

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Penyimpangan sosial dari sekelompok masyarakat atau individu akan mengakibatkan masalah sosial kejadian tersebut terjadi karena adanya interaksi sosial antar individu-individu dengan kelompok dan antar kelompok. Masalah sosial adalah sebuah gejala atau fenomena yang muncul dalam realitas kehidupan masyarakat. Masalah sosial timbul karena individu gagal dalam proses sosialisasi atau individu karena adanya beberapa cacat yang dimilikinya, dalam sikap dan berperilaku tidak berpedoman pada nilai-nilai sosial dan nilai-nilai kepercayaan yang ada dalam masyarakat.

Perjudian online memiliki perbedaan yang signifikan dengan perjudian biasa. Perjudian online diakses dengan menggunakan aplikasi atau dengan situs web canggih, yang banyak di promosikan di media massa saat ini sedangkan perjudian biasa hanya dilakukan secara langsung tanpa menggunakan perantara media elektronik. Menurut KBBI, judi merupakan permainan di mana uang atau barang berharga dipertaruhkan dengan menebak angka akhir dari undian resmi (Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2016).¹ Mudah-mudahan masyarakat dalam mengakses media internet juga dapat memicu mudahnya mempromosikan informasi mengenai situs-situs judi online, hal ini lah yang membuat peluang bagi masyarakat dalam melakukan judi online. Judi online

¹ Adelina Sitanggang et al., "Penegakan Undang-Undang ITE Terhadap Kasus Judi Online," *Mediation: Journal of Law* 2, no. 4 (2023): 16–22.

sudah tidak asing lagi di telinga masyarakat luas hingga sekarang selalu menjadi salah satu kegiatan yang dianggap sangat menarik, karena taruhannya adalah uang mulai dari jumlah kecil sampai barang atau barang mewah seperti rumah, mobil dan lain-lain. Dengan begitu judi terus menarik minat masyarakat, karena judi menyebabkan ketergantungan bagi para pemain yang terlibat.

Rata-rata masyarakat menganggap judi sebagai sesuatu yang menjanjikan, karena pemainnya dapat memperoleh keuntungan dalam bentuk apapun sebagai hasil dari taruhan atau kemenangan tanpa perlu susah payah bekerja untuk mendapatkan uang sebagaimana layaknya orang biasa mencari nafkah atau uang. Judi termasuk dalam tindak pidana karena bertentangan dengan hukum di Indonesia, sehingga dilarang oleh pemerintah. Larangan tentang perjudian dalam sistem hukum di Indonesia diatur dalam dan luar Kitab Undang-Undang Hukum Pidana

Judi online ini membawa dampak yang sangat besar bagi para pemainnya, salah satunya seperti kecanduan yang bisa membawa seseorang untuk melakukan hal-hal yang tidak baik seperti mencuri, berbohong dan lain sebagainya. Remaja baru-baru ini melakukan banyak kejahatan, terutama yang melibatkan perjudian, seperti yang diketahui bahwa perjudian telah menjadi hal yang lazim di masyarakat modern. Tidak sedikit orang yang terjerat dalam permainan judi online ini, dan mayoritas dari mereka adalah remaja, baik yang senang bermain game online maupun yang bergabung dengan teman karena

penasaran dan akhirnya bersenang-senang. untuk mencoba bermain poker online (Mathorri 2022:1–2).²

Lingkungan sosial, teman sejawat dan kesadaran hukum remaja yang masih rendah menjadi salah satu faktor utama yang mempengaruhi remaja untuk melakukan tindak permainan judi online. Dan juga dilingkungan sosial semua orang berinteraksi dan saling bertukar informasi sehingga informasi yang didapat bisa berupa informasi yang sedang terjadi, salah satunya informasi yang berkaitan dengan situs perjudian. Apalagi ditambah dengan perkembangan elektronik maupun internet di masa sekarang memudahkan remaja untuk mengakses situs judi online. Peraturan yang mengatur mengenai perjudian, konvensional diatur pada Pasal 303 ayat (1) sampai ayat (3) dan Pasal 303 bis ayat (1) dan ayat (2) Kitab Undang-Undang Hukum Pidana, Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 mengatur tentang Penertiban Perjudian. Untuk perjudian *online* diatur dalam Pasal 27 ayat (1) dan ayat (2) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik sebagaimana yang telah diubah oleh Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.³

Rumusan Pasal 303 ayat (1) sampai dengan ayat (3) dapat dikemukakan sebagai berikut.

