang mengharuskan pemainnya top-up untuk bisa bermain judi online. Perjudian online ini berdampak dari berbagai aspek yaitu aspek ekonomi, aspek sosial dan juga mempengaruhi keamanan yang ada.

Dari perspektif masyarakat sangat dibutuhkan dalam peningkatan langkah preventif dan pengentasan situs perjudian online ini, pandangan dan anggapan masyarakat di pengaruhi oleh berbagai aspek yang mempengaruhi perspektif tiap-tiap individu. Langkah pencegahan dari ruang lingkup terkecil menjadikan langkah dan upaya pencegahan dari perjudian online.

5.2 Saran

Saran dalam pengentasan perjudian online ini menjadi upaya agar masyarakat dapat memberikan pencegahan dari ruang lingkup terkecil yaitu keluarga dan pengentasan perjudian yang dilakukan oleh pemerintah dalam upaya pencegahan dan pemberantasan situs-situs perjudian online ini. Adapun saran yang ingin peneliti sampaikan yaitu bagi orang tua, remaja yang bermain judi online, masyarakat dan juga pemerintah. Adapun saran yang peneliti dalam mencegah perilaku judi online dan kriminalitas yang ada.

1. Meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap bahaya judi online

Pemerintah desa dan juga aparat desa dapat memberikan sosialisasi tentang bahaya perilaku judi online, yang mana pemberian sosialisai yang diberikan pemerintah desa dapat meningkatkan pemahaman masyarakat terhadap dampak dari perudian online ini.

2. Penguatan Norma Sosial Dan Norma Agama

Pemerintah desa dan juga masyarakat dapat memperkuat norma sosial dan juga norma agama yang ada, yang mana ini menjadi salah satu pencegahan yang dapat dilakukan oleh berbagai lapisan masyarakat.

3. Meningkatkan Keamanan masyarakat

Peningkatan keamanan menjadi salah satu upaya mengurangi kriminalitas yang dilakukan oleh individu maupun kelompok yang mana hal ini bukan hanya berdampak pada sebahagian orang namun juga berdampak kepada masyarakat luas. Keamanan dapat diciptakan apabila dari berbagai lapisan masyarakat dapat bekerja sama, kerjasama antara pemerintah dengan masyarakat dapat menciptakan keamanan di lingkungan. Yang mana lingkungan dapat tercipta dari keberhasilan kerjasama antar masyarakat yang ada dengan aparat desa dan juga petugas keamanan.

4. Sosialisasi Bahaya Judi Online Pada Remaja

Upaya sosialisasi ini dapat dilakukan di sekolah-sekolah agar dapat memberikan edukasi kepada anak remaja agar dapat terhindar dari pengaruh perjudian online ini. Perjudian ini sering dilakukan pelajar karena tidak tahunya mereka terhadap dampak dari bermain judi. Upaya edukasi dan sosialisasi ini dapat memberikan pemahaman terhadap bahaya judi online.

DAFTAR PUSTAKA

- Addiyansyah, W., & Rofi'ah. (2023). *Kecanduan Judi Online Di Kalangan Remaja Desa*. 1(1), 13–22.
- Adhella Putri Anugrahi¹, Annisa Isyabilla², Fitri Aulia Indah Saputri³, Yuliana⁴, L. H. F. (2023). *Fenomena Trend Judi Online pada Remaja*.
- Alivia Fitri Salsabila, R. (2024). Pengaruh Revolusi Industri 4.0 Terhadap Hubungan Komunikasi Antarmanusia Dalam Implikasi Perubahan Sosial Di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2.
- Ambarita, O., Utami, C., Latifah, E., Ati, I., & Agustin, U. (2025). Upaya Pencegahan Judi Online Pada Usia Remaja. *Jurnal Multidisipliner Bharasumba*, 4(1), 103–120.
- Anjani, S. Y., & Maunah, B. (2022). Perubahan Sosial Serta Upaya Menjaga Kesenambungan Masyarakat. *Jurnal Pendidikan IPS*, 12(2), 49–56.
- Aprilia, N., Pratikto, H., & Aristawati, A. R. (2023). Kecenderungan adiksi judi online pada penjudi online: Bagaimana peran self-control? *INNER: Journal of Psychological Research*, 2(4), 888–895.
- Azman Sulaiman, Kholil, S., Nurdin, H., & Jannah, M. (2023). Upaya Membangun Sinergisitas Dalam Pencegahan Judi Online Di Banda Aceh. *An Nadwah*, XXIX(1), 589–103.
- Damsar. (2015). *Pengantar Teori Sosiologi*. Prenadamedia Group.
- Darmawan, G. F., Winata, V., & Firdaus, M. A. (n.d.). *Judi Online di Kamboja dan Indonesia : Kegagalan ASEAN Sebagai Institusi Regional Pendahuluan Sepanjang sejarah eksistensinya , industri perjudian telah mengalami berbagai perkembangan hiburan semata , meskipun stigma negatif masih bertahan . 2 Pesatnya p. 31–47.*

