

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang.

Kehidupan sosial masyarakat dipengaruhi dan diubah oleh kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Kemajuan ini mendorong kreativitas manusia dan mendorong penemuan teknologi baru. Salah satu hasil nyata dari kemajuan IPTEK tersebut adalah munculnya internet, yaitu sebuah inovasi teknologi yang merevolusi cara manusia berkomunikasi, memperoleh informasi, dan mengakses berbagai layanan. Penemuannya membuat orang lebih mudah berinteraksi satu sama lain, yang menyebabkan revolusi interaksi sosial. Sekarang orang dapat melakukan kontak sosial melalui komunikasi jarak jauh atau *online* melalui media komunikasi.

Kemajuan dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi, terutama internet, telah memberikan pengaruh yang sangat besar dan nyata terhadap berbagai sektor kehidupan masyarakat di Indonesia. Akses terhadap internet kini semakin mudah dan telah menjangkau hampir seluruh lapisan masyarakat, tanpa memandang usia, latar belakang sosial, maupun pendidikan. Meskipun demikian, kelompok remaja—yang secara psikososial berada dalam fase pencarian identitas diri—masih menghadapi tantangan dalam memilah dan memilih aktivitas daring yang bersifat positif dan konstruktif. Kurangnya literasi digital dan kemampuan berpikir kritis menyebabkan remaja rentan terhadap pengaruh lingkungan sosial yang negatif, termasuk dalam hal penggunaan internet yang bertentangan dengan norma dan nilai-nilai sosial yang berlaku. Akibatnya, mereka seringkali terlibat dalam perilaku menyimpang tanpa mempertimbangkan konsekuensi dari tindakan tersebut.

Internet saat ini sangat mudah diakses, membuat banyak orang menyalahgunakannya untuk berbuat hal-hal buruk. Pada awalnya, internet diciptakan untuk mempermudah kehidupan manusia dengan memberikan kemudahan untuk mencari informasi dan berkomunikasi, tetapi kemudian muncul kegunaan-kegunaan lainnya seperti untuk hiburan. Dengan munculnya berbagai jenis hiburan di internet, orang dapat memilih berbagai jenis hiburan yang mereka sukai. Salah satu hiburan yang paling sering dipilih oleh orang adalah bermain game, karena itu sangat menyenangkan untuk dimainkan dan membuat kita merasa *fresh* kembali setelah memainkannya, dan juga membantu kita mengasah kecerdasan otak kita. Ini adalah awal dari banyak *game* yang kemudian berkembang menjadi berbagai variasi, menghasilkan banyak hal negatif. Ini terjadi karena keanekaragaman genre dari *game* yang telah dibuat, yang pada awalnya merupakan hal baik tetapi kemudian menjadi buruk. Banyak variasi *game* yang mengandung elemen perjudian dan memiliki efek negatif.

Salah satu bentuk penyimpangan sosial yang kini marak terjadi melalui media daring adalah praktik perjudian online. Aktivitas ini termasuk dalam kategori penyakit sosial yang juga diklasifikasikan sebagai tindakan kriminal, karena memiliki potensi untuk merusak struktur sosial serta melemahkan nilai-nilai moral yang berlaku dalam masyarakat. Menurut Kartono (2014), perjudian merupakan suatu bentuk pertarungan yang dilakukan secara sadar, yaitu mempertaruhkan sesuatu yang bernilai dengan harapan memperoleh keuntungan, meskipun disertai dengan risiko yang tinggi, pada peristiwa yang hasilnya tidak pasti seperti permainan, pertandingan, perlombaan, ataupun kejadian-kejadian lainnya yang bersifat spekulatif. Perjudian tidak hanya berdampak pada pelaku secara individu, tetapi juga menimbulkan efek domino yang berbahaya terhadap lingkungan sosial, ekonomi, dan psikologis masyarakat luas. (R.Suhendra 2018)

