

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Perkembangan teknologi informasi semakin hari semakin pesat. Pada awalnya yang dikenal masyarakat dahulu menggunakan semacam computer layar tabung (komputer jadul). Pada saat ini teknologi semakin praktis dengan adanya komputer LCD atau yang disebut laptop. Pesatnya perkembangan teknologi tidak hanya terjadi pada komputer, tetapi juga pada perkembangan handphone atau telepon seluler yang semakin canggih, untuk telepon seluler sudah menjadi gaya hidup seluruh masyarakat Indonesia sebagai sarana komunikasi. Telepon seluler berfungsi sebagai alat media pembelajaran dengan adanya internet yang memudahkan masyarakat untuk mengetahui segala hal yang mereka ingin ketahui. Dengan adanya internet memberikan kemudahan untuk mengakses segala situs yang berada di internet yang ditunjang oleh adanya perkembangan wifi yang memudahkan orang untuk masuk ke segala situs tanpa hambatan (AT et al., 2019).

Segala aspek kehidupan masyarakat sehari-hari terutama pada remaja berpengaruh oleh adanya perkembangan teknologi yang tidak dapat dipungkiri bahwa semakin berkembang perkembangan teknologi akan mempermudah segala aktifitas yang dibutuhkan. Dengan adanya perkembangan sekarang ini komunikasi antar seseorang tidak harus saling bertemu karena adanya alat komunikasi yaitu *video call* komunikasi secara jarak jauh. Menurut Walt rostow dan Daniel lerner (Liliweri, 2013 :404) mengatakan bahwa kelak suatu waktu pola perilaku kita

bergantung kepada penggunaan teknologi untuk mempertahankan pembangunan ekonomi yang berkelanjutan, perkembangan teknologi dan manusia adalah gambaran masa depan. Adanya kehadiran teknologi memudahkan aktifitas masyarakat dari segi ekonomi, sosial, dan budaya menjadi semakin mudah.

Kita sebagai pengguna internet dapat melihat suatu fenomena yang baik maupun yang buruk untuk melakukan hal-hal yang positif ataupun negatif seperti contoh hal yang positif yaitu mengetahui kajian pembelajaran agama, nilai-nilai sosial, budaya, dan asas kemanusiaan kewarganegaraan. Adapun dampak negatif seperti melihat video yang tidak senonoh, contohnya pornografi, kasus penipuan, penculikan, pemalsuan bahkan yang sedang maraknya di kalangan remaja Indonesia yaitu membuka situs judi *online*. Penelitian lainnya juga membuktikan bahwa jika melakukan judi *online* bisa menimbulkan dampak yang buruk pada kehidupan seseorang khususnya pada remaja, ini dikarenakan adanya beberapa hal yang membuat seseorang tidak bisa untuk tidak melakukan perjudian tersebut. Dan perjudian ini membuat para pemainnya agar melakukan segala cara, contohnya seperti berani untuk melakukan hutang kepada keluarga ataupun teman dan juga melakukan pinjaman *online* serta ada yang menggadaikan barang-barang yang dimiliki demi bermain judi *online*. Lalu perjudian ini juga dapat menyebabkan adanya permasalahan sosial pada lingkungan sekitar yang dimana tempat terjadinya judi ini dapat merusak berbagai sistem sosial seperti terjadinya kriminal yang terjadi di wilayah tersebut contohnya perkelahian, penodongan, pencurian, dan juga bisa menimbulkan kesulitan ekonomi. Munculnya judi *online* yang berkembang cepat di dunia maya ternyata kurang diperhatikan pemerintah.

Maraknya perjudian membuat hampir semua kalangan mengikuti permainan ini. Perjudian ini juga sangat populer di berbagai negara, contohnya Amerika, Italia, Singapura, China, Jepang, dan masih banyak lagi termasuk Indonesia. Sayangnya, perjudian ini telah dianggap melanggar norma agama, kesopanan moral, dan hukum. Hal ini juga berdampak negatif bagi masyarakat sekitar. Oleh karena itu perjudian ini disebut sebagai masalah sosial yang dapat merugikan masyarakat termasuk remaja.

