

**FENOMENA JUDI *ONLINE* TERHADAP PRILAKU
KOMUNIKASI REMAJA KELURAHAN SIHITANG
PADANGSIDIMPUAN**



SKRIPSI

Diajukan Sebagai Syarat Untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Sosial (S.Sos) Dalam Bidang
Ilmu Komunikasi dan Penyiaran Islam

OLEH:

ADITYA RAHMAD TANJUNG
NIM.2030100025

PROGRAM STUDI KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM

**FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN
2026**

**FENOMENA JUDI *ONLINE* TERHADAP PRILAKU
KOMUNIKASI REMAJA KELURAHAN SIHITANG
PADANGSIDIMPUAN**



SKRIPSI

Diajukan Sebagai Syarat Untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Sosial (S.Sos) Dalam Bidang
Ilmu Komunikasi dan Penyiaran Islam

OLEH :

ADITYA RAHMAD TANJUNG

NIM.2030100025

PROGRAM STUDI KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM

FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY

PADANGSIDIMPUAN

2026

**FENOMENA JUDI *ONLINE* TERHADAP PERILAKU
KOMUNIKASI REMAJA KELURAHAN SIHITANG
PADANGSIDIMPUAN**



SKRIPSI

Diajukan Sebagai Syarat Untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Sosial (S.Sos) Dalam Bidang
Ilmu Komunikasi dan Penyiaran Islam

OLEH :

ADITYA RAHMAD TANJUNG
NIM.2030100025

Pembimbing I

Dr. Anas Habibi Ritonga, M.A
NIP. 19840403 201503 1 004

Pembimbing II

Barkah Hadamean Harahap, M.I.Kom
NIP. 19790805 200604 1 004

PROGRAM STUDI KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM

FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY

PADANGSIDIMPUAN

2026



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI
Jl. T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang Padangsidimpuan 22733
Telp. (0634) 22080 Fax. (0634) 24022

Hal : Skripsi Padangsidimpuan, Juni 2026
a.n. **Aditya Rahmad Tanjung**
lampiran : 6 (Enam) Exemplar

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Dakwah dan Ilmu
Komunikasi, Universitas Islam
Negeri (UIN) Syekh Ali Hasan
Ahmad Addary Padangsidimpuan
Di-

Tempat

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan seperlunya terhadap skripsi a.n **Aditya Rahmad Tanjung** yang berjudul: **"FENOMENA JUDI ONLINE TERHADAP PERILAKU KOMUNIKASI REMAJA KELURAHAN SIHITANG PADANGSIDIMPUAN"** maka kami berpendapat bahwa skripsi ini telah dapat diterima untuk melengkapi tugas dan syarat-syarat mencapai gelar Sarjana Sosial (S.Sos) dalam bidang ilmu **Komunikasi Penyiaran Islam** pada Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan

Seiring dengan hal di atas, maka saudara tersebut sudah dapat menjalani sidang munaqasyah untuk mempertanggung jawabkan skripsinya ini.

Dengan demikian kami sampaikan, semoga dapat dimaklumi dan atas perhatiannya, diucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Pembimbing I


Dr. Anas Habibi Ritonga, M.A
NIP. 198404032015031004

Pembimbing II


Barkah Hadamean Harahap, M.LKom
NIP. 197908052006041004

SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih Lagi Maha Penyayang, bahwa Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Aditya Rahmad Tanjung
NIM : 2030100025
Fak/Prodi : Dakwah dan Ilmu Komunikasi/KPI
Judul Skripsi : Fenomena Judi *Online* Terhadap Prilaku Komunikasi Remaja Kelurahan Sihitang Padangsidempuan

Dengan ini menyatakan menyusun skripsi sendiri tanpa menerima bantuan tidak sah pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing dan tidak melakukan plagiasi sebagaimana tercantum dalam pasal 14 ayat 11 tentang Kode Etik Mahasiswa.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sebagaimana tercantum pada pasal 19 ayat 4 tahun 2014 tentang Kode Etik Mahasiswa yaitu pencabutan gelar akademik dengan tidak hormat dan sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padangsidempuan, April 2026

Pembuat Pernyataan

Aditya Rahmad Tanjung
NIM. 2030300007

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK

Sebagai civitas akademik Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Aditya Rahmad Tanjung
NIM : 2030100025
Prodi : Komunikasi Penyiaran Islam
Fakultas : Dakwah dan Ilmu Komunikasi
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-Exclusive*) *Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul **“FENOMENA JUDI ONLINE TERHADAP PERILAKU KOMUNIKASI REMAJA KELURAHAN SIHITANG PADANGSIDIMPUAN”** beserta perangkat yang ada (jika diperlukan), dengan Hak Bebas Royalti noneksklusif ini Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Padangsidempuan
Pada Tanggal : Juni 2026
Yang menyetujui



Aditya Rahmad Tanjung
NIM. 2030100025



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI
Jl. T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang Padangsidimpuan 22733
Telp. (0634) 22080 Fax. (0634) 24022

DEWAN PENGUJI
SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI

Nama : Aditya Rahmad Tanjung
NIM : 2030100025
Program Studi : Komunikasi Penyiaran Islam
Fakultas : Dakwah dan Ilmu Komunikasi
Judul Skripsi : **FENOMENA JUDI ONLINE TERHADAP PERILAKU KOMUNIKASI REMAJA KELURAHAN SIHITANG PADANGSIDIMPUAN**

Ketua


Nurfitriani M. Siregar, M.Kom.I
NIP. 199104172019032007

Sekretaris


Dr. Mhd. Latip Kahpi, M.Kom.I
NIP. 199112242019031008

Anggota


Nurfitriani M. Siregar, M.Kom.I
NIP. 199104172019032007


Dr. Mhd. Latip Kahpi, M.Kom.I
NIP. 199112242019031008


Barkah Hadamean Harahap, M.LKom
NIP. 197908052006041004


Dr. Mohd Rafiq, M.A
NIP. 196806111999031002

Pelaksanaan Sidang Munaqasyah

Di : Padangsidimpuan
Hari/Tanggal : Senin, 13 April 2026
Pukul : 09.30 WIB s/d Selesai
Hasil/Nilai : Lulus / 74,25 (B)
Indeks Prestasi Kumulatif : 3,62
Predikat : Pujian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI
Jl. T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang Padangsidempuan 22733
Telp. (0634) 22080 Fax. (0634) 24022

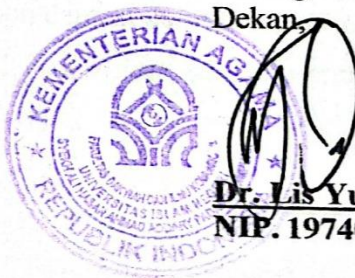
PENGESAHAN

Nomor: 541/Un.28/F.8a/PP.00.9/06/2026

Judul Skripsi : Fenomena Judi Online Terhadap Perilaku Komunikasi Remaja
Kelurahan Sihitang Padangsidempuan
Nama : Aditya Rahmad Tanjung
NIM : 2030100025
Program Studi : Komunikasi Penyiaran Islam

Telah dapat diterima untuk memenuhi
Syarat dalam memperoleh gelar
Sarjana Sosial (S.Sos)

Padangsidempuan, 22 Juni 2026
Dekan,



Dr. Lis Yulianti Syafrida Siregar, S.Psi., M.A.
NIP. 197403192000032001

ABSTRAK

Nama :ADITYA RAHMAD TANJUNG

NIM :2030100025

Judul :Fenomena Judi *Online* Terhadap Prilaku Komunikasi Remaja Kelurahan Sihitang Padangsidempuan

Komunikasi merupakan proses penyampaian dan berbagi makna antara individu melalui perilaku verbal maupun nonverbal dalam suatu lingkungan sosial. Perilaku komunikasi mencerminkan respon atau tindakan seseorang dalam berinteraksi dengan orang lain yang dipengaruhi oleh situasi dan kondisi tertentu. Dalam kehidupan remaja, komunikasi memegang peranan penting dalam membentuk hubungan sosial, namun perkembangan teknologi digital juga membawa perubahan terhadap pola komunikasi, termasuk munculnya perilaku menyimpang seperti keterlibatan dalam judi *online*. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh maraknya fenomena judi *online* di kalangan remaja Kelurahan Sihitang Padangsidempuan yang berdampak pada perilaku komunikasi mereka. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: (1) faktor yang melatarbelakangi remaja bermain judi *online*, (2) dampak negatif yang ditimbulkan, dan (3) bagaimana fenomena judi *online* memengaruhi perilaku komunikasi remaja. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Metodologi penelitian dilakukan melalui teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi, dengan subjek penelitian adalah remaja yang terlibat dalam aktivitas judi *online*. Analisis data dilakukan secara deskriptif untuk memahami fenomena secara mendalam berdasarkan kondisi di lapangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa faktor penyebab remaja terlibat dalam judi *online* meliputi faktor sosial, ekonomi, situasional, dan persepsi peluang kemenangan. Dampak negatif yang ditimbulkan antara lain kecanduan, stres, gangguan kesehatan mental, serta keretakan hubungan sosial. Selain itu, perilaku komunikasi remaja mengalami perubahan seperti penggunaan bahasa kasar, berkurangnya interaksi sosial, dan kesulitan beradaptasi dalam lingkungan.

Kata Kunci: judi *online*, perilaku komunikasi

ملخص

الاسم :أديتيا أحمد تانجونج

الرقم الجامعي :2030100025

العنوان :تأثير ظاهرة المقامرة الإلكترونية على سلوك التواصل لدى المراهقين في قرية

سيهيتانج، بادانجسيديمبوان

التواصل هو عملية نقل وتبادل المعنى بين الأفراد من خلال السلوك اللفظي وغير اللفظي في بيئة اجتماعية. ويعكس سلوك التواصل استجابات الفرد أو أفعاله في التفاعل مع الآخرين، متأثرًا بظروف ومواقف معينة. ويلعب التواصل دورًا حاسمًا في حياة المراهقين في تشكيل العلاقات الاجتماعية ومع ذلك، فقد أدى تطور التكنولوجيا الرقمية إلى تغييرات في أنماط التواصل، بما في ذلك ظهور سلوكيات منحرفة كالانخراط في المقامرة الإلكترونية. يستند هذا البحث إلى ظاهرة انتشار المقامرة الإلكترونية بين المراهقين في قرية سيهيتانج، بادانجسيديمبوان، والتي أثرت على سلوكهم التواصل. تتلخص أسئلة البحث فيما يلي: 1) (العوامل الكامنة وراء انخراط المراهقين في المقامرة الإلكترونية، 2) (الآثار السلبية، 3) (كيف تؤثر ظاهرة المقامرة الإلكترونية على سلوك التواصل لدى المراهقين. تستخدم هذه الدراسة منهجًا بحثيًا نوعيًا وصفيًا. اعتمدت منهجية البحث على الملاحظة والمقابلات والتوثيق كتقنيات لجمع البيانات. شملت عينة الدراسة مراهقين منخرطين في المقامرة الإلكترونية. تم تحليل البيانات وصفيًا لفهم الظاهرة بشكل أعمق بناءً على الظروف الميدانية. تشير النتائج إلى أن العوامل المساهمة في انخراط المراهقين في المقامرة الإلكترونية تشمل عوامل اجتماعية واقتصادية وظرفية، بالإضافة إلى تصورهم لفرص الفوز. تشمل الآثار السلبية الإدمان والتوتر واضطرابات الصحة النفسية وتفكك العلاقات الاجتماعية. علاوة على ذلك، تشهد سلوكيات التواصل لدى المراهقين تغييرات، مثل استخدام لغة بذيئة، وانخفاض التفاعل الاجتماعي، وصعوبة التكيف مع بيئتهم.

الكلمات المفتاحية: المقامرة الإلكترونية، سلوك التواصل

ABSTRACT

Name: ADITYA RAHMAD TANJUNG

NIM: 2030100025

Title: The Phenomenon of *Online* Gambling on the Communication Behavior of Adolescents in Sihitang Village, Padangsidempuan

Communication is the process of conveying and sharing meaning between individuals through verbal and nonverbal behavior in a social environment. Communication behavior reflects a person's responses or actions in interacting with others, influenced by certain situations and conditions. In the lives of adolescents, communication plays a crucial role in shaping social relationships. However, the development of digital technology has also brought changes to communication patterns, including the emergence of deviant behavior such as involvement in *online* gambling. This research is motivated by the widespread phenomenon of *online* gambling among adolescents in Sihitang Village, Padangsidempuan, which has impacted their communication behavior. The research questions are: (1) factors underlying adolescents' *online* gambling, (2) the negative impacts, and (3) how the phenomenon of *online* gambling influences adolescent communication behavior. This study uses a qualitative research method with a descriptive approach. The research methodology used observation, interviews, and documentation as data collection techniques. The subjects were adolescents involved in *online* gambling. Data analysis was conducted descriptively to gain a deeper understanding of the phenomenon based on field conditions. The results indicate that factors contributing to adolescents' involvement in *online* gambling include social, economic, and situational factors, as well as perceived chances of winning. Negative impacts include addiction, stress, mental health disorders, and the breakdown of social relationships. Furthermore, adolescents' communication behaviors experience changes, such as the use of harsh language, reduced social interaction, and difficulty adapting to their environment.

Keywords: *online* gambling, communication behavior

KATA PENGANTAR



Puji syukur penulis ucapkan ke hadirat Allah Subhanahu Wa Ta'ala yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya pada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini. Sholawat serta salam selalu tercurahkan kepada Nabi Besar Muhammad Shalallaahu Alaihi Wassalaam yang selalu menjadi dambaan umat, tauladan bagi umat muslim, pimpinan sejati dan pengajar yang bijaksana. Skripsi ini berjudul **“Fenomena Judi Online Terhadap Prilaku Komunikasi Remaja Kelurahan Sihitang Padangsidimpuan”**.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis banyak mengalami kesulitan dan hambatan yang disebabkan keterbatasan referensi yang relevan dengan pembahasan dalam penelitian ini dan masih minimnya ilmu pengetahuan yang penulis miliki. Namun berkat hidayah-Nya serta bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Pada kesempatan ini dengan sepenuh hati penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Sumper Mulia Harahap, M.Ag selaku Rektor UIN SYAHADA Padangsidimpuan, Bapak Prof. Dr. H. Arbanurrasyid, M.A selaku Wakil Rektor Bidang Akademik dan Pengembangan Lembaga, dan Bapak Prof. Dr. Darwis Harahap, M.A. selaku Wakil Rektor Bidang Administrasi Umum, Perencanaan dan Keuangan, Bapak Dr. Ikhwanuddin Harahap, M.Ag selaku Wakil Rektor Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama.

2. Ibu Dr. Hj. Lis Yulianti Syafrida Siregar, S.Psi., M.A. selaku Dekan Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi, serta Bapak Dr. Fauzi Rizal, S.Ag., M.A. selaku Wakil Dekan Bidang Akademik, dan Bapak Dr. Pahri Siregar, M.Pd. selaku Wakil Dekan Bidang Administrasi Umum, Perencanaan dan Keuangan, dan Bapak Dr. Icol Dianto, M.Kom. selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi.
3. Ibu Nur Fitriani M. Siregar M.Kom. I selaku Ketua Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam, dan seluruh Bapak dan Ibu Civitas Akademik UIN SYAHADA Padangsidimpuan terutama Kakak Gina Sonya Pane, S.Sos yang telah banyak membantu penulis saat menjalani kuliah dan menyusun skripsi ini.
4. Bapak Dr. Anas Habibi Ritonga, M.A selaku Pembimbing I dan Barkah Hadamean Harahap, M.I.Kom selaku Pembimbing II yang telah bersedia dengan tulus untuk membimbing, mendorong dan mengarahkan penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak Mukti Ali, S.Ag selaku Kasubbag Akademik dan Kemahasiswaan Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi beserta stafnya yang telah memberikan pelayanan akademik yang baik demi kesuksesan dalam perkuliahan dan penyusunan skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu Dosen UIN SYAHADA Padangsidimpuan yang telah membimbing, mendidik, memberikan ilmu pengetahuan selama perkuliahan, sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini sampai selesai.

7. Teman-teman peneliti Muhammad Akhiruddin, S.Sos., Muhammad Fazri, S.Sos., Dewa Endi Prawira, Ikhsan, dan juga Tomi Setiawan yang bersedia menjadi teman untuk berjalannya penelitian ini.

Teristimewa kepada Ayahanda tercinta almarhum Agus Salim Tanjung dan almarhumah Ibunda tercinta Mahyuni Panjaitan yang telah memberikan doa dan juga semangat. Dan kepada sadara dan saudari saya tercinta serta kakak ipar saya yang banyak memberikan dukungan. Semoga kita diberkahi oleh Allah Subhanahu Wa Ta'ala.

Kepada adik-adik remaja kelurahan sihitang yang telah bersedia menjadi informan peneliti memberi waktu dan kesempatan untuk membagi informasi tentang hasil penelitian dan semua pihak yang membantu yang tidak dapat disebutkan.

Peneliti menyadari sepenuhnya akan keterbatasan kemampuan dan pengalaman yang ada pada peneliti sehingga tidak menutup kemungkinan bila skripsi ini masih banyak kekurangan, untuk itu peneliti sangat mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Akhir kata, dengan segala kerendahan hati peneliti mempersembahkan karya ini, semoga bermanfaat bagi pembaca dan peneliti.

Akhirnya kepada Allah SWT jugalah peneliti serahkan segalanya, karena atas rahmat dan karunia-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Harapan peneliti semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca dan peneliti. Aamin ya rabbal alamin.

