

**PERILAKU MORAL REMAJA YANG TERLIBAT JUDI ONLINE
DI KELURAHAN PAGAR DEWA KECAMATAN SELEBAR KOTA
BENGKULU**



SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Sosial (S.Sos.I)
Dalam Bidang Ilmu Bimbingan Konseling Islam

OLEH:
M. ALIFIAN FAHRI
NIM 1416323195

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN KONSELING ISLAM
JURUSAN DAKWAH
FAKULTAS USHULLUDIN ADAB DAN DAKWAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
TAHUN 2019 M/1440 H**

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa:

1. Skripsi dengan judul “Dampak Judi Online Terhadap Perilaku Moral Remaja di Kelurahan Pagar Dewa Kecamatan Selebar Kota Bengkulu” adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik baik di IAIN Bengkulu maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, pemikiran dan rumusan saya sendiri tanpa bantuan yang tidak sah dari pihak lain kecuali arahan dari tim pembimbing.
3. Di dalam skripsi ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali kutipan secara tertulis dengan jelas dan tercantum sebagai acuan di dalam naskah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar serjana, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan yang berlaku.

Bengkulu, Januari 2019

Penulis




M Alifian Fahri
NIM. 1416323240


PERSETUJUAN PEMBIMBING


Skripsi atas nama: **M ALIFIAN FAHRI NIM: 1416323195** yang berjudul
“Dampak Judi Online Terhadap Perilaku Moral Remaja di Kelurahan Pagar Dewa
Kecamatan Selebar Kota Bengkulu”: Program Studi Bimbingan dan Konseling
Islam Jurusan Dakwah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu. Skripsi ini
telah diperiksa dan diperbaiki sesuai dengan saran pembimbing I dan pembimbing
II. Oleh karena itu, sudah layak untuk diujikan dalam sidang munaqasyah Jurusan
Dakwah IAIN Bengkulu.

Bengkulu, Januari 2019

Pembimbing I

Pembimbing II


M. Ridho Syabibi. M.Ag
NIP. 196807272002121002


Ashadi Cahyadi. S.Sos.I.MA
NIP. 198509182011011009

Mengetahui

Ketua Jurusan Dakwah


Dr. Rahmat Ramdhani, M.Sos.I
NIP. 198306122009121006



KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI BENGKULU
FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB DAN DAKWAH

Alamat: Jl. Raden Patah Pagar Dewa Telp (0736) 51171 Fax. (0736) 51276 Bengkulu

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi atas nama: **M ALIFIAN FAHRI, NIM: 141 632 3195** yang berjudul “Perilaku Judi Online Terhadap Moral Remaja Di Kelurahan Pagar Dewa Kecamatan Selebar Kota Bengkulu”, telah diujikan dan dipertahankan di depan tim sidang Munaqasyah Jurusan Dakwah, Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu pada:

Hari : Kamis

Tanggal : 24 Januari 2019

Dan dinyatakan **LULUS**, dapat diterima dan disahkan sebagai syarat guna memperoleh gelar Sarjana Sosial (S. Sos) dalam Bimbingan dan Konseling Islam.

Bengkulu, 24 Januari 2019

Dekan

Dr. Suhirman, MPd

NIP. 196802191999031003

Tim Sidang Munaqasyah

Ketua

Sekretaris

Drs. Salim B Pili, M.Ag
NIP. 195705101992031001

Ashadi Cahyadi. S.Sos.I.MA
NIP. 198509182011011009

Penguji I

Penguji II

Emzinetri, M.Ag
NIP. 197105261997032002

Moch. Iqbal, M.Si
NIP. 197505262009121001

MOTTO

- ❖ Boleh jadi kamu membenci sesuatu padahal itu amat baik bagimu, dan boleh jadi kamu menyukai sesuatu padahal itu amat buruk bagimu. Allah mengetahui, sedang kamu tidak mengetahui. (Al Baqarah 216)
- ❖ Allah memberikan yang manusia butuhkan bukan yang manusia inginkan.
- ❖ IMAN selalu menjadi pondasi utama dalam hidup.

PERSEMBAHAN

Skripsi dan gelar sarjana ini ku persembahkan:

1. Kepada bapakku (alm Parwono) dan ibuku (Indriati) serta bapak tiriku (Junaidi) yang selalu mendoakan, memberi semangat, motivasi dan selalu bekerja keras serta bersabar menantikan keberhasilanku.
2. Kepada paman (Doni Marliandi) dan tante (Nekki Lasbefia Antri) yang selalu memberikan dorongan dan semangat dalam menyelesaikan studiku.
3. Untuk adik-adiku M Andiran Fahri, Fathan, Fardhan, dan Fahrhan dan semua keluargaku.
4. Kepada teman seperjuanganku Prodi Bimbingan Konseling Islam dan mahasiswa Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah.
5. Almamater yang sudah menempahku hingga aku menyelesaikan pendidikan.

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa:

1. Skripsi dengan judul “Dampak Judi Online Terhadap Perilaku Moral Remaja di Kelurahan Pagar Dewa Kecamatan Selebar Kota Bengkulu” adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik baik di IAIN Bengkulu maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, pemikiran dan rumusan saya sendiri tanpa bantuan yang tidak sah dari pihak lain kecuali arahan dari tim pembimbing.
3. Di dalam skripsi ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali kutipan secara tertulis dengan jelas dan tercantum sebagai acuan di dalam naskah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar serjana, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan yang berlaku.

Bengkulu, Januari 2019

Penulis

M Alifian Fahri
NIM. 1416323240

ABSTRAK

M ALIFIAN FAHRI, NIM 1416323195, Dampak Judi Online Terhadap Perilaku Moral Remaja Di Kelurahan Pagar Dewa Kecamatan Selebar Kota Bengkulu.

Salah satu dampak negatif penggunaan internet bagi remaja adalah menurunnya kualitas moral remaja yang mana pada hakikatnya remaja adalah generasi penerus bangsa. Permasalahan yang dikaji dalam skripsi ini yaitu: (1) Bagaimana bentuk judi yang dilakukan remaja di Kelurahan Pagar Dewa Kecamatan Selebar Kota Bengkulu. (2) Bagaimana dampak judi online terhadap perilaku moral remaja di Kelurahan Pagar Dewa Kecamatan Selebar Kota Bengkulu. Teori yang digunakan oleh peneliti yaitu psikologi perkembangan sedangkan metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan menggunakan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi, analisis data, reduksi data, dan verifikasi dari hasil penelitian di lapangan dan menjawab rumusan masalah. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) Bentuk judi online yang dimainkan oleh remaja yaitu judi online bola, karena menurut mereka proses bermainnya yang mudah, dan banyak pilihan taruhan dalam situs judi online bola, serta jumlah taruhan yang bervariasi sesuai dengan kemampuan mereka. (2) Perilaku moral remaja yang terlibat dalam judi online mengalami degradasi. Hal ini ditandai dengan munculnya berbagai perilaku moral negatif di kalangan remaja yang terlibat judi online. Misalnya, remaja membohongi orang tua untuk mendapatkan uang, berkata dan bersikap kasar, melalaikan tugas utama mereka seperti belajar dan melanjutkan pendidikan, serta melakukan tindakan asusila dan kriminal. Kebiasaan remaja dalam bermain judi online juga mengganggu fungsi perkembangan remaja yang mana pada masa remaja dipokuskan pada upaya meninggalkan sikap dan perilaku kekanak-kanakan serta berusaha untuk mencapai kemampuan bersikap dan berperilaku secara dewasa.

Kata kunci: perilaku, remaja, judi online

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji dan syukur kepada Allah SWT, berkat rahmat dan hidayah Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat dan salam kepada kekasih Allah suri tauladan sepanjang masa Nabi Muhammad SAW. Sehingga penulis menyelesaikan skripsi ini berjudul. **“Dampak Judi Online Terhadap Perilaku Moral Remaja Di Kelurahan Pagar Dewa Kecamatan Selebar Kota Bengkulu”**.

Penulisan karya tulis ini merupakan hasil pemikiran sendiri dan bertujuan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Sosial (S.Sos) pada program studi Bimbingan dan Konseling Islam (BKI) jurusan Dakwah Fakultas Ushuludin, Adab dan Dakwah pada Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu. Oleh karena itu, dalam penulisan skripsi ini penulis tidak lupa untuk berterimakasih atas dukungan, bimbingan, arahan dan do'a yang diberikan dari berbagai pihak. Dengan demikian penulis mengucapkan rasa terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Sirajuddin M,M.Ag, M.H, selaku Rektor IAIN Bengkulu.
2. Dr. Suhirman, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Ushuluddin, Adab, dan Dakwah IAIN Bengkulu.
3. Dr. RahmatRamdhani, M.Sos.I, Ketua Jurusan Dakwah IAIN Bengkulu.
4. Asniti Karni M.Pd, Kons, ketua prodi Bimbingan Konseling Islam.

5. M. Ridho Syabibi, M.Ag selaku Pembimbing I yang mengarahkan dan membimbing penulisan skripsi sampai selesai.
6. Ashadi Cahyadi, S.Sos.I.M.A selaku Pembimbing II yang mengarahkan dan membimbing penulisan skripsi sampai selesai.
7. Emzinetri, M.Ag selaku penguji utama yang telah mengarahkan dan membimbing penulisan skripsi saya.
8. Moch. Iqbal, M.Si selaku penguji kedua yang telah mengarahkan dan membimbing penulisan skripsi saya.
9. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Dakwah IAIN Bengkulu yang telah mengajar dan membimbing serta memberi ilmunya dengan penuh keikhlasan.
10. Orang tuaku yang selalu mendo'akan kesuksesan penulisan skripsi ini.
11. Teman-teman seperjuangan mahasiswa Bimbingan dan Konseling Islam IAIN 2014 terima kasih atas kebersamaannya dan semua bantuan yang telah diberikan kepada penulis.

Dalam penulisan skripsi ini peneliti masih ada kelemahan dan kekurangan dari berbagai sisi. Oleh karena itu, penulisan ini mengharapkan kritik dan saran yang bersipat membangun demi kesempurnaan skripsi ini kedepan.

Bengkulu, Januari 2019

M Alifian Fahri
Nim. 1416323195

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN MOTTO	iv
PERSEMBAHAN.....	v
HALAMAN PERNYATAAN.....	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Batasan Masalah	8
D. Tujuan Penelitian	9
E. Kegunaan Penelitian	9
F. Kajian Terdahulu	10
G. Sistematika Penulisan	12
BAB II Kerangka Teori	
A. Perilaku Moral	14
1. Pengertian Perilaku Moral	14

2.	Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Moral	16
3.	Proses Pembentukan Perilaku Moral	18
4.	Aspek-Aspek Perilaku Moral.....	19
B.	Remaja	20
1.	Pengertian Remaja	20
2.	Batasan Usia Remaja	21
3.	Sifat-Sifat Remaja	23
4.	Tugas Perkembangan Remaja.....	23
5.	Perkembangan Psikologi Remaja	24
C.	Judi	28
1.	Pengertian Judi Dan Judi Online	28
2.	Unsur-Unsur Perjudian	30
3.	Faktor Perjudian.....	31
4.	Akibat Perjudian	33
5.	Judi Sebagai Patologi Sosial	33

BAB III METODE PENELITIAN

A.	Jenis Dan Pendekatan Penelitian	36
B.	Penjelasan judul	37
C.	Waktu Dan Lokasi Penelitian	38
D.	Informan Penelitian.....	38
E.	Sumber Data	41
F.	Teknik Pengumpulan Data.....	42
G.	Teknik Analisis Data.....	44

H. Teknik Keabsahan Data	46
--------------------------------	----

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi wilayah penelitian.....	48
1. Kondisi wilayah geografis wilayah penelitian.....	48
2. Keadaan penduduk.....	48
3. Mata pencaharian.....	50
4. Struktur organisasi	50
5. Kehidupan beragama	51
B. Hasil penelitian dan pembahasan.....	52
1. Profil Informan	52
2. Jenis judi yang dilakukan remaja	53
3. Perilaku moral remaja yang terlibat judi online.....	57
C. Analisa hasil penelitian.....	70

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	76
B. Saran	77

DAFTAR PUSTAKA

Lampiran-Lampiran

DAFTAR TABEL

1. Tabel 3.1 : Informan Penelitian.....	38
2. Tabel 4.1 : Jumlah Penduduk.....	48
3. Tabel 4.2 : Jumlah Penduduk Menurut Usia.....	48
4. Tabel 4.3 : Mata Pencaharian.....	50
5. Tabel 4.4 : Struktur Organisasi	50
6. Tabel 4.5: Jumlah Penduduk Menurut Agama.....	51

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perjudian pada hakikatnya merupakan perbuatan yang sangat bertentangan dengan norma agama, moralitas, kesucilaan, maupun norma hukum. Secara umum perjudian adalah permainan dimana pemain bertaruh untuk memilih satu pilihan diantara beberapa pilihan dimana hanya satu pilihan saja yang benar dan yang jadi pemenang. Pemain yang kalah dalam taruhan akan memberikan taruhannya kepada pemenang. Peraturan dan jumlah taruhan ditentukan sebelum pertandingan dimulai.¹

Menurut Kartini Kartono, perjudian adalah pertarungan dengan sengaja, yaitu upaya mempertaruhkan satu nilai atau sesuatu yang dianggap bernilai dengan menyadari adanya resiko dan harapan-harapan pada peristiwa-peristiwa, permainan, pertandingan, perlombaan, dan kejadian-kejadian yang tidak atau belum pasti hasilnya.²

Pada dasarnya judi sudah menjadi penyakit bagi masyarakat baik dari kalangan orang dewasa hingga sampai anak-anak dibawah umur pun juga bisa melakukan perjudian. Perjudian terdiri dari berbagai jenis dan bentuk, karena banyak manusia yang menginginkan sesuatu dengan mudah untuk mendapatkan tanpa harus bekerja keras dan usaha terlebih dahulu atau menginginkan dengan cepat atau instan. Manusia menganggap perjudian

¹Muliardi Irwan, “Peranan Kepolisian Dalam Menanggulangi Tindak Pidana Perjudian”, *Skripsi S1 Fakultas Hukum Universitas Hasannudin Makassar*, 2017, hlm. 3.

²Katini Kartono, *Pathologi Sosial Jilid I* (Jakarta: Rajawali, 2006), hlm. 58.

merupakan suatu jalan pintas untuk mendapatkan sesuatu yang besar nilainya tanpa memikirkan dampak buruk untuk kedepannya yang membuat masalah kesejahteraan hidup semakin berlarut-larut. Sebagian masyarakat ada juga yang menganggap judi sebagai suatu hal yang dilakukan untuk kesenangan semata hingga menjadi kebiasaan dikalangan mereka.

Seorang penjudi selamanya sibuk dengan permainannya sehingga lupa terhadap kewajibannya kepada Tuhannya, kewajibannya terhadap dirinya, kewajibannya kepada keluarganya, dan kewajiban kepada bangsanya.³ Adapun beberapa permasalahan yang timbul akibat perjudian adalah bahwa beberapa orang akan menjadi ketagihan, mereka tidak dapat berhenti berjudi dan akhirnya kehilangan banyak uang dan harta. Jadi, jelaslah bahwa judi itu selain merugikan diri sendiri, juga dapat merugikan masyarakat karena selain meracuni jiwa seseorang, juga dapat meracuni perekonomian masyarakat secara luas. Selain rugi uang, mental dan kesehatan juga dapat mendorong para pemain judi menjadi seseorang yang pemalas, dan pada akhirnya akan sangat mudah berbuat kriminal seperti mencuri, korupsi, dan bahkan membunuh.⁴

Dalam Al-Quran telah dijelaskan Allah melarang keras bermain judi yang tertera dalam Q.S Al-Baqarah : 219 yang berbunyi :

³Yusuf Qardawi, *Halal dan Haram*, (Jakarta: Robbani Press,2010), hlm. 352.

⁴Anton Tabah, *Menatap Dengan Mata Hati Polisi Indonesia*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 1991), hlm. 182.

يَسْأَلُونَكَ عَنِ الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ قُلْ فِيهِمَا إِثْمٌ كَبِيرٌ وَمَنْفَعٌ لِلنَّاسِ وَإِثْمُهُمَا أَكْبَرُ

مِنْ نَفْعِهِمَا ۗ وَسْأَلُونَكَ مَاذَا يُنْفِقُونَ قُلِ الْعَفْوَ ۗ كَذَلِكَ يُبَيِّنُ اللَّهُ لَكُمْ آيَاتِهِ

لَعَلَّكُمْ تَتَفَكَّرُونَ ﴿٢٢٠﴾

Artinya:

Mereka bertanya kepadamu tentang khamar dan judi. Katakanlah: "Pada keduanya terdapat dosa yang besar dan beberapa manfaat bagi manusia, tetapi dosa keduanya lebih besar dari manfaatnya". dan mereka bertanya kepadamu apa yang mereka nafkahkan. Katakanlah: " yang lebih dari keperluan." Demikianlah Allah menerangkan ayat-ayat-Nya kepadamu supaya kamu berfikir.⁵

Ayat diatas mengungkapkan bahwa Allah melarang keras bermain judi karena dampak negatif yang ditimbulkan judi lebih besar dari pada manfaatnya. Judi menyebabkan seseorang menjadi lupa diri tentang siapa dirinya dan siapa Tuhannya, judi juga termasuk ke dalam dosa besar, dan dapat merusak akhlak dan perilaku moral seseorang.

