

**DEVIASI TINGKAH LAKU PADA MAHASISWA PELAKU
JUDI *ONLINE* DI DESA SUKALUYU KARAWANG**



**Diajukan kepada Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam Universitas
Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar
Sarjana Sosial (S. Sos.)**

Oleh

AULIA HANIF ADIWIJAYA

19105040048

PROGRAM STUDI SOSIOLOGI AGAMA

**FAKULTAS USHULUDDIN DAN PEMIKIRAN ISLAM UNIVERSITAS
ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA**

2025



PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-1060/Un.02/DU/PP.00.9/06/2025

Tugas Akhir dengan judul : DEVIASI TINGKAH LAKU PADA MAHASISWA PELAKU JUDI **ONLINE** DI DESA SUKALUYU KARAWANG

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : AULIA HANIF ADIWIJAYA
Nomor Induk Mahasiswa : 19105040048
Telah diujikan pada : Jumat, 02 Mei 2025
Nilai ujian Tugas Akhir : A-

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang/Penguji I

Nur Afni Khafsoh, M.Sos.

SIGNED

Valid ID: 68479347091e2



Penguji II

Hikmalisa, S.Sos., M.A.

SIGNED

Valid ID: 685b174a6992f



Penguji III

Dr. Masroer, S. Ag. M. Si.

SIGNED

Valid ID: 68540ee0331b1



Yogyakarta, 02 Mei 2025

UIN Sunan Kalijaga

Dekan Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam

Prof. Dr. H. Robby Habiba Abror, S.Ag., M.Hum.

SIGNED

Valid ID: 685cc084b35a8

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Aulia Hanif Adiwijaya
NIM : 19105040048
Fakultas : Ushuluddin dan Pemikiran Islam
Jurusan : Sosiologi Agama
Alamat Rumah : Perumnas BTJ blok PE/3A Teluk Jambe Timur, Karawang Barat.
Alamat di Yogyakarta: Jl. gejayan soropadan, Kost 76 kamar 38, Depok Sleman.
Telp/Hp : 081220704102
Judul : Deviasi Tingkah Laku pada Mahasiswa Pelaku Judi *Online* di desa Sukaluyu Karawang.

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Skripsi yang saya ajukan adalah benar *asli* karya ilmiah yang ditulis sendiri.
2. Apabila dikemudian hari ternyata diketahui bahwa karya tersebut bukan karya ilmiah saya (*plagiasi*) maka saya bersedia menanggung sanksi dan dibatalkan gelar kesarjanaan saya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 10 Maret 2025
Saya yang menyatakan,



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KAHMAD
YOGYAKARTA

METERA
TEMPEL
E0AMX184870982

AULIA HANIF ADIWIJAYA
NIM: 19105040048

NOTA DINAS

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam UIN Sunan Kalijaga
di Yogyakarta

Assalamualaikum Wr. Wb.

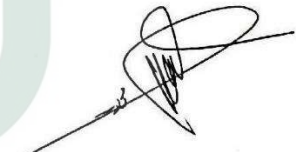
Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan, maka saya selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi saudara:

Nama : Aulia Hanif Adiwijaya
NIM : 19105040048
Judul Skripsi : Deviasi Tingkah Laku Pada Mahasiswa Pelaku Judi *Online* Di
Desa Sukaluyu

Sudah dapat diajukan kepada Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam Program Studi Sosiologi Agama UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu dalam bidang sosial.

Dengan ini saya mengharap agar skripsi tersebut dapat segera di munaqosyahkan. Atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 14 Maret 2025



Nur Afni Khafsoh, M.Sos.
NIP. 199110112019032014

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

ABSTRAK

Praktik perjudian di Indonesia mengalami perkembangan yang cukup signifikan, mulai dari praktik judi tradisional hingga saat ini yang berbasis digital. Seiring berjalannya waktu judi *online* tersebut menyebar ke berbagai daerah di Indonesia, termasuk desa Sukaluyu. Pelaku Judi *online* di desa sukaluyu sendiri diminati oleh berbagai kalangan, khususnya anak muda yang menginjak fase dewasa awal. Hal ini ditandai dengan adanya *basecamp* yang menjadi lokasi para peminat judi *online* di Desa Sukaluyu berinteraksi. Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap terjadinya praktik judi *online* serta mengklasifikasikan deviasi tingkah laku pada pelaku judi *online*, yang dilakukan oleh mahasiswa di desa Sukaluyu.