Padangsidempuan, 2026

ADITYA RAHMAD TANJUNG
2030100025

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

ABSTRAK.. i

KATA PENGANTAR iv

DAFTAR ISI..... viii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Fokus Masalah	8
C. Batasan Istilah	9
D. Rumusan Masalah	10
E. Tujuan Penelitian	10
F. Kegunaan Penelitian.....	11
G. Sistematika Pembahasan	11

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Judi <i>Online</i>	13
1. Pengertian Judi <i>Online</i>	13
2. Macam macam permainan judi <i>online</i>	14
3. Fenomena Judi <i>Online</i> di Kalangan Remaja.....	16
4. Faktor Maraknya Judi <i>Online</i> di Kalangan Remaja	18
5. Dampak Judi <i>Online</i>	21
B. Perilaku Komunikasi.....	26
1. Pengertian Prilaku komunikasi	26
C. Remaja	27
1. Pengertian Remaja	27
D. Penelitian Terdahulu	28

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian	34
B. Subjek Penelitian.....	35
C. Jenis Penelitian.....	36
D. Sumber Data.....	37
E. Teknik Pengumpulan Data	38
F. Teknik Pengecekan Keabsahan Data	40
G. Teknik Analisis Data.....	41

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Temuan Umum	43
1. Gambaran Umum Kelurahan Sihitang.....	43

2. Kondisi Umum Geografis	43
3. Peta Umum Dalam Lingkup Kelurahan Sihitang.....	44
B. Temuan Khusus.....	44
1. Deskripsi Temuan Umum	44
a. Deskripsi Hasil Observasi Fenomena Judi Online di kelurahan Sihitang.....	45
b. Deskripsi Hasil Wawancara Fenomena Judi Online Terhadap Prilaku Komunikasi Remaja di Kelurahan Sihitang	47
c. Deskripsi Hasil Dokumentasi Fenomena Judi Online Terhadap Prilaku Komunikasi Remaja di Kelurahan Sihitang	57
C. Analisis Hasil Penelitian	57
1. Faktor yang Melatarbelakangi Remaja Kelurahan Sihitang Padangsidimpuan Bermain Judi <i>Online</i>	58
2. Dampak Negatif Bermain Judi <i>Online</i> Bagi Remaja Kelurahan Sihitang	59
BAB V KESIMPULAN	
A. Kesimpulan	62
B. Saran.....	75
Daftar Pustaka	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada zaman modern saat ini, Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin pesat yang membawa perubahan dalam segala aspek kehidupan. Hasil dari perkembangan teknologi salah satunya adalah *internet*. Dampak dari perkembangan teknologi *Internet* sudah tidak dapat diabaikan lagi. Hampir seluruh kehidupan kita perlahan-lahan dikurung oleh aktivitas *online* melalui *Internet*.

Selain itu, kejahatan di dunia *internet* (*cyber crime*) semakin marak terjadi salah satunya adalah judi. Perjudian merupakan patologi sosial, karena cenderung menyebabkan penggunaanya merasa malas, terutama bagi generasi muda. Dalam permainan ini, dana yang semula tersedia untuk kebutuhan akan tetapi mengalir ke dalam permainan judi.

Banyak orang diantaranya para remaja yang ingin mendapatkan penghasilan tambahan secara instan misalnya seperti bermain judi *online*. Sehingga menjadikan judi *online* sebagai suatu kebutuhan untuk hidup. Menurut Saputra Lyndon di dalam diri manusia terdapat aspek-aspek yang menggerakkan manusia bertindak dan membutuhkan sesuatu. Kebutuhan adalah keinginan manusia terhadap benda atau jasa yang dapat memberikan kepuasan jasmani maupun kebutuhan rohani.¹

¹ Ulfa Sofiati, “*Pengaruh Motivasi dan Penggunaan Situs Judi Sepakbola Online Terhadap Pemenuhan Kebutuhan User (Studi pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi Angkatan 2012 – 2014 Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung)*” Skripsi Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Lampung (Bandar Lampung, 2015) hlm.2

Perjudian sendiri merupakan kegiatan menyimpang yang mampu mengarah pada tindak kriminal. Judi *online* juga termasuk sebagai salah satu game *online* yang membuat penggunanya merasa kecanduan ketika memainkannya. Kecanduan game *online* bisa diartikan sebagai gangguan mental yang ditandai dengan dorongan untuk bermain hingga berjam-jam bahkan hingga melupakan atau tidak mempedulikan aktivitas lainnya, misalnya pekerjaan, tugas sekolah atau tugas kuliah. Kecanduan game *online* bisa dialami siapa saja, baik anak-anak, remaja, hingga orang dewasa.²

Menurut Kartini Kartono perjudian itu membuat orang menjadi malas, tidak mengenal rasa malu, dan bermuka tebal. Jika modalnya habis, dia bisa menjadi jahat, lalu sampai hati merampas hak milik orang lain, merampok atau mencuri. Sebaliknya jika ia menang berjudi, maka hatinya akan mekar senang, sifatnya sangat royal, boros, tanpa berpikir, dan lupa daratan. Dampak yang ditimbulkan dari perbuatan yang dinamakan judi sangatlah berbahaya.³

Judi *Online* adalah permainan yang melibatkan taruhan uang dengan mengharapkan keuntungan serta dilakukan secara *online*. Judi *online* termasuk taruhan olahraga, poker *online*, *casino virtual*, & *lotre internet*.⁴ sistem judi *online* dirancang untuk menguntungkan bandar, bukan pemain. Algoritma rumit di balik permainan itu memastikan bahwa dalam jangka panjang, pemain pasti

² Dr. Kevin Adrian, *Ini Ciri-Ciri Kecanduan Game Online dan Cara Mengatasinya*, 30 Desember 2020, <https://www.alodokter.com/ini-ciri-ciri-kecanduan-game-online-dan-cara-mengatasinya> Diakses Pada Tanggal, 11 November 2023, Pukul: 10.35 WIB.

³ Eldy Bisma, Skripsi: *"Perjudian Yang Dilakukan Anak-Anak Di Rental Play Station Kawasan X"*, Depok: Universitas Indonesia, 2012.

⁴ Yuliati, Reny. 2024. *Judi Itu Candu Panduan Anti Judi Online*. Jakarta: Kementerian Komunikasi dan Informatika RI Hlm 7

kalah. Mungkin ada yang beruntung menang sekali dua kali, tapi itu cuma umpan supaya terus main dan akhirnya kehilangan lebih banyak.

Berdasarkan survei awal yang peneliti lakukan bahwa orang yang bermain judi *online*, mereka akan melakukan apa saja demi mendapatkan uang seperti menipu orang tua agar mengirim uang jajan lebih untuk bermain judi *online*, menjual atau menggadaikan sepeda motor, laptop atau barang-barang berharga demi mendapatkan uang dengan harapan memenangkan perjudian lalu mendapatkan hasil dua kali lipat bahkan lebih dari modal yang dikorbankan.

Ketika mereka kecanduan bermain judi *online* di manapun dan kapanpun, mereka tanpa sadar akan terbawa suasana saat bermain judi *online* di kehidupan sehari-hari. Kebiasaan tersebut seperti berkata kotor, menggunakan panggilan yang tidak baik, dan mengejek atau mendiskriminasi individu lainnya yang nantinya membawa dampak buruk pada perilaku berkomunikasi.

Dalam agama Islam sendiri permainan judi hukumnya dilarang berdasarkan Q.S Al Maidah ayat 90 :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْلَامُ رِجْسٌ مِّنْ عَمَلِ الشَّيْطَانِ
فَاجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ ٩٠

*“Wahai orang-orang yang beriman, sesungguhnya minuman keras, berjudi, (berkurban untuk) berhala, dan mengundi nasib dengan anak panah adalah perbuatan keji (dan) termasuk perbuatan setan. Maka, jauhilah (perbuatan-perbuatan) itu agar kamu beruntung.”*⁵

Judi (Al-Maisir) adalah perbuatan setan yang wajib di jauhi oleh umat Islam. Hal ini sangat jelas bahwa judi dapat membuat para pelaku bermusuhan,

⁵ Kementrian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. Bandung: CV. Jumanatul Ali. 2022. Q.S Al Maidah(5): 90

bahkan sampai membuat pelaku rela kehilangan harta benda, disamping itu judi juga dapat menghalangi dari mengingat Allah SWT. karena sudah terlena dengan perjudian, maka para pemain judi akan lupa dan lalai dalam melaksanakan kewajibannya untuk beribadah kepada Allah Swt. Oleh sebab itu sangat tepat adanya judi dilarang dalam agama Islam.

Dalam kitab tafsirnya, Ibnu Katsir menjelaskan bahwa Allah mengharamkan *khamr* dan *maisir* (judi) karena termasuk perbuatan keji dari perbuatan setan yang membawa kerusakan dan permusuhan di antara manusia. Ibnu Katsir menegaskan bahwa judi menyebabkan permusuhan dan kebencian serta lalai dari mengingat Allah dan shalat.⁶

Perjudian secara *online* telah di atur secara khusus dalam Pasal 27 ayat 2 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2008, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4843) selanjutnya disingkat dengan UU ITE mengatur bahwa berikut :
 “Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian.”⁷

Saat ini Indonesia tercatat sebagai Negara dengan jumlah pemain judi slot *online* terbanyak di dunia dengan jumlah pengguna mencapai angka

⁶ Ibnu Katsir, *Tafsir Al-Qur'an Al-'Azhim*, Jilid 3, (Beirut: Dar al-Fikr), hlm. 174

⁷ Badan Pemeriksa Keuangan Republik Indonesia. (2008). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik*. Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2008, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4843.

212.000 pengguna aktif.⁸ Menurut Laporan Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) menyebutkan total transaksi judi *online* di Indonesia diperkirakan mencapai Rp 200 Triliun.⁹

Faktor penyebab banyaknya pemain judi slot di Indonesia adalah diawali dengan pandemi Corona 2019. Pada saat itu aktivitas masyarakat Indonesia dibatasi sehingga mendorong untuk bermain judi slot. Selain itu faktor Influencer juga berperan besar dalam pengaruh peningkatan pemain judi slot. Para artis, gamer bahkan public figure menjadi sarana Bandar judi untuk menyebarkan situs-situs judi slot.

Dalam laporan investigasi *Asian Roulette: Criminogenic casinos and illicit trade environmental commodities in South East Asia* yang dirilis oleh *The Global Initiative Against Transnational Organized Crime* pada Juli 2022, wilayah Asia Pasifik merupakan pasar perjudian terbesar dengan tingkat pertumbuhan yang paling pesat di seluruh dunia. Proliferasi kasino fisik dan *online* di Asia Tenggara berada dalam yurisdiksi yang lemah dan zona ekonomi khusus, sehingga pengaturannya sangat permisif. Organisasi kriminal cukup leluasa mengoperasikan kasino maupun rumah judi *online*. Berbagai kejahatan berat termasuk pencucian uang, perdagangan narkoba dan manusia, serta prostitusi berkembang pesat dari masifnya pertumbuhan kasino serta rumah judi *online* di Asia.

⁸Visi news Kasus Judi Online yang terus Meningkat hingga Merambat pada Generasi Muda <https://visinews.net/kasus-judi-online-yang-terus-meningkat-hingga-merambat-pada-generasi-muda/> diakses pada 30 November 2023 pukul 11.28 WIB

⁹ ppatk indonesia menjadi negara dengan kerugian dari judi online terbesar <https://ppid.ppatk.go.id/?p=11737> diakses pada 30 November 2023 pukul 11.31 WIB

Menurut Koordinator Kelompok Substansi Humas PPATK, artis atau *influencer* yang ada di pusaran ini tidak hanya berada di hilir atau sebatas orang yang mempromosikan saja, bisa saja mereka juga ada di hulu operasi. Ini terjadi pada kasus Indra Kenz terkait penipuan Binomo, di mana PPATK mengendus adanya aliran dana ke pemilik rumah judi *online* Rusia.¹⁰

Permainan judi *online* saat ini dapat dikatakan menjadi ladang pencarian dan tren baru bagi anak muda ditengah kemajuan teknologi saat ini. Mereka dapat bermain di Hp maupun laptop tanpa adanya persyaratan wajib bagi pemain yang ingin bergabung. Pemain cukup mendownload aplikasi atau masuk ke dalam situs judi *online* lalu mengisi saldo dengan menggunakan aplikasi dana, ovo, rekening bank atau mendatangi agen judi *online* terdekat. Pemain menerima uang kemenangan dalam bentuk transaksi elektronik yang dapat dicairkan dengan menggunakan aplikasi dana, ovo, rekening bank atau mendatangi agen judi. Dengan adanya kemuduhan-kemudahan yang ditawarkan tersebut menjadi cara menarik orang-orang untuk ikut bermain judi *online*.

Menurut Kementerian Komunikasi dan Informatika (2018) sejak 2018 hingga 22 Agustus 2022 pihaknya telah memutus akses 118.320 konten perjudian di berbagai platform digital.¹¹ Tidak dipungkiri bahwa fenomena judi *online* begitu cepat tersebar luas dan penggunaanya semakin beragam, termasuk

¹⁰ Eeeaaa! Ada Artis dan Influencer di Iklan Judi Online Oleh Fajar Nugraha <https://deduktif.id/eeeeaa-ada-artis-dan-influencer-di-iklan-judi-online> diakses pada 30 November 2023 pukul 12.04 WIB

¹¹Penanganan judi online oleh kementerian komunikasi dan informatika https://www.kominfo.go.id/content/detail/43834/siaran-pers-no-340hmkominfo082022-tentang-penanganan-judi-online-oleh-kementerian-komunikasi-dan-informatika/0/siaran_pers

para remaja. Alasan bermain judi *online* diantaranya karena ajakan teman, tergiur mendapatkan kemenangan cepat dan mudah, dan dapat dimainkan kapanpun dimanapun sebab dapat dibuka melalui *smartphone* dengan akses *internet*. disisi lain judi *online* memberikan dampak negatif bagi penggunanya yaitu menyebabkan kecanduan, kemudian ketika memiliki uang akan selalu digunakan untuk bermain judi *online*. pada dasarnya judi *online* ini memengaruhi psikologi manusia menjadi penasaran dan akan terus mencoba. Ketika kalah akan merasa penasaran untuk menang dan ketika mengalami kemenangan akan merasakan kegilaan untuk mendapatkan uang yang lebih banyak.

Peneliti mengamati isu perubahan perilaku komunikasi remaja akibat judi *online* disebabkan berbagai faktor. Melihat realita di lapangan, para pemain tidak bisa diganggu ketika sedang bermain judi *online*, hal ini membuat pemain judi *online* sangat susah untuk di ajak berbicara sehingga mereka menjadi orang yang anti sosial dan tidak peduli akan hal yang terjadi di lingkungannya. Karena sudah kecanduan akan judi *online* juga membuat pemain sangat sulit untuk diajak teman melakukan aktifitas lain.

Menurut Deddy Mulyana Dalam buku *Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar*, komunikasi, dijelaskan bahwa komunikasi adalah sebagai: “Proses berbagi makna melalui perilaku verbal dan nonverbal.”¹² Perilaku komunikasi merupakan suatu respon atau tindakan seseorang dalam lingkungan dan situasi

¹² Mulyana, Deddy. 2017. *Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar*. Bandung: Remaja Rosdakarya, hlm. 67.

komunikasinya. Dalam kehidupan sosial manusia pasti membutuhkan komunikasi dan juga interaksi dengan lingkungannya. Perilaku komunikasi adalah suatu hal yang dapat kita lihat dalam keseharian baik secara formal maupun informal, misalnya perilaku komunikasi antara dosen dan mahasiswa, perilaku komunikasi antara orang tua dan anak, perilaku komunikasi antara kakak dan adik, dan lain sebagainya. Pada penelitian ini mengkaji bagaimana perilaku komunikasi remaja terhadap lingkungannya.

Sihitang adalah salah satu kelurahan di Kecamatan Padangsidempuan Tenggara. Yang banyak dihuni oleh remaja dari berbagai kalangan mahasiswa maupun remaja penduduk asli sihitang itu sendiri. tetapi tidak dipungkiri bahwa fenomena mahasiswa atau remaja bermain judi *online* sudah terjadi dan menjadi salah satu permainan yang digemari.

Berdasarkan penjelasan diatas penelitian ini memiliki tujuan untuk mengkaji mengenai fenomena judi *online* terhadap perilaku komunikasi remaja Kelurahan Sihitang Padangsidempuan. Maka dari itu Peneliti tertarik mengangkat penelitian dengan judul “Fenomena Judi *Online* Terhadap Prilaku Komunikasi Remaja Kelurahan Sihitang Padangsidempuan”.

B. Fokus Masalah

Adapun fokus masalah dari penelitian ini adalah peneliti memfokuskan pada fenomena judi *online* terhadap perilaku komunikasi remaja Kelurahan Sihitang Padangsidempuan.

C. Batasan Istilah

Untuk menghindari kesalahan dalam memahami ruang lingkup permasalahan penelitian, maka perlu dijelaskan terlebih dahulu Batasan Istilah. Adapun penjelasannya sekaligus pembatasan untuk masing-masing variabel tersebut adalah :

1. Fenomena

Menurut KBBI fenomena adalah hal-hal yang dapat disaksikan dengan pancaindra dan dapat diterangkan serta dinilai secara ilmiah. Persamaan dari fenomena adalah gejala yang berarti hal atau keadaan, peristiwa yang tidak biasa dan patut diperhatikan dan adakalanya menandakan akan terjadi sesuatu.

2. Judi *Online*

Judi *online* adalah permainan yang dilakukan menggunakan uang sebagai taruhan dengan ketentuan permainan serta jumlah taruhan yang ditentukan oleh pelaku perjudian *online* serta menggunakan media elektronik dengan akses *internet* sebagai perantara.¹³

3. Prilaku Komunikasi

Perilaku komunikasi merupakan sebuah tindakan atau respon dari seseorang terhadap rangsangan yang mempengaruhi tingkah lakunya, dan dijadikan sebagai kebiasaan berkomunikasi dalam menyampaikan pesan atau menerima pesan baik secara verbal maupun nonverbal.