Pada awalnya, permainan judi mengharuskan setiap pemainnya melakukan permainan secara langsung (nyata) atau tatap muka dan menggunakan pembayaran uang tunai. Namun, saat ini, dengan memiliki akses ke internet, para pemain dapat melakukan permainan judi secara *online* tanpa harus bertemu secara langsung. Para pelaku perjudian *online* tidak semata-mata berorientasi pada perolehan keuntungan finansial semata. Dalam praktiknya, mereka dituntut untuk memiliki kemampuan teknis dalam memanfaatkan infrastruktur digital, khususnya jaringan internet, secara optimal. Dengan kata lain, keberhasilan dalam perjudian daring bukan hanya bergantung pada faktor keberuntungan, tetapi juga pada kecakapan kognitif, pemahaman terhadap mekanisme permainan, serta kemampuan adaptif dalam menghadapi dinamika permainan yang berlangsung secara real-time melalui platform digital. Orang yang menang dalam permainan judi *online* dapat menerima uang yang dihasilkan dari kemenangan mereka dalam bentuk transaksi elektronik.

Transaksi elektronik dapat dilakukan dengan menggunakan *M-Banking* ataupun dompet digital yang kini banyak dikembangkan. Popularitas judi *online* telah mengalami lonjakan yang cukup signifikan seiring dengan pesatnya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, yang mempermudah akses masyarakat terhadap platform perjudian digital tersebut. Kemajuan dalam bidang IPTEK telah mendorong terciptanya berbagai perangkat digital yang semakin canggih, seperti komputer, smartphone, dan jaringan internet berkecepatan tinggi, yang secara langsung mendukung aksesibilitas terhadap platform perjudian. Para pelaku judi *online* memanfaatkan teknologi digital sebagai sarana utama untuk terlibat dalam aktivitas perjudian, tanpa harus hadir secara fisik di lokasi tertentu. Kemudahan akses ini menjadikan praktik perjudian *online* lebih efisien dan menarik bagi masyarakat, karena dapat dilakukan kapan saja dan di mana saja.

(R.Suhendra 2018)

Di seluruh dunia, fenomena judi *online* berkembang dengan sangat pesat. Di Indonesia, mayoritas orang yang memainkan permainan judi *online*, terutama remaja yang masih dalam fase pertumbuhan untuk menemukan jati diri. Masa remaja sering kali dikaitkan dengan berbagai bentuk perilaku menyimpang atau kenakalan, karena periode ini secara psikologis dikenal sebagai fase transisi yang kompleks menuju kedewasaan. Remaja berada dalam fase perkembangan yang penuh tantangan, baik secara fisik, emosional, maupun sosial. Salah satu karakteristik utama dari masa ini adalah munculnya dorongan untuk memberontak terhadap otoritas, sebagai bagian dari upaya individu dalam membangun identitas diri dan mencapai kemandirian. Menurut Diananda (2019), fenomena kenakalan remaja tidak hanya mencerminkan gejala emosi yang belum stabil akibat perubahan hormonal yang terjadi selama masa pubertas, tetapi juga sering kali diperparah oleh berbagai tekanan dari lingkungan, baik di rumah, di sekolah, maupun dalam pergaulan sosial. Media massa pun turut menyoroti tingginya angka kenakalan remaja yang dinilai telah melampaui batas kewajaran, sehingga menimbulkan kekhawatiran publik terhadap dampak jangka panjangnya. (Diananda 2019)

Setiap orang yang bermain judi *online* melihat judi *online* sebagai cara untuk mendapatkan uang secara instan tanpa harus bekerja atau bersusah payah untuk mendapatkan banyak uang; alasan ini membuat banyak remaja bermain judi *online*. Salah satu faktor yang turut mendorong remaja terlibat dalam aktivitas judi online adalah ketidakstabilan kondisi finansial yang mereka alami. Banyak di antara mereka merasa bahwa uang saku yang diberikan oleh orang tua tidak mencukupi untuk memenuhi kebutuhan atau keinginan pribadi mereka. Sebagian besar remaja tersebut belum memiliki pekerjaan tetap atau sumber penghasilan yang mandiri, mereka pun mencari alternatif untuk memperoleh uang dengan cepat, dan judi online dianggap sebagai salah

satu jalan pintas yang mudah diakses meskipun berisiko tinggi. Para pemain ini, khususnya para remaja, akan mengupayakan berbagai cara untuk mengumpulkan modal untuk bermain judi *online*.