Perjudian ini merupakan salah satu kasus yang sulit diberantas dan sangat melekat di Indonesia, khususnya di zaman sekarang. Perjudian ini tidak hanya dilakukan oleh kaum pria dewasa, melainkan perjudian ini sudah tersebar luas ke ruang lingkup anak-anak, remaja, dan juga perempuan. Dalam pandangan generasi sekarang, perjudian ini sudah menjadi hal yang biasa atau lumrah, masyarakat kebanyakan merasa hal ini hanya dilakukan jika ada waktu kosong (Fanani & Tritasyah, 2023). Namun tetap saja perjudian ini melanggar hukum secara keseluruhan yang banyak merugikan beberapa kalangan dikarenakan bisa membuat seseorang menjadi kecanduan. Walaupun telah dilakukan beberapa tindakan untuk memberhentikan hal tersebut, tapi masih diperlukan beberapa upaya yang lebih serius atau keras untuk memberantas perjudian ini dan menyadarkan masyarakat khususnya pada remaja. Konsep remaja adalah fase peralihan yang dilewati seseorang dari masa kekanakan menuju dewasa atau bisa disebut juga pubertas.

Pasal 303 ayat 3 dalam KUHP, perjudian bisa diartikan sebagai permainan judi yang tiap permainan dimana pada umumnya kemungkinan mendapat untung

tergantung pada peruntungan belaka, juga karena pemainnya lebih terlatih atau lebih mahir. Menurut pendapat Kartono (2015) perjudian merupakan penyakit masyarakat yang sulit diberantas dari generasi ke generasi. Karena hal ini tingkah laku masyarakat dianggap tidak sesuai dengan norma yang ada.

Dengan adanya perkembangan teknologi pada zaman sekarang judi pun dapat dimainkan di tempat yang lebih elit. Karena kemajuan teknologi khususnya internet perjudian ini tidak seperti pada zaman dahulu yang dimainkannya secara diam-diam atau tersembunyi. Akan Tapi sekarang hanya dengan duduk santai didepan laptop yang terhubung dengan jejaring sosial bisa melakukan perbuatan haram atau negatif (Achmad Zurohman et al., 2016). Macam-macam perjudian *online* dapat kita lihat di beberapa situs atau website, kita bisa memilih permainan judi yang seperti apa dan bagaimana. Ada beberapa jenis judi yang sering dipilih oleh beberapa remaja secara *online*, yaitu judi bola *online*, poker *online*, dan domino 99 (Kiu-Kiu).

Beberapa hal yang dapat dilihat pada kaum remaja pelaku judi online tersebut adalah uang jajannya boros atau gampang habis dan mau tak mau harus menahan lapar di sekolahnya/kampusnya. Selain itu ada juga yang merelakan laptop nya atau barang berharga nya dijual bahkan di gadaikan. Masih banyak lagi hal-hal yang kurang baik demi melakukan judi *online* tersebut. Masa remaja adalah fase pergantian atau peralihan dari kekanak-kanak menjadi dewasa. Peralihan ini bukan hanya dari faktor usia saja, melainkan bisa juga dilihat dari perkembangan fisiknya dan psikisnya. Perubahan dari faktor fisik itulah yang merupakan ciri primer dari pertumbuhan pada remaja (Sahputra et al., 2022).

Selain perubahan yang terjadi pada diri remaja, terjadi pula perubahan pada lingkungan seperti sikap orang tua atau anggota keluarga lainnya, grup, teman sebaya dan masyarakat. Kondisi ini merupakan reaksi terhadap pertumbuhan masa muda. Generasi muda harus mampu menunjukkan perilaku yang dianggap sesuai atau sesuai dengan usianya. (Andriyani,2016). Salah satu penyebab terjadinya kenakalan remaja yang paling besar pengaruhnya adalah keluarga. Dengan adanya keluarga mampu melindungi dan menyelamatkan individu maupun kelompok dari perilaku yang tidak normal, keluarga juga dapat diartikan cerminan kehidupan manusia, artinya kehidupan keluarga yang baik atau bisa disebut harmonis dapat dilihat dari perilaku dan pola hubungan dilingkungan sekitarnya. Ketika orang tua memberikan waktu luang untuk merawat dan membimbing anaknya. Anak menjadi panutan bagi dirinya sendiri dan orang lain. Anak-anak menjalani kehidupan normal dan tidak melakukan kegiatan apapun. Hal ini tentu saja sangat jauh berbeda dengan keenganan orang tua dalam mendidik anaknya (Syahraeni,2021). Maka dari itu keluarga sangat berperan penting khususnya pada perilaku anak, agar dapat mengontrol anaknya bergaul dengan temannya yang berkemungkinan besar terpengaruh dari sikap baik atau buruknya.