¹³Farah Sabila Apa Itu Judi Online dan Alasan Kominfo Masih Meloloskannya Daftar PSE
<https://www.suara.com/news/2022/08/02/151653/apa-itu-judi-online-dan-alasan-kominfo-masih-meloloskannya-daftar-pse> diakses pada 22 mei 2024 pada jam 18.18 WIB

4. Remaja

Remaja adalah masa peralihan, ketika individu tumbuh dari masa anak-anak menjadi individu yang memiliki kematangan. Pada masa tersebut, ada dua hal yang penting menyebabkan remaja melakukan pengendalian diri. Dua hal tersebut adalah, pertama, hal yang bersifat eksternal, yaitu adanya perubahan lingkungan. Dan kedua, adalah hal yang bersifat internal, yaitu karakteristik di dalam diri remaja yang membuat remaja relatif lebih bergejolak dibandingkan dengan masa perkembangan lainnya.¹⁴

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah :

1. Apa faktor yang melatarbelakangi remaja Kelurahan Sihitang Padangsidempuan bermain judi *online*?
2. Bagaimana dampak negatif bermain judi *online* bagi remaja Kelurahan Sihitang Padangsidempuan?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan diatas, maka tujuan penelitian dari permasalahan yang akan diteliti adalah :

1. Untuk mengetahui faktor yang melatarbelakangi remaja Kelurahan Sihitang Padangsidempuan bermain judi *online*

¹⁴ Hikmadayani, Psikologi Perkembangan Remaja, Eureka Media Aksara, 2023 hlm 1

2. Untuk mengetahui dampak negatif bermain judi *online* bagi remaja Kelurahan Sihitang Padangsidempuan.
3. Untuk mengetahui fenomena judi *online* terhadap perilaku komunikasi remaja Kelurahan Sihitang Padangsidempuan.

F. Kegunaan Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Menambah keilmuan sehingga dapat mengembangkan kualitas dan kreatifitas dalam bidang komunikasi.

2. Manfaat Akademis

Manfaat akademis dalam penelitian ini adalah agar dapat menjadi referensi khususnya bagi mahasiswa Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam UIN SYAHADA Padangsidempuan.

3. Manfaat praktis

Diharapkan dapat menjadi informasi dan pengembangan terhadap pihak yang ingin melakukan penelitian tentang judi *online*. Serta dapat menjadi referensi untuk menimbulkan kesadaran tentang bahaya dari judi *online*.

G. Sistematika Pembahasan

Agar penelitian ini lebih sistematis, maka penulis membuat sistematika pembahasan yang terdiri dari beberapa bab yaitu :

Bab I adalah pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah, fokus masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, dan batasan istilah.

Bab II adalah tinjauan pustaka yang terdiri dari landasan teori dan penelitian terdahulu.

Bab III adalah metodologi penelitian yang terdiri dari lokasi dan waktu penelitian, jenis penelitian, subjek penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data.

Bab IV hasil penelitian dan pembahasan berisi tentang temuan umum yang meliputi : gambaran umum desa Sihitang Padangmatinggi. Sedangkan temuan Khusus peneliti meliputi fenomena judi *online* terhadap perilaku komunikasi.

Bab V penutup yang meliputi : kesimpulan dan saran berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Judi Online

1. Pengertian Judi Online

Perjudian yaitu tiap-tiap permainan, yang mendasarkan pengharapan buat menang pada umunya bergantung kepada untunguntungan saja, dan juga kalau pengharapan itu jadi bertambah besar karena kepintaran dan kebiasaan pemain. Yang juga terhitung masuk main judi ialah pertarungan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain, yang tidak diadakan oleh mereka yang turut berlomba atau bermain itu, demikian juga segala pertarungan yang lain-lain.¹⁵

Menurut Onno W. Purbo, yang disebut sebagai judi *online* atau judi melalui *internet* biasanya terjadi karena peletakan taruhan pada kegiatan olahraga atau biasanya terjadi karena peletakan taruhan pada kegiatan olahraga atau kasino melalui *internet*. Para penjudi akan diharuskan untuk melakukan deposit dimuka sebelum dapat melakukan judi *online*. Hal ini berarti harus melakukan transfer sejumlah uang kepada admin website judi sebagai deposit awal. Setelah mengirim uang maka akan mendapatkan sejumlah koin untuk permainan judi. Jika menang maka uang hasil taruhan

¹⁵ R. Soesilo, 1986, *Kitab Undang Undang Hukum Pidana [KUHP]*, Karya Nusantara Bandung, Sukabumi, hlm 222

akan dikirimkan lewat transfer bank dan jika kalah maka koin akan berkurang.¹⁶

Jadi, dapat disimpulkan bahwa perjudian *online* merupakan permainan judi yang dilakukan secara *online* melalui komputer atau android dan diakses dengan *internet*. Pemain akan memilih meja atau ruang taruhannya terlebih dahulu dan masuk ke dalamnya. Bagi pemain yang menang akan mendapat hadiah ataupun taruhan yang sudah dijanjikan dan apabila kalah akan membayar taruhan sesuai dengan jumlah nilai yang telah di persetujui. Besarnya taruhan dan banyaknya pertaruhan akan ditentukan sebelum memasuki meja perjudian.

2. Macam macam permainan judi *online*

Di *internet*, Terdapat banyak sekali bentuk perjudian, para remaja sering terlibat dalam jenis perjudian *internet* sebagai berikut:

a. Judi Bola *Online*

Berkembangnya judi bola juga tidak lepas dari peranan para pecinta judi yang semakin banyak yang dengan berbagai alasan memutuskan untuk melakukan taruhan bola. Dalam permainan judi bola sendiri, ada banyak jenis taruhan yang bisa dimainkan, dan jenis permainan yang paling mudah adalah menebak kemenangan diantara dua tim yang akan bertanding.

¹⁶ Onno W. Purbo, *Kebangkitan Nasional Ke-2 Berbasis Teknologi Informasi*, Computer Network Research Group, ITB, 2007, Lihat dalam ycldav@garuda.drn.go.id. Diakses tanggal 28 Mei 2019 pukul 22.15 Wib

Ada juga jenis taruhan di mana bettor menebak jumlah gol yang akan tercipta dalam suatu pertandingan atau biasa disebut taruhan ganjil/genap. Pada jenis taruhan ini, pemain tidak perlu analisis yang berlebihan karena dapat hanya mengandalkan intuisinya saja.

b. *Poker Online*

Sejarah dari permainan poker *online* berawal pada tahun 1998 di mana ada website casino *online* permainan poker pertama yang ada di dunia yaitu planet poker. Para pemain judi bisa mendapatkan banyak uang dari permainan yang dilakukannya.

Dengan jumlah para pemain judi yang bermain di casino *online* yang banyak sekarang juga muncul berbagai alamat website casino *online* yang ada di dunia saat ini. Para pemain judi bisa memilih satu atau beberapa dari 22 website casino *online* yang baik dan terpercaya. selain mendapatkan banyak keuntungan para pemain judi juga bisa mendapatkan kesenangan dari permainan yang dilakukannya.

c. *Higgs Domino*

Higgs Domino adalah permainan domino *online* yang dapat dimainkan pada perangkat seluler atau komputer. Permainan ini mirip dengan permainan domino tradisional, namun dengan beberapa variasi. Dalam Higgs Domino, pemain dapat memilih untuk bermain dengan hingga empat pemain dan juga dapat memilih untuk bermain dengan aturan yang berbeda.

d. Slot Zeus 88

Slot Zeus 88 adalah permainan yang populer di kalangan penggemar mesin slot *online* dan dapat dimainkan di berbagai situs kasino *online*. Meskipun permainan ini didasarkan pada mitologi Yunani kuno.

e. Judi Togel

Togel adalah sebuah permainan judi yang menebak angka yang akan keluar dipemutar angka. Kata togel sendiri berasal dari singkatan toto gelap yang berarti judi tebak angka rahasia. Rahasia maksudnya karena permainan togel ini sangat dilarang oleh pemerintah makanya harus dirahasiakan supaya tidak ketahuan sama aparat karena bisa-bisa nanti kalau kedapatan masuk penjara, karena terlibat dalam kasus perjudian.¹⁷

Menurut observasi awal yang peneliti lakukan dari jenis jenis judi *online* di atas yang paling banyak dimainkan adalah judi *online* Higgs Domino, karena akses nya yang sangat mudah. Para pemain cukup mendownload aplikasi *Higgs Domino* di *Play Store* lalu mengisi chip ke konter atau agen chip terdekat dan memainkannya.

3. Fenomena Judi *Online* di Kalangan Remaja

Fenomena judi *online* di kalangan remaja bisa menjadi sangat populer karena beberapa faktor salah satunya karena perkembangan

¹⁷ Muhammad Abduh, Judi Pada Togel <https://rumaysho.com/3681-judi-pada-togel.html>
Diakses Pada 2 Februari 2025 Pukul 9.13 WIB

teknologi saat ini. Pertumbuhan teknologi khususnya dalam ranah komunikasi merupakan salah satu bidang yang paling cepat berkembang & diterima dalam kehidupan manusia.

Pertumbuhan teknologi komunikasi kemudian memunculkan berbagai fungsi dengan kelebihan & kekurangannya masing-masing, seperti Smartphone, Tablet, Laptop, hampir semuanya memiliki fungsi yang memungkinkan akses *internet* dari manapun & kapanpun. Efeknya bisa positif, seperti kemudahan akses informasi, kemudahan komunikasi, dll, tetapi selalu memiliki efek negatif, seperti: Kemalasan, ketergantungan berlebihan pada pertumbuhan teknologi yang ada selain menggunakan *Internet* untuk akses hal-hal buruk seperti situs porno, Judi, Penipuan dan lain-lain.¹⁸

Para Remaja menyalah gunakan akses mudah ke *Internet* untuk berjudi. Awalnya mereka datang ke arah game *online*, kemudian banyak melihat iklan tentang judi dan akhirnya mencoba permainan judi karena penasaran. Perjudian ialah taruhan secara sadar, yaitu mempertaruhkan nilai atau sesuatu yang dianggap berharga, dengan pemahaman bahwa risiko & harapan tertentu melekat dalam permainan, pertandingan, kontes, dan peristiwa yang pasti atau tidak pasti.

Semakin canggih teknologi kini perjudian ada dalam bentuk perjudian *online*. Kasus ini masuk kedalam lingkungan orang tua, anak

¹⁸ Triananda. (2016). *Perilaku Judi Bola Kaki Online Pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu politik Universitas Riau*. JOM FISIP

anak, dan remaja. Pandangan masyarakat terhadap perjudian *online* ini sangatlah biasa. Hal ini dianggap suatu hal untuk hiburan ini dikarenakan merugikan masyarakat Indonesia.¹⁹

4. Faktor Penyebab Maraknya Judi *Online* di Kalangan Remaja

Faktor penyebab maraknya fenomena judi *online* tentunya dilatarbelakangi oleh beberapa alasan. Tentunya alasan dibalik maraknya fenomena judi *online* ini membuat banyak remaja yang tergiur dengan permainan yang dapat merugikan moral anak muda saat ini & merugikan masa depan bangsa. Berikut adalah beberapa alasan yang mendasarinya. Bangkitnya Perjudian *Online*:

a. Kemudahan Mengakses Judi *Online*

Akses Judi *online* yang mudah membuat banyak remaja yang tertarik memainkannya hanya dengan *smartphone*, kuota *internet* dan tentunya modal untuk bisa memainkannya dimana saja, kapan saja, di mana saja dan karena kemudahan penggunaan ini, banyak remaja yang ceroboh dengan waktu mereka, lebih memilih untuk fokus pada permainan dari pada pekerjaan yang seharusnya mereka lakukan, seperti menulis, Membantu orang tua mereka. dan lainnya.

b. Menghasilkan Uang

Faktor ini juga yang menjadi daya tarik tersendiri bagi kalangan remaja karena bisa menguntungkan jika bisa menang dalam permainan

¹⁹ Riski, K., Muhammad, S., Reza, M., Wika, H., 2024. Fenomena Judi Online di Kalangan Generasi Muda. *Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*. Volume. 4 No. 2.

judi *online*. Dan tidak sedikit remaja yang rela merogoh kocek yang tidak sedikit dengan harapan mendapatkan keuntungan yang lebih banyak lagi. Oleh karena itu, para pemain sering melihat jenis perjudian ini sebagai cara untuk menghasilkan uang dengan cepat tanpa melihat nilai dan standar yang berlaku di masyarakat. Lalu penjudi *online* juga merasa sulit untuk meninggalkan aktivitas ini karena berpikir selalu ada peluang untuk menang. Pemain biasanya sangat yakin akan kemenangannya, padahal peluangnya sangat tipis, karena kepercayaan yang ada hanyalah ilusi yang datang dari pikirannya sendiri.²⁰

Selain itu ada juga faktor lain yang mempengaruhi perilaku berjudi, Faktor tersebut adalah :

a. Faktor Sosial dan Ekonomi

Perjudian sering dipandang sebagai cara bagi orang-orang dengan status sosial dan ekonomi yang buruk untuk meningkatkan taraf hidup mereka. Lingkungan sosial mereka yang menerima perilaku judi juga memiliki dampak yang signifikan terhadap penyebaran kebiasaan ini di masyarakat.

2. Faktor Situasional

Faktor Situasional adalah keadaan yang termasuk dalam kategori pemicu perilaku perjudian, termasuk tekanan teman sebaya, kelompok sebaya, lingkungan, dan strategi pemasaran manajer game.

²⁰ Siahaan. (2009). *Perilaku Menyimpang Pendekatan Sosiologi*. Jakarta: PT Indeks

Jika calon penjudi menolak permintaan kelompok, tekanan teman sebaya membuatnya merasa tidak enak. Sementara ini terjadi, manajemen perjudian mengadopsi strategi pemasaran yang terus-menerus menyoroti pemenang, memberikan kesan kepada calon pemain bahwa menang dalam perjudian adalah hal yang biasa, sederhana, dan siapa pun dapat melakukannya (meskipun peluang untuk menang sangat rendah).

3. Faktor Persepsi

Probabilitas Kemenangan Mengenai Probabilitas Kemenangan, perlu dicatat bahwa sudut pandang yang dibahas di sini adalah sudut pandang penjahat karena dia menilai kemungkinan menang jika dia berjudi. Penjudi yang merasa sulit untuk berhenti bermain sering kali memiliki penilaian yang salah tentang peluang sukses mereka.

Mereka biasanya memiliki rasa kepastian yang kuat tentang kesuksesan yang akan mereka capai, meskipun faktanya kemungkinannya sangat kecil. Ini karena rasa kepastian mereka berasal dari penilaian mereka terhadap peluang berdasarkan skenario atau peristiwa yang tidak jelas dan sangat subyektif.

4. Faktor Keluarga

Faktor longgarnya kontrol dari orang tua menjadi salah satu remaja untuk melakukan permainan judi *online*, terlihat bahwa orang tua tidak mengetahui kalau anak nya terlibat dalam permainan judi *online*.

5. Dampak Judi *Online*

Secara bahasa dampak adalah pengaruh kuat yang mendatangkan akibat (baik negatif maupun positif).²¹ Dampak secara sederhana bisa diartikan sebagai pengaruh atau akibat dalam setiap perbuatan yang dilakukan oleh seorang. Dampak juga bisa merupakan proses lanjutan dari sebuah pelaksanaan pengawasan internal.

Dampak terbagi menjadi dua yaitu dampak positif dan juga dampak negatif. Dampak positif adalah pengaruh atau akibat dalam setiap perbuatan yang dilakukan oleh seorang yang mendatangkan hal-hal positif. Sedangkan dampak negatif adalah pengaruh atau akibat dalam setiap perbuatan yang dilakukan oleh seorang yang mendatangkan hal-hal negatif.

Terdapat sejumlah dampak negatif dari bermain judi *online* yang dapat berpotensi merusak kehidupan individu yang terlibat dalam perjudian *online*. Dampak-dampak negatif tersebut adalah:

a. Kecanduan Judi *Online*

Salah satu dampak paling merusak dari judi *online* adalah kecanduan. Banyak orang yang awalnya bermain judi *online* hanya sebagai hobi atau hiburan, tetapi seiring waktu, mereka dapat terperangkap dalam lingkaran ketergantungan yang sulit untuk dilepaskan. Ketergantungan ini dapat merusak kehidupan sosial, ekonomi, dan kesehatan mental seseorang. Pemain yang kecanduan

²¹ <https://kbbi.web.id/dampak>

mungkin mengabaikan tanggung jawab sehari-hari, termasuk pekerjaan, sekolah, atau hubungan pribadi.

b. Kesehatan Mental yang Terpengaruh

Judi *online* dapat berdampak buruk pada kesehatan mental seseorang. Kehilangan uang dan perasaan bersalah setelah kekalahan dapat menyebabkan stres dan kecemasan. Pemain yang kecanduan juga dapat mengalami gejala depresi, seperti perasaan sedih yang mendalam dan kehilangan minat pada aktivitas lain di luar perjudian.

c. Kecurangan dan Penipuan

Judi *online* juga dikenal dengan risiko kecurangan dan penipuan. Ada banyak situs judi *online* yang tidak jujur dan tidak memiliki lisensi resmi. Pemain yang tidak waspada dapat dengan mudah menjadi korban penipuan ini. Mereka mungkin tidak pernah menerima kemenangan mereka atau mengalami kecurangan dalam permainan.

d. Gangguan dalam Hubungan Sosial

Bermain judi *online* terlalu sering dapat mengganggu hubungan sosial seseorang. Pemain yang kecanduan mungkin menghabiskan lebih banyak waktu di depan komputer atau perangkat seluler untuk berjudi daripada berinteraksi dengan keluarga dan teman-teman mereka. Ini dapat menyebabkan konflik dan isolasi sosial.²²

²² Bizhaer 10 Dampak Judi Online Serta Semua Sisi Negatifnya <https://www.bizhare.id/media/keuangan/dampak-judi-online> Diakses pada 27 mei 2024 pada pukul 08.07 WIB

6. Kasus-kasus Yang Diakibatkan Oleh Judi *Online*

Judi online (judol) di Indonesia telah menjadi darurat nasional yang merusak ekonomi keluarga, mental, dan sosial, dengan perputaran uang mencapai ratusan triliun rupiah per tahun. Fenomena ini menyebabkan kecanduan, utang, tindak kriminal, perceraian, hingga bunuh diri. Mayoritas korban adalah kelompok ekonomi menengah ke bawah, termasuk anak-anak dan mahasiswa. Berikut merupakan beberapa kasus yang diakibatkan oleh judi *online* :

- a. Polri Ungkap Sindikat Judi Online Jaringan Internasional, Sita Rp16,4 Miliar dan Bekukan 76 Rekening

Direktorat Tindak Pidana Siber Bareskrim Polri berhasil mengungkap sindikat judi online berskala nasional dan internasional yang beroperasi melalui tiga website besar, yakni Slot Bola 88, Raja Spin 88, dan Inibet 77. Dalam operasi ini, penyidik menangkap tiga tersangka, menyita uang tunai senilai Rp16,4 miliar, serta memblokir 76 rekening dengan nilai transaksi mencapai Rp63,7 miliar.