- Dharma, F. A. (2018). *Konstruksi Realitas Sosial: Pemikiran Peter L. Berger Tentang Kenyataan Sosial The Social Construction of Reality: Peter L. Berger's Thoughts About Social Reality*. 7(1), 1–9. <https://doi.org/10.21070/kanal.v>
- Fadiajasminee02, Mufidah, E. L., Ramadlonniah, A. D., Solikhah, I. R., Pratiwi, S. E., & Novitasari, D. (2025). Remaja Melek Digital: Edukasi Bahaya Judi Online Melalui Sosialisasi dan Pendampingan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Nusantara*, 4(2), 91–96. <https://doi.org/10.29407/dimastara.v4i2.25821>
- Friska, J., Hervani Br Barus, A., Alfianti, Anastasya Purba, D., Novita Padang. Ika, & Romayanti Ginting, J. (2024). RISOMA+Vol+2+no+6+Tahun+2024+hal+282-296. *Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, 2(3032–5218), 282–296.
- Heri Kusairi, Achmad Hidayat, & Zevico Ariel Putra Ababiel. (2025). Pola Konsumsi Judi Online di Kalangan Remaja: Resiko Kesehatan, Hukum, dan Strategi Intervensi – Desa Kesimantengah, Kec. Pacet, Kabupaten Mojokerto. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 4(3), 14878–14883. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i3.4522>
- Hidayah, S. rahma. (2022). Perubahan Sosial Masyarakat Pedesaan Menuju Masyarakat Sub-urban. *Jurnal Dinamika Sosial Budaya*, 23(2), 344–348. <https://doi.org/10.26623/jdsb.v23i2.3448>
- Hj.Ciek Julyati Hisyam. (2021). *Sistem Sosial Budaya Indonesia*.
- Jadidah, I. T., Lestari, U. M., Smanah Fatiha, K. A., Riyani, R., Neli, & Wulandari, C. A. (2023). Analisis maraknya judi online di Masyarakat. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Budaya Indonesia*, 1(1), 20–27. <https://doi.org/10.61476/8xv gdb22>
- Jhon, F., Sipayung, E., & Handoyo, C. A. (2024). Dampak Dalam Mempromosikan Iklan Judi Online (Studi Kasus Iklan Judi Online Indonesia). *JICN: Jurnal Intelek Dan Cendikiawan Nusantara*, 1(3), 4548–4553.

JURNAL LISKI | Vol. 1 No. 2 | 2015 WORD OF MOUTH JUDI ONLINE DIKALANGAN REMAJA Ratih Hasanah. (2015). 1(2), 165–172.

Kemenko Polkam Dorong Sinergi Penanganan Judi Online di Sumatera Utara. (n.d.).

Laili Qomariah, Z. A. (2024). Analisis Kondisi Moral Remaja yang Bermain Judi Online. *Jayapangus Press Kamaya: Jurnal Ilmu Agama*, 7(3), 10.

Makaran, A. A., & Astuti, L. (2023). Faktor yang Mempengaruhi Mahasiswa Melakukan Perjudian Online. *Indonesian Journal of Criminal Law and Criminology (IJCLC)*, 3(3), 180–189. <https://doi.org/10.18196/ijclc.v3i3.17674>

Manullang, S. O. (2021). Perubahan Sosial Masyarakat Pedesaan Di Era Digitalisasi. *Cross-Border*, 4(1), 83–88.

Matondang, A. (2019). Dampak modernisasi terhadap kehidupan sosial masyarakat. *Wahana Inovasi: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat UISU*, 8(2), 188–194.

Mujahiddin, A.Saleh, T. . (2021). Jurnal Indonesia Sosial Sains. *Jurnal Indonesia Sosial Sains*, 2(3), 447.