Pengaruh dari perjudian ini tidak hanya berdampak pada orang-orang dewasa, akan tetapi juga bisa dilakukan oleh anak-anak atau remaja yang melihat orang dewasa memainkan perjudian ini. Apalagi pada saat ini faktanya dari pola keseharian yang bisa disebut boros atau berlebih-lebihan, apalagi ditambah dengan harga kebutuhan pokok yang melonjak naik akibat kondisi perekonomian yang kurang baik. Hal ini membuat kebanyakan orang terutama remaja yang

berkeinginan memiliki banyak uang dengan segala cara tanpa melihat hal tersebut bisa merugikan dirinya sendiri.

Beberapa penelitian yang sebelumnya dilihat, pada dasarnya judi *online* ini dapat memberikan dampak yang kurang baik pada individu sebagai pelakunya maupun lingkungan sekitarnya.

Sangat disesalkan kebanyakan anak muda bermain judi *online* ini ditempat umum atau terbuka seperti warkop (warung kopi), di pasar dan juga membentuk kelompok tertentu yang sebenarnya hal ini sangat tidak layak untuk dilihat oleh orang-orang sekitar atau lingkungan karena akan berpengaruh buruk terhadap sekitar.

Bagi remaja yang melakukan judi *online* ada beberapa kasus yang penulis temui di lingkungan sekitar, salah satunya yaitu melemahnya perilaku sosial, stress bila tidak dapat jactot, kecanduan hingga memaksakan untuk bermain judi *online* dan rela meminjam uang yang cukup besar dan cara mengganti dari pinjaman tersebut dia melakukan investasi bodong di judi *online* bila mereka menang di situs tersebut. Dan bila tidak mendapatkannya, mereka mudah emosi yang bisa dibilang terganggunya psikis seseorang. Bila seseorang melakukan judi *online*, para remaja melakukan hal-hal yang bisa membuat terganggunya masyarakat seperti perkumpulan atau komunitas yang mengundang banyak perhatian orang, bahkan bisa sampai bermabuk-mabukan. Hal ini sesuai dengan penelitian sebelumnya menurut (Addiyansyah & Rofi'ah, 2023) yang menyatakan bahwa :

“efek buruk dari judi *online* yang terjadi pada remaja yaitu gangguan mental, jeleknya me-manage keuangan, timbulnya kriminalitas, hubungan sosial yang

kurang baik, kecanduan dan memungkinkan adanya resiko mengkonsumsi penyalahgunaan obat-obatan terlarang. Pelaku judi *online* yang sudah merasakan hal ini karena dirinya merasa tertekan oleh beberapa macam tindakan. Jalan keluar yang bisa dilakukan untuk mengatasi kecanduan judi *online* ini bisa melibatkan niat dari hati untuk tidak bermain judi lagi, blokir beberapa akses yang memungkinkan untuk bermain, tingkatkan spritualnya, merubah cara berpola pikir, dan mencoba menyibukan diri pada hal baru.”

Remaja yang merupakan masa depan bangsa dengan adanya perkembangan digitalisasi lingkungan menyebabkan remaja memiliki potensi yang berdampak positif atau negatif. Kecanggihan teknologi memberikan dampak pada lingkungan remaja yang tentunya akan berdampak pada perilaku sosial remaja. Perilaku sosial yang terbentuk dari remaja sebagian besar dipengaruhi oleh lingkungan dia melakukan aktivitas (Astuti & Rps, 2014; Desmita, 2016). Perilaku sosial remaja mengacu pada berbagai cara remaja berinteraksi dengan orang lain dalam masyarakat. Hal ini mencakup bagaimana remaja berkomunikasi, menjalin hubungan dan beradaptasi dengan norma-norma sosial di lingkungannya.