Dilihat dari bahaya perjudian maka dapat dikatakan bahwa judi merupakan salah satu tindakan kriminal yang menimbulkan perilaku yang menyimpang , di antaranya dapat menyebabkan, 1) merusak ekonomi keluarga , 2)mengganggu keamanan masyarakat, 3) melumpuhkan semangat rekreasi, 4) menghabiskan waktu dan lain-lain.⁶ Tidak mustahil orang yang asyik dengan “hidangan hijau” (sebagaimana mereka istilahkan) akan menjual agama, kehormatan, dan tanah airnya. Kecintaannya terhadap

⁵Departemen Agama RI, Al – Quran dan tejemahannya, Semarang : Karya Putra Toha. 1971, hlm. 551

⁶Zainuddin Ali, *Hukum Pidana Islam*, (Jakarta: Sinar Grafika,2009), hlm.93.

“hidangan” ini akan mencabut kecintaannya kepada apa saja atau kepada nilai manapun.⁷

Dalam ketentuan umum Peraturan Pemerintahan Nomor 9 Tahun 1981 tentang pelaksanaan Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 dinyatakan bahwa perjudian adalah perbuatan yang bertentangan dengan agama, kesusilaan, dan moral Pancasila, serta membahayakan bagi penghidupan dan kehidupan masyarakat, bangsa, dan negara. Ditinjau dari kepentingan nasional, penyelenggara perjudian mempunyai akses yang negatif dan merugikan bagi penghidupan dan kehidupan masyarakat. Tidak terkecuali generasi muda. Perjudian merupakan salah satu penyakit masyarakat yang menjadi sebuah kebiasaan buruk untuk mendapatkan sesuatu yang bernilai besar tanpa melakukan usaha dan kerja keras. Sampai saat ini permasalahan perjudian ternyata tidak mudah diberantas dan ditanggulangi. Perjudian tidak lain dan tidak bukan adalah suatu kondisi dimana terdapat potensi kehilangan sesuatu yang berharga atau segala hal yang mengandung resiko.⁸

Seiring dengan perkembangan teknologi dan informasi yang kian pesat, kegiatan perjudian mengalami peralihan ke judi online yang lebih praktis dan lebih aman dilakukan. Salah satu kemudahan yang ditemukan dalam judi online adalah dapat dimainkan dimana saja dan kapan saja sebab bandar-bandar judi online yang tersebar di internet beroperasi selama 24 jam. Selain itu permainan judi online dapat dijalankan di warnet, tempat umum

⁷Yusuf Qardawi, *Halal dan Haram*, (Jakarta: Robbani Press,2010), hlm. 352.

⁸Yuda Pramudia Zen, “Upaya Kepolisian Dalam Menanggulangi Tindak Pidana Perjudian yang Dilakukan Oleh Remaja di Wilayah Hukum Kepolisian Resor Kota Padang”, Skripsi S1 Fakultas Hukum Universitas Andalas Padang, 2017, hlm. 3.

dengan fasilitas wi-fi, atau melalui *smartphone*. Dalam pembayaran juga menggunakan sarana online dengan mengiri uang lewat M-banking.

Seiring dengan perkembangan teknologi pada saat sekarang ini judi online sangat marak terjadi. Perjudian tersebut tidak saja melibatkan orang dewasa tetapi juga kalangan remaja. Padahal seharusnya remaja yang merupakan generasi muda penerus bangsa, mentalnya harus berkembang dengan baik, tidak seharusnya terlibat dalam perjudian. Hal ini tentu saja bisa mengakibatkan moral dari generasi muda penerus bangsa itu sendiri menjadi rusak dan tercoreng oleh kegiatan yang mengandung unsur perjudian tersebut.

Secara psikologi perjudian akan membuat remaja menjadi kecanduan, apabila sering dilakukan akan menjadi kebiasaan yang buruk dan akan menimbulkan dampak negatif terhadap dirinya sendiri maupun orang lain yang berada di lingkungan sekitarnya. Remaja yang melakukan perjudian juga akan terganggu konsentrasinya dalam menjalankan kewajibannya sebagai anak yang harus mengikuti pendidikan agar bisa bisa berguna bagi keluarga, bangsa, dan negara terkhususnya untuk dirinya sendiri. Kecendrungan remaja saat ini yang mulai terpengaruh oleh permainan judi online juga akan berdampak terhadap perilaku moral mereka. Hal ini mengindikasikan bahwa pendidikan moral yang ditanamkan orangtua berangsur mulai menghilang.

Pendidikan moral tidak sekedar pembelajaran mengetahui yang baik dan buruk, tentang yang benar dan salah, tetapi merupakan pelatihan pembiasaan terus-menerus tentang sikap benar dan baik sehingga akhirnya menjadi suatu kebiasaan. Hal inilah yang menjadi dasar utama pembentukan

pribadi yang matang, mandiri, dan menanamkan budi pekerti yang baik.⁹ Nilai moral akan terlihat dari kemampuan seseorang untuk membedakan mana yang baik dan buruk dalam kehidupannya. Ciri-ciri seseorang yang memiliki nilai moral yang baik yaitu, memiliki sikap yang jujur, dapat dipercaya, lembut, penuh kasih sayang, ceria, dan dapat menghargai orang lain.¹⁰

Jika dihubungkan dengan moralitas dan nilai sosial, perilaku yang ditimbulkan dari kecenderungan remaja dalam bermain judi online mengandung unsur yang dianggap melanggar dan menyimpang terhadap nilai, norma, dan standar sosial tertentu. Ditinjau dari psikologi sosial, judi merupakan masalah sosial, karena melanggar norma hukum yang ada di Indonesia dan bertentangan dengan konsep-konsep moral, dan peraturan perilaku yang telah menjadi kebiasaan dalam lingkungan masyarakat. Akan tetapi dalam realitas sosial yang sebagaimana disinggung sebelumnya, fenomena judi online semakin marak ditemukan di tengah masyarakat, termasuk kalangan remaja.

Pagar Dewa merupakan salah satu kelurahan yang berada di Kecamatan Selebar kota Bengkulu. Yang sebagian penduduknya dari kalangan remaja juga terjebak pada kegiatan judi online. Mayoritas pelajar dan mahasiswa yang berada di Kelurahan Pagar Dewa merupakan penduduk pendatang dari daerah lain yang bertujuan melanjutkan pendidikan di kota Bengkulu. Sebagai penduduk pendatang dan tentunya jauh dari pantauan

⁹Yudrik Jahja, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta: Kharisma Putra Utama,2011), hlm. 418.

¹⁰Yudrik Jahja, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta: Kharisma Putra Utama,2011), hlm. 420.

orang tua, membuat sebagian pelajar dan mahasiswa mudah terpengaruh oleh lingkungan sehingga menyebabkan mereka melanggar norma-norma yang berlaku di masyarakat dan terlibat pada judi online.

Berdasarkan hasil penelitian awal, penulis menemukan ada 15 orang remaja di Kelurahan Pagar Dewa yang terlibat dalam permainan judi online. Remaja tersebut berusia antara 18 sampai 22 tahun dan berstatus sebagai mahasiswa aktif dari beberapa Kampus yang ada di Bengkulu seperti: Institut Agama Islam Negeri Bengkulu, Universitas Muhammadiyah Bengkulu, dan Universitas Dehasen Bengkulu. Keinginan remaja dalam bermain judi online diawali kebiasaan melihat aktivitas rekan sejawat mereka yang terlebih dahulu terlibat dalam judi online yang mana sering memvamerkan uang hasil judi online kepada mereka. Kemudahan dalam proses bermain judi online juga merupakan daya tarik tersendiri sehingga membuat remaja menjadi semakin leluasa, karena mereka hanya memerlukan *smart phone* dan kartu ATM (Anjungan Tunai Mandiri) sehingga bisa dimainkan dimana saja dan kapan saja.

Dari hasil pengamatan awal, penulis memperoleh gambaran bahwa judi online mempengaruhi Perilaku moral remaja, seperti moral sosial dan moral individual. Mereka salah satunya, mereka mulai melalaikan tugas utama sebagai mahasiswa dan siswa, berbohong kepada orang tua, tidak memiliki sopan santun ke sesama manusia, dan tidak menghargai orang lain.

Berdasarkan latar belakang di atas peneliti melihat remaja menggunakan internet untuk hal-hal negatif, seperti melakukan perjudian

online. Hal tersebut diakibatkan oleh kurangnya perhatian orang tua dalam mengawasi perilaku keseharian remaja dan pengaruh dari lingkungan remaja, dan mudahnya akses remaja pada judi online. Hal inilah yang menyebabkan munculnya berbagai perilaku moral negatif pada remaja pelaku judi online. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk meneliti lebih jauh mengenai tentang **“Perilaku Moral Remaja Yang Terlibat Judi Online Di Kelurahan Pagar Dewa Kecamatan Selebar Kota Bengkulu”**

B. Rumusan Masalah

Adapun Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Apakah jenis judi online yang sering dimainkan oleh remaja di Kelurahan Pagar Dewa Kecamatan Selebar Kota Bengkulu?
2. Bagaimana perilaku moral remaja yang terlibat judi online di Kelurahan Pagar Dewa Kecamatan Selebar Kota Bengkulu?

C. Batasan Masalah

Untuk memudahkan dalam penelitian ini dan agar permasalahannya tidak terlalu meluas, permasalahan perilaku moral remaja yang terlibat judi online dibatasi dalam bentuk :

1. Jenis judi online yang sering dimainkan oleh remaja di Kelurahan Pagar Dewa Kecamatan Selebar Kota Bengkulu, dilihat dari intensitas judi online yang paling sering dimainkan oleh remaja.
2. Perilaku moral remaja di Kelurahan Pagar Dewa Kecamatan Selebar Kota Bengkulu, difokuskan pada perilaku moral sosial (perilaku moral

yang berhubungan dengan orang lain) dan moral individual (perilaku moral yang berhubungan diri sendiri) pada remaja usia 18-22 tahun.

D. Tujuan Penelitian

Adapun dalam penelitian ini tujuan yang hendak dicapai adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan jenis judi online yang sering dimainkan oleh remaja di Kelurahan Pagar Dewa Kecamatan Selebar Kota Bengkulu.
2. Untuk mendeskripsikan perilaku moral remaja yang terlibat judi online di Kelurahan Pagar Dewa Kecamatan Selebar Kota Bengkulu.

E. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini diharapkan akan dapat menambah cakrawala berfikir dan khasanah ilmu pengetahuan, terutama yang berkaitan dengan perilaku remaja yang terlibat judi online serta menambah referensi bahan bacaan.

2. Kegunaan Praktis

a. Untuk Pembaca

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi untuk para pembaca agar dapat mengetahui dan memahami perilaku remaja yang terlibat judi online.

b. Untuk Lembaga Almamater

Penelitian ini sangat berguna bagi almamater di samping sebagai dokumentasi juga berguna sebagai bahan informasi baru dan

telaah ilmiah dalam mengkaji dan memperkaya pengetahuan yang baru.

c. Bagi Penulis

Peneliti dapat memperkuat cakrawala dan daya berfikir sehingga dapat menambah wawasan tentang judi pada remaja dan juga akan selalu merangsang peneliti untuk mencari dan menelaah ilmu yang belum di ketahui, serta juga sebagai syarat memperoleh gelar sarjana di Institut Agama Islam Negeri Bengkulu.

F. Kajian Terdahulu

Agar penelitian tidak tumpang tindih dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti lainnya, maka dalam hal ini perlu dilakukan telaah kepustakaan berupa kajian terhadap penelitian terdahulu. Sejauh informasi yang peneliti ketahui, memang dalam hal ini, judul yang peneliti lakukan sudah pernah dibahas oleh peneliti lainnya yang berkenaan tentang judi online. Peneliti tersebut dilakukan oleh:

Ulfa Sofiati yang berjudul "*Pengaruh Motivasi dan Penggunaan Situs Judi Sepak Bola Onlie Terhadap Pemenuhan Kebutuhan Userpada Mahasiswa Ilmu Komunikasi Angkatan 2012-2014 Universitas Lampung*)". Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh motivasi dan penggunaan situs judi sepak bola online terhadap pemenuhan kebutuhan user. Hasil penelitian ini adalah kepercayaan dan evaluasi terhadap media online membuat mereka termotivasi untuk mengakses situs judi online

dan memperoleh kepuasan atas keuntungan dari perjudian online dan menyebabkan ketergantungan.¹¹

Skripsi yang ditulis oleh Gst Putu Noer Yaman yang berjudul “Dinamika Memasang Judi Buntutan Pada Masyarakat Dusun Karangsono, Tidonorejo Demak”. Tujuan dari penelitian ini adalah berusaha untuk mengungkapkan bagaimana dinamika perilaku memasang judi buntutan terjadi, faktor apa saja yang mendorong seseorang berjudi dan juga kebermaknaan yang seperti apa yang dialami oleh pelaku perjudian ini. Hasil penelitian ini adalah lingkungan sebagai faktor mendasar seseorang memperoleh pembelajaran tentang perjudian. Awalnya anggapan mereka hanya sekedar mengikuti dan untuk bersenang-senang. Namun pada tahap selanjutnya seseorang mulai mengakumulasi dengan adanya dorongan untuk terus bermain dan menyebabkan seseorang mulai ketagihan dan terus bermain judi buntutan.¹²

Begitu juga penelitian yang ditulis Aswar Ardi yang berjudul “Analisis Tindak Pidana Hukum Islam Terhadap Judi Online Di Desa Lautang Kecamatan Belawa Kabupaten Wajo”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui faktor yang mempengaruhi seseorang untuk bermain judi online, dampak judi online yang ditimbulkan di masyarakat. Hasil penelitian ini adalah faktor lingkungan sangat mempengaruhi seseorang

¹¹ Ulfa Sofiati yang berjudul “Pengaruh Motivasi dan Penggunaan Situs Judi Sepak Bola Online Terhadap Pemenuhan Kebutuhan User pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi Angkatan 2012-2014 Universitas Lampung”, Skripsi S1 Universitas Lampung Bandar Lampung, 2015.

¹²Gst Putu Noer Yaman yang berjudul “Dinamika Memasang Judi Buntutan Pada Masyarakat Dusun Karangsono, Tidonorejo Demak”, Skripsi S1 Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, 2012.

untuk bermain judi online, selain itu faktor penyebab seseorang bermain judi online adalah faktor keluarga dan internet. Judi online juga membawa dampak negatif yaitu mempengaruhi perilaku dan karakter, selain itu juga berpengaruh terhadap perekonomian serta sosial.¹³

Persamaan penelitian di atas dengan penelitian ini adalah sama-sama mengkaji remaja yang terlibat judi online. Untuk perbedaannya terletak pada fokus penelitiannya, yaitu peneliti akan mengkaji perilaku moral remaja yang terlibat judi online.

Dari beberapa penelitian di atas dapat peneliti simpulkan bahwa masalah yang dikaji oleh peneliti sebelumnya berbeda dengan kajian penelitian ini, karena peneliti akan meneliti tentang perilaku moral remaja yang terlibat judi online.

G. Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan skripsi ini nantinya akan dibahas sesuai dengan sistematika pembahasan yang akan dibuat dalam penelitian itu sendiri. Adapun sistematika yang dibuat adalah sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan yang berisi latar belakang masalah yang akan diteliti, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kajian terdahulu serta sistematika penulisan.

BAB II Landasan teori yang memuat berisi tentang kajian perilaku moral, kajian remaja, dan kajian judi.

¹³Aswar Ardi yang berjudul “*Analisis Tindak Pidana Hukum Islam Terhadap Judi Online Di Desa Lautang Kecamatan Belawa Kabupaten Wajo*”, Skripsi S1 Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, 2018.

BAB III Metode penelitian yang memuat: jenis penelitian, waktu dan lokasi penelitian, informan penelitian, sumber data, teknik pengumpulandata, teknik analisa data, dan teknik keabsahan data.

BAB IV Hasil penelitian dan pembahasan: yang berisi tentang deskripsi wilayah penelitian yang terdiri profil Kelurahan Pagar Dewa, keadaan penduduk Kelurahan Pagar Dewa dan penduduk menurut agama dan kondisi sosial ekonomi Kelurahan Pagar Dewa, hasil penelitian dan pembahasan.

BAB V Penutup yang berisi kesimpulan dan saran-saran.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Prilaku Moral

1. Pengertian Prilaku Moral

Perilaku adalah perbuatan baik dan buruk dalam kehidupan sehari-hari yang melekat pada diri seseorang dan secara spontan diwujudkan dalam tingkah laku dan perbuatan.¹⁴

Bimo Wagito, mengemukakan bahwa perilaku pada manusia dapat dibedakan antara perilaku refleksif dan perilaku non refleksif. Perilaku yang refleksif merupakan perilaku yang terjadi atas reaksi-reaksi secara spontan terhadap stimulus yang mengenai organisme tersebut misalnya mengedipkan mata dan lain-lain.lain dengan halnya perilaku non-refleksif. Perilaku ini dikendalikan atau diatur oleh pusat kesadaran atau otak. Proses yang terjadi dalam otak atau pusat kesadaran ini disebut proses psikologis. Pada perilaku manusia, perilaku psikologis inilah yang dominan, merupakan perilaku yang banyak pada diri manusia. Perilaku atau aktivitas dasar proses psikologis inilah yang disebut aktivitas psikologis atau perilaku psikologis. Perilaku yang ada dalam diri manusia juga dipengaruhi oleh lingkungan dimana mereka berada.¹⁵

¹⁴Anwar Rosihan, *Akidah Ahlak* (Bandung: Pustaka Setia, 2008), hlm. 31.

¹⁵Bimo Walgito, *Pengantar Psikologi Umum* (Yogyakarta: PT Remaja Rosdakarya, 2004) hlm. 12.

