

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

#### 2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu adalah suatu bentuk acuan oleh peneliti guna untuk menunjang peneliti yang akan dilakukan sehingga nanti hasil penelitian ini mendapatkan berbagai macam teori yang digunakan dalam mengkaji penelitian terdahulu. Berdasarkan penelitian terdahulu penelitian tidak menemukan penelitian yang sama yang diangkat oleh peneliti. Namun peneliti mengangkat penelitian terdahulu sebagai referensi serta acuan untuk memperkaya hasil tulisan yang diteliti oleh peneliti. Beberapa hasil dari penelitian terdahulu diantaranya sebagai berikut :

*Pertama* adalah penelitian oleh Achmad Z., Tri M. P. A., dan Tjaturahono B. S. yang berjudul “Dampak Fenomena Judi *Online* terhadap Melemahnya Nilai-nilai Sosial pada Remaja (Studi di Campusnet Data Media Cabang Sadewa Kota Semarang). Desember 2016. Studi ini mengadopsi pendekatan fenomenologis yang bertujuan untuk menggali pengalaman subjektif para remaja dalam menghadapi realitas sosial akibat keterlibatan dalam judi online. Hasil penelitian mengungkapkan kenyataan dimana praktik perjudian daring berpengaruh signifikan terhadap penurunan internalisasi nilai-nilai sosial di kalangan remaja. Melemahnya nilai material terlihat dari kecenderungan remaja kehilangan seluruh uang yang mereka miliki akibat kekalahan berjudi, sementara lemahnya nilai vital terwujud dalam tindakan menggadaikan barang-barang pribadi demi melanjutkan perjudian. Nilai kerohanian pun turut terdegradasi, tercermin dari perilaku menyimpang seperti konsumsi alkohol setelah meraih kemenangan, yang menunjukkan adanya relasi antara kemenangan dalam judi dan aktivitas pelampiasan yang destruktif.

*Kedua* adalah penelitian oleh Asriadi yang berjudul “Analisis Kecanduan Judi *Online* (Studi Kasus Pada Siswa SMAK AN NAS NAS Mandai Maros Kabupaten Maros)”. 2020. Studi ini menerapkan pendekatan kualitatif melalui metode studi kasus guna menggali secara mendalam perilaku kecanduan terhadap judi online. Temuan penelitian mengungkapkan bahwa subjek penelitian, seorang siswa, menghabiskan waktu sekitar lima hingga enam jam per hari untuk berjudi secara daring. Frekuensi tinggi ini diperparah oleh kebijakan sekolah yang membolehkan siswa membawa ponsel, sehingga memberikan akses luas terhadap situs perjudian. Jenis judi yang dimainkan meliputi permainan kartu seperti kiu-kiu dan poker, serta taruhan olahraga melalui platform sbobet. Subjek menunjukkan gejala-gejala adiksi klasik seperti keasyikan berlebihan, kesulitan mengalihkan perhatian dari judi, dan dorongan kuat untuk terus berjudi demi mengejar sensasi kemenangan. Kecanduan ini diperkuat oleh motif internal berupa keinginan pribadi dan rasa penasaran, adanya pengaruh eksternal misalnya tekanan teman sebaya dan kurangnya kontrol di lingkungan keluarga.

*Ketiga* adalah penelitian oleh Fahrul Rulmuзу yang berjudul “Kenakalan Remaja dan Penanganannya”. 2021. Dalam penelitian ini ditegaskan bahwa remaja merupakan aset berharga bagi masa depan bangsa. Namun, realitas saat ini memperlihatkan berbagai perilaku menyimpang seperti tawuran, perampokan, penyalahgunaan narkoba, hingga keterlibatan dalam kelompok geng motor yang semakin mengkhawatirkan. Kenakalan remaja merupakan segala bentuk perilaku yang menyimpang dari norma hukum pidana, dan timbul dari berbagai faktor internal seperti krisis identitas, serta faktor eksternal seperti tekanan lingkungan sosial. Bimbingan dari orang tua dan dukungan lingkungan yang positif merupakan intervensi krusial dalam membentuk karakter remaja yang sehat secara sosial.

*Keempat* adalah penelitian oleh Roby Suhada yang berjudul “Makna Judi *Online* Bagi Remaja Di Kota Surabaya”. Hasil penelitian ini menyoroti bahwa keterlibatan remaja dalam praktik perjudian daring merupakan bentuk keputusan rasional yang dipengaruhi oleh keinginan memperoleh uang dengan cara instan. Judi online dipilih bukan hanya karena kemudahannya, melainkan juga karena dianggap mampu melindungi identitas pelaku melalui anonimitas digital. Dalam konteks ini, judi online menjadi media yang menjanjikan rasa aman dari pengawasan sosial serta risiko sosial yang biasanya menyertai perjudian konvensional, sehingga remaja merasa lebih bebas untuk terlibat di dalamnya.

*Kelima* adalah penelitian oleh Lusi Anggreini yang berjudul “Perjudian (Studi Sosiologi Tentang Perilaku Judi Togel di Kalangan Remaja Desa Mulyasari Kecamatan Sukamaju Kabupaten Luwu Utara)”. Hasil studi menunjukkan bahwa remaja yang terlibat dalam praktik perjudian togel cenderung menunjukkan perilaku adiktif, di mana kemenangan dari taruhan sering digunakan untuk kegiatan konsumtif seperti pesta minuman keras. Lebih lanjut, teridentifikasi empat faktor utama yang memengaruhi partisipasi remaja dalam perjudian, yakni proses pembelajaran sosial, lingkungan sosial, keterbatasan lapangan kerja, dan dorongan ekonomi yang kuat.

*Keenam* adalah penelitian oleh Reza Suharya yang berjudul “Fenomena Perjudian dikalangan Remaja Kecamatan Samarinda Seberang”. Studi ini secara komprehensif mengkaji bentuk-bentuk perjudian yang marak dilakukan oleh remaja, sumber dana yang digunakan untuk berjudi, serta cara mereka memanfaatkan hasil dari aktivitas tersebut. Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan bahwa jenis perjudian yang paling sering dimainkan oleh remaja meliputi permainan kartu seperti qiu-qiu, poker, remi, dan domino balak, judi online seperti taruhan skor bola, poker daring, dan blackjack, serta bentuk konvensional lainnya seperti togel dan sabung ayam. Dari segi

ekonomi, mayoritas remaja memperoleh dana untuk berjudi dari uang saku yang diberikan untuk keperluan sekolah atau kuliah. Hal ini menunjukkan adanya penyimpangan penggunaan dana yang seharusnya dialokasikan untuk kegiatan pendidikan dan pengembangan diri. Lebih lanjut, hasil kemenangan dari perjudian tidak digunakan untuk tujuan produktif, melainkan untuk memenuhi kebutuhan konsumtif seperti membeli barang pribadi, bersenang-senang bersama teman, atau bahkan digunakan kembali untuk berjudi, sehingga menciptakan siklus ketergantungan yang sulit diputus. Penelitian ini juga mengidentifikasi beberapa faktor utama yang mendorong remaja untuk terlibat dalam praktik perjudian. Faktor sosial dan material menjadi pendorong kuat, di mana remaja merasa terdorong untuk mengikuti gaya hidup tertentu demi memperoleh pengakuan sosial atau memenuhi kebutuhan ekonomi. Lingkungan sosial yang permisif terhadap perjudian juga turut memperkuat keterlibatan ini, terutama ketika norma sosial dan kontrol keluarga lemah. Adanya persepsi keliru tentang probabilitas kemenangan — di mana remaja meyakini bahwa kemenangan dapat dicapai dengan mudah atau melalui keberuntungan — membuat mereka terus terdorong untuk berjudi meskipun telah mengalami kekalahan berulang. Dampak dari fenomena perjudian ini bersifat multidimensional, baik pada tingkat individu maupun sosial. Secara sosial, perjudian remaja menimbulkan gangguan terhadap stabilitas lingkungan masyarakat, seperti munculnya konflik sosial, keretakan hubungan sosial, dan gangguan terhadap norma-norma komunitas. Di wilayah dengan aktivitas perjudian yang tinggi, angka kriminalitas juga mengalami peningkatan, termasuk kasus perkelahian, pencurian, dan penodongan yang sering kali dilakukan untuk mendapatkan dana berjudi. Sementara itu, dari sisi individu, para pelaku mengalami kesulitan ekonomi akibat uang yang habis untuk berjudi, dan kebiasaan berjudi hingga larut malam menyebabkan gangguan pola tidur serta menurunnya produktivitas akademik dan sosial.

