

**SKRIPSI**

**PERAN TEMAN SEBAYA DALAM PEMBENTUKAN PERILAKU PERJUDIAN ONLINE PADA REMAJA DESA JATILABA, KECAMATAN MARGASARI, KABUPATEN TEGAL**

Diajukan Untuk Memenuhi Tugas Akhir Sebagai Syarat Mencapai Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi

Disusun Oleh

Siska Pustaka Dewi

2220600017

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI**

**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN POLITIK**

**UNIVERSITAS PANCASAKTI TEGAL**

**2024**

**SKRIPSI**

**PERAN TEMAN SEBAYA DALAM PEMBENTUKAN PERILAKU PERJUDIAN ONLINE PADA REMAJA DESA JATILABA, KECAMATAN MARGASARI, KABUPATEN TEGAL**

Diajukan Untuk Memenuhi Tugas Akhir Sebagai Syarat Mencapai Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi

Disusun Oleh

Siska Pustaka Dewi

2220600017

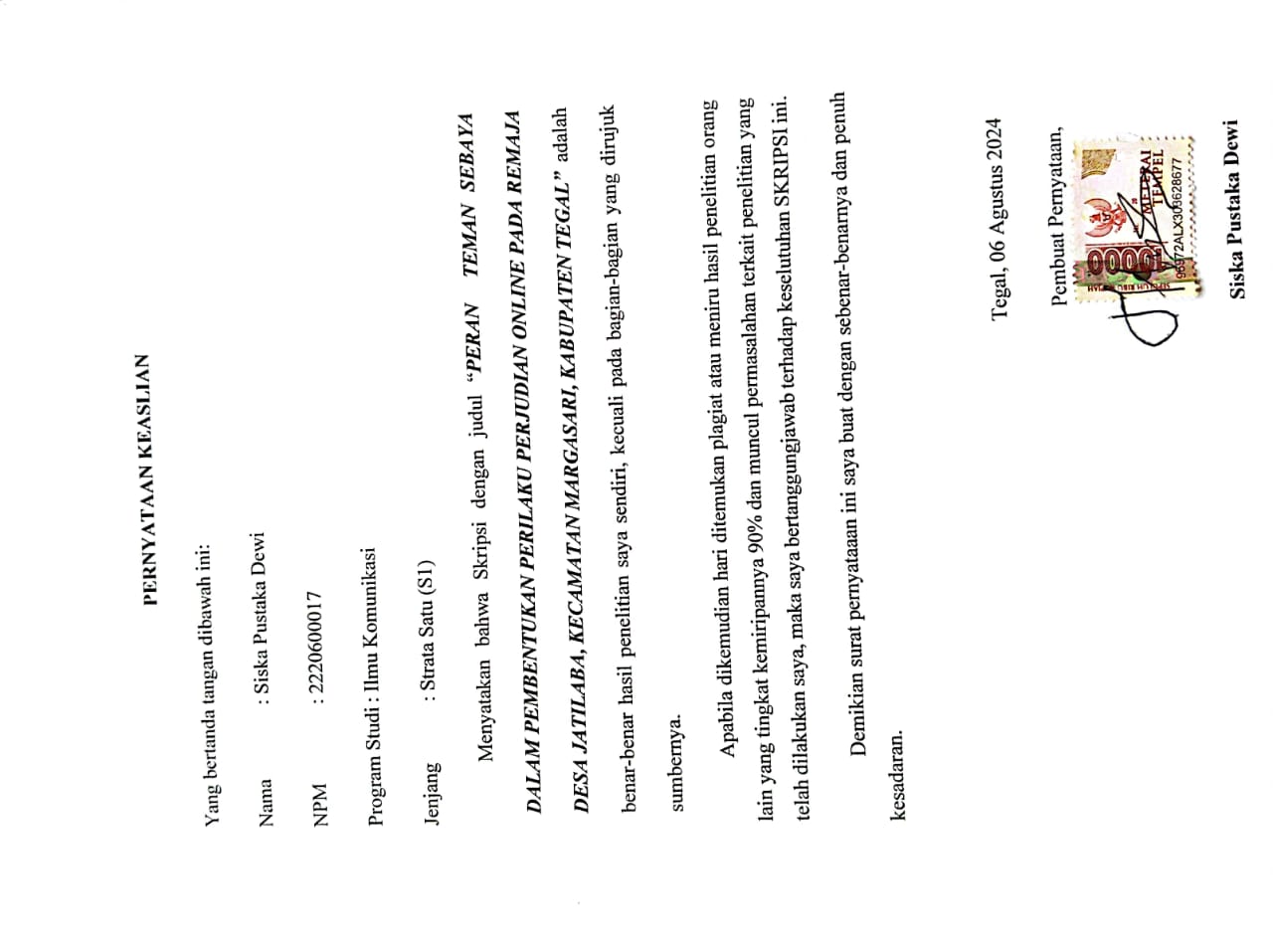
**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI**

**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN POLITIK**

**UNIVERSITAS PANCASAKTI TEGAL**

**2024**

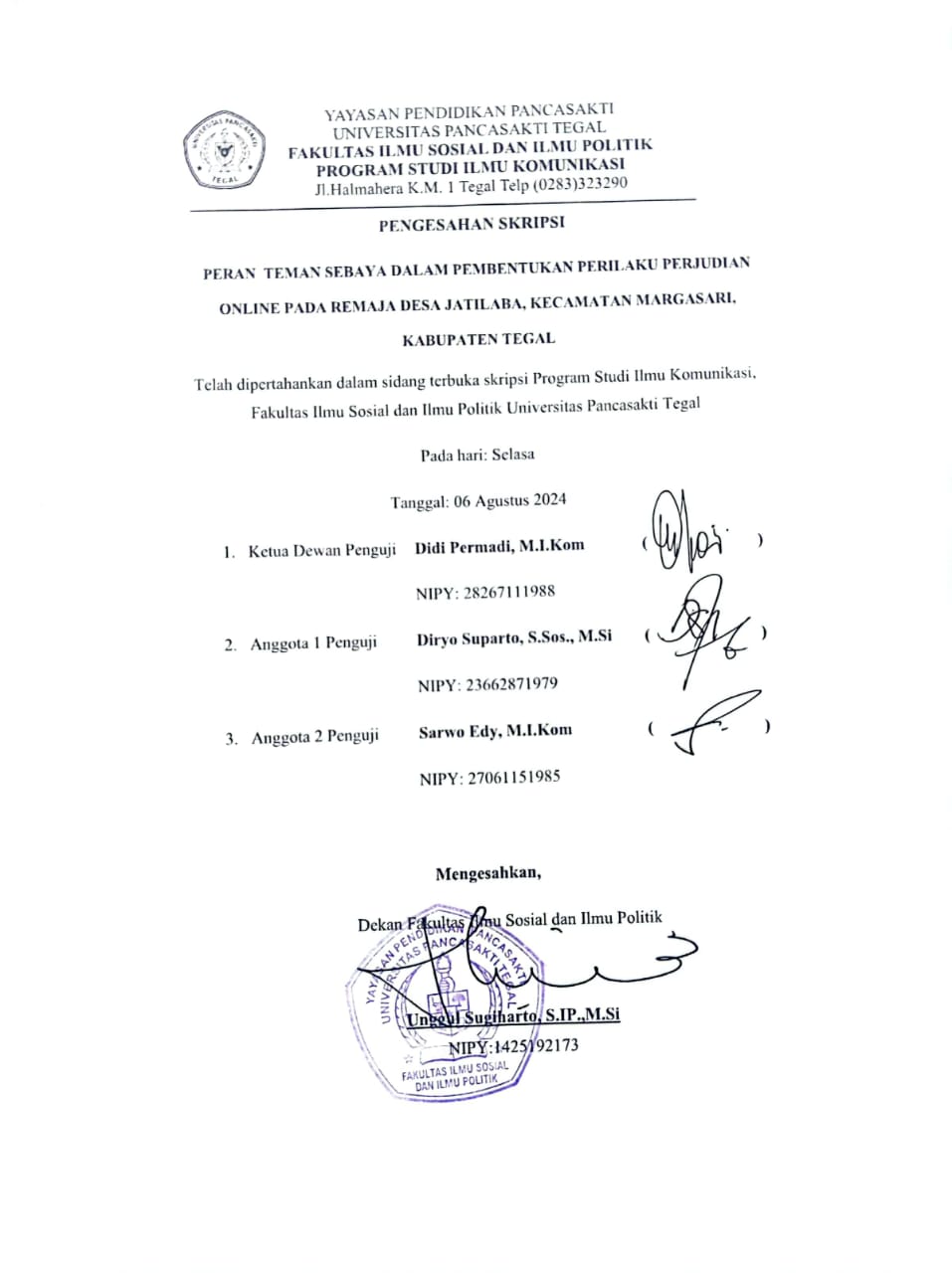
# **PERNYATAAN KEASLIAN**

****

**PERSETUJUAN PEMBIMBING**



# **PENGESAHAN SKRIPSI**



**Moto**

“Hidup adalah tentang kebahagiaan dan mimpi diri sendiri

Dalam meraihnya kata perlu jatuh bangun dalam seribu satu kali

Jatuh dan menyerah tidak akan membuat seseorang tidak bisa bangkit lagi

Maka dengan itu kita harus dapat mencintai diri sendiri agar bisa tetap bangkit

Karena sebenarnya musuh terbesar bukanlah orang lain melainkan diri kita sendiri

Maka dari itu cintailah diri sendiri untuk menaklukan musuh itu”

“Love My Self,Love Your Self”

**PERSEMBAHAN**

**S**egala puji dan syukur kepada Allah SWT serta dukungan dari orang-orang yang penulis sayang dan cintai, akhirnya penulis dapat menyelesaiakan skripsi dengan baik dan tepat waktu. Dengan penuh rasa syukur dan kerendahan hati, saya mempersembahkan karya ini sebagai bukti nyata dari perjalanan panjang yang telah dilalui. Skripsi ini merupakan hasil dari kerja keras, doa, dan dukungan dari banyak pihak yang telah membantu dan membimbing saya.Oleh karena itu dengan rasa bahagia dan bangga atas pencapaian saat ini saya ucapkan rasa syukur terimakasih kepada:

1. Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karuniannya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
2. Kedua orang tua saya, Bapak Mulyadi dan Ibu Musriah yang selalu memberikan doa, dukungan, dan cinta tanpa batas waktu. Saya ucapkan banyak-banyak terima kasih karena selama ini telah mengurus dan mendidik saya dengan baik.
3. Kepada adiku tercinta yang bernama Laddu Zaflan Arshalan yang selama ini selalu menghibur dan memberikan semangat dikala lelah. Semoga apa yang telah aku capai ini bisa menjadi motivasi dan inspirasi bagimu dalam mengejar mimpi-mimpimu. Ingatlah, tidak ada yang tidak mungkin selama kita berusaha dan berdoa.
4. Terima kasih telah menjadi adik yang luar biasa. Karya ini untukmu.
5. Kepada keluara besar saya yang juga mendukung apapun yang saya ingin capai selama ini, serta selalu memberikan doa dan semangat, baik yang dekat maupun jauh, terima kasih atas dukungan moral dan emosional yang telah kalian berikan.
6. Undtuk dri saya, Siska Pustaka Dewi terimakasi telah bertahan dan berjuang sejauh ini. Semoga kedepanya tetap kuat dan semangat untuk menjalani hidup yang lebih baik.
7. Kepada dosen pembimbing skripsi saya. Saya ucapkan banyak-banyak terimakasih g selama ini dengan sabar dalam membimbing, menasehati, serta nasehat yang sangat berharga.
8. Terima kasih untuk temanku Retno Safitri dan Dewi Syahranu Putri yang telah membantu, menemani, menghibur, dan memberi masukan yang sangat berharga untuk tetap menjalani hidup, semoga setelah lulus nanti tetap menjadi teman yang baik.
9. Untuk Jembung Family yaitu Oti, Azzah, Riska yang selalu mengingatkan skripsi saya selama ini.
10. Kepada kamu yang telah memberikan luka, terimakasi sudah pergi selama pengerjaan skripsi ini, karena dengan itu saya merasa lebih fokus dan konsisten dalam penulisan skripsi ini.
11. Untuk teman-teman Ilmu Komunikasi angkatan 2020 dan teman-teman yang berada diluar kampus teromakasi selama dikampus telah memberi warna, terimakasih telah menerima penulis sebagai teman kalian.