Kata moral berasal dari bahasa latin yaitu “mores” yang berarti moralitas. Moral adalah ajaran tentang baik buruk yang diterima umum mengenai perbuatan, sikap dan, kewajiban. Moral menyangkut kebaikan, orang yang tidak baik juga disebut sebagai orang yang tidak bermoral, atau sekurang-kurangnya sebagai orang yang kurang bermoral.¹⁶

Menurut Kamus Bahasa Indonesia, moral adalah “tentang baik buruk yang diterima umum mengenai akhlak; akhlak dan budi pekerti; kondisi mental yang mempengaruhi seseorang menjadi tetap bersemangat, berani, disiplin, dan sebagainya”. Moral merupakan tingkah laku manusia yang sangat subjektif, karena moral setiap orang tentu berbeda, karena perbedaan itulah dibuatkan standar yang ideal secara normatif yang disebut tata atau aturan-aturan.¹⁷

Menurut Rose Mini perilaku moral adalah perilaku seseorang dalam berhubungan dengan orang lain mengacu pada seperangkat peraturan, kebiasaan, dan prinsip-prinsip tertentu yang berdampak pada kesejahteraan manusia. Selain itu, menurut Helden dan Richard perilaku moral sebenarnya sesuatu yang tersembunyi dalam pikiran seseorang karena tersimpan dalam cara berpikirnya. Artinya, untuk mengetahui keadaan moral seseorang yang sebenarnya, seorang pengamat mungkin

¹⁶ Taufik Rahman, *Moralitas Pemimpin dalam Perspektif Al-Quran* (Bandung: CV Pustaka Setia, 2000), hlm. 3.

¹⁷ Agus Santoso, *Hukum, Moral, Dan Keadilan* (Jakarta: PT Fajar Interpretama Mandiri, 2012), hlm. 82

bisa tersesat oleh fenomena yang ditunjukkan oleh perilaku nyata seseorang.¹⁸

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa perilaku moral sebagai perilaku yang sesuai dengan aturan-aturan dan nilai-nilai masyarakat dimana individu tinggal, sehingga perilaku moral dapat dikatakan dengan perilaku yang baik dan pantas dilakukan dalam masyarakat.

2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Prilaku Moral

Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku moral pada remaja yaitu sebagai berikut:¹⁹

a. Modeling

Menurut Santrock ketika remaja dihadapkan pada model yang bertingkah laku “secara moral” para remaja pun cenderung meniru tingkah laku model tersebut. Ketika remaja dihukum karena tingkah laku yang tidak bermoral atau tidak dapat diterima, tingkah laku ini bisa dihilangkan, namun memberikan sanksi berupa hukuman dapat mengakibatkan efek samping emosional pada remaja. Selain itu, efektifitas meniru model tergantung pada karakteristik model itu sendiri (misalnya kekuasaan, kehangatan, keunikan dan lain-lain) dan kehadiran proses kognitif, seperti kode

¹⁸ Rio Andhora, "Perbedaan Perilaku Moral Siswa SMAN 2 Bangkenang Dan MAN kampar Fakultas Psikologi Univeristas Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, 2015. hlm. 11.

¹⁹ Mohammad Ali dan Mohammad Asrori, *Psikologi Remaja* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2010), hlm. 54.

simbolik dan perumpamaan untuk meningkatkan ingatan tingkah laku moral.

b. Situasional

Menurut Santrock peranan faktor lingkungan dan kesempatan antara pemikiran moral dan tindakan moral, para ahli teori pembelajaran sosial juga menekankan bahwa tingkah laku tergantung pada situasinya. Mereka mengatakan bahwa remaja cenderung tidak menunjukkan tingkah laku yang konsisten dalam situasi sosial yang berbeda-beda.

c. Lingkungan

Menurut Gunarsa kepribadian seseorang individu tidak dapat berkembang, demikian pula halnya dengan moral dimana nilai-nilai moral yang dimiliki seorang remaja merupakan sesuatu yang diperoleh dari luar dirinya. Anak belajar dan diajar oleh lingkungan mengenai bagaimana ia harus bertingkah laku yang baik dan tingkah laku yang tidak baik atau salah. Lingkungan itu dapat berarti orang tua, saudara, teman-teman, guru dan sebagainya.

d. Diri

Menurut Blasi landasan motivasional bagi perilaku moral berada pada tuntutan internal untuk perealisasi konsistensi diri secara psikologis. *Self* adalah pengorganisasian mengenai informasi keterhubungan diri dimana terdapat banyak elemen yang bergabung didalamnya dan membentuk beberapa konsistensi psikologis. *Self*

yang memiliki inti atau pokok yang menjadi sentral diri disebut sebagai esensi dari inti *self* yang disebut sebagai identitas (*identity*). Menurut Blasi juga menjelaskan bahwa identitas (*identity*) adalah pertimbangan yang menyesuaikan pada inti diri (*self*). Menurut Colby & Damon menguatkan bahwa ketika identitas sudah menyatu dengan moralitas seseorang maka penalaran moral seseorang akan mendorong mewujudkan perilaku moral.

3. Proses Pembentukan Perilaku Moral Remaja

Menurut Kurtines dan Gerwitz terdapat empat komponen yang menyusun perilaku moral, yaitu:²⁰

- a. Menginterpretasi situasi dan mengidentifikasi permasalahan moral.
- b. Memperkirakan apa yang seharusnya dilakukan oleh seseorang.
- c. Memilih diantara nilai-nilai moral memutuskan apa yang secara akhlak akan dilakukan.
- d. Melaksanakan tindakan yang sesuai dengan nilai-nilai moral.

Sedangkan menurut Gunarsa proses pembentukan perilaku moral adalah:

- a) Melalui pengajaran langsung atau melalui instruksi-instruksi

Pembentukan moral disini melalui penanaman pengertian tentang apa yang betul dan apa yang salah oleh orang tua atau beberapa orang yang ada disekitarnya.

²⁰ Sjarkawi, *Pembentukan Kepribadian Anak* (jakarta: PT Bumi Aksara,2014), hlm. 124.

b) Melalui identifikasi

Seseorang mengidentifikasi dirinya dengan orang atau model, maka orang tersebut cenderung untuk mencontoh pola-pola perilaku moral dari model tersebut.

c) Melalui proses coba dan salah

Seseorang anak atau remaja belajar mengembangkan perilaku moralnya dengan mencoba-coba suatu perilaku. Anak atau remaja melibatkan apakah dengan ia berperilaku tertentu, lingkungan akan menerima atau menolaknya.

4. Aspek-aspek Perilaku Moral

Menurut Drajat untuk mengukur perilaku moral yang ada di Indonesia maka aspek yang diambil adalah landasan hidup dari setiap warga Negara Indonesia adalah Pancasila dimana aspek-aspek perilaku moral adalah sebagai berikut:²¹

- a) Berkata jujur, yaitu perkataan yang sesuai dengan kejadian aslinya.
- b) Berbuat benar, yaitu perbuatan yang tidak menentang peraturan yang berlaku.
- c) Berlaku adil, yaitu menempatkan sesuatu pada tempatnya.
- d) Berani, yaitu kesiapan fisik dan mental untuk menghadapi suatu peristiwa.

²¹ Yusuf Syamsu, *Perkembangan Peserta Didik*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), hlm.

B. Remaja

1. Pengertian Remaja

Remaja adalah masa peralihan dari masa anak-anak dengan masa dewasa yang mengalami perkembangan semua aspek/fungsi untuk memasuki masa dewasa. Masa remaja berlangsung antara umur 12 tahun sampai dengan 21 tahun bagi wanita dan 13 tahun sampai dengan 22 tahun bagi pria.²²

Menurut Adams dan Gullota, masa remaja meliputi usia antara 11 hingga 20 tahun. Adapun Hurlock membagi masa remaja menjadi masa remaja awal (13 hingga 16 atau 17 tahun) dan masa remaja akhir (16 atau 17 tahun hingga 18 tahun). Masa remaja awal dan akhir dibedakan oleh Hurlock karena pada masa remaja akhir individu telah mencapai transisi perkembangan yang lebih mendekati masa dewasa.²³

Masa remaja adalah masa transisi dari masa kanak-kanak ke masa dewasa melibatkan sejumlah perubahan biologis, kognitif, dan sosioemosional. Dimana batasan usia masa remaja, masa diantara 12-21 tahun dengan perincian 12-15 tahun masa remaja awal, 15-18 tahun masa remaja pertengahan, dan 18-21 tahun masa remaja akhir. Masa pubertas meliputi masa remaja awal dan berisi perubahan fisik seperti percepatan pertumbuhan, pengaruh dari lingkungan mulai berkembang (pergaulan),

²²Mohammad Ali dan Mohammad Asrori, *Psikologi Remaja; Perkembangan Peserta Didik* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2012), hlm. 145.

²³Yudrik Jahja, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta: Prenamedia Group, 2011), hlm. 220.

timbulnya seksualitas, sikap juga mulai berubah seiring berjalannya waktu.²⁴

2. Batasan usia remaja

Dalam proses menyesuaikan diri menuju dewasa, ada empat tahap menuju dewasa:²⁵

a. Pra remaja (11-13 tahun)

Pra remaja ini merupakan masa yang sangat pendek yaitu kurang lebih hanya satu tahun. Pada masa ini dikatakan juga sebagai fase yang negatif, hal tersebut dapat terlihat dari tingkah laku mereka yang cenderung negatif, sehingga fase ini merupakan fase yang sulit bagi anak maupun orang tuanya.

b. Remaja awal (14-17)

Seorang remaja pada saat ini masih terheran-heran akan perubahan-perubahan yang terjadi pada tubuhnya sendiri dan dorongan-dorongan yang menyertai perubahan-perubahan itu. cepat tertarik pada lawan jenis dan mudah teransang secara erotis.

Pada masa ini, perubahan-perubahan fisik terjadi sangat pesat dan mencapai pada puncaknya. Ketidak seimbangan emosional dan ketidak stabilan dalam banyak hal terdapat pada masa ini. Remaja berupaya mencari identitas dirinya, sehingga statusnya tidak jelas.

²⁴Siti Rahayu Haditono, *Psikologi Perkembangan*, (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2006), hlm 288.

²⁵ Sarlito W. Sarwono, *Psikologi Remaja* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada,) hlm. 30.

Selain itu, pada masa ini terjadi perubahan pola-pola hubungan sosial.

c. Remaja lanjut

Pada tahap ini remaja sangat membutuhkan kawan-kawan yang ia senangi mereka senang kalau banyak kawan yang menyukainya, mencintai dirinya sendiri dengan menyukai teman-teman yang mempunyai sifat yang sama dengan dirinya. Dirinya ingin selalu menjadi pusat perhatian dan ingin menonjolkan diri. Remaja mulai bersikap idealis, mempunyai cita-cita tinggi, bersemangat dan mempunyai energi yang sangat besar. Selain itu, remaja mulai memantapkan identitas diri dan ingin mencapai ketidaktergantungan emosional.

d. Remaja akhir

Tahap ini adalah masa konsolidasi menuju periode dewasa dan ditandahi pencapaian lima hal;

1. Minat yang semakin mantap terhadap fungsi-fungsi intelek.
2. Egonya mencari kesempatan untuk bersatu dengan orang-orang lain dan dalam pengalaman-pengalaman baru.
3. Terbentuk identitas seksual yang tidak berubah lagi.
4. Terlalu memusatkan perhatian pada diri sendiri .
5. Tumbuh “dinding” yang memisahkan diri pribadinya dan masyarakat umumnya.

3. Sifat-sifat Remaja

Untuk sifat-sifat remaja yang perlu diketahui adalah sebagai berikut:²⁶

1. Hasrat meniru dan runtuhnya daya tahan sehingga melakukan kriminalitas karena pengaruh contoh dan wibawa kawan-kawan yang sudah begitu atos atau keras dan berani.
2. Hasrat pamer (showing –off) agar dihargai di mata gangnya, karena memberikan sumbangan kepada gang yang terdiri dari anggota-anggota yang lebih tua dan dihargai.
3. Bahaya dianggap mereka enteng atau tidak ada, karena besar jumlahnya remaja yang tergabung dan bekerja sama disitu.
4. Perasaan tergetar dalam kerjasama sebagai pelaksanaan contoh-contoh khayalan film, cerita-cerita dan teater yang seram dan menggetarkan jiwa, dan lain-lain.

4. Tugas Perkembangan Remaja

Tugas perkembangan masa remaja dipokuskan pada upaya meninggalkan sikap dan perilaku kekanak-kanakan serta berusaha untuk mencapai kemampuan bersikap dan berperilaku secara dewasa. Adapun tugas-tugas perkembangan masa remaja, menurut Havighurst yaitu sebagai berikut:²⁷

²⁶ Stephan Hurwitz saduran oleh L. Moeljatno SH, *Kriminologi* (Jakarta :Bina aksara,1986), hlm 119.

²⁷ Mohammad Ali dan Mohammad Asrori, *Psikologi Remaja*. (Jakarta: PT Bumi Aksara,2008), hlm, 165.

1. Mencapai hubungan baru yang lebih matang dengan teman sebaya baik pria maupun wanita.
2. Mencapai peran sosial pria dan wanita.
3. Menerima keadaan fisiknya dan menggunakannya secara efektif.
4. Mencari kemandirian emosional dari orang tua dan orang-orang dewasa lainnya.
5. Mencapai jaminan kebebasan ekonomis.
6. Memilih dan menyiapkan lapangan pekerjaan.
7. Persiapan untuk memasuki kehidupan berkeluarga.
8. Mengembangkan keterampilan intelektual dan konsep yang penting untuk kompetensi kewarganegaraan.
9. Mencapai dan mengharapkan tingkah laku sosial yang bertanggung jawab.
10. Memperoleh suatu himpunan nilai-nilai dan sistem etika sebagai pedoman tingkah laku.

5. Perkembangan Psikologi Remaja

1. Pembentukan konsep diri

Remaja adalah masa transisi dari periode anak ke dewasa. Secara psikologis kedewasaan tentu bukan hanya tercapainya usia tertentu seperti misalnya dalam ilmu hukum. Secara psikologis kedewasaan adalah keadaan dimana sudah ada ciri-ciri psikologis tertentu pada seseorang.²⁸

²⁸Sarlito W. Sarwono, *Psikologi Remaja*, (Jakarta. PT. Raja Grafindo Persada), hlm, 80.

Ciri-ciri psikologis yaitu:

1. Pemekaran diri sendiri (*ekstension of the self*) yaitu yang ditandai dengan kemampuan seseorang untuk menganggap orang lain sebagai bagian dari dirinya sendiri.
 2. Kemampuan untuk melihat diri sendiri secara objektif (*self objectivication*) yang ditandai dengan kemampuan untuk mempunyai wawasan tentang diri sendiri (*self insight*) dan kemampuan untuk menangkap humor (*sense of humor*) termasuk yang menjadikan dirinya sendiri sebagai sarana.
 3. Memiliki falsafah hidup tertentu (*unifying philosophy of life*). Hal ini dapat dilakukan tanpa perlu merumuskan dan mengucapkannya dalam kata-kata.
2. Perkembangan intelegensi

Menurut David Wochsler definisi intelegensi adalah keseluruhan kemampuan individu untuk berfikir dan bertindak secara terarah serta mengelola dan menguasai lingkungan secara efektif. Jadi intelegensi seseorang memang mengandung unsure pikiran dan rasio. Makin banyak unsure rasio yang harus digunakan dalam suatu tindakan atau tingkah laku, makin berintelegensi tingkah laku tersebut.²⁹

²⁹Sarlito W. Sarwono, *Psikologi Remaja*, (jakarta. PT. Raja Grafindo Persada), hlm, 88.

Jenis-jenis intelegensi:

1. *bodily-kinesthetic* yaitu kecerdasan yang terkait dengan gerakan anggota tubuh.
 2. *Interpersonal* yaitu kecerdasan yang terkait dengan hubungan dengan orang lain.
 3. *Verbal-linguistic* yaitu kemampuan yang terkait dengan kata-kata lisan maupun tertulis.
 4. *Logical-linguistik* yaitu bidang yang mengangkat logika, penggunaan akal, kemampuan abstraksi dan angka.
 5. *Intrapersonal* yaitu kemampuan utama adalah instropeksi dan refleksi diri.
 6. *Visual-spatial* yaitu terkait dengan kemampuan utama yang tinggi dalam mengambil keputusan dalam bidang penglihatan dan ruang (*space*).
3. Perkembangan peran sosial

Gejolak emosi remaja dan masalah remaja lain pada umumnya disebabkan antara lain oleh adanya konflik dan peran sosial. Disatu pihak ia sudah ingin mandiri sebagai orang dewasa, dilain pihak ia masih harus terus mengikuti kemampuan orang tua.

Konflik peran yang dapat menimbulkan gejolak emosi dan kesulitan-kesulitan lain pada masa remaja dapat dikurangi dengan memberi latihan-latihan agar anak dapat mandiri sendiri mungkin.

Dengan kemandiriannya, anak dapat memilih jalannya sendiri dan ia akan berkembang lebih mantap ia tahu dengan tepat saat-saat yang berbahaya dimana ia harus berkonsultasi dengan orang tuanya atau dengan orang dewasa lain yang lebih tahu dari dirinya sendiri.³⁰

4. Perkembangan peran gender

Peran gender pada hakikatnya adalah bagian dari peran sosial pula. Sama halnya dengan anak yang harus mempelajari perannya sebagai anak terhadap orang tua atau sebagai murid terhadap guru, maka ia harus mempelajari perannya sebagai anak dari jenis kelamin tertentu terhadap jenis kelamin lawannya.³¹

5. Perkembangan moral dan religi

Moral dan religi merupakan bagian yang cukup penting dalam jiwa remaja. Sebagian orang berpendapat bahwa dan religi bisa mengendalikan tingkah laku anak beranjak dewasa ini sehingga ia tidak melakukan hal-hal yang merugikan atau bertentangan dengan kehendak atau pandangan masyarakat.