Penelitian ini dianalisis menggunakan teori deviasi tingkah laku dari Kartini Kartono. Teori tersebut berbicara perihal penyimpangan perilaku individu atau kelompok dari norma-norma sosial yang berlaku di masyarakat. Adapun metode yang diterapkan pada penelitian ini adalah kualitatif deskriptif dengan menggunakan *purposive sampling* sebagai teknik pengumpulan data. Selain itu dilakukan proses wawancara semi formal terhadap delapan informan, di antaranya adalah tujuh orang mahasiswa sebagai pelaku judi *online*, satu orang warga lokal, dan satu orang pihak pemerintah desa.

Hasil penelitian ini memaparkan pertama, walaupun praktik judi di Desa Sukaluyu sering kali dilakukan berinteraksi dalam kelompok. Akan tetapi, perilaku berjudi dari para pelaku didasari oleh dorongan individu. Kedua, terdapat beberapa faktor yang melatarbelakangi para pelaku untuk melakukan judi *online*, diantaranya adalah keinginan untuk menghasilkan uang, *trend* di lingkungan pertemanan, dan pengaruh iklan di media sosial. Adapun faktor terkuat yang melatarbelakangi kasus judi *online* di Desa Sukaluyu adalah minimnya intervensi dan tindakan pencegahan dari masyarakat sekitar sehingga kasus ini dapat diklasifikasikan sebagai deviasi situasional.

Kata Kunci : Deviasi, Judi *Online*, Desa Sukaluyu

ABSTRACT

Gambling practices in Indonesia have experienced quite significant developments, starting from traditional gambling practices to the current digital-based ones. Over time, online gambling has spread to various regions in Indonesia, including Sukaluyu village. Online gambling actors in Sukaluyu village itself are of interest to multiple groups, especially young people who are entering their early adulthood phase. This is indicated by the existence of a basecamp, which is a location for online gambling enthusiasts in Sukaluyu Village to interact. This study aims to reveal the occurrence of online gambling practices and classify behavioral deviations in online gambling actors, carried out by students in Sukaluyu village.

This study was analyzed using Kartini Kartono's behavioral deviation theory. The theory talks about individual or group behavioral deviations from social norms that apply in society. The method applied in this study is descriptive qualitative using purposive sampling as a data collection technique. In addition, a semi-formal interview process was conducted with eight informants, including seven students as online gambling actors, one local resident, and one village government official.

The results of this study explain first, although gambling practices in Sukaluyu Village are often carried out by interacting in groups. However, the gambling behavior of the perpetrators is based on individual motivation. Second, there are several factors that underlie the perpetrators to gamble online, including the desire to make money, trends in the friendship environment, and the influence of advertising on social media. The strongest factor behind the online gambling case in Sukaluyu Village is the lack of intervention and preventive measures from the surrounding community so this case can be classified as a situational deviation..

Keywords: Deviation, Online Gambling, Sukaluyu Village.

MOTTO

“It’s a good life, if you don’t weaken.”

-Arthur Morgan-

“You ain’t gotta make it perfect, Just make it happen.”

-J-



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

HALAMAN PERSEMBAHAN

Penelitian ini saya persembahkan untuk kedua orang tua tercinta dan almamater saya, Program Studi Sosiologi Agama UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah swt. Atas segala rahmat dan karunianya sehingga penelitian skripsi dengan judul “Deviasi Tingkah Laku pada Mahasiswa Pelaku Judi Online di desa Sukaluyu Karawang” dalam rangka memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan studi pada Program Sarjana di Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam], Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta. Sholawat serta salam dipanjatkan kepada nabi Muhammad saw, yang telah membawa islam dari zaman kegelapan ke zaman yang terang benderang seperti saat ini. Dalam prosesnya, Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini saya ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Rektor UIN Sunan Kalijaga, Prof. Noorhaidi Hasan, S.Ag., MA., M.Phil., Ph.D.
2. Dekan Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta Dr. Robby Habiba Abror, S.Ag.
3. Ketua dan Sekretaris Program Studi Sosiologi Agama Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam UIN Sunan Kalijaga, Dr. Mahatva Yoga Adi Pradana, M.Sos. dan Hikmalisa, S.sos, M.A.
4. Dosen Penasihat Akademik, Dr. Masroer, S.Ag., M.Si.
5. Dosen Pembimbing Skripsi, Nur Afni Khafsoh, M.Sos. selaku pembimbing skripsi yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi yang sangat berharga selama proses penyusunan skripsi ini.
6. Pemerintah desa Sukaluyu dan para informan yang bersedia menjadi bagian dari skripsi ini.
7. Orang tua tercinta yang tidak pernah berhenti untuk terus memberikan motivasi.
8. Kepada Siti Lutfiyah dan Abdul Muiz yang bersedia membantu dan menemani dalam proses penyusunan skripsi ini.
9. Semua pihak yang telah memberikan dukungan moral dan material dalam penyusunan skripsi ini, baik secara langsung maupun tidak langsung.