Ni'amulloh Ash Shidiqie, Nouval Fitra Akbar, & Andhita Risko Faristiana. (2023). Social Change and the Influence of Social Media Regarding the Role of Instagram in Shaping Adolescents' Self-Identities. *Simpaty*, 1(3), 98–112.

Nono, N., Ibrahim, R., & Hatu, D. R. R. (2025). Judi Online sebagai Gejala Sosial di Kalangan Pemuda di Desa Saripi Kecamatan Paguyaman Kabupaten Boalemo. *RIGGS: Journal of Artificial Intelligence and Digital Business*, 4(4), 3564–3574. <https://doi.org/10.31004/riggs.v4i4.3849>

- Novianti. (2022). Pemberantasan Konten Judi Online dalam Perspektif Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). *Info Singkat Bidang Politik, Hukum, Dan Keamanan*, Vol. XV, 7–12.
- Rijali, A. (2018). *Analisis Data Kualitatif Ahmad Rijali UIN Antasari Banjarmasin* (Vol. 17, Issue 33).
- Sahputra, D., Afifa, A., Salwa, A. M., Yudhistira, N., & Lingga, L. A. (2022). Dampak Judi Online Terhadap Kalangan Remaja (Studi Kasus Tebing Tinggi). *Islamic Counseling : Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 6(2), 139. <https://doi.org/10.29240/jbk.v6i2.3866>
- Saputra, ndah M. R. R. S. E., & B, D. S. (2023). *METODOLOGI PENELITIAN KUALITATIF*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Sulaiman, A. (2016). Memahami Teori Konstruksi Sosial Peter L. Berger. *Society*, 4(1), 15–22. <https://doi.org/10.33019/society.v4i1.32>
- Tanjung, Y., Saputra, S., & Hardiyanto, S. (2021). Penggunaan Media Sosial Untuk Pemasaran Produk. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 5(6), 4–12.
- Tumanggger, D. S. R., & Yusuf, H. (2025). Analisis Kriminologis Terhadap Perkembangan Perjudian Online Di Indonesia. *Integrative Perspectives of Social and Science Journal*, 2(2), 2725–2734.
- Zekel Calvin Ginting, & Bengkel Ginting. (2023). Faktor Penyebab Meningkatnya Pelaku Judi Online pada Pelajar di Masa Pandemi Covid-19 (Studi Kasus di Kelurahan Mangga). *SOSMANIORA: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 2(1), 20–25. <https://doi.org/10.55123/sosmaniora.v2i1.1717>

LAMPIRAN

DOKUMENTASI WAWANCARA



(Tokoh Masyarakat)



(Tokoh Masyarakat)



(Masyarakat desa)



(Masyarakat desa)



(Masyarakat desa)



(Masyarakat Desa)



(Remaja yang bermain judi online)



(Remaja yang bermain judi online)



(Remaja yang tidak bermain judi online)



(Remaja yang tidak bermain judi online)



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/1X/2022
 Pusat Administrasi: Jalan Nukhtul Basri No. 3 Medan 20238 Telp: (061) 6622400 - 66224567 Fax: (061) 6625474 - 6631003
<https://fkip.umau.ac.id> fkip@umau.ac.id umamedan umamedan umamedan umamedan

Sk-1

**PERMOHONAN PERSETUJUAN
 JUDUL TUGAS AKHIR MAHASISWA
 (SKRIPSI DAN JURNAL ILMIAH)**

Kepada Yth.
 Bapak/Ibu
 Ketua Program Studi Kesejahteraan Sosial
 FISIP UMSU
 di
 Medan.

Medan, 7 November 2025

Assalamu'alaikun wr. wb.

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

Nama Lengkap : SUHEY SURAYA
 N.P.M : 2208090033
 Program Studi : Kesejahteraan Sosial
 Tabungan sks : 124.0 sks, IP Kumulatif 3.65

Meugajukan permohonan persetujuan judul Tugas Akhir Mahasiswa (Skripsi Dan Jurnal Ilmiah):

No	Judul	Persetujuan
1	Perspektif Masyarakat terhadap Perilaku Judi online Pada remaja di Desa Bandar Setia	Ace.
2	Analisis Program Makan Gratis (MBG) dalam Perspektif Masyarakat di Desa Bandar Setia	.
3	Perspsi Masyarakat Terhadap Perilaku Kriminasi yang terjadi di Desa Bandar Setia.	.