Di sisi lain tiada moral dan religi ini sering kali dituding sebagai faktor penyebab meningkatnya kenakalan remaja. Religi yaitu kepercayaan terhadap kekuasaan suatu zat yang mengatur alam semesta ini adalah sebagian dari moral, sebab dalam moral

³⁰Sarlito W. Sarwono, *Psikologi Remaja*, (jakarta. PT. Raja Grafindo Persada), hlm. 101.

³¹Sarlito W. Sarwono, *Psikologi Remaja*, (jakarta. PT. Raja Grafindo Persada), hlm. 103.

sebenarnya diatur segala perbuatan yang dinilai baik dan perlu dilakukan, serta perbuatan yang dinilai tidak baik sehingga perlu dihindari. Agama mengatur juga tingkah laku baik buruk, secara psikologis termasuk dalam moral. Hal lain yang termasuk dalam moral adalah sopan santun, tata karma, dan norma-norma masyarakat lain.³²

C. Judi

1. Pengertian Judi dan Judi Online

Perjudian adalah pertaruhan dengan sengaja yaitu mempertaruhkan satu nilai atau sesuatu yang dianggap bernilai, dengan menyadari adanya risiko, dan harapan-harapan tertentu pada peristiwa-peristiwa permainan, pertandingan, perlombaan dan kejadian-kejadian yang tidak/belum pasti hasilnya.³³

Judi atau permainan “judi” atau “perjudian” menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah “Permainan dengan memakai uang sebagai taruhan”. Berjudi ialah “Mempertaruhkan sejumlah uang atau harta dalam permainan tebakkan berdasarkan kebetulan, dengan tujuan mendapatkan sejumlah uang atau harta yang lebih besar dari pada jumlah uang atau harta semula”.³⁴

³²Sarlito W. Sarwono, *Psikologi Remaja*, (Jakarta. PT. Raja Grafindo Persada), hlm. 116.

³³ Kartini Kartono, *Patologi Sosial Jilid 1*, (Jakarta: PT. Raja Persada, 1999), hlm. 51.

³⁴Poerwadarminta, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta, Balai Pustaka1995), hlm. 419.

Kartini Kartono mengartikan judi sebagai “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/belum pasti hasilnya.”³⁵

Judi online adalah permainan judi melalui media elektronik dengan akses internet sebagai perantara dan judi sendiri memiliki makna, berikut pengertian judi: Pengertian judi dan aneka tempat perjudian. Sementara itu, meski secara garis besar sama, memiliki pengertian judi yang sedikit lebih detail. Menurut ahli pakar TIK tersebut, perjudian pada intinya dikatakan sebagai permainan dengan memilih satu pilihan saja dari beberapa pilihan. Jika pilihan tersebut benar maka yang memilihnya dikatakan sebagai pemenang.³⁶

Menurut Onno W. Purbo, yang disebut sebagai judi online atau judi melalui internet (internet gambling) biasanya terjadi karena peletakan taruhan pada kegiatan olah raga atau kasino melalui Internet. Online game yang sesungguhnya seluruh proses baik itu taruhannya, permainannya maupun pengumpulan uangnya melalui internet.³⁷

³⁵Kartini Kartono, *Patologi Sosial, jilid I*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2005), hlm. 56.

³⁶Kartini Kartono, *Patologi Sosial, jilid I*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2005), hlm. 56.

³⁷Onno W Purbo, *Kebangkitan Nasional Ke-2 Berbasis Teknologi Informasi*, Computer Network Research Group, ITB, 2007. Lihat dalam yc1dav@garuda.drn.go.id. Diakses tanggal 10 April 2013)

2. Unsur-unsur perjudian

Unsur-unsur agar suatu perbuatan dapat dinyatakan sebagai judi. Yaitu:³⁸

1. Permainan/perlombaan.

Perbuatan yang dilakukan biasanya berbentuk permainan atau perlombaan. Jadi dilakukan semata-mata untuk bersenang-senang atau kesibukan untuk mengisi waktu senggang guna menghibur hati. Jadi bersifat rekreatif. Namun disini para pelaku tidak harus terlibat dalam permainan. Karena boleh jadi mereka adalah penonton atau orang yang ikut bertaruh terhadap jalannya sebuah permainan atau perlombaan.

2. Untung-untungan.

Memenangkan permainan atau perlombaan ini lebih banyak digantungkan kepada unsur spekulatif/kebetulan atau untung-untungan. Atau faktor kemenangan yang diperoleh dikarenakan kebiasaan atau kepintaran pemain yang sudah sangat terbiasa atau terlatih.

3. Ada taruhan.

Dalam permainan atau perlombaan ini ada taruhan yang dipasang oleh para pihak pemain atau bandar. Baik dalam bentuk

³⁸Halim Ridwan, *Pengantar Ilmu Hukum Dalam Tanya Jawab*, (Jakarta: PT Ghalia Indonesia, 1985), hlm 14.

uang ataupun harta benda lainnya. Bahkan kadang istripun bisa dijadikan taruhan. Akibat adanya taruhan maka tentu saja ada pihak yang diuntungkan dan ada yang dirugikan. Taruhan tersebut bisa berbentuk uang maupun barang berharga lainnya. Taruhan dapat dibagi menjadi 2 jenis yaitu:

- a. Taruhan biasa: taruhan yang dilakukan secara langsung, taruhan ini meliputi: sabung ayam, casino non online, lotre, togel, taruhan bola langsung,
- b. Taruhan Online: taruhan yang dilakukan dengan menggunakan media perantara yaitu internet, taruhan ini meliputi: taruhan bola online, taruhan olahraga online, poker online, capsa online.

3. Faktor Perjudian

Menurut para ahli diperoleh 5 (lima) faktor yang amat berpengaruh dalam memberikan kontribusi pada perilaku berjudi. Kelima faktor tersebut adalah:³⁹

1. Faktor Sosial & Ekonomi

Bagi masyarakat dengan status sosial dan ekonomi yang rendah perjudian sering kali dianggap sebagai suatu sarana untuk meningkatkan taraf hidup mereka.

³⁹ Hendry Afriansyah, "Dinamika Religiusitas Mahasiswa Muslim Pelaku Judi Online" Skripsi S1 Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2016, hlm. 56.

2. *Faktor Situasional*

Situasi yang bisa dikategorikan sebagai pemicu perilaku berjudi, diantaranya adalah tekanan dari teman-teman atau kelompok atau lingkungan untuk berpartisipasi dalam perjudian dan metode-metode pemasaran yang dilakukan oleh pengelola perjudian.

3. *Faktor Belajar*

Perilaku tertentu akan cenderung diperkuat/diulangi *bilamana* diikuti oleh pemberian hadiah/sesuatu yang menyenangkan.

4. *Faktor Persepsi tentang Probabilitas Kemenangan*

Persepsi yang dimaksudkan disini adalah persepsi pelaku dalam membuat evaluasi terhadap peluang menang yang akan diperolehnya jika ia melakukan perjudian.

5. *Faktor Persepsi terhadap Ketrampilan*

Penjudi yang merasa dirinya sangat trampil dalam salah satu atau beberapa jenis permainan judi akan cenderung menganggap bahwa keberhasilan/kemenangan dalam permainan judi adalah karena ketrampilan yang dimilikinya.

4. Akibat Perjudian

Akibat dari kebiasaan berjudi menjadikan mental individu ceroboh, malas, mudah berspekulasi dan cepat mengambil resiko tanpa pertimbangan. Ekses lebih lanjut antara lain.⁴⁰

1. Energi dan pikiran jadi berkurang, karena sehari-harinya didera oleh nafsu judi dan kerakusan ingin menang dalam waktu pendek.
2. Pikiran menjadi kacau, sebab selalu digoda oleh harapan-harapan menentu.
3. Pekerjaan jadi terlantar, karena segenap minatnya tercurah pada keasyikan berjudi.
4. Diseret oleh nafsu judi yang berlarut-larut, kurangnya iman kepada Tuhan, sehingga mudah tergoda melakukan tindak asusila.
5. Mentalnya terganggu dan menjadi sakit, sedang kepribadiannya menjadi sangat labil.
6. Mendorong manusia melakukan tindakan kriminal.

5. Judi Sebagai Patologi Sosial

Patologi berasal dari bahasa Yunani yaitu pathos yang berarti penderitaan, penyakit, ilmu tentang penyakit. Patologi sosial adalah ilmu tentang gejala-gejala sosial yang disebabkan oleh sakit, disebabkan oleh faktor-faktor sosial.⁴¹

⁴⁰ Kartini Kartono, *Patologi Sosial, jilid I*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2005), hlm. 74.

⁴¹ Kartini Kartono, *Patologi Sosial, jilid I*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2005), hlm. 1.

Secara definisi patologi sosial adalah semua tingkah laku yang bertentangan dengan norma kebaikan, stabilitas lokal, pola kesederhanaan, moral, hak milik, solidaritas kekeluargaan, hidup rukun bertetangga, disiplin, kebaikan dan hukum formal.⁴²

Perjudian merupakan salah satu bentuk penyakit masyarakat, satu bentuk patologi sosial. Bentuk perjudian yang paling sederhana ialah macam-macam permainan yang bisa dikuasai dengan cepat dan mudah oleh pelakunya. Pelaku-pelaku judi yang mulanya hanya didorong oleh keisengan, lambat laun mereka itu menjadi penjudi kronis, yang rela mempertaruhkan segala miliknya.⁴³

Perjudian yang terus menerus dilakukan siang maupun malam akan menimbulkan rekses bagi individu dan lingkungannya. Bagi individu menyebabkan mentalnya menjadi ceroboh, malas dan mudah berspekulasi. Untuk mendapatkan uang agar tetap bisa judi, mereka terpaksa melakukan tindakan kriminal seperti menipu, menggelapkan dan lain-lain. Ekses terhadap lingkungan bisa mendorong keributan dan perkelahian dikarenakan perselisihan yang ditimbulkan dari perjudian.⁴⁴

Perjudian termasuk dalam perilaku menyimpang dan bisa juga disebut sebagai patologi sosial. Perjudian merupakan perbuatan yang bertentangan dengan norma agama, moral, hukum, serta merugikan diri sendiri, keluarga, masyarakat, bangsa dan negara. Perjudian dapat

⁴² Kartini Kartono, *Patologi Sosial, jilid I*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2005), hlm. 1.

⁴³ Kartini Kartono, *Patologi Sosial, jilid I*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2005), hlm. 57.

⁴⁴ Astiyanto, *Sosiologi Kriminalitas, I*, (Jakarta: PT Legal Center, 1997), hlm. 76.

meresahkan dan merugikan masyarakat, karena dengan bermain judi menyebabkan orang berani menipu, mencuri, korupsi, merampok dan bahkan membunuh orang lain untuk mendapatkan uang guna bermain judi.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian ini adalah *field research* (penelitian lapangan) yaitu penelitian mendalam mencakup keseluruhan yang terjadi di lapangan dengan tujuan untuk mempelajari secara mendalam tentang latar belakang keadaan sekarang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, data yang dikumpulkan berbentuk kata-kata serta gambar dan bukan angka. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subyek penelitian.⁴⁵

Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang dilakukan berdasarkan paradigma, strategi dan implementasi model secara kualitatif. Penelitian kualitatif adalah suatu metode penelitian yang bertujuan untuk mendapatkan pemahaman tentang kenyataan melalui proses berfikir induktif.⁴⁶

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif karena penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan wawasan tentang sesuatu yang baru sedikit diketahui yaitu tentang perilaku moral remaja yang terlibat judi online di Kelurahan Pagar Dewa kecamatan Selebar. Penulis mengharapkan dengan menggunakan pendekatan kualitatif akan didapatkan rincian data yang lebih kompleks.

⁴⁵Burhan Bungin, *Metode Penelitian Kualitatif (Aktualisasi Metodologi kearah Ragam Varian Kontempore)*, (Jakarta:Rajawali Pers, 2010), hlm. 10

⁴⁶Noeng Muhadjir, *Metode Penulisan Kualitatif*, (Yogyakarta,Reka Serasin, 1998), hlm.

B. Penjelasan Judul

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam memahami judul skripsi ini, maka penulis menganggap perlunya penjelasan dari pengertian berbagai istilah yang terkandung dalam judul penelitian, yaitu:

1. Prilaku Moral

Menurut Rose Mini perilaku moral adalah perilaku seseorang dalam berhubungan dengan orang lain mengacu pada seperangkat peraturan, kebiasaan, dan prinsip-prinsip tertentu yang berdampak pada kesejahteraan manusia.⁴⁷

2. Remaja

Remaja adalah masa peralihan dari masa anak-anak dengan masa dewasa yang mengalami perkembangan semua aspek/fungsi untuk memasuki masa dewasa. Masa remaja berlangsung antara umur 12 tahun sampai dengan 21 tahun bagi wanita dan 13 tahun sampai dengan 22 tahun bagi pria.⁴⁸

3. Perjudian

Kartini Kartono mengartikan judi sebagai “Pertaruhan dengan sengaja, yaitu mempertaruhkan satu nilai atau sesuatu yang dianggap bernilai dengan menyadari adanya resiko dan harapan-harapan tertentu

⁴⁷ Rio Andhora, "Perbedaan Perilaku Moral Siswa SMAN 2 Bangkenang Dan MAN kampar Fakultas Psikologi Univeristas Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, 2015. hlm. 11.

⁴⁸ Mohammad Ali dan Mohammad Asrori, *Psikologi Remaja; Perkembangan Peserta Didik* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2012), hlm. 145

pada peristiwa-peristiwa, permainan pertandingan, perlombaan dan kejadian-kejadian yang tidak/belum pasti hasilnya.⁴⁹

Berdasarkan pengertian beberapa istilah kunci yang terkandung dalam judul penelitian yang telah diuraikan di atas, peneliti dapat menegaskan bahwa melalui judul penelitian ini, penelitian akan mendalami lebih jauh tentang “Perilaku Moral Remaja Yang Terlibat Judi Online Di Kelurahan Pagar Dewa Kecamatan Selebar Kota Bengkulu”

C. Waktu dan Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan selama satu bulan terhitung semenjak ditetapkan surat izin penelitian yaitu mulai 22 November 2018 sampai 22 Desember 2018. Lokasi penelitian ini yaitu di Kelurahan Pagar Dewa Kecamatan Selebar Kota Bengkulu..

D. Informan Penelitian

Informan adalah orang yang memberikan informasi. Dengan pengertian ini maka informan dapat dikatakan sama dengan responden, apabila pemberian keterangannya dipandang penting oleh pihak peneliti.⁵⁰

Informan penelitian ini diambil dengan teknik *purposive sampling* yaitu menentukan informan dengan pertimbangan tertentu yang dipandang dapat memberikan data secara maksimal. *Purposive sampling* adalah teknik yang digunakan peneliti jika peneliti mempunyai pertimbangan-pertimbangan

⁴⁹Kartini Kartono, *Patologi Sosial, jilid I*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2005), hlm. 56.

⁵⁰Saiffudin dan Arikunto, *Metode Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hlm. 145.

tertentu dalam pengambilan atau penentuan sampel.⁵¹ Informan dalam penelitian ini menggunakan kriteria tertentu, seperti terlibat dalam pembahasan yang diteliti memahami objek penelitian, dan akurat dan dapat dipercaya tentang obyek penelitian.

Informan pada penelitian ini adalah remaja yang terlibat dalam permainan judi online di Kelurahan Pagar Dewa Kecamatan Selebar. Informan penelitian yang dipilih adalah informan yang memenuhi kriteria dan dapat memberikan informasi sesuai kebutuhan penelitian.

Adapun kriteria dan pertimbangan-pertimbangan informan yang akan diteliti pada penelitian ini yaitu:

1. Remaja yang melakukan judi online berusia antara 18 tahun sampai 22 tahun.
2. Remaja yang terlibat dalam permainan judi online lebih dari satu tahun.
3. Masyarakat sekitar yang mengetahui aktivitas remaja dalam bermain judi online.

Peneliti memilih 15 remaja dan 8 orang masyarakat yang ada di Kelurahan Pagar Dewa Kecamatan Selebar Kota Bengkulu sebagai informan. Informan penelitian merupakan suatu yang sangat penting karena dapat memberikan informasi tentang situasi dan kondisi latar penelitian, serta dapat melengkapi data penelitian. Berikut adalah daftar nama informan yang terlibat dalam permainan judi online:

⁵¹Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif dan R & D cetakan ke-7*, (Bandung: Alfabet, 2009), hlm. 218.