*Ketujuh* adalah penelitian dari Yozzi Yuda Pratama dan Erianjoni Erianjoni yang berjudul “Motif Mahasiswa di Kota Padang Bermain Judi Bola *Online*”. Studi ini berhasil mengidentifikasi empat motif utama yang mendorong mahasiswa di Kota Padang terlibat dalam judi bola online, yaitu motif sosial, keamanan, prestise, dan ekonomi. Motif sosial menekankan pengaruh lingkungan pergaulan terhadap perilaku mahasiswa. Temuan ini menunjukkan bahwa mahasiswa rentan terhadap tekanan sosial dari teman sebaya, di mana ajakan atau dorongan dari lingkungan sekitar dapat menjadi pemicu utama terjadinya perilaku menyimpang seperti berjudi. Motif kedua adalah rasa aman. Para mahasiswa merasa bahwa judi bola online memberikan rasa aman karena dapat dilakukan secara privat, tanpa risiko sosial dan hukum yang besar seperti halnya perjudian konvensional. Motif ketiga berkaitan dengan prestise. Mahasiswa yang memiliki keterampilan atau pengetahuan tentang sepak bola dan sistem taruhan merasa bangga dan percaya diri karena dapat menunjukkan kemampuan mereka. Perjudian dijadikan ajang unjuk kebolehan, sehingga memberikan rasa prestise atau gengsi dalam lingkup pergaulan sosial mereka. Motif keempat adalah motif ekonomi. Sebagian besar mahasiswa memandang judi bola online sebagai jalan pintas untuk mendapatkan penghasilan tambahan, baik untuk mencukupi kebutuhan sehari-hari maupun membeli barang yang mereka inginkan. Pilihan untuk menempuh jalan instan ini mengindikasikan lemahnya literasi finansial dan pengelolaan ekonomi pribadi, serta tekanan ekonomi yang mungkin mereka hadapi. Keseluruhan temuan ini mencerminkan bahwa keterlibatan mahasiswa dalam judi bola online bukan semata-mata karena faktor individu, melainkan merupakan hasil interaksi kompleks antara pengaruh sosial, persepsi keamanan, dorongan akan pengakuan diri, dan tekanan ekonomi.

*Kedelapan* adalah penelitian dari Annisa L., Najwa S., Cindy C., Jusini D. H., Farra D., dan Mic F. yang berjudul “Analisis Dampak Judi *Online* di Indonesia”. Penelitian ini menyoroti

urgensi penanganan fenomena judi online yang kian meluas di Indonesia. Para peneliti menekankan perlunya intervensi kebijakan yang lebih ketat dari pemerintah guna membatasi akses terhadap platform perjudian digital. Penelitian ini juga menegaskan pentingnya pendekatan rehabilitatif bagi individu yang telah mengalami ketergantungan terhadap judi online. Pendekatan ini mencakup konseling psikologis yang bertujuan untuk mengatasi akar permasalahan perilaku adiktif, pemberian dukungan sosial yang kuat dari lingkungan sekitar, serta pelatihan keterampilan manajemen stres dan emosi agar individu dapat mengelola tekanan hidup tanpa bergantung pada aktivitas destruktif seperti berjudi.

Kesembilan adalah penelitian dari Siti Nisrima, Muhammad Yunus, dan Erna Hayati yang berjudul “Pembinaan Perilaku Sosial Remaja Penghuni Yayasan Islam Media Kasih Kota Banda Aceh”. Penelitian ini membahas strategi pembinaan perilaku sosial remaja yang tinggal di lembaga asuhan, khususnya di Yayasan Islam Media Kasih Kota Banda Aceh. Para peneliti menemukan bahwasanya proses pembinaan dilakukan melalui pembiasaan terhadap perilaku positif yang berlandaskan pada nilai-nilai agama dan sosial. Anak-anak dibimbing untuk tidak berburuk sangka, diajarkan nilai tolong-menolong, menghargai sesama, bertanggung jawab, dan bekerja sama. Pengasuh memberikan contoh konkret dengan meneladani sikap dan akhlak Rasulullah SAW, melalui pendekatan persuasif seperti nasihat dan teguran yang mendidik. Namun, pembinaan ini menghadapi berbagai tantangan. Salah satu kendala utama adalah keterbatasan kompetensi pengasuh, terutama mereka yang berlatar belakang pendidikan rendah, sehingga kesulitan dalam memahami dan menangani perilaku sosial anak yang kompleks. Sarana dan prasarana yang tidak memadai, termasuk keterbatasan ruang dan kekurangan dana, turut menghambat efektivitas program pembinaan. Lokasi sekolah anak-anak yang berada di luar

lingkungan yayasan juga menjadi kendala tambahan karena mengurangi intensitas interaksi dan kontrol sosial terhadap anak-anak tersebut.

**Tabel**  
**Penelitian Terdahulu**

No.	Judul	Hasil Penelitian	Relevansi
1.	Dampak Fenomena Judi <i>Online</i> terhadap Melemahnya Nilai-nilai Sosial pada Remaja (Studi di <i>Campusnet</i> Data Media Cabang Sadewa Kota Semarang)	Judi <i>online</i> memberikan dampak negatif yang signifikan terhadap pembentukan dan keberlangsungan nilai-nilai sosial pada remaja. Salah satu nilai yang terdampak adalah nilai material, yakni ketika remaja mengalami kekalahan dalam berjudi, mereka kehilangan uang yang seharusnya digunakan untuk kebutuhan hidup atau pendidikan, sehingga memperlihatkan degradasi dalam pengelolaan ekonomi pribadi. Selanjutnya, nilai vital juga terpengaruh, terbukti dari kecenderungan remaja untuk menggadaikan atau menjual barang milik pribadi—seperti ponsel atau kendaraan—demi melanjutkan aktivitas berjudi, yang mengindikasikan ketidakmampuan mereka dalam menilai prioritas kebutuhan yang esensial bagi keberlangsungan hidup. Terakhir, nilai kerohanian turut melemah ketika remaja yang menang berjudi justru menggunakan hasil kemenangannya untuk perilaku menyimpang seperti mabuk-mabukan, yang bertentangan dengan nilai moral dan ajaran agama.	kedua penelitian ini saling membahas tentang dampak yang dihasilkan oleh judi online terhadap remaja.
2.	Analisis Kecanduan Judi <i>Online</i> (Studi Kasus pada Siswa SMAK AN NAS Mandai Maros Kabupaten Maros)	Perilaku kecanduan judi <i>online</i> yang ditunjukkan oleh subjek AS mencerminkan adanya ketergantungan psikologis terhadap aktivitas tersebut. AS menghabiskan waktu sekitar 5 hingga 6 jam per hari untuk bermain judi <i>online</i> , yang menunjukkan tingginya intensitas keterlibatan dalam	Kedua penelitian ini saling membahas tentang bagaimana remaja terjebak dalam permainan judi <i>online</i> .