Selain itu, fenomena judi *online* menyebabkan beberapa konsekuensi negatif lainnya, seperti munculnya kasus kriminal atau pelanggaran hukum yang disebabkan oleh permainan judi *online* itu sendiri. Oleh karena itu, permainan judi *online* harus dipertimbangkan dari berbagai sudut pandang karena dampak dari permainan judi *online* ini akan kembali kepada pemain judi *online* itu sendiri. Ini sangat merugikan bagi pemain judi *online* karena fakta bahwa permainan tersebut terbukti sangat merugikan bagi pemain judi *online* karena dapat menghabiskan uang mereka, salah satu contohnya adalah beberapa pemain harus rela menjual barang mereka untuk mendapatkan modal untuk bermain judi *online*, ada pula yang mencari pinjaman di mana-mana untuk mendapatkan uang untuk bermain judi *online*, bahkan ada yang lebih ekstrim lagi, seperti mencuri barang-barang seperti handphone, helm, motor, dan menggadaikan motor milik teman atau diri mereka sendiri untuk mendapatkan uang untuk bermain judi *online*.

Di Kota Tuban Jawa Timur, khususnya di Desa Tasikmadu banyak terjadi kenakal-kenakalan remaja, salah satu kenakalan remaja yang marak dilakukan saat ini seperti permainan judi *online*, banyak remaja di Desa Tasikmadu yang memainkan permainan judi *online* karena dapat dimainkan dengan mudah, remaja yang bermain judi *online* dapat bermain menggunakan *handphone* sambil bersantai dan bisa dimainkan di berbagai tempat seperti warung kopi, banyak pula remaja di Desa Tasikmadu yang kecanduan bermain judi *online* karena dikenalkan oleh temannya, memang awalnya para remaja ini hanya mencoba-coba, namun pada akhirnya para remaja ini kecanduan untuk bermain judi *online* dan terjebak di lingkaran perjudian yang tidak ada hentinya. Para remaja yang sudah terjebak perjudian *online* akhirnya mencari-cari modal untuk memainkan judi *online*, mereka mencari pinjaman kemana-mana, menjual barang demi

mendapatkan uang untuk modal judi *online*, dan melakukan kenalan-kenakalan lain untuk mendapatkan modal untuk judi *online*.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan pemaparan latar belakang serta alasan pemilihan judul yang telah diuraikan sebelumnya, maka penulis merumuskan fokus utama permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut: Bagaimana dampak judi *online* terhadap perilaku sosial remaja di Desa Tasikmadu Kec. Palang Kab. Tuban?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan pada rumusan masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, maka tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk memperoleh pemahaman yang mendalam mengenai dampak judi *online* terhadap perilaku sosial remaja di Desa Tasikmadu Kec. Palang Kab. Tuban?

## **1.4 Manfaat Penelitian**

### **a) Manfaat Teoritis**

Memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian tentang teori penyimpangan perilaku sosial.

### **b) Manfaat Praktis**

1. Dapat memberikan kontribusi akademik yang bermanfaat sebagai referensi atau dasar rujukan bagi peneliti lain yang tertarik untuk mengkaji isu-isu serupa, khususnya yang berkaitan dengan dampak perjudian online terhadap perilaku sosial remaja.
2. Sebagai edukasi untuk masyarakat tentang dampak judi *online* terhadap perilaku sosial remaja.

3. Sebagai masukan kepada pemerintah terkait pengambilan kebijakan tentang judi *online*.

## 1.5 Definisi Konsep

### 1) Judi *Online*.

Perjudian adalah tindak pidana di mana seseorang bertaruh berapa banyak uang yang akan diberikan kepada mereka yang menang, atau adu nasib. Ini adalah semua jenis taruhan di mana orang yang bertaruh tidak terlibat secara langsung dalam perlombaan tersebut, serta semua jenis taruhan lainnya.

Perjudian merupakan suatu bentuk permainan di mana individu mempertaruhkan uang atau barang berharga lainnya, seperti dalam permainan dadu atau kartu, dengan harapan memperoleh keuntungan. Sementara itu, judi online merujuk pada aktivitas perjudian yang dilakukan melalui sarana elektronik dengan menggunakan koneksi internet sebagai perantaranya. Dalam Pasal 303 ayat (3) KUHP dijelaskan bahwa “yang disebut sebagai permainan judi adalah tiap-tiap permainan, dimana pada umumnya kemungkinan mendapat untung bergantung pada peruntungan belaka, juga karena pemainnya lebih terlatih atau lebih mahir. Disitu termasuk segala peraturan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain-lainnya yang tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala peraturan lainnya.”

