

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Besarnya populasi kelompok usia remaja di Indonesia menjadi aset penting bagi masa depan bangsa, yang memerlukan perhatian khusus agar dapat tumbuh dengan positif dan terhindar dari berbagai ancaman, salah satunya adalah masalah judi online. Masa remaja merupakan periode yang sangat vital dalam kehidupan seseorang, di mana terjadi pertumbuhan fisik, psikologis, dan intelektual yang pesat. Dalam periode ini, remaja ditandai dengan rasa keingintahuan yang besar, semangat untuk mencari petualangan, dan kecenderungan untuk mengambil risiko tanpa mempertimbangkan dampak jangka panjang. Hal ini, meskipun membawa potensi positif dalam hal eksplorasi dan pembelajaran, juga membuka peluang bagi terjadinya perilaku yang dapat merugikan, terutama jika tidak ada pengawasan yang memadai.¹

Di tengah pesatnya perkembangan teknologi, remaja saat ini memiliki akses yang sangat luas terhadap informasi dan hiburan digital, termasuk judi online. Fenomena ini memberikan dampak yang cukup besar bagi perilaku dan pola pikir mereka. Di satu sisi, teknologi bisa menjadi alat yang bermanfaat untuk memperluas wawasan dan mempercepat akses terhadap pengetahuan. Namun, di sisi lain, penggunaan teknologi yang tidak bijaksana dapat menjerumuskan remaja pada perilaku negatif, seperti terjerat dalam perjudian online. Dunia hiburan yang berkembang pesat melalui

¹ Atik. (2021). HubunganTingkat Pengetahuan dengan Prilaku Kesehatan Reproduksi Remaja pada Siswa SMK Kabupaten Semarang, *Jurnal Ilmiah Kesehatan Ar-rum Salatiga*. Vol.5 No.02

platform digital ini, jika tidak disertai dengan pemahaman yang baik tentang nilai-nilai moral dan etika, dapat berpotensi merusak karakter remaja.²

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, judi didefinisikan sebagai permainan yang menggunakan uang atau barang berharga lainnya sebagai alat untuk dipertaruhkan. Sifatnya yang mengandalkan keberuntungan dan berisiko tinggi membuat judi menjadi aktivitas yang sangat memikat bagi remaja, yang cenderung mencari pengalaman baru dan tantangan. Tanpa pengawasan yang tepat, kebiasaan ini bisa berkembang menjadi kecanduan yang mengancam kesehatan mental, finansial, bahkan masa depan remaja itu sendiri. Oleh karena itu, penting untuk memastikan bahwa remaja Indonesia dapat berkembang dalam lingkungan yang sehat, dengan pengetahuan dan pemahaman yang kuat tentang bahaya judi online serta dampak negatif yang ditimbulkannya terhadap kehidupan mereka.³

Judi merupakan salah satu bentuk penyakit masyarakat dan masuk dalam kualifikasi kejahatan. Maraknya judi akan merusak sistem sosial masyarakat itu sendiri, seperti halnya dalam agama islam juga melarang perjudian, perbuatan judi dan pertaruh dianggap sebagai dosa atau perbuatan haram. Judi merupakan bujukan setan untuk tidak mentaati perintah Tuhan. Karena itu sifatnya jahat dan merusak. Hadirnya permainan judi online sebagai perkembangan teknologi yang negatif dibidang elektronik perlu disikapi dari berbagai sudut karena dampaknya dikembalikan lagi kepada

² Marlina, Peradilan Pidana Anak di Indonesia, (Pengembangan Konsep Diversi dan Restorative Justice), (Bandung: Aditama, 2012), hlm 1.