Informan Penelitian

No	Nama Informan	Umur	Jenis Kelamin	Status	Jenis judi yang dimainkan
1	Galih I	21	Pria	Mahasiswa	Judi bola
2	Gilang W	21	Pria	Mahasiswa	Poker
3	Kurnianda S	21	Pria	Mahasiswa	Judi bola
4	Ragil P	22	Pria	Mahasiswa	Judi bola
5	Pajar S	20	Pria	Mahasiswa	Judi bola
6	Riso A	21	Pria	Mahasiswa	Togel online
7	M Andri	19	Pria	Mahasiswa	Judi bola
8	Ian P	21	Pria	Mahasiswa	Judi bola
9	Satria Y	18	Pria	Mahasiswa	Judi bola
10	R Kurniawan	20	Pria	Mahasiswa	Judi bola
11	Eggy C	18	Pria	Mahasiswa	Judi bola
12	Oktofian N	20	Pria	Mahasiswa	Judi bola
13	Adi S	20	Pria	Mahasiswa	Judi bola
14	Vigo R	21	Pria	Mahasiswa	Judi bola
15	Sudirman T	19	Pria	Mahasiswa	Judi bola
16	Rita	23	Wanita	Masyarakat	-
17	Titin	25	Wanita	Masyarakat	-
18	Herman	25	Pria	Masyarakat	-
19	Hasan	28	Pria	Masyarakat	-
20	Nurhayati	25	Wanita	Masyarakat	-
21	Edi	21	Pria	Masyarakat	-
22	Saniman	30	Pria	Masyarakat	-
23	Ernawati	28	Wanita	Masyarakat	-
24	Juwanda	48	Pria	Lurah	-
25	Jono	50	Pria	Tokoh Masyarakat	-

E. Sumber Data

Data merupakan unit media yang direkam media yang dapat dibedakan dengan data lain, dapat dianalisis, dan relevan dengan problem tertentu. Data merupakan keterkaitan antara informasi dalam arti bahwa data harus mengungkapkan kaitan antara sumber informasi dan bentuk simbolik asli pada satu sisi.⁵²

Adapun sumber data yang dalam penelitian ini terbagi menjadi dua bagian yaitu:

a. Sumber Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh langsung dari subyek penelitian dengan menggunakan alat pengukuran atau atau alat pengambilan data langsung pada subyek sebagai informasi yang dicari. Data primer dapat berbentuk opini subjek secara individu atau kelompok, dan hasil observasi terhadap karakteristik benda (fisik), kejadian, kegiatan serta hasil suatu pengujian tertentu, dan data primer dapat diperoleh melalui survey dan observasi.⁵³

Data primer dalam penelitian ini diperoleh melalui wawancara dengan bertanya langsung kepada remaja yang terlibat judi online, dan masyarakat di Kelurahan Pagar Dewa Kecamatan Selebar Kota Bengkulu.

⁵²Saifudin Azwar, *Metode Penelitian* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hlm. 91.

⁵³Rosady, Ruslan, *metode penelitian public relation dan komunikasi*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2010), hlm. 138

b. Sumber Data Sekunder

Data sekunder adalah data penelitian yang diperoleh secara tidak langsung melalui media perantara (dihasilkan pihak lain) atau digunakan oleh penelitian lainnya dalam suatu penelitian tertentu. Data sekunder pada umumnya berbentuk catatan atau laporan data dokumentasi oleh tempat yang diteliti dan dipublikasikan.⁵⁴ Adapun data sekunder dalam penelitian ini di antaranya, buku-buku penunjang, kamus, catatan, dan yang lainnya.

F. Teknik Pengumpulan Data

Sesuai dengan bentuk pendekatan penelitian kualitatif dan sumber data penelitian, maka teknik pengumpulan data yang digunakan adalah:

1. Observasi

Observasi adalah suatu proses teknik pengambilan data yang mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik lain dan merupakan suatu proses yang kompleks, tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologisnya.⁵⁵ Observasi atau pengamatan merupakan salah satu teknik peneliti yang sangat penting. Pengamatan itu digunakan untuk mengamati secara langsung dan tidak langsung tentang dampak judi online terhadap perilaku moral remaja.

Observasi dilakukan secara partisipatif, peneliti ikut serta dalam kegiatan yang diobservasi. Peneliti mengamati secara langsung kegiatan bermain judi online yang dilakukan oleh 15 orang remaja yang berstatus

⁵⁴Noeng, Muhadjir, *Metodologi Penulisan Kualitatif*, (Yogyakarta: Reka Sarasin, 1998), hlm. 138

⁵⁵Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif dan RD*, (Bandung: Alfabet, 2009), hlm. 208.

sebagai mahasiswa di Kelurahan Pagar Dewa Kecamatan Selebar Kota Bengkulu. Kebiasaan remaja dalam bermain judi online mempengaruhi perilaku moral mereka yang menyebabkan mereka menjadi sering berbohong, bersikap kasar, dan kurang sopan santun di lingkungan masyarakat.

2. Wawancara

Wawancara adalah proses tanya jawab dalam penelitian yang berlangsung secara lisan dimana dua orang atau lebih bertatap muka mendengarkan secara langsung informasi-informasi atau keterangan-keterangan. Metode ini digunakan untuk mendapatkan keterangan atau informasi secara langsung dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan kepada responden yang berkenaan dengan masalah yang akan diteliti.⁵⁶

Jenis wawancara yang peneliti gunakan yaitu wawancara secara terbuka yang dilakukan dengan tidak merahasiakan informasi mengenai narasumbernya dan juga memiliki pertanyaan yang tidak terbatas atau tidak terikat jawabannya. Wawancara dilakukan dengan remaja dan masyarakat Kelurahan Pagar Dewa Kecamatan Selebar Kota Bengkulu.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah mencari data mengenai data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, foto-foto, wawancara dan sebagainya. Metode dokumentasi merupakan penelaan terhadap referensi-referensi yang berhubungan dengan fokus

⁵⁶ Cholid Narbuko, Abu Achmadi, *Metodologi Penelitian (Memberi bekal teoritis pada mahasiswa tentang metodologi penelitian serta diharapkan dapat melaksanakan penelitian dengan langkah-langkah yang benar)*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2009), hlm. 83

permasalahan penelitian.⁵⁷ Teknik ini digunakan untuk mencari dan mengumpulkan data tentang informasi informan penelitian yaitu remaja di Kelurahan Pagar Dewa Kecamatan Selebar Kota Bengkulu.

G. Teknik Analisa Data

Analisa data dalam penelitian itu dilakukan dengan cara deskriptif analis yaitu dengan menjabarkan hasil keseluruhan sehingga memperoleh pengertian yang tepat dan pemahaman secara menyeluruh. Langkah awal yang dilakukan adalah memilih dan mengklarifikasikan data tersebut serta menggambarkan secara verbal. Pada bagian ini dijelaskan mengenai teknik yang digunakan dalam mengambil data dan analisi data.

Penelitian ini dilaksanakan untuk menjawab persoalan-persoalan yang hangat yang ditemui di lapangan, di samping untuk mengekspresikan fenomenal sosial. Analisis data ini merupakan proses yang berlangsung secara berkesinambungan yang dapat dilaksanakan pada hampir semua fase.

Adapun teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisa data pada penelitian ini adalah:

1. Reduksi Data

Reduksi data merupakan kegiatan merangkum catatan-catatan lapangan dengan melihat hal-hal yang pokok yang berhubungan dengan permasalahan penelitian, rangkuman catatan-catatan lapangan itu kemudian disusun secara sistematis agar memberikan gambaran yang

⁵⁷ Iskandar, *Metodelogi Penelitian Pendidikan dan Sosial: Kuantitatif dan Kualitatif*, (Jakarta: Gaung Persada Press, 2008), hlm. 217.

lebih tajam serta mempermudah pelacakan kembali apakah sewaktu-waktu data diperlukan kembali.

Dalam hal ini peneliti memproses secara sistematis data-data akurat yang diperoleh terkait dengan fenomena psikologis remaja, sehingga dari hasil wawancara dan observasi lapangan ditambah dengan dokumentasi yang ada, sehingga hasil dari skripsi ini dapat dipahami dan dicermati dengan mudah oleh pembaca.

2. Display Data

Display data berguna untuk melihat gambaran keseluruhan hasil penelitian, baik yang berbentuk matrik ataupun pengkodean. Dari hasil reduksi data dan display data itulah selanjutnya peneliti dapat menarik kesimpulan data sehingga menjadi kebermaknaan data.

Jadi informasi yang sudah diperoleh dari proses reduksi, kemudian data atau informasi dihimpun dan disusun berdasarkan fokus permasalahan yang diteliti sehingga menjadi suatu penjelasan yang bermakna.

3. Kesimpulan dan Verifikasi

Untuk menetapkan kesimpulan yang lebih beralasan dan tidak lagi berbentuk kesimpulan yang coba-coba, maka verifikasi dilakukan sepanjang penelitian berlangsung sejalan dengan memberi check list dan triangulasi, sehingga menjamin kebermaknaan hasil penelitian.

H. Teknik Keabsahan Data

Dalam menguji keabsahan data, peneliti menggunakan teknik triangulasi yaitu pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data tersebut.

Menurut Moleong⁵⁸, triangulasi adalah teknik pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara dan waktu. Teknik triangulasi yang paling banyak digunakan adalah pemeriksaan melalui wawancara, observasi langsung dan tidak langsung. Observasi tidak langsung ini dimaksudkan dalam bentuk pengamatan atas beberapa kelakuan dan kejadian yang kemudian dari hasil pengamatan tersebut diambil benang merah yang menghubungkan diantara keduanya. Tahap-tahap dalam pengumpulan data suatu penelitian adalah:

1. Tahap Orientasi

Dalam tahap ini yang dilakukan peneliti adalah melakukan survei ke lokasi yang akan diteliti. Dalam penelitian ini survei dilakukan di Kelurahan Pagar Dewa kecamatan Selebar Kota Bengkulu.

2. Tahap Eksplorasi

Tahap ini merupakan tahap pengumpulan data di lokasi penelitian dengan melakukan wawancara dengan informan. Peneliti menggunakan pedoman wawancara yang telah disediakan peneliti.

⁵⁸Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung :PT Remaja Rosdakarya, 2007), hlm. 235.

3. Tahap Kesimpulan

Setelah data diperoleh di lapangan, baik melalui wawancara ataupun observasi serta responden diberi kesempatan untuk menilai data informasi yang telah diberikan kepada peneliti. Peneliti menetapkan kesimpulan yang lebih beralasan dan tidak lagi berbentuk kesimpulan.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Wilayah Penelitian

1. Kondisi Geografis Wilayah Penelitian

Pagar Dewa adalah salah satu kelurahan di Kecamatan Selebar Propinsi Bengkulu dengan luas wilayah 14.765 Ha. Jumlah penduduk sebanyak 25.461 jiwa yang terdiri dari 4.865 KK.⁵⁹

Kelurahan Pagar Dewa yang terletak di kecamatan Selebar Propinsi Bengkulu berbatasan dengan:

- a. Sebelah Utara berbatasan dengan Kelurahan Sumur Dewa.
- b. Sebelah Selatan berbatasan dengan Kelurahan Muara Dua.
- c. Sebelah Barat berbatasan dengan Kelurahan Lingkar Barat dan Kelurahan Cempaka Permai.
- d. Sebelah Timur berbatasan dengan Kelurahan Sukarami.

2. Keadaan Penduduk

Penduduk yang berdomisili di Kelurahan Pagar dewa Kota Bengkulu dapat dibedakan menjadi dua kategori yaitu penduduk pribumi dan penduduk pendatang yang sudah menetap di Kelurahan Pagar Dewa. Penduduk Kelurahan Pagar Dewa terdiri dari 25.461 jiwa yang dengan 4.865 kepala keluarga yang terdiri dari 12.558 pria dan 12.903 wanita.⁶⁰

⁵⁹ Profil Kelurahan Pagar Dewa Kecamatan Selebar Kota Bengkulu pada bulan November 2018.

⁶⁰ Profil Kelurahan Pagar Dewa Kecamatan Selebar Kota Bengkulu pada bulan November 2018.

Tabel 4.1

Jumlah Penduduk

Kelurahan Pagar Dewa Menurut Jenis Kelamin

No	Jenis Kelamin	Jumlah
1	Pria	12.558
2	Wanita	12.903
	Jumlah	25.461

Tabel 4.2

Jumlah Penduduk

Kelurahan Pagar Dewa Menurut Usia

No	Umur (Tahun)	Jumlah
1	0 – 4	1.330
2	5 – 9	2.710
3	10 – 14	2.432
4	15 – 19	1.688
5	20 – 24	1.465
6	25 – 29	1.492
7	30 – 34	2.934
8	35 – 39	1.240
9	40 – 44	1.854
10	45 – 49	2.175
11	50 – 54	2.167
12	55 – 59	1.367
13	60 – 64	80
14	65 – 69	48
15	70 – 74	19
	Jumlah	25.461

3. Mata Pencaharian

Penduduk yang berdomisili di Kelurahan Pagar Dewa, memiliki berbagai mata pencaharian untuk bertahan hidup sebagaimana layaknya terdapat di Kelurahan-Kelurahan lain. Ada yang bekerja PNS, Polri, TNI, Swasta, Pedagang, Petani, Nelayan, Peternak dan Lainnya.⁶¹

Tabel 4.3

Mata Pencaharian penduduk Kelurahan Pagar Dewa

No	Jenis Pekerjaan	Jumlah
1	PNS	1.130
2	Polri	455
3	TNI	20
4	Swasta	500
5	Pedagang	650
6	Petani	525
7	Nelayan	41
8	Peternak	341
9	Lainnya	1.698
	Jumlah	5.630

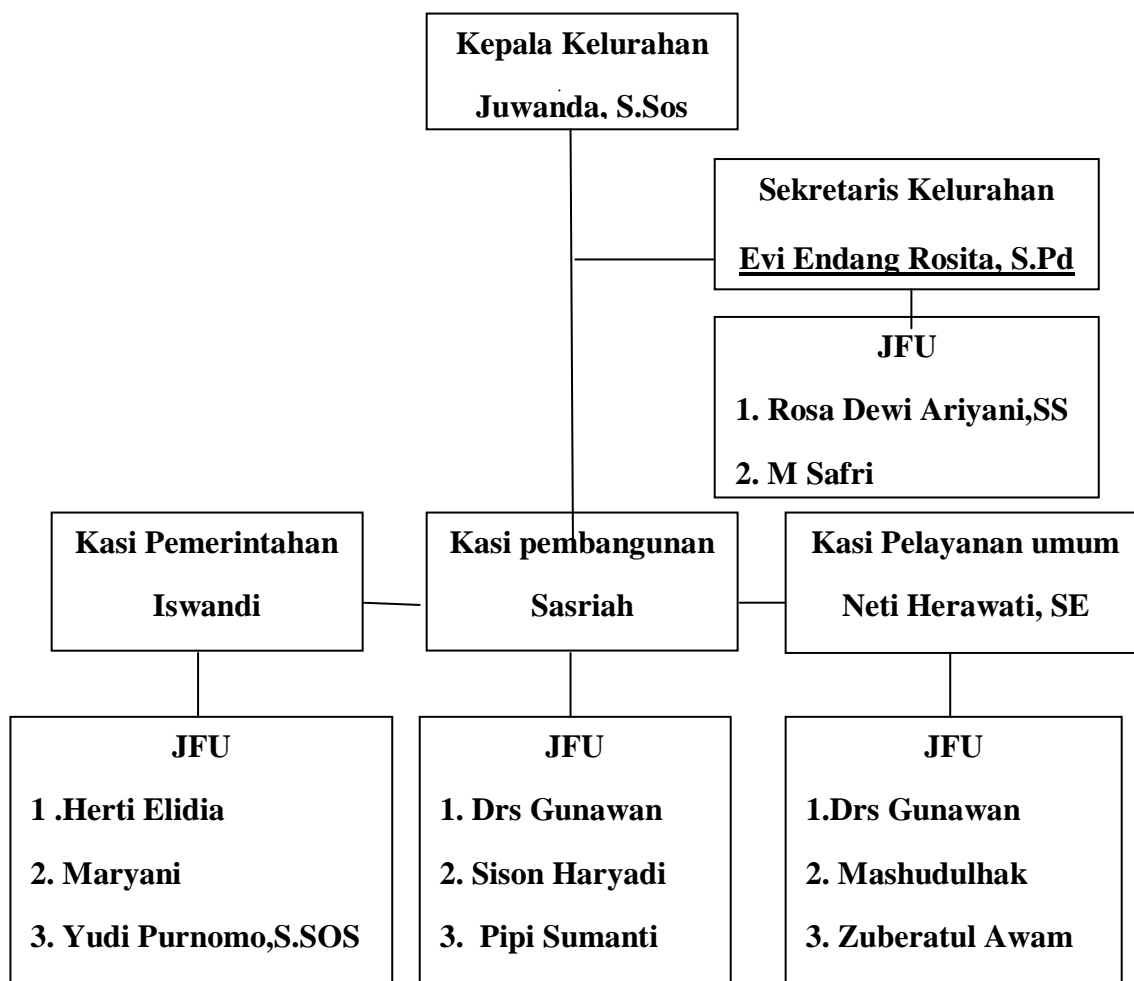
4. Struktur Organisasi

Berdasarkan hasil penelitian di Kelurahan Paga Dewa Kecamatan Selebar Kota Bengkulu, diperoleh struktur organisasi pada kantor Lurah Pagar Dewa sebagai berikut⁶²

⁶¹ Profil Kelurahan Pagar Dewa Kecamatan Selebar Kota Bengkulu pada bulan November 2018.

⁶² Profil Kelurahan Pagar Dewa Kecamatan Selebar Kota Bengkulu pada bulan November 2018.

Tabel 4.5
Struktur Pemerintahan Kelurahan Pagar Dewa



5. Kehidupan Beragama

Dalam keagamaan Kelurahan Pagar Dewa sebagaimana yang terdapat di Kelurahan-Kelurahan lainnya di Kota Bengkulu. Kelurahan Pagar Dewa memiliki berbagai macam keyakinan yang dianut oleh penduduknya.⁶³

⁶³ Profil Kelurahan Pagar Dewa Kecamatan Selebar Kota Bengkulu pada bulan November 2018.

Tabel 4.4

Jumlah penduduk menurut agama

No	Agama	Jumlah
1	Islam	24.337
2	Kristen Protestan	340
3	Kristen Katolik	464
4	Hindu	25
5	Budha	70
Jumlah		25.414

B. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Profil Informan

Untuk memperoleh jawaban terhadap masalah penelitian yakni Dampak Judi Online Terhadap Perilaku Moral Remaja Di Kelurahan Pagar dewa. Peneliti melakukan wawancara kepada informan yang menjadi sumber data dalam penelitian ini. Pada penelitian ini yang menjadi informan sebanyak 23 orang yang terdiri dari 15 orang remaja yang bermain judi online dan 8 orang masyarakat yang berada di lingkungan remaja tersebut.