**KATA PENGANTAR**

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan nikmat kesehatan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini, shalawat dan salam semoga selalu tercurahkan kepada tauladan kita, Nabi Muhammad Saw, keluarga dan sahabatnya. Sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Peran Teman Sebaya Dalam Pembentukan Perilaku Perjudian Online Pada Remaja Desa Jatilaba, Kecamatan Margasari, Kabupaten Tegal”. Penulisan skripsi ini merupakan salah satu syarat yang harus ditempuh penulis untuk memperoleh gelar Sarjana (S1) Program studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik, Unufersittas Pancasakti Tegal.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak akan terselesaikan tanpa adanya dukungan, bantuan, bimbingan dan nasehat dari berbagai pihak selama penyusunan skripsi ini. Pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Unggul Sugi Harto, S.IP, M.Si., selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pancasakti Tegal.
2. Sarwo Edy, M.I.Kom selaku kaprodi Ilmu Komunikasi
3. Diryo Suparto, S.Sos, M.Si selaku Dosen Pembimbing I yang telah membimbing, memberikan masukan dan saran selama proses mengerjakan skripsi hingga selesai.
4. Sarwo Edy, M.I.Kom selaku Dosen Pembimbing II yang telah membimbing, memberikan masukan dan saran selama proses mengerjakan skripsi hingga selesai
5. Segenap Dosen Ilmu Komunikasi yang telah berjasa dalam memberikan ilmunya kepada penulis dalam penelitian ini.
6. Orang tua dan keluarga yang selalu memberikan *suport sytem* selama proses mengerjakan skripsi baik moril dan materi.
7. Teman-teman informan yang telah bekerja sama dengan penulis dalam penelitian ini.
8. Teman-temanku yang tidak dapat disebutkan satu per satu, terima kasih atas segala dukungannya
9. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih belum sempurna. Sehingga penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pembaca, khususnya bagi peneliti selanjutnya khususnya bidang Ilmu Komunikasi.

|  |
| --- |
| Tegal, 06 Agustus 2024 |
| Penulis, |
| **Siska Pustaka Dewi**  **NPM:2220600017** |

# **DAFTAR ISI**

[**DAFTAR ISI** 2](#_Toc173665362)

[**BAB I** 7](#_Toc173665363)

[**PENDAHULUAN** 7](#_Toc173665364)

[**I.1 Latar Belakang** 7](#_Toc173665365)

[**I.2 Rumusan Masalah** 17](#_Toc173665366)

[**I.3 Tujuan Penelitian** 17](#_Toc173665367)

[**I.4 Manfaat Penelitian** 18](#_Toc173665368)

[**BAB 2** 19](#_Toc173665369)

[**TINJAUAN PUSTAKA** 19](#_Toc173665370)

[**II.1 Kerangka Teori** 19](#_Toc173665371)

[**II.1.1 Penelitian Terdahulu** 19](#_Toc173665372)

[**II.2 Teori Penelitian** 26](#_Toc173665373)

[**II.2.1 Fenomenologi** 26](#_Toc173665374)

[**II.3 Definisi Konsep** 31](#_Toc173665375)

[**II.3.1 Peran** 31](#_Toc173665376)

[**II.3.2 Peran Teman Sebaya** 32](#_Toc173665377)

[**II.3.3 Pola Komunikasi** 35](#_Toc173665378)

[**II.3.4 Remaja** 35](#_Toc173665379)

[**II.3.5 Perilaku dan Tingkah Laku** 38](#_Toc173665380)

[**II.3.6 Lingkungan Masyarakat** 40](#_Toc173665381)

[**II.3.7 Perkembangan Internet** 45](#_Toc173665382)

[**II.3.8 Perjudian** 47](#_Toc173665383)

[**BAB III** 54](#_Toc173665384)

[**METODE PENELITIAN** 54](#_Toc173665385)

[**III.1 Jenis dan Tipe Penelitian** 54](#_Toc173665386)

[**III.2 Jenis dan Sumber Data** 55](#_Toc173665387)

[**III.2.1 jenis Data** 55](#_Toc173665388)

[**III.2.2 Sumber Data** 55](#_Toc173665389)

[**III.3 Informan Penelitian** 56](#_Toc173665390)

[**III.4 Teknik Pengumpulan Data** 57](#_Toc173665391)

[**III.4.1. Observasi** 57](#_Toc173665392)

[**III.4.2 Wawancara** 58](#_Toc173665393)

[**III.4.3. Dokumentasi** 58](#_Toc173665394)

[**III.5. Teknik Analisis Data** 59](#_Toc173665395)

[**III.6. Sistematis Penulisan** 60](#_Toc173665396)

[**BAB IV** 62](#_Toc173665397)

[**DESKRIPSI WILAYAH PENELITIAN** 62](#_Toc173665398)

[**IV.1 Deskripsi Wilayah** 62](#_Toc173665399)

[**IV.2 Lokasi Penelitian** 63](#_Toc173665400)

[**IV.2.1 Pendapatan Mayarakat** 66](#_Toc173665401)

[**IV.2.2**  **Pendidikan** 66](#_Toc173665402)

[**HASIL PENELITIAN** 69](#_Toc173665403)

[**V.2 Hasil Wawancara** 71](#_Toc173665404)

[**BAB VI** 86](#_Toc173665405)

[**PEMBAHASAN** 86](#_Toc173665406)

[**VI.1 Informan kunci** 86](#_Toc173665407)

[**VI.2 Inforam utama** 91](#_Toc173665408)

[**VI.3 Informan pendukung** 94](#_Toc173665409)

[**BAB VII** 101](#_Toc173665410)

[**PENUTUP** 101](#_Toc173665411)

[**VII.1. Kesimpulan** 101](#_Toc173665412)

[**VII.2. Saran** 102](#_Toc173665413)

[**DAFTAR PUSTAKA 103**](#_Toc173665414)

[**LAMPIRAN 107**](#_Toc173665415)

**DAFTAR GAMBAR DAN TABEL**

[Figure 1 Negara Pemain Judi Terbanyak 8](#_Toc173096322)

[Figure 2 Data Provinsi Kecanduan Judi Online 8](#_Toc173096323)

[Figure 3 Permainan Judi Online 11](#_Toc173096324)

[Figure 4 Permainan Judi Online 11](#_Toc173096325)

[Figure 5 Permainan Judi Online 12](#_Toc173096326)

[Figure 6 Alur Pikir 53](#_Toc173096327)

[Figure 7 Peta Kecamatan, Kabupaten Tegal 63](#_Toc173096328)

[Table 1 Penelitian Terdahulu 22](#_Toc173096979)

[Table 2 Data Penduduk Menurut Pekerjaan 66](#_Toc173096980)

[Table 3 Jumlah Penduduk Tingkat Pendidikan 67](#_Toc173096981)

[Table 4 Data Penduduk Berdasarkan Usia 67](#_Toc173096982)

[Table 5 Data Informan Kunci 69](#_Toc173096983)

[Table 6 Hasil Wawancara Informan Utama 71](#_Toc173096984)

[Table 7 Hasil Wawancara Informan Kunci 77](#_Toc173096985)

[Table 8 Hasil Wawancara Informan Pendukung 79](#_Toc173096986)

[Table 9 Hasil Penelitian 84](#_Toc173096987)

# **ABSTRAK**

Siska Pustaka Dewi 2220600017 *PERAN TEMAN SEBAYA DALAM PEMBENTUKAN PERILAKU PERJUDIAN ONLINE PADA REMAJA DESA* *JATILABA, KECAMATAN MARGASARI, KABUPATEN TEGAL.* Pembimbing Skripsi I : Diryo Suparto, M. Si, Pembiimbing Skripsi II: Sarwo Edy, M.I.Kom. Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pancasakkti Tegal.

Perkembangan digital yang semakin maju membuat seseorang menyalahgunakan teknologi seperti melakukan permainan judi online. Permainan judi online (*Cyber Crime*) merupakan permainan yang menggunakan teknologi internet dan menggunakan uang sebagai taruhan untuk mendapat keuntungan secara instan. tanpa memikirkan dampak kedepannya. Di Indonesia sendiri perjudian online menjadi salah satu masalah sosial yang mengalami peningkatan besar, Indonesia meruppakan negara tertinggi dalam penggunaan permainan judi online dengan data yang diperoleh mencapai angka 201.122 pemain judi online. Penelitan ini membahas Bagaimana dampak peran teman sebaya dalam pembentukan perilaku perjudian online pada remaja Desa Jatilaba merupakan salah satu Desa yang terletak di Kecamatan Margasari, Kabupaten Tegal. Hasil dari penelitian ini yaitu berbentuk deskripsi, dengan hasil bahwa peran teman sebaya dalam perilaku perjudian online terbukti sangat mempengaruhi para pengguna judi online, mereka terpengaruh ketika temannya bermain dan menceritakan terkait hasil yang didapat pada saat jackpot atau menang, sehingga membuat beberapa informan manjadi tertarik untuk mencobanya. Keuntungan yang besar menjadi daya tarik pengguna judi online setiap melakukan permainan. Selain itu, perjudian online juga menimbulkan dampak yang serius. Dampak yang paling berpengaruh dengan adanya perjudian online ialah dampak psikologis dan ekonomi.

Kata Kunci: Perjudian Online, Remaja, Peran Teman Sebaya

# **ABSTRACK**

*Siska Pustaka Dewi 2220600017 THE ROLE OF PEERS IN THE FORMATION OF ONLINE GAMBLING BEHAVIOR IN ADOLESCENTS IN JATILA VILLAGE, MARGASARI DISTRICT, TEGAL REGENCY. Thesis Supervisor I: Diryo Suparto, M. Si, Thesis Supervisor II: Sarwo Edy, M.I.Kom. Communication Science Study Program, Faculty of Social and Political Sciences, Pancasakkti University Tegal.*

*The increasingly advanced digital development makes someone abuse technology such as playing online gambling games. Online gambling games (Cyber Crime) are games that use internet technology and use money as a bet to get instant profits. without thinking about the impact in the future. In Indonesia itself, online gambling is one of the social problems that has experienced a big increase, Indonesia is the highest country in the use of online gambling games with data obtained reaching 201,122 online gambling players. This research discusses how the role of peers in the formation of online gambling behavior affects adolescents. Jatilaba Village is one of the villages located in Margasari District, Tegal Regency. The results of this study are in the form of descriptions, with the results that the role of peers in online gambling behavior is proven to greatly affect online gambling users, they are affected when their friends play and tell about the results obtained at the time of the jackpot or win, so that some informants are interested in trying it. The great advantage is the attraction of online gambling users every time they play a game. In addition, online gambling also has a serious impact. The most influential impact of online gambling is the psychological and economic impact.*

***Keywords: Online Gambling, Teens, Peer Roles***

# **BAB I**

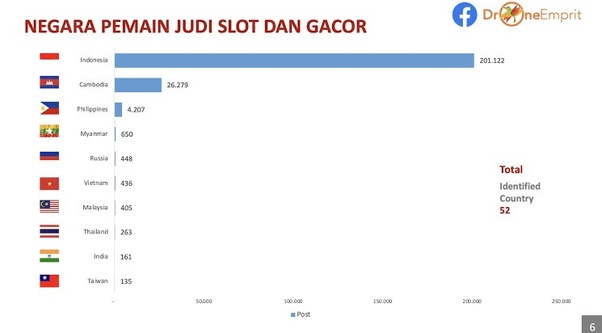
# **PENDAHULUAN**

## **I.1 Latar Belakang**

Perkembangan digital yang semakin maju membuat seseorang menyalahgunakan teknologi seperti melakukan permainan judi online. Permainan judi online (*Cyber Crime*) merupakan permainan yang menggunakan teknologi internet dan menggunakan uang sebagai taruhan untuk mendapat keuntungan secara instan. tanpa memikirkan dampak kedepannya. Menurut Kartono perjudian adalah pertaruhan dengan sengaja yaitu mempertaruhkan satu nilai atau sesuatu yang dianggap bernilai dengan menyadari adanya resiko dan harapan-harapan tertentu pada peristiwa-peristiwa permainan, pertandingan, perlombaan, dan kejadian-kejadian yang tidak atau belum pasti hasilnya.(Asriadi, 2020)

Sedangkan menurut Poerwadarminta (1995 : 419) perjudian adalah mempertaruhkan sejumlah uang atau harta dalam permainan tebakan berdasarkan kebetulan, dengan tujuan mendapatkan sejumlah uang atau harta yang lebih besar dari pada jumlah uang atau harta semula. Seiring berkembangnya teknologi internet yang saat ini semakin maju membuat perjudian online banyak diminati oleh kalangan remaja. Pasalnya teknologi digital sekarang sangat memudahkan masyarakat untuk melakukan permainan judi online hanya dengan menggunakan media online. Sehingga banyak yang berbondong-bondong untuk memanfaatkan teknologi yang ada saat ini. Di Indonesia sendiri perjudian online menjadi salah satu masalah sosial yang mengalami peningkatan besar, berikut data yang telah diambil dari salah satu sumber internet.