		<p>aktivitas yang bersifat adiktif. Salah satu faktor pemicu utama dari tingginya frekuensi ini adalah aksesibilitas teknologi, yakni kebebasan membawa dan menggunakan ponsel pintar di lingkungan sekolah yang memberi AS ruang untuk berjudi secara bebas tanpa pengawasan. Dari sisi psikologis, AS mengalami <i>reinforcement emosional</i>, di mana perasaan senang saat menang mendorong perilaku berulang, sedangkan rasa kecewa saat kalah menimbulkan dorongan untuk terus bermain demi menebus kekalahan. Selain itu, nuansa kompetitif dalam permainan judi <i>online</i> turut menjadi pemicu internal yang memperkuat dorongan untuk terus bermain, memperlihatkan bahwa motif kesenangan dan kompetisi menjadi kombinasi yang memperparah keterikatan subjek terhadap perilaku judi.</p>	
3.	Kenakalan Remaja dan Penanganannya	<p>Remaja merupakan sumber daya potensial bagi kemajuan bangsa di masa depan. Namun, realitas saat ini menunjukkan bahwa banyak remaja terjerumus ke dalam perilaku menyimpang seperti tawuran, perampokan, penyalahgunaan narkoba, hingga keterlibatan dalam geng motor. Fenomena ini tidak lagi menjadi hal yang asing dalam kehidupan sosial. Secara umum, kenakalan remaja dapat dipahami sebagai tindakan yang menyimpang dari norma hukum, terutama yang melanggar hukum pidana, dan dilakukan oleh individu dalam masa perkembangan menuju kedewasaan. Terdapat dua kategori faktor penyebab utama dari kenakalan remaja, yaitu faktor internal serta faktor eksternal. Untuk mengatasi permasalahan ini, intervensi dari keluarga dalam bentuk pengasuhan yang hangat dan pengawasan yang</p>	<p>kedua penelitian ini sama-sama membahas tentang kenakalan remaja.</p>

		<p>konsisten, serta penciptaan lingkungan sosial yang sehat dan suportif menjadi elemen penting dalam membentuk karakter dan perilaku positif pada remaja.</p>	
4.	<p>Makna Judi <i>Online</i> Bagi Remaja di Kota Surabaya</p>	<p>Remaja cenderung memilih judi <i>online</i> sebagai bentuk tindakan rasional yang bertujuan memperoleh keuntungan finansial secara cepat dan instan. Dalam kerangka teori pilihan rasional (<i>rational choice theory</i>), keputusan ini diambil setelah mempertimbangkan keuntungan dan kemudahan yang ditawarkan oleh platform digital. Judi <i>online</i> dianggap memberikan rasa aman dalam hal kerahasiaan identitas pemain karena prosesnya dilakukan secara anonim melalui internet. Selain itu, penggunaan situs-situs judi di dunia maya menjadi pilihan utama karena aksesnya yang mudah, fleksibel, dan tidak memerlukan interaksi fisik secara langsung, yang memungkinkan remaja untuk bermain kapan saja dan di mana saja.</p>	<p>kedua penelitian ini sama-sama membahas kenakalan remaja yaitu bermain judi <i>online</i>.</p>
5.	<p>Perjudian (Studi Sosiologi Tentang Perilaku Judi Togel di Kalangan Remaja Desa Mulyasari Kecamatan Sukamaju Kabupaten Luwu Utara)</p>	<p>Remaja yang terlibat dalam praktik perjudian togel cenderung menunjukkan perilaku adiktif, di mana kemenangan dari taruhan sering digunakan untuk kegiatan konsumtif seperti pesta minuman keras. Lebih lanjut, teridentifikasi empat faktor utama yang memengaruhi partisipasi remaja dalam perjudian, yakni proses pembelajaran sosial, lingkungan sosial, keterbatasan lapangan kerja, dan dorongan ekonomi yang kuat.</p>	<p>Kedua penelitian ini sama-sama membahas tentang dampak dari judi terhadap remaja.</p>
6.	<p>Fenomena Perjudian dikalangan Remaja Kecamatan Samarinda Seberang</p>	<p>Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan bahwa jenis perjudian yang paling sering dimainkan oleh remaja meliputi permainan kartu seperti qiu-qiu, poker, remi, dan domino balak, judi <i>online</i> seperti taruhan skor bola, poker daring, dan blackjack, serta bentuk konvensional lainnya seperti togel dan sabung ayam. Dari segi ekonomi,</p>	<p>Kedua penelitian ini sama-sama membahas tentang faktor penyebab dan dampak yang terjadi akibat judi <i>online</i>.</p>

		<p>mayoritas remaja memperoleh dana untuk berjudi dari uang saku yang diberikan untuk keperluan sekolah atau kuliah. Hal ini menunjukkan adanya penyimpangan penggunaan dana yang seharusnya dialokasikan untuk kegiatan pendidikan dan pengembangan diri. Lebih lanjut, hasil kemenangan dari perjudian tidak digunakan untuk tujuan produktif, melainkan untuk memenuhi kebutuhan konsumtif seperti membeli barang pribadi, bersenang-senang bersama teman, atau bahkan digunakan kembali untuk berjudi, sehingga menciptakan siklus ketergantungan yang sulit diputus. Penelitian ini juga mengidentifikasi beberapa faktor utama yang mendorong remaja untuk terlibat dalam praktik perjudian. Faktor sosial dan material menjadi pendorong kuat, di mana remaja merasa terdorong untuk mengikuti gaya hidup tertentu demi memperoleh pengakuan sosial atau memenuhi kebutuhan ekonomi. Lingkungan sosial yang permisif terhadap perjudian juga turut memperkuat keterlibatan ini, terutama ketika norma sosial dan kontrol keluarga lemah. Adanya persepsi keliru tentang probabilitas kemenangan membuat mereka terus terdorong untuk berjudi meskipun telah mengalami kekalahan berulang. Dampak dari fenomena perjudian ini bersifat multidimensional, baik pada tingkat individu maupun sosial. Secara sosial, perjudian remaja menimbulkan gangguan terhadap stabilitas lingkungan masyarakat, seperti munculnya konflik sosial, keretakan hubungan sosial, dan gangguan terhadap norma-norma komunitas. Di wilayah dengan aktivitas perjudian yang tinggi, angka kriminalitas juga mengalami peningkatan, termasuk kasus perkelahian, pencurian, dan</p>	
--	--	---	--

		<p>penodongan yang sering kali dilakukan untuk mendapatkan dana berjudi. Sementara itu, dari sisi individu, para pelaku mengalami kesulitan ekonomi akibat uang yang habis untuk berjudi, dan kebiasaan berjudi hingga larut malam menyebabkan gangguan pola tidur serta menurunnya produktivitas akademik dan sosial.</p>	
7.	<p>Motif Mahasiswa di Kota Padang Bermain Judi Bola <i>Online</i></p>	<p>Penelitian mengenai mahasiswa di Kota Padang yang terlibat dalam perjudian bola <i>online</i> menunjukkan bahwa terdapat empat motif utama yang mendorong perilaku ini. Pertama, motif sosial, di mana pengaruh dari lingkungan pergaulan sangat besar dalam membentuk kepribadian individu. Mahasiswa yang terpengaruh oleh ajakan teman-teman mereka sering kali terlibat dalam perjudian sebagai bentuk adaptasi sosial atau keinginan untuk diterima dalam kelompok. Kedua, motif keamanan, di mana mahasiswa merasa bahwa perjudian <i>online</i> lebih aman dibandingkan dengan perjudian konvensional karena dapat dilakukan secara anonim dan tanpa risiko langsung terlihat oleh orang lain. Ketiga, motif prestise, di mana individu merasa bahwa keterlibatan dalam perjudian <i>online</i> memberikan rasa bangga atau prestise, terutama jika mereka percaya memiliki keterampilan dalam permainan tersebut. Terakhir, motif ekonomi, di mana mahasiswa melihat perjudian bola <i>online</i> sebagai cara cepat untuk mendapatkan uang tambahan.</p>	<p>Kedua penelitian ini sama-sama membahas tentang faktor penyebab remaja bermain judi <i>online</i>.</p>
8.	<p>Analisis Dampak Judi <i>Online</i></p>	<p>Penelitian ini menyoroti urgensi penanganan fenomena judi <i>online</i> yang kian meluas di Indonesia. Para peneliti menekankan perlunya intervensi kebijakan yang lebih ketat dari pemerintah guna membatasi akses terhadap platform perjudian digital. Penelitian ini juga menegaskan</p>	<p>Kesamaan antara kedua penelitian ini terletak pada pembahasan mengenai dampak dari judi <i>online</i>.</p>