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.

Rekomendasi Ketua Program Studi: 006.22.309
 Diteruskan kepada Dekan untuk
 Penetapan Judul dan Pembimbing.
 Medan, tgl.20....

Ketua,
 (Dr. SAHRAN SAPUTRA, S.Sos., M.Sos.)
 NIDN: 01010187

Pemohon,

(..... SUHEY SURAYA)
 Dosen Pembimbing yang ditunjuk
 Program Studi:



SK-2



UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

MADYAS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN FISIP MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 174/SK/BAN-PT/Ak/Ppp/PTC/2024

Pusat Administrasi Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20218 Telp. (061) 6622400 - 66224507 Fax. (061) 6625474 - 6631003

<https://fisip.umsu.ac.id> fisip@umsu.ac.id umsumedan umsumedan umsumedan umsumedan

Sk-2

**SURAT PENETAPAN JUDUL DAN PEMBIMBING
TUGAS AKHIR MAHASISWA
(SKRIPSI DAN JURNAL ILMIAH)
Nomor : 1986/SK/IL.3.AU/UMSU-03/F/2025**

Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara berdasarkan Surat Keputusan Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Nomor: 1964/SK/IL.3 AU/UMSU-03/F/2024 Tanggal 04 Djumadil Awwal 1446H/ 06 November 2024 M Tentang Panduan Penulisan Tugas Akhir Mahasiswa (Skripsi dan Jurnal Ilmiah) dan Rekomendasi Pimpinan Program Studi Kesejahteraan Sosial tertanggal: 07 November 2025, dengan ini menetapkan judul dan pembimbing penulisan Tugas Akhir Mahasiswa (Skripsi dan Jurnal Ilmiah) untuk mahasiswa sebagai berikut:

Nama mahasiswa	: SUHIFY SURAYA
N P M	: 2203090033
Program Studi	: Kesejahteraan Sosial
Semester	: VII (Tujuh) Tahun Akademik 2025/2026
Judul Tugas Akhir Mahasiswa (Skripsi dan Jurnal Ilmiah)	: PERSPEKTIF MASYARAKAT TERHADAP PERILAKU JUDI ONLINE PADA REMAJA DI DESA BANDAR SETIA
Pembimbing	: Dr. SAHRAN SAPUTRA, S.Sos., M.Sos.

Dengan demikian telah diizinkan menulis Tugas Akhir Mahasiswa (Skripsi dan Jurnal Ilmiah), dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulisan Tugas Akhir Mahasiswa (Skripsi dan Jurnal Ilmiah) harus memenuhi prosedur dan tahapan sesuai dengan buku pedoman penulisan Tugas Akhir Mahasiswa (Skripsi dan Jurnal Ilmiah) FISIP UMSU Tahun 2024.
2. Penetapan judul dan pembimbing Tugas Akhir Mahasiswa (Skripsi dan Jurnal Ilmiah) sesuai dengan nomor yang terdaftar di Program Studi Kesejahteraan Sosial: 006.22.309 tahun 2025.
3. Penetapan judul, pembimbing dan naskah Tugas Akhir Mahasiswa (Skripsi dan Jurnal Ilmiah) dinyatakan batal apabila tidak selesai sebelum masa kadaluarsa atau bertentangan dengan peraturan yang berlaku.

Masa Kadaluarsa tanggal: 07 Mei 2026.

Ditetapkan di Medan,
Pada Tanggal, 16 Djumadil Awal 1447 H
07 November 2025 M

Assoc. Prof. Dr. ARIFIN SALEH, MSP.
NIDN. 0030917402



Tembusan

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



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUWATERA UTARA
 FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK



UMSU
 Ummat | Cahaya | Berkarya

UNDANGAN/PANGGILAN SEMINAR PROPOSAL UJIAN TUGAS AKHIR
 (SKRIPSI DAN JURNAL ILMIAH)

Nomor : 2180/UND/II.3.AU/UMSU-03/F/2025

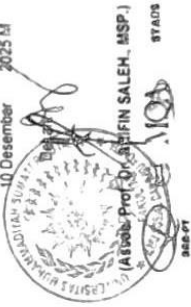
Program Studi : Kesejahteraan Sosial
 Hari, Tanggal : Jum'at, 12 Desember 2025
 Waktu : 10.00 WIB s.d. Selesai
 Tempat : LAB KESSOS FISIP UMSU LI 2
 Pemimpin Seminar : Dr. SAHRAN SAPUTRA, S.Sos., M.Sos.

