

ABSTRAK

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia, perjudian adalah permainan pertaruhan yang menggunakan uang atau barang seperti dadu dan kartu sebagai taruhannya (Departemen Pendidikan Nasional, 2011: 591). Judi *online* juga bisa dibilang merupakan permainan untung-untungan yang dimainkan secara *online* melalui internet atau sebuah *website*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Perilaku Sosial Remaja Pelaku Judi Online di Perumahan Rancaekek Kencana Kabupaten Bandung, untuk mengetahui Hambatan & Penanganan Masalah Remaja Pelaku Judi Online, untuk mengetahui Implikasi Praktis Remaja & Teoritis Perilaku Sosial. Perjudian dapat memiliki dampak yang signifikan terhadap perilaku sosial remaja. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. *Purposive Sampling* digunakan sebagai teknik pemilihan informan. Jumlah informan yang diperoleh pada penelitian ini ada tiga orang remaja. Pada penelitian ini, wawancara mendalam, Observasi Non partisipatif, dan Studi Dokumentasi digunakan sebagai teknik pengumpulan data. Hasil dari penelitian ini pada Perilaku Sosial Remaja Pelaku Judi Online di Perumahan Rancaekek Kencana diantaranya terdiri dari Kecenderungan Peran (*Role Disposition*), Kecenderungan Sosiometrik (*Sociometric Disposition*), Ekspresi (*Expression Disposition*). Kecenderungan Peran meliputi Tugas, Tanggung Jawab, dan Posisi. Untuk Kecenderungan Sosiometrik meliputi Kesukaan dan Kepercayaan. Untuk Ekspresi sendiri meliputi raut wajah. Untuk menangani kasus tersebut, ada penanganan yang dapat dilakukan diantaranya pendekatan yang edukatif yakni memberikan pemahaman mendalam bagaimana bahaya dan konsekuensi judi online pada jangka panjang, komunikasi yang terbuka antar keluarganya, pengembangan keterampilan dipercaya untuk mengalihkan perhatian terhadap judi online, dan peraturan dan hukuman dari pihak yang berwajib agar dapat memberikan sanksi terhadap yang melanggar aturan.

Kata Kunci: Perilaku Sosial, Judi *Online*, Remaja.