

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Saat ini teknologi komunikasi dan informasi sedang berkembang dengan cepat diseluruh penjuru dunia, teknologi yang membuat ketagihan ini tidak lepas dari kehidupan manusia. Semua aspek kehidupan dipengaruhi oleh perkembangan teknologi tersebut, memang tidak bisa dipungkiri saat teknologi berkembang, itu akan membuat segalanya lebih mudah di kehidupan manusia. Keakraban dengan orang ke orang lain mungkin menjadi semakin terpinggirkan dengan berkembang teknologi, jika hanya komunikasi di zaman kuno menggunakan surat dan panggilan telepon, sekarang setiap orang hampir memiliki akun media sosial seperti WhatsApp, Instagram, Facebook, Twitter dan aplikasi lainnya yang sangat dibutuhkan di zaman sekarang.<sup>1</sup> Yang memungkinkan dua orang untuk bertatap muka dan bertukar informasi di depan ponsel sehingga memudahkan jarak yang jauh menjadi begitu mudah.

Dengan perkembangan teknologi khususnya di bidang komunikasi ini adalah salah satu bidang yang tumbuh paling cepat dalam kehidupan manusia. Kemudian, perkembangan teknologi komunikasi telah mengajukan berbagai macam fungsi yang masing-masing, seperti handphone, tablet, laptop, komputer,

---

<sup>1</sup>Mulawarman and Aldila Dyas Nurfitri, 'Perilaku Pengguna Media Sosial Beserta Implikasinya Ditinjau Dari Perspektif Sosial Terapan.', *Buletin Psikologi*, 25.1 (2017), 36.

hampir semua fungsi tersebut memiliki fungsi untuk mengakses internet kapanpun dan dimanapun, dan banyak orang yang memanfaatkan keuntungan dari kemajuan teknologi yang tentunya akan memberikan berbagai pengaruh bagi kehidupan manusia. Dampak dan hasilnya mungkin positif, seperti akses informasi yang mudah, mudah untuk berkomunikasi dan aspek lainnya. Tetapi efek negatif selalu menyertai, seperti membuat orang malas, terlalu mengandalkan perkembangan teknologi yang ada. Yang paling berpengaruh adalah melemahnya nilai-nilai sosial yang terdapat dalam masyarakat.<sup>1</sup>

Teknologi adalah keseluruhan sarana untuk menyediakan barang-barang yang diperlukan manusia agar lebih efektif dan efisien. Kemajuannya yang sangat cepat di tahun 2000 an, ada berapa karya telah ditemukan di bidang teknis, salah satunya adalah internet. Keberadaan internet telah memberikan dampak yang sangat besar bagi umat manusia. Pada awalnya teknologi internet bersifat netral, yang berarti tidak memiliki nilai dan tidak mampu menyeimbangkan kelebihan dan kekurangannya. Namun, internet memiliki efek positif dan negatif pada perkembangannya. Sisi baiknya, memberikan peluang bagi semua pihak untuk bisa berkomunikasi dengan cepat, berjualan dengan mudah atau bisa disebut dengan online shop, dan lain sebagainya. Tetapi ditengah dampak positif yang kita rasakan, muncul sisi buruk dari penggunaan internet seperti pornografi, bullying,

---

<sup>1</sup>Achmad Zurohman, Tri Marhaeni Pudji Astuti, and Tjaturahono Budi Sanjoto, 'Dampak Fenomena Judi Online Terhadap Melemahnya Nilai-Nilai Sosial Pada Remaja (Studi Di Campusnet Data Media Cabang Sadewa Kota Semarang)', *Jurnal Unnes*, 5.2 (2016), 157.

pembuatan konten yang tidak sesuai dengan nilai-nilai agama dan bangsa. Yang menjadi masalah sekarang adalah maraknya judi online.<sup>2</sup>