SK-4



No.	NAMA MAHASISWA	NOMOR POKOK MAHASISWA	PEMANGGAP	PENBIMBING	JUDUL PROPOSAL SKRIPSI
6	SUHEY SURAYA	2203090033	Dr. Hj. YURISMA TANJUNG M.AP.	Dr. SAHRAN SAPUTRA, S.Sos., M.Sos.	PERSPEKTIF MASYARAKAT TERHADAP PERILAKU JUDI ONLINE PACA REMAJA DI DESA BANDAR SETIA
7					
8					
9					
10					

Medan, 20 Dhuha'ah Akhir 1447 H
 10 Desember 2025 M



(Safran Prof. Dr. Safran SALEH, M.S.P.)
 ST/ADS

DARF WAWANCARA

Abc M / Penelitian / 19 / Januari - 2016

PERTANYAAN WAWANCARA PENELITIAN

Judul penelitian : Perspektif Masyarakat Terhadap Perilaku Judi Online Pada Remaja Di Desa Bandar Setia
Nama : SUHFY SURAYA
Npm : 2203090033
Program studi : Kesejahteraan Sosial
Dosen pembimbing : Dr. SAHRAN SAPUTRA, S.Sos, M.Sos.

Pertanyaan Wawancara

Nama Narasumber :
Usia/umur :
Alamat :
Pekerjaan :

Pertanyaan untuk tokoh masyarakat

1. Bagaimana Bapak/Ibu melihat adanya fenomena judi online di lingkungan masyarakat Desa Bandar Setia?
2. Bagaimana Bapak/Ibu melihat perubahan perilaku yang ditunjukkan oleh remaja yang bermain judi online?
3. Bagaimana Bapak/Ibu menyikapi perilaku judi online ini apakah sudah ada semacam pembiaran atau justru ada norma lokal yang mencoba melawan fenomena ini?
4. Menurut Bapak/Ibu, nilai-nilai apa yang sudah mulai hilang atau bergeser pada diri remaja akibat fenomena ini?
5. Apa harapan atau kekhawatiran Bapak/Ibu terhadap mentalitas generasi muda di desa ini di masa depan akibat pengaruh judi online?

Pertanyaan untuk Masyarakat Desa

1. Bagaimana Bapak/Ibu melihat adanya perilaku remaja yang bermain judi online di lingkungan sekitar?
2. Bagaimana Bapak/Ibu menyikapi adanya penyalahgunaan teknologi digital yang menimbulkan perubahan pola perilaku seperti melakukan judi online di tempat umum?
3. Bagaimana Bapak/Ibu melihat pelaku pengguna judi online ini di lingkungan masyarakat dan dimana biasanya mereka bermain judi online?
4. Bagaimana Bapak/Ibu tanggapan atau respon bapak itu terhadap pengguna judi online. Apakah ada teguran atau hanya membiarkan mereka bermain judi online?
5. bagaimana bapak/ibu mencegah perilaku judi online di lingkungan keluarga dan apa harapan Bapak/Ibu terhadap pemberantasan situs judi online yang di lakukan pemerintah?

Pertanyaan Untuk Remaja Pengguna Judi Online

1. Apa yang mempengaruhi anda tertarik terhadap permainan judi online, apakah karena rasa penasaran terhadap perjudiaan online ini atau ada ajakan teman sebaya?
2. Bagaimana anda memperoleh kemenangan dalam berjudi online atau kekalahan yang hanya kamu dapatkan?
3. Menurut anda bagaimana keluarga/masyarakat memandang perilaku bermain judi online di lingkungan?
4. Bagaimana judi online ini merubah aktivitas dan menghambat produktivitas di dalam kehidupan sehari-hari anda setelah kecanduan judi online ini?
5. Apakah ada rasa penyesalan saat kamu kalah dalam bermain judi online?

Pertanyaan Untuk Remaja Yang Tidak Bermain Judi Online

1. Sejak kapan Anda mulai melihat maraknya perilaku remaja yang bermain judi online di lingkungan masyarakat?
2. Bagaimana anda membentengi/mencegah diri dari pengaruh judi online di lingkungan tempat tinggal/lingkungan pertemanan?
3. Apa yang menjadi faktor utama kamu agar tidak terpengaruh terhadap perkembangan teknologi yang disalahgunakan seperti perjudiaan online ini?
4. Bagaimana biasanya anda melihat remaja yang bermain judi online di sini mengekspresikan atau menunjukkan aktivitas bermain judi online kepada teman sebaya/lingkungan sosialnya?
5. Apa harapan anda terhadap pengentasan judi online di Sumatera Utara yang mana menjadi salah satu provinsi pengguna judi online tertinggi?