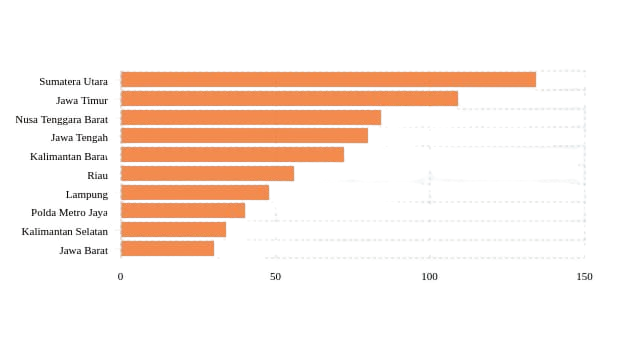
Gambar 1 Negara Pemain Judi Terbanyak



Sumber: edisiindonesia.id

Menurut data yang dilansir pada sumber edisiindonesia.id menunjukan bahwa Indonesia meruppakan negara tertinggi dalam penggunaan permainan judi online dengan data yang diperoleh mencapai angka 201.122 pemain judi online.(Admin El, 2023)

Gambar 2 Data Provinsi Kecanduan Judi Online



Sumber : (Katadata.co.id, 2023)

Dari data yang diperoleh dari katadata.co.id menunjukan bahwa di Jawa tengah merupakan provinsi tertinggi ke empat dengan total 80 kasus perjudian online. Sedangkan dari kasus yang dipublikasikan oleh jateng.solopos.com menunjukan bahwa kasus perjudian online di Jawa Tengah dinilai cukup tinggi dengan jumlah kasus terbanyak pada daerah Jawa Tengah khususnya di Pati dan Grobokan, hal ini memperkuat peneliti untuk meneliti tentang peran teman sebaya dalam perilaku perjudian online

Pada data diatas, Indonesia merupakan Negara dan masyarakat tertinggi dalam memanfaatkan media internet sebagai tempat untuk melakukan permainan judi online. Karena dengan adanya internet bermain judi sudah tidak lagi bersembunyi-sembunyi maupun berkumpul terlebih dahulu. Perjuadian merupakan permainan yang tidak di benarkan menurut agama dan negara karena perjudian adalah perbutan terlarang tercela karena dapat menimbulkan kerugian bagi pengguna dan dapat menimbulkan kerugian untuk lingkungan sekitar. Hal ini tertuang pada salah satu dalil yaitu pada QS. Al-Ma’idah ayat 90

يٰٓاَيُّهَا الَّذِيْنَ اٰمَنُوْٓا اِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْاَنْصَابُ وَالْاَزْلَامُ رِجْسٌ مِّنْ عَمَلِ الشَّيْط فَاجْتَنِبُوْهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُوْنَ

“yâ ayyuhalladzîna âmanû innamal-khamru wal-maisiru wal-anshâbu wal-azlâmu rijsum min ‘amalisy-syaithâni fajtanibûhu la‘allakum tufliḫûn”(Tafsirweb.com, 2023)

Artinya: Wahai orang-orang yang beriman, sesungguhnya minuman keras, berjudi, (berkurban untuk) berhala, dan mengundi nasib dengan anak panah adalah perbuatan keji (dan) termasuk perbuatan setan. Maka, jauhilah (perbuatan-perbuatan) itu agar kamu beruntung.

Dalam UU pasal 426 ayat 1 perjudian online dapat dipidana sesuai dengan pernyataan bahwa dindak kejahatan perjudian dapat dipidana dengan pidana penjara paling lama 9 (sembilan) tahun atau pinana denda paling banyak kategori VI, seorang yang tanpa izin:(Aksara Yustisia, 2023:137)

1. Menawarkan atau memberi kesempatan untuk main judi dan menjadikan sebagai mata pencarian atau turut serta dalam perusahaan perjudian.
2. Menawarkan atau memberi kesempatan kepada umum untuk main judi atau turut serta dalam perusahaan perjudian, terlepas dari ada tidaknya suatu syarat atau tata cara yang harus dipenuhi untuk menggunakan kesempatan tersebut: atau
3. Menjadikan turut serta pada permainan judi sebagai mata pencarian.

Permainan judi online dapat dimainkan dengan menggunakan Komputer maupun Handphone yang sudah terkoneksi dengan jaringan internet. Yang termasuk dalam perjudian adalah taruhan atas hasil pertandingan atau permainan lainnya, yang tidak diadakan oleh mereka yang juga bertanding atau bermain, serta semua taruhan lainnya.(Bangkit Sahala Tua Purba, 2023:321)

Gambar 3 Permainan Judi Online



Sumber : (Kominfo, 2022)

Dari gambar 1.3 diatas menunjukkan bahwa seseorang yang sedang mengakses situs judi online dan dialam situs tersebut terdapat beberapa game yang dapat dimainkan.

Gambar 4 Permainan Judi Online



Sumber:(Porosjakarta.com, 2023)

Pada gambar 1.4 menunjukan gambar dewa zeus atau biasa disebut dengan dewa petir yang diartikan sebagai dewa kemenangan, dengan harapan dapat memenangkan pengguna permainan judi online. Selain itu ada angka-angka perkalian yang memiliki arti menuju kemenangan setelah melakukan beberapa tahap dalam permainan.

Gambar 5 Permainan Judi Online



Sumber: (shutterstock.com/, 2017)

Sedangkan pada gambar 1.5 diatas dan bertulisan Big Win merupakan gambar setelah permainan sebelumnya telah diselesaikan dan telah dinyatakan sebagai pemenang permainan, dan tombol Spin merupakan tombol untuk melanjutan permainan jika pemain ingin melanjutkan tahap berikutnya.

Biasanya bermain judi dilakukan ketika sore hingga malam hari setelah pulang kerja. Permainan judi online dapat dilakukan sendiri maupun berkelompok. Bermain judi online biasanya disebabkan karena pergaulan yang terlalu bebas yang kemudian dipengaruhi oleh teman sebayanya, sehingga membuat remaja melakukan kenakalan-kenakalan remaja. Menurut Dr. Fuad Hasan kenakalan remaja merupakan perbuatan anti sosial yang dilakukan oleh anak remaja yang bilamana dilakukan orang dewasa dikualifikasikan sebagai tindakan kejahatan.(Drs. Sudarsono. S.H., 2004:11) Pada usia remaja seseorang harus memberi batasan pada diri sendiri untuk membatasi pertemanan yang dapat dikatakan buruk, sehingga seseorang secara tidak langsung menjauhi kelompok-kelompok yang dapat merusak masa depan. Teman sebaya merupakan sekelompok orang yang tingkat usianya hampir sama sehingga dapat mempengaruhi satu sama lain baik positif maupun negatif. Menurut Soleman (2008: 31) sebagian besar permainan online hampir selalu berdampak negatif baik secara sosial, psikis, dan fisik sehingga menyebabkan munculnya kecanduan bermain permainan online. (Drs. Sudarsono. S.H., 2004:10)

Sedangkan teman sebaya menurut Shaffer (2009:283) adalah sekelompok individu yang mempunyai persamaan dan dapat mempengaruhi individu dalam berpakaian, hobi yang digemari serta kegiatan-kegiatan sosial lainnya, bersifat menetap, muncul pemahaman saling memiliki, adanya aturan-aturan eksplisit atau implisit yang berperan sebagai penentu tingkah laku dalam kelompok serta adanya struktur atau hirarki, memiliki peran sebagai *Peer as Critics and Agent of Persuasion, reinforcement agents, social model dan social comparison* yang dapat mempengaruhi hubungan pertemanan dan kelompok teman sebaya dapat membentuk perilaku berjudi pada individu dalam hal menimbulkan ataupun mempertahankan perilaku.(Agrippina & Nugrahawati, 2023)

Dalam peran teman sebaya terdapat dampak positif karena dalam perteman maka seseorang dapat menammbah wawasan dan berbagi pengalaman maupun informasi yang sebelumnya belum pernah didapat dari lingkungan lain. Sedangkan untuk dampak negatifnya sendiri dapat berupa pengaruh buruk yang didapat dari teman sebaya ketika salah memilih pergaulan antar teman sehingga untuk mengatasi hal tersebut kita harus dapat membedakan mana pertemanan baik dan mana pertemanan yang dapat dikatakan buruk. Seseorang yang rentan terpengaruh akan adanya dampak dari pertemanan yaitu remaja.

Seperti adanya permainan judi online remaja merupakan usia yang telah ditargetkan oleh para oknum-oknum pengguna judi. Karena remaja merupakan usia yang masih dianggap labil dalam mengambil keputusan yang tepat. Permainan judi pada remaja diakibatkan oleh berbagai faktor, perjudian online ialah satu dampak negatif akibat adanya kenakalan remaja. Kenakalan remaja yang sering terjadi dalam masyrakat bukanlah suatu keadaan yang berdiri sendiri. Kenakalan remaja timbul karena adanya beberapa sebab dan tiap-tiap sebab dapat ditanggulangi dengan cara tertentu. Pada usia remaja biasanya sangat terpengaruh akan peran teman sebaya baik positif maupun negatif. Dampak negatif dari teman sebaya seperti kasus yang saat ini sedang beredar yaitu permainan judi slot. Seseorang yang awalnya hanya coba-coba dan mendapat keberuntungan untuk memenangkan membuat seseorang menjadi pengguna tetap karena ingin mendapat keuntungan yang lebih dari sebelumnya.(Drs. Sudarsono. S.H., 2004)

Menurut WHO remaja dapat dikatakan mulai dari umur 12 sampai umur 24 tahun. Sedangkan menurut Menteri Kesehatan Indonesia pada tahun 2010, batas usia remaja awal adalah antara 10 tahun sampai 19 tahun dan belum berstatus menikah. Dalam penelitian ini peneliti mengkategorikan remaja mulai dari usia 19 sampai 24 tahun. Remaja memiliki sifat emosional yang tinggi dan tidak stabil, pada usia remaja tidak sedikit remaja ingin melakukan hal-hal baru yang belum pernah diketahui sebelumnya. Di usia remaja biasanya seseorang berusaha keras mencari jati diri dengan cara bergaul di lingkungan sekitarnya. Namun di masa sekarang sering kali remaja beranggapan semakin banyak teman maka akan dianggap keren dalam bergaul. Oleh karena itu pergaulan dapat dikatakan menjadi faktor penentu yang dapat mempengaruhi perubahan sikap dan perilaku seseorang. (Ana Rustiningsih, n.d.)

Pada era digital saat ini, perkembangan teknologi telah mengubah sedikit demi sedikit pola pikir manusia mengenai cara berkomunikasi dan menjalani kehidupan sehari-hari. Perkembangan teknologi digital sekarang menjadikan masyarakat dapat mengikuti perkembangan dan perubahan dalam setiap aktivitas manusia agar dapat memenuhi kebutuhannya. Sehingga pelaku perjudian online dapat memanfaatkan teknologi internet sebagai sarana perjudian modern, karena sarana ini dapat untuk melakukan pembayaran transaksi online. Teknologi digital merupakan alat informasi atau sarana yang digunakan untuk berkomunikasi dalam jarak jauh dan dapat digunakan mulai dari anak-anak hingga orang tua. Selain teman sebaya dampak Teknologi digital juga dapat membawa berbagai dampak, baik dampak positif maupun negatif tergantung seseorang menggunakannya di lingkungan itu sendiri.

Lingkungan merupakan salah satu faktor utama dalam hal pergaulan untuk membangun karakter seseorang, lingkungan yang sehat akan sangat berpengaruh dalam pembentukan pola pikir seseorang untuk menjalani kehidupannya. Akan tetapi, perkembangan teknologi tanpa sadar dapat membawa pengaruh buruk bagi lingkungan. Maka dari itu, sebagai masyarakat sosial harus tetap memperhatikan akan perkembangan teknologi digital di lingkungan sekitar agar tidak terpengaruh pengaruh buruk. Seperti yang sering kita ketahui, bahwa manusia merupakan makhluk sosial yang saling membutuhkan dan memiliki kebiasaan bersosialisasi satu sama lain.

Dalam fenomena yang terjadi saat ini peneliti mengambil contoh permainan judi online yang banyak digunakan di masyarakat Desa Jatilaba, Kecamatan Margasari, Kabupaten Tegal. Peneliti mengambil tempat penelitian tersebut karena Desa Jatilaba merupakan salah satu Desa yang terletak di Kecamatan Margasari, Kabupaten Tegal yang mayoritas desanya masih dalam lingkungan yang dikelilingi oleh hutan. Akan tetapi meskipun wilayah Jatilaba masih cukup jauh dari perkotaan, tetapi sistem teknologi sudah cukup maju. Oleh karenanya masyarakat Desa Jatilaba dapat mengikuti perkembangan teknologi yang ada. Seperti yang kita ketahui bahwa perkembangan teknologi mengakibatkan dampak perubahan terhadap perilaku di lingkungan masyarakat. Perkembangan digital tidak hanya membuat tergesernya perilaku masyarakat Jatilaba, tetapi juga sangat berdampak pada seni dan budaya tradisional yang ada di Desa jatilaba, Kecamatan Margasari, Kabupaten Tegal yaitu Seni Sintren. Tradisi Budaya Sintren biasanya dilakukan ketika memasuki musim kemarau panjang dengan tujuan untuk memanggil hujan. Tradisi Seni Sintren biasanya dilakukan setiap malam selama 40 hari tanpa henti, dan masyarakat juga dapat menyaksikan pertunjukan sintren secara langsung. Dengan berkembangnya teknologi membuat remaja secara tidak langsung meninggalkan kesenian budaya yang ada di Desa Jatilaba.