Menurut Kartini Kartono dalam bukunya yang berjudul “Patalogi Sosial”. Perjudian adalah taruhan disengaja, yaitu mempertaruhkan nilai atau sesuatu yang dianggap berharga dengan menyadari resiko dan harapan tertentu yang terkait dengan peristiwa permainan, pertandingan, kompetisi dan kejadian yang tidak memiliki hasil atau tidak pasti.<sup>3</sup> Semakin berkembangnya zaman, judi pun tidak hanya ada di kasino atau tempat-tempat yang disediakan khusus untuk berjudi, bahkan sekarang telah berkembang menjadi judi online, judi online sudah tersebar di mana-mana bahkan di seluruh penjuru dunia, sejarah judi online pun dimulai tahun 1994 sampai tahun 2001.<sup>4</sup>

Di tahun 1994 pertama kali didirikan oleh Microgaming berupa pengembangan perangkat lunak dan penyuplai perangkat lunak perjudian terbesar di seluruh dunia. Di tahun 1995 muncul perusahaan perancang pengembangan perangkat lunak yaitu Kriptologi, didirikannya perusahaan ini untuk mempermudah proses transaksi dengan aman. Di tahun 1996 Microgaming dan Boss Specialtidningar AB memulai pengembangan kasino online bahkan Intercasino mulai beroperasi dan mengakui menjadi kasino internet yang pertama kali menerima uang sungguhan untuk berjudi. Di tahun 1997 Perkembangan Boss

---

<sup>2</sup>Ramli, ‘Fenomena Judi Bola Online Di Kalangan Mahasiswa (Studi Kasus Mahasiswa Yang Berdomisili Di Jalan Emmy Saelan Kota Makassar)’ (Universitas Muhammadiyah Makassar, 2018), 1-2.

<sup>3</sup>Kartini Kartono, *Patalogi Sosial Jilid 1* (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2007), 58.

<sup>4</sup>Wahyu Tris Haryadi, ‘Penegakan Hukum Judi Online Berdasarkan Penerapan KUHP Dan Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik’, *Jurnal Hukum*, 13.2 (2019).

Casinos pindah ke Boss Media AB di Antigua Barbuda, Antigua Barbuda adalah salah satu dari sedikit negara yang menerapkan judi online.<sup>5</sup>

Di tahun 1998 Peluncuran slot jackpot program online pertama yang bernama Cash Splash yang dinaungi oleh Microgaming, Amerika Serikat memperkenalkan pertama kalinya undang-undang larangan judi online. Di tahun 1999 Lasseter's adalah kasino internet yang pertama kali mendapatkan izin di Australia online, diperkirakan ada 700 kasino internet yang mengambil taruhan online. Di tahun 2000 Undang-undang Motarium perjudian interaktif disampaikan oleh pemerintah federal Australia terkait tentang kasino online manapun yang akan di legalkan, tetapi tidak diizinkan sebelum bulan Mei tahun 2000, satu-satunya kasino online yang diizinkan beroperasi adalah Lasseter,s online berdasarkan undang-undang baru. Ada sekitar 680.000 pelanggan yang diperkirakan memakai sistem pembayaran elektronik online untuk perjudian online. Di tahun ini juga Gibraltar dan Isle of Man memulai perjudian olahraga online. Dan di tahun 2001 sekitar 8 juta orang menggunakan judi online dengan uang yang nyata, menurut Undang-undang Nevada yang baru kasino online legal untuk beroperasi di luar Nevada. Dan kemenangan judi online terbesar di seluruh penjuru dunia yaitu US\$.414. 119 di kasino online kariba.<sup>6</sup>

Banyaknya situs judi online menjadikan kenaikan pemain judi online, bisa kita lihat di salah satu situsnya [www.kakakdewa.com](http://www.kakakdewa.com) yang dikejutkan oleh polisi di tanggal 29 Februari 2012 yang menyediakan beberapa macam taruhan

---

<sup>5</sup>Haryadi.