Pengungkapan ini disampaikan dalam Konferensi yang dipimpin oleh Direktur Tipidsiber Bareskrim Polri Brigjen Pol Himawan Bayu Aji dan diselenggarakan di Gedung Awaloedin Djamin, Bareskrim Polri, Jakarta, Rabu (27/8/2025).

Dalam kesempatan tersebut Direktur Tipidsiber Bareskrim Polri, Brigjen Pol Himawan Bayu Aji, menjelaskan pengungkapan ini

merupakan hasil kolaborasi dengan PPATK, Kemenko Polhukam, dan Kemenkomdigi sebagai bagian dari program Asta Cita Presiden Prabowo Subianto untuk memperkuat pencegahan dan pemberantasan perjudian online.

b. Pengungkapan Kasus Judi Online (Judol) Seorang Influencer Di Kendari

Pelaku yang diamankan berinisial FR, seorang pelajar berusia 16 tahun. Ia ditangkap pada Sabtu, 8 November 2025, sekitar pukul 00.30 Wita di sekitar kawasan Tugu MTQ Kota Kendari. Dari hasil pemeriksaan, diketahui bahwa pelaku berperan sebagai influencer yang secara aktif mempromosikan situs judi online melalui akun media sosialnya.

Sejak bulan Mei 2025, pelaku mengunggah tautan situs judi online di kolom story dan bio profil akun miliknya setiap hari. Kegiatan tersebut dilakukan berdasarkan kesepakatan kerja sama dengan pihak yang menawarkan pekerjaan melalui pesan langsung di media sosial. Dari aktivitas itu, pelaku menerima imbalan sebesar enam ratus ribu rupiah per bulan. Selain itu, pelaku juga tergabung dalam sebuah grup percakapan daring yang digunakan untuk membagikan materi promosi dan tautan yang harus diunggah setiap hari.

Dari tangan pelaku, polisi mengamankan sejumlah barang bukti berupa satu unit handphone yang digunakan untuk mengakses akun

media sosial dan grup chat, tangkapan layar unggahan yang menampilkan tautan situs judi online, serta riwayat percakapan terkait promosi dan kerja sama dengan pihak pemberi tugas.

Berdasarkan hasil analisa sementara, penyidik menemukan bahwa pelaku masih di bawah umur dan hanya berperan sebagai promotor atau penyebar link dengan imbalan bulanan. Namun, dari bukti yang dikumpulkan, terindikasi adanya pola rekrutmen yang terorganisir untuk promosi situs judi online melalui media sosial. Atas perbuatannya, pelaku diduga telah melanggar Pasal 45 ayat 3 jo Pasal 27 ayat 2 Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

c. Kecanduan Judol, Pria di Bojonegoro Bobol Kotak Amal di Sejumlah Masjid

Jajaran Satreskrim Polres Bojonegoro berhasil mengungkap kasus pencurian uang kotak amal yang terjadi di sejumlah masjid dan musala di wilayah Kota Bojonegoro. Dalam kasus ini, polisi mengamankan seorang pria berinisial IAS, warga Kecamatan Dander, yang diduga berulang kali melakukan aksi serupa.

d. Kecanduan Judol, Anak di Lahat Bunuh Ibu Kandung Jasad Dibakar dan Dimutilasi

Warga Desa Karang Dalam, Kecamatan Pulau Pinang, Kabupaten Lahat, Sumatra Selatan, digegerkan dengan terungkapnya kasus pembunuhan sadis yang dilakukan seorang anak terhadap ibu

kandungnya sendiri. Pelaku yang merupakan anak kandung korban bernama Ahmad Fahrozi, 23. Ia bahkan memutilasi dan membakar jasad korban sebelum menguburkannya di kebun area dekat rumah korban. Kasus ini terungkap setelah korban tidak terlihat selama seminggu terakhir hingga membuat pihak keluarga curiga. Warga kemudian mencium bau tidak sedap di area perkebunan rumah korban.

B. Prilaku Komunikasi

1. Pengertian Prilaku Komunikasi

Perilaku adalah sinonim dari aktivitas, aksi, kinerja, respon, atau reaksi. Dalam pengertian lain, bahwa sebuah perilaku adalah segala perbuatan atau tindakan yang dilakukan oleh makhluk hidup.²³ Perilaku adalah respon seseorang terhadap stimulus atau rangsangan dari luar. Perilaku merupakan suatu aktivitas yang terjadi pada organisme yang bisa diamati secara langsung dan tidak langsung yang disebabkan oleh adanya rangsangan terhadap organisme tersebut.²⁴

Komunikasi atau communication dalam bahasa inggris berasal dari kata latin communis yang berarti sama atau community (komunitas) yang mengarahkan pada kesamaan atau kebersamaan. Komunikasi didefinisikan sebagai suatu proses dimana seseorang (komunikator) menyampaikan stimulus dengan tujuan membentuk perilaku orang-orang lainnya. Komunikasi merupakan proses yang terjadi ketika komunikator dan

²³ Suciati, *Psikologi Komunikasi*, buku litera Yogyakarta, 2015 hlm 21

²⁴ Jalaluddin Rakhmat, *Psikologi Komunikasi*, Remaja Rosda Karya, 2012, hlm. 34.

komunikasikan berinteraksi dengan tujuan agar terjadi perubahan atau pembentukan perilaku sesuai dengan yang diharapkan.

Menurut Burhan Bungin, perilaku komunikasi adalah aktivitas komunikasi yang dilakukan individu atau kelompok yang dipengaruhi oleh faktor sosial, budaya, dan psikologis dalam kehidupan sehari-hari.²⁵

Peneliti menyimpulkan bahwa perilaku komunikasi merupakan sebuah tindakan atau respon dari seseorang terhadap rangsangan yang mempengaruhi tingkah lakunya, dan dijadikan sebagai kebiasaan berkomunikasi dalam menyampaikan pesan atau menerima pesan baik secara verbal maupun nonverbal.

C. Remaja

1. Pengertian Remaja

Usia remaja adalah umur individu yang berada dalam usia 10-19 tahun dimana usia remaja terbagi atas 3 kategori, yaitu usia remaja awal (11 - 13 tahun), usia remaja madya (14 - 16 tahun) dan usia remaja akhir (17 - 21 tahun).

Remaja adalah suatu masa dimana individu berkembang dari saat pertama kali ia menunjukkan tanda-tanda seksual sekundernya sampai saat ia mencapai kematangan seksual. Individu mengalami perkembangan psikologis dan pola identifikasi dari anak-anak menjadi dewasa, serta terjadi

²⁵ Burhan Bungin, *Sosiologi Komunikasi* (Jakarta: Kencana, 2006), hlm. 57.

peralihan dari ketergantungan sosial ekonomi yang penuh kepada keadaan yang relatif mandiri.²⁶

Banyak orang menggambarkan remaja adalah masa transisi dari fase anak-anak menuju fase dewasa, atau orang-orang dengan usia belasan tahun, atau bisa juga dengan pengertian seseorang yang menunjukkan tingkah laku tertentu, seperti susah diatur atau orang yang mudah terpancing emosinya.

Periode remaja adalah waktu untuk tumbuh dan berkembang serta bergerak dari ketidakmatangan masa kanak-kanak menuju ke arah kematangan pada usia dewasa. Periode remaja adalah periode transisi secara biologis, psikologis, sosiologi, dan ekonomi pada individu. Ini adalah masa yang menyenangkan dalam rentang kehidupan. Para remaja menjadi lebih sedikit bijak, serta lebih mampu untuk membuat keputusan sendiri dibandingkan usia-usia sebelumnya yaitu pada masa kanak-kanak.²⁷

D. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu merupakan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya dan telah diakui kebenarannya. Penelitian terdahulu dapat digunakan sebagai acuan dalam penelitian ini. Berikut tiga penelitian terdahulu :

Pertama, Penelitian yang diteliti oleh Bernadi Dwi Nugraha dari Program Studi Kriminologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas

²⁶ Yudrik Jahja. (2011). Psikologi Perkembangan. Kencana.

²⁷ Zahrotun Nihayah, dkk., *Psikologi Perkembangan: Tinjauan Psikologi Barat dan Islam*, Jakarta: Lembaga Penelitian UIN Jakarta dengan UIN Jakarta Press, 2006. Hlm 105 – 106.

Islam Riau pada tahun 2022 dengan judul “Dampak Judi *Online* Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa (Studi Kasus Mahasiswa A, B, C, D, E, F, G, H, I)”.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana dampak perjudian *online* terhadap penurunan prestasi akademik mahasiswa (studi kasus mahasiswa kampus X di Pekanbaru). Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan jumlah informan sebanyak 13 orang. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa perjudian *online* berdampak buruk pada prestasi akademik mahasiswa yang memainkan judi *online*. Prestasi akademik mereka mengalami penurunan, mereka mengabaikan perkuliahan nya demi judi *online* sehingga kuliah mereka tidak berjalan lancar, ada juga beberapa dari mereka yang di drop out dari kampus. Perjudian *online* juga menyebabkan interaksi pelaku dengan lingkungan sekitarnya menjadi terputus.

Kedua, Penelitian yang diteliti oleh Achmad Zurohman, dkk dari Prodi Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Negeri Semarang pada tahun 2016 dengan judul penelitian “Dampak Fenomena Judi *Online* terhadap Melemahnya Nilai-nilai Sosial pada Remaja (Studi di Campusnet Data Media Cabang Sadewa Kota Semarang)”.

Tujuan dari penelitian ini adalah: (1) mendeskripsikan dan menganalisis remaja melakukan judi *online*, (2) tanggapan keluarga terhadap remaja pelaku judi *online*, (3) dampak judi *online* terhadap melemahnya nilai-nilai sosial pada remaja. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain fenomenologi. Penelitian dilakukan di Campusnet Data Media Cabang Sadewa

Kota Semarang. Sumber data dalam penelitian ini dipilih secara purposive, yaitu didasarkan pada alasan atau pertimbangan tertentu dan bersifat snowball sampling.

Sumber data utama dalam penelitian ini yaitu hasil wawancara mendalam dengan 7 remaja yang bermain judi *online* dari usai 19 sampai 22 tahun sebagai informan utama. Fokus penelitian ini adalah Dampak fenomena judi *online* terhadap melemahnya nilai-nilai sosial pada remaja di Campusnet Cabang Sadewa. Nilai-nilai sosial yang dimaksud adalah nilai-nilai sosial menurut Notonegoro yaitu nilai material, nilai vital dan nilai kerokhanian remaja yang melakukan judi *online*.

Dampak yang ditemukan peneliti sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Holdsworth, dkk (2013), dalam penelitiannya mereka memaparkan bahwa judi berdampak terhadap krisis keuangan keluarga hingga menimbulkan utang. Temuan peneliti, juga sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Machsun dkk (2015). Bahwa dampakyang dirasakan oleh mahasiswa setelah bermain judi *online* bermacam-macam ada yang keuangannya menjadi tidak stabil, aktivitas akademik mulai terganggu, kesehatan mulai menurun diakibatkan seringnya begadang, dan kepribadian yang berubah seperti meminjam uang dan berbohong kepada orang tua.

Ketiga, penelitian oleh Yaisah dari Program Studi Komunikasi Dan Penyiaran Islam Fakultas Dakwah Dan Ilmu Komunikasi pada tahun 2023 dengan judul “Pengaruh Kecanduan Game *Online* Terhadap Prilaku Komunikasi Pada Mahasiswa Fakultas Dakwah Dan Ilmu Komunikasi

Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan”

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keadaan kecanduan game *online*, perilaku komunikasi, dan pengaruh game *online* terhadap perilaku komunikasi mahasiswa Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis kuantitatif deskriptif dengan jumlah responden sebanyak 28 orang.

Hasil dari penelitian adalah Perilaku Komunikasi Mahasiswa Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan mendapatkan skor sebesar 97% kemudian dapat ditafsirkan bahwa Perilaku Komunikasi Mahasiswa Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi tergolong sangat tinggi, karena banyaknya peminat game *online* yang terpengaruh oleh game itu sendiri.

Tabel 1.1 Persamaan Dan Perbedaan Penelitian Terdahulu

No	Penelitian Terdahulu	Persamaan	Perbedaan
1	Dampak Judi <i>Online</i> Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa (Studi Kasus Mahasiswa A, B, C, D, E, F, G,	Terdapat pada pendekatan. Pendekatan yang digunakan menggunakan pendekatan kualitatif.	Terdapat pada lokasi penelitian dan sasaran. Peneliti terdahulu melakukan penelitian di Kota Semarang,

	H, I)		sedangkan peneliti di Padangsidimpuan.
2	Dampak Fenomena Judi <i>Online</i> terhadap Melemahnya Nilai-nilai Sosial pada Remaja (Studi di Campusnet Data Media Cabang Sadewa Kota Semarang)	Terdapat pada sasaran dan pendekatan. Peneliti terdahulu memilih sasarannya merupakan mahasiswa, pendekatan yang digunakan yaitu pendekatan kualitatif.	Terdapat pada Lokasi. Peneliti terdahulu melakukan penelitiannya di Kota Pekanbaru, sedangkan peneliti melakukan penelitian di Padangsidimpuan.
3	Pengaruh Kecanduan Game <i>Online</i> Terhadap Prilaku Komunikasi Pada Mahasiswa Fakultas Dakwah Dan Ilmu	Terdapat pada lokasi penelitian yaitu UIN SYAHADA PADANGSIDIMPUAN.	Terdapat pada pendekatan penelitian, pendekatan yang digunakan yaitu kuantitatif, sedangkan peneliti

	Komunikasi Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan		menggunakan pendekatan kualitatif.
--	---	--	--

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian berada di desa Sihitang Padangsidempuan. Alasan peneliti memilih lokasi ini adalah karena desa Sihitang merupakan tempat domisili peneliti dan sering peneliti kunjungi. Adapun waktu penelitian ini dimulai dari bulan Juli 2024 sampai dengan April 2026.

Lampiran I RENCANA KEGIATAN

Rancangan penelitian	Tahun 2023	Tahun 2024				Tahun 2025	Tahun 2026
			Bulan				
	Des	Jan	Feb-Jun	Jul	Agu-Des	Jan-Des	April-juni
Pengajuan Judul							
Penetapan Pembimbing							
Pengessahan Judul							
Pendahuluan							
Penyusunan Proposal							

Mulai Bimbingan							
Seminar Proposal							
Revisi Proposal							
Penelitian Lapangan							
Menyusun Skripsi							
Sidang Munaqasah							
Revisi Skripsi							

B. Subjek Penelitian

Subjek penelitian merupakan pihak yang dijadikan sebagai informan penelitian agar mendapatkan informasi terkait suatu penelitian. Penentuan subjek penelitian dilakukan dengan menggunakan teknik Snowball sampling. Snowball sampling, merupakan metode pengambilan sampel yang pada mulanya berjumlah kecil, tetapi makin lama makin banyak dan pengambilan

data baru berhenti sampai informasi yang didapatkan dinilai telah cukup.²⁸

Subjek dari penelitian ini adalah remaja yang berdomisili di kelurahan Sihitang Padangsidempuan.

C. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah Fenomenologi dikarenakan hal-hal berikut :

1. Fokus pada pengalaman hidup remaja yang berjudi *online*.
2. Menggali bagaimana mereka memaknai aktivitas tersebut.
3. Menjelaskan bagaimana judi *online* membentuk perilaku komunikasi seperti pola interaksi, gaya Bahasa, kecenderungan berbohong, dan perubahan komunikasi dalam keluarga/teman.

Dengan menggunakan pendekatan kualitatif yang bersifat deskriptif yaitu usaha untuk mengungkapkan suatu masalah, keadaan atau peristiwa sebagaimana adanya sehingga dapat mengungkap fakta dan memberikan gambaran secara obyektif tentang keadaan sebenarnya dari objek yang diteliti, dan pendekatan ini adalah pendekatan kualitatif yaitu merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati.