Berdasarkan latar belakang penelitian ini, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan tema Perilaku Sosial Remaja Pelaku Judi *Online* di Perumahan Rancaekek Kencana Kabupaten Bandung. Dengan penelitian ini penulis bertujuan untuk mencari informasi pengetahuan dari kasus bagaimana perilaku sosial remaja pelaku judi *online*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, maka peneliti dapat merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana Perilaku Sosial Remaja Pelaku Judi *Online* di Perumahan Rancaekek Kencana Kabupaten Bandung?

2. Bagaimana Hambatan & Penanganan Masalah Remaja Pelaku Judi *Online*?
3. Bagaimana Implikasi Praktis Remaja & Teoritis Perilaku Sosial?

1.3 Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1.3.1 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui informasi dan pengetahuan yang diambil dari perilaku sosial remaja pelaku judi *online*, adapun tujuan khusus dari penelitian ini adalah :

1. Untuk Mengetahui Perilaku Sosial Remaja Pelaku Judi *Online* di Perumahan Rancaekek Kencana Kabupaten Bandung.
2. Untuk Mengetahui Hambatan & Penanganan Masalah Remaja Pelaku Judi *Online*.
3. Untuk Mengetahui Implikasi Praktis Remaja & Teoritis Perilaku Sosial.

1.3.2 Kegunaan Penelitian

Penelitian yang dilakukan diharapkan memiliki kegunaannya, baik secara teoretis maupun praktis, adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Kegunaan Teoritis

Secara teoretis hasil penelitian diharapkan bermanfaat untuk memberikan arahan pemikiran ide bagi pengembangan teori atau konsep Kesejahteraan Sosial yang mengandung unsur perilaku sosial terhadap judi *online* dikalangan remaja Rancaekek Kencana.

2. Kegunaan Praktis

Dalam penelitian ini secara praktis yang dapat memahami apa saja manfaat yang didapatkan ataupun memecahkan masalah tersebut secara praktis melalui penelitian yang telah dilakukan. Dalam studi kasus ini peneliti dapat memberikan masukan ataupun rekomendasi segala bentuk pemecahan masalah yang mengenai Perilaku Sosial Remaja Pelaku Judi *Online* di Perumahan Rancaekek Kencana Kabupaten Bandung.

1.4 Kerangka Konseptual

Berdasarkan latar belakang masalah perilaku sosial pemain judi online, mereka rata-rata terpengaruh oleh teman sebaya nya karena lingkungan pertemanan dapat berpengaruh besar terhadap bagaimana seseorang berperilaku dan bertindak, remaja yang berperilaku menyimpang akan berdampak negatif terhadap lingkungan keluarganya. Maka dari itu mereka seharusnya butuh arahan yang membuat mereka berubah menjadi lebih baik. Selain itu, penelitian ini akan membahas mengenai perilaku sosial remaja pelaku judi online dan penelitian ini dilakukan dengan menggunakan penelitian kualitatif. Tujuan dari metodologi ini adalah untuk menyelidiki suatu fenomena sosial dan masalah manusia.

Menurut Krech David, Crutch Richard, Ballachey Egerton L (Rahayu et al. 2013) menjelaskan bahwa dengan memahami perilaku sosial individu bisa dibuktikan dari kecenderungan beberapa respon interpersonalnya yang terdiri dari :

1. Kecenderungan Peran (*Role Disposition*)
2. Kecenderungan Sosiometrik (*Sociometric Disposition*)

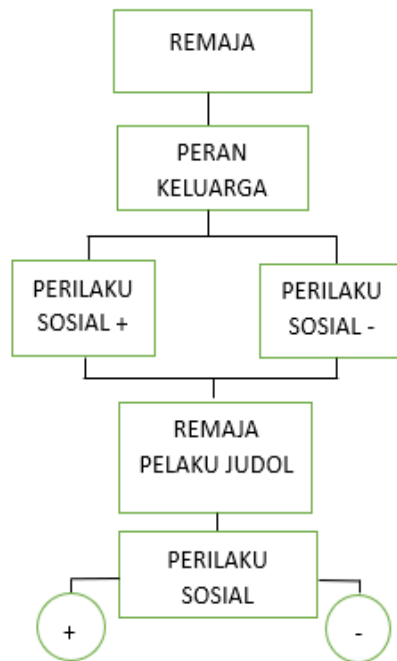
3. Ekspresi (*Expression Disposition*)