Table 4.6

Informan Penelitian

No	Nama Informan	Umur	Jenis Kelamin	Status	Jenis judi yang dimainkan
1	Galih I	21	Pria	Mahasiswa	Judi bola
2	Gilang W	21	Pria	Mahasiswa	Poker
3	Kurnianda S	21	Pria	Mahasiswa	Judi bola
4	Ragil P	22	Pria	Mahasiswa	Judi bola

5	Pajar S	20	Pria	Mahasiswa	Judi bola
6	Riso A	21	Pria	Mahasiswa	Togel online
7	M Andri	19	Pria	Mahasiswa	Judi bola
8	Ian P	21	Pria	Mahasiswa	Judi bola
9	Satria Y	18	Pria	Mahasiswa	Judi bola
10	R Kurniawan	20	Pria	Mahasiswa	Judi bola
11	Eggy C	18	Pria	Mahasiswa	Judi bola
12	Oktofian N	20	Pria	Mahasiswa	Judi bola
13	Adi S	20	Pria	Mahasiswa	Judi bola
14	Vigo R	21	Pria	Mahasiswa	Judi bola
15	Sudirman T	19	Pria	Mahasiswa	Judi bola
16	Rita	23	Wanita	Masyarakat	-
17	Titin	25	Wanit	Masyarakat	-
18	Herman	25	Pria	Masyarakat	-
19	Hasan	28	Pria	Masyarakat	-
20	Nurhayati	25	Wanita	Masyarakat	-
21	Edi	21	Pria	Masyarakat	-
22	Saniman	30	Pria	Masyarakat	-
23	Ernawati	28	Wanita	Masyarakat	-
24	Juwanda	48	Pria	Lurah	-
25	Jono	50	Pria	Tokoh Masyarakat	-

2. Jenis judi online yang dilakukan remaja

Untuk mengetahui jenis judi online yang sering dimainkan oleh remaja di Kelurahan Pagar Dewa Kota Bengkulu peneliti melakukan wawancara kepada remaja di Kelurahan Pagar Dewa. Hasil wawancara akan peneliti paparkan di bawah ini. Salah seorang informan Galih, mengatakan bahwa:

“Saya biasanya main judi online 3 kali seminggu, apalagi kalau uang kiriman bulanan baru sampai saya bermain judi online hampir setiap hari. saya biasanya kalau bermain judi online mengikuti teman-teman, pada saat ngumpul bareng biasanya main poker, tapi kalau lagi ada kesibukan biasanya saya main judi taruhan bola 88. Permainannya juga mudah karena sudah sistem online dapat dimainkan dimana saja dan orang lain juga tak akan tahu kalau bukan saya yang menceritakan. Pilihannya juga banyak mulai dari menebak skor, menebak kalah menang tim dalam pertandingan, menebak jumlah gol, dan lain-lain. Prosesnya juga mudah tinggal pasang taruhan kemudian tinggal nunggu sebentar keluar hasilnya kalau menang uangnya langsung bisa ditarik dan dipakai buat pesta kecil-kecilan barang teman satu kosan.”⁶⁴

Hal yang sama juga disampaikan oleh Nanda, dia mengatakan bahwa:

“Bermain judi online saat ini sudah menjadi aktivitas sehari-hari bagi saya, hampir setiap hari saya bermain judi online meskipun dengan memasang jumlah taruhan yang kecil. Kalau bermain judi online ini aman karena tidak akan yang menggerebek seperti judi pada umumnya. Mainnya juga mudah hanya butuh smartphone. Saya biasanya kalau bermain judi online selalu bermain judi bola karena prosesnya yang mudah dan bisa dimana saja dan kapan saja. Prosesnya juga mudah tinggal deposit terus buka aplikasi judi bola online lalu ikutin langka-langkanya kalau kira-kira ada yang sesuai tinggal pasang taruhannya. Setelah selesai bisa melakukan aktivitas yang lain misalnya nongkrong bareng teman dan pacar, mereka juga ngak akan tahu kalau sebelumnya saya pasang taruhan karena proses cuma lewat *handphone* mereka pada mengira saya lagi chat atau main game.”⁶⁵

Hal serupa juga dikatakan oleh Riso, dia mengatakan bahwa:

“Saya dulunya sering sekali bermain judi online, bisa dikatakan hampir setiap hari selagi masih ada uang yang bisa didepositkan pasti selalu pasang taruhan. Akan tetapi semenjak bermaian judi dan jarang sekali menang kini kami hanya bermain judi online 2 kali dalam seminggu. Bermain judi online juga tidak membutuhkan energi karena hanya perlu mendownload aplikasi judi online dan bisa diakses kapan saja. Kalau saya dari awal

⁶⁴ Galih (remaja Pagar Dewa), wawancara 25 November 2018

⁶⁵ Nanda (remaja Pagar Dewa), wawancara 25 November 2018

kenal sama judi online sampai saat ini selalu bermain judi online bola. Karena saya yang dari dulu hobi dengan olahraga sepak bola apalagi disaat ada tim favorit dan jagoan masing-masing sedang bertanding pasti selalu pasang taruhan judi online. Jumlah taruhannya juga bervariasi dari yang terkecil Rp 10.000,00 sampai jutaan rupiah, semakin besar jumlah taruhannya maka akan semakin besar pula keuntungannya. Seandainya ngak ada uang minjam sama teman kalau ngak tu gadaikan hp atau laptop.”⁶⁶

Hal senada juga diungkapkan oleh Wawan, dia mengatakan bahwa:

“Saya saat ini kalau bermain judi online disaat lagi dapat kiriman dari orang tua saja, karena barang saya sudah habis terjual untuk menutupi kekalahan dalam bermain judi online. Bermain judi online sangatlah mudah karena hanya perlu masuk disitusnya melewati internet. saya kalau main judi online beraneka ragam jenis mulai dari poker, togel, dadu, bola 88, dan lain-lain. Tapi diantara itu lebih sering main judi online bola karena peluang menang lebih besar karena banyak pilihannya. Dan saya juga lebih sering menang kalau bermain judi online bola terutama kalau bermain menebak kalah atau menangnya suatu tim dalam pertandingan. Apalagi kalau yang main di liga besar pasti menang taruhannya lebih besar juga jadi kalau menang bisa untuk hura-hura dan belanja.”⁶⁷

Hal serupa juga dikatakan oleh Okto, dia mengatakan”

“Saya bermain judi biasanya 2 kali seminggu, dan akan semakin sering bermain kalau lagi ada uang terutama pada saat menang saya akan selalu bermain judi karena biasanya kalau lagi ada hokinya sekali menang akan menang kembali. Saya kalau bermain judi online biasanya bermain togel yang menebak angka, kemudian bermain judi bola yang jumlah taruhannya bervariasi dari yang kecil hingga besar. Namun biasanya kalau lagi kere saya selalu bermain judi bola.”⁶⁸

Hal yang sama juga diperkuat oleh saudara Andri, dia berkata bahwa:

⁶⁶ Riso (remaja Pagar Dewa), wawancara 27 November 2018

⁶⁷ Wawan (remaja Pagar Dewa), wawancara 27 November 2018

⁶⁸ Okto (remaja Pagar Dewa), wawancara 25 November 2018

”Sering atau ngaknya saya bermain judi online tergantung kondisi uang saya, biasanya kalau selalu kalah bermain seminggu sekali namun dengan taruhan yang besar agar cepat kembali modal. Pada saat menang saya bermain hampir setiap hari karena apabila tidak di depositkan maka uang itu akan hilang tanpa jejak. Biasanya saya bermain poker sambil menghilangkan suntuk dan saya juga sering bermain judi online bola apabila tim idola saya yang bermain dalam pertandingan.”⁶⁹

Berdasarkan hasil wawancara dengan informan di atas diketahui bahwa bentuk judi online yang dimainkan oleh remaja di Kelurahan Pagar Dewa tersebut lebih dominan bermain judi online bola. Dari beberapa jenis judi online yang ada seperti judi poker online, judi togel online, judi bola online, live casino online, dll. Judi online bola menjadi judi online favorit yang dimainkan oleh remaja. Ada beberapa alasan yang membuat remaja kecanduan judi onli bola. Pertama karena proses dalam bermain judi yang mudah serta banyak pilihan untuk menentukan jenis taruhan yang akan dipasang. kedua proses yang cepat dan dapat dilakukan dimana saja. Ketiga jumlah taruhan yang bervariasi juga menjadi daya tarik sendiri bagi pelaku judi online karena disaat mereka tidak mempunyai uang bisa tetap bermain judi dengan jumlah taruhan kecil. keempat tidak diketahui oleh masyarakat sekitar membuat remaja semakin leluasa dalam bermain judi online. Kemudahan dalam bermain judi online yang menggunakan *smartphone* yang mengakses jaringan internet dan dapat dimainkan dimana saja juga membawa daya tarik sendiri bagi remaja sehingga mereka lebih leluasa dalam melakukan perjudian.

⁶⁹ Andri (remaja Pagar Dewa), wawancara 2 Desember 2018

3. Perilaku moral remaja yang terlibat judi online

Untuk mengetahui perilaku moral remaja yang terlibat judi online yang dilakukan oleh remaja di Kelurahan Pagar Dewa Kota Bengkulu peneliti melakukan wawancara kepada remaja di Kelurahan Pagar Dewa. Hasil wawancara akan peneliti paparkan di bawah ini seperti yang disampaikan oleh informan Gilang, dalam kutipan wawancara berikut:

“Saya bermain judi online kurang lebih sudah 3 tahun semenjak saya mulai kuliah dan sering kumpul sama teman yang bermain judi online. Awalnya saya coba-coba karena setiap mereka menang pasti selalu mentraktir saya makanan dan membeli minuman beralkohol untuk teman nongkrong menghabiskan malam. setiap bermain judi online saya selalu menggunakan uang yang diberikan oleh orang tua seperti uang keperluan bulanan, uang kosan, terkadang juga menggadaikan barang seperti handphone dan laptop. Karena sampai saat ini saya belum dapat menghasilkan uang sendiri dan saya juga tidak mempunyai keterampilan yang bisa dimanfaatkan agar bisa mendapatkan uang. Alasan saya bermain judi agar bisa mendapatkan uang sehingga bisa membeli sesuatu yang kami inginkan seperti pakaian dan aksesoris lainnya.”⁷⁰

Hal senada juga disampaikan oleh Ian, dia mengatakan bahwa:

“Saya mulai kenal sama judi online kurang lebih sudah hampir satu tahun. Pertamanya saya sering kumpul-kumpul sambil menonton tayangan bola. Pada waktu itu ada pertandingan liga dunia dan saya ngikut nonton bareng di cafe disana saya melihat banyak dari mereka yang menonton sambil memasang taruhan sebelumnya. Biasanya kalau bermain judi online saya selalu menggunakan uang keperluan sehari-hari yang diberikan oleh orang tua untuk keperluan kuliah. Terkadang saya juga mengutang kepada teman-teman dan warung dengan alasan orang tua telat dalam mengirim uang bulanan. Sesekali juga saya berbohong sama orang tua dengan alasan meminta uang tambahan untuk biaya kuliah namun orang tua saya sering mencurigai kalau uangnya akan digunakan untuk keperluan bermain judi online. Disaat menang dalam bermain judi online sebagian uangnya saya depositkan untuk bermain judi kembali dan sisanya biasanya saya

⁷⁰ Gilang (remaja Pagar Dewa), wawancara 27 November 2018

habiskan untuk jalan bareng pacar dan teman-teman, makan-makan, karaoke, nonton dan belanja.”⁷¹

Dalam waktu yang sama dengan pertanyaan yang sama, Eggy juga mengatakan bahwa”

“Saya mulai bermain judi online hampir 2 tahun semenjak saya mulai tinggal di Bengkulu dan mulai sering kekurangan uang untuk belanja mengikuti gaya teman-teman saya yang lain. Saya dalam bermain judi online selalu menggunakan uang yang dikirimkan oleh orang tua. Biasanya setiap mendapatkan kiriman uang saya selalu menyisihkan uang untuk melakukan deposit untuk bermain judi online, apalagi orang tua mengiriminya setiap minggu jadi ngak kesulitan bagi saya apabila harus mengutang kepada teman-teman apabila sudah kehabisan uang. Biasanya juga saya meminjam kepada Galih teman kosan saya yang sama-sama juga bermain judi online. Pada saat menang bermain judi online biasanya galih langsung mengambil kembali uang yang dia pinjamkan beserta bunga untuk kembali di depositkan. Selanjutnya kami gunakan untuk hura-hura beli makanan dan minuman beralkohol untuk merayakan kemenangan tersebut”⁷²

Hal serupa juga disampaikan oleh informan selanjutnya yaitu

Yudha, dia mengatakan Bahwa:

“Saya mulai bermain judi online disaat mulai ngekos di Pagar Dewa tepatnya 15 bulan yang lalu, pada waktu itu anak kosan saya selalu memasang taruhan dalam bermain judi online dan pada saat mereka menang saya sering diajak untuk makan-makan, karaoke, dan ketempat hiburan malam lainnya. Dan mulai saat itu saya menjadi tertarik untuk bermain judi online sampai saat ini. Biasanya kalau main judi online untuk melakukan deposit menggunakan uang jata bulanan yang biasanya dikirim oleh orang tua. Saya juga sering membohongi orang tua apabila sudah tidak ada uang lagi untuk bermain judi online dengan alasan meminta uang untuk membeli buku dan keperluan kuliah lainnya, serta untuk memperbaiki kendaraan. Untuk mengurangi rasa curiga orang tua setiap saya menang bermain judi online saya menggunakan uangnya untuk membeli pakaian dan aksesoris pria lainnya karena orang tua saya sering sekali curiga setiap kali diberikan uang selalu saja kekurangan, sehingga pada waktu

⁷¹ Ian (remaja Pagar Dewa), wawancara 2 Desember 2018

⁷² Eggy (remaja Pagar Dewa), wawancara 2 Desember 2018

orang tua ke Bengkulu saya berkata uangnya saya gunakan unuk belanja padahal faktanya habis untuk bermain judi.”⁷³

Pada waktu yang sama peneliti juga bertanya kepada informan tentang bagaimana pandangan anda tentang uang yang diperoleh secara tidak halal. Ragil menyatakan bahwa:

“Kalau menurut saya uang haram itu emang dilarang bagi agama dan tetunya tidak baik juga karena didapatkan dari merugikan orang lain. Tapi untuk zaman ini uang halal atau haram sudah dianggap hal biasa di lingkungan masyarakat. Apalagi bagi remaja sepert saya halal atau haram itu ngak penting yang penting ada uang. Karena bagi saya uang itu segalanya karena apa-apa butuh uang.”⁷⁴

Hal yang sama juga disampaikan oleh Pajar, dia mengatakan bahwa:

“Bagi saya haram atau halal itu kembali ke diri sendiri, apalagi yang berkaitan dengan uang. Yang penting ada uang kepala tidak pusing, kenapa harus memikirkan dari mana sumbernya. Bisa gila hidup ini kalau apa-apa semua yang di dunia harus dipikirkan. Lagian juga umur masih muda perlu mencicipi segala baik-buruknya nanti kalau sudah tua baru bertobat.”⁷⁵

Hal serupa juga dikatakan oleh Andri. Dia mengatakan bahwa:

”Halal atau haram saat ini sama saja yang penting hati senang mau itu berdosa apa tidak. Karena kalau bicara tentang dosa semua yang enak-enak pasti berdosa, tapi mau gimana lagi hidup ini butuh kesenangan dan hiburan. Sementara yang bisa menghibur tu menimbulkan uang haram, ya udah jalanin aja dulu mumpung perjalanan hidup masih panjang.”⁷⁶

Hal yang sama juga dikatakan oleh Wawan, dia mengatakan bahwa:

“Kalau berkata uang halal atau haram untuk kita di Bengkulu saat ini ya udah biasa aja apalagi seperti saya yang anak kosan dan

⁷³ Yudha (remaja Pagar Dewa), wawancara 28 November 2018

⁷⁴ Ragil (remaja Pagar Dewa), wawancara 28 November 2018

⁷⁵ Pajar (remaja Pagar Dewa), wawancara 2 Desember 2018

⁷⁶ Andri (remaja Pagar Dewa), wawancara 2 Desember 2018

jauh dari orang tua. Terkadang melihat teman punya barang baru ingin juga punya, kalau mengandalkan orang tua pasti tidak mungkin di berikan. Jadi untuk mewujutkan itu kami bermain judi online karena kalau menang uang yang diterima jumlahnya lumayan. Kalau tentang dosa diluar sana juga banyak yang lebih seperti begal dan membunuh. Lagian kami juga masih muda mencoba sesuatu yang baru itu sudah menjadi sipat remaja pada umumnya.”⁷⁷

Dari hasil wawancara di atas dapat dilihat bahwa remaja yang berada di Kelurahan Pagar Dewa sudah lama bermain judi online dan selalu menggunakan uang yang diberikan oleh orang tua untuk bermain judi online. Pandangan remaja tentang uang haram untuk saat ini sudah sama saja dengan uang halal. Mereka hanya mementingkan kesenangan semata yang mereka dapatkan tanpa memikirkan dosa dan dampak yang akan ditimbulkan oleh uang haram tersebut. Dengan beralasan usia yang masih sangat muda juga membuat mereka merasa biasa saja karena beranggapan masa muda ialah masanya untuk bersenang-senang dan berhura-hura.