<sup>6</sup>Wahyu Tris Haryadi, 'Penegakan Hukum Judi Online Berdasarkan Penerapan KUHP Dan Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik', *Hukum*, 13.2 (2019), 123.

khususnya togel singapura, klub judi, mickey mouse, roulette, baccarat, sicbo, dan sepak bola, situs ini mempunyai 22 ribu pengguna yang tersebar di seluruh Indonesia dan Penjuru Dunia, jumlah pengguna tersebut masih dihitung dalam satu situs, belum terhitung semua situs judi online. Terutama jika mencari situs judi online di google maka akan ada banyak situs judi online yang keluar.<sup>7</sup>

Di Indonesia sendiri juga banyak pengguna judi bermunculan bagaikan rumput tumbuh di musim hujan, yang tidak legal maupun dilegalkan dan pada tahun 77-an. Di kota besar seperti Jakarta, Surabaya, Bandung, Semarang, Makassar/Ujung Pandang, Medan dan lain-lain dalam bentuk kasino-kasino, lotto fair, stand-stand bertaruh dengan Kompetisi, stand kim, mesin jackpot, dan lain sebagainya. Sekarang di Indonesia terdapat berbagai macam judi online. Di antara yang terkenal di Indonesia adalah Judi Poker, Domino QQ, Judi Bola Sportsbook Online, Live Casino, Judi Slot Online, Togel, Tembak Ikan, dan lain-lain.<sup>8</sup>

Sebagian orang yang ingin meningkatkan masalah ekonominya mungkin akan membuat seseorang melakukan hal-hal yang melanggar norma kehidupan, wajar saja jika melakukan dengan hal baik, tidak wajar sebaliknya, terkadang membuat seseorang melakukan hal yang tidak baik, seperti perjudian yang melanggar Undang-undang dan norma agama.<sup>9</sup> Hukum di Indonesia pun tidak

---

<sup>7</sup>Maria Margareta Sitompul and others, 'Kebijakan Kriminal Dalam Penanggulangan Tindak Pidana Judi Online Yang Dilakukan Markas Besar Kepolisian Republik Indonesia (Mabes Polri)', *Usu Law Journal*, 2.2 (2014), 187–200.

<sup>8</sup>Hendra Prabowo, 'Jenis-Jenis Permainan Judi Online Paling Populer Di Indonesia', 2021.

<sup>9</sup>Aswar Ardi, 'Analisis Tindak Pidana Hukum Islam Terhadap Judi Online (Studi Kasus Desa Launtung Kec. Belawa Kab. Wajo)' (UIN ALLAUDIN MAKASSAR, 2018), 1.

mbolehkan perjudian online seperti yang dijelaskan pada pasal 303 KUHP dan diatur di UU ITE pasal 5 ayat 1 dan 2.<sup>10</sup>

Di dalam agama Islam juga judi merupakan perbuatan yang harus dijauhi umat muslim yang tertera dalam Al-Quran, karena Al-Quran merupakan sumber utama hukum Islam yang diterima Nabi Muhammad SAW untuk seluruh umat manusia untuk mencapai akal dan perasaan manusia, membimbing manusia agar lebih mengenal Tuhan-Nya, menganjurkan ibadah agar menjadi lebih suci, memberikan hidayah agar membawa mereka kepada kebaikan dan kemaslahatan kehidupan dan sosial manusia.<sup>11</sup> Hukum judi yang tercantum di dalam surah *Al-Maidah* ayat 90 yang berbunyi :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْلُمُ رَجَسٌ ۖ مِّنْ عَمَلِ الشَّيْطٰنِ فَاجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ

Artinya:

*“Hai orang-orang yang beriman, sesungguhnya (meminum) khamar, berjudi, (berkorban untuk) berhala, mengundi nasib dengan panah, adalah termasuk perbuatan syaitan. Maka jauhilah perbuatan-perbuatan itu agar kamu mendapat keberuntungan.” (QS. Al-Maidah/5: 90).*<sup>12</sup>

Terdapat faktor yang mempengaruhi perilaku judi online diantaranya *Pertama*, faktor ekonomi, ekonomi dibawah rata-rata akan dianggap suatu jalan untuk meningkatkan tarif finansialnya. *Kedua*, faktor sosial, kondisi yang membuat ikut serta dalam judi online, misalnya seperti teman atau lingkungan yang membuat termotivasi menjadi penjudi online. *Ketiga*, faktor belajar,

<sup>10</sup>Haryadi, 125.

<sup>11</sup>Muhammad Utsman Najati, *Psikologi Dalam Al-Quran (Terapi Qurani Dalam Penyembuhan Gangguan Kejiwaan)* (Bandung: CV PUSTAKA SETIA, 2005), 11.