Teori penelitian ini adalah Teori Perilaku Menyimpang (Deviance Theory) teori yang menjelaskan bahwa perilaku menyimpang adalah tindakan yang tidak sesuai dengan norma dan nilai yang berlaku dalam masyarakat, yang

²⁸ Etta Mamang Sangadji dan Sopiah, *Metodologi Penelitian: Pendekatan Praktis Dalam Penelitian*, (Yogyakarta: CV. Andi Offset, 2010), hlm.188

dipengaruhi oleh faktor sosial, tekanan struktural, serta proses pelabelan oleh lingkungan sosial.²⁹

Teori Perilaku Menyimpang menjelaskan bahwa keterlibatan remaja dalam judi online merupakan bentuk penyimpangan terhadap norma sosial yang berlaku. Perilaku tersebut tidak hanya berdampak pada aspek ekonomi dan psikologis, tetapi juga memengaruhi pola komunikasi remaja, seperti kecenderungan untuk menutup diri, berbohong, dan mengalami gangguan dalam interaksi sosial.

D. Sumber Data

Sumber data penelitian ini diklasifikasikan menjadi dua sumber yaitu: sumber data primer dan sumber data sekunder.

1. Sumber Data Primer

Sumber data primer adalah sumber data yang diperoleh langsung dari subjek peneliti sebagai sumber informasi yang di cari. Data ini di sebut juga dengan data tangan pertama.³⁰ Adapun sumber data yang di butuhkan dalam penelitian ini yaitu 5 orang remaja yang berdomisili di kelurahan Sihitang Padangsidempuan dan bermain judi *online*.

2. Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder adalah data pelengkap yang diperoleh dari sumber bukan asli yang memuat informasi data tersebut.³¹ Data yang

²⁹ Merton, R. K. (1968). *Social Theory and Social Structure*. New York: Free Press, hlm. 185–214.

³⁰ Saripuddin Azwar, *Metodologi Penelitian* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009) hlm.92.

³¹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2006), hlm.155.

didapatkan secara tidak langsung dalam penelitian berupa pendapat para ahli, karya ilmiah, jurnal, *internet*, dan informasi-informasi yang berhubungan dengan masalah pokok penelitian sebagai data awal untuk mendukung data primer. Sumber pendukung yang peneliti gunakan dalam penelitian ini juga diperoleh dari teman terdekat.

Adapun alasan peneliti mengambil data sekunder dari teman terdekat supaya data yang didapatkan banyak dan valid, peneliti juga beranggapan bahwa dapat membantu menjawab rumusan masalah penelitian ini.

E. Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik yang digunakan adalah:

1. Observasi

Dalam memperoleh informasi digunakan teknik observasi dengan menggunakan teknik observasi partisipan (*participant observation*), karena peneliti terlibat langsung dengan subjek dan lingkungan yang akan diteliti.

Dari observasi ini akan diperoleh data-data yang berkaitan dengan pokok masalah di lapangan mengenai fenomena judi *online*.

2. Wawancara

Wawancara pada penelitian kualitatif merupakan pembicaraan yang memiliki tujuan dan didahului beberapa pertanyaan informal. Wawancara penelitian lebih dari sekedar percakapan dan berkisar dari informal ke formal. Wawancara adalah percakapan yang ditujukan untuk masalah tertentu, sebagai tanya jawab lisan, dimana setidaknya dua individu atau

lebih berhadap-hadapan secara fisik.³² Ada dua tipe wawancara dalam tataran yang luas:

- a. Wawancara terstruktur yaitu pedoman pedoman wawancara yang disusun secara terperinci item demi item lengkap dengan alternatif jawabannya. Sehingga pewawancara cukup sekedar menyilang atau menceklis jawaban responden sebagaimana yang tertera dalam pedoman wawancara.
- b. Wawancara tidak terstruktur yaitu, pedoman wawancara yang hanya memuat garis-garis besar yang akan ditanyakan ketika di lapangan. Pewawancara dapat mengembangkan pertanyaan dimaksud demi untuk menggali data lebih dalam.³³

Adapun jenis wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara tidak terstruktur yaitu dengan pertanyaan bebas namun tidak lari dari poin-poin yang ingin digali dalam penelitian. Dan yang akan diwawancarai adalah remaja desa Sihitang Padangsidempuan.

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa atau kejadian yang sudah berlalu. Dokumentasi bisa berbentuk tulisan, gambar, video, dan karya karya monumental dari seorang tokoh. Dokumentasi berguna bagi peneliti sebagai data yang lebih autentik dan pelengkap data observasi dan wawancara.

³² *Ibid.*, hlm. 160

³³ Syukur Kholil, *Metodologi Penelitian Komunikasi* (Bandung: Citapustaka Media, 2006), hlm. 102

F. Teknik Pengecekan Keabsahan Data

Dalam penelitian kualitatif ada 4 teknik mencapai keabsahan data, yaitu *kredibilitas, transferabilitas, auditabilitas, konfirmabilitas*.³⁴ Teknik ini dapat dipilih salah satu atau lebih untuk mencapai keabsahan data.

Kredibilitas meliputi aneka kegiatan yaitu:

1. Memperpanjang masa observasi, agar cukup waktu untuk mengenal responden, lingkungannya dan kegiatan serta peristiwa-peristiwa yang terjadi.
2. Pengamatan terus-menerus, agar penelitian dapat melihat sesuatu secara cermat, terinci dan mendalam, sehingga dapat membedakan mana yang bermakna mana yang tidak.
3. Peer debriefing dengan cara membicarakan masalah penelitian dengan orang lain, tanya jawab dengan teman sejawat, tentunya harus dicari orang-orang yang respek.
4. Triangulasi berupa pengumpulan data yang lebih dari satu sumber, yang menunjukkan informasi yang sama.

Triangulasi berarti cara baik untuk menghilangkan perbedaan-perbedaan konstruksi kenyataan yang ada dalam konteks suatu studi sewaktu mengumpulkan data tentang berbagai pandangan. Dalam kata lain bahwa dengan triangulasi, peneliti dapat me-recheck temuannya dengan jalan

³⁴ Suwardi Endraswara, *Metode, Teori, Teknik Penelitian Kebudayaan: Ideologi, Epistemologi, Dan Aplikasi* (Sleman: Pustaka Widyatama, 2006), hlm. 111.

membandingkannya dengan berbagai sumber, metode atau teori. Untuk itu maka peneliti dapat melakukan dengan jalan:

1. Mengajukan berbagai macam variasi pertanyaan.
2. Mengeceknnya dengan berbagai sumber data, memanfaatkan berbagai metode agar pengecekan kepercayaan data dapat dilakukan.

G. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian kualitatif, analisis data lebih banyak dilakukan selama berada di lapangan dengan berbagai kegiatan pengumpulan data. Dengan demikian, setelah selesai di lapangan apa yang harus dilakukan oleh peneliti adalah membuat laporan hasil penelitian secara lengkap.³⁵

1. Reduksi Data

Reduksi data berarti membuat rangkuman, memilih tema, membuat kategori dan pola tertentu sehingga memiliki makna. Reduksi data merupakan bentuk analisis untuk mempertajam, memilih, memfokuskan, membuang dan menyusun data kearah pengambilan kesimpulan.

2. Display Data

Display data merupakan proses penyajian data setelah dilakukan reduksi data. Penyajian data dalam penelitian kualitatif dilakukan dalam bentuk ikhtisar, bagan, hubungan antar kategori, pola dan lain-lain sehingga mudah dipahami pembaca.

³⁵ Hengki Wijaya Helaluddin, *Analisis Data Kualitatif: Sebuah Tinjauan Teori & Praktik* (Makassar: Sekolah Tinggi Theologia Jaffray, 2019), hlm. 123.

3. Kesimpulan

Kesimpulan penelitian harus memiliki obseksi untuk menjawab terhadap rumusan masalah yang disajikan. Selain memberikan jawaban atas rumusan masalah, kesimpulan juga harus menghasilkan temuan baru di bidang ilmu yang sebelumnya belum ada.³⁶

³⁶ *Ibid.*, hlm. 124.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Temuan Umum

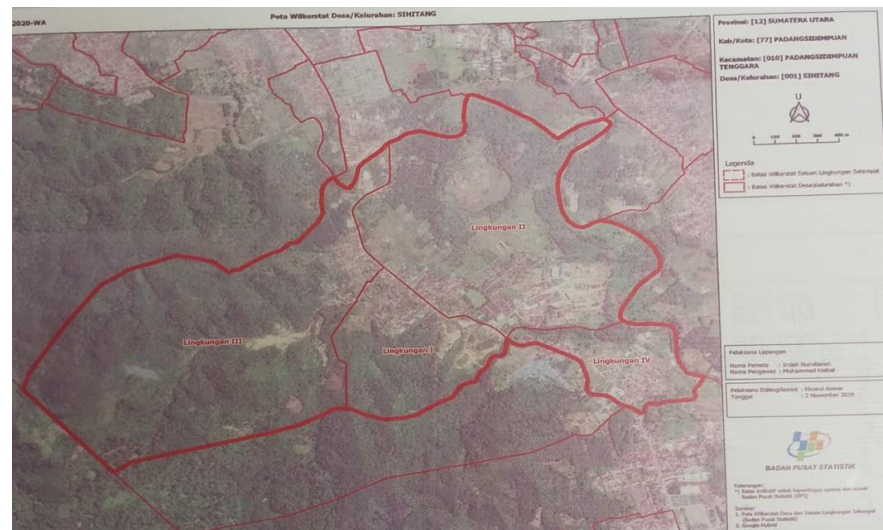
1. Gambaran Umum Wilayah Lingkungan Sihitang

Sihitang adalah salah satu Kelurahan yang berada di Kecamatan Padangsidempuan Tenggara. Kelurahan Sihitang di kepala oleh kepala Kelurahan Bapak Hendrianto, S.Sos. Kebanyakan yang bertempat tinggal di Kelurahan Sihitang adalah para mahasiswa, dikarenakan di lingkungan Sihitang terdapat beberapa Perguruan Tinggi, Seperti Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Ad-dary, Universitas Graha Nusantara, dan ITKESU.

2. Kondisi Umum Geografis

Sihitang memiliki luas wilayah 343, 33 Ha. Secara Administratif Kelurahan Sihitang terdiri dari IV lingkungan. Adapun batas-batas wilayah Kelurahan Sihitang adalah sebagai berikut :

- a. Sebelah Utara : Berbatasan dengan Kelurahan Padangmatinggi
- b. Sebelah Timur : Berbatasan dengan Desa Pudun Jae
- c. Sebelah Selatan : Berbatasan dengan Kab. Tapanuli Selatan
- d. Sebelah Barat : Berbatasan dengan Desa Palopat PK



Gambar 4.1 peta wilayah kelurahan sihitang

3. Peta Penduduk Dalam Lingkup Kelurahan Sihitang

- a. Jumlah Penduduk : 3485 jiwa
 - 1) Laki-laki : 1684 jiwa
 - 2) Perempuan : 1801 jiwa

Berdasarkan hasil observasi peneliti bahwasanya sebagian besar penduduk sihitang adalah mahasiswa yang berasal dari daerah luar yang sedang menjalani perkuliahan di Perguruan tinggi yang ada di Kelurahan Sihitang.

B. Temuan Khusus

1. Deskripsi Temuan Penelitian

Pada bagian ini peneliti akan memaparkan hasil temuan penelitian yang dilaksanakan di Kelurahan Sihitang yang mana penelitian ini untuk mencari tahu Fenomena Judi *Online* Terhadap Prilaku Komunikasi Remaja Kelurahan Sihitang Padangsidimpuan, dengan memaparkan data secara deskriptif yakni dalam bentuk uraian dan kalimat.

a. Deskripsi Hasil Observasi Fenomena Judi *Online* di Kelurahan Sihitang

Terlebih dahulu Peneliti melaksanakan observasi sebelum melaksanakan penelitian. Peneliti melakukan pengamatan kepada remaja yang bermain judi *online*, berdasarkan pengamatan tersebut didapatkan bahwasannya banyak remaja di Kelurahan sihitang yang ikut serta dalam permainan judi *online* tersebut, mereka kedapatan melakukannya di warung-warung, tempat nongkrong ketika berkumpul dengan teman-teman, serta ketika lagi sendirian ditempat yang cenderung sepi, mereka memainkan judi *online* ini tanpa adanya rasa takut akan konsekuensi yang akan mereka dapatkan.

Disini saya akan menceritakan tentang teman saya yang mengalami kecanduan judi *online*. Beliau Berinisial KH adalah seseorang yang dikenal ramah dan mudah bergaul. Ia aktif berdiskusi, dan sering bercanda dengan teman-temannya, dan selalu terbuka kepada keluarganya. Namun semuanya perlahan berubah ketika ia mengenal judi *online* dari sebuah iklan di media sosial.

Awalnya, KH hanya mencoba-coba. Ketika ia menang di percobaan pertama, rasa senang itu begitu kuat. Ia mulai sering bermain, terutama saat malam hari. Tanpa ia sadari, kebiasaan itu mengubah cara ia berinteraksi dengan orang lain.

KH yang dulu komunikatif, kini lebih banyak diam. Saat berkumpul bersama teman, matanya lebih sering tertuju pada layar

ponsel. Ia tidak lagi benar-benar mendengarkan cerita orang lain. Jika diajak bicara, jawabannya singkat dan terkesan tidak peduli.

Lambat laun, ia menjadi mudah marah. Ketika kalah dalam judi *online*, emosinya terbawa ke dunia nyata. Ia membentak adiknya hanya karena hal sepele. Kepada orang tuanya, ia mulai berbohong tentang penggunaan uang. Komunikasinya berubah dari jujur menjadi penuh alasan dan kebohongan.

Kecanduan itu bukan hanya menguras uangnya, tetapi juga menggerogoti kepercayaan diri dan kestabilan emosinya. Ia menjadi tertutup, curiga, dan sulit percaya pada orang lain. Percakapan yang dulu hangat berubah menjadi tegang dan penuh jarak.

Saya sering nongkrong dengan KH, untuk mengobrol dan bermain game Bersama, saya sering mengingatkan dia agar menjauhi yang namanya judi *online*, dia hanya berhenti bermain judi *online* ketika saya berada di dekatnya, akan tetapi ketika saya pergi ia mulai memainkan judi *online* lagi.

Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan adanya perubahan signifikan dalam perilaku komunikasi remaja yang terlibat judi *online*, yaitu:

- 1) Remaja menjadi lebih pendiam dan tertutup
- 2) Mengurangi interaksi sosial dengan teman dan keluarga
- 3) Tidak fokus dalam berkomunikasi, lebih sering memperhatikan ponsel

- 4) Menggunakan kata-kata kasar saat mengalami kekalahan
- 5) Muncul perilaku emosional dan mudah marah

Hal ini diperkuat dari hasil wawancara yang menyatakan bahwa pemain judi *online* sering “tidak mau berbicara” dan “tidak nyambung saat diajak komunikasi”.

b. Deskripsi Hasil Wawancara Fenomena Judi Online Terhadap Prilaku Komunikasi Remaja di Kelurahan Sihitang

Berdasarkan subjek penelitian yang terdapat pada bab III peneliti melakukan wawancara kepada Remaja yang bermain judi *online*, serta teman dari remaja yang bermain judi *online*. Wawancara dilakukan dengan persetujuan informan yang dilakukan pada waktu luang tanpa mengganggu kesibukan lainnya, serta meminta informan untuk menjawab secara fakta yang terjadi dilapangan.

Peneliti melakukan wawancara dengan berpedoman dengan pedoman wawancara yang disusun dengan menggunakan faktor-faktor judi *online*. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi remaja melakukan perjudian *online* antara lain faktor sosial dan ekonomi, faktor situasional, faktor persepsi tentang probabilitas kemenangan, dan faktor keluarga.³⁷ Serta wawancara juga dilakukan untuk mencari dampak judi *online* ini terhadap prilaku komunikasi remaja.

³⁷https://www.researchgate.net/publication/367367046_Faktor_yang_Mempengaruhi_Mahasiswa_Melakukan_Perjudian_Online

Adapun hasil dari temuan mengenai Fenomena Judi *online* Terhadap Prilaku Komunikasi Remaja di Kelurahan Sihitang sebagai berikut:

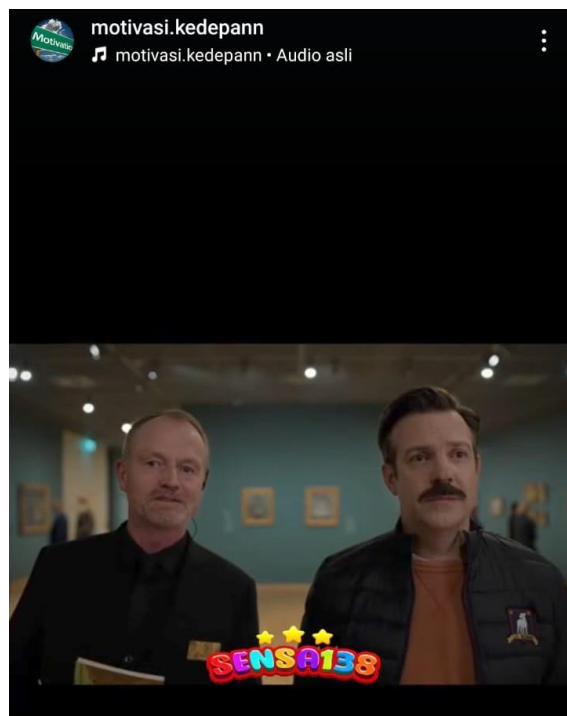
1) Faktor-Faktor Remaja Melakukan Permainan Judi *Online*

Perjudian *online* sudah menjadi isu umum di kalangan masyarakat. Para pemainpun bukan saja berasal dari kalangan orang dewasa saja, tetapi juga remaja. Hal ini tentu sangat mengawatirkan, tidak bisa dibayangkan bagaimana masa depan bangsa ketika remaja ini telah terjerumus dalam kejahatan perjudian *online*. Tentunya fenomena permainan judi *online* ini terjadi bukan karna hal sengaja, pastinya ada faktor-faktor yang mempengaruhi remaja tersebut untuk melakukan kejahatan permainan judi *online*, adapun faktor tersebut ialah:

a) Faktor situasional

Faktor situasional merupakan salah satu pemicu seseorang untuk melakukan permainan judi *online*, ini disebabkan oleh ajakan dari teman-teman, lingkungan sekitar atau kelompok yang mana berpartisipasi untuk melakukan perjudian *online* ini, hal ini membuat remaja tersebut tertarik untuk mencobanya sehingga akibat dari awal mencoba-mencoba sampai remaja mendapatkan kecanduan pada permainan judi *online*.