Pada waktu yang sama juga peneliti bertanya kepada informan, bagaimana cara menanggapi pertanyaan orang tua tentang cara mengelola uang. Inporman Vigo mengatakan bahwa:

”Orang tua saya sering sekali bertanya bagaimana cara mengelolah uang karena uang yang diberikan tidak pernah cukup. Saya sering sekali merasa kebingungan dalam menjawab hal itu karena uangnya saya pakai bermain judi online. Jadi saya selalu mengarang cerita uang itu saya gunakan untuk kepentingan yang bermanfaat. Saya selalu membohongi mereka karena saya khawatir mereka memarahi saya.”⁷⁸

⁷⁷ Wawan (remaja Pagar Dewa), wawancara 2 Desember 2018

⁷⁸ Vigo (remaja Pagar Dewa), wawancara 5 Desember 2018

Hal serupa juga disampaikan oleh Sudirman, dia mengatakan bahwa”

”Orang tua sering sekali bertanya kenapa uang yang dikirimkan selalu habis, dan digunakan untuk apa saja. Saya terus menjawab kalau uangnya untuk biaya kuliah dan keperluan sehari-hari. Terkadang mereka tidak percaya dan mengira pasti untuk hura-hura, namun saya tetap menjawab dengan jawaban yang sama bahkan terkadang dengan menggunakan perkataan kasar.”⁷⁹

Hal senada juga disampaikan oleh Adi, dia mengatakan bahwa:

”Kalau orang tua bertanya gimana cara mengelolah uang. Saya selalu menjawab biasa saja dan mengacuhkan mereka. Memang uang yang memberikan mereka tetapi namanya juga sudah diberikan kepada saya. Ya terserah saya mau digunakan untuk apa saja itu juga sudah kewajiban orang tua untuk memenuhi kebutuhan anaknya.”⁸⁰

Selanjutnya peneliti melanjutkan wawancara kepada informan tentang bagaimana cara menanggapi penilaian masyarakat terhadap perilaku judi online yang anda mainkan. Okto mengatakan bahwa:

“Saya paling ngak suka seandainya ada masyarakat yang berkomentar dan menasehati saya agar tidak bermain judi online. Mereka mengingatkan dan melarang seakan-akan mereka perduli saja. Faktanya saat saya butuh pertolongan mereka tak bisa bantu hanya bisa berkata sabar. Saya sering sekali mengacuhkan mereka dan tak jarang saya bentak mereka dengan perkataan yang kasar agar mereka berhenti bicara.”⁸¹

Hal serupa juga dikatakan oleh Ian, dia berkata bahwa:

“Sering juga ada masyarakat yang mengingatkan saya tentang bahaya bermain judi, dan saya hanya menhiraukan saja. Saya juga biasanya menjawab dengan nada yang keras terkadang saya juga mengajak mereka berkelahi karena ikut campur urusan saya. mereka juga sering mengingatkan tentang dampak judi pada waktu yang tidak tepat seperti saat kalah bermain judi. Hal itu

⁷⁹ Sudirman (remaja Pagar Dewa), wawancara 6 Desember 2018

⁸⁰ Adi (remaja Pagar Dewa), wawancara 6 Desember 2018

⁸¹ Okto (remaja Pagar Dewa), wawancara 25 November 2018

membuat saya menjadi emosi sehingga mereka saya caci maki dan saya usir untuk menjauh dari saya.”⁸²

Hal yang sama juga di sampaikan oleh Galih. Dia berkata bahwa:

“Saya sering kali diingatkan oleh masyarakat sekitar tentang bahaya judi online. Saya selalu menghiraukan perkataan mereka karena mereka juga bukan manusia suci yang lepas dari dosa. Bahkan mungkin dosa mereka lebih besar daripada saya, tapi sibuk mengurus kehidupan saya. Mengurus hidup sendiri aja belum benar sudah mau mengoreksi orang lain.”⁸³

Nanda juga mengungkapkan sesuatu bahwa:

”Ada beberapa masyarakat yang sering mengingatkan dan memberikan nasehat kepada saya tentang bahaya judi online. Namun saya selalu mengabaikan mereka, karena orang tua aja saya acuhkan ketika memberi nasehat apa lagi orang lain.”⁸⁴

Dari hasil wawancara di atas dapat terlihat bahwa perilaku moral remaja yang semakin menurun, mulai dari kebiasaan mereka yang selalu bermain judi online, selalu berbohong kepada orang tua, mengacuhkan nasehat yang diberikan oleh orang tua dan masyarakat, serta tidak memiliki sopan santun kepada lingkungan masyarakat, bahkan bersikap kasar kepada masyarakat.

Selanjutnya peneliti kembali menanyakan pertanyaan kepada informan mengenai, bagaimana pandangan mereka terhadap perilaku melanggar norma, seperti berjudi. Nanda mengatakan bahwa:

“Menurut saya melanggar norma itu ialah suatu sipat yang tercela yang seharusnya ditinggalkan. Karena pastinya norma diciptakan untuk kebaikan dan kenyamanan bersama. Namun saya sudah terbiasa bermain judi online dan sulit untuk meninggalkannya,

⁸² Ian (remaja Pagar Dewa), wawancara 2 Desember 2018

⁸³ Galih (remaja Pagar Dewa), wawancara 25 November 2018

⁸⁴ Nanda (remaja Pagar Dewa), wawancara 25 November 2018

terkadang ada keinginan untuk berubah karena bermain judi online itu sangat merusak.”⁸⁵

Hal serupa juga dikatakan oleh Riso, dia mengatakan bahwa”

“Seorang yang melanggar norma tentunya tidak memiliki pribadi yang baik. Karena norma bertujuan untuk menjaga ketertiban dan menghindari agar perbuatan yang merugikan tidak terjadi. Saya juga menyadari kebiasaan bermain judi online itu merupakan sifat yang tidak baik karena sangat merusak merusak moral dan bisa menimbulkan tindakan kriminal.”⁸⁶

Yudha juga menanggapi pertanyaan yang sama, dia mengatakan

bahwa:

”Kalau menurut saya seorang yang melanggar norma merupakan orang yang egois dan sombong. Karena tidak bisa mengikuti peraturan yang berlaku dan tidak dapat menerima kebaikan, nyatanya norma diciptakan untuk kebaikan manusia secara bersama. Sama halnya larangan bermain judi itu merupakan larangan agar masyarakat bisa terhindar dari dampaknya yang merugikan baik itu secara materi dan bisa menimbulkan permasalahan serta komplik di lingkungan masyarakat.”⁸⁷

peneliti juga menanyakan kepada informan tentang bagaimana pandangan mereka terhadap sesuatu hal yang digunakan tidak sebagaimana mestinya. Eggy mengatakan bahwa:

”Perilaku dalam menggunakan sesuatu yang tidak sebagaimana mestinya tentunya merupakan suatu sikap yang tidak layak dan perlu dihindari. Saya juga melakukan hal seperti itu contohnya saja tidak menggunakan uang sebagaimana fungsinya. Sering sekali uang kuliah saya gunakan untuk bermain judi, membolos di saat jam kuliah, dan saya lebih memilih bermain judi online daripada belajar yang merupakan tugas utama.”⁸⁸

Hal serupa juga dikatakan oleh Adi, dia mengatakan bahwa:

”Menurut saya menempatkan sesuatu tidak pada tempatnya merupakan sipat yang tercela karena hal itu bisa saja merugikan

⁸⁵ Nanda (remaja Pagar Dewa), wawancara 25 November 2018

⁸⁶ Riso (remaja Pagar Dewa), wawancara 27 November 2018

⁸⁷ Yudha (remaja Pagar Dewa), wawancara 28 Noveember 2018

⁸⁸ Eggy (remaja Pagar Dewa), wawancara 2 Desember 2018

sendiri dan orang lain. saya juga belum bisa menempatkan sesuatu pada tempatnya karena saya selalu melalaikan tugas pokok saya sebagai mahasiswa. Apalagi dengan sering bermain judi online saya sering melaikan kuliah dan terkadang bersikap semenah-menah kepada orang lain.”⁸⁹

Selanjutnya vigo menambahkan, dia mengatakan bahwa:

“Menempatkan sesuatu pada tempatnya itu kan namanya sama dengan adil. Tidak menempatkan sesuatu berarti sama saja tidak bersikap adil. Dan menurut saya apabila orang tidak bersikap adil pasti akan mendapatkan hasil yang tidak baik serta merugikan diri sendiri dan orang lain.”⁹⁰

Dari hasil wawancara di atas dapat dilihat bahwa remaja yang terlibat dalam bermain judi online mengetahui dan menyadari bahwa perilaku mereka dalam bermain judi online itu ialah hal yang salah. Akan tetapi mereka tetap bermain judi online meskipun telah mengetahui dampak negatif yang ditimbulkan dalam bermain judi online.

Kemudian untuk pertanyaan selanjutnya peneliti bertanya kepada informan tentang bagaimana cara anda menghadapi permasalahan yang timbul akibat judi online. Gilang mengatakan bahwa:

“Saya selalu mencoba menghindari dan lari dari permasalahan yang ditimbulkan oleh judi online. Saya tidak siap menanggung resikonya karena membuat saya menjadi was-was dan tidak tenang. Contohnya saja waktu itu saya selalu di tagih hutang dan barang berharga saya diambil sebagai pengganti hutang tersebut.”⁹¹

Hal senada juga dikatakan oleh Sudirman. Dia mengatakan bahwa:

“Saya selalu merasakan kebingungan harus berbuat apa dan tidak dapat bertanggung jawab untuk mengatasi permasalahan yang

⁸⁹ Adi (remaja Pagar Dewa), wawancara 6 Desember 2018

⁹⁰ Vigo (remaja Pagar Dewa), wawancara 5 Desember 2018

⁹¹ Gilang (remaja Pagar Dewa), wawancara 27 November 2018

ditimbulkan akibat judi online. Ada suatu peristiwa yang mana pada saat itu saya diusir dari kosan karena menunggak uang sewa padahal setiap bulan orang tua selalu memberikannya.”⁹²

Hal serupa juga dinyatakan oleh Ian. Dia mengatakan bahwa:

“Ketika masalah akibat judi online timbul saya selalu menyendiri karena tidak bisa berbuat apa dan bertanggung jawab atas apa yang telah saya lakukan. Rasanya hampir gila disaat sudah tidak mempunyai uang lagi karena hutang sudah terlalu banyak meminta sama orang tua tak diberikan.”⁹³

Riso juga menambahkan jawaban. Dia mengatakan bahwa:

“Masalah yang timbul akibat bermain judi bisa membuat saya stres karena sudah banyak uang yang saya keluarkan tetapi selalu saja kalah. Nilai kuliah yang jauh dari kata baik saya takut ketika orang tua melihat KRS dan melihat nilai saya yang jelek akan memarahi padahal saya selalu beralasan minta uang tambahan untuk membeli buku dan keperluan kuliah.”⁹⁴

Dalam waktu yang sama Ragil juga menambahkan. Dia mengatakan bahwa:

“Setiap masalah timbul akibat judi online saya selalu menghindar dan pura-pura tidak terjadi apa-apa. Saya juga selalu mencari-cari alasan agar terhindar dari permasalahan tersebut karena saya tidak dapat bertanggung jawab dengan apa yang sudah saya lakukan, apalagi misalnya berkaitan dengan uang sampai dikejar oleh hutang saya selalu menginap di kosan teman karena tidak berani pulang.”⁹⁵

Berdasarkan wawancara diatas dapat terlihat bahwa pada saat remaja menghadapi permasalahan yang ditimbulkan oleh judi online. Mereka tidak dapat bertanggung jawab dengan apa yang telah mereka lakukan dan lebih memilih menghindar dari permasalahan tersebut.

⁹² Sudirman (remaja Pagar Dewa), wawancara 6 Desember 2018

⁹³ Ian (remaja Pagar Dewa), wawancara 2 Desember 2018

⁹⁴ Riso (remaja Pagar Dewa), wawancara 27 November 2018

⁹⁵ Ragil (remaja Pagar Dewa), wawancara 28 November 2018

Kemudian untuk mengetahui dampak judi online kepada remaja. Peneliti juga melakukan wawancara kepada masyarakat sekitar yang berhubungan langsung dengan remaja yang bermain judi online. Peneliti bertanya kepada masyarakat tentang bagaimana pandangan mereka tentang remaja yang terlibat judi online. Ernawati mengatakan bahwa”

”Saya sangat prihatin melihat aktivitas remaja yang bermain judi online. karena itu bisa merusak pikiran mereka yang sebagai generasi penerus bangsa dan membuat masa depan mereka hancur. Judi online juga berdampak negatif bukannya hanya kepada diri mereka sendiri tetapi kepada masyarakat sekitarnya juga.”⁹⁶

Saniman juga mengatakan bahwa:

”Saya merasa sangat khawatir melihat perilaku mereka yang masih remaja namun sudah terlibat dalam judi online. mereka melewatkan masa muda dengan hal yang negatif sedangkan masa remaja ialah masa pencarian jadi diri yang akan berguna bagi kehidupan mereka di hari yang akan datang.”⁹⁷

Informan Edi juga menambahkan, dia mengatakan bahwa:

“Kebiasaan mereka yang selalu bermain judi online sangat merusak sifat dan moral remaja penerus bangsa. Karena mereka sering kali melalaikan tugas mereka yaitu belajar yang bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Saya khawatir negara Indonesia akan semakin terpuruk apabila generasi penerus bangsa tidak memiliki perilaku moral yang baik.”⁹⁸

Hal serupa juga disampaikan oleh Nurhayati:

”Saya merasa sangat sedih melihat perilaku remaja yang tidak bisa menempatkan diri dan menyesuaikan dengan kewajiban mereka yaitu mereka. Saya yang juga sebagai orang tua bisa merasakan betapa kecewanya orang tua mereka apabila mengetahui perilaku anaknya yang suka bermain judi online.”⁹⁹

⁹⁶ Ernawati (masyarakat Pagar Dewa), wawancara 8 Desember 2018

⁹⁷ Saniman (masyarakat Pagar Dewa), wawancara 9 Desember 2018

⁹⁸ Edi (masyarakat Pagar Dewa), wawancara 12 Desember 2018

⁹⁹ Nurhayati (masyarakat Pagar Dewa), wawancara 2 Desember 2018

Pak Juwanda selaku Lurah Kelurahan Pagar dewa juga

Menambahkan:

“saya sungguh terkejut dan tidak menyangka kalau dengan perkembangan teknologi yang semakin maju dimanfaatkan oleh sebagian oknum untuk meracuni pikiran anak muda dengan adanya judi online. Saya khawatir dengan kebiasaan remaja bermain judi online ini akan merusak akhlak dan moral mereka serta akan menimbulkan tindakan kriminal yang akan meresahkan masyarakat.”¹⁰⁰

Peneliti juga bertanya kepada masyarakat mengenai bagaimana perilaku moral remaja dalam kehidupan sehari-hari. Edi mengatakan bahwa:

“Perilaku moral remaja yang bermain judi sungguh membuat masyarakat kesal karena mereka sering kali melontarkan kalimat yang tidak sopan. Mereka juga sering bersikap sesuka hati mereka tanpa memikirkan lingkungan masyarakat. Seperti kebiasaan nongkrong sampai shubuh sambil ditemani dengan miras disertai memutar musik dengan volume suara yang keras.”¹⁰¹

Informan hasan juga menambahkan jawaban, dia berkata bahwa:

”Saya perhatikan remaja yang terlibat judi online sering kali berdiam diri diwaktu pagi dan jarang sekali beraktivitas dan berbaur kepada masyarakat. Mereka jarang sekali melakukan aktivitas kuliah, sering berkata kasar dan bersikap tidak sopan kepada masyarakat serta membuat masyarakat resah mereka akan mempengaruhi remaja sekitar untuk mengikuti dalam bermain judi online.”¹⁰²

Informan Herman mengatakan bahwa:

“Menurut saya kebiasaan remaja yang bermain judi online ini sangat berdampak negatif terhadap perilaku moral mereka. Mereka sering sekali menongkrong sambil membawa minuman keras dan mereka sering berhutang ke Warung ibu saya mereka beralasan kalau uang kiriman orang tua mereka belum sampai.