Saya menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangat saya harapkan untuk perbaikan di masa yang akan datang.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi bagi perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya di bidang Sosiologi Agama. Allah swt. senantiasa memberikan petunjuk dan rahmat-Nya kepada kita semua.

Aulia Hanif Adiwijaya

Yogyakarta, 7 Maret 2025



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iii
NOTA DINAS	iv
ABSTRAK.....	v
MOTTO	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Tujuan Dan Kegunaan Penelitian	4
D. Tinjauan Pustaka.....	5
E. Kerangka Teori	11
1. Deviasi Tingkah Laku Kartini kartono	11
2. Pendekatan psikoanalisis terhadap perilaku menyimpang	14
F. Metode Penelitian	17
G. Sistematika Pembahasan.....	23
BAB II GAMBARAN UMUM DESA SUKALUYU	26
A. Profil Desa Sukaluyu	26
B. Visi Dan Misi Desa Sukaluyu.....	28
C. Kondisi Sosial Budaya Dan Agama Di Desa Sukaluyu.....	30
D. Pengaruh Kebudayaan Terhadap Deviasi	33
E. Kejahatan dan kriminal.....	36
F. Judi <i>Online</i> Menurut Pandangan Hukum.....	37
G. Judi <i>Online</i> Berdasarkan Jenis Permainannya	42
BAB III PRAKTIK JUDI <i>ONLINE</i>	49
A. Praktik Judi <i>Online</i> di Desa Sukaluyu	49

B.	Warung Bundaran Sebagai Arena Judi <i>Online</i>	54
C.	Faktor-faktor Yang Melatarbelakangi Mahasiswa Melakukan Judi <i>Online</i>	57
1.	Keinginan menghasilkan uang.....	57
2.	<i>Hype</i> dan <i>trend</i> di lingkungan pertemanan.....	58
3.	Iklan Judi <i>Online</i> di Internet.....	59
D.	Keuntungan, Alokasi, Serta Kerugiannya.....	60
1.	Memenuhi Kebutuhan	60
2.	Bersenang-senang.....	61
3.	Mengisi kembali deposit.....	62
BAB IV DEVIASI TINGKAH LAKU PADA MAHASISWA PELAKU JUDI ONLINE DI DESA SUKALUYU		64
A.	Dampak Judi <i>Online</i> Terhadap Perilaku Sosial Dan Keagamaan.....	64
B.	Upaya Individu Dalam Menanggulangi Ketergantungan Judi Online.....	68
C.	Klasifikasi Deviasi Tingkah Laku	71
1.	Deviasi individual.....	71
2.	Deviasi situasional.....	72
3.	Deviasi sistematis.....	75
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		77
A.	Kesimpulan	77
B.	Saran	78
DAFTAR PUSTAKA		82
LAMPIRAN-LAMPIRAN		85
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....		88

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Peta Desa Sukaluyu.....	27
Gambar 2. Baccarat.....	43
Gambar 3. Roulette	43
Gambar 4. Sicbo.....	44
Gambar 5. Dragon Tiger	44
Gambar 6. Poker	45
Gambar 7. Domino.....	46
Gambar 8. Judi Bola	46
Gambar 9. Blackjack.....	47
Gambar 10. Proses Bermain judi Online	50
Gambar 11. Lokasi Warung Bundaran	55



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Daftar Informan	19
Tabel 2. Tahapan Analisis Data	23
Tabel 3. Perbedaan Kejahatan dan Kriminal	37