<sup>12</sup> <https://lajnah.kemenag.go.id/>

tentunya pengaruh belajar mempunyai efek dalam berjudi, pelajaran yang menyenangkan dan mendapatkan sesuatu akan terus tersimpan dalam benaknya dan akan terus diulangnya. *Keempat*, faktor persepsi tentang probabilitas kemenangan, pemikiran akan kemenangan yang akan diraih, padahal peluang kemenangan tersebut sangat lah kecil. *Kelima*, persepsi terhadap keterampilan, persepsi ini merasa dirinya menang atas keterampilannya, mereka tidak bisa membedakan mana yang keterampilan dan mana yang keberuntungan.<sup>13</sup>

Fenomena judi online di tengah masyarakat memiliki dampak negatif terhadap dirinya dan disadari oleh si pelaku judi online. Diantara dampak tersebut adalah ketagihan dan ingin terus-menerus bermain judi online. Selain itu terlalu sering melakukan judi online akan mengganggu waktu sehingga aktivitas lain dapat terganggu seperti bekerja dan kegiatan keseharian. Yang lebih parah akan berdampak pada ekonomi jika mengalami kekalahan dalam judi online.<sup>14</sup> Penurunan kualitas hidup tersebut tentunya berkaitan dengan kepribadian seseorang. Menurut Pervin dan Jhon, kepribadian mewakili karakteristik individu yang terdiri atas pola-pola pikiran, perasaan dan perilaku konsisten.<sup>15</sup>

Perilaku adiktif merupakan perilaku yang selalu terus menerus atau disebut dengan kecanduan, jika seseorang mengalami perilaku adiktif dia akan melakukan sesuatu yang berlebihan pada sesuatu yang membuat dia selalu ingin mengulanginya salah satu nya yaitu perjudian. Perjudian bisa merugikan diri

---

<sup>13</sup>Endang Tirtana, 'Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku berjudi gaplek di kelurahan demang leu' (universitas sriwijaya, 2008), 21-22.

<sup>14</sup>Asriadi, 'Analisis Kecanduan Judi Online (Studi Kasus Pada Siswa SMK An Nas Mandai Maros Kabupaten Maros)' (Universitas Negri Makassar, 2021), 5.

<sup>15</sup>Adang Hambali and Ujang Jaenudin, *Psikologi Kepribadian Lanjutan: Studi Atas Teori Dan Tokoh Psikologi Kepribadian* (Bandung: Pustaka Setia, 2013).

sendiri dan bisa menghancurkan perekonomian masyarakat itu sendiri. Selain kehilangan uang, kesehatan dan mental, judi juga bisa membuat menjadi pemalas, pada akhirnya akan melakukan pencurian, perampokan dan bahkan pembunuhan. Oleh karena itu, judi bisa menjadi alasan seseorang untuk melakukan suatu kejahatan, menyebabkan kemiskinan, membuat orang malas bekerja dan bahkan bikin penjudi sakit jiwa, stress, dan gila karena kemauannya menghasilkan banyak uang. Banyak masyarakat yang mengalami kemiskinan setelah menghabiskan seluruh kekayaan mereka dalam aktivitas perjudian.

Salah satu pelaku judi online yang berasal dari Kabupaten Barito Selatan berinisial MRP menyatakan bahwa dia memulai judi online sekitar tahun 2019 yang diawali dengan rasa penasaran sehingga subjek memutuskan untuk mencoba judi online, seiring berjalannya waktu subjek akhirnya merasakan kecanduan untuk mengulangi perilakunya tersebut, menurut pengakuan subjek, subjek biasanya menghabiskan uang dalam judi online bekisar dua puluh ribu hingga tiga puluh ribu dalam satu kali permainan judi online. Subjek merasakan kebahagiaan dan senang ketika menang dalam judi online, akan tetapi sebaliknya subjek biasanya merasa mudah marah dan kesal saat kalah bermain judi online.<sup>16</sup>

Pada saat ini, judi online menjadi menjadi salah satu isu yang relevan dan penting. Dengan memilih judul ini, peneliti dapat menggambarkan dan memahami perilaku adiktif yang mungkin terjadi pada pelaku judi online di Kabupaten Barito Selatan, Kalimantan Tengah. Memilih Kabupaten Barito Selatan Kalimantan Tengah memberikan keunikan tersendiri. Dengan fokus pada wilayah spesifik,