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan sebelumnya, judi *online* dapat dipahami sebagai suatu bentuk aktivitas permainan yang melibatkan penggunaan uang atau sesuatu yang bernilai sebagai objek taruhan. Permainan ini diselenggarakan dengan aturan-aturan tertentu serta besaran taruhan yang ditentukan secara sepihak oleh pelaku atau penyelenggara perjudian daring. Ciri khas dari judi *online* terletak pada pemanfaatan media

elektronik—seperti komputer, ponsel pintar, dan perangkat digital lainnya—yang terhubung dengan jaringan internet sebagai sarana perantara dalam menjalankan permainan.(Suharya 2019)

## 2) Perilaku Sosial.

Setiap orang memiliki cara tersendiri untuk berperilaku, dan tentunya akan berbeda ketika kita melihat orang lain berperilaku dimasyarakat. Dalam interaksi dengan orang lain, perilaku seseorang akan dipengaruhi oleh respon yang mereka terima.

Ahmadi menyatakan bahwa “Perilaku yang menunjukkan atau memperlihatkan, menerima, mengakui, menyetujui serta melaksanakan norma-norma yang berlaku dalam individu berada”. (2001, hlm. 166)

Menurut Walgito (2004:15), perilaku manusia pada dasarnya tidak dapat dipisahkan dari kondisi internal individu maupun faktor eksternal berupa lingkungan tempat individu tersebut berada. Dengan kata lain, setiap tindakan manusia merupakan hasil interaksi kompleks antara kondisi psikologis pribadi dan pengaruh lingkungan sosialnya. Sejalan dengan hal tersebut, Rusli Ibrahim (2003:23) menyatakan bahwa perilaku sosial merupakan bentuk ketergantungan yang inheren dalam diri manusia sebagai makhluk sosial, yang artinya kelangsungan hidup manusia sangat bergantung pada kemampuan untuk hidup dalam suasana kebersamaan dan saling mendukung satu sama lain. Perilaku sosial tidak hanya mencerminkan interaksi individu dengan objek sosial di sekitarnya, melainkan juga mencakup reaksi atau respons terhadap objek-objek sosial maupun non-sosial, baik dalam bentuk penerimaan maupun penolakan.

Secara konseptual, perilaku sosial merujuk pada pola-pola tindakan yang melibatkan interaksi timbal balik antara satu individu dengan individu lainnya, maupun antara individu dengan kelompok sosial dalam suatu konteks tertentu. Respons yang diberikan oleh seseorang terhadap lingkungan sosialnya dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti emosi, keyakinan, nilai-nilai yang dianut, serta sikap terhadap orang lain. Misalnya, sikap hormat, empati, maupun kerja sama merupakan wujud nyata dari perilaku sosial yang positif. Maka dari itu, perilaku sosial dapat disimpulkan sebagai bentuk ekspresi interpersonal yang bersifat relatif, yang menggambarkan cara individu menanggapi kehadiran dan tindakan orang lain melalui rasa, pikiran, maupun tindakan nyata dalam kehidupan bermasyarakat.

### 3) Dampak

Secara umum, dampak dapat didefinisikan sebagai suatu bentuk pengaruh atau konsekuensi yang muncul sebagai hasil dari keputusan, tindakan, atau kegiatan tertentu yang telah dilakukan. Dalam konteks ilmu sosial dan perilaku, dampak sering dikaji dalam dua dimensi utama, yaitu sebagai berikut:

#### 1. Dampak positif

Dampak dapat didefinisikan sebagai suatu upaya atau keinginan untuk membujuk, meyakinkan, mempengaruhi, atau memberikan kesan tertentu kepada orang lain, dengan tujuan agar mereka mengikuti atau mendukung keinginan atau tujuan yang dimiliki oleh individu tersebut. Dampak mencerminkan pengaruh yang berusaha dihasilkan oleh individu terhadap orang lain, yang pada akhirnya akan memengaruhi sikap atau tindakan orang tersebut.