Melihat fenomena yang terjadi seperti yang sudah diuraikan diatas, peneliti menjadi tertarik untuk meneliti “PERAN TEMAN SEBAYA DALAM PEMBENTUKAN PERILAKU PERJUDIAN ONLINE PADA REMAJA DESA JATILABA, KECAMATAN MARGASARI, KABUPATEN TEGAL”

## **I.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang ada diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah Bagaimana dampak peran teman sebaya dalam pembentukan perilaku perjudian online pada remaja Desa Jatilaba merupakan salah satu Desa yang terletak di Kecamatan Margasari, Kabupaten Tegal.

## **I.3 Tujuan Penelitian**

Menurut rumusan masalah diatas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak peran teman sebaya dalam pembentukan perilaku perjudian online pada remaja Desa Jatilaba merupakan salah satu Desa yang terletak di Kecamatan Margasari, Kabupaten Tegal.

## **I.4 Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian diatas maka, penelitian ini dapat memberikan manfaat antara lain sebagai berikut:

1. Kontribusi teoritis

Secara teoritis penelitian ini sebagai pengetahuan tentang perjudian online dan dari hasil penelitian ini diharapkan menjadi bahan referensi untuk melakukan penelitian selanjutnya.

1. Manfaat praktis

Bagi peneliti sebagai pengetahuan dan wawasan terkait fenomena perjudian online sebagai sarana untuk mengumpulkan dan mengelola data penyusunan skripsi guna memenuhi syarat mencapai gelar S1.

# **BAB 2**

# **TINJAUAN PUSTAKA**

## **II.1 Kerangka Teori**

Kerangka teori digunakan sebagai alat untuk menyusun pemahaman dari sebuah penelitian, teori dapat memberikan konsep yang lebih relevan serta membantu peneliti dalam menganalisis dan menginterpretasikan data penelitian. Kerangka membantu peneliti agar lebih fokus dalam penelitian yang akan diteliti guna mengembangkan pertanyaan, memilih metode penelitian yang tepat, serta mengembangkan objek yang lebih luas dari sebelumnya.

### **II.1.1 Penelitian Terdahulu**

Penelitian terdahulu digunakan sebagai bahan referensi dan informasi dengan bidang yang sama atau dengan topik penelitian yang dilakukan sekarang. Penelitian terdahulu merupakan penelitian yang terkait dengan studi atau penelitian sebelumnya yang relevan dengan penelitian saat ini.

1. Fathia Kamila Agrippina, Eni Nuraeni Nugrahawati (Januari, 2023), Judul: Pengaruh Teman Sebaya Terhadap Gambling Intention pada Mahasiswa Pemain Judi Slot Online di Kota Bandung. Jurusan Psikologi, Fakultas Psikologi, Universitas Islam Bandung. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui terkait pengaruh peran teman sebaya terhadap gambling intention pada mahasiswa pemain judi slot online di Bandung Menggunakan metode penelitian kuantitatif. Dengan hasil penelitian Peran teman sebaya pada mahasiswa pemain judi slot online berada pada kategori tinggi, dimana munculnya gambling intention pada mahasiswa pemain judi slot online paling besar berasal dari persepsi mahasiswa mengenai kemampuan dan sumberdaya yang dimiliki dalam mengontrol perilaku bermain judi online.
2. Arsiadi (2020), Judul: Analisis Kecanduan Judi Online (Studi kasus pada siswa SMK Nas Mandani Maros Kabupaten Maros. Jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan, Fakultas Pendidikan, Universitas Negri Makasar. Tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui factorfaktor penyebab siswa SMK Penerbangan An-Nas Mandai Maros mengalami kecanduan judi *online*. Menggunakan metode pendekatan kualitatif. Dengan hasil perjudian online menjadi candu untuk pelaku karena mereka dapat memperoleh kepuasan dan kemenangan sehingga akan dilakukan terus menerus.
3. Bangkit Sahala Tua Purba (2023), Judul: Perilaku Remaja Menggunakan Judi Online Di Kelurahan Bukit Lama Kota Palembang. Jurusan Sosiologi, Fakultas Sosial dan Politik, Universitas Sriwijaya. Dalam penelitian ini peneliti bertujuan untuk mengetahui bagaimana perilaku remja menggunakan judi online serta apa saja faktor yang mempengaruhi remaja mengakses judi online di Kelurahan Bukit Lama. Menggunakan metode kualitatif. Dengan hasil Faktor yang mempengaruhi dalam menggunakan judi online termasuk rasa penasaran dalam diri, lingkungan sosial, teman sebaya dan media sosial, sehingga mengakibatkan remaja memiliki berbagai perilaku yang bervariasi dalam menggunakan judi online mulai dari penggunaan yang sekali hingga yang kecanduan.

Dari ketiga penelitian tersebut memiliki kemiripan dengan penelitian yang saat ini sedang dilakukan. Penelitian tersebut dianggap relevan dengan apa yang saat ini dikaji oleh peneliti, sehingga hal ini akan menjadi perbandingan untuk peneliti dalam menyelesaikan penelitian ini.

Table 1 Penelitian Terdahulu

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Nama**  **Peneliti** | **Judul** | **Jenis Penelitian** | **Persamaan** | **Perbedaan** | **Hasil** |
| 1. | 1. Fathia Kamila Agrippina  2. Eni Nuraeni Nugrahawati | Pengaruh Teman Sebaya Terhadap Gambling Intention pada Mahasiswa Pem ain Judi Slot Online di Kota Bandung | Menggunakan metode Kuantitatif | Pengaruh teman sebaya dalam judi pada remaja | Pada penelitian ini menjelaskan terkait dengan peran teman sebaya terhadap perilaku judi online pada mahasiswa di Kota Bandung. Sedangkan penelitian yang akan saya teliti yaitu mengenai Peran Teman Sebaya Dalam Pembentukan Perilaku Perjudian Online Pada Remaja Desa Jatilaba, Kecamatan Margasari, Kabupaten Brebes. | Peran teman sebaya pada mahasiswa pemain judi slot online berada pada kategori tinggi, dimana munculnya gambling intention pada mahasiswa pemain judi slot online paling besar berasal dari persepsi mahasiswa mengenai kemampuan dan sumber daya yang dimiliki dalam mengontrol perilaku bermain judi online. |
| 2. | Arsiadi | Analisis Kecanduan Judi Online (Studi kasus pada siswa SMK Nas Mandani Maros Kabupaten Maros. | Penelitian menggunakan pendekatan Kualitatif | Pada kedua penelitian ini, peneliti sama-sama membahas terkait perilaku perjudian online. | Pada penelitian ini membahas mengenai faktor-faktor penyebab siswa candu permainan judi online, Sedangkan penelitian yang akan saya teliti yaitu peran teman sebaya dalam perilaku judi online di Desa Jatilaba, Kecamatan Margasari, Kabupaten Tegal. | Hasil dari penelitian ini menunjukan bahwa perjudian online menjadi candu untuk pelaku karena mereka dapat memperoleh kepuasan dan kemenangan sehingga akan dilakukan terus menerus. |
| 3. | Bangkit Sahala Tua Purba | Perilaku Remaja Menggunakan Judi Online Di Kelurahan Bukit Lama Kota Palembang. | Menggunakan Metode Kualitatif | Kedua penelitian sama-sama menjadikan fenomena perjudian online sebagai objek penelitian. | Pada penelitian ini peneliti meneliti remaja dalam menggunakan judi online di Kelurahan Bukit Lama Kota Palembang., Sedangkan penelitian yang akan saya teliti yaitu peran teman sebaya dalam pembentukan perilaku judi online. | Faktor yang mempengaruhi dalam menggunakan judi online termasuk rasa penasaran dalam diri, lingkungan sosial, teman sebaya dan media sosial, sehingga mengakibatkan  remaja memiliki berbagai perilaku yang bervariasi dalam menggunakan judi online mulai dari penggunaan yang sekali hingga yang kecanduan. |

## **II.2 Teori Penelitian**

### **II.2.1 Komunikasi Interpersonal**

Komunikasi interpersonal adalah komunikasi yang dilakukan oleh individu atau kelompok untuk bertukar ide, gagasan, informasi serta perasaan yang terkait dengan peristiwa pribadi, sosial, organisasi dalam satu lingkungan. Tujuann komunikasi interpersonal yaitu sebagai proses bertukar cerita atau pengalaman seseorang untuk mencapai tujuan yang bermanfaat untuk kedua belah pihak. Komunikasi terbagi atas tiga kategori yaitu keterlibatan, kendali/kontrol, dan kelekatan. Keterlibatan merupakan kebutuhan untuk mempertahankan kepuasan hubungan dengan orang lain dan memiliki keterlibatan yang cukup serta rasa saling memiliki; kontrol merupakan wujud lain dari kebutuhan untuk mempengaruhi dan menunjukkan adanya kekuata dan yang terakhir adalah kelekatan, yang berarti merupakan kebutuhan untuk menjalin persahabatan, kedekatan dan cinta. Setiap individu memiliki kebutuhan interpersonal yang berbeda. Dalam komunikasi interpersonal sehari-hari, individu dapat mengembangkan aspek sosial emosionalnya seperti adanya keterlibatan dengan lawan bicara yang lebih intens sehingga dapat memunculkan kepuasan dalam berhubungan sosial.

Komunikasi intrapersonal biasanya dilakukan dengan adanya hubungan, seperti hubungan pertemanan, hubungan asmara dan lain sebagainya. Dalam lingkup komunikasi interpersonal seseorang biasanya akan sangat mudah terpengaruh dengan apa yang dijelaskan atau diinformasikan, karena bentuk komunikasi ini dilakukan secara intens. Menurut Hardjana komunikasi interpersonal atau komunikasi antar pribadi adalah interaksi secara tatap muka antara dua orang atau beberapa orang, dimana pengirim pesan dapat menyampaikan pesannya secara langsung dan penerima pesan dapat menerima dan menanggapinya secara langsung pula. Komunikasi intrapersonal dapat dilakukan untuk mempengaruhi satu sama lain agar kedua belah pihak tidak ada yang merasa tersinggung. Dalam Komunikasi interpersonal biasanya seseorang membicarakan terkait ide, pekerjaan, pengalaman, dan masih banyak lagi. Didalam suatu kelompuk harus ada akan peran komunikasi yang efektif, karena komunikasi kasi yang efektif akan mempermudah seseorang memahami informasi yang disampaikan oleh seorang komunikan. (Herlina, 2021)

Komunikasi yang efektif dapat mengakibatkan seseorang akan merasa terpengaruh dan menerima segala bentuk informasi atau pandangan dari komunikan. Komunikasi interpersonal yang efektif dapat dicapai dengan keterampilan komunikasi interpersonal yang baik. Keterampilan komunikasi interpersonal diperlukan dalam semua jenis komunikasi interpersonal, baik komunikasi langsung maupun tidak langsung. Individu yang mempunyai ketrampilan komunikasi interpersonal efektif akan peka terhadap perasaan dan emosi orang lain di sekelilingnya.(Indah Yasminum Suhanti, 2020)

Pada umumnya proses komunikasi yang efektif harus melalui tahapan komunikasi dan didukung oleh berbagai unsur komunikasi. Komunikasi interpersonal juga memiliki beberapa elemen yang mendukung proses komunikasi interpersonal. Berikut beberapa elemen komunikasi interpersonal; (Winda Kustiawan, 2022)

1. Pengiriman dan Penerimaan Pesan

Dalam proses komunikasi, terdapat proses mengrim dan menerima pesan. Agar komunikasi berjalan lancar, maka individu harus mampu menerjemahkan kembali pesanpesan yang dikirimkan menjadi ide-ide. Kegagalan komunikasi terjadi ketika pesan-pesan tidak dapat diterima atau diterjamahkan oleh penerima pesan.

1. Kompetensi

Kompetensi interpersonal diperlukan dalam proses komunikasi yag bersifat timbal balik. Komptensi interpersonal adalah kemampuan penyesuaian diri dalam berkomunikasi berdasarkan pada konteks interaksi dan berdasarkan pada konteks orang yang menjadi teman berkomunikasi.