		<p>pentingnya pendekatan rehabilitatif bagi individu yang telah mengalami ketergantungan terhadap judi <i>online</i>. Pendekatan ini mencakup konseling psikologis yang bertujuan untuk mengatasi akar permasalahan perilaku adiktif, pemberian dukungan sosial yang kuat dari lingkungan sekitar, serta pelatihan keterampilan manajemen stres dan emosi agar individu dapat mengelola tekanan hidup tanpa bergantung pada aktivitas destruktif seperti berjudi.</p>	
9.	<p>Pembinaan Perilaku Sosial Remaja Penghuni Yayasan Islam Media Kasih Kota Banda Aceh</p>	<p>Bentuk pembinaan perilaku sosial remaja di Yayasan Islam Media Kasih dilakukan dengan membiasakan anak-anak untuk melakukan perbuatan baik. Pembinaan ini berfokus pada pengajaran nilai-nilai positif, seperti mengajarkan anak untuk menghindari berburuk sangka terhadap orang lain, agar mereka dapat menjalin interaksi yang harmonis dengan orang tua, pengasuh, teman-teman, serta lingkungan sekitar. Yayasan ini juga memberikan teladan melalui ajaran agama, dengan menanamkan sikap tolong-menolong, saling menghargai, menghormati, bertanggung jawab, dan bekerja sama. Pembinaan ini dilakukan dengan cara yang edukatif, seperti menegur, menasehati, serta memberikan contoh teladan yang baik, seperti yang diajarkan oleh Rasulullah SAW. Kendala dalam pembinaan perilaku sosial remaja yang dihadapi oleh pengasuh antara lain adalah adanya perbedaan latar belakang anak-anak, yang mempengaruhi pemahaman dan perilaku sosial mereka. Banyak pengasuh yang memiliki tingkat pendidikan yang rendah (misalnya hanya tamat SD), yang membuat mereka kesulitan dalam memahami dan membina perilaku sosial yang baik pada anak-anak. Fasilitas yang belum</p>	<p>Kedua penelitian ini sama-sama membahas tentang bagaimana perilaku sosial remaja yang bermain judi <i>online</i>.</p>

		memadai, seperti ruang yang terbatas dan bangunan yang tidak sesuai dengan kapasitas, juga menjadi kendala dalam menjalankan pembinaan ini. Kendala lain muncul karena beberapa anak-anak di yayasan bersekolah di luar lingkungan panti, yang mempengaruhi interaksi mereka dengan teman-teman sebaya di luar yayasan dan dapat menghambat pembinaan perilaku sosial yang konsisten.	
--	--	---	--

## 2.2 Kajian Pustaka

### 2.2.1 Remaja.

Hurlock mengklasifikasikan masa remaja menjadi dua tahap, yaitu yaitu remaja awal dan remaja akhir. Perbedaan ini dikarenakan masa remaja akhir merupakan tahap di mana individu mengalami transisi perkembangan menuju kedewasaan. Papalia dan Olds (2001) menjelaskan bahwa masa remaja adalah periode peralihan dari masa kanak-kanak menuju dewasa, yang ditandai dengan berbagai perubahan fisik, psikologis, dan sosial. Sementara itu, menurut Anna Freud, yang dikutip oleh Hurlock (1990), masa remaja mencerminkan masa penuh dinamika, baik dalam perkembangan psikoseksual, hubungan dengan orang tua, maupun dalam pembentukan cita-cita, yang semuanya sangat menentukan arah masa depan dan identitas individu.. Cita-cita ini berperan penting dalam pembentukan orientasi masa depan individu yang bersangkutan, yang menggambarkan betapa pentingnya peran masa remaja dalam perkembangan identitas dan tujuan hidup.

Secara lebih mendalam, transisi perkembangan yang terjadi selama masa remaja menandakan bahwa meskipun remaja masih membawa sebagian karakteristik masa kanak-kanak, pada saat yang sama mereka juga telah mulai mencapai beberapa aspek kedewasaan. Hurlock

(1990) menyatakan bahwa masa remaja merupakan tahap di mana perkembangan masa kanak-kanak masih berlanjut, namun tanda-tanda kematangan khas masa dewasa mulai terlihat. Salah satu ciri penting dari masa kedewasaan yang mulai dicapai selama masa remaja adalah kematangan organ tubuh, termasuk fungsi reproduksi, yang merupakan penanda penting dalam perkembangan fisik seorang individu. Selain itu, masa remaja juga ditandai oleh kematangan kognitif, di mana individu mulai mampu berpikir secara lebih abstrak dan kompleks. Papalia dan Olds (2001) menambahkan bahwa selain kematangan kognitif, masa remaja juga diwarnai oleh pertumbuhan biologis, salah satunya adalah peningkatan tinggi badan yang menjadi salah satu indikator fisik dalam transisi menuju kedewasaan. Aspek-aspek perkembangan pada masa remaja dapat dibagi menjadi dua kategori utama yaitu:

1. Perkembangan fisik

Perkembangan fisik pada masa remaja mencakup berbagai perubahan penting yang melibatkan tubuh, otak, kapasitas sensoris, dan keterampilan motorik. Papalia dan Olds (2001) menyatakan bahwa perubahan fisik yang paling menonjol selama masa remaja meliputi peningkatan tinggi badan dan berat badan, perkembangan otot dan tulang, serta kematangan organ seksual dan fungsi reproduksi. Perubahan ini menandai transisi dari tubuh bayi yang relatif kecil dan rapuh menuju tubuh yang lebih besar dan matang, menyerupai tubuh orang dewasa yang telah mencapai kematangan fisik. Selain itu, perkembangan otak pada masa remaja, yang melibatkan peningkatan dalam struktur otak, berperan penting dalam memperkuat kemampuan kognitif remaja. (Piaget dalam Papalia & Olds, 2001).

2. Perkembangan Kognitif

Dalam hal perkembangan kognitif, Piaget menyatakan bahwa remaja didorong untuk memahami dunia seiring dengan perilaku adaptasi biologis mereka. Remaja tidak hanya menerima informasi begitu saja, tetapi mereka secara aktif membentuk dunia kognitif mereka sendiri melalui proses pemikiran yang lebih kompleks. Menurut Piaget, remaja mulai mengembangkan kemampuan untuk membedakan antara ide-ide yang lebih penting dan relevan dengan kehidupan mereka. Mereka tidak hanya mampu mengorganisir informasi yang mereka peroleh, tetapi juga dapat mengubah cara mereka berpikir untuk menghasilkan ide-ide baru yang lebih kreatif dan inovatif (Santrock, 2001).

### **2.2.2 Judi Online.**

Perjudian adalah kegiatan yang melibatkan dua pihak atau lebih yang bertaruh dengan tujuan menentukan satu pilihan di antara sejumlah alternatif yang ada. Dalam perjudian, jika pilihan yang dipilih oleh pemain terbukti benar, pemain tersebut akan memenangkan permainan dan berhak memperoleh hadiah sesuai dengan nilai taruhan yang telah disepakati sebelumnya. Secara tradisional, perjudian sering kali menggunakan aset bernilai, seperti uang tunai atau barang, dalam permainan seperti dadu dan kartu, atau jenis permainan lainnya yang bergantung pada faktor keberuntungan.