---

<sup>16</sup>MRP, Sawasta, Media WhatsApp, 28 Agustus 2021.

dapat menggambarkan situasi dan faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku adiktif pada pelaku judi online di kabupaten tersebut. Subjek pun memiliki karakteristik yang berbeda pada perilaku dan pengalaman.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis tertarik untuk mengkaji penelitian tentang “Gambaran perilaku adiktif pada pelaku judi online di Kabupaten Barito Selatan Kalimantan Tengah”

## **B. Rumusan Masalah**

Sama seperti yang telah dijelaskan dalam latar belakang masalah yang disajikan, perumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana gambaran perilaku adiktif pada pelaku judi online di Kabupaten Barito Selatan Kalimantan Tengah?
2. Apa saja Faktor-faktor yang mempengaruhi pelaku melakukan judi online?
3. Bagaimana dampak kecanduan judi online di Kabupaten Barito Selatan Kalimantan Tengah?

## **C. Tujuan Penelitian**

Yang menjadi fokus tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengetahui gambaran perilaku adiktif pada pelaku judi online di Kabupaten Barito Selatan, Kalimantan Tengah
2. Mengetahui Faktor-faktor yang mempengaruhi pelaku melakukan judi online.

3. Mengetahui dampak kecanduan judi online di Kabupaten Barito Selatan, Kalimantan Tengah.

#### **D. Signifikansi Penelitian**

Segala apa yang didapatkan dari penelitian ini diharapkan memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian diharapkan bermanfaat dan memberikan sumbangsih bagi perkembangan keilmuan psikologi, khususnya psikologi islam dan psikologi sosial.

2. Manfaat Praktis

Bagi peneliti sendiri, hasil penelitian yang diperoleh dapat mengetahui gambaran perilaku adiktif pada pelaku judi online di Kabupaten Barito Selatan Kalimantan Tengah. Selain itu sebagai bahan untuk menghindari perilaku patologi sosial yang terjadi di masyarakat khususnya judi online. Bagi pemerintah sendiri penelitian ini juga bermanfaat untuk melakukan program pencegahan dan penindakan terhadap perilaku judi online.

3. Bagi Penelitian Selanjutnya

Hasil penelitian ini juga bermanfaat untuk bahan acuan atau referensi untuk mengkaji lebih dalam tentang variabel penelitian.

## E. Definisi Istilah

Dalam memahami penelitian ini, agar dapat meminimalkan kesalahpahaman dan memfokuskan masalah penelitian, diperlukan definisi-definisi yang relevan terkait dengan judul penelitian ini. Definisi-definisi ini akan membantu dalam menggambarkan batasan masalah yang dibahas, yaitu :

### 1. Perilaku Adiktif

Menurut Ahyani Radhiani dan Yuli Widiningsih perilaku adiktif adalah apa yang dilakukan seseorang untuk kesenangan dan memberikan bantuan dari ketidaknyaman, kepada hal lain dengan biaya yang besar daripada manfaat yang didapatkan. Selain itu juga bisa mengakibatkan hal buruk kepada fisik, sosial, dan psikologis. Serta seseorang yang telah terpengaruh perilaku adiktif akan susah untuk mengurangi, merubah, atau menghentikan perilaku tersebut.<sup>17</sup>

Menurut Young seseorang mengalami perilaku adiktif akan mengalami beberapa indikator yaitu merasa terikat dengan judi online, melakukan judi untuk memperoleh kepuasan, tidak berhasil ketika ingin berhenti, merasa gelisah, terancam kehilangan teman dan pekerjaan, sering berbohong pada orang lain, dan menjadikan judi untuk menghilangkan masalah perasaan yang kacau.<sup>18</sup>

Menurut Hendry Alfiansyah ada 5 faktor yang mempengaruhi seseorang melakukan judi online yaitu faktor sosial dan ekonomi, faktor situasional, faktor belajar, faktor persepsi tentang probabilitas kemenangan, dan faktor

---

<sup>17</sup>Ahyani Radhiani Fitri and Yuli Widiningsih, *Perilaku Adiktif* (Pekanbaru: Al-Mujtahadah Press, 2016), 9.