³ Departemen Pendidikan Nasional, Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga, (Jakarta: Balai Pustaka, 2005), hlm 479.

penggunanya. Apa dan bagaimana dampak yang terjadi terhadap penggunaan judi online akan tampak jelas ketika mereka telah menyadari bahwa kerugian yang dirasakan sangatlah besar bagi dirinya.⁴

Dari penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa, judi online adalah sebuah bentuk permainan yang dilakukan dengan cara mempertaruhkan sesuatu seperti uang dan barang berharga lainnya dengan tujuan untuk melipatgandakan nilai atau jumlah barang yang di pertauuhkan tersebut, judi biasanya dilakukan dengan cara bermain kartu, dadu, panahan, menebak simbol, atau menebak pemenang dalam sebuah acara olahraga dengan cara menyambungkan perangkat komputer ataupun smartphone kepada jaringan internet.⁵

Penulis melakukan Observasi awal ke salah satu sekolah kejuruan yang ada di Bengkulu Selatan yang lebih dikenal dengan SMKN 1 Bengkulu Selatan. SMKN 1 Bengkulu Selatan berdiri tanggal 12 - 02 - 1972 dengan SK pendirian No 12/02/1972, terletak di tengah kota kabupaten Bengkulu Selatan di jl. A. Yani Ibul Manna, dengan meluluskan pertama kalinya pada tahun 1974. Pada mulanya SMKN 1 Bengkulu Selatan bernama SMEA Negeri Manna yang dipimpin oleh Baidin Rasinta, B.Sc (1972 s.d. 01-03-1997). Jurusan yang ada pada saat itu adalah mempunyai program bisnis manajemen yaitu akuntansi, tata niaga dan koperasi.

Berdasarkan hasil observasi awal penulis bahwa penulis melihat banyaknya siswa terkhususnya siswa putra yang memainkan Judi Online. Maka daripada itu Penulis berkeinginan untuk meneliti terkait Persepsi siswa SMKN 1 terhadap Judi Online.

⁴Ibid, h. 157

⁵ Romli Atmasasmita, Teori dan Kapita Selekt Kriminologi. 92 (Bahri, 2012) (Putra, 2016)

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya maka idenifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana persepsi siswa terhadap judi *online* Studi Kasus di SMKN 1 Bengkulu Selatan?

C. Batasan Masalah

Agar masalah yang dikaji tidak meluas dan menyebar, maka penelitian hanya membatasi masalah tersebut pada hal-hal berikut:

1. Penelitian hanya dilakukan Di SMKN 1 Bengkulu Selatan.
2. Fokus Permasalahan yang akan dikaji agar pembahasan pada penelitian ini lebih fokus mengenai Persepsi Siswa Tentang Maraknya Judi Online Di SMKN 1 Bengkulu Selatan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang di atas, peneliti merumuskan bahwa bagaimana presepsi siswa terhadap judi online terkhususnya pada siswa SMKN 1 Bengkulu selatan?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian pada penelitian kali ini adalah untuk mengetahui presepsi siswa tentang judi online studi kasus SMKN 1 Bengkulu selatan.

F. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Teoritis

Secara teoritik penelitian ini berguna untuk bahan kajian dan referensi bagi penelitian lain yang berminat untuk meneliti presepsi siswa tentang maraknya penggunaan situs judi online studi kasus SMKN 1 Bengkulu selatan Kegunaan Praktis.

2. Kegunaan Praktis

Bagi pembaca khususnya Keluarga, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai persepsi siswa tentang maraknya penggunaan situs judi online studi kasus SMKN 1 Bengkulu selatan, sehingga guru dapat menilai tentang hal negatif saat menggunakan situs tersebut.

G. Kajian Terdahulu

Menurut apa yang peneliti ketahui, pada bagian ini peneliti akan mencantumkan beberapa penelitian terdahulu yang sejenis hingga bisa dijadikan sebagai bahan perbandingan dengan penelitian yang akan dilakukan. Penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya memiliki ketidak samaan dengan penelitian sekarang yang dilakukan peneliti. Diantaranya yaitu :

1. Penelitian yang diteliti oleh Achmad Zurohman, dkk dari Prodi Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Negeri Semarang pada tahun 2016 dengan judul penelitian "*Dampak Fenomena Judi Online terhadap Melemahnya Nilai-nilai Sosial pada Remaja (Studi di Campusnet Data Media Cabang Sadewa Kota Semarang)*".⁶ Dampak Fenomena Judi Online terhadap Melemahnya Nilai-nilai Sosial pada Remaja (Studi di Campusnet Data Media Cabang Sadewa Kota Semarang) Terdapat pada pendekatan. Pendekatan yang digunakan menggunakan pendekatan kualitatif. Terdapat pada lokasi penelitian dan sasaran. Persamaan Peneliti sama-sama menggunakan pendekatan kualitatif.