SURAT PENGANTAR



UMSU

Unggul Cerdas Terpercaya

KEJELIAN 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/DAN-PT/AA/SP/PT/2022
Pusat Administrasi Jalan Mukhter Basri No 3 Medan 20238 Telp (061) 6622400 - 66224567 Fax (061) 6625474 - 6631003
<https://fisip.umsu.ac.id> * fisip@umsu.ac.id [umsuMEDAN](https://www.instagram.com/umsuMEDAN) [umsuMEDAN](https://www.facebook.com/umsuMEDAN) [umsuMEDAN](https://www.youtube.com/channel/UC...)

Nomor : 159/KET/II.3.AU/UMSU-03/F/2026
Lampiran : - -
Hal : *Mohon Diberikan izin Penelitian Mahasiswa*

Medan, 28 Rajab 1447 H
17 Januari 2026 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 Tugas Akhir Mahasiswa (Skripsi), kami mohon kiranya Bapak/Ibu berkenan memberikan izin penelitian kepada mahasiswa kami di Desa Bandar Setia, Kecamatan Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, atas nama :

Nama mahasiswa : SUHY SURAYA
N P M : 2203090033
Program Studi : Kesejahteraan Sosial
Semester : VII (Tujuh) Tahun Akademik 2025/2026
Judul Tugas Akhir Mahasiswa : **PERSPEKTIF MASYARAKAT TERHADAP PERILAKU JUDI ONLINE PADA REMAJA 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. ARIFIN S. LEH, S.Sos., MSP.
NIDN. 0030017402



SURAT BALASAN DESA



PEMERINTAH KABUPATEN DELI SERDANG KECAMATAN PERCUT SEI TUAN DESA BANDAR SETIA

Alamat : Jl. Terusan Dusun V No.07 Bandar Setia Telp.(061) 30039522 Kode Pos : 20371

Nomor : 423.4/0192/2026
Lamp : -
Hal : Izin Penelitian Mahasiswa

Bandar Setia, 23 Januari 2026

Kepada Yth :
Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan
Politik Universitas Muhammadiyah
Sumatera Utara

Di_ Tempat

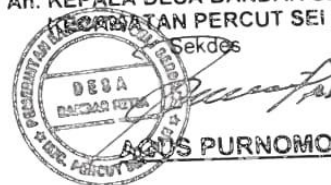
Dengan hormat,
Sehubungan dengan surat dari Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Program Studi Kesejahteraan Sosial
Nomor : 159/KET/II.3.AU/UMSU-03/F/2026 Tanggal 17 Januari 2026 Perihal Izin Penelitian
Mahasiswa, Sehubungan dengan hal tersebut kepada :

N a m a	: Suhy Suraya
N P M	: 2203090033
Semester	: VII (Tujuh) Tahun Akademik 2025/2026
Program Studi	: Kesejahteraan Sosial
Judul Tugas Akhir Mahasiswa	: " PERSPEKTIF MASYARAKAT TERHADAP PERILAKU JUDI ONLINE PADA REMAJA DI DESA BANDAR SETIA".

Dengan demikian kami tidak keberatan dan memberikan izin penelitian kepada mahasiswa tersebut diatas.

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

An. KEPALA DESA BANDAR SETIA
KECAMATAN PERCUT SEI TUAN





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/PTXII/2022
 Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003
<https://fisip.umsu.ac.id> fisip@umsu.ac.id umsumedan unsumedan umsumedan umsumedan

BERITA ACARA BIMBINGAN TUGAS AKHIR MAHASISWA Sk-5

Nama lengkap : SUHFY SURAYA
 N.P.M : 2203090033
 Program Studi : Kesejahteraan Sosial
 Judul Tugas Akhir Mahasiswa (Skripsi Dan Jurnal Ilmiah) : Perspektif Masyarakat terhadap perilaku Judi Online Pada Remaja di Desa Bandar Setia