<sup>18</sup>Fitri and Widiningsih,31.

persepsi tentang keterampilan. Adapun dampak yang terjadi jika seseorang kecanduan judi online menurut Notonegoro adalah penurunan pada 3 nilai yaitu nilai material, nilai vital, dan nilai kerohanian.<sup>19</sup>

Perilaku adiktif merujuk pada kecenderungan atau kebiasaan yang mengarah pada ketergantungan atau kecanduan terhadap suatu aktivitas tertentu. Perilaku adiktif ditandai dengan hilangnya control terhadap perilaku tersebut, menjadi kebutuhan untuk terus melakukannya meskipun ada konsekuensi negatif.

## 2. Judi Online

Perjudian secara historis adalah kegiatan yang dilakukan diantara individu yang bertujuan untuk rekreasi atau memenangkan keuangan.<sup>20</sup> Judi dalam pandangan agama juga merupakan sebuah kegiatan yang dilarang dan sifatnya akan merugikan manusia.

Seiring dengan kemajuan teknologi informasi, judi juga merambah secara online. Dibuktikan dengan berkembangnya situs-situs judi online yang dapat ditemukan di berbagai media sosial. Ini memudahkan orang-orang untuk memainkan judi karena hanya dirumah orang dengan gampangnya bermain judi. Dan yang dimaksud dengan penelitian ini adalah permainan judi secara online.

---

<sup>19</sup>Zurohman, Astuti, and Sanjoto, 159.

<sup>20</sup>Robert J. Williams and others, 'The Definition, Demensionalization, and Assessment of Gambling Participation' (Kanada, 2017), 7.

## F. Penelitian Terdahulu

1. Penelitian dengan judul “Analisis Kecanduan Judi Online (Studi Kasus pada Siswa SMAK An Nas Mandai Maros Kabupaten Maros)” adalah penelitian yang ditulis oleh Asriadi pada skripsi di Jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar tahun 2020.<sup>21</sup> Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Subjek penelitian ini adalah seorang siswa di SMK An Nas Maros. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa tingginya intensitas bermain judi seorang siswa hingga menghabiskan waktu 5 sampai 6 jam dalam sehari, subjek memiliki keinginan kuat untuk bermain judi online sehingga memiliki kebutuhan untuk terus bermain judi online. Sedangkan faktor yang mempengaruhi subjek bermain judi online adalah terdiri dari faktor internal yaitu kuatnya keinginan dan rasa penasaran untuk bermain judi dan faktor eksternal yaitu lingkungan sebaya dan kurangnya pengawasan keluarga dalam bermain HP. Persamaan penelitian dengan penelitian terdahulu adalah sama untuk mengetahui gambaran kecanduan dan variabel yang diteliti sama-sama kecanduan judi online dan menggunakan metode kualitatif, sedangkan perbedaan penelitian ini adalah menggunakan metode *case study* dan menggunakan *single* subjek yang hanya menggunakan subjek seorang siswa.

---

<sup>21</sup>Asriadi, ‘Analisis Kecanduan Judi Online (Studi Kasus Pada Siswa SMAK An Nas Mandai Maros Kabupaten Maros)’ (Universitas Negeri Makassar, 2020).

2. Penelitian dengan judul “Judi Online Dikalangan Remaja (Kasus Kelurahan Bone-Bone, Luwu)” yang ditulis oleh M. Ramli AT dkk, pada *Hasanuddin Journal Of Sociology (HJS) Volume 1 Nomor 2 tahun 2019*.<sup>22</sup> Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan kualitatif studi kasus dengan subjek seorang pemain judi online di kelurahan Bone-Bone, Kabupaten Luwu Utara. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa judi online pada remaja awalnya muncul dari rasa nyaman dari pelaku untuk mengakses judi online. Faktor utama dari adanya judi online adalah lingkungan dimana kurangnya pengawasan atau kontrol sosial dari keluarga maupun orang tua. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan dengan penulis adalah menggunakan analisis kualitatif deskriptif dan menggunakan variabel pelaku judi online. Sedangkan perbedaan penelitian ini adalah untuk mengetahui karakteristik remaja pelaku judi online yang dilakukan oleh penulis menggunakan beberapa subjek.
3. Penelitian dengan judul “Gambaran Kecanduan *Game* Online pada Siswa” yang ditulis oleh Lisnawati pada Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau pada tahun 2021.<sup>23</sup> Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 150 orang siswa dengan sampel 110 siswa. Hasil penelitian ini yaitu kecanduan bermain *game* online pada siswa berada dalam kategori sedang yaitu sebesar 36,3 %. Berdasarkan jenis kelamin terdapat perbedaan yang