1. Pesan

Dalam komunikasi pesan harus dikirim dan diterima. Pesan dapat berbentuk suara gambar, aroma atau gabungan dari semuanya. Selama proses komunikasi terjadi pertukaran umpa balik antar komunikator. Berdasarkan penilaian terhadap umpan balik tersebut,komunikator dapat menyesuaikan, menambah, menguatkanatau mengubah isis suatu pesan.

1. Saluran komunikasi

Saluran komunikasi adalah perantara ang menjadi jalan untuk penyampaian sebuah pesan. Umumnya dalam komunikasi seorang komunikator memberdayagunakan lebih dari stu saluran secara simultan. Contohnya dalam komunikasi tatap muka, saluran komunikasi terdiri dari saluran suara, visual dan penciuman.

1. Bising

Bising adalah segala sesuatu yang dapat mengganggu pengiriman pesan. Terdapat 3 jenis bising, yaitu bersifat fisik, psikologis, dan semantic. Cara untuk mengurangi bising adalah melalui pemilihan kalimat yang efektif, peningkatan kemampuan meneima maupun mengirim pesan, dan peningkatan kemampuan perseptual, pendengaran dan penerimaan umpan balik.

1. Konteks

Konteks memberi pengaruh pada bentuk da nisi komunikasi. Konteks komunikasi sekurangnya memiliki empat diensi, yaitu dimensi fisik, temporal, sosial psikologis, dan budaya.

1. Dampak

Setiap proses komunikasi selalu memiliki dampak terhadap individu yang terlibat dalam proses komunikasi. Apabila komunikasi memberidampak pada lingkungan atau konteks, maka dampak itu akan dirasakan pula oleh partisipan.

1. Etika

Etika komunikasi adalah kriteria penilaian baik-buruk berkenaan dengan suatu tindakan komunikasi. Dalam komunikasi interpersonal, yang merupakan perwujudan hubungan antar manusia, mensyaratkan dihormatinya prinsip-prinsip yang terkandung dalam etika komunikasi. Etika komunikasi bergantung pada filsafat hidup dan nilai-nilai yang dimiliki individu, selain itu unsur-unsur umum dapat dijadikan patokan etika dalam berkomunikasi.

Komunikasi yang dilakukan oleh seorang komunikan terhadap individu atau kelompok memiliki beberapa proses untuk diterima oleh komunikan yaitu sebagai berikut:(Winda Kustiawan, 2022)

1. Sensasi

Sensasi merupakan salah satu awal proses yang dapat diterima oleh indra manusia.

1. Asosiasi

Asosiasi merupakan perkumpulan dari sebuah kelompok yang memiliki kepentingan yang sama sehingga sangat dibutuhkan pembentukan atau kegiatan yang melibatkan seluruh pancaindra.

1. Persepsi

Persepsi yaitu kegiatan untuk memahami informasi yang berupa objek, pesan, atau peristiwa yang diperoleh.

## **II.3 Definisi Konsep**

Definisi konsep merupakan rangkaian konsep yang dapat dijelaskan dengan kata-kata agar dapat dipahami lebih baik. Kerangka konsep juga harus dapat menghubungkan antara variabel satu dengan variabel lain agar dapat diteliti. Definisi konsep juga merupakan definisi yang dianggap masih sangat abstrak akan tetapi masih bisa dijelaskan dengan gambaran maupun kata-kata yang dapat dipahami.

### **II.3.1 Peran**

Peran merupakan salah satu aktivitas yang diperankan atau dimainkan atau diperankan oleh seseorang dalam kehidupan sosial serta memiliki kedudukan tinggi dalam masyarakat atau suatu organisasi, sehingga peran dapat diatur oleh ketetapan yang dapat dikatakan sebagai fungsi dari suatu lembaga. Dalam bahasa inggris peran disebut “*role”* yang definisinya adalah “*person’s task or duty in undertaking”.* Artinya “tugas atau kewajiban seseorang dalam suatu usaha atau pekerjaan”. Peran merupakan aspek dinamis kedudukan (status), apabila seseorang melaksanakan hak dan kewajibannya, maka ia akan menjalankan suatu peranan.(Istiana Rahmawati, 2016)

Dalam kehidupan bermasyarakat terdapat tiga jenis peran menurut Soerjono Soekanto yaitu: (Syaron Brigette Lantaeda, 2017:2)

1. Peran aktif adalah peran yang di berikan oleh anggota kelompok karena kedudukannya didalam kelompok sebagai aktifitas kelompok, seperti pengurus, pejabat dan lainnya sebagainya.
2. Peran partisipatif adalah peran yang diberikan oleh anggota kelompok kepada kelompoknya yang memberikan sumbangan yang sangat berguna bagi kelompok itu sendiri.
3. Sedangkan peran pasif adalah sumbangan anggota kelompok yang bersifat pasif, dimana anggota kelompok menahan dari agar memberikan kesempatan kepada fungsi-fungsi lain dalam kelompok dapat berjakan dengan baik.

### **II.3.2 Peran Teman Sebaya**

Peran teman sebaya merupakan sebuah proses pembentukan keperibadian seseorang yang didapat dari sebuah pertemanan. Teman sebaya merupakan sekelompok orang yang usianya tidak beda jauh. Dalam pertemanan sebaya biasanya akan mempengaruhi satu sama lain akan pengalaman yang telah dilalui. Menurut Santrock teman sebaya yaitu orang dengan tingkat umur dan kedewasaan yang kira-kira sama. Sehingga hubungan teman sebaya merupakan salah satu peran terpenting dalam kehidupan remaja. Hal ini akan mempengaruhi perkembangangan baik sosial maupun emosional. Pada usia remaja biasanya akan mulai mencari pertemanan yang dapat bertukar pengalaman menarik untuk diikuti. Sehingga pada usia remaja seseorang harus memberi batasan pada diri sendiri untuk membatasi pertemanan yang masuk kedalam kategori negatif, sehingga seseorang secara tidak langsung menjauhi kelompok-kelompok yang dapat merusak masa depan. (Yusuf Kurniawan, n.d.)

#### **II.3.2.1 Dampak dari peran teman sebaya**

Dalam pergaulan teman sebaya terdapat beberapa dampak, baik itu positif maupun negatif. Pengaruh dampak positif yang ada di dalam kelompok teman sebaya seperti: (Dr. Nufiar, n.d.)

1. Dalam pertemanan makan akan lebih memiliki rasa solidaritas yang tinggi.
2. Mendapat wawasan yang sebelumnya belum pernah di dapat.
3. Dapat saling bertukar pengalaman peribadi.
4. Dapat menambah keluarga baru dari lingkungan luar.
5. Memperbanyak relasi pertemanan dari sebelumnya.

Sedangkan pengaruh dampak negatif dari teman sebaya yaitu seperti:(Dr. Nufiar, n.d.)

1. Pengaruh buruk dari antar teman ketika salah dalam memilih pergaulan antar teman.
2. Menurunnya nilai akademis.
3. Bersikap bodo amat pada diri sendiri maupun pada lingkungan sekitar.
4. Emosional yang tidak stabil.
5. Kurangnya kefokusan ketika melakukan suatu pekerja. Maka dari penjelasan diatas terkait dengan dampak-dampak teman sebaya, maka dapat disimpulkan dalam kedupakan sosial maka harus pintar-pintar dalam memilah dan memilih pergaulan pertemanan agar tidak terjerumus pada hal-hal yang tidak diinginkan.

#### **II.3.2.2 Fungsi teman sebaya**

Dalam peran teman sebaya maka ada beberapa fungsi pertemanan itu sendiri diantaranya yaitu seperti:(Melvi Ana, 2022)

1. Tempat untuk berkeluh kesah yang keluarga tidak harus tau.
2. Sebagai tempat mencari kesenangan diluar lingkungan keluarga.
3. Tempat untuk meminta pendapat atau masukan.
4. Tempat meminta bantuan.

Sedangkan menurut Hartup (2014) fungsi teman sebaya dalam kehidupan sosial remaja, sebagai berikut:(Melvi Ana, 2022)

1. Peran teman sebaya sebagai sumber emosi (*emotional reseurces*), baik untuk memperoleh rasa senang maupun beradaptasi terhadap stress.
2. Peran teman sebaya sebagai sumber kognitif (*cognitive reseurces*), untuk pemecahan masalah dan perolehan pengetahuan.
3. Peran teman sebaya sebagai landasan untuk terjalinya bentuk-bentuk hubungan lainnya (misalnya hubngan dengan saudara kandung) yang lebih harmonis.
4. Peran teman sebaya sebagai konteks di mana keterampilan sosial dasar (misalnya keterampilan komunikasi sosial, keterampilan kerja sama dan keterampilan masuk kelompok) diperoleh atau ditingkatkan.

### **II.3.3 Pola Komunikasi**

Komunikasi merupakan cara bertukar informasi, ide, atau perasaan antara dua orang atau lebih melalui berbagai saluran seperti gesture, gerakan tubuh maupun kata-kata untuk mencapai suatu tujuan. Pola komunikasi menurut Soejanto pola komunikasi adalah suatu gambaran yang sederhana dari proses komunikasi yang memperlihatkan kaitan antara satu komponen komunikasi dengan komponen lainnya (Soejanto, dlm Suzy Azeharie 2005:27). Tujuan dari komunikasi sendiri yaitu untuk membangun hubungan yang sehat antar individu maupun kelompok agar tidak terjadi kesalahpahaman satu sama lain. (AZIS BARKAH, 2022 : 11)

Dalam komunikasi terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi komunikasi, diantaranya yaitu:

1. Pemilihan bahasa dan kosakata yang baik sesuai dengan situasi.
2. Konteks komunikasi yaitu melihat tempat dan situasi komunikasi itu terjadi
3. Emosi yaitu mengontrol perasaan pada saat adanya komunikasi
4. Persepsi yaitu memahami komunikasi yang sedang terjadi.

### **II.3.4 Remaja**

Remaja merupakan usia dimana seseorang mencari jati dirinya untuk memilih jalan hidup yang diinginkan. Sedangkan menurut Papalia dan Olds (2001:69) remaja adalah masa transisi perkembangan antara masa kanak-kanak dan masa dewasa yang pada umumnya dimulai pada usia 12 atau 13 tahun dan berakhir pada usia belasan tahun atau dua puluhan tahun. Seseorang yang memasuki usia remaja biasanya mengalami perubahan baik fisik, emosional, maupun pertemanan. Maka dengan adanya perubahan tersebut membuat mereka mulai ingin mencoba-coba sesuatu yang menaring tanpa memikirkannya terlebih dahulu baik itu positif maupun negatif.(Nabila Nur Arsyila, 2019:70)

Dalam usia perkembangan, remaja biasanya mengalami masalah yang diakibatkan oleh faktor lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Sehingga keluarga merupakan salah satu alasan untuk menjadi contoh agar anak dapat bertubuh kembang dengan baik. Hal ini agar tidak mengakibatkan sesuatu yang tidak diinginkan dimasa depan. Anak yang berada dilingkungan keluarga yang baik biasanya sulit untuk terjerumus dari dunia luar seperti kenakalan remaja yang ada dilingkungannya.(Maryam B. Gainau, 2015:36)

Dalam memasuki usia remaja terdapat tiga tahapan perkembangan remaja, diantaranya yaitu:(Rahma R, 2024)

1. Remaja awal

Remaja awal merupakan masa dimana seseorang berusia sekitar 10 sampai 13 tahun, dalam tahap ini seseorang akan merasa terheran-heran akan perubahan yang dialami oleh dirinya sendiri, baik secara fisik maupun hormon.

1. Masa Remaja Tengah

Remaja yang berusia 14 sampai 17 tahun pada usia ini remaja akan sangat merasa membutuhkan teman-teman dan ia akan merasa senang ketika memiliki banyak teman, tetapi akan berada dikonisi kebingungan karena tidak tau akan memilah dan mimilih pertemanan yang benar-benar peduli atau hanya sekedar memanfaatkannya.

1. Remaja akhir

Pada tahap ini maka akan dikatakan seseorang sudah matang dalam memasuki masa remaja dan berusia 18 sampai 24 tahun dan ditandai dengan beberapa hal diantaranya seperti;

1. Eegonya mencari kesempatan untuk bersatu dengan orang-orang lain dan dalam pengalaman-pengalaman baru semakin besar.
2. Terbentuknya identitas seksual yang tidak akan berubah lagi.
3. Gosentrisme (terlalu memusatkan perhatian pada diri sendiri) diganti dengan keseimbangan antara kepentingan diri sendiri dengan orang lain, tumbuh ”dinding” yang memisahkan diri pribadinya (*private self*) dan masyarakat.

Oleh sebab itu remaja dapat dikatakan sangat membutuhkan lingkungan pertemanan yang baik dan sehat. Remaja yang masih mencari jati diri biasanya mereka mulai resah, gelisah, dan merasa tidak puas dalam hidupnya sehingga memuat rentan akan pengaruh buruk dari lingkungan sekitar.