² Musthofa Rizal, Irzal Anderson, and Melisa Melisa, "Dampak Fenomena Permainan Judi Online Terhadap Kesadaran Hukum Remaja Di Kelurahan Pematang Kandis," *Academy of Education Journal* 15, no. 1 (2024): 590–98.

³ Chazawi, Adami, 2015, *Tindak Pidana Informasi & Transaksi Elektronik*, Media Nusa Creative, Malang, hlm 50.

Ayat (1): diancam dengan pidana penjara paling lama sepuluh tahun atau pidana dengan denda paling banyak dua puluh lima juta rupiah, barang siapa tanpa mendapat izin:

1. Dengan sengaja menawarkan atau memberikan kesempatan untuk permainan judi dan menjadikannya sebagai pencarian, atau dengan sengaja turut serta dalam suatu perusahaan untuk itu; 2. Dengan sengaja menawarkan atau memberi kesempatan kepada khalayak umum untuk bermain judi atau dengan sengaja turut serta dalam perusahaan untuk itu, dengan tidak peduli apakah untuk menggunakan kesempatan adanya sesuatu syarat atau dipenuhinya sesuai tatacara; 3. Menjadikan turut serta pada permainan judi seperti pencarian.

Ayat (2) menyatakan: kalau yang bersalah melakukan kejahatan tersebut dalam menjalankan pencariannya, maka dapat dicabut hak nya untuk menjalankan pencarian itu.

Ayat (3): permainan judi adalah tiap-tiap permainan, yang pada umumnya kemungkinan mendapat untung. Bergantung pada peruntungan belaka, juga karena pemainnya lebih terlatih atau lebih mahir. Termasuk segala pertaruhan tentang keputusan, perlombaan atau permainan lainlainnya yang tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala pertaruhan lainnya.⁴

Pasal 303 bis ayat (1) dan ayat (2) juga berisi rumusan Ayat (1): diancam dengan pidana penjara paling lama empat tahun atau pidana denda paling

⁴ Pasal 303 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP)

banyak sepuluh juta rupiah: 1. Barang siapa menggunakan kesempatan main judi, yang diadakan dengan melanggar ketentuan pasal 303; 2. Barang siapa ikut serta main judi di jalan umum atau dipinggir jalan umum atau ditempat yang dapat dikunjungi umum, kecuali kalau penguasa yang berwenang telah memberi izin untuk mengadakan perjudian itu. Ayat (2): jika ketika melakukan pelanggaran belum lewat dua tahun sejak pemindaannya yang menjadi tetap karena salah satu dari pelanggaran ini, maka ia dapat dikenakan pidana penjara paling lama enam tahun atau pidana denda paling banyak lima belas juta rupiah.⁵

Menurut Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik, Perjudian dilakukan secara online diatur dalam Pasal 27 ayat (2) Undang Undang Informasi dan Transaksi Elektronik Dinyatakan: Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, atau membuat dapat diaksesnya Informasi atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian.⁶

Ancaman terhadap pelanggaran ini diatur dalam Pasal 45 ayat (2) Undang-Undang Nomor 19 tahun 2016. Setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan atau mentransmisikan atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian dalam Pasal 27 ayat (2) dipidana dengan pidana penjara

⁵ *Ibid* Pasal 303 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP).

⁶ Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

paling lama enam tahun dan/atau denda hingga Rp. 1.000.000.000,- (satu miliar).⁷

Ada dua kategori utama dalam perjudian online berdasarkan proses transaksinya.