Dari tiga kecenderungan diatas, ada salah satu yang sangat berpengaruh besar terhadap perilaku sosial individu, yaitu Kecenderungan Peran atau *Role Disposition*, bilamana muncul ciri-ciri hubungan sebagai berikut:

1. Yakin akan kemampuannya bersosialisasi
2. Mereka mempunyai pengaruh yang kuat terhadap teman sebayanya
3. Mampu mengelola teman dalam kelompok
4. Sulit terpengaruh oleh orang lain dalam pergaulan

Kerangka konseptual ini dapat membantu Menyusun pertanyaan penelitian, merancang studi observasi, dan merumuskan intervensi yang mampu menciptakan perilaku sosial pada remaja ini dalam melakukan aktivitas tanpa membuatnya tertekan. Pada penelitian ini kerangka konseptual dapat digambarkan sebagai berikut:

1.1 Bagan Kerangka Konseptual



1.5 Penelitian Terdahulu

Di bagian ini peneliti mendapatkan beberapa referensi dari penelitian terdahulu yang tercantum di daftar publikasi jurnal. Berikut adalah beberapa rangkuman penelitian terdahulu yang menjadikan acuan peneliti :

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu

No	Nama peneliti, judul artikel	Nama jurnal & Volume Tanggal Terbit dan Link	Hasil jurnal
1	Syafrul Hardiansyah.	Jurnal online mahasiswa Fakultas	Pemain judi online masing-masingnya memiliki karakteristik dalam permainan

	<p>Kegiatan Judi Online Dikalangan Pelajar dan Mahasiswa di Kota Pekanbaru</p>	<p>Ilmu Sosial dan Politik. Vol.3 No. 1 Februari 2016. https://jom.unri.ac.id/index.php/JOMF_SIP/article/view/9359</p>	<p>judi online seperti, adanya dari kalangan pelajar dan mahasiswa, lamanya mereka bermain, modal yang mereka depositkan dan seringnya mereka bermain masing-masingnya memiliki perbedaan. Judi online juga menguntungkan bagi pelajar dan mahasiswa untuk menambahkan uang saku mereka. Permainan ini tidak mengganggu aktifitas mereka sebagai pelajar dan mahasiswa. Dari responden pelajar dan mahasiswa masing-masing juga memiliki Tingkat pemahaman yang beda tentang permainan judi ini.</p>
2	<p>Achmad Zurohman, Tri Marhaeni Pudji Astuti, dan Tjaturahono Budi Sanjoto. Dampak Fenomena Judi Online terhadap Melemahnya Nilai-Nilai</p>	<p>Jurnal Ilmu Sosial Pendidikan. Vol 5 No. 2 (2016) : Desember 2016. https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php</p>	<p>Remaja yang melakukan kegiatan bermain judi online di Campusnet Cabang Sadewa, memiliki motivasi atau harapan untuk mencari kemenangan. Remaja yang melakukan judi online di Campusnet Cabang Sadewa merupakan remaja yang telah memiliki habitus bermain judi, dikarenakan rasa candu</p>

	Sosial pada Remaja	/jess/article/view/14081	terhadap judi yang sebelumnya telah remaja dapatkan atau remaja ketahui sebelum datang dan bermain judi online di Campusnet Cabang Sadewa. Fenomena judi online yang terjadi di Campusnet Cabang Sadewa, berdampak terhadap melemahnya nilai-nilai sosial bagi remaja yang melakukannya.
3	Dika Sahputra, Anisya Afifa, Adinda Muna Salwa, Nurman Yudhistira, dan Liyani Azizah Lingga. Dampak Judi Online Terhadap Kalangan Remaja	Jurnal Bimbingan dan Konseling Islam. Vol. 6 No.2, November 2022. http://journal.iaincurup.ac.id/index.php/JBK/article/view/3866	Fenomena judi online juga terjadi di kota Tebing Tinggi khususnya para kalangan remaja, dimana para kalangan remaja Tebing Tinggi ini tergila-gila untuk melakukan perjudian online dengan membeli Chip-chip untuk perjudiannya, dimana Chip game Higg adalah mata Uang online yang digunakan untuk pertukaran dalam permainan Domino digital yang merupakan aplikasi bermain judi online. Para remaja yang melakukan judi online di Kota Tebing Tinggi mengaku telah merasakan berbagai dampak negatif dari permainan judi online tersebut.