Sementara itu, judi online merujuk pada jenis taruhan yang dijalankan secara digital dengan menggunakan koneksi internet sebagai alat bantu perantara. Perbedaan utama antara perjudian konvensional dan judi *online* terletak pada cara dan media yang digunakan. Judi *online* memungkinkan pemain untuk berpartisipasi dalam permainan judi tanpa terbatas oleh lokasi fisik, cukup dengan mengakses *platform* judi melalui perangkat elektronik yang terhubung dengan internet.

Menurut Pasal 303 ayat (3) Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) “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.” Ini mencakup segala jenis permainan yang melibatkan taruhan, termasuk perlombaan atau permainan lainnya yang tidak dimainkan oleh peserta dalam perlombaan atau permainan tersebut. Dengan demikian, judi *online* termasuk dalam kategori permainan judi sebagaimana diatur dalam undang-undang, di mana pemain meletakkan uang sebagai taruhan dengan aturan dan jumlah taruhan yang disepakati, menggunakan internet sebagai media perantara.

### **2.2.3 Bentuk-bentuk Judi Online.**

Adapun beberapa bentuk dari judi *online* itu sendiri, seperti :

#### **1. Permainan Kasino**

1. *Poker Online*: Permainan kartu yang sangat digemari, dimainkan antara pemain dan komputer atau antar pemain. Tujuan utama dari permainan ini adalah untuk mendapatkan kombinasi kartu terbaik yang dapat mengalahkan lawan.
2. *Blackjack Online*: Permainan kartu di mana pemain berusaha mendapatkan nilai kartu yang totalnya mendekati angka 21 tanpa melebihi angka tersebut. Pemain bertanding melawan dealer, dengan tujuan mengalahkan nilai kartu yang dimiliki oleh *dealer*.

3. *Roulette Online*: Permainan yang melibatkan roda yang berputar, di mana pemain bertaruh pada nomor atau warna tertentu yang kemungkinan muncul setelah roda berhenti berputar. Pemain mencoba memprediksi hasil putaran roda tersebut.
4. *Baccarat Online*: Permainan kartu yang dimainkan dengan taruhan pada tangan pemain atau banker. Pemain bertaruh pada siapa yang akan memperoleh kombinasi kartu terbaik, dengan tujuan menebak tangan mana yang akan menang.
5. *Mesin Slot Online*: Permainan mesin slot yang menawarkan berbagai tema dan fitur bonus. Pemain berharap untuk mendapatkan kombinasi simbol yang menguntungkan pada gulungan mesin, dengan berbagai cara untuk meraih kemenangan.
6. *Craps Online*: Permainan dadu di mana pemain bertaruh pada hasil lemparan dadu, seperti angka spesifik yang akan keluar. Pemain bisa memilih berbagai jenis taruhan, bergantung pada kombinasi angka yang diinginkan.

## **2. Taruhan Olahraga**

1. Taruhan Sepak Bola : Bertaruh pada hasil pertandingan sepak bola, termasuk prediksi skor akhir, siapa yang akan mencetak gol, serta berbagai jenis taruhan lainnya yang tersedia dalam pertandingan.
2. Taruhan Basket : Bertaruh pada hasil pertandingan basket, seperti pertandingan NBA atau liga basket lainnya, dengan memilih tim atau hasil tertentu yang diinginkan.
3. Taruhan Balapan Kuda : Pemain bertaruh pada kuda yang diprediksi akan menang dalam suatu balapan, dengan berbagai jenis taruhan berdasarkan hasil perlombaan.

4. Taruhan Tennis : Bertaruh pada hasil pertandingan tenis, termasuk turnamen besar seperti Wimbledon atau US Open, dengan tujuan menebak siapa yang akan memenangkan pertandingan.
5. Taruhan *Esports* : Bertaruh pada hasil pertandingan video game kompetitif, yang semakin populer seiring dengan berkembangnya industri *esports* dan pertumbuhan penggemar serta pemain profesional.

### **3. Lotre dan Undian**

1. Lotre *Online* : Membeli tiket lotre dan memilih nomor untuk peluang memenangkan *jackpot*. Proses ini biasanya dilakukan melalui platform *online* yang menyelenggarakan undian dengan hadiah besar.
2. *Keno* : Permainan lotre di mana pemain memilih angka tertentu dan berharap angka yang dipilih sesuai dengan yang diundi dalam permainan untuk meraih kemenangan.

### **4. Bingo Online**

1. *Bingo* Tradisional : Pemain membeli kartu bingo dan menandai nomor yang dipanggil secara acak, dengan tujuan membentuk pola tertentu yang dapat memenangkan permainan.
2. *Bingo* Variasi: Versi bingo yang memiliki aturan dan pola berbeda, sering kali menawarkan variasi dalam cara bermain serta hadiah yang lebih bervariasi.

### **5. Permainan Keterampilan**

1. *Rummy Online*: Permainan kartu yang mengharuskan pemain untuk menyusun kombinasi kartu tertentu agar menang. Permainan ini dapat dimainkan oleh dua orang atau lebih pemain.

2. Domino *Online*: Permainan yang melibatkan pencocokan angka pada ubin domino. Pemain bertujuan untuk mengeluarkan semua ubin mereka terlebih dahulu dengan mencocokkan angka yang ada pada ubin domino yang dikeluarkan.

#### 2.2.4 pelaku judi *online*.

Dalam hukum pidana, pelaku tindak pidana didefinisikan sebagai individu yang secara aktif melaksanakan seluruh unsur dari suatu perbuatan yang yang dianggap sebagai tindak pidana berdasarkan ketentuan perundang-undangan, khususnya dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP). Dengan kata lain, pelaku tindak pidana adalah individu yang benar-benar memenuhi seluruh unsur, baik objektif maupun subjektif, dari suatu perbuatan pidana.

##### a) **Orang yang melakukan sendiri tindak pidana**

Salah satu bentuk pelaku tindak pidana adalah individu yang melakukan sendiri perbuatan pidana tersebut tanpa keterlibatan langsung dari pihak lain dalam pelaksanaannya. Dalam menentukan apakah seseorang dapat dikualifikasikan sebagai pelaku langsung atau pembuat materiil dari tindak pidana, terdapat dua kriteria utama yang harus dipenuhi:

- 1) Perbuatannya adalah perbuatan yang menentukan terwujudnya tindak pidana. Artinya, tindakan yang dilakukan oleh individu tersebut harus merupakan komponen esensial yang mengakibatkan terjadinya tindak pidana. Tanpa adanya perbuatan dari individu tersebut, tindak pidana tidak akan terjadi atau tidak akan sempurna.
- 2) Perbuatannya tersebut memenuhi seluruh unsur tindak pidana. Mencakup terpenuhinya unsur-unsur normatif dan faktual sebagaimana yang ditentukan dalam rumusan delik. Unsur-unsur tersebut meliputi unsur perbuatan (*actus reus*), kesalahan (*mens rea*), serta aspek lain seperti waktu, tempat, dan korban, jika ditentukan dalam undang-undang.

**b) Orang yang menyuruh orang lain untuk melakukan tindak pidana**

1) Orang lain sebagai alat di dalam tangannya

Orang lain sebagai alat di dalam tangannya merujuk pada seseorang yang memanfaatkan orang lain untuk melakukan tindak pidana atau kejahatan. Dalam konteks ini, orang yang memanfaatkan orang lain dianggap sebagai pembuat kejahatan secara tidak langsung, karena tindakan kejahatan tersebut dilakukan oleh orang lain atas perintah atau pengaruhnya.