Salah satu faktor situasional yang paling sering peneliti lihat adalah pencantuman situs-situs judi *online* pada media sosial. Sering kita jumpai ketika membuka media sosial seperti Instagram maupun Facebook terdapat situs-situs judi *online* dalam videonya, misalnya pada gambar di bawah ini :



Gambar 4.2 contoh video instagram yang mencantumkan situs judi ³⁸

Berdasarkan wawancara yang dilakukan oleh remaja dengan pertanyaan “Sejak kapan anda bermain judi *online* ?” Selaku remaja yang bermain judi online mereka memberikan jawaban wawancara sebagai berikut:

“sejak tahun 2022”.(RAS 13/11/2024 16.09)

“sejak 2 tahun yang lalu”.(RRH 13/11/2024 15.30)

³⁸ <https://www.instagram.com/reel/DFj26AXtGoP/?igsh=MWhlY3RiZWw5MDkxaA==>

“sejak 2021”.(PS 13/11/2024 17.00)

“Sejak tahun 2020”.(HS 15/01/2025 17.00)

“3 tahun lalu”.(FY 15/01/2025 17.30)

Kebanyakan dari mereka bermain judi online pasca covid 19, sesuai dengan hasil analisis peneliti yang kebanyakan remaja mulai bermain judi online ketika covid 19 menyerang, dimana banyak remaja berdiam diri di rumah serta banyak *influencer* mempromosikan judi online.

Peneliti juga bertanya kepada teman dari pemain judi online untuk memperjelas informasi dari pertanyaan sebelumnya yang pertanyaannya adalah “sudah berapa lama anda melihat teman anda bermain judi *online*?”. dan Jawabannya sebagai berikut :

“ 1 tahun lalu”. (SM 6/11/2024 16.40).

“Sejak 1 tahun yang lalu”. (AH 18/11/2024 16.20).

“3 bulan yang lalu”. (RAH 18/11/2024 16.20)

“sejak 2023”.(RD 15/01/2025)

“2,5 tahun yang lalu”.(RMT 18/11/2024)

“sekitar 6 bulan”.(RH 15/01/2024 18.45)

Dari pertanyaan tersebut rata-rata remaja sudah bermain permainan judi *online* ini dengan waktu yang sudah cukup lama. Berikutnya peneliti bertanya sebagai berikut “apa yang mendorong anda untuk bermain judi *online*?”. Lalu mereka menjawab sebagai berikut :

“Coba coba karena hadiah yang besar”. (RRH 13/11/2024)

“coba-coba”. (RAS 13/11/2024)

“awalnya iseng dan coba-coba”. (PS 13/11/2024)

Dari hasil wawancara kepada remaja dengan pertanyaan tersebut, dapat disimpulkan bahwasannya remaja yang bermain judi *online* ini dikarenakan faktor situasional karena mereka tertarik bermain permainan judi *online* dari rasa penasaran dan melihat situasional teman-teman mereka menang ketika bermain permainan judi *online* ini. Jadi faktor situasional merupakan salah satu penyebab mereka bermain permainan judi *online* slot ini.

Setelah itu peneliti juga menanyakan sebuah pertanyaan agar memperkuat informasi yang diterima pertanyaan tersebut adalah “Seberapa sering memainkan judi *online*?”. Kemudian para remaja itu menjawab dengan jawaban yang berbeda beda sebagai berikut:

“kira kira 1 kali sehari”. (RAS 13/11/2024)
 “jarang-jarang”. (RRH 13/11/2024)
 “setiap hari modal sedekah”. (PS 13/11/2024)
 “di waktu luang”. (FY 15/01/2025)
 “Setiap hari”. (HS 15/01/2025)

Dari pertanyaan wawancara kepada remaja yang bermain judi *online* ini, mereka menjawab bahwa mereka melakukan permainan judi *online* hampir setiap hari bahkan ada yang setiap hari melakukannya dan juga yang jarang melakukannya menyesuaikan dengan situasi yang mereka alami.

Untuk menguatkan data peneliti juga bertanya kepada teman dari remaja yang bermain judi *online* dengan pertanyaan

sebagai berikut “seberapa sering anda melihat teman anda bermain judi *online*?”. Lalu mereka menjawab pertanyaan sebagai berikut:

“setiap hari” (SM 6/11/2024).
 “sering sekali, hampir disetiap tempat perkumpulan” (AH 18/11/2024).
 “sering” (RAH 18/11/2024)
 “tiap hari”.(RD 15/01/2025)
 “setiap hari”. (RMT 18/11/2024)
 “sangat sangat sering hingga lupa waktu”. (RH 15/01/2025)

Jadi dari hasil wawancara ini didapatkan bahwasannya faktor situasional berpengaruh terhadap remaja untuk melakukan permainan judi *online*, dikarenakan rasa penasaran, kelompok serta lingkungan sekitar banyak bermain judi *online* sehingga membuat mereka tertarik untuk bermain.

b) Faktor Sosial dan Ekonomi

Perjudian sering dipandang sebagai cara bagi orang-orang dengan status sosial dan ekonomi yang buruk untuk meningkatkan taraf hidup mereka. Lingkungan sosial mereka yang menerima perilaku judi juga memiliki dampak yang signifikan terhadap penyebaran kebiasaan ini di masyarakat.

Untuk mengetahui adanya pengaruh sosial dan ekonomi disini peneliti memberikan pertanyaan kepada remaja yang bermain permainan judi *online* dengan pertanyaan sebagai berikut “apa yang mendorong anda untuk bermain judi *online*?.
 Lalu mereka menjawab :

“ajakan dari kawan”.(HS 15/01/2025 17.30)

“ajakan teman”. (FY 15/01/2025 17.45)

Dari wawancara diatas remaja yang bermain judi *online* diawali oleh faktor sosial yaitu ajakan dari teman mereka yang sudah pernah bermain judi *online*, mereka menawarkan kemenangan kepada temannya sehingga menarik minat dari para remaja untuk memulai permainan judi *online* tersebut.

c) **Faktor Persepsi Probabilitas Kemenangan**

Mengenai Probabilitas Kemenangan, perlu dicatat bahwa sudut pandang yang dibahas di sini adalah sudut pandang pemain karena dia menilai kemungkinan menang jika dia berjudi. Salah satu subjek penelitian yaitu RRH menjawab dari pertanyaan “Apa yang mendorong anda bermain judi *online*?” lalu RRH menjawab “coba coba dan karena hadiah yang besar”. Dan peneliti bertanya kepada para remaja “apa tujuan anda bermain judi *online*?”. Kemudian mereka menjawab :

“main game dan mengisi waktu luang” (RAS 13/11/2024 16.09)

“untuk mendapat uang tambahan” (RRH 13/11/2024 15.30)

“hiburan” (PS 13/11/2024 17.00)

Dari jawaban tersebut dapat disimpulkan bahwa faktor persepsi probabilitas kemenangan menjadi salah satu faktor penyebab remaja bermain judi *online*. Karena tujuan dari mereka untuk bermain judi *online* yaitu mendapat uang tambahan dari kemenangan bermain judi *online*.

Maka dapat disimpulkan bahwa faktor situasional, probabilitas kemenangan menjadi penyebab para remaja sihitang untuk melakukan permainan judi *online* di Kelurahan sihitang ini. Berawal dari ajakan teman dan juga melihat kemenangan untuk menambah uang dari permainan judi *online*.

2. Dampak Negatif Bermain Judi Online Bagi Remaja

Judi *online* telah menjadi fenomena yang memunculkan dampak signifikan pada remaja di era digital. Dalam era di mana teknologi semakin merasuk ke dalam kehidupan sehari-hari, Dampak negatif judi *online* terhadap remaja menjadi perhatian utama. Karena berkembangnya teknologi yang semakin canggih, sekarang judi *online* pun tidak terlalu ribet dan tidak harus sembunyi sembunyi seperti dahulu. Hadirnya permainan judi *online* itu perlu disikapi dengan tegas, karena dampaknya dikembalikan lagi kepada penggunanya. Diantar dampak negatif judi *online* adalah kecanduan, kesehatan mental yang terpengaruh, penipuan, dan gangguan dalam hubungan sosial. Peneliti juga memberikan pertanyaan kepada para remaja mengenai dampak negatif judi *online* ini.

a. Kecanduan

Salah satu dampak paling merusak dari judi *online* adalah kecanduan. Banyak orang yang awalnya bermain judi *online* hanya sebagai hobi atau hiburan, tetapi seiring waktu, mereka dapat terperangkap dalam lingkaran ketergantungan

yang sulit untuk dilepaskan. Peneliti bertanya kepada remaja “Apakah anda merasa kecanduan untuk bermain judi *online*?”.

Lalu mereka menjawab:

“udah”.(RRH 13/11/2024)

“hampir dan ada kawan yang mencegah dengan menjelaskan ga ada gunanya”.(RAS 13/11/2024)

“terkadang”.(PS 13/11/2024)

“iya”.(HS 15/01/2025)

“iya”.(FY 15/01/2025)

Dari jawaban diatas dapat dilihat bahwa remaja sihitang yang bermain judi *online* mengalami kecanduan dalam bermain judi *online*, akan tetapi ada juga yang berhasil menghindari dari kecanduan judi online berkat arahan dan motivasi dari temannya agar meninggalkan permainan judi *online*.

b. Kesehatan Mental yang Terpengaruh

Judi *online* dapat berdampak buruk pada kesehatan mental seseorang. Kehilangan uang dan perasaan bersalah setelah kekalahan dapat menyebabkan stres dan kecemasan. Berikut peneliti bertanya kepada dengan pertanyaan “bagaimana prilaku anda ketika kalah dalam permainan judi *online*?”.

Kemudian mereka menjawab

“stress dan menyesal”.(RAS 13/11/2024)

“emosi dan ngomong kasar”.(RRH 13/11/2024)

“stress”.(HS 15/01/2025)

“menyesal”.(FY 15/01/2025)

Sebagian remaja merasa stress dan menyesal karena kalah dalam bermain judi *online* bahkan ada yang terbawa emosi dan melontarkan kata kata kasar ketika kalah berjudi

hal ini menjadi dampak negatif dari bermain judi *online* yang merusak hubungan sosial.

c. Gangguan dalam Hubungan Sosial

Bermain judi *online* terlalu sering dapat mengganggu hubungan sosial seseorang. Seperti susah berbaur dilingkungan sosial. Berikut peneliti bertanya kepada teman remaja “bagaimana hubungan teman anda dengan lingkungan sekitar setelah bermain judi *online*?”. Lalu mereka menjawab :

“saya merasa kurang baik, karena menimbulkan efek yang kurang baik” (AH 18/11/2024)

“kurang sosialitasnya” (RAH 18/11/2024)

“Suka marah marah” (SM 6/11/2024).

“semakin cuek, susah beradaptasi dengan orang baru” (RMT 18/11/2024)

“buruk, terlalu focus main judol”.(RD 15/01/2025)

“sulit untuk beradaptasi dan berkolaborasi dengan orang sekitarnya” (RH 15/01/2025)

Teman dari pemain judi *online* banyak mendapati pemain judi *online* yang mengalami gangguan dalam hubungan sosial seperti sering marah marah dan menimbulkan efek negatif di lingkungan mereka. untuk memperkuat data peneliti juga bertanya kepada teman pemain judi *online* “ apakah cara berkomunikasi teman anda mengalami perubahan setelah bermain judi *online*?”. Lalu mereka menjawab:

“sangat berubah, kadang tidak mau ngomong sama kawannya, karena bermain judi *online* ini” (AH 18/11/2024).

”kadang tidak nyambung berbicara sama nya” (SM 6/11/2024).

“iya, dia menjadi lebih pendiam dan jarang berkomunikasi selayaknya teman pada umumnya” (RH 15/01/2025)

Dari jawaban di atas dapat diambil kesimpulan bahwa bermain judi *online* dapat merusak hubungan sosial pemainnya. Lalu peneliti bertanya kepada teman pemain judi *online* “bagaimana persepsi anda mengenai orang yang bermain judi *online*?”. Kemudian mereka menjawab:

“pendapat saya kurang baik, kadang komunikasi kita tidak baik karena bermain judi *online* ini” (AH 18/11/2024).

“pendapatku ketika orang main judi *online* itu orang orang yang sangat merugikannya dan keluarganya”. (RMT 18/11/2024)

“persepsi saya yaitu, sangat mengecam perbuatan tersebut karena bukan hanya berdampak pada dirinya namun juga berdampak pada orang sekitarnya.” (RH 15/01/2025)

c. Deskripsi Hasil Dokumentasi Fenomena Judi Online Terhadap Prilaku Komunikasi Remaja di Kelurahan Sihitang

Peneliti mempunyai teman berinisial DE, pernah suatu Ketika kami nongkrong bareng, saya mendapati teman saya DE ini sedang bermain judi *online*, saya mengingatkan beliau dengan candaan untuk berhenti bermain judi *online*, akan tetapi beliau membalas dengan perkataan kotor, di sini peneliti hanya menampilkan link blogspot video teman peneliti yang mengeluarkan perkataan kotor Ketika sedang bermain judi *online*.

<https://www.blogger.com/blog/post/edit/8506759586346469726/6267773545480752447>

C. Analisis Hasil Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif yang hasil dari reduksi data disajikan oleh peneliti dalam bentuk uraian singkat. Pembahasan

mengacu pada rumusan masalah yang dijadikan acuan dalam penelitian yaitu bagaimana fenomena judi *online* terhadap perilaku komunikasi remaja, dampak judi *online* serta apa saja faktor-faktor yang menyebabkan remaja melakukan permainan judi *online* di Kelurahan Sihitang.

1. Faktor Yang Melatarbelakangi Remaja Kelurahan Sihitang

Padangsidimpuan Bermain Judi Online

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti terhadap remaja yang berdomisili di Kelurahan Sihitang, diperoleh temuan bahwa terdapat beberapa faktor yang memengaruhi keterlibatan remaja dalam aktivitas judi online. Faktor-faktor tersebut meliputi faktor situasional, faktor sosial dan ekonomi, serta faktor probabilitas atau harapan untuk memperoleh keuntungan. Temuan ini diperoleh berdasarkan hasil wawancara mendalam yang dilakukan kepada sejumlah remaja di Kelurahan Sihitang yang diketahui pernah atau sedang terlibat dalam permainan judi online. Dari hasil wawancara tersebut diketahui bahwa sebagian besar remaja mulai mengenal dan tertarik untuk mencoba judi online karena adanya pengaruh dari lingkungan pertemanan. Ajakan teman sebaya menjadi salah satu faktor utama yang mendorong mereka untuk mengakses dan memainkan berbagai jenis permainan judi online. Selain itu, rasa ingin tahu dan keinginan untuk mencoba sesuatu yang dianggap baru dan menarik juga menjadi alasan yang cukup dominan dalam mendorong remaja untuk terlibat dalam aktivitas tersebut. Seiring berjalannya waktu, intensitas bermain yang semakin meningkat menyebabkan sebagian remaja

mengalami ketergantungan atau kecanduan terhadap judi online. Kondisi ini ditandai dengan keinginan yang terus-menerus untuk bermain, kesulitan mengendalikan diri dalam membatasi waktu maupun uang yang digunakan untuk berjudi, serta munculnya dorongan untuk terus mencoba memperoleh kemenangan meskipun telah mengalami berbagai kerugian. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa keterlibatan remaja dalam judi online tidak hanya dipengaruhi oleh faktor individu, tetapi juga dipengaruhi oleh lingkungan sosial, kondisi ekonomi, dan persepsi mereka terhadap peluang kemenangan yang ditawarkan oleh permainan judi online.

2. Dampak Negatif Bermain Judi *Online* Bagi Remaja Kelurahan Sihitang Padangsidempuan

Berdasarkan hasil reduksi data yang telah dilakukan oleh peneliti terhadap remaja yang terlibat dalam aktivitas judi online di Kelurahan Sihitang, ditemukan bahwa praktik perjudian online memberikan berbagai dampak negatif yang cukup signifikan terhadap kehidupan para remaja tersebut. Dampak yang muncul tidak hanya terbatas pada aspek perilaku, tetapi juga memengaruhi kondisi psikologis, kesehatan mental, serta hubungan sosial mereka dengan lingkungan sekitar. Beberapa dampak yang paling sering ditemukan antara lain munculnya kecanduan terhadap judi online, terganggunya kesehatan mental, serta menurunnya kualitas interaksi sosial dengan keluarga, teman sebaya, maupun masyarakat di lingkungan tempat tinggal mereka.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan sejumlah remaja yang bermain judi online, diketahui bahwa sebagian besar dari mereka mengalami tingkat ketergantungan yang cukup tinggi terhadap aktivitas perjudian tersebut. Kondisi kecanduan ini ditunjukkan dengan adanya keinginan yang terus-menerus untuk bermain, kesulitan mengendalikan diri untuk berhenti, serta kecenderungan menghabiskan banyak waktu dan perhatian pada aktivitas judi online dibandingkan dengan kegiatan yang lebih produktif. Akibatnya, berbagai permasalahan mulai muncul dalam kehidupan sosial mereka. Beberapa informan mengaku menjadi lebih tertutup dan cenderung menghindari interaksi dengan orang lain. Mereka lebih banyak menghabiskan waktu sendiri untuk bermain judi online dibandingkan berpartisipasi dalam kegiatan sosial di lingkungan sekitar.