4	<p>Dimas Jidan Fakhriansyah, dan Muhammad Alwi. Edukasi Bahaya Judi Online Kepada Remaja</p>	<p>Jurnal UMJ Fakultas Hukum. https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaskat/article/download/14949/7919</p>	<p>Beberapa hasil riset melakukan dari dampak bermain Judi Online ini Kecanduan judi online yang di alami pemain ini mengakibatkan dia sering kali berbohong, mencuri uang, mengambil barang dari rumahnya untuk dijual. Perilaku yang ditunjukkan pemain ni sangat berbahaya mengingat bahwa pemain merupakan pelajar yang notabenenya adalah penerus bangsa.</p>
5	<p>Denny Latumaerissa, Carolina Tuhumury, dan Jetty Martje Patty. Fenomena Judi Toto Gelap (Togel) Online Pada Masyarakat</p>	<p>Jurnal Belo. Volume 7 Nomor 2 Desember 2021. https://opac.fhukum.unpat.ac.id/index.php?p=fstream-pdf&fid=14420&bid=9569</p>	<p>Dari hasil penelitian yang penulis lakukan, terlihat dengan adanya akses yang mudah untuk memfasilitasi pemasangan judi togel ini terjadi, yaitu dengan memanfaatkan kemajuan teknologi internet saat ini, yang mana banyak sekali BO (Bandar Online) yang menawarkan situs-situs pemasangan judi online ini. Dengan hanya mendaftar akun secara online pada BO tersebut sebagai member, kemudian</p>

			<p>mendeposit sejumlah uang pada rekening BO sehingga pemasangan nomor pada jenis judi ini bisa dilakukan hanya dengan menggunakan handphone maupun laptop yang mempunyai jaringan internet. Jumlah uang sebagai hadiah kepada pemenang togel jauh lebih besar daripada togel offline. Akses pemasangan togel online ini juga dapat dilakukan dengan cara melakukan pemasangan di pengecer (orang yang menggunakan akunya untuk melakukan pemasangan judi togel online).</p>
6	<p>Naufal Hanif, dan Partini. Judi Online Dikalangan Masyarakat Terdidik Dilihat dari Perspektif Religiusitas</p>	<p>https://eprints.ums.ac.id/117778/1/NAS_KAH%20PUBLIKASI.pdf</p>	<p>Perilaku judi online yang dilakukan oleh subjek sebagai mahasiswa ini sudah berlangsung cukup lama, dimana jenis judi online yang dimainkan adalah judi slot, karena merupakan judi yang mudah dalam memainkannya dan lebih instan dalam mendapatkan keuntungannya namun berlaku sebaliknya, perilaku judi online ini sudah menjadi kebiasaan dan</p>

			<p>dianggap lumrah sehingga memunculkan pola perilaku yang berulang dan menimbulkan kecanduan meskipun subjek berbekal pengetahuan bahwa judi adalah perilaku yang dilarang dari segi hokum maupun agama. Meskipun subjek lebih sering mengalami kekalahan dalam bermain judi online, masing-masing subjek memiliki hambatan sehingga belum bisa keluar dari dunia judi online tersebut.</p>
7	<p>M. Ramli AT, Andi Haris, Heru, dan Andi Rusdayani A. Judi Online Dikalangan Remaja (Kasus Kelurahan Bone, Luwu)</p>	<p>Jurnal sosiologi hasanuddin. Volume 1 Nomor 2 2019. https://journal.unhas.ac.id/index.php/HJS/article/view/9432</p>	<p>Kurangnya kontrol sosial dari keluarga mengenai pemberian pendidikan keagamaan dan bahayanya melakukan judi online dikalangan remaja dikelurahan Bone–bone. Kurangnya pengawasan dari orang tua membuat para remaja merasa bebas dalam melakukan penyimpangan. Faktor lingkungan pertemanan juga menjadi faktor utama penyebab bertahanya judi online Dimana ketika orang–orang disekeliling kita juga sudah terbiasa dalam</p>