¹⁰⁰ Juwanda (pak lurah pagar dewa), wawancara 8 Januari 2018

¹⁰¹ Edi (masyarakat Pagar Dewa), wawancara 12 Desember 2018

¹⁰² Hasan (masyarakat), wawancara 14 Desember 2018

Mereka juga sering menjual beras kiriman orang tua apabila telah kehabisan uang.”¹⁰³

Hal senada juga dikatakan oleh Titin, dia mengatakan bahwa:

”Perilaku remaja yang terlibat judi online ini sangat meresahkan lingkungan masyarakat. Karena sering kali pada saat mereka menang bermain judi mereka melakukan hura-hura dan membawa wanita menginap di kosan mereka. Mereka juga selalu menghiraukan setiap nasehat yang diberikan.”¹⁰⁴

Hal serupa juga dikatakan oleh Rita, dia mengatakan bahwa:

”Saya sangat terganggu dengan aktivitas mereka yang sering melakukan judi online. Pada saat menang judi mereka bergadang sampai subuh sambil menghidupkan musik yang kencang dan berjoget seperti orang mabuk serta mereka juga sering membawa wanita untuk menemani mereka.”¹⁰⁵

Selanjutnya peneliti juga bertanya kepada masyarakat tentang bagaimana mengatasi kebiasaan perilaku remaja yang bermain judi online. Herman mengatakan bahwa”

”Saya sering menasehati mereka untuk tidak lagi bermain judi online karena itu hanya merugikan diri sendiri dan merusak masa depan mereka. Saya juga terkadang mengajak mereka untuk melakukan aktivitas lain seperti berolah raga agar mereka bisa meninggalkan kebiasaan bermain judi online.”¹⁰⁶

Titin juga mengatakan bahwa:

”Saya menceritakan secara halus kepada orang tua mereka bahwa anak mereka selama ini sering bermain judi online dan melalaikan tugas utama mereka yaitu sekolah. Karena orang tua mereka tak akan mengetahui kalau anaknya bermain judi online karena proses judi online tak akan diketahui apabila bukan mereka sendiri yang membuka aib.”¹⁰⁷

¹⁰³ Herman (masyarakat Pagar Dewa), wawancara 14 Desember 2018

¹⁰⁴ Titin (masyarakat Pagar Dewa), wawancara 15 Desember 2018

¹⁰⁵ Rita (masyarakat Pagar Dewa), wawancara 15 Desember 2018

¹⁰⁶ Herman (masyarakat Pagar Dewa), wawancara 14 Desember 2018

¹⁰⁷ Titin (masyarakat Pagar Dewa), wawancara 15 Desember 2018

Hal senada juga disampaikan oleh Ernawati. Dia mengatakan bahwa:

”Saya sering sekali menasehati mereka agar tidak lagi bermain judi online tapi mereka malah mengabaikan. Saya juga sering mengancam akan melaporkan kepada orang tua mereka kalau mereka selama ini sering bolos kuliah dan lebih memilih hura-hura dalam bermain judi online.”¹⁰⁸

Pak Jono selaku tokoh masyarakat juga menambahkan, dia mengatakan bahwa:

“Dalam upaya mengatasi kebiasaan remaja dalam bermain judi online ini, kita semua harus ikut serta saling bahu membahu. Keluarga harus dapat memberikan contoh dan nasehat kepada remaja, masyarakat juga harus mengingatkan karena selaku sesama umat beragama mengingatkan untuk kebaikan adalah suatu kewajiban. Remaja juga harus lebih aktif di dalam kegiatan yang positif dan lebih mendekatkan diri kepada Allah SWT.”¹⁰⁹

Pak Juwanda selaku Lurah Kelurahan Pagar Dewa juga mengatakan:

“Untuk menindaklanjuti kebiasaan remaja dalam bermain judi online ini. Kita semua harus dapat berkerja sama dan lebih peduli terhadap remaja yang berada di lingkungan sekitar, karena remaja-remaja ini yang akan menjadi penerus untuk generasi selanjutnya. Remaja ini juga harus dapat dilibatkan dalam aktivitas bermasyarakat seperti mengikuti pengajian, risma, dan bergabung dengan pemuda karang taruna sehingga bisa menyalurkan waktu untuk kegiatan bermanfaat.”¹¹⁰

Berdasarkan hasil pengamatan yang peneliti lakukan di jelaskan bahwa masyarakat merasa khawatir melihat kebiasaan remaja yang sering bermain judi online. karena tugas utama mereka yang seharusnya belajar digunakan untuk bermain judi online. Dampak yang ditimbulkan dari judi online juga sangat merugikan, bukan saja kepada remaja yang

¹⁰⁸ Ernawati (masyarakat Pagar Dewa), wawancara 8 Desember 2018

¹⁰⁹ Jono (tokoh masyarakat Pagar Dewa,) wawancara 8 Januari 2018

¹¹⁰ Juwanda (pak lurah pagar dewa), wawancara 8 Januari 2018

bermain judi akan tetapi masyarakat juga terkena imbasnya. Mulai dari remaja yang bersikap tidak sopan santun, berkata kasar, dan bersikap sesuai dengan keinginan mereka.

C. Analisis Hasil Penelitian

Dari data penelitian yang sudah penulis lakukan penulis akan menganalisis secara umum, Analisis tersebut disesuaikan dengan rumusan masalah yaitu, bagaimana jenis judi online yang sering dimainkan remaja di Kelurahan Pagar Dewa Kecamatan Selebar Kota Bengkulu. Bagaimana perilaku moral remaja yang terlibat judi online di Kelurahan Pagar Dewa Kecamatan Selebar Kota Bengkulu.

Setelah penulis menelaah hasil penelitian, jenis judi online yang dimainkan oleh remaja dari berbagai macam jenis online yang ada seperti judi poker online, judi togel online, judi bola online, live casino online, dll. Remaja di kelurahan pagar dewa lebih tertarik bermain judi online bola. Alasan mereka bermain judi online bola karena proses bermain yang mudah dan beraneka ragam cara memasang taruhan dalam judi online. Dalam bermain judi online bola biasanya remaja di Kelurahan Pagar Dewa memasang taruhan dengan menebak skor pertandingan, menebak kalah atau menangnya tim dalam permainan sepak bola, menebak jumlah gol dalam pertandingan, dan lainnya. Jumlah taruhan yang beraneka ragam juga menjadi daya tarik sendiri bagi kaum remaja untuk terus bermain judi online bola, mulai dari taruhan terkecil sepuluh ribu rupiah sampai jutaan rupiah tergantung berapa kemampuan mereka dalam memasang taruhan.

Mekanisme dalam bermain judi online bola yaitu:

1. Harus memiliki akun yang terhubung dengan situs perjudian online.
 - a. Daftar terlebih dahulu dengan mengunjungi situs judi online yang akan dimainkan.
 - b. Registrasi menggunakan email, nomor hand phone, dan nomor rekening.
2. Mengambil nomor bandar yaitu berupa nama dan nomor rekening bandar judi online tersebut untuk melakukan transaksi pembayaran.
3. Mentransfer uang ke nomor bandar yang telah dipilih sebelumnya untuk mendapatkan deposit, minimal Rp, 50.000,00.
4. Jumlah deposit sama dengan jumlah yang ditransfer kepada bandar judi online.
5. Memilih situs judi online yang ingin dimainkan.
6. Mengikuti langka selanjutnya yang tertera dalam situs tersebut.
7. Memasang nominal taruhan sesuai dengan keinginan pada situs judi online tersebut.
8. Menunggu apakah pilihan yang dipilih menang atau kalah.
9. Seandainya taruhan dipasangkan tersebut menang, uangnya akan langsung masuk ke nomor rekening pemain.

Kebiasaan remaja dalam bermain judi online menimbulkan perilaku negatif kepada remaja terutama kepada moral mereka yang berakibat kepada moral individu dan moral sosial mereka.

Perilaku yang ditimbulkan oleh kebiasaan remaja bermain judi online terhadap perilaku moral individu remaja:

1. Remaja lebih memilih menghabiskan waktu untuk bermain judi online daripada menyiapkan masa depan mereka dengan belajar secara bersungguh-sungguh.
2. Remaja menjadi suka berkhayal akan kemenangan dan malas untuk berusaha mendapatkan uang dengan cara bekerja.
3. Remaja berani berbohong kepada orang tua, dan
4. memaksakan kehendak mereka agar bisa mendapatkan uang.
5. Bersikap cuek dan apatis terhadap lingkungan masyarakat, tidak menghargai sesama manusia, kurangnya rasa patuh dan sopan santun di dalam kehidupan sosial, serta bersikap kasar.
6. Remaja tidak dapat menjalankan tugas perkembangan remaja secara maksimal.
7. Remaja tidak bisa mempertanggung jawabkan perbuatan yang telah mereka lakukan, dan lebih memilih menghindar dengan harapan masalah tersebut dapat terselesaikan secara sendirinya.

Perilaku menyimpang remaja yang disebabkan oleh kebiasaan remaja tidak hanya menimbulkan perubahan terhadap perilaku moral individu remaja saja, tetapi juga terhadap perilaku moral sosial remaja

Perilaku yang ditimbulkan oleh kebiasaan remaja bermain judi online terhadap perilaku moral sosial yaitu:

1. Kurangnya rasa sopan santun di dalam lingkungan sosial masyarakat.

2. Bersikap egois dan tidak menghiraukan norma-norma yang ada.
3. Tidak menggubris nasehat dan himbauan dari masyarakat sekitar.
4. Bersikap individualis dan apatis dalam kehidupan bermasyarakat.
5. Bersikap tertutup dan kurang berinteraksi di lingkungan sosial masyarakat.

Dari penjelasan diatas dapat dilihat bahwa kebiasaan bermain judi online yang dilakukan oleh remaja di Kelurahan Pagar dewa menimbulkan perilaku yang negatif terhadap perilaku moral individu dan moral sosial mereka. Remaja yang seharusnya menjadi generasi penerus bangsa dan berstatus sebagai mahasiswa yang seharusnya dapat memberikan contoh dan menjadi panutan di lingkungan masyarakat, pada saat ini telah beralih bermain judi online. kurangnya perhatian lebih dari orang tua yang kurangnya pengawasan dari lingkungan masyarakat, serta media pendidikan membuat remaja menjadi menyimpang dan terjerumus ke dalam permainan judi online.

Kebiasaan bermain judi online pada remaja membawa perilaku yang negatif terhadap kehidupan mereka. Seperti selalu berbohong kepada orang tua untuk meminta uang tambahan karena uang mereka selalu digunakan untuk bermain judi online. Alasan mereka juga beraneka ragam seperti meminta tambahan uang untuk membeli buku, untuk memperbaiki kendaraan, serta kepentingan kuliah lainnya. Selain itu juga mereka tak sungkan untuk menggadaikan dan menjual barang pribadi mereka untuk mendapatkan uang agar bisa bermain judi online. Hal ini mencerminkan semakin menurunnya

moral remaja yang menyebabkan mereka berani berbohong kepada orang tua untuk selalu meminta uang tanpa memikirkan jerih payah orang tua dalam mendapatkan uang tersebut.

Pada saat mereka menang dalam bermain judi online mereka menggunakan untuk hura-hura. Seperti berbelanja pakaian dan aksesoris lainnya, karaoke, jalan bareng teman dan pacar, bahkan membeli minuman beralkohol. Mereka juga sering berkumpul bernyanyi dan berjoget dengan suara musik yang keras, bahkan membawa wanita menginap di kosan mereka sampai waktu subuh tanpa memikirkan lingkungan masyarakat sekitar.

Judi online tentunya sangat merugikan terutama bagi diri remaja itu sendiri. Sering kali mereka menghadapi permasalahan yang menyita waktu dan pikiran mereka akibat selalu bermain judi online. Seperti selalu kekurangan uang, menurunnya nilai dan prestasi, dikejar-kejar oleh hutang, serta semakin menurunnya moral dan tidak dapat memenuhi tugas perkembangan remaja.

Setiap menghadapi permasalahan yang ditimbulkan judi online. Remaja selalu saja menghindar dan tidak berani untuk bertanggung jawab dengan apa yang mereka lakukan. Mereka beranggapan bahwa dengan mereka menghindari masalah tersebut maka permasalahan itu akan hilang dengan sendirinya. Namun faktanya dengan menghindari masalah itu membuat permasalahan remaja itu semakin berat dan membuat mereka stres dalam menjalani kehidupan mereka. Untuk menghilangkan stres tersebut

remaja sering kali mengkonsumsi minuman beralkohol dan berhura-hura dengan uang yang dihasilkan dari bermain judi online.

Dalam lingkungan masyarakat remaja tersebut menunjukkan sipat yang tercela. Seperti kurang santun dalam berbicara dan bersikap, bersikap apatis kepada masyarakat sekitar, dan selalu mengabaikan nasehat yang diberikan masyarakat yang bertujuan agar mereka bisa meninggalkan kebiasaan kurang baik mereka seperti bermain judi online.

Perilaku dan kebiasaan remaja yang bermain judi online ini membuat masyarakat menjadi resah dan khawatir karena dapat mengganggu kenyamanan dan ketentaraman lingkungan mereka. Masyarakat menjadi terganggu oleh aktivitas yang dilakukan oleh remaja seperti memutar musik sampai larut malam, membawa wanita menginap dalam kosan, meminum minuman keras, dan bersikap apatis terhadap norma yang ada, serta bersikap individualis dan kurang berinteraksi dalam masyarakat.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dikupas pada pembahasan bab sebelumnya tentang dampak judi online terhadap perilaku moral remaja di Kelurahan Pagar Dewa Kecamatan Selebar Kota Bengkulu dapat disimpulkan bahwa;

1. Bentuk judi online yang dimainkan oleh remaja di Kelurahan Pagar Dewa Kecamatan Selebar yaitu judi online bola. Karena mereka menilai permainan judi online bola mudah untuk dimainkan dan beraneka ragam jenis taruhan yang ada di dalamnya serta jumlah taruhannya bervariasi mulai dari sepuluh ribu rupiah sampai jutaan tergantung uang yang mereka miliki.
2. Perilaku moral remaja yang terlibat dalam judi online mengalami degradasi. Hal ini ditandai dengan munculnya berbagai perilaku moral negatif di kalangan remaja yang terlibat judi online. Misalnya, remaja membohongi orang tua untuk mendapatkan uang, berkata dan bersikap kasar, melalaikan tugas utama mereka seperti belajar dan melanjutkan pendidikan, serta melakukan tindakan asusila dan kriminal. Kebiasaan remaja dalam bermain judi online juga mengganggu fungsi perkembangan remaja yang mana pada masa remaja dipokuskan pada upaya meninggalkan sikap dan perilaku

kekanak-kanakan serta berusaha untuk mencapai kemampuan bersikap dan berperilaku secara dewasa.

B. Saran

Dengan melihat berbagai dampak negatif yang ditimbulkan oleh judi online terhadap remaja, maka penulis menyarankan sebagai berikut:

1. Kepada orang tua remaja hendaknya bisa lebih aktif dalam mengawasi kegiatan anak, memberikan nasehat secara baik dan tepat, serta memberikan pemahan yang jelas tentang maksud dan tujuan dalam menjalani hidup. Apalagi masa remaja yang merupakan masa transisi dengan sipat rasa ingin tahu yang tinggi serta ingin mencoba sesuatu tentunya sangat membutuhkan bimbingan dari orang tua agar remaja dapat melaksanakan tugas perkembangan remaja secara maksimal.
2. Kepada remaja hendaknya lebih terbuka kepada orang tua dan menjaga komunikasi agar bisa berbagi cerita dan pengalaman. Dan lebih mendekatkan diri serta terbuka kepada masyarakat agar senantiasa mendapatkan bimbingan dan motivasi dari mereka yang bisa membangun motivasi dan semangat dalam meningkatkan kualitas diri.
3. Kepada masyarakat hendaknya lebih peduli terhadap remaja dan ikut serta memperhatikan dan mendidik remaja agar dapat menjadi generasi penerus bangsa yang baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Santoso, 2012. *Hukum, Moral, Dan Keadilan*. Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri.
- Anton Tabah, 1991. *Menatap Dengan Mata Hati Polisi Indonesia*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Anwar Rosihan, 2008., *Akidah Ahlak*. Bandung: Pustaka Setia.
- Astiyanto, 1997. *Sosiologi Kriminalitas*. Jakarta: PT Legal Center, 1997
- Bimo Walgito, 2004. *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: PT Remaja Rosdakarya.
- Burhan Bungin, 2010. *Metode Penelitian Kualitatif (Aktualisasi Metodologi kearah Ragam Varian Kontempore)*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Cholid Narbuko, Abu Achmadi, 2009. *Metodologi Penelitian (Memberi bekal teoritis pada mahasiswa tentang metodologi penelitian serta diharapkan dapat melaksanakan penelitian dengan langkah-langkah yang benar)*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Halim Ridwan, 1985. *Pengantar Ilmu Hukum Dalam Tanya Jawab*. Jakarta: PT Ghalia Indonesia.
- Iskandar, 2008. *Metodelogi Penelitian Pendidikan dan Sosial: Kuantitatif dan Kualitatif*, Jakarta: Gaung Persada Press.
- Kartini Kartono, 2005. *Patologi Sosial, jilid I*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Mohammad Ali dan Mohammad, 2010 *Asrori Psikologi Remaja*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Mohammad Ali dan Mohammad, 2012 *Asrori Psikologi Remaja; Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Moleong, 2007. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung :PT Remaja Rosdakarya.
- Muliardi Irwan, 2017. *Peranan Kepolisian Dalam Menanggulangi Tindak Pidana Perjudian*, Skripsi S1 Fakultas Hukum Universitas Hasannudin Makassar.
- Noeng Muhadjir, 1998. *Metode Penulisan Kualitatif*. Yogyakarta, Reka Serasin.

- Onno W Purbo, *Kebangkitan Nasional Ke-2 Berbasis Teknologi Informasi*, Computer Network Research Group, ITB, 2007. Lihat dalam yc1dav@garuda.drn.go.id. Diakses tanggal 10 April 2013)
- Poerwadarminta, 1995. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta, Balai Pustaka.
- Rio Andhora, *Perbedaan Perilaku Moral Siswa SMAN 2 Bangkenang Dan MAN kampar*, Fakultas Psikologi Univeristas Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Rosady, Ruslan, 2010. *Metode Penelitian Public Relation Dan Komunikasi*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Saiffudin dan Arikunto, 2009. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Saifudin Azwar, 2009. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sarlito W. Sarwono, 2010. *Psikologi Remaja*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Siti Rahayu Haditono, 2006. *Psikologi Perkembangan*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Sjarkawi, 2014. *Pembentukan Kepribadian Anak*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Stephan Hurwitz duran oleh L. Moeljatno SH, 1986. *Kriminologi*. Jakarta :Bina aksara.
- Sugiyono, 2009. *Metode Penelitian Kualitatif dan R & D cetakan ke-7*. Bandung: Alfabet.
- Taufik Rahman, 2000. *Moralitas Pemimpin dalam Perspektif Al-Quran*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Yuda Pramudia Zen, 2017. *Upaya Kepolisian Dalam Menanggulangi Tindak Pidana Perjudian yang Dilakukan Oleh Remaja di Wilayah Hukum Kepolisian Resor Kota Padang*”, Skripsi S1 Fakultas Hukum Universitas Andalas Padang.
- Yudrik Jahja, 2010. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Prenamedia Group.
- Yusuf Qardawi, 2010. *Halal dan Haram*. Jakarta: Robbani Press.
- Yusuf Syamsu, 2011. *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Zainuddin Ali, 2009. *Hukum Pidana Islam*. Jakarta: Sinar Grafika.