Sementara itu, positif merujuk pada keadaan jiwa seseorang yang cenderung mengutamakan kegiatan yang bersifat kreatif, menggembirakan, dan optimistik, dibandingkan dengan kecenderungan untuk mengutamakan kebosanan, kesedihan, atau pesimisme. Suasana hati atau kondisi mental yang positif ini merupakan keadaan yang dipertahankan melalui kesadaran diri untuk menghindari berpikir negatif, terutama ketika menghadapi situasi yang penuh tantangan atau kesulitan. Bagi individu yang berpikiran positif, ketika menyadari bahwa dirinya tengah berpikir buruk atau merasa terpuruk, mereka akan segera berusaha untuk memulihkan kondisi mentalnya agar tetap terfokus pada hal-hal yang baik dan produktif. Dengan demikian, dampak positif dapat dipahami sebagai upaya untuk mempengaruhi orang lain dengan cara yang baik dan konstruktif, agar bertindak, bersikap, atau berpikir secara baik dan konstruktif untuk menumbuhkan respons yang sejalan dengan nilai-nilai positif, seperti empati, tanggung jawab, kerja sama, serta perilaku sosial yang mendukung keharmonisan dan kemajuan bersama dalam kehidupan bermasyarakat.

## 2. Dampak negatif

Negatif merujuk pada suatu bentuk pengaruh yang memiliki dampak atau efek yang merugikan, yang lebih buruk dibandingkan dengan pengaruh positif. Dampak negatif dapat dilihat sebagai akibat dari suatu tindakan atau keputusan yang tidak hanya menyebabkan kerugian, tetapi juga memperburuk keadaan atau situasi yang ada. Sebagai contoh, dalam hubungan sosial, dampak negatif dapat muncul ketika upaya untuk mempengaruhi atau membujuk orang lain justru membawa dampak buruk bagi individu atau kelompok yang terlibat.

Dampak, dalam hal ini, tetap mengacu pada proses yang mencakup tindakan membujuk, meyakinkan, memengaruhi, atau memberikan kesan tertentu kepada individu atau kelompok, dengan tujuan agar mereka bersedia mengikuti, menerima, atau mendukung suatu keinginan, gagasan, atau tindakan tertentu. Namun, pada dampak negatif, tujuannya lebih cenderung mengarah pada hal-hal yang buruk atau destruktif. Dengan demikian, dampak negatif dapat disimpulkan sebagai suatu bentuk upaya untuk membujuk atau mempengaruhi orang lain agar mereka mengikuti atau mendukung keinginan yang tidak baik, yang pada gilirannya menimbulkan akibat-akibat yang merugikan atau destruktif.

#### 4) Remaja

Papalia dan Olds (2001) menjelaskan bahwa masa remaja merupakan suatu periode transisi yang menghubungkan masa kanak-kanak dengan masa dewasa. Masa remaja, sebagai suatu periode perkembangan, ditandai oleh serangkaian perubahan yang cukup signifikan, baik dalam aspek fisik, psikologis, maupun sosial. Anna Freud, seorang tokoh penting dalam teori perkembangan psikologi, menekankan bahwa masa remaja adalah fase yang sangat krusial dalam perkembangan psikoseksual individu. Selama periode ini, remaja mengalami berbagai perubahan signifikan dalam hubungan dengan orangtua serta dalam pembentukan cita-cita dan orientasi masa depan mereka. Freud berpendapat bahwa pembentukan cita-cita adalah bagian dari proses psikologis yang lebih luas, yang mencakup pencarian identitas dan pemahaman tentang tujuan hidup.

Transisi yang terjadi pada masa remaja menandakan bahwa meskipun sebagian dari perkembangan yang dialami remaja masih merupakan kelanjutan dari masa kanak-kanak, mereka juga mulai menunjukkan tanda-tanda kematangan yang lebih mendekati masa

dewasa. Beberapa aspek dari masa kanak-kanak yang masih dapat dilihat pada remaja antara lain pertumbuhan fisik, seperti peningkatan tinggi badan yang signifikan, serta kematangan organ tubuh, terutama yang berkaitan dengan fungsi reproduksi. Pada masa remaja, terjadi perkembangan kognitif yang signifikan, di mana individu mulai menunjukkan kemampuan berpikir yang lebih abstrak dan kompleks. Perubahan ini memungkinkan mereka untuk memahami konsep-konsep yang lebih rumit tentang dunia, serta tentang diri mereka sendiri.