Pertama, perjudian online dengan sistem transaksi langsung adalah aktivitas perjudian yang dilakukan secara daring menggunakan aplikasi permainan yang mirip dengan perjudian konvensional di dunia nyata. Aplikasi ini, meskipun hanya digunakan untuk hiburan, tidak dapat dihentikan oleh otoritas karena mereka hanya berfungsi sebagai sarana hiburan tanpa unsur perjudian yang jelas. Permainan yang seharusnya bersifat rekreasi sering disalahgunakan untuk kegiatan perjudian, dengan aplikasi seperti kasino menjadi salah satu yang paling umum digunakan. Fenomena ini mulai merajalela sejak awal tahun 2008, awalnya hanya diminati oleh segelintir orang, tetapi dengan berjalannya waktu, minat masyarakat meningkat pesat, bahkan menjadi industri besar dengan keberadaan bandar judi daring. Perjudian online ini tumbuh seiring dengan perkembangan internet

Kategori kedua ialah terdapat model perjudian online dengan sistem deposit yang telah berkembang sejak tahun 2010, yang tidak melibatkan uang riil tetapi uang maya. Pemain judi daring ini mentransfer dana ke rekening admin, yang kemudian diubah menjadi mata uang virtual di dalam permainan. Perjudian daring ini lebih diminati karena secara khusus ditujukan untuk

⁷ Pasal 45 ayat (2) Undang-Undang Nomor 19 tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

kegiatan perjudian. Sistematisasi perjudian ini memungkinkan para pemain merasa lebih aman, karena mereka menggunakan metode transaksi yang telah dikembangkan sedemikian rupa di mana pemain dapat menggunakan jasa di bank-bank yang bekerjasama dengan admin perjudian online.

Kesadaran hukum adalah pemahaman tentang nilai seseorang dibandingkan dengan hukum yang ada. Kesadaran berasal dari kata kesadaran. Artinya memahami, merasakan, mengetahui atau memahami. Memahami adalah mengetahui, memahami, mengetahui. Kesadaran berarti kesadaran, keadaan pemahaman, sesuatu yang dirasakan atau dialami seseorang. Kesadaran hukum dapat berarti kesadaran, keadaan seseorang yang benar-benar memahami hukum serta fungsi dan peran hukum bagi dirinya sendiri dan masyarakat di sekitarnya. Kesadaran hukum juga berarti kesadaran hukum, kesadaran bahwa hukum adalah perlindungan kepentingan rakyat, kesadaran bahwa rakyat mempunyai banyak kepentingan yang memerlukan perlindungan hukum. Menurut Rosana (2014:4) Kesadaran hukum mengacu pada keselarasan yang dimaksudkan atau dapat diterima antara ketertiban dan perdamaian sebagai konsep abstrak dalam diri manusia. Kepatuhan hukum, pembentukan hukum, dan kemanjuran hukum sering dikaitkan. Kesadaran hukum adalah pemahaman tentang hukum yang berlaku atau keyakinan yang dimiliki masyarakat terhadap hukum yang diperlukan oleh masyarakat secara keseluruhan.⁸

⁸ Mustofa Rizal, Irzal Anderson, Melisa, "Dampak fenomena permainan judi online terhadap kesadaran hukum remaja di Kelurahan Pematang Kandis", Jurnal Pendidikan, Vol.15 No. 1 (Januari 2024), 592.

Tabel 1.1

Jumlah Kasus Judi Online Tahun 2021-2023 di Wilayah Hukum Polresta Malang

Tahun	Pasal	Kasus Judi Online
2021	Pasal 303 KUHP tentang perjudian.	12 Kasus
2022	Pasal 303 KUHP tentang perjudian.	19 Kasus
2023	Pasal 303 KUHP tentang perjudian.	13 Kasus

Sumber : Rekap Data Laporan Perjudian Online Polresta Malang Kota Tahun 2021-2023

Berdasarkan data tersebut dapat dilihat bahwasannya terdapat kasus judi online pada tahun 2021 di Kota Malang yang mana terdapat 12 kasus, melaju ketahun berikutnya yaitu pada tahun 2022 terjadi kenaikan menjadi 19 kasus judi online, masuk pada tahun 2023 terdapat 13 kasus judi online yang terjadi di Kota Malang. Kasus judi online diakibatkan oleh tingkat kesadaran hukum yang masih rendah dan juga tingkat pemahaman terhadap isi hukum yang masih kurang, ini merupakan suatu permasalahan yang perlu diperhatikan secara lebih oleh pemerintah, karena dampak fenomena judi online ini begitu besar terhadap pemainnya yang melibatkan remaja di dalamnya, kasus ini bukan menyangkut orang dewasa tetapi juga membawa pengaruh buruk terhadap remaja-remaja yang sedang berada pada fase perkembangan.