### **II.3.5 Perilaku dan Tingkah Laku**

Perilaku dan tingkah laku yang mempunyai arti yang hampir sama, perilaku merupakan sikap atau seseorang sedangkan tingkah laku yaitu sifat dari kebiasaan seseorang. Perilaku dan tingkah laku dapat dipengaruhi oleh manusia lain, karena pada dasarnya manusia merupakan makhluk sosial yang saling membutuhkan satu sama lain, sehingga lingkungan merupakan faktor penentu akan perilaku dan tingkah laku manusia. Manusia merupakan makhluk sosial yang memiliki sikap dan kebiasaan masing-masing. Dalam perilaku dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, misalnya seperti pertemanan, keluarga dan lain sebagainya.

Perilaku menurut Ndraha (1998:33) adalah operasionalisasi dan aktualisasi sikap seseorang atau suatu kelompok dalam atau terhadap sesuatu (situasi dan kondisi) lingkungan (masyarakat, alam, teknologi, atau organisasi), Dalam realitas kehidupan sehari-hari perilaku manusia dibagi menjadi dua kelompok, yakni: (Hazan Mustafa, 2015:145)

1. Perilaku individu, adalah suatu fungsi dan interaksi antara seorangn individu dan lingkungannya.
2. Perilaku organisasi adalah hasil-hasil interaksi antara individu dalam organisasinya.

Sedangkan Miftah Thoha sendiri memberikan batasan khusus tentang prinsip-prinsip dasar perilaku manusia seprti:(Hazan Mustafa, 2015:146)

1. Manusia berbeda perilaku karena kemampuannya tidak sama
2. Manusia memiliki kebutuhan yang berbeda.(Ardhiya Annisa Ardhy, 2020)

Akan tetapi faktor yang paling menentukan sikap seseorang kebanyakan pada faktor pertemanan, karena di masa sekarang orang akan lebih dekat dengan teman sebayanya dibandingkan dengan keluarga. Sehingga dalam pembentukan karakter harus selalu diperhatikan oleh orang tua dan lingkungan sekitarnya agar tidak terjerumus pada hal-hal yang tidak diinginkan. Perilaku seseorang akan memberikan dampak besar bagi kehidupan sehari-hari.

Menurut kementrian kesehatan perilaku dibedakan menjadi 2 batasan yaitu;

1. Perilaku aktif

Perilaku aktif merupakan perilaku yang dapat diungkapkan dan dikerjakan oleh manusia.

1. Perilaku pasif

Perilaku pasif merupakan perilaku yang sifatnya tertutup dan tidak bisa digambarkan dengan menggunakan kalimat akan tetapi dapat dirasakan. (Dr. Irwan S.KM, 2017)

### **II.3.6 Lingkungan Masyarakat**

Lingkungan merupakan tempat dimana seseorang tumbuh atau berkembang, sehingga lingkungan dapat dikatakan sebagai salah satu faktor utama dalam membangun sifat dan karakter seseorang. Lingkungan yang baik maka akan menghasilkan pribadi yang baik, begitupun sebaliknya. Menurut Ahmad (1987) lingkungan adalah suatu sistem didalam kehidupan, dan di dalam kehidupan tersebut ada sebuah campur tangan dari manusia. Intraksi sosial yang dilakukan oleh manusia dengan lingkungannya akan menimbulkan atau menciptakan suatu ekosistem, yang dimana ekosistem tersebut akan menghasilkan timbal balik baik itu secara positif maupun secara negatif. (Admin, 2023)

Manusia sangat berperan penting dalam sebuah ekosistem lingkungan sehingga setiap individu secara tidak sadar akan mempengaruhi terkait perilaku manusia yang ada di lungkungan tersebut. Perilaku merupakan cara seseorang mempublikasikan atau mengenalkan tentang dirinya secara sadar maupun tidak sadar. Interaksi manusia inilah yang akan membentuk perilaku sosial yang ada disekitar lingkungan. Selain itu lingkungan juga dapat menjadi sumber daya bagi manusia, hal itulah yang membuat lingkungan menjadi salah satu hal yang sangat penting didalam kehidupan makhluk hidup dan mempengaruhi perkembangan kehidupan.

#### **II.3.6.1 Ciri-ciri Masyarakat**

Dalam masyarakan terdapat beberapa ciri-ciri. Adapun ciri-ciri masayarakat yaitu sebagi berikut: (Wikipedia, 2024)

1. Berada diwilayah tertentu

Dalam suatu kelompok masyarakat di suatu wilayah tertentu secara bersama-sama sehungga dapat menghasilkan suatu fenomena perubahan budaya, bahasa, maupun tradisi yang dapat mempengaruhi faktor lingkungan baik sejara maupun sosial. Dalam kelompok masyarakat juga dapat membentuk suatu lembaga sosial seperti pemerintah daerah, organisasi non pemerintah dan kelompok masyarakat untuk membantu menanggapi kebutuhan dan memperkuat ikatan sosial dalam lingkungan mereka.

1. Hidup secara berkelompok

Manusia merupakan makhluk sosial dan akan selalu membentuk suatu kelompok berdasarkan kesamaan kebutuhan dalam berbagai bentuk sosial, baik pada kebutuhan manusia maupun kebutuhan spesies lainnya. Hidup dalam kelompok juga dapat memberikan berbagai manfaat seperti menciptakan struktur sosial yang kompleks, termasuk keluarga, komunitas, dan masyarakat yang lebih luas.

1. Terdapat suatu kebudayaan

Kebudayaan hanya bisa tercipta bila ada masyarakat. Oleh sebab itu suatu kelompok manusia yang telah hidup bersama dalam waktu cukup lama akan melahirkan suatu kebudayaan yang akan selalu mengalami penyesuaian dan diwariskan secara turun temurun. Munculnya kebudayaan didapat dengan adanya nilai, kepercayaan, norma, perilaku, bahasa, tradisi dan benda-benda yang dimiliki bersama oleh sekelompok orang atau masyarakat dalam suatu lingkungan. Kebudayaan dapat dianggap sebagai pola yang berkembang dalam masyarakat dan mencakup antara lain seni, agama, moralitas, hukum, teknologi, dan sistem sosial. Hal ini mencerminkan cara hidup dan pandangan dunia yang diterima oleh orang-orang yang ada dalam lingkungan tersebut. kebudayaan dapat sangat bervariasi baik dari satu masyarakat ke masyarakat lain tergantuk pada faktor-faktor yang ada, seperti faktor sejara, geoografis, agama, nilai-nilai sosial dan pengari dari eksternal. Sehingga dalam sebuah masyarakat akan mengalami perubahan dari waktu ke waktu karena memang pada dasarnya masyarakat memiliki sifat yang dinamis. Perubahan yang terjadi di masyarakat akan disesuaikan dengan kebudayaan yang sebelumnya telah ada.

1. Terjadi perubahan

Dalam setiap kehidupan bermasyarakat akan mengalami adanya perubahan dari waktu kewaktu, karena pada dasarnya masyarakat memiliki sifat yang dinamis. Perubahan yang terjadi didalam masyarakat akan disesuaikan dengan kebudayaan yang sebelumnya telah ada. Perubahan dapat terjadi apabila mengalami berbagai hal perubahan kecil, seperti perubahan individu dalam perilaku atau preferensi hingga menjadi perubahan besar seperti perubahan sosial. Perubahan juga dapat terjadi secara cepat, lambat, atau mendadak, tergantung pada faktor-faktor yang mempengaruhinya.

Faktor-faktor yang dapat memicu perubahan termasuk teknologi, perubahan lingkungan, konflik, kebutuhan sosial, dan perubahan sosial. Perubahan juga dapat terjadi sebagai pengaruh dari tekanan eksternal atau sebagai hasil dari interaksi dan perubahan internal dalam suatu sistem atau masyarakat.

1. Terdapat interaksi sosial

Dikehidupan bermasyarakat interaksi sosial akan selalu terjadi di dalam suatu masyarakat. Interaksi ini bisa terjadi apa bila individu-individu saling bertemu satu sama lain. Intraksi sosial merupakan aspek penting dalam pembentukan hubungan sosial antara individu maupun kelompok. Hal ini memungkinkan lingkungan masyarakat untuk lebih terhubung, memperoleh pemahaman dan berbagi pengalaman dengan orang lain didalam lingkungannya. Intraksi sosial dapat terjadi dalam banyak hal seperti dalam keluarga, teman sebayam pekerjaan, dan masyarakat pada umumnya. Sehingga dalam hal tersebut dapat mempengaruhi dinamika sosial, norma, budaya, dan struktur sosial uang berkembang dalam suatu kelompok atau masyarakat. Intraksi sosial juga dapat mempengaruhi perilaku individu dan kelompok sehingga dapat membentuk identitas sosial.

1. Terdapat pemimpin

Pemimpin akan selakudibutuhkan dalam suatu masyarakat agar kehidupan harmonis dapat terwujud, maka dari itu dibutuhkan pemimpin untuk menindak lanjuti hal-hal yang telah disepakati sehingga dapat berjalan sebagaimana mestinya. Peran seorang pemimpin yang dapat dilakukan dalam kehicupan bermasyarakat seperti mengarahkan, memotivasi dan menginspirasi anggota kelompok atau organisasi untuk mencapai tujuan bersama, mengatasi tantangan dan mengelola sumber daya secara efektif. Pemimpin juga bertanggung jawab untuk mendorong komunikasi yang baik, mengelola konflik dan memastikan keadilan dan keseimbangan setiap kepentingan dalam suatu kelompok atau organisasi.seorang pemimpin memiliki berbagai jenis kekuasaan seperti  kekuasaan formal yaitu kekuasaan yang diberikan berdasarkan posisi atau jabatan yang ada di dalam organisasi dan kekuasaan informal merupakan kekuasaan yang diberikan berdasarkan kepercayaan atau pengaruh pribadi.

### **II.3.7 Perkembangan Internet**

Diera saat itu teknologi berkembang semakin pesat, khususnya pada internet. Internet merupakan teknologi yang dapat membantu seseorang secara cepat dan efektif. Saat ini masyarakat sudah tidak asing lagi mengenai internet, karena internet sudah banyak digunakan dari berbagai penjuru dunia dan berbagai kalangan, mulai dari anak-anak hingga dewasa. Menurut O’brien (2005:704), internet adalah jaringan komputer yang tumbuh cepat dan terdiri dari jutaan jaringan perusahaan, pendidikan, serta pemerintah yang menghubungkan ratusan juta komputer serta pemakaiannya di lebih dari 200 negara. Internet sangat bermanfaat bagi masyarakat salah satunya yaitu sebagai sumber Informasi dari berbagai sudut dunia. Internet juga dapat bertukar informasi, berbagi gambar atau video, bahkan saat ini teknologi internet dapat mengirim uang hanya dengan menggunakan handphone dan melakukan beberapa tahapan tanpa berpindah tempat. (Admin, 2023)

Selain memberikan banyak manfaat, kehadiran internet juga membawa dampak negatif seperti mengirim ujaran kebencian, membagikan konten ilegal, dan yang lebih parah kejahatan internet. Keberadaan internet yang dapat diakses secara luas dari berbagai kalangan diberbagai dunia, menjadikan salah satu faktor terjadinya *cyber crime.* Sebagai pengguna internet sebaiknya kita bijak dalam penggunaanya. Masyarakat harus bisa membedakan informasi yang diakses dengan teliti agar tidak terjadi apa yang diingikan dan menimbulkan kerugian. Sehingga kita harus pintar-pintar dalam membedakan dan menggunakan internet agar tidak terjerumus kedalam hal-hal yang dapat merugikan diri sendiri maupun orang lain.

Dalam perkembangan teknologi internet terdapat beberapa manfaat seperti:(idcloudhost, 2022)

1. Sumber informasi

Dalam internet maka seseorang bisa memperoleh banyak informasi dari seluruh dunia melalui Internet. Hal ini terjadi karena Internet dapat menghubungkan banyak perangkat di seluruh dunia dan mendukung pertukaran data dan informasi. Hal ini memungkinkan seseorang dengan mudah mengakses berbagai informasi melalui teknologi Internet.

1. Media belajar

Internet juga dapat dibergunakan untuk kegiatan pendidikan dan belajar apabila seseorang dapat teredukasi dengan mudah memanfaatkan bantuan internet.

1. Media hiburan

Teknologi internet tidak hanya untuk kegiatan penting, tetapi internet juga banyak digunakan sebagai tempat mencari hiburan. Media-media yang dapat digunakan sebagai media hiburan, seperti YouTube, Instagram, Tiktok, Facebook, atau permainan game online

1. Tempat belanja online

Perkembangan teknologi yang semakin pesat membuat aktivitas ekonomi bisa dilakukan secara online, melalui marketplace, e-commerce, atau toko online.