⁶ Achmad Zurohman, dkk, *Dampak Fenomena Judi Online terhadap Melemahnya Nilai-nilai Sosial pada Remaja (Studi di Campusnet Data Media Cabang Sadewa Kota Semarang)*, Skripsi Prodi Ilmu Pengetahuan Sosial (Universitas Negeri Semarang 2016)

Perbedaan terdahulu melakukan penelitian di Kota Semarang, sedangkan peneliti Di SMKN 1 Kecamatan kota manna Kabupaten Bengkulu Selatan dan sasaran peneliti terdahulu adalah remaja, sedangkan sasaran peneliti ialah Siswa. Serta variabel peneliti terdahulu ialah dampak fenomena judi online, sedangkan peneliti persepsi siswa tentang maraknya judi online.

2. Penelitian yang diteliti oleh Bernadi Dwi Nugraha dari Program Studi Kriminologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Islam Riau pada tahun 2022 dengan judul "*Dampak Judi Online Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa (Studi Kasus Mahasiswa A, B, C, D, E, F, G, H, I)*".⁷ Pendekatan yang digunakan yaitu pendekatan kualitatif. Terdapat pada Lokasi dan variabel. Peneliti terdahulu melakukan penelitiannya di Kota Pekanbaru, sedangkan peneliti melakukan penelitian di SMKN 1 Kecamatan Kota manna Kabupaten Bengkulu Selatan. Serta variabel peneliti terdahulu ialah dampak judi online, sedangkan peneliti perspsi siswa marak judi online.
3. Penelitian yang diteliti oleh M. Ramli AT, dkk dari Departemen Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Hasanuddin pada tahun 2019 dengan judul "*Judi Online Dikalangan Remaja (Kasus Kelurahan Bone – Bone, Luwu)*".⁸ Judi Online Dikalangan Remaja (Kasus Kelurahan Bone – Bone, Luwu) Terdapat pada Pendekatan, teknik pengumpulan data. Persamaan Peneliti

⁷ Nugraha, Bernandi Dwi, *Dampak Judi Online Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa (Studi Kasus Mahasiswa A, B, C, D, E, F, G, H, I)*, Skripsi Program Studi Kriminologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik (Universitas Islam Riau 2022)

⁸ M. Ramli AT, dkk, *Judi Online Dikalangan Remaja (Kasus Kelurahan Bone – Bone, Luwu)*, Skripsi Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik (Universitas Hasanuddin 2019)

terdahulu menggunakan pendekatan penelitian kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara dan dokumentasi Terdapat pada sasaran, lokasi dan variabel. Peneliti terdahulu memilih sasaran penelitian remaja dan variabel yang diteliti ialah bagaimana judi online dikalangan remaja di Kelurahan Bone-Bone.

Sedangkan peneliti melakukan penelitian dengan sasaran persepsi siswa tentang maraknya judi online studi kasus SMKN 1 Kecamatan kota manna Kabupaten Bengkulu Selatan.

4. Penelitian yang diteliti oleh Rina Susanti dari Jurusan Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Riau pada tahun 2021 dengan judul "*Judi Online Dan Kontrol Sosial Masyarakat Pedesaan*".⁹ Judi Online Dan Kontrol Sosial Masyarakat Pedesaan Terdapat pada pendekatan, Metode, dan teknik pengumpulan data. Pendekatan yang digunakan oleh peneliti terdahulu ialah pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi Terdapat pada sasaran dan variabel, serta lokasi. Sasaran yang dipilih oleh peneliti terdahulu ialah masyarakat, dan variabel yang dipilih yaitu bagaimana judi online dan kontrol masyarakat di Desa Tanjung Sawah Kampar Utara.