			melakukan penyimpangan sosial, maka lambat laun kita juga akan ikut terbiasa melakukan penyimpangan sosial.
8	Dimas Noto Kusumo, Muhammad Rizky Ramadhan, dan Sulistiyani Febrianti. Maraknya Judi Online Dikalangan Masyarakat Maupun Desa	Jurnal Perspektif. Volume 2 Nomor 2 . https://jurnal.jkp-bali.com/perspektif/article/view/391/160	Dalam proses interaksi yang terjadi di antara masyarakat terdapat proses tukar-menukar informasi yang bersifat negatif, karena informasi tersebut berisikan sesuatu yang lebih bersifat terhadap bentuk penyimpangan sosial. Dari proses interaksi tersebutlah awal mula masyarakat mengenal akan keberadaan permainan judi online.
9	Ahmad Farhan Fanani, Raffly Putra Tritasyah. Maraknya Judi Online Dikalangan Anak Muda dalam Perspektif Hukum	Jurnal Fundamental Justice. Volume 4 Nomor 2, September 2023. https://journal.universitaskumigora.ac.id/index.php/fundamental/art	Permainan,judi online ini pun sudah diatur ketentuannya tertera pada Pasal 27 ayat (3) UU ITE, NO.11/2008 yang berbunyi: “Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan,mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (3) dipidana

		icle/view/3293	<p>dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah)". Di sisi lain, taktik pemasaran yang digunakan oleh pengelola perjudian memperlakukan pemain yang sukses dan memberi kesan terhadap calon pemain bahwa menang dalam perjudian adalah hal biasa, mudah, dan dapat terjadi pada siapa saja (walaupun kemungkinan menang sangat rendah).</p>
10	<p>Rila Kusumaningsih, dan Suhardi. Penanggulangan Pemberantasan Judi Online di Masyarakat</p>	<p>Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat. Vol 4 No 1 April 2023. https://jurnal.universitaskumigora.ac.id/index.php/A/DMA/article/view/2767</p>	<p>Praktik perjudian baik online maupun tidak itu tidak dapat mempunyai izin, karena dapat menyebabkan banyaknya faktor-faktor yang menyimpang, dan akan menimbulkan kerugian bagi para pemain yang melakukannya. Adapun upaya penanggulangan oleh pemerintah dalam memberantas aplikasi judi online di masyarakat yaitu bekerjasama dengan kepolisian, membuat Undang-</p>

			undang, penertiban Perjudian, bekerjasama Dengan Kementerian Komunikasi dan Informatika dan ancaman Berat Bagi Pelaku Judi Online. (Dalam UU No. 19)
11	Apri Sriyuni, Erwinda Azizah Sidik, dan Yusuf Wiguna. Perilaku Perjudian Online : Tantangan dan Peluang dalam Meningkatkan Kesadaran dan Perlindungan Konsumen	Jurnal Pendidikan, Seni, Sains dan Sosial Humaniora. Vol 1 No 1 2022. https://jurnal.forikami.com/index.php/nusantara/article/view/190	Faktor Pendorong Perilaku Bermain Judi Online : 1. Faktor Lingkungan 2. Keinginan 3. Keuntungan Dampak Negatif Perjudian Online : 1. Ekonomi 1. 2. Kepribadian
12	Isyatur Rodhiyah, Ifahda Pratama Hapsari, dan Hardian Iskandar. Pertanggung Jawaban Pelaku Tindak Pidana Perjudian	Jurnal Hukum dan Pranata Sosial Islam. Vol 4 No 2 Desember 2022. https://ejournal.insuriponogo.ac.id/index.php/alma	Pertanggungjawaban pidana perbuatan judi yang dilakukan secara online di Indonesia diatur didalam Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) dengan maksud tujuan sebagai usaha untuk mengurangi perbuatan judi yang terjadi di masyarakat dengan cara menjerat para pelaku maupun