Ada tiga konsekuensi logis terkait tindak pidana yang dilakukan dengan cara memeralat orang lain, yaitu:

a) Perwujudan Tindak Pidana Berasal dari Tindakan Orang Lain

Tindak pidana secara faktual dilaksanakan oleh pihak ketiga (manus ministra), namun inisiatif, kehendak, dan tujuan pelanggaran berasal dari pembuat penyuruh.

b) Orang yang Disuruh Tidak Memiliki Tanggung Jawab Pidana

Orang yang dijadikan alat dalam tindak pidana dianggap tidak bertanggung jawab atas perbuatannya, karena secara hukum ia tidak memiliki mens rea (niat jahat) atau tidak memahami bahwa tindakannya merupakan tindak pidana.

c) Manus Ministra Tidak Dijatuhi Pidana

Dalam hal ini, hukum pidana membebaskan manus ministra dari sanksi, dan justru memfokuskan pertanggungjawaban pidana kepada individu yang menyuruh, sebagai pelaku utama yang sebenarnya.

2) Tanpa kesengajaan

Situasi ini menggambarkan kondisi di mana pihak yang disuruh tidak menyadari bahwa tindakannya merupakan bagian dari pelanggaran hukum. Inisiatif dan niat jahat (*mens rea*) hanya terdapat pada pembuat penyuruh. Orang yang disuruh bisa saja bertindak karena kealpaan, kekeliruan, atau ketidaktahuan terhadap akibat hukum dari perbuatannya.

3) Karena tersesatkan

Dalam hal ini, manus ministra melakukan perbuatan pidana karena telah disesatkan atau disalahinformasikan oleh pembuat penyuruh. Kesalahan dalam memahami unsur-unsur tindak pidana terjadi akibat pengaruh manipulatif dari penyuruh. Artinya, kesalahan ini bukan muncul secara alami dari pihak yang disuruh, tetapi merupakan hasil rekayasa dari pelaku utama.

4) Karena kekerasan

Jika perbuatan dilakukan oleh orang lain karena adanya kekerasan atau ancaman nyata yang menyebabkan hilangnya kebebasan kehendak (*coercion*), maka pelaku fisik tidak dapat dimintai pertanggungjawaban pidana. Dalam hal ini, kekerasan fisik yang digunakan oleh pembuat penyuruh menjadi elemen yang mengalihkan seluruh kesalahan pidana kepada dirinya sendiri.

c) **Oang yang turut melakukan tindak pidana**

Orang yang ikut serta melakukan tindak pidana, atau dalam istilah hukum dikenal sebagai *medepleger*, adalah individu yang secara sadar dan sengaja terlibat langsung dalam pelaksanaan suatu tindak pidana bersama dengan pelaku utama. Dalam konteks ini, keterlibatan tidak hanya terbatas pada persetujuan mental semata, tetapi juga mencakup tindakan konkret yang menunjukkan adanya kerja sama fisik dalam mewujudkan perbuatan

melawan hukum tersebut. Mereka yang dikategorikan sebagai *medepleger* harus memiliki niat yang sama atau kehendak kolektif dengan pelaku utama dalam melakukan kejahatan, sehingga dapat dibuktikan bahwa tindakan mereka merupakan hasil dari kesepakatan atau persekongkolan bersama. Kesamaan niat atau *common intention* ini menjadi elemen penting dalam menentukan status hukum seseorang sebagai pelaku turut serta. Perbuatan yang dilakukan harus memiliki hubungan kausalitas yang jelas terhadap terwujudnya tindak pidana, yang artinya tanpa kontribusi dari pelaku turut serta, kejahatan tersebut tidak akan terjadi sebagaimana mestinya.

**d) Orang yang dengan sengaja membujuk orang lain untuk melakukan tindak pidana**

Syarat-syarat :

- 1) Harus adanya seseorang yang memiliki kehendak atau kemauan untuk melakukan tindak pidana, meskipun pada tahap awal belum diwujudkan dalam tindakan nyata, tetapi telah terdapat potensi atau kesiapan psikis yang dapat dirangsang atau dipengaruhi oleh pihak lain.
- 2) Harus terdapat individu lain yang berhasil digerakkan atau dipengaruhi untuk melakukan tindak pidana tersebut, di mana kehendak atau motivasi untuk melakukan perbuatan melawan hukum itu muncul sebagai akibat langsung dari bujukan atau dorongan yang diberikan oleh pelaku pembujuk.
- 3) Proses membujuk atau menggerakkan tersebut harus dilakukan dengan menggunakan salah satu bentuk daya upaya yang secara eksplisit disebutkan dalam Pasal 55 ayat (1) sub 2e KUHP, seperti pemberian imbalan, janji-janji tertentu, ancaman terhadap individu atau keluarganya, atau bentuk tekanan psikis lainnya yang memiliki daya paksa terhadap kehendak orang yang dibujuk.

- 4) Orang yang dibujuk harus benar-benar melakukan tindak pidana sebagaimana yang dimaksudkan oleh pihak pembujuk, artinya harus terdapat hubungan kausal yang jelas antara perbuatan membujuk dan perwujudan tindak pidana oleh orang yang dibujuk, sehingga tindakan tersebut sesuai dengan kehendak atau maksud dari si pembujuk.

### **2.2.5 Faktor-faktor penyebab terjadinya judi online**

Pertumbuhan yang sangat cepat dari perjudian online dapat dijelaskan oleh sejumlah faktor yang saling terkait dan saling mempengaruhi, yang meliputi aspek sosial, ekonomi, situasional, belajar, persepsi, serta keyakinan diri terhadap kemampuan dalam bidang teknologi informasi dan elektronik (ITE).

- a. Faktor sosial dan ekonomi

Banyak individu yang terjebak dalam dunia judi online karena mereka percaya bahwa perjudian online adalah cara cepat untuk memperoleh uang. Mereka sering kali melihat judi online sebagai peluang untuk meraih kekayaan dalam waktu singkat tanpa memikirkan resiko yang terlibat. Gairah untuk mencapai keuntungan instan ini semakin meningkat seiring dengan situasi sosial dan ekonomi yang menekan sebagian orang untuk mencari jalan pintas dalam memperbaiki kondisi finansial mereka.

- b. Faktor situasional

Lingkungan sosial yang cenderung konsumtif dan tekanan untuk memiliki gaya hidup mewah mempengaruhi banyak individu untuk terlibat dalam perjudian online. Daya tarik tersebut semakin kuat dengan kemudahan akses terhadap judi online serta dukungan dari kampanye pemasaran yang efektif, yang membuat orang semakin tertarik untuk mencoba peruntungan mereka. Kehidupan yang semakin serba cepat dan instan

memberikan kesan bahwa judi online adalah solusi untuk memenuhi kebutuhan finansial dengan cepat.

c. Faktor belajar

Awalnya, seseorang mungkin hanya ingin mencoba-coba dan merasakan sensasi berjudi, namun rasa penasaran dan keyakinan bahwa kemenangan bisa terjadi pada siapa saja mendorongnya untuk terus bermain. Seiring berjalannya waktu, mereka mulai belajar cara bermain judi online dengan lebih cermat, mencari peluang kemenangan, dan merasa semakin ahli dalam permainan. Proses pembelajaran ini memperkuat perilaku adiktif karena keyakinan bahwa mereka semakin dekat dengan kemenangan, sehingga mereka terus mengulangi perilaku tersebut.

d. Faktor persepsi tentang probabilitas kemenangan

Persepsi yang salah tentang peluang kemenangan menjadi faktor penting dalam kecanduan judi online. Banyak penjudi yang sulit meninggalkan kebiasaan berjudi karena mereka yakin bahwa kemenangan pasti akan datang pada mereka suatu saat nanti, meskipun kenyataannya kemungkinan tersebut sangat kecil. Ilusi ini tercipta karena mereka menilai peluang kemenangan berdasarkan pengalaman subjektif dan kejadian-kejadian yang tidak pasti, bukan berdasarkan perhitungan yang rasional. Dalam pikiran mereka selalu ada anggapan bahwa "kalau belum menang kali ini, pasti akan menang pada kesempatan berikutnya," dan siklus ini terus berulang.