Tabel 1.2

Data Permainan Judi Online di Kecamatan Kota Malang Tahun 2021-2023

No	Kecamatan	Kelurahan	2021	2022	2023
1	Kedungkandang	a. Cemoro Kandang b. Kedung Kandang c. Bumiayu d. Mergosono e. Sawojajar f. Kota Lama g. Tlogowaru	3 orang	5 orang	8 orang
2	Blimbing	a. <u>Arjosari</u> b. <u>Balearjosari</u> c. <u>Blimbing</u> d. <u>Bunulrejo</u> e. <u>Jodipan</u> f. <u>Kesatrian</u> g. <u>Pandanwangi</u> h. <u>Polehan</u> i. <u>Polowijen</u>	3 orang	6 orang	9 orang

No	Kecamatan	Kelurahan	2021	2022	2023
		<ul style="list-style-type: none"> j. <u>Purwantoro</u> k. <u>Purwodadi</u> 			
3	Lowokwaru	<ul style="list-style-type: none"> a. <u>Dinoyo</u> b. <u>Jatimulyo</u> c. <u>Ketawanggede</u> d. <u>Lowokwaru</u> e. <u>Merjosari</u> f. <u>Mojolangu</u> g. <u>Sumbersari</u> h. <u>Tasikmadu</u> i. <u>Tlogomas</u> j. <u>Tulusrejo</u> k. <u>Tunggulwulung</u> l. <u>Tunjungsekar</u> 	7 orang	7 orang	15 orang
4	Klojen	<ul style="list-style-type: none"> a. <u>Bareng</u> b. <u>Gadingasri</u> c. <u>Kasin</u> d. <u>Kauman</u> e. <u>Kiduldalem</u> f. <u>Klojen</u> g. <u>Oro-Oro Dowo</u> h. <u>Penanggungan</u> 	4 orang	10 orang	17 orang

No	Kecamatan	Kelurahan	2021	2022	2023
		i. <u>Rampal Celaket</u> j. <u>Samaan</u> k. <u>Sukoharjo</u>			
5	Sukun	a. <u>Bakalankrajan</u> b. <u>Bandulan</u> c. <u>Bandungrejosari</u> d. <u>Ciptomulyo</u> e. <u>Gadang</u> f. <u>Karangbesuki</u> g. <u>Kebonsari</u> h. <u>Mulyorejo</u> i. <u>Pisangcandi</u> j. <u>Sukun</u> k. <u>Tanjungrejo</u>	2 orang	13 orang	20 orang

Berdasarkan data pada tabel 1.2 tersebut pada setiap tahunnya jumlah pemain judi online di kecamatan Kota Malang terus bertambah pesat pada fenomena bermain judi online.

Berdasarkan wawancara awal yang dilaksanakan di Polresta Malang diperoleh remaja yang melakukan perjudian online, sering sekali melakukan permainan judi online untuk mencari uang secara instan dan kesenangan sementara serta melampiaskan keinginan mereka untuk bermain tanpa

memikirkan dampak yang akan terjadi dan bahkan mereka menghiraukan adanya hukum yang berlaku.

Berdasarkan fenomena permainan judi *online* jenis Slot terjadi pada remaja, hal tersebut tak luput mulai dari ajakan teman dan penasaran dengan hasil yang didapatkan temannya. dan juga ketidaktahuannya bahwasanya ada hukum yang mengatur untuk tidak melakukan permainan judi *online* jenis Slot tersebut, serta kesadaran hukum yang masih rendah menjadi salah satu faktor utama remaja melakukan tindakan kejahatan judi *online* jenis Slot tersebut, selain faktor kesadaran hukum pada remaja yang masih rendah, lingkungan sosial teman sejawat yang mana merupakan salah satu wadah ketiga sesudah keluarga dan sekolah, diharapkan dapat berpengaruh positif terhadap tumbuh kembang seorang remaja maupun pembentukan kepribadian dirinya. Lingkungan sosial dari teman sejawat justru malah membawa dampak pengaruh negatif pada pergaulan remaja. seperti dari lingkungan kerja, lingkungan sekolah, dan keluarga.