Semakin berkembangnya internet maka sesorang sudah tidak perlu repot-repot dalam melakukan hal-hal yang menurutnya sulit, karena dengan adanya internet dapat mempermudah segala sesuatu yang sebelumnya sulit dilakukan. Tetapi selain memberikan banyak manfaat, kehadiran internet juga membawa dampak negatif. Mungkin Anda tidak menyadari dampak negatif internet tersebut atau malah menganggapnya sebagai hal biasa. Berikut dampak negatif internet.

1. Penyebaran berita hoax.
2. Dapat menyebarkan ujaran kebencian.
3. Penyebaran konten-konten ilegal
4. Kejahatan internet.

### **II.3.8 Perjudian**

Perjudian merupakan tindakan kejahatan yang mempertaruhkan sejumlah uang dimana yang pemenang akan mendapatkan uang taruhan yang sudah dijadikan sebagai jamiman dan permainan ini merupakan permainan yang bersifat untung-untungan. Menurut Kartini Kartono mendefinisikan perjudian adalah pertaruhan dengan sengaja yaitu mempertaruhkan satu nilai atau sesuatu yang dianggap bernilai dengan menyadari adanya resiko dan harapan-harapan tertentu pada peristiwa-peristiwa permainan, pertandingan, perlombaan dan kejadian-kejadian yang belum diketahui hasilnya.(Argha Dwi Praditya, 2023)

Di Indonesia sudah ada berbagai macam bentik perjudian yang ada didalam lingkungan masyarakat, baik yang bersifat terang-terangan maupun secara sembunyi-sembunyi. Masyarakat Indonesia sudah banyak yang memandang perjudian itu sebagi hal yang wajar untuk dilakukan. Hal ini diperparah lagi dengan adanya perjudiang yang dapat dilakukan secara onlin, sehingga masyarakat lebih mewajarkan akan taruhan yang bersifat judi.

Perjudian merupakan salah satu penyakit bentuk penyakit yang ada dimasyarakat. Sejara perjudian sudah ada sejak beribu-ribu tahun yang lalu. Perjudian menurut kamus besar bahasa Indonesia diartikan bahwa perjudian merupakan permainan dengan memakai uang atau barang berharga sebagai taruhan. Perjudian dapat dilakukan oleh siapa saja dan dimana saja. Pada era saat ini perjudian dapat dilakukan dengan menggunakan Hanphone sehingga lebih sulit untuk mengetahui seseorang sedang bermain judi atau hanya sebatas bermain Handphone seperti orang pada umumnya. (Renata Christha Auli, 2024)(Internet 21/01/2024 14:40)

Dalam perjudian seseorang seseorang biasanya melakukan atau mengalami hal-hal berikut:(Siera Cleopatra, 2017)

1. Permainan

Perjudian dalam bentuk permainan bisananya dimainkan ketika adanya perlombaan semata-mata dilakukan hanya untuk bersenang-senang atau sebuah apresisasi akan kemenangan yang telah dicapai dalam suatu permainan atau perlombaan.

1. Untung-untungan

Memainkan permainan atau perlombaan dimainkan secara kebetulan atau untung-untungan. Faktor kemenangan juga dapat diperoleh karena adanya keterbiasaan atau kepintaran yang sudah terlatih dari sebelumnya.

1. Taruhan

Dalam setiap permainan atau perlombaan biasana terdapat pemain dan juri. Taruhan atau hadiah biasanya akan didapatkan oleh seseorang yang sudah dinyatakan sebagai pemenang dalam sebuah perlombaan. Hadiah biasayang berupa barang maupun uang.

#### **II.3.8.1 Judi Online**

Judi online merupakan salah satu kejahatan yang ada di dalam dunia maya, judi online merupakan salah satu dari banyaknya permainan judi yang ada pada dunia maya. Terdaoat beberapa jenis judi online yang ada di Indonesia sebagai berikut

1. Permainan Kasino, permainan kasino terdiri beberapa jenis yaitu:

* Poker Online: Permainan kartu populer yang dimainkan melawan pemain lain atau komputer.
* Blackjack Online: Permainan kartu di mana pemain mencoba mengalahkan dealer dengan mendapatkan nilai kartu mendekati 21.
* Roulette Online: Permainan di mana pemain bertaruh pada nomor atau warna tertentu pada roda yang berputar.
* Baccarat Online: Permainan kartu di mana pemain bertaruh pada tangan pemain atau banker untuk menang.
* Mesin Slot Online: Permainan mesin slot yang menawarkan berbagai tema dan fitur bonus.
* Craps Online: Permainan dadu di mana pemain bertaruh pada hasil lemparan dadu.

1. Lotere dan Undian memiliki beberapa diantaranya yaitu:

* Lotere Online: Membeli tiket lotere dan memilih nomor untuk peluang memenangkan jackpot.
* Keno: Permainan lotere di mana pemain memilih angka dan berharap mereka cocok dengan angka yang diundi.

1. Bingo Online memiliki dua jenis permainan yaitu:

* Bingo Tradisional: Pemain membeli kartu bingo dan menandai nomor yang dipanggil, berharap untuk mendapatkan pola yang menang.
* Bingo Variasi: Versi bingo dengan aturan dan pola yang berbeda.

Judi online biasanya dilakukan oleh sekelompok anak muda muda yang ingin mendapatkan uang secara instan tanpa memikirkan dampak buruk kedepannya. Seseorang yang sudah kecanduan permainan judi online akan melakukan apapun agar tetap bisa bermain, seperti seperti menjual motor bahkan rumah.

Pelaku pemain judi online tentunya mendapat efek negatif yang sangat berdampak pada diri sendiri, seperti;(Dimas Noto Kusumo, 2023)

1. Malas bersosialisasi.
2. Sulit mengambil keputusan.
3. Gangguan tidur.
4. Perceraian bagi yang mempunyai keluarga.
5. Emosional yang tidak stabil.
6. Kesehatan mental menjadi terganggu.
7. Bunuh diri.

Maraknya permainan judi online yang ada di Indonesia dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya seperti:(Koran Tempo, 2023)

1. Faktor Sosial dan ekonomi

Banyak orang pendapat dan berpikir bahwa judi online lebih cepat, mudah, dan menawarkan kemenangan lebih besar. Sehingga seseorang dapat memenuhi segala keinginannya lebih cepat terpenuhi.

1. Faktor situsi

Faktor situasi merupakan adanya kondisi dimana seseorang sudah tidak bisa berfikir apa-apa untuk mendapatkan uang secara instan dan mudah.

1. Faktor kayinan akan kemenangan

Seseorang yang berasa dirinya yakiin akan memenangkan setiap permainan yang akan dilakukan cenderung menganggap bahwa keberhasilan/kemenangan dalam permainan judi adalah karena ketrampilan yang dimilikinya. Mereka seringkali tidak dapat membedakan mana kemenangan yang diperoleh karena ketrampilan dan mana yang hanya kebetulan semata. Bagi mereka kekalahan dalam perjudian tidak pernah dianggap sebagai kekalahan, melainkan dianggap sebagai hampir menang sehingga mereka akan terus menerus memburu kemenangan yang menurut merekan akan didapatkan.

Cara mengatasi pengaruh judi online pada diri sendiri dapat dilakukan secara bertahap, seperti;(Dimas Noto Kusumo, 2023 :229)

1. Merenungkan kerugian financial.
2. Niat ingin berubah.
3. Menjauhi lingkungan yang tidak sehat.
4. Hindari pertemanan yang sering melakukan judi online.
5. Hindari dan blokir semua akses yang dapat memicu akan perjudian online.
6. Mencari kesibukan untuk menghindari permainan judi online.
7. Meminta bantuan pada pihak profesional jika sudah mengalami kecanduan berat. II.3 Kerangka Pikir

Dalam melakukan penelitian ini, peneliti menggunakan alur pikir yang akan dijelaskan melalui bagan dibawah ini:

Gambar 6 Alur Pikir

Komunikasi Interpersonal

Kesimpulan

Perjudian Online

Perkembangan Teknologi Komununikasi

Peran Teman Sebaya

# **BAB III**

# **METODE PENELITIAN**

## **III.1 Jenis dan Tipe Penelitian**

Dalam penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Penelitian deskriptif kualitatif digunakan sebagai metode untuk mendeskripsikan suatu fenomena sehingga dapat memberikan terkait gambaran dan kejadian secara sistematis dan akurat tanpa adanya manipulasi. Dalam metode kualitatif bertujuan sebagai cara untuk menjelaskan suatu fenomena dengan cara mengumpulkan berbagai data informasi yang sedalam-dalamnya.

Dengan metode penelitian deskriptif kualitatif merupakan salah satu jenis penelitian yang memanfaatkan data untuk digunakan sebagai data yang akan diamati dengan lebih spesifik dan mendalam. Menurut Moleong penelitian kualitatif merupakan prosedur dalam penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis ataupun lisan dari perilaku orang-orang yang dapat diamati. Dalam metode ini pendekatan kualitatif termasuk dalam pendekatan yang dapat memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh seseorang, misalnya perilaku, tindakan maupun minat yang dapat dideskripsikan oleh seseorang dalam bentuk kata-kata baik lisan maupun tulisan. (Adhi Kusumastuti, 2019)

## **III.2 Jenis dan Sumber Data**

Pada bagian ini penelitian akan menjelaskan mengenai jenis dan sumber data yang digunakan pada penelitian ini, demi memperoleh data terkait yang telah peneliti dapat dalam menyelesaikan penelitian ini.

### **III.2.1 jenis Data**

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan data primer dan data sekunder. Data primer merupakan data yang diperoleh secara langsung oleh peneliti menggunakan teknik oservasi dan wawancara secara langsung untuk memperoleh data yang diinginkan. Menurut Sugiyono (2018:456) data primer yaitu sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data. Data dikumpulkan sendiri oleh peneliti langsung dari sumber pertama atau tempat objek penelitian dilakukan. Sedangkan data sekunder merupakan data yang diperoleh secara tidak langsung seperti data-data yang sudah terkumpul dari pihak lain, misalnya data yang diperoleh dari jurnal-jurnal penelitian terdahulu.

### **III.2.2 Sumber Data**

Sumber data merupakan suatu data yang diperoleh dari sumber terpercaya melalui wawancara pada narasumber yang berada di tempat penelitian. Sumber data utama dalam penelitian kualitatif ialah kata-kata, dan tindakan, selebihnya adalah tambahan seperti dokumen dan lain-lain (Moleong, 2013:157). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan sumber data dari hasil wawancara, data lapangan, dan hasil yang telah diperoleh pada saat penelitian.

## **III.3 Informan Penelitian**

Informan merupakan narasumber yang memiliki informasi terkait penelitian yang akan diteliti. Informan harus dapat memahami segala informasi yang berhubungan dengan penelitian untuk menjadi bahan penelitian. Menurut Sugiyono, ( 2016:54) informan atau narasumber dalam penelitian merupakan seseorang yang memiliki informasi maupun data yang banyak terkait masalah dan objek yang sedang diteliti sehingga nantinya akan dimintai informasi mengenai objek penelitian tersebut.

Terdapat tiga jenis informan dalam penelitian kualitatif yaitu:

1. Informan kunci

Informan kunci merupakan informan yang hampir memiliki informasi secara menyeluruh terkait dengan permasalahan-permasalahan yang diangkat oleh peneliti. Informan kunci bukan hanya mengetahui tentang kondisi maupun fenomena yang ada di dalam masyarakat secara garis besar, tetapi juga harus dapat memahami informasi tentang informan utama. Dalam penelitian ini peneliti menentukan bahwa informan kunci yang akan peneliti gunakan ialah pelaku judi online yang ada di Desa Jatilaba, Kecamatan Margasari, Kabupaten Tegal

1. Informan utama

Informan utama dalam penelitian kualitatif yaitu informan yang mengetahui secara detail terkait permasalahan yang akan diteliti. Dalam penelitian ini peneliti menentukan bahwa informan utama yang akan peneliti gunakan ialah kepala desa Desa Jatilaba, Kecamatan Margasari, Kabupaten Tegal.

1. Informan pendukung

Informan pendukung merupakan orang yang dapat memberi informasi tambahan sebagai pelengkap dalam penelitian kualitatif. Dalam penelitian ini peneliti menentukan bahwa informan pendukung yang akan peneliti gunakan ialah orang tua pelaku judi online sekitar Desa Jatilaba, Kecamatan Margasari, Kabupaten Tegal.

## **III.4 Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling penting demi keberhasilan penelitian, karena tujuan utama dari penelitian yaitu memperoleh data yang relevan. Hal ini berkaitan dengan bagaimana cara pengumpulan data, siapa sumbernya, serta apa saja alat yang digunakan dalam penelitian ini. Menurut Sugiyono (2015: 224) teknik pengumpulan data merupakan merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mengumpulkan data.