e. Faktor keyakinan diri akan kemampuan diri dibidang ITE

Beberapa individu yang percaya diri dalam kemampuan mereka dalam permainan judi online sering kali merasa bahwa kemenangan atau kekalahan yang mereka alami adalah hasil dari keterampilan mereka sendiri. Mereka sulit membedakan antara kemenangan

yang diperoleh karena keterampilan dengan kemenangan yang hanya berdasarkan keberuntungan semata. Ketika mereka kalah, mereka tidak menganggapnya sebagai kekalahan sejati, melainkan sebagai "hampir menang," yang semakin memperkuat keinginan mereka untuk terus mencoba dan memperbaiki keterampilan mereka dalam permainan tersebut. Hal ini menambah ketergantungan mereka pada judi online, karena mereka percaya bahwa mereka hanya membutuhkan lebih banyak latihan dan usaha untuk meraih kemenangan. (Pratama and Erianjoni 2022)

### **1.2.6 Akibat judi online**

Fenomena judi online dewasa ini menjadi isu yang semakin mengkhawatirkan karena membawa sejumlah dampak negatif yang tidak hanya bersifat personal tetapi juga berdampak pada aspek sosial dan ekonomi individu yang terlibat di dalamnya. Dampak-dampak ini berpotensi merusak tatanan kehidupan seseorang secara menyeluruh, mulai dari ketergantungan psikologis, kerugian material, gangguan emosional, hingga menjadi korban penipuan digital yang terorganisir. Adapun beberapa dampak negatif dari aktivitas judi online antara lain sebagai berikut:

#### **1. Kecanduan terhadap judi online**

Salah satu konsekuensi yang paling signifikan dan berbahaya dari keterlibatan dalam aktivitas judi online adalah munculnya perilaku adiktif atau kecanduan. Meskipun sebagian individu pada awalnya hanya terlibat dalam judi online sekadar untuk hiburan semata atau untuk mengisi waktu luang, dalam banyak kasus mereka akhirnya terjerumus dalam pola perilaku kompulsif yang sulit dikendalikan. Kecanduan ini dapat menimbulkan gangguan serius dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam hubungan sosial, tanggung jawab pekerjaan atau akademik, serta kesehatan mental. Para pecandu cenderung

mengabaikan kewajiban-kewajiban sehari-hari dan mengalami disfungsi dalam menjalin hubungan interpersonal karena fokus utamanya tertuju pada upaya terus-menerus untuk berjudi.

2. Mengalami tekanan dan krisis keuangan

Judi online juga dapat menjerumuskan pelakunya ke dalam permasalahan finansial yang serius. Banyak individu yang terjebak dalam perilaku berjudi secara terus-menerus dengan harapan bisa mengembalikan kerugian sebelumnya, sehingga mereka cenderung melakukan taruhan dalam jumlah besar tanpa pertimbangan rasional. Tindakan ini kerap berujung pada kerugian yang semakin besar dan tak jarang menyebabkan tumpukan utang, kehilangan tabungan, hingga tindakan melanggar hukum seperti penipuan atau pencurian demi memenuhi kebutuhan berjudi. Tekanan ekonomi ini juga berimplikasi terhadap munculnya rasa putus asa, stres berat, dan depresi.

3. Terjadinya gangguan kesehatan mental

Konsekuensi psikologis dari perjudian online tidak dapat diremehkan. Individu yang terlibat secara aktif dalam aktivitas perjudian online sangat rentan mengalami gangguan kesehatan mental, terutama gejala-gejala depresi, kecemasan, dan rasa bersalah yang mendalam setelah mengalami kekalahan atau kehilangan sejumlah besar uang. Penurunan harga diri, meningkatnya stres emosional, serta ketidakmampuan untuk mengendalikan dorongan berjudi adalah indikasi dari kerusakan mental yang timbul akibat perjudian. Jika tidak ditangani secara profesional, kondisi ini dapat berkembang menjadi gangguan mental yang lebih parah, termasuk keinginan untuk mengakhiri hidup.

4. Menjadi korban sistem perjudian yang tidak transparan dan manipulative

Selain dampak psikologis dan ekonomi, risiko besar lainnya dari perjudian online adalah tingginya kemungkinan pemain menjadi korban dari sistem permainan yang curang. Banyak situs judi online yang beroperasi tanpa izin resmi dan tidak memiliki mekanisme perlindungan konsumen yang sah. Situs-situs semacam ini kerap memanfaatkan kelengahan atau ketidaktahuan pemain, seperti dengan memanipulasi sistem permainan, menahan kemenangan, bahkan tidak membayarkan hasil taruhan sama sekali. Akibatnya, pemain tidak hanya kehilangan uang, tetapi juga kehilangan kepercayaan terhadap sistem keadilan digital dan keamanan transaksi online.

### **2.2.7 Masyarakat yang rentan terhadap Judi**

Perkembangan internet saat ini tidak terbatas pada umur, wilayah, atau kalangan sosial. Perkembangan teknologi informasi yang begitu pesat, telah mengubah konsep tentang masyarakat saat ini secara signifikan. Kemudahan akses internet telah internalisasi nilai-nilai budaya Barat, yang berdampak pada berubahnya *life style* masyarakat, khususnya kalangan remaja. Perkembangan internet yang begitu pesat membuat masyarakat dapat mengakses internet dengan sangat mudah.

Karena internet semakin mudah diakses, banyak orang yang menyalahgunakannya untuk bermain judi *online*. Permainan ini dianggap sangat mudah untuk dimainkan sehingga menarik banyak khalayak, dan para pemain tidak perlu memainkannya dengan sembunyi-sembunyi karena permainan dilakukan di ruang virtual, sehingga tidak terlihat seperti sedang bermain judi. Kondisi tersebut menjadikan permainan dianggap lebih menarik oleh orang-orang muda yang melakukannya, hal ini lah yang membuat banyak khalayak yang memainkan judi *online*, terutama para remaja.

## 2.2.8 Dampak Judi *Online* terhadap Generasi Muda

Perjudian merusak moral dan mental masyarakat, terutama remaja. Perjudian di kalangan remaja memiliki konsekuensi negatif, seperti membuat petaruh menjadi kecanduan atau ketagihan karena mereka menemukan cara mudah untuk memperoleh uang dengan berjudi. Jika mereka kalah dalam perjudian, mereka akan menjadi penasaran dan akan berusaha kembali untuk bertaruh dengan jumlah uang yang sama atau lebih untuk mendapatkan keuntungan.

Karena judi *online* merupakan masalah sosial dan perbuatan pidana, fenomena judi *online* di kalangan remaja menimbulkan kerusakan moral masyarakat dan potensi konsekuensi negatif lainnya. Remaja, sebagai kelompok usia yang masih berada dalam fase perkembangan emosional dan kognitif, menjadi sangat rentan terhadap pengaruh negatif dari praktik judi *online*. Adapun beberapa dampak yang paling menonjol dari keterlibatan remaja dalam judi online adalah sebagai berikut:

### 1) Kecanduan

Salah satu dampak yang paling umum dan berbahaya adalah munculnya perilaku adiktif atau kecanduan. Remaja yang bermain judi online sering kali mengalami kekalahan dalam permainan, dan perasaan penasaran serta keinginan untuk menebus kekalahan tersebut mendorong mereka untuk terus bermain. Kondisi ini membentuk siklus adiksi yang sulit diputus, di mana remaja secara terus-menerus terdorong untuk berjudi dalam upaya mengejar kemenangan yang belum tentu tercapai. Dalam banyak kasus, kecanduan ini membuat mereka rela melakukan tindakan-tindakan yang merugikan diri sendiri, seperti meminjam uang kepada orang lain atau bahkan menggunakan layanan pinjaman online demi dapat melakukan deposit untuk bermain kembali.