No.	Tanggal	Kegiatan/Alasan/Bimbingan	Paraf Pembimbing
1	7 Nov 2025	ACC Judul	
2	2 Des/2025	Bimbingan Bab 1 & 3	
3	8 Des/2025	Revisi Bab 1 & 3	
4	9 Des/2025	ACC Proposal Tugas Akhir	
5	12 Des/2025	Ujian Seminar Proposal	
6	23 Des/2025	Bimbingan Draft Wawancara penelitian	
7	5 Jan/2026	Revisi Bimbingan Draft Wawancara	
8	14 Jan/2026	ACC Draft Wawancara	
9	4 Feb/2026	Bimbingan Bab 4 & 5	
10	10 Feb/2026	Bimbingan Bab 4 & 5	
11	7 Feb/2026	ACC Bab Sidang Skripsi	
12	7 Feb/2026	ACC Sidang Skripsi	

Medan, 7 Februari 2026.

Rektor,
 DR. DAHRIAN SARIEN, M.Pd
 NIDN: 00130017402

Ketua Program Studi,
 DR. SARIPAN SAPUTRA S. S. M. Sos
 NIDN: 00130017402

Pembimbing,
 DR. SARIPAN SAPUTRA S. S. M. Sos
 NIDN: 00130017402





UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

UNDANGAN/PANGGILAN UJIAN TUGAS AKHIR

(KRIPSI DAN JURNAL ILMIAH)

Nomor : 474/IJND/II.3.A.U/UMSU-03/F/2026

Program Studi : Kesejahteraan Sosial

Hari, Tanggal : KAMIS, 05 MARET 2026

Tempat : Aula FISIP UMSU Lt. 2

Pembukaan : 09.00 WIB

No.	Nama Mahasiswa	Nomor Pokok Mahasiswa	Waktu	TIM PENGLUJI			Judul Ujian Tugas Akhir
				PENGLUJI I	PENGLUJI II	PENGLUJI III	
1	ASTY DWI YOJA	2203090002		Assoc. Prof. Dr. H. MUJAHIDDIN, S.Sos., MSP.	Assoc. Prof. Dr. Hj. YURISNA TANJUNG, MAP.	Dr. SAHRAN SAPUTRA, S.Sos., M.Sos.	KONDISI KEHIDUPAN SOSIAL EKONOMI PEMETIK KOPI DI DESA AKANG SIWAH KECAMATAN BLANG PEGAYON KABUPATEN GAYO LUES
2	SUHFY SURAYA	2203090033		Assoc. Prof. Dr. H. MUJAHIDDIN, S.Sos., MSP.	Assoc. Prof. Dr. Hj. YURISNA TANJUNG, MAP.	Dr. SAHRAN SAPUTRA, S.Sos., M.Sos.	PERSPEKTIF MASYARAKAT TERHADAP PERILAKU JUDI ONLINE PADA REMAJA DI DESA BANDAR SETIA.
3	GERIAH DAMAYANTI LUBIS	2203090046		Assoc. Prof. Dr. Hj. YURISNA TANJUNG, MAP.	Assoc. Prof. Dr. H. MUJAHIDDIN, S.Sos., MSP.	Dr. SAHRAN SAPUTRA, S.Sos., M.Sos.	KETAHANAN SOSIAL EKONOMI PETANI AREN TERDAMPAK ALIH FUNGSI LAHAN PERTANIAN DI DESA SITUMBA KABUPATEN TAPANULI SELATAN.
4							
5							

Medan, 14 Ramadhan 1447 H
03 Maret 2026 M

Estimasi : 5 hari
03/03/26
Yam

Notulis Sidang :

1.

Ditandatangani oleh :
G. A. N. Rektor
W. A. N. Wakil Rektor

K. A. N. Sekretaris

Panitia Ujian

Assoc. Prof. Dr. ANIFIN SALEH., MSP.

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



DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Data Pribadi

Nama : Suhfy Suraya
Tempat /tanggal lahir : Bandar Setia, 5 Januari 2004
Jenis kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Warga negara : Indonesia
Alamat : Bandar Setia, Jl. Musyawarah Gg.Lestari
Anak ke : 4 dari 4 bersaudara

Pendidikan Formal

1. Sd Negeri Impres 104202 Bandar Setia
2. Mts Al-Whasliyah Tembung
3. Madrasah Aliyah Negeri 2 Medan
4. S-1 Program Studi Kesejahteraan sosial, Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Medan, 12 Februari 2025

Suhfy Suraya