## **1.6 Metode Penelitian**

### **1.6.1 Pendekatan Penelitian**

Arikunto (2013) menyatakan, metode penelitian merujuk pada teknik yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam suatu penelitian. Dalam konteks penelitian ini, pendekatan yang diterapkan adalah penelitian kualitatif. Peneliti memilih pendekatan kualitatif karena jenis penelitian ini menghasilkan data deskriptif berupa tulisan atau ucapan serta perilaku individu atau kelompok yang diamati. Pendekatan kualitatif diharapkan dapat memberikan perspektif yang mendalam dan menyeluruh tentang perilaku, tulisan, dan ucapan individu, organisasi, kelompok, dan masyarakat yang dikaji dari sudut pandang yang menyeluruh dan holistik.

### **1.6.2. Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian deskriptif, yang bertujuan untuk menggambarkan fenomena yang sedang terjadi secara rinci dan mendalam. Menurut Poerwandari (2005), penelitian kualitatif, termasuk penelitian deskriptif, mengumpulkan dan mengolah data yang bersifat deskriptif, seperti hasil transkripsi wawancara dan catatan

observasi. Kirk dan Miller (dalam Moleong, 2002) mendefinisikan penelitian kualitatif sebagai metode penelitian yang dilakukan melalui pengamatan langsung terhadap individu-individu yang menjadi objek studi, dengan berinteraksi langsung dengan mereka untuk menggali data yang lebih mendalam. Peneliti dapat memperoleh informasi yang lebih kompleks dan kontekstual, karena data yang dikumpulkan berasal langsung dari sumbernya.

Penelitian ini bertujuan untuk mempelajari fenomena yang sedang berlangsung dalam kondisi alami, bukan dalam kondisi eksperimental, terkendali, atau laboratorium. Hal ini menunjukkan bahwa penelitian ini tidak dimaksudkan untuk menciptakan situasi buatan atau mengontrol variabel-variabel tertentu, melainkan untuk memahami dan menggambarkan kondisi yang terjadi secara alami di lapangan

### **1.7 Lokasi Penelitian**

Lokasi merupakan tempat penelitian yang akan diteliti. Lokasi Desa Tasikmadu Kec. Palang Kab. Tuban merupakan lokasi yang dituju oleh peneliti. Alasan peneliti memilih menggunakan tempat penelitian Desa Tasikmadu karena peneliti sudah banyak menemukan remaja yang bermain judi online, khususnya saat para remaja sedang nongkrong dengan teman-temannya kerap kali memainkan judi *online*.

### **1.8 Teknik Pengumpulan Data**

Tahap penelitian yang paling penting, yang bertujuan untuk menjelaskan keadaan lingkungan di sekitar subjek yang dipelajari dan perilakunya, adalah teknik pengumpulan data.

Teknik untuk mengumpulkan data dapat dikombinasikan dengan:

- a) Observasi

Cara yang efektif untuk mengumpulkan data adalah melalui observasi, yang melibatkan memperhatikan dan menyimpan catatan metodis (Arikunto, 2002). Observasi adalah studi yang disengaja dan metodis terhadap fenomena sosial dan gejala psikologis dengan cara observasi dan dokumentasi, menurut Kartono (1980: 142). (Gunawan, 2015: 143).

b. Wawancara

Obrolan dengan tujuan yang pasti adalah wawancara, percakapan yang melibatkan baik pewawancara, yang mengajukan pertanyaan, maupun yang diwawancarai, yang memberikan jawaban (Lexy, 2004: 186). Peneliti akan belajar lebih banyak tentang suatu fenomena atau objek yang menarik untuk penelitiannya melalui wawancara kualitatif dengan partisipan atau subjek penelitian (Hanurawan, 2016: 110). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data berupa pedoman, yaitu alat bantu berupa pertanyaan yang langsung ditujukan kepada informan dalam wawancara mengalir dan terbuka. Detailnya adalah kepala Desa Sekapuk, Pengelola Wisata Setigi Dan masyarakat atau pedagang.

c. Dokumentasi

Dokumen adalah di antara sumber yang berguna bagi peneliti untuk menggabungkan bahan menurut kualitatif (Yamin, 2014:121). Dokumen bisa berwujud gambar, karya monumental dari seseorang, tulisan. Dokumen yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian, sejarah kehidupan, ceritera, peraturan, biografi, kebijakan. Dokumen yang berbentuk gambar, misalnya foto, gambar hidup, sketsa, dan lain sebagainya. Dokumen yang berbentuk karya seni dapat berupa film, patung, gambar, dan lain sebagainya. Studi dokumen adalah pelengkap

dari penggunaan metode observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif (George Ritzer & Douglas J. Goodman, 2007). Dokumen pada penelitian ini dijadikan sebagai data penguat atau pendukung dari data yang telah diperoleh dari hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan sebelumnya.