### 2) Hilang kontrol

Remaja yang terlibat dalam judi online cenderung mengalami gangguan kontrol diri. Mereka mudah tersulut emosi, terutama saat mengalami kekalahan dalam permainan. Tidak jarang mereka menunjukkan perilaku marah-marah, frustrasi, atau bahkan melakukan tindakan agresif terhadap orang di sekitarnya. Ketidakmampuan untuk mengelola kekecewaan ini menunjukkan bahwa perjudian telah memengaruhi stabilitas emosional dan mental mereka secara signifikan.

3) Tidak memiliki prioritas

Remaja yang telah terjerat dalam kebiasaan berjudi secara daring sering kali mengabaikan prioritas penting dalam kehidupan mereka. Mereka cenderung bermain judi pada malam hari, meyakini bahwa peluang kemenangan lebih besar pada waktu tersebut. Akibatnya, mereka sering begadang dan mengalami gangguan pola tidur, yang berdampak langsung pada penurunan konsentrasi, kinerja akademik, serta kurangnya kesadaran terhadap tanggung jawab sosial maupun keluarga.

4) Menghalalkan segala cara agar bisa melakukan deposit untuk bermain judi *online*.

Salah satu gejala paling ekstrem dari keterlibatan remaja dalam judi online adalah kecenderungan untuk melakukan berbagai cara yang tidak dibenarkan secara hukum maupun etika demi mendapatkan uang guna melakukan deposit. Beberapa di antara mereka bahkan sampai menjual barang-barang pribadi atau, dalam kasus yang lebih serius, mencuri barang milik orang lain. Tindakan ini menunjukkan bahwa perjudian telah mendistorsi nilai moral dan etika remaja secara signifikan, serta menempatkan mereka pada risiko yang lebih besar untuk melakukan tindak pidana lain. (Suharya 2019)

### **2.2.9 Upaya Mengurangi Judi *Online* demi Terciptanya Generasi Unggul**

Pada tahap perkembangan usia remaja, seharusnya para generasi muda Indonesia tengah diarahkan untuk fokus mempersiapkan diri dalam rangka membangun masa depan yang lebih baik, baik bagi dirinya sendiri maupun bagi kemajuan bangsa secara keseluruhan. Remaja merupakan elemen strategis dalam pembangunan nasional karena mereka memiliki potensi besar sebagai penerus estafet kepemimpinan dan pembangunan negara. Perjudian online terbukti memberikan dampak destruktif terhadap perkembangan karakter, moral, dan integritas generasi muda. Ketergantungan terhadap aktivitas ilegal ini tidak hanya mengganggu proses pendidikan dan kehidupan sosial mereka, tetapi juga dapat merusak masa depan mereka secara permanen. Pemerintah harus segera mengambil tindakan untuk menghentikan judi online, karena para remaja adalah bagian penting dari pembangunan bangsa Indonesia. Tidak hanya dengan menghapus situs judi *online* yang ada, tetapi juga memberi tahu orang-orang, terutama anak-anak muda, untuk menghindari judi online dan memberi mereka kesempatan untuk berkarya. Peran masyarakat juga penting dalam mengatasi masalah ini. Untuk mengatasi judi *online* yang semakin marak di kalangan masyarakat, pemerintah, masyarakat, dan lembaga penegak hukum harus bekerja sama. Dengan kerja sama ini, diharapkan Indonesia akan menjadi negara bebas dari perjudian *online*.

### **2.3 Kajian Teori**

Penelitian ini menggunakan teori penyimpangan perilaku yang dicetuskan oleh Gillin *and* Gillin untuk menganalisis dampak judi *Online* terhadap perilaku sosial remaja di Desa Tasik Madu Kab. Tuban. Gillin berpendapat Penyimpangan adalah perilaku yang terjadi dilingkungan keluarga dan masyarakat, perilaku ini menyimpang dari nilai. Penyimpangan perilaku, yang juga dikenal sebagai penyimpangan sosial, mengacu pada perilaku yang bertentangan dengan nilai-nilai sosial, norma, maupun aturan yang telah disepakati oleh masyarakat dalam suatu sistem sosial tertentu. Dalam konteks sosiologis, perilaku menyimpang didefinisikan sebagai segala bentuk tindakan,

reaksi, atau respons individu terhadap lingkungannya yang tidak sejalan dengan norma-norma sosial maupun hukum yang berlaku.

Dalam konteks sosiologis, perilaku menyimpang didefinisikan sebagai segala bentuk tindakan, reaksi, atau respons individu terhadap lingkungannya yang tidak sejalan dengan norma-norma sosial maupun hukum yang berlaku. Norma-norma ini berfungsi sebagai pedoman yang mengatur perilaku manusia agar sesuai dengan nilai-nilai yang dianggap layak dan diterima dalam kehidupan bermasyarakat. Apabila individu melakukan tindakan yang bertentangan dengan norma-norma tersebut, maka tindakan tersebut dikategorikan sebagai perilaku menyimpang, atau sering disebut sebagai bentuk nonkonformitas atau bahkan perilaku antisosial.

Para remaja seringkali terlibat dalam perilaku menyimpang tanpa mempertimbangkan dampak negatif dari tindakan mereka, yang sering kali menjadikan mereka korban dari tindakan tersebut. Perilaku menyimpang ini biasanya dipicu oleh dorongan dari diri sendiri, pengaruh teman, serta tekanan dari keluarga, yang membuat mereka merasa tertekan dan akhirnya melakukan hal-hal yang bertentangan dengan norma, nilai adat, dan hukum.

Remaja sering kali melakukan penyimpangan perilaku tanpa mempertimbangkan secara matang dampak negatif yang dapat ditimbulkan, baik bagi diri mereka sendiri maupun bagi lingkungan sosialnya. Sumber utama dari penyimpangan ini dapat berasal dari berbagai faktor, seperti dorongan internal dari dalam diri sendiri, pengaruh buruk dari pergaulan teman sebaya, hingga tekanan sosial dan ekonomi dalam lingkungan keluarga. Kondisi-kondisi tersebut dapat menimbulkan stres psikologis yang mendorong remaja melakukan tindakan yang bertentangan dengan nilai, adat, dan hukum yang berlaku dalam masyarakat.

Beberapa faktor krusial yang mempengaruhi terjadinya perilaku menyimpang antara lain adalah pengalaman menjadi korban (misalnya kekerasan atau pengabaian), pengaruh lingkungan sosial yang permisif, dorongan seksual yang tidak terkontrol, minimnya perhatian dari orang tua atau keluarga inti, keterbatasan ekonomi, serta keterlibatan dalam penyalahgunaan zat adiktif seperti narkoba dan alkohol. Dinamika modernisasi dan perkembangan teknologi informasi yang sangat cepat turut mempercepat terjadinya pergeseran nilai-nilai dalam masyarakat. Fenomena ini mengakibatkan meningkatnya tingkat deviasi sosial yang terjadi di kalangan generasi muda. Masuknya budaya luar melalui media tontonan, bacaan populer, dan akses internet yang tidak terfilter telah memberikan pengaruh besar terhadap cara berpikir, karakter, dan pola perilaku remaja.

Penyimpangan terhadap norma-norma sosial tersebut secara sosiologis disebut sebagai deviasi (*deviation*). Istilah ini merujuk pada perilaku yang menyimpang dari standar nilai dan prinsip moral yang dianut masyarakat. Individu yang melakukan perilaku semacam ini dikenal sebagai "*deviant*" atau pelaku penyimpangan. Sebaliknya, konformitas (*conformity*) merupakan lawan dari deviasi, yaitu kondisi di mana individu berperilaku selaras dengan ekspektasi sosial dan mengikuti norma-norma yang berlaku dalam masyarakat. Konformitas mencerminkan bentuk interaksi sosial yang harmonis dan sesuai dengan harapan kolektif.