Selain itu, para remaja yang mengalami kecanduan judi online juga menunjukkan perubahan perilaku yang cukup sulit diajak berdiskusi oleh keluarga maupun teman-temannya. Tidak hanya itu, kondisi emosional mereka juga menjadi lebih tidak stabil. Ketika mengalami kekalahan dalam permainan judi online, sebagian dari mereka menunjukkan sikap mudah marah, tersinggung, dan meluapkan emosinya melalui perkataan yang kasar atau tidak pantas kepada orang-orang di sekitarnya. Perubahan perilaku tersebut menunjukkan bahwa keterlibatan yang berlebihan dalam aktivitas judi online dapat memberikan dampak yang serius terhadap kesehatan mental dan kemampuan individu dalam menjalin hubungan sosial yang sehat.

Dengan demikian, hasil penelitian ini mencolok. Mereka menjadi lebih pendiam, kurang responsif dalam berkomunikasi, dan menunjukkan bahwa judi online tidak hanya menimbulkan kerugian dari aspek ekonomi, tetapi juga berdampak pada kondisi psikologis dan kehidupan sosial para remaja. Semakin tinggi tingkat keterlibatan seseorang dalam aktivitas judi online, maka semakin besar pula risiko munculnya berbagai permasalahan yang dapat mengganggu perkembangan pribadi, hubungan sosial, serta kesejahteraan mental mereka. Oleh karena itu, diperlukan perhatian dan pengawasan dari keluarga, masyarakat, serta pihak terkait untuk mencegah dan mengurangi dampak negatif yang ditimbulkan oleh praktik judi online di kalangan remaja.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti fenomena judi *online* terhadap perilaku komunikasi remaja Kelurahan Sihitang Padangsidempuan, maka dapat ditarik kesimpulan dari hasil penelitian sebagai berikut:

1. Faktor-Faktor Yang Melatarbelakangi Remaja Kelurahan Sihitang Padangsidempuan Bermain Judi *Online*

a. Faktor situasional

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, diketahui bahwa aktivitas judi online tidak hanya dilakukan oleh individu yang memiliki latar belakang tertentu, tetapi juga melibatkan remaja yang pada dasarnya menjalani kehidupan secara normal. Sebagian besar dari mereka masih berstatus sebagai pelajar dan mahasiswa yang seharusnya lebih fokus pada kegiatan pendidikan dan pengembangan diri. Namun, dalam kenyataannya, mereka turut terlibat dalam praktik perjudian online yang semakin mudah diakses melalui perkembangan teknologi dan internet.

Keterlibatan remaja dalam perjudian online tersebut tidak terjadi begitu saja, melainkan dipengaruhi oleh berbagai faktor yang berasal dari lingkungan sekitar mereka. Salah satu faktor yang cukup dominan adalah adanya kekuatan situasional, seperti kemudahan akses terhadap

situs atau aplikasi judi online, penggunaan telepon pintar yang semakin luas, serta promosi perjudian yang sering muncul di berbagai platform media sosial dan internet. Kondisi tersebut membuat remaja lebih mudah terpapar dan tertarik untuk mencoba permainan judi online.

Selain faktor situasional, tekanan lingkungan sosial juga memiliki peran yang besar dalam mendorong remaja untuk terlibat dalam aktivitas perjudian online. Pengaruh teman sebaya, keinginan untuk diterima dalam kelompok pergaulan, serta adanya ajakan dari teman yang telah lebih dahulu bermain judi online menjadi faktor yang mendorong remaja untuk ikut mencoba. Dalam banyak kasus, rasa penasaran dan keinginan untuk memperoleh keuntungan secara cepat juga memperkuat keputusan mereka untuk terlibat dalam perjudian online.

Berbagai pengaruh tersebut secara bertahap dapat membentuk perilaku yang kurang baik pada diri remaja. Kebiasaan bermain judi online yang dilakukan secara terus-menerus berpotensi menimbulkan ketergantungan, mengurangi fokus terhadap kegiatan belajar, serta memengaruhi pola pikir dan perilaku sehari-hari. Akibatnya, remaja yang sebelumnya memiliki aktivitas dan kehidupan yang normal dapat mengalami perubahan perilaku yang mengarah pada tindakan-tindakan negatif yang merugikan diri sendiri maupun lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu, keterlibatan remaja dalam judi online perlu dipahami sebagai suatu fenomena yang dipengaruhi oleh interaksi antara faktor

individu, faktor situasional, dan faktor lingkungan sosial yang secara bersama-sama membentuk perilaku mereka.

b. Faktor Sosial dan Ekonomi

Lingkungan sosial memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap proses pertumbuhan dan perkembangan sosial seseorang, termasuk dalam pembentukan sikap, perilaku, dan pola pengambilan keputusan. Dalam konteks perjudian online, pengaruh lingkungan menjadi salah satu faktor penting yang mendorong seseorang untuk mengenal, mencoba, hingga terus terlibat dalam aktivitas tersebut. Interaksi dengan teman sebaya, masyarakat sekitar, serta paparan terhadap berbagai bentuk promosi perjudian dapat memengaruhi persepsi individu terhadap judi online sehingga aktivitas tersebut dianggap sebagai hal yang wajar atau bahkan menguntungkan.

Banyak pemain judi online memiliki harapan bahwa dengan menggunakan modal yang relatif kecil mereka dapat memperoleh keuntungan yang besar dalam waktu singkat. Keyakinan mengenai kemungkinan mendapatkan hasil yang berlipat ganda menjadi daya tarik utama yang mendorong mereka untuk terus bermain. Harapan tersebut sering kali membuat pemain mengabaikan risiko kerugian yang sebenarnya lebih besar dibandingkan peluang kemenangan yang ditawarkan.

Selain itu, kondisi sosial masyarakat yang cenderung kurang memberikan perhatian terhadap dampak negatif perjudian juga turut

berkontribusi terhadap berkembangnya praktik judi online. Kurangnya pengawasan, minimnya edukasi mengenai bahaya perjudian, serta sikap masyarakat yang tidak terlalu peduli terhadap perilaku bermain judi menyebabkan aktivitas tersebut semakin mudah diterima di lingkungan sosial. Situasi ini menjadi salah satu faktor yang memperkuat penyebaran dan perkembangan permainan judi online, terutama di kalangan remaja dan masyarakat yang rentan terpengaruh oleh lingkungan sekitarnya.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa keterlibatan seseorang dalam judi online tidak hanya dipengaruhi oleh faktor ekonomi atau keinginan memperoleh keuntungan, tetapi juga sangat dipengaruhi oleh lingkungan sosial yang membentuk cara pandang dan perilaku individu terhadap aktivitas perjudian.

c. Faktor Persepsi Probabilitas Kemenangan

Faktor persepsi tentang probabilitas kemenangan merupakan salah satu faktor yang dapat memengaruhi seseorang untuk terlibat dalam aktivitas perjudian. Persepsi yang dimaksud dalam konteks ini adalah cara pandang, keyakinan, atau penilaian individu terhadap kemungkinan memperoleh kemenangan ketika mengikuti suatu bentuk perjudian. Dengan kata lain, individu membentuk suatu anggapan mengenai peluang yang dimilikinya untuk memenangkan permainan dan mendapatkan keuntungan dari aktivitas perjudian yang dilakukan.

Dalam praktiknya, para pelaku perjudian sering kali memiliki keyakinan bahwa mereka memiliki kesempatan yang cukup besar untuk meraih kemenangan, meskipun hasil dari permainan tersebut pada dasarnya sangat bergantung pada faktor keberuntungan dan tidak dapat diprediksi secara pasti. Persepsi mengenai peluang kemenangan ini biasanya terbentuk dari pengalaman pribadi, pengaruh lingkungan sosial, cerita keberhasilan dari pemain lain, maupun informasi yang diperoleh melalui media sosial dan berbagai platform digital. Ketika seseorang melihat atau mendengar adanya individu yang berhasil memperoleh keuntungan dari perjudian, maka hal tersebut dapat menimbulkan keyakinan bahwa dirinya juga memiliki peluang yang sama untuk menang.

Selain itu, persepsi tentang probabilitas kemenangan sering kali membuat pelaku perjudian lebih fokus pada kemungkinan memperoleh keuntungan dibandingkan mempertimbangkan risiko kerugian yang dapat terjadi. Mereka cenderung meyakini bahwa kemenangan akan datang apabila terus mencoba atau meningkatkan jumlah taruhan yang dipasang. Akibatnya, individu menjadi terdorong untuk terus bermain meskipun telah mengalami kekalahan berulang kali. Keyakinan yang berlebihan terhadap peluang kemenangan tersebut dapat memengaruhi proses pengambilan keputusan dan meningkatkan kecenderungan seseorang untuk terlibat lebih jauh dalam aktivitas perjudian.

Oleh karena itu, persepsi tentang probabilitas kemenangan dapat dipahami sebagai faktor psikologis yang berperan dalam membentuk motivasi dan perilaku berjudi. Semakin besar keyakinan seseorang terhadap peluang kemenangan yang akan diperolehnya, maka semakin besar pula kemungkinan individu tersebut untuk terlibat dan terus mempertahankan aktivitas perjudian, meskipun risiko kerugian yang dihadapi sebenarnya cukup tinggi. Dengan demikian, persepsi mengenai peluang kemenangan menjadi salah satu faktor penting yang perlu diperhatikan dalam memahami fenomena perjudian, khususnya perjudian online di kalangan remaja.

2. Dampak Negatif Bermain Judi *Online* Bagi Remaja Kelurahan Sihitang Padangsidiempuan
 - a. Kecanduan

Kecanduan judi online dapat memberikan dampak yang sangat besar terhadap kehidupan individu yang terlibat di dalamnya, terutama dalam penggunaan waktu dan pengelolaan aktivitas sehari-hari. Seseorang yang telah mengalami ketergantungan terhadap judi online cenderung menghabiskan sebagian besar waktunya untuk bermain, memantau permainan, atau mencari kesempatan untuk kembali melakukan taruhan. Akibatnya, banyak waktu yang seharusnya dapat dimanfaatkan untuk kegiatan yang lebih produktif, seperti belajar, bekerja, berinteraksi dengan keluarga, maupun mengembangkan kemampuan diri, justru terbuang untuk aktivitas perjudian.

Dalam kondisi kecanduan, pelaku judi online sering kali tidak menyadari bahwa kebiasaan tersebut secara perlahan telah mengurangi kualitas hidup mereka. Fokus dan perhatian mereka lebih banyak tertuju pada keinginan untuk memperoleh kemenangan atau mengembalikan kerugian yang telah dialami, sehingga mereka mengabaikan berbagai tanggung jawab dan kewajiban yang seharusnya dijalankan. Keadaan ini menyebabkan mereka kehilangan kesempatan untuk merencanakan masa depan secara lebih baik serta mengembangkan potensi yang dimiliki.

Selain itu, kecanduan judi online juga dapat membuat individu kurang mempertimbangkan konsekuensi jangka panjang dari perilaku yang mereka lakukan. Mereka cenderung hanya memikirkan keuntungan yang mungkin diperoleh dalam waktu singkat tanpa menyadari dampak negatif yang dapat muncul di masa mendatang. Padahal, kebiasaan berjudi yang dilakukan secara terus-menerus berpotensi menimbulkan berbagai permasalahan, baik dari segi ekonomi, sosial, maupun psikologis. Oleh karena itu, kecanduan judi online tidak hanya menyebabkan hilangnya waktu yang berharga, tetapi juga dapat menghambat perkembangan individu dalam mencapai tujuan hidup dan membangun masa depan yang lebih baik.

b. Kesehatan mental yang terpengaruh

Mengalami stres dan penyesalan adalah hal yang akan dialami oleh mereka yang pemain judi *online*. Karena sejatinya bermain judi

adalah perbuatan yang haram, maka pelakunya akan banyak mengalami kerugian terutama pada kesehatan mental.

Stres dan perasaan penyesalan merupakan salah satu dampak psikologis yang sering dialami oleh individu yang terlibat dalam aktivitas judi online. Kondisi ini muncul sebagai akibat dari berbagai permasalahan yang timbul selama maupun setelah melakukan perjudian, seperti kehilangan uang, mengalami kekalahan secara berulang, serta munculnya tekanan akibat ketidakmampuan mengendalikan kebiasaan berjudi. Ketika harapan untuk memperoleh keuntungan tidak sesuai dengan kenyataan yang dialami, para pemain judi online sering kali merasakan kekecewaan yang mendalam, yang kemudian berkembang menjadi stres, kecemasan, bahkan penyesalan atas tindakan yang telah mereka lakukan.

Dalam perspektif agama, perjudian merupakan perbuatan yang dilarang atau haram karena mengandung unsur spekulasi, ketidakpastian, dan berpotensi menimbulkan kerugian bagi diri sendiri maupun orang lain. Kesadaran bahwa aktivitas yang dilakukan bertentangan dengan nilai-nilai agama dan norma yang berlaku di masyarakat juga dapat memunculkan konflik batin pada diri pelaku. Konflik batin tersebut sering kali menimbulkan rasa bersalah, penyesalan, dan tekanan emosional yang berkelanjutan, terutama ketika individu menyadari besarnya kerugian yang telah dialami akibat perjudian.

Selain itu, keterlibatan yang terus-menerus dalam judi online dapat memberikan dampak negatif yang serius terhadap kesehatan mental. Individu yang mengalami kekalahan berulang cenderung lebih rentan mengalami gangguan emosional, seperti mudah marah, cemas, frustrasi, dan kehilangan motivasi dalam menjalani aktivitas sehari-hari. Dalam beberapa kasus, tekanan psikologis yang dirasakan bahkan dapat menyebabkan menurunnya rasa percaya diri, terganggunya konsentrasi, serta munculnya perasaan putus asa akibat kesulitan yang dihadapi.

Oleh karena itu, dapat dipahami bahwa perjudian online tidak hanya menimbulkan kerugian dari aspek finansial, tetapi juga berdampak besar terhadap kondisi psikologis dan kesehatan mental para pelakunya. Semakin tinggi tingkat keterlibatan seseorang dalam aktivitas perjudian online, semakin besar pula risiko munculnya stres, penyesalan, dan berbagai gangguan mental yang dapat memengaruhi kualitas hidup serta kesejahteraan individu secara keseluruhan. Dengan demikian, penting bagi masyarakat, keluarga, dan berbagai pihak terkait untuk meningkatkan kesadaran mengenai bahaya judi online agar dampak negatif yang ditimbulkannya dapat diminimalkan.

c. Gangguan dalam Hubungan Sosial

Salah satu dampak sosial yang sering dialami oleh individu yang terlibat dalam aktivitas judi online adalah menurunnya kualitas hubungan sosial dengan orang-orang di sekitarnya. Banyak pemain judi online mengalami kesulitan dalam menjaga hubungan pertemanan

karena perubahan perilaku dan pola komunikasi yang menjadi kurang baik. Perilaku komunikasi yang buruk, seperti mudah tersinggung, kurang menghargai pendapat orang lain, sulit diajak berdiskusi, serta cenderung mengabaikan interaksi sosial, dapat menyebabkan mereka dijauhi oleh teman-teman maupun lingkungan sekitarnya. Kondisi ini pada akhirnya mengurangi intensitas hubungan sosial yang sebelumnya terjalin dengan baik.

Selain itu, keterlibatan yang berlebihan dalam judi online membuat para pemain lebih banyak menghabiskan waktu di depan gawai atau perangkat elektronik yang digunakan untuk mengakses permainan tersebut. Sebagian besar waktu luang mereka digunakan untuk bermain, memantau hasil permainan, atau mencari peluang taruhan berikutnya. Akibatnya, kesempatan untuk berinteraksi secara langsung dengan keluarga, teman, dan masyarakat menjadi semakin berkurang. Mereka cenderung lebih memilih menyendiri dan fokus pada aktivitas perjudian dibandingkan berpartisipasi dalam kegiatan sosial yang berlangsung di lingkungan sekitar.

Kebiasaan tersebut secara perlahan dapat menghambat proses sosialisasi dan menurunkan kemampuan individu dalam membangun hubungan interpersonal yang sehat. Kurangnya keterlibatan dalam kehidupan sosial masyarakat menyebabkan pemain judi online menjadi lebih tertutup, kurang peka terhadap lingkungan sekitar, serta kehilangan kesempatan untuk menjalin hubungan yang positif dengan

orang lain. Dalam jangka panjang, kondisi ini dapat menimbulkan perasaan terasing, berkurangnya dukungan sosial, dan melemahnya ikatan sosial yang seharusnya menjadi bagian penting dalam kehidupan bermasyarakat.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa judi online tidak hanya berdampak pada aspek ekonomi dan psikologis, tetapi juga memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kehidupan sosial para pelakunya. Intensitas bermain yang tinggi dapat menyebabkan menurunnya kualitas komunikasi, berkurangnya interaksi sosial, serta renggangnya hubungan dengan teman dan masyarakat. Oleh karena itu, diperlukan upaya dari keluarga, lingkungan sosial, dan berbagai pihak terkait untuk membantu mencegah serta mengurangi dampak negatif judi online terhadap kehidupan sosial individu, khususnya di kalangan remaja.

3. Fenomena Judi *Online* Terhadap Prilaku Komunikasi Remaja Kelurahan Sihitang Padangsidempuan

Fenomena ini membawa dampak negatif terhadap prilaku komunikasi remaja di kelurahan Sihitang, dari keterangan teman dari pemain judi *online* mereka mendapati temannya yang berubah prilakunya dikarenakan bermain judi *online*. Komunikasi yang tidak baik seperti melontarkan kata kata kasar, sulit beradaptasi sering dilakukan oleh para pemain judi *online*.