Adapun dampak lain pada diri remaja yang melakukan judi online di Wilayah Hukum Polresta Malang mereka sering lalai dalam masalah waktu, sehingga lupa melakukan kewajiban utamanya, bahkan sampai melalaikan bahwasanya ada hukum yang melarang permainan judi *online*. Selain itu dampak lain yang remaja lakukan ketika bermain permainan judi *online* yaitu sering meminta uang kepada orang tua dengan dalih untuk keperluan diri dan juga keperluan sekolah tetapi uang itu justru mereka gunakan untuk melakukan top up atau membeli cip judi *online*. Perbuatan tersebut tentu dilarang karena

mereka berbohong kepada orang tua demi kepuasan pribadi tanpa memikirkan keadaan ekonomi orang tua, selain itu remaja yang melakukan permainan judi *online* ini sering merugikan teman dengan cara meminjam uang dan lalai dalam mengembalikan bahkan sampai tidak mengembalikan uang yang dipinjamnya. Sedangkan dalam lingkungan masyarakat mereka sampai nekat melakukan aksi pengambilan barang milik orang lain (Mencuri) demi memenuhi hasrat dalam melakukan permainan judi online, bahkan mereka rela menggadaikan barang mereka demi membeli saldo judi *online*.

Berdasarkan kasus perjudian online merupakan salah satu problematika yang memiliki dampak yang sangat besar bagi remaja, serta kesadaran hukum dan kepatuhan hukum yang cenderung relatif rendah yang mengakibatkan remaja enggan patuh terhadap peraturan yang telah ditetapkan oleh pemerintah adanya fenomena tersebut mendorong peneliti untuk melakukan penelitian mengenai pentingnya kesadaran hukum pada remaja. maka dari itu peneliti mengambil judul: **“Analisis Dampak Permainan Judi Online Terhadap Kesadaran Dan Kepatuhan Hukum Pada Kalangan Remaja (Studi Kasus Pada Kota Malang)”**.

B. Rumusan Masalah

Bedasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka rumusan masalah yang peneliti tarik dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana dampak dari kecanduan permainan judi *online* terhadap kesadaran hukum pada remaja di Wilayah Hukum Polresta Malang?

2. Bagaimana penanggulangan judi online pada remaja di Polresta Malang?

C. Tujuan Penelitian

Meninjau dari rumusan masalah diatas, sehingga serangkaian tujuan yang hendak dicapai saat pelaksanaan penelitian diantaranya yaitu :

1. Untuk mengetahui dampak dari kecanduan permainan judi *online* terhadap kesadaran hukum pada remaja di Wilayah Hukum Polresta Malang.
2. Untuk mengetahui upaya penanggulangan judi online di Polresta Malang

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan baru mengenai bentuk-bentuk perilaku masyarakat Malang yang bermain judi *online* terutama di kalangan remaja, dan memberikan pengetahuan mengenai bagaimana aspek hukum judi *online*, serta diharapkan penelitian ini mampu membantu pengembangan ilmu pengetahuan khususnya pada bidang ilmu hukum terhadap pengguna judi *online*

2. Manfaat praktis

- a. Bagi penulis, penelitian ini diharapkan berguna sebagai pengalaman yang berharga dalam upaya peningkatan kemampuan penulis dalam mengembangkan ilmu khususnya pada bidang penelitian sosial.

- b. Bagi pembaca, diharapkan penelitian ini dapat bermanfaat sebagai bahan pembelajaran dan bacaan yang berguna.
- c. Bagi calon peneliti selanjutnya, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai literatur dan acuan penelitian selanjutnya, khususnya tentang perilaku menyimpang, judi online, dan kesadaran hukum pada remaja.