### **1.9 Teknik Penentuan Subyek Penelitian**

Dalam menentukan jenis sampel penelitian, peneliti menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik *purposive sampling*, menurut (Sugiono, 2013) adalah teknik pengambilan data yang berdasarkan pada pertimbangan yang berfokus pada tujuan tertentu.

Penulis memilih teknik *Purposive Sampling* yang memastikan kriteria-kriteria atau pertimbangan-pertimbangan tertentu sesuai dengan tujuan penelitian. Peneliti telah menetapkan beberapa kriteria pencarian subjek, yaitu :

1. Remaja usia antara 17 sampai 25.
2. Remaja yang kecanduan bermain judi *online*.
3. Remaja yang masih belum memiliki penghasilan tetap.

### **1.10 Teknik Analisa Data**

Dalam penelitian ini, teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif interaktif, yang dikemukakan oleh Miles & Huberman (dalam Rohmadi & Nasucha, 2015: 87-88). Teknik ini terdiri dari empat komponen utama dalam proses analisis data, yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan simpulan.

#### **1. Pengumpulan Data.**

Tahap pertama dalam teknik analisis ini adalah pengumpulan data. Pada tahap ini, fakta-fakta atau informasi yang diperlukan untuk penelitian dikumpulkan melalui berbagai metode

pengumpulan data yang sesuai dan relevan. Beberapa metode yang sering digunakan dalam tahap ini meliputi observasi langsung, wawancara mendalam dengan informan yang memiliki pengetahuan dan pengalaman terkait, serta analisis dokumen yang berhubungan dengan topik yang diteliti. Tujuan utama dari pengumpulan data adalah untuk memperoleh informasi yang mendalam dan komprehensif mengenai fenomena yang sedang diteliti, sehingga dapat memberikan gambaran yang jelas dan tepat mengenai konteks penelitian.

## 2. Reduksi Data.

Setelah data terkumpul, langkah selanjutnya adalah reduksi data. Pada tahap ini, tidak semua data yang telah dikumpulkan akan digunakan secara langsung dalam penelitian. Sebagian besar data akan disaring, dipilih, dan dianalisis berdasarkan relevansinya dengan fokus masalah yang sedang diteliti. Reduksi data berfungsi untuk menajamkan, mengorganisasi, dan mengelompokkan data agar lebih terstruktur. Proses ini membantu meminimalkan data yang tidak relevan atau yang berlebihan. Reduksi data melibatkan beberapa langkah, seperti meringkas data, mengkodekan informasi yang relevan, mengidentifikasi tema-tema utama, serta membuat gugus-gugus atau kategori yang membantu menyusun data secara sistematis (Agusta, 2003:10).

## 3. Penyajian Data.

Tahap ketiga dalam teknik ini adalah penyajian data, yang merupakan proses untuk menyusun data yang telah direduksi sehingga memudahkan penarikan kesimpulan dan tindak lanjut. Penyajian data bertujuan untuk menyusun informasi secara terstruktur agar memudahkan pemahaman terhadap pola atau hubungan yang ada di dalam data. Pada tahap ini, data yang sudah disaring dan difokuskan akan dipilih dan disesuaikan dengan masalah yang sedang diteliti. Proses ini bertujuan untuk memastikan bahwa data yang digunakan dapat

memberikan gambaran yang lebih jelas, mendalam, dan relevan mengenai fenomena yang sedang dipelajari.

#### 4. Penarikan Simpulan.

Langkah terakhir dalam proses analisis adalah penarikan simpulan. Setelah data dikumpulkan, direduksi, dan disajikan dengan cermat, peneliti dapat menarik kesimpulan berdasarkan analisis yang telah dilakukan. Simpulan ini tidak hanya berdasarkan pada data secara umum, tetapi juga harus relevan dan didasarkan pada fokus penelitian. Penarikan kesimpulan pada tahap ini bertujuan untuk merumuskan hasil penelitian yang akurat dan sesuai dengan masalah yang diteliti, sehingga dapat memberikan wawasan atau rekomendasi yang berguna.