---

<sup>22</sup>Ramli A.T, ‘Judi Online Dikalangan Remaja (Kasus Kelurahan Bone–Bone, Luwu)’, *Hasanuddin Journal Of Sociology*, 1.2 (2019).

<sup>23</sup>Lisnawati, ‘Gambaran Kecanduan Game Online Pada Siswa’ (Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau, 2021).

signifikan tingkatan kecanduan game online. Sedangkan berdasarkan kelas juga terdapat perbedaan tingkatan dimana kelas VIII memiliki kecanduan *game* online yang tinggi dibandingkan dengan kelas lainnya. Persamaan penelitian ini sama dengan apa yang akan diteliti yaitu mengenai kecanduan, sedangkan perbedaan penelitian ini adalah jenis penelitian kuantitatif yang menggunakan 14 aitem yang disusun oleh peneliti dan menggunakan subjek berjumlah 110 orang yang kecanduan *game* online.

4. Penelitian dengan judul “Fenomena judi bola online dikalangan mahasiswa (Studi kasus mahasiswa yang berdomisili di jalan Emmy Saelan Kota Makassar)” yang ditulis oleh Ramli Program Studi Pendidikan Sosiologi Universitas Muhammadiyah Makassar tahun 2018.<sup>24</sup> Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui fenomena kalangan judi online dan bagaimana respon masyarakat atas tanggapan dan fenomena judi online di jalan Emmy Saelan Kota Makassar, Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif melalui informan mahasiswa yang terlibat dalam perjudian online yang berjumlah 20 orang dan juga 4 orang dari tokoh masyarakat. Hasil Penelitian ini memaparkan ternyata judi online harus mendaftar akun terlebih dahulu sebelum bermain, mereka mengerti dan memahami judi bola online dari teman-temannya, mereka suka bermain judi bola online karena jauh dari proses hukum, bisa main dimana-mana dan hanya bermodal 10 ribu saja bisa menghasilkan 1 juta, sehingga banyak diantara mereka kecanduan, masyarakat merasa kecewa

---

<sup>24</sup>Ramli.

dan kasihan terhadap mahasiswa yang bermain judi bola online. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang sedang ditulis terdapat pada variabel yang saya bahas yaitu tentang judi online. Perbedaan penelitian ini berfokus untuk mengetahui fenomena kalangan judi online dan respon masyarakat tentang judi online.

### **G. Sistematika Penulisan**

Dalam penelitian ini terdiri dari 5 bab, yaitu :

1. BAB I, berisi pendahuluan yang didalamnya terdapat latar belakang masalah penelitian yaitu terkait gambaran perilaku adiktif pada pelaku judi online. Lalu membuat rumusan masalah dan tujuan penelitian sesuai dengan rumusan masalah yang ada. Hingga dapat signifikansi penelitian, definisi operasional, tinjauan penelitian terdahulu, metode penelitian dan sistematika penelitian.
2. BAB II, berisi tentang landasan teori penelitian yang akan diteliti, yaitu gambaran perilaku adiktif pada pelaku judi online.
3. BAB III, berisi metode dan teknik analisis data terkait subjek penelitian, jenis penelitian yang mencakup data dan sumber data, lokasi penelitian, serta teknik pengumpulan data.
4. BAB IV, berisi hasil penelitian atau pembahasan data mengenai gambaran perilaku adiktif pada pelaku judi online.
5. BAB V, berisi penutup yang di dalamnya terdapat kesimpulan dan saran-saran.