E. Kegunaan Penelitian

1. Penegak Hukum

- a. Pemahaman Lebih Mendalam: Penelitian akan memberikan penegak hukum pemahaman yang lebih mendalam mengenai dinamika, risiko, dan implikasi dari judi slot *online*, termasuk pergeseran perilaku penjudi slot *online*.
- b. Pengembangan Kebijakan: Hasil penelitian dapat membantu dalam pengembangan kebijakan yang lebih efektif untuk mengatasi dan mengendalikan judi online, seperti regulasi, penegakan hukum, dan tindakan pencegahan.
- c. Bukti Hukum: Temuan penelitian dapat digunakan sebagai bukti dalam proses hukum terkait penanganan kasus perjudian *online*, baik untuk mendukung tuntutan atau memahami situasi yang lebih komperensif.

2. Masyarakat

- a. Informasi dan Edukasi: Hasil penelitian dapat diinformasikan kepada masyarakat melalui kampanye edukasi dan informasi. Hal ini akan membantu masyarakat untuk memahami risiko dan dampak dari judi slot online, serta langkah-langkah pencegahan yang dapat diambil.

- b. Perlindungan Konsumen: Penelitian ini dapat memberikan pengetahuan kepada masyarakat untuk mengenali tanda-tanda penipuan atau praktik merugikan terkait judi slot online.
- c. Mendorong Perubahan Sikap: Informasi dari penelitian dapat membantu masyarakat untuk mengubah pandangan mereka terhadap judi slot online dan berperan dalam meminimalkan partisipasi dalam aktivitas yang merugikan ini.

F. Metodologi Penelitian

1. Pendekatan Penelitian

Jenis pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif, yang bertujuan untuk memahami fenomena hukum secara mendalam dengan fokus pada konteks, makna, dan persepsi yang ada di balik kejadian-kejadian hukum. Pendekatan ini menekankan pada pengumpulan data deskriptif yang lebih bersifat naratif, yang memungkinkan peneliti untuk memperoleh wawasan yang lebih dalam mengenai permasalahan hukum yang diteliti.

Dalam konteks hukum pidana, pendekatan kualitatif digunakan untuk menggali pengalaman, persepsi, dan pemahaman masyarakat atau pelaku hukum mengenai fenomena tertentu, seperti penanggulangan kejahatan, proses penegakan hukum, atau efektivitas kebijakan hukum. Penelitian ini menggabungkan dua metode pengumpulan data, yaitu angket dan wawancara. Angket digunakan untuk mengumpulkan data yang bersifat terstruktur dan dapat menjangkau responden dalam jumlah yang lebih besar, sedangkan wawancara digunakan untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam

mengenai perspektif individu terkait isu hukum yang sedang diteliti.

Langkah-langkah dalam pendekatan kualitatif ini meliputi penyebaran angket kepada sampel yang relevan untuk memperoleh data yang lebih terperinci dan sistematis, serta wawancara mendalam dengan pihak-pihak yang memiliki informasi atau pengalaman yang dapat memberikan wawasan lebih dalam mengenai fenomena hukum yang diteliti. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara induktif untuk menemukan tema-tema atau pola-pola yang relevan, yang dapat memberikan pemahaman yang lebih baik tentang isu yang diteliti.

G. Metode Pengumpulan Data

Terkait data, peneliti akan menggunakan dua jenis data, yaitu data primer dan data sekunder. Data primer didapatkan langsung dari objek penelitian, dalam hal ini adalah mereka para remaja permaian judi online. Selain itu, peneliti juga menggunakan data sekunder berupa penelitian-penelitian sebelumnya, data dari lembaga-lembaga, bacaan-bacaan, berita-berita, dan laporan-laporan yang berkaitan dengan penelitian ini. Adapun cara untuk memperoleh data primer, peneliti melakukan hal sebagai berikut:

1. Wawancara

Metode ini merupakan metode utama yang peneliti gunakan untuk penelitian ini. Wawancara atau interview bertujuan untuk menggali informasi sebanyak-banyaknya dari narasumber. Metode wawancara mencakup cara yang dipergunakan kalau seseorang mencoba mendapatkan keterangan atau pendirian secara lisan dari

seorang responden (Koentjaraningrat, 1986). Menurut Arikunto (1993), wawancara adalah sebuah dialog yang dilakukan oleh pewawancara untuk memperoleh informasi dari narasumber. Untuk melakukan wawancara, diperlukan sebuah alat bantu yang disebut panduan wawancara, yaitu sebuah alat bantu berupa pertanyaan-pertanyaan bantuan untuk melakukan tanya jawab (Nazir, 1988). Metode wawancara digunakan peneliti untuk mengumpulkan data yang bersifat mendalam, untuk mendapatkan jawaban yang terfokus dari pertanyaan penelitian yang peneliti tanyakan.

2. Observasi

Selain wawancara, peneliti juga melakukan observasi langsung. Observasi atau pengamatan merupakan salah satu teknik penelitian yang sangat penting. Menurut Nawawi (1991), metode observasi adalah pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian. Teknik ini digunakan untuk mendukung data yang diperoleh dari wawancara dengan narasumber. Peneliti bergabung bersama objek penelitian, dan mengamati secara langsung bagaimana proses mereka bermain permainan judi slot online tersebut sambil berusaha memperoleh data secara langsung. Observasi dilakukan pada bulan Maret hingga Oktober tahun 2022, dengan cara ikut serta bersama para pemain judi online di tempat-tempat yang biasa dijadikan tongkrongan dan tempat bermain judi online.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal atau variabel-variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, legger, agenda, dan sebagainya (Asyari, 1983). Dokumentasi ini menjadi penting, untuk menunjang keabsahan data-data yang diperoleh dalam penelitian ini. Dokumentasi ini bisa berupa gambaran lokasi penelitian, para pelaku, alat yang digunakan, struk pembayaran, catatan, atau apapun yang ada hubungannya dengan penelitian ini, dalam hal ini berarti yang berhubungan dengan fenomena judi online di kalangan remaja Dau, Malang.

H. Data Dan Sumber Data

Menurut *The Health Resources Services Administrations Guidelines* Amerika Serikat, rentang usia remaja terbagi menjadi tiga tahap, yaitu remaja awal (11-14 tahun), remaja menengah (15-17 tahun), dan remaja akhir (18-24 tahun) (Fatimatussahroh, 2017)⁹. Mengacu kepada pengertian tersebut, peneliti menggunakan kriteria objek penelitian yaitu; remaja dengan rentang usia 18 sampai 25 tahun atau termasuk kedalam tingkatan remaja akhir, berdomisili di wilayah Kota Malang dan sudah pernah melakukan atau bermain judi slot online pada situs *pragmatic play* setidaknya 3x (tiga kali) permainan. Alasan dari dibuatnya kriteria tersebut supaya data yang didapatkan lebih spesifik dan lebih terfokus pada tujuan penelitian ini.

⁹ Linda Furwanti, Arnetta S Kusumaningrum, and Eny Winaryati, "Hubungan Pengetahuan Legalitas Alat Kontrasepsi Dengan Perilaku Seksual Remaja," *Journal of Chemical Information and Modeling* 53, no. 9 (2019): 1689–99.

Metode *snowball sampling* atau sampel rujukan berantai digunakan oleh peneliti untuk mendapatkan informan, yaitu dimana peneliti sejak awal memiliki dua target informan, lalu peneliti menggali informasi dari informan terkait calon narasumber selanjutnya yang termasuk ke dalam kriteria penelitian, yang pada akhirnya didapatkan sejumlah 18 orang informan yang termasuk ke dalam kriteria penelitian. Wawancara dilakukan pada 18 informan rata-rata berdurasi 10-15 menit. Wawancara dilakukan secara langsung bertemu dengan informan. Semua informan yang didapatkan berdomisili di Malang Kota. Untuk jenis kelamin informan itu laki-laki dan perempuan. Dari 18 informan, 10 diantaranya pelaku pemain judi slot online, selanjutnya 3 orang merupakan masyarakat sekitar yang merasakan dampak dari judi online ini, dan terakhir 5 orang tua dari remaja tersebut. Untuk detail dari para informan disajikan dalam tabel 1.3 berikut:

Tabel 1.3
Informan Pelaku Judi *Online* di Kota Malang

No	Nama	Informan Kunci	Informan Utama	Informan Tambahan
1	Remaja Yang Bermain Judi Online		10	
2	Masyarakat Sekitar	3		
3	Orang Tua Remaja			5
Jumlah			18	

1. Data Primer

Data primer adalah data yang dikumpulkan secara langsung oleh peneliti melalui metode observasi, wawancara, kuesioner, atau eksperimen. Data primer umumnya dianggap sebagai data yang lebih akurat dan relevan karena dikumpulkan dengan tujuan penelitian tertentu. Dalam penelitian ini sumber data primernya adalah data yang diperoleh langsung dari hasil wawancara dengan remaja yang bermain permainan judi online jenis Slot yang tinggal di daerah Kota Malang. Adapun yang menjadi data primer dalam penelitian ini adalah;

- a) Bagaimana dampak dari fenomena permainan judi online terhadap kesadaran hukum remaja
- b) Serta data diri informan yang terlibat bermain permainan judi online jenis Slot Di Kota Malang

2. Data Sekunder

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

I. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan proses mengatur urutan data, mengorganisasikannya ke dalam suatu pola, kategori, dan uraian dasar (Moleong, 2001).¹⁰ Definisi ini memberi gambaran tentang pentingnya kedudukan analisis data yang dilihat dari segi tujuan penelitian. Sedangkan jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian lapangan (Study kasus) Penelitian lapangan ini pada hakekatnya merupakan metode untuk menemukan secara spesifik dan realis tentang apa yang sedang terjadi pada saat tertentu di tengah-tengah kehidupan masyarakat. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan tahapan yang diterangkan oleh Burhan Bungin (2001: 70), yaitu;

1. Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan bagian integral dari kegiatan analisis data. Pengumpulan data primer dilakukan dengan cara observasi, wawancara, dan dokumentasi langsung di lapangan. Data yang sudah terkumpul selanjutnya akan direduksi atau disortir.

2. Reduksi Data

Reduksi data adalah proses pemilihan data, pemusatan perhatian, penyederhanaan, dari sekumpulan data yang masih mentah atau kasar yang didapatkan dari penelitian di lapangan. Misalnya, dengan membuat ringkasan, koding, menggabungkan sesuai tema, mengelompokkan, dan sebagainya dengan maksud memilah mana data yang memang akan

¹⁰ Dewi Kurniasih et al., "Teknik Analisa," *Alfabeta Bandung*, 2021, 1–119.

diteliti lebih lanjut, mana yang tidak digunakan

3. Display Data

Menampilkan data dalam bentuk informasi yang sudah tersusun, yang memungkinkan ditarik kesimpulan atau tindakan dari data yang sudah tersusun. Tampilan data ini dapat berupa teks naratif, bisa juga berbentuk diagram, tabel, bagan, atau matrik. Verifikasi dan Penegasan Kesimpulan (Conclusion Drawing and Verification)

Tahap akhir dari analisis data, yaitu menarik kesimpulan dari semua data yang sudah diolah, menemukan makna data yang telah disajikan.

J. Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis menyusun ke dalam empat bab, yaitu dengan penyusunan sebagai berikut:

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab pertama merupakan pendahuluan yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kegunaan penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

2. BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab kedua merupakan gambaran umum tentang objek penelitian, latar belakang judi slot online pada remaja di Kota Malang, yang bermain judi slot online, membahas tentang kesadaran hukum dan kepatuhan hukum serta pentingnya lingkungan sosial.

3. BAB III HASIL PENELITIAN dan PEMBAHASAN

Bab ketiga merupakan pembahasan dari hasil penelitian, menjawab

dua pertanyaan penelitian yaitu Apakah dampak dari kecanduan permainan judi *online* terhadap kesadaran hukum pada remaja Kota Malang. Serta bagaimana cara menanggulangi permainan judi online oleh pihak Kepolisian Polresta Malang.

4. BAB IV PENUTUP

Penutup, dalam Bab ini akan dipaparkan mengenai kesimpulan dan saran-saran terkait permasalahan yang diteliti.