#### 1.11 Teknik Keabsahan Data

Tahapan terakhir dalam penelitian kualitatif yaitu menguji validitas atau keabsahan data yang telah didapat sehingga keakuratan data dapat dipertanggung jawabkan. Dalam penelitian kualitatif keabsahan data dapat dilihat menggunakan cara triangulasi atau metode menguji data kepada sumber yang sama dengan beberapa teknik yang bervariasi. Dalam memperoleh keakuratan dalam penelitian, peneliti menggunakan teknik triangulasi dapat diartikan sebagai teknik pengumpulan data yang bersifat menggabungkan dari berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang telah ada (Sigiyono, 2012;241).

Apabila informasi tersebut yang diterima oleh orang lain maupun seseorang yang sama, maka data tersebut dinyatakan “jenuh”. Observasi kualitatif bisa dibangun melalui cara memperpanjang waktu pengamatan. Tujuannya adalah agar bisa jelas menangkap data yang disampaikan oleh subjek serta mencocokkannya dengan informasi yang dipaparkan (LIU, 2020)

Triangulasi sumber berarti membandingkan atau mengecek ulang derajat kebenaran suatu informasi melalui sumber yang berbeda. Triangulasi metode merupakan sebuah usaha mengecek ulang keabsahan data, dengan cara menggunakan lebih dari satu teknik pengumpulan data, pelaksanaannya dilakukan cek dan re-cek (Bachri, 2010:56)

Tujuan dari metode ini adalah untuk membandingkan informasi tentang data dari berbagai sumber untuk memberikan jaminan tentang tingkat kevalidan data tersebut. Tahapan yang dilakukan dalam triangulasi adalah sebagai berikut: Pengecekan, pada tahap ini, peneliti akan mengecek kebenaran data dengan membandingkan informasi yang diperoleh dari berbagai sumber yang berbeda. Ini bertujuan untuk memastikan bahwa data yang terkumpul konsisten dan dapat dipercaya. Pengecekan Ulang, setelah data diperoleh dan dibandingkan, tahap berikutnya adalah mengecek kembali informasi yang telah dikumpulkan untuk memastikan bahwa data tersebut akurat dan relevan dengan fokus penelitian. Pengecekan Cross, pada tahap ini, peneliti melakukan pengecekan antara metode pengumpulan data yang berbeda, misalnya dengan membandingkan hasil wawancara dengan hasil observasi.

Triangulasi dalam penelitian kualitatif digunakan untuk memeriksa dan menetapkan validitas dengan melihat situasi dari berbagai sudut pandang. Hal ini berbeda dengan penelitian kuantitatif, di mana validitas lebih ditentukan oleh akurasi alat ukur (instrumen). Dalam penelitian kualitatif, validitas mengacu pada sejauh mana hasil penelitian dapat mencerminkan situasi yang ada dan didukung oleh bukti yang kuat.

Triangulasi sumber data merujuk pada pendekatan yang digunakan untuk menggali kebenaran informasi melalui berbagai metode dan sumber data yang berbeda. Dengan demikian, peneliti dapat memperoleh perspektif yang lebih komprehensif dan valid mengenai fenomena yang diteliti. Selain wawancara dan observasi, metode lain yang dapat digunakan termasuk observasi

terlibat (participant observation) atau observasi jangka panjang, serta penggunaan dokumen tertulis seperti arsip, catatan resmi, dokumen sejarah, tulisan pribadi, atau gambar dan foto. Penggabungan berbagai sumber dan pandangan ini memungkinkan peneliti untuk mengumpulkan data yang lebih kaya dan beragam, yang pada gilirannya meningkatkan keakuratan dan kredibilitas hasil penelitian. (Mudjia Rahardjo, 2010).

Dalam penelitian ini, peneliti memilih triangulasi sumber data untuk menguji kebenaran informasi yang diperoleh dengan menggunakan berbagai sumber, seperti catatan atau tulisan pribadi serta gambar atau foto. Hal ini bertujuan untuk memastikan keakuratan dan keabsahan data yang dikumpulkan, serta untuk mendapatkan gambaran yang lebih lengkap mengenai fenomena yang sedang diteliti.