	Online Indonesia	nhaj/article/view/1986	orang yang mendistribusikan muatan perjudian dengan hukuman pidana.
13	Asriadi. Analisis Kecanduan Judi Online (Studi Kasus Pada Siswa SMAK AN NAS MANDAI Maros Kabupaten Maros)	Jurnal asriadi. http://eprints.unm.ac.id/20023/	Siswa AS siswa laki-laki di kelas XI. AR adalah seorang remaja pria berusia 17 tahun yang memiliki kebiasaan bermain judi online. Secara fisik AR memiliki tubuh yang kurus dan memiliki tinggi badan 160 cm, berkulit kekuningan, berambut lurus dengan gaya cepak seperti gaya rambut anak sekolah pada umumnya. AS merupakan pribadi yang agak pendiam dan penurut. Secara ekonomi keadaan keluarga AS tergolong berkecukupan. Ayah AS bekerja sebagai pegawai di salah satu instansi di Kabupaten Maros dan ibu AS bekerja sebagai Wiraswasta.
14	Wahfidz Addiyansyah, Rofi'ah. Kecanduan Judi Online di Kalangan Remaja Desa	Jurnal Gagasan Komunikasi, Politik, dan Budaya. Vol. 1 No. 1,	Remaja tertarik bermain judi online karena faktor-faktor seperti kemiskinan, kurangnya lapangan pekerjaan, pengaruh lingkungan, dan motivasi belajar.

	Cilebut Barat Kecamatan Sukaraja Kabupaten Bogor	September 2023. https://jurnal.awatarapublisher.com/index.php/manifesto/article/view/27	
15	Juli Andriyani, Korelasi Peran Keluarga Terhadap Penyesuaian Diri Remaja	Jurnal Al- Bayan, Vol. 22 NO.34 JULI- DESEMBER 2016 https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/bayan/article/download/878/692	Anak pertama sekali berkenalan dengan ibu dan ayah saudara-saudara serta anggota keluarga lainnya melalui komunikasi itulah terjadi proses penerimaan pengetahuan nilai-nilai apa saja yang hidup dan berkembang di lingkungan keluarga. Semua fase awal itu akan menjadi referensi kepribadian anak pada masa-masa selanjutnya, oleh sebab itu keluarga dituntut untuk merealisasikan nilai-nilai positif, nilai-nilai keagamaan sehingga terbina kepribadian anak yang baik dan mampu menyesuaikan diri di dalam masyarakat.
16	Andi Syahraeni, Peran Keluarga	Jurnal Bimbingan	Upaya yang dilakukan oleh orangtua yaitu memberikan

	dalam Penanggulangan Kenakalan Remaja.	Penyuluhan Islam Volume 8, Nomor 1 Mei 2021 : 47-71 https://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/Al-Irsyad_Al-Nafs/article/view/22103/11729	perhatian yang lebih baik di lingkungan dalam rumah maupun di luar rumah agar anak merasa dipedulikan. mengajak anak melakukan kegiatan kemasyarakatan seperti mengajaknya masuk organisasi karang taruna, remaja masjid, gotong royong, perkumpulan penggemar olahraga. Dapat dipahami bahwa membiarkan anak remaja untuk ikut dalam kegiatan kemasyarakatan menjadi jalan yang efektif untuk anak remaja memanfaatkan waktu luangnya untuk bertukar pikiran, gagasan dan ide terhadap sebayanya. Karena hal-hal seperti ini lebih positif dengan mengeluarkan kreatifitasnya.
17	Ardhian Indra Darmawan, Niken Setyaningrum. Perilaku Sosial Remaja dalam Perspektif	Jurnal Ilmu Keperawatan Jiwa, Volume 4 No 1, Hal 157-164, Februari 2021	Setelah dilakukan analisa data terkait data yang didapatkan, ditemukan empat hal yang meneterbelakangi perilaku sosial yang dilakukan oleh remaja ketika melakukn interaksi sosial dikalangan masyarakat, yaitu : kontrol

	Tokoh Masyarakat		pendidikan sosial orang tua, pengabaian nilai sosial budaya masyarakat, aktivitas pergaulan remaja, dan aktivitas spiritual remaja.
--	------------------	--	---