Adapun teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan dalam penelitian ini yaitu:

### **III.4.1. Observasi**

Observasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang tidak hanya mengukur sikap dan responden dengan cara mengamati terlebih dahulu. Sugiyono (2028: 229) menjelaskan bahwa, observasi merupakan suatu cara pengambilan data yang mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan cara yang lain. Observasi dilakukan untuk mendapat data yang akan dibutuhkan pada penelitian, observasi dapat dilakukan dengan cara langsung maupun hanya dengan mengamati dari jauh.

### **III.4.2 Wawancara**

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data dengan cara bertanya pada narasumber yang telah ditentukan terlebih dahulu dan dapat dilakukan baik secara individu maupun secara kelompok diskusi secara mendalam. Menurut Sugiyono (2016: 317) wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam.

### **III.4.3. Dokumentasi**

Dokumentasi merupakan teknik dengan menggunakan alat untuk menyimpan data-data penelitian. Menurut Sugiyono (2018: 476) dokumentasi adalah suatu cara yang digunakan untuk memperoleh data atau informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan, angka dan gambar yang berupa laporan serta laporan yang dapat mendukung penelitian. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi kegiatan observasi dan wawancara.

## **III.5. Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data merupakan teknik yang dikenal sebagai teknik membuat kesimpulan dari sebuah penelitian. Analisis data menurut Sugiyono (2018: 482) adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data kedalam kategori, menjabarkan kedalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan mana yang dapat dipelajari untuk membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain.

Dalam data kualitatif, analisis data didapatkan dari berbagi sumber dengan menggunakan teknik pengumpulan data dan setelah data terkumpul maka dapat disimpulkan ke dalam logika seseorang agar dapat dipahami secara mudah. Dalam teknik analisis data terdapat tiga tahapan, yaitu:

1. Reduksi data

Reduksi data merupakan proses penyederhanaan data dengan tujuan untuk mempermudah dalam menyimpulkan kesimpulan dalam sebuah penelitian.

1. Display data atau penyajian data

Display data atau penyajian data merupakan tahapan menganalisis keseluruhan data agar lebih mudah untuk dipahami.

1. Kesimpulan dan verifikasi

Merupakan tahapan menyimpulkan data agar menjadi lebih terfokus pada hasil penelitian.

## **III.6. Sistematis Penulisan**

Sistematika penulisan merupakan urutan dalam menyelesaikan sebuah penelitian yang ditulis secara Sub-bab. Untuk mempermudah pembahasan penelitian ini, maka peneliti membuat sistematika penelitian sebagai berikut:

**BAB I : PENDAHULUAN**

Pada bab ini peneliti membuat latar belakang masalah, rumusan, tujuan penelitian dan manfaat penelitian.

**BAB II : TINJAUAN PUSTAKA**

Dalam bab ini peneliti mencantumkan beberapa penelitian terdahulu yang memiliki relevansi dengan penelitian yang akan dilakukan penulis, dimana penelitian tersebut akan dijadikan landasan berpikir serta referensi bagi peneliti. Selain itu pada bagian ini juga memberikan pemaparan secara luas mengenai berbagai teori serta pemahaman yang telah ditemukan peneliti mengenai tema pada penelitian ini, serta peneliti juga memberikan alur pikir untuk dapat dijadikan sebagai pendekatan dalam memecahkan masalah yang ada pada penelitian ini.

**BAB III : METODE PENELITIAN**

Pada bab ini peneliti memaparkan terkait berbagai macam metode yang akan digunakan pada penelitian untuk menyelesaikan penelitian ini.

**BAB IV :DESKRIPSI WILAYAH**

Pada bagian ini peneliti akan memaparkan berbagai hal terkait dengan wilayah yang dijadikan sebagai objek penelitian.

**BAB V : HASIL PENELITIAN**

Pada bagian ini peneliti akan memulai mengumpulkan berbagai data yang diperlukan untuk menyelesaikan penelitian ini. Selain itu, peneliti juga akan mengklasifikasikan data sesuai dengan yang dibutuhkan untuk menyelesaikan penelitian ini.

**BAB VI : PEMBAHASAN**

Pada bagian ini peneliti akan mulai membahas terkait dengan data-data yang sudah peneliti peroleh serta mulai menentukan hasil dari penelitian yang peneliti teliti.

# **BAB IV**

# **DESKRIPSI WILAYAH PENELITIAN**

## **IV.1 Deskripsi Wilayah**

Kabupaten Tegal merupakan salah satu kabupaten yang ada di provinsi Jawa Tengah dan terletak di bagian barat laut provinsi Jawa Tengah, Indonesia  dengan letak geografis 108°57'6"–109°21'30" BT dan 6°02'41"–7°15'30" LS Kabupaten Tegal. Dan memiliki jalan pantura yang strategis untuk lintas provinsi Semarang – Tegal – Cirebon dan jalan lintas kota Semarang – Tegal – Purwokerto dan Cilacap, serta Pelabuhan yang berada di Kota Tegal.

Kabupaten Tegal merupakan kabupaten memiliki 18 Kecamatan yang terbagi menjadi 281 Desa dan memiliki wilayah yang terdiri dari tiga kategori daerah yaitu daerah pantai yang terletak di sebelah utara Kota Tegal, dataran tinggi dan juga dataran rendah yang berada di sebelah selatan Kabupaten Tegal yang terhubung langsung dengan Gunung Slamet yang merupakan gunung tertinggi di Jawa Tengah serta memiliki ketinggian 3.428 meter.(sumber: <https://eprints2.undip.ac.id> )

Gambar 7 Peta Kecamatan, Kabupaten Tegal



Sumber (Info Tegal, 2020)

## **IV.2 Lokasi Penelitian**

Desa Jatilaba merupakan salah satu Desa yang terletak di Kecamatan Margasari, Kabupaten Tegal yang mayoritas desanya masih dalam lingkungan yang dikelilingi oleh hutan. Desa Jatilaba memiliki luas wilayah 5,24 Km2 dengan jumlah penduduk sekitar 10.593 jiwa yang terdiri dari 5.264 laki-laki dan 5.329 perempuan. Desa jatilaba juga memiliki 54 RT, 15 RW serta 5 pedukuhan diantaranya yaitu Keplik, Jedug Wetan, Jedug Kulon, Wanalaba dan Limbangan.(Sumber: https://id.m.wikipedia.org)

Sejarah Desa Jatilaba tidak lepas dari peran seorang tokoh sesepuh yang bernama Mbah Jedug yaitu orang pertama pendiri Desa Jatilaba. Mbah Jedug merupakan sosok laki-laki yang hidup di desa yang tidak berpenghuni dan banyak dikelilingi pohon jati bersama dengan istrinya. Dengan adanya pohon jati mereka mendapat penghasilan yang berkecukupan. Seiring beberapa tahun lamanya desa tersebut mulai banyak penduduk yang berdatangan untuk menempati desa tersebut dan memberi nama dengan sebutan Desa Jedug seesuai dengan tokoh pendiri Desa Jedug pertama kali.

Semakin berkembangnya Desa Jedug membuat orang berdatangan untuk tinggal di Desa Jedug, sehingga lama kelamaan diubah menjadi Desa Jatilaba yang memiliki arti sebagai jati yang berarti pohon jati, dan labanya diartikan keuntungan. Sesuai dengan harapan penduduk sekitar dengan harapan memberikan keuntungan bagi masyarakat yang hidup di Desa Jatilaba , sejara tersebut lah yang berkembang sampai saat ini. Desa Jatilaba juga memiliki beberapa kebudayaan yang cukup unik salah satunya yaitu Tari Sintren.

Masyarakat sekitar desa Jatilaba masih sangat melestarikan budaya seni Sintren hingga sekarang. Sintren merupakan kesenian tradisional yakni dengan menutup penari Sintren dengan kurung ibarat memasukan seekor ayam dengan ditutup kain dan dihiasi kain atau selendang, Kembang Setaman serta taburan kemenyan putih. Sehingga dalam hitungan menit saat kurung dibuka penari didalam Kurung tersebut berubah dengan dandanan bagai seorang Ratu Sintren yang cantik dengan ciri khas berkaca mata hitam memiliki bau yang sangat harum.

Masyarakat sekitar desa Jatilaba masih sangat melestarikan budaya seni Sintren hingga sekarang. Sintren merupakan kesenian tradisional yakni dengan menutup penari Sintren dengan kurung ibarat memasukan seekor ayam dengan ditutup kain dan dihiasi kain atau selendang, Kembang Setaman serta taburan kemenyan putih. Sehingga dalam hitungan menit saat kurung dibuka penari didalam Kurung tersebut berubah dengan dandanan bagai seorang Ratu Sintren yang cantik dengan ciri khas berkaca mata hitam memiliki bau yang sangat harum.

Masyarakat masih sangat mempercayai bahwa tari sintren dapat memanggil hujan, gelaran tari sintren di Desa Jatilaba diadakan setiap memasuki musim kemarau panjang guna memanggil musim hujan untuk mengairi persawahan warga desa. Budaya Tradisi sintren biasanya dilakukan setiap malam selama 40 hari tanpa henti, dan masyarakat juga dapat menyaksikan pertunjukan sintren secara langsung.

Penari Sintren tidak bisa sembarang orang dan rata-rata mereka yang memang penerus Sintren secara turun temurun, sehingga tidak bisa di isi orang lain meskipun cantik. Penari sintren juga harus yang harus remaja yang masih benar-benar suci. Apabila remaja tersebut sudah tidak suci maka tidak dapat menerima roh yang akan masuk kedalam badan sang penari

Desa Jatilaba memiliki budaya yang masih cukup kental dan diwariskan hingga sekarang. Selain kebudayaan, kehidupan di Desa juga tidak lepas dari kehidupan sosial. Dari hasil observasi peneliti kehidupan sosial yang dilihat dari angka kasus-kasus seperti perkelahian, pencurian, penjarahan yaitu nol atau nihil. Sesuai dengan rumusan masalah pada penelitian ini, peneliti ingin melihat bagaimana peran teman sebaya dalam perilaku perjudian online. Oleh karena itu sesuai dengan hasil observasi peneliti terkait dengan data perjudian online di desa tersebut, peneliti mewawancarai salah satu agen yang menyediakan sarana transaksi, remaja desa jatilaba melakukan top up dalam satu hari rata-rata sekitar 20 orang. Jumlah ini cukup besar jika diperhitungkan, artinya remaja yang melakukan perjudian online atau slot setiap harinya dapat dikatakan sering bermain.

### **IV.2.1 Pendapatan Mayarakat**

Dilihat dari faktor ekonomi, masyarakat Desa Jatilaba memiliki pekerjaan berbagai jenis diantaranya yaitu Petani, PNS, TNI, Bidan, dan juga Wirasuasta dengan data yang diperoleh yaitu:

Table 2 Data Penduduk Menurut Pekerjaan

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No** | **Jenis Pekerjaan** | **Jumlah Pekerja** |
| 1. | Petani | 1855 orang |
| 2. | PNS | 350 orang |
| 3. | TNI | 1 orang |
| 4. | Bidan | 2 orang |
| 5. | Wirasuasta | 1089 orang |
| Jumlah | | 3297 orang |

Sumber: Arsip Data Desa Jatilaba

### **IV.2.2 Pendidikan**

Pendidikan merupakan salah satu aspek terpenting untuk meningkatkan masyarakat desa agar hibup lebih baik. Sedangkan untuk data pendidikan yang ada di Desa Jatilaba sendiri masyarakatnya tergolong memiliki pendidikan yang relatif berkembang. Sesuai dengan observasi atau pengamatan yang dilakukan oleh peneliti, tingkat pendidikan yang ada di desa Jatilaba Kecamatan Margasari bisa terlihat dari tingkat pendidikan masyarakat yang ada di Desa Jatilaba dengan data yang diperoleh yaitu:

Tabel 3 Jumlah Penduduk Tingkat Pendidikan

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No** | **Pendidikan** | **Jumlah** |
|  | TK | 200 |
|  | SD | 1069 |
|  | SLTP | 953 |
|  | SLTA | 1858 |
|  | S1 | 25 |
|  | S2 | 6 |
| Jumlah | | 4.111 |

Sumber : Arsip Data Desa Jatilaba

Tabel 4 Data Penduduk Berdasarkan Usia

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **DATA PENDUDUK BERDASARKAN USIA** | | |
| **Laki-laki** | **Perempuan** | **Usia** |
| 134 orang | 135 orang | 12 |
| 141 orang | 138 orang | 13 |
| 145 orang | 142 orang | 14 |
| 150 orang | 153 orang | 15 |
| 153 orang | 150 orang | 16 |
| 135 orang | 133 orang | 17 |
| 145 orang | 135 orang | 18 |
| 160 orang | 141 orang | 19 |
| 56 orang | 162 orang | 20 |
| 59 orang | 53 orang | 21 |
| 57 orang | 54 orang | 22 |
| 62 orang | 55 orang | 23 |
| 65 orang | 56 orang | 24 |

Sumber: Arsip Data Desa Jatilaba