Fenomena perjudian online yang terjadi di kalangan remaja di Kelurahan Sihitang telah memberikan berbagai dampak negatif, khususnya terhadap perilaku komunikasi dan interaksi sosial para remaja. Berdasarkan hasil penelitian dan keterangan yang diperoleh dari teman-teman para pemain judi online, diketahui bahwa terdapat perubahan perilaku yang cukup signifikan setelah mereka terlibat dalam aktivitas perjudian online. Perubahan tersebut terlihat dari cara mereka berkomunikasi, berinteraksi, dan menyesuaikan diri dengan lingkungan sosial di sekitarnya. Teman-teman mereka mengungkapkan bahwa individu yang aktif bermain judi online cenderung menunjukkan sikap yang berbeda dibandingkan sebelum mengenal perjudian online.

Salah satu perubahan yang paling sering ditemukan adalah menurunnya kualitas komunikasi dalam kehidupan sehari-hari. Para pemain judi online cenderung lebih mudah terpancing emosi dan sering menggunakan kata-kata kasar ketika berbicara dengan teman maupun anggota keluarga. Perilaku tersebut umumnya muncul akibat tekanan psikologis yang mereka alami selama bermain, terutama ketika mengalami kekalahan atau kehilangan sejumlah uang dalam perjudian. Kondisi emosional yang tidak stabil membuat mereka lebih mudah marah, tersinggung, dan melampiaskan perasaannya melalui ucapan yang kurang sopan serta tidak sesuai dengan norma yang berlaku di masyarakat.

Selain itu, para pemain judi online juga mengalami kesulitan dalam beradaptasi dengan lingkungan sosialnya. Mereka lebih sering menyendiri

dan menghabiskan waktu dengan perangkat elektronik yang digunakan untuk mengakses permainan judi online daripada berpartisipasi dalam kegiatan sosial bersama teman sebaya maupun masyarakat. Akibatnya, kemampuan mereka dalam menjalin hubungan sosial yang baik menjadi berkurang. Mereka cenderung kurang aktif dalam kegiatan sosial, sulit membangun komunikasi yang efektif, dan kurang menunjukkan sikap kooperatif dalam berinteraksi dengan orang lain.

Perubahan perilaku komunikasi tersebut secara tidak langsung dapat memengaruhi hubungan sosial para remaja dengan lingkungan sekitarnya. Teman-teman mereka menjadi kurang nyaman untuk berinteraksi karena sikap yang ditunjukkan sering kali dianggap negatif, seperti berbicara dengan nada tinggi, melontarkan kata-kata yang tidak pantas, serta kurang menghargai orang lain dalam proses komunikasi. Jika kondisi ini terus berlanjut, maka dapat menyebabkan renggangnya hubungan pertemanan dan menurunnya kualitas interaksi sosial dalam kehidupan bermasyarakat.

Dengan demikian, fenomena judi online di kalangan remaja Kelurahan Sihitang tidak hanya berdampak pada aspek ekonomi dan psikologis, tetapi juga berpengaruh terhadap perilaku komunikasi dan kemampuan bersosialisasi para pelakunya. Keterlibatan yang berlebihan dalam aktivitas perjudian online berpotensi menyebabkan perubahan perilaku yang negatif, seperti penggunaan bahasa yang kasar, ketidakmampuan beradaptasi dengan lingkungan sosial, serta menurunnya kualitas hubungan interpersonal dengan teman dan masyarakat sekitar. Oleh

karena itu, diperlukan perhatian dari keluarga, sekolah, dan masyarakat untuk mengurangi dampak negatif tersebut serta membangun lingkungan sosial yang mampu mendorong perkembangan perilaku komunikasi yang lebih positif di kalangan remaja.

B. Saran

1. Bagi Remaja

Remaja diharapkan mampu mengontrol diri dalam menggunakan teknologi dan tidak terlibat dalam aktivitas judi *online*, serta lebih meningkatkan kualitas komunikasi dengan keluarga dan lingkungan sekitar.

2. Bagi Orang Tua

Orang tua diharapkan lebih aktif dalam mengawasi penggunaan gadget anak memberikan perhatian dan komunikasi yang intens serta menanamkan nilai moral dan agama sejak dini.

3. Bagi Masyarakat

Masyarakat diharapkan dapat menciptakan lingkungan yang positif bagi remaja, mengawasi aktivitas remaja di lingkungan sekitar serta memberikan edukasi tentang bahaya judi *online*

4. Bagi Pemerintah

Pemerintah diharapkan memperketat pengawasan terhadap situs judi *online*, memberikan sosialisasi dan edukasi kepada Masyarakat serta membuat kebijakan yang melindungi generasi muda dari dampak negatif teknologi.

5. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya untuk mengkaji lebih dalam mengenai dampak judi *online* dari aspek lain (psikologi, ekonomi, pendidikan) dan strategi pencegahan dan penanganan kecanduan judi *online* pada remaja.

Daftar Pustaka

- Bungin, Burhan. 2006. *Sosiologi Komunikasi*. Jakarta: Kencana.
- Dr. Kevin Adrian, Ini Ciri-Ciri Kecanduan Game *Online* dan Cara Mengatasinya, 30 Desember 2020, <https://www.alodokter.com/ini-ciri-ciri-kecanduan-game-online-dan-cara-mengatasinya> Diakses Pada Tanggal, 11 November 2023, Pukul: 10.35 WIB.
- Eldy Bisma, Skripsi: “Perjudian Yang Dilakukan Anak-Anak Di Rental Play Station Kawasan X”, Depok: Universitas Indonesia, 2012.
- Etta Mamang Sangadji dan Sopiah, 2010. *Metodologi Penelitian: Pendekatan Prakti Dalam Penelitian*, Yogyakarta: CV. Andi Offset
- Hengki Wijaya Helaluddin, 2019. *Analisis Data Kualitatif: Sebuah Tinjauan Teori & Praktik* (Makassar: Sekolah Tinggi Theologia Jaffray
- Hikmadayani, *Psikologi Perkembangan Remaja*, Eureka Media Aksara, 2023 hlm <https://deduktif.id/eeeeaaa-ada-artis-dan-influencer-di-iklan-judi-online> diakses pada 30 November 2023 pukul 12.04 WIB
- <https://kbbi.web.id/dampak>
- <https://ppid.ppatk.go.id/?p=11737> diakses pada 30 November 2023 pukul 11.31 WIB
- <https://rumaysho.com/3681-judi-pada-togel.html> Diakses Pada 2 Februari 2025 Pukul 9.13 WIB

<https://visinews.net/kasus-judi-online-yang-terus-meningkat-hingga-merambat-pada-generasi-muda/> diakses pada 30 November 2023 pukul 11.28 WIB

<https://www.bizhare.id/media/keuangan/dampak-judi-online> Diakses pada 27 mei 2024 pada pukul 08.07 WIB

<https://www.instagram.com/polresrejanglebong/p/DEY5X8zzEJ1/>

<https://www.instagram.com/reel/DFj26AXtGoP/?igsh=MWhlY3RiZWw5MDkxaA==>

https://www.kominfo.go.id/content/detail/43834/siaran-pers-no-340hmkominfo082022-tentang-penanganan-judi-online-oleh-kementerian-komunikasi-dan-informatika/0/siaran_pers

https://www.researchgate.net/publication/367367046_Faktor_yang_Mempengaruhi_Mahasiswa_Melakukan_Perjudian_Online

<https://www.suara.com/news/2022/08/02/151653/apa-itu-judi-online-dan-alasan-kominfo-masih-meloloskannya-daftar-pse> diakses pada 22 mei 2024 pada jam 18.18 WIB

<https://www.tempo.co/hukum/kasus-kasus-kriminal-akibat-judi--termasuk-polwan-bakar-suami-dan-pembunuhan-ibu-kandung-46082> Diakses Pada 2 Februari 2025 pukul 10.32 WIB

Ibnu Katsir. *Tafsir Al-Qur'an Al-'Azhim*. Jilid 3. Beirut: Dar al-Fikr

Jalaluddin Rakhmat, Psikologi Komunikasi, Remaja Rosda Karya, 2012, hlm. 34.

Kementrian Agama RI, Al-Qur'an dan Terjemahannya. Bandung: CV. Jumanatul

Ali. 2022. Q.S Al Maidah(5): 90

Onno W. Purbo, Kebangkitan Nasional Ke-2 Berbasis Teknologi Informasi,
Computer Network Reseaarch Group, ITB, 2007, Lihat dalam
ycldav@garuda.drn.go.id. Diakses tanggal 28 Mei 2019 pukul 22.15 Wib

R. Soesilo, 1986, Kitab Undang Undang Hukum Pidana [KUHP], Karya Nusantara
Bandung, Sukabumi

Republik Indonesia. (2008). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun
2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik*. Lembaran Negara
Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2008, Tambahan Lembaran Negara
Republik Indonesia Nomor 4843.

Riski, K., Muhammad, S., Reza , M., Wika, H., 2024. Fenomena Judi *Online* di
Kalangan Generasi Muda. *Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*.
Volume. 4 No. 2.

Saripuddin Azwar, 2009. Metodologi Penelitian (Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Siahaan. 2015. Perilaku Menyimpang Pendekatan Sosiologi. Jakarta: PT Indeks

Suciati, Psikologi Komunikasi, buku litera Yogyakarta,

Suharsimi Arikunto, 2006. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik (Jakarta:
PT Raja Grapindo Persada

SuwKH Endraswara, 2006. Metode, Teori, Teknik Penelitian Kebudayaan:
Ideologi, Epistemologi, Dan Aplikasi (Sleman: Pustaka Widyatama

Syukur Kholil, 2006 *Metodologi Penelitian Komunikasi* (Bandung: Citapustaka Media

Triananda. 2016. *Perilaku Judi Bola Kaki Online Pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu politik Universitas Riau*. JOM FISIP

Ulfa Sofiati, 2015 “Pengaruh Motivasi dan Penggunaan Situs Judi Sepakbola *Online* Terhadap Pemenuhan Kebutuhan User (Studi pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi Angkatan 2012 – 2014 Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung)” Skripsi Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Lampung Bandar Lampung

Yudrik Jahja. 2011. *Psikologi Perkembangan*. Kencana.

Yuliati, Reny. 2024. *Judi Itu Candu Panduan Anti Judi Online*. Jakarta: Kementerian Komunikasi dan Informatika RI

Zahrotun Nihayah, dkk., 2006. *Psikologi Perkembangan: Tinjauan Psikologi Barat dan Islam*, Jakarta: Lembaga Penelitian UIN Jakarta dengan UIN Jakarta Press

Lampiran II

PEDOMAN WAWANCARA

Untuk Remaja Yang Bermain *Judi*

A. Identitas Diri

Nama :

Pekerjaan :

Usia :

B. Daftar Pertanyaan

1. Sejak kapan anda bermain Judi *Online*?
2. Jenis judi *online* apa yang sering dimainkan?
3. Apa yang mendorong anda untuk bermain judi *online*?
4. Apa dampak positif dan negatif yang dirasakan ketika bermain Judi *Online*?
5. Seberapa sering memainkan judi *online*?
6. Apakah anda merasa kecanduan untuk bermain judi *online*?
7. Apa tujuan anda bermain judi *online*?
8. Apakah anda pernah melakukan tindak kriminal untuk modal bermain judi *online*?
9. Bagaimana hubungan anda dengan lingkungan sekitar setelah bermain judi *online*?
10. Apakah judi *online* memperngaruhi cara anda berbicara seperti berkata kata kasar atau mengucapkan perkataan yang tidak pantas?
11. Bagaimana perilaku anda ketika kalah dalam permainan Judi *Online*?

Untuk Teman Dari Remaja Yang Bermain Judi

A. Identitas Diri

Nama :

Pekerjaan :

Usia :

B. Daftar Pertanyaan

1. Sudah berapa lama anda melihat teman anda bermain judi *online*?
2. Apa dampak positif dan negatif yang anda lihat terhadap teman anda yang bermain judi *online*?
3. Seberapa sering anda melihat teman anda bermain judi *online*?
4. Bagaimana hubungan teman anda terhadap lingkungan sekitarnya?
5. Apakah cara berkomunikasi teman anda mengalami perubahan setelah bermain judi *online*?
6. Bagaimana persepsi anda mengenai orang yang bermain judi *online*?

Lampiran III

PEDOMAN OBSERVASI:

1. Mengamati subjek yang bermain judi *online*, seperti tempat yang sering dijadikan untuk bermain judi *online*.
2. Mengamati perilaku umum yang tampak dari subjek, misalnya interaksi subjek dengan orang lain, kata-kata yang subjek gunakan ketika berbicara.
3. Mengamati kegiatan yang sering dilakukan oleh subjek dalam kehidupan sehari-hari
4. Mengamati hubungan subjek dengan lingkungan sekitar.
5. Mengamati fenomena judi *online* di desa Sihitang.

Dokumentasi

Remaja sedang bermain judi *online*



Wawancara dengan remaja yang bermain judi *online*



Wawancara dengan teman dari remaja yang bermain judi online





KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SYEKH ALI HASAN
AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI
Jalan T. Rizal Nurdin km 4,5 Sihitang, Padangsidimpuan 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile. (0634) 24022

Nomor : 397/Un.28/F.5a/PP.00.9/07/2024
Tempat :
Tanggal :
Judul : Pengesahan Judul dan Pembimbing Skripsi

09 Juli 2024

Kepada:

Yth. : 1. Dr. Anas Habibi Ritonga, M.A
2. Barkah Hadamean Harahap, M.I.Kom

Di-

Tempat

Dengan hormat, disampaikan kepada Bapak/Ibu bahwa berdasarkan Hasil Sidang Keputusan Tim Pengkajian Kelayakan Judul Skripsi, telah ditetapkan judul skripsi mahasiswa/i tersebut di bawah ini sebagai berikut:

Nama : ADITYA RAHMAD TANJUNG

Nim : 2030100025

Judul Skripsi : FENOMENA JUDI ONLINE TERHADAP PRILAKU KOMUNIKASI
REMAJA DESA SIHITANG PADANGSIDIMPUAN

Seiring dengan hal tersebut, kami mengharapkan kesediaan Bapak/Ibu Menjadi Pembimbing-I dan Pembimbing-II penelitian penulisan Skripsi Mahasiswa/i dimaksud.

Demikian kami sampaikan, atas kesediaan dan kerjasama yang baik dari Bapak/ Ibu kami ucapkan terima kasih.

Dekan FDIK

Dr. Magdalena, M.Ag
NIP.197403192000032001

Ketua Prodi KPI

Nurfitriani M. Siregar, S.Sos. I, M.Kom I
NIP. 199104172019032007

Pernyataan Kesediaan Sebagai Pembimbing

Bersedia/Tidak bersedia
Pembimbing I

Dr. Anas Habibi Ritonga, M.A
NIP. 19840403 201503 1 004

Bersedia/Tidak Bersedia
Pembimbing II

Barkah Hadamean Harahap, M.I.Kom
NIP. 19790805 200604 1 004



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI**

Jalan T. Rizal Nurdin Km 4,5 Sihitang Kota Padangsidempuan 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022 Website: ulnsyahada. ac. id

Nomor : ~~1023~~ /Un.28/F/TL.01./08/2024
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : *Mohon Bantuan Informasi
Skripsi Mahasiswa*

06 Agustus 2024

YTH. Lurah Sihitang, Kecamatan Padangsidempuan Tenggara

Di
tempat

Dengan Hormat, Dekan Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan Menerangkan Bahwa :

Nama : Aditya Rahmad Tanjung
NIM : 2030100025
Fakultas/Prodi. : Dakwah dan Ilmu Komunikasi/ KPI
Alamat : Kelurahan Sihitang, Kecamatan Padangsidempuan Tenggara, Kota Padangsidempuan

adalah benar Mahasiswa Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yang sedang menyelesaikan Skripsi dengan judul **"Fenomena Judi Online Terhadap Perilaku Komunikasi Remaja di Desa Sihitang Padangsidempuan"**.

Sehubungan dengan itu, kami bermohon kepada Lurah Sihitang, Kecamatan Padangsidempuan Tenggara untuk dapat memberikan izin pengambilan data dan informasi sesuai dengan maksud judul tersebut.

Demikian disampaikan atas perhatian Bapak kami ucapkan terimakasih.

Dekan

Dr. Magdalena, M.Ag.
NIP. 1974031920090032001





PEMERINTAH KOTA PADANGSIDIMPUAN
KECAMATAN PADANGSIDIMPUAN TENGGARA
KELURAHAN SIHITANG

Jln. H.T RIZAL NURDIN KM. 7.8 Nomor : - Kode pos : 22734

Nomor : 800.2/ 174 /2025
Sifat : Biasa
Lampiran : -
Hal : **Surat Balasan Izin Riset**

Sihitang, 13 Juni 2025
Kepada Yth,
**Bapak/Ibu Dekan Fakultas Ekonomi
dan Bisnis Islam**

di-

Padangsidempuan

Dengan hormat,

Menindak lanjut Surat Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Nomor: 1029/Un.28/F/TL.01./08/2024 Tanggal 06 Agustus 2024 tentang mohon bantuan informasi penyelesaian Skripsi dengan judul **"Fenomena Judi Online Terhadap Perilaku Komunikasi Remaja di Desa Sihitang Padangsidempuan"** atas nama:

Nama : ADITYA RAHMAD TANJUNG
Nim : 2030100025
Fakultas /Prodi : Dakwah Dan Ilmu Komunikasi /KPI
Perguruan Tinggi : UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan

Bahwa nama tersebut di atas benar telah diberi izin untuk melaksanakan penelitian di Kelurahan Sihitang demikian Surat Keterangan ini diperbuat kepada yang bersangkutan untuk dapat dipergunakan seperlunya.


HENDRIANTO, S.Sos
Ketua Tingkat I
NIP.19770212 201101 1 006