Sedangkan peneliti memilih sasaran penelitian yaitu siswa dengan meneliti persepsi siswa di SMKN 1 kecamatan kota manna kabupaten bengkulu selatan.

5. Penelitian yang diteliti oleh Arlisty Eliza dari jurusan ilmu sosial dan ilmu politik, Universitas Pasundan Bandung pada tahun 2020,

⁹ Rina Susanti, *Judi Online Dan Kontrol Sosial Masyarakat Pedesaan*, Skripsi Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, (Universitas Riau 2021)

dengan judul “*Kondisi Psikososial Anak Akibat Kekerasan Verbal*”.¹⁰ Kondisi Psikososial Anak Akibat Kekerasan Verbal Terdapat pada pendekatan, metode, variabel, dan teknik pengumpulan data. Pendekatan yang digunakan oleh peneliti terdahulu ialah pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif, dengan meneliti kondisi psikososial individu. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara dan dokumentasi. Terdapat pada sasaran dan lokasi. Sasaran yang dipilih oleh peneliti terdahulu ialah anak, dan berlokasi di Kepulauan Bangka Belitung.

Sedangkan sasaran peneliti ialah siswa yang berlokasi di Kecamatan kota manna kabupaten bengkulu selatan, Berdasarkan Tabel diatas kelima penelitian terdahulu yang dilakukan oleh peneliti-peneliti lain, peneliti dapat menarik kesimpulan tentang perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Perbedaan tersebut terletak pada, sasaran penelitian, variabel 17 penelitian dan lokasi penelitian. Sasaran, variabel dan lokasi dari penelitian yang dilakukan adalah Remaja, Masyarakat, dan anak, variabel yang dipilih ialah dampak, serta penelitian dilakukan di Campusnet Cabang Sadewa, salah satu kampus di Pekanbaru, kelurahan bone – bone Kabupaten Luwu Utara, di Desa Tanjung Sawah Kampar Utara, dan di Kepulauan Bangka Belitung.

Persamaan antara penelitian yang dilakukan penelitian terdahulu terletak pada metode, penggunaan variabel, dan pendekatan yang digunakan. Pendekatan penelitian yang digunakan menggunakan

¹⁰ Arlisty Eliza, “*Kondisi Psikososial Anak Akibat Kekerasan Verbal*, Skripsi ilmu sosial dan ilmu politik, (Universitas Pasundan Bandung 2020)

yaitu pendekatan kualitatif. Persamaan variabel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu, persepsi siswa terhadap maraknya judi *online* dan metode dalam mengumpulkan data menggunakan, observasi, wawancara dan dokumentasi

H. Sistematika Penulisan Skripsi

Sebagai bentuk gambaran dari penulisan skripsi ini nanti maka sistematika penulisannya yaitu:

BAB I : Pendahuluan, menjelaskan atau memberikan gambaran awal yang menjadi latar belakang skripsi, merumuskan identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan dari penelitian, kegunaan penelitian, penelitian terdahulu yang menjadikan landasan awal membedakan dengan penelitian sebelumnya, dan sistematika penulisan.

BAB II : Kajian teori atau landasan teori, terdiri dari penjelelasan sejarah facebook, Pengertian media social, pengertian facebook, interaksi social masyarakat, dampak penggunaan facebook.

BAB III : Metode penelitian, menjelaskan tentang pendekatan dan jenis penelitian, waktu dan lokasi penelitian, subjek/informan penelitian, sumber data, Teknik pengumpulan data, Teknik keabsahan data, Teknik analisis data, jadwal penelitian, instrumen penelitian.

BAB IV : Pada bab ini akan di uraikan mengenai hasil penelitian penulisan dengan memfokuskan pada setiap rumusan masalah yang hendak di jawab dalam penelitian ini.

BAB V : Bab terakhir pada penulisan ini berisi kesimpulan atas uraian permasalahan serta pembahasan yang telah disampaikan pada bab-bab sebelumnya. Selain itu juga berisi saran-saran

yang dapat peneliti berikan atas permasalahan atas yang diteliti oleh peneliti.