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Judi merupakan permainan yang sudah dikenal oleh masyarakat Indonesia sejak zaman kerajaan-kerajaan masih berdiri di tanah nusantara. Judi tradisional dilakukan dengan cara mengadu hewan, seperti sabung ayam, domba, kerbau, pacuan kuda, anjing, dan adu hewan lainnya.¹ Seiring berjalannya waktu judi semakin berkembang ditandai dengan semakin banyaknya cara yang dapat dilakukan untuk memainkan judi, di antaranya adalah lotre, undian, penggunaan kartu, taruhan pertandingan olahraga, *pinball*, *dingdong*, *rolet*, dan *jackpot*. Pada prinsipnya judi merupakan permainan untung-untungan (*gambling*) yang dapat dimainkan oleh dua pihak atau lebih dengan menghadirkan bahan taruhan dari tiap peserta dengan tujuan meraup keuntungan dari lawan mainnya.

Menurut undang-undang hukum pidana pasal 303 ayat (1) judi merupakan tindakan yang dilarang dan pelakunya dapat terancam empat tahun penjara serta denda paling banyak sepuluh juta rupiah. Selain itu, menurut peraturan pemerintah republik Indonesia no. 9 tahun 1981 disebutkan bahwa peraturan penertiban perjudian diatur dalam pasal 1 ayat (1) yang berbunyi, “pemberian izin penyelenggaraan segala bentuk dan jenis perjudian dilarang, baik perjudian yang diselenggarakan di kasino, di tempat-tempat keramaian, maupun yang berkaitan

¹ M. Yundha Kurniawan, “Penegakan Hukum Oleh Polri Terhadap Pelaku Tindak Pidana Judi Online (Studi Pada Kepolisian Daerah Sumatera Utara)”, *ARBITER: Jurnal Ilmiah Magister Hukum*, vol. 4, no. 1 (2022), hlm. 29.

dengan alasan-alasan lain”.² Pelarangan tersebut sejalan dengan dampak atau pengaruh negatif terhadap masyarakat yang dapat terjadi akibat judi. Beberapa dampak yang terjadi akibat judi di antaranya adalah; melemahnya kemampuan mengontrol emosi dengan baik, material yang habis akibat dari kekalahan judi, timbulnya keinginan melakukan berbagai cara untuk mendapatkan uang agar bisa kembali bermain judi, turunnya semangat beribadah, dan lain-lain.³ Meskipun demikian tidak dapat dipungkiri bahwa angka perjudian di Indonesia semakin melambung tinggi. Hal tersebut dapat dilihat dari peningkatan perputaran uang judi dari Rp. 57 Triliun menjadi Rp. 81 Triliun sepanjang 2021 sampai 2022.⁴ Saat ini judi tergolong suatu bentuk kejahatan konvensional yang telah mengalami pergeseran menjadi semakin modern seiring dengan perkembangan teknologi.

Pergeseran tersebut ditandai dengan munculnya tren dan perubahan penting dalam industri judi, di antaranya adalah teknologi yang memungkinkan para *developer* membuat situs judi yang dapat dimainkan secara *online* dengan lebih praktis. Beberapa situs judi online terbesar yang paling banyak diakses di antaranya adalah; dewapoker.com, bookie7.com, betme88.com, fairbet88.com, agenjudibola.net, promosi365.com, agencasinoinonesia.com, indosbobet.com, winning365.com, arenabetting.com, dan masih banyak lagi.⁵ Selain itu beberapa

² Ketut Adhi Erawan, “Penerapan Pasal 303 Kitab Undang-undang Hukum Pidana Tentang Perjudian Terkait Sabung Ayam Di Provinsi Bali”, *E-Journal Ilmu Hukum Kerta Wicara*, vol. 5, no. 2 (2015), hlm. 3.

³ Dika Sahputra, “Dampak Judi Online Terhadap Kalangan Remaja”, *Islamic Counseling: Jurnal Bimbingan dan Konseling Islam* (2022), hlm 153.

⁴ Joko Sadewo, *Gawat Indonesia Darurat Judi Online*, 31 Agustus 2023, <https://analisis.republika.co.id/berita/s00xe0318/gawat-indonesia-darurat-judi-online>

⁵ Amal Nur Ngazis, “Daftar 10 Situs Judi Online Terbesar”, *Viva.co.id* (2012), <https://www.viva.co.id/digital/digilife/334384-inilah-10-situs-judi-online-terbesar-di-ri>, accessed 6 Sep 2023.

dari situs tersebut turut dipromosikan dengan sistem *endorse* melalui akun para artis dan selebriti di media sosial sehingga *hype* judi *online* dapat meluas ke seluruh daerah di Indonesia, termasuk Desa Sukaluyu.

Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan, di Desa Sukaluyu sendiri judi *online* banyak dilakukan oleh kalangan anak-anak muda, baik siswa sekolah menengah atas maupun mahasiswa. Adapun judi *online* sering kali dilakukan di waktu nongkrong tepatnya di Warung Bundaran atau biasa disebut *warbun* yang menjadi fokus lokasi khusus pada penelitian ini. Lokasi Warung Bundaran terletak persis di depan Masjid Raya Perumnas, Desa Sukaluyu, Kecamatan Teluk Jambe Timur Karawang.

Maraknya tindakan judi *online* di Warung Bundaran mengambil alih alokasi dari waktu luang anak-anak muda khususnya mahasiswa. Lebih dari itu judi *online* yang praktis memungkinkan para pemainnya melakukan hal tersebut bahkan di ruang publik yang berdekatan dengan sarana peribadatan. Oleh karena itu, dilakukan penelitian dengan judul Deviasi Tingkah Laku pada Mahasiswa Pelaku Judi *Online* di Desa Sukaluyu Karawang dengan tujuan untuk menganalisis terkait praktik judi *online* dan mengklasifikasikan deviasi tingkah laku pada mahasiswa pelaku judi *online* di Desa Sukaluyu.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana praktik judi *online* pada mahasiswa di Desa Sukaluyu?
2. Bagaimana deviasi tingkah laku pada mahasiswa pelaku judi *online* di Desa Sukaluyu?

C. Tujuan Dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

- a. Untuk menganalisis praktik judi *online* pada mahasiswa di Desa Sukaluyu.
- b. Untuk mengklasifikasikan deviasi tingkah laku pada mahasiswa pelaku judi *online* di Desa Sukaluyu.

2. Kegunaan Penelitian

a. Kegunaan Teoritis

Kegunaan teoritis yang diperoleh dari penelitian ini adalah:

- 1) Bidang akademik, Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi terhadap bidang keilmuan secara umum, khususnya bagi program studi sosiologi agama mengenai permasalahan baru yang bisa saja muncul beriringan dengan pesatnya kemajuan teknologi yang terjadi. Dalam hal ini fokusnya berada pada fenomena judi *online* sebagai deviasi tingkah laku pada mahasiswa sebagai pelaku utama.

Selain itu, penelitian ini dapat menjadi referensi dan acuan bagi penelitian yang akan datang untuk menggali lebih dalam permasalahan yang serupa namun dari sudut pandang yang berbeda.

b. Kegunaan Praktis

Kegunaan praktis yang diperoleh dari penelitian ini adalah:

- 1) Pemerintah, hasil penelitian ini dapat menjadi pertimbangan terhadap tindakan lebih lanjut dalam menangani permasalahan yang mengakar

terkait keterlibatan anak-anak muda terhadap judi *online* di masa sekarang dan juga masa yang akan datang.

- 2) Masyarakat umum, penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan kesadaran pribadi maupun sosial di tengah masyarakat dalam upaya meminimalisasi jumlah perilaku penyimpangan yang terjadi di sekitarnya. Selain itu penelitian ini diharapkan dapat menghindarkan masyarakat dari sikap acuh dan tindakan normalisasi yang meluas terhadap perilaku menyimpang, khususnya judi *online*.
- 3) Aktivis, penelitian ini diharapkan mampu mendorong semangat para aktivis untuk terus melakukan gerakan penanaman nilai-nilai yang positif ke tengah masyarakat.

D. Tinjauan Pustaka

Pada tinjauan pustaka dicantumkan beberapa penelitian serupa dengan tujuan menghindari adanya duplikasi serta membantu dalam mengkaji kekurangan dan kelebihan yang terdapat pada penelitian terdahulu.

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Asriadi dengan judul “Kecanduan judi *online* (studi kasus pada siswa SMK An Nas Mandai maros, kabupaten Maros)” pada 2020.⁶ Penelitian ini menjadikan layanan bimbingan konseling sebagai objek formal dengan menggunakan pendekatan *stimulus organism response*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat dua faktor yang melatarbelakangi siswa mengalami kecanduan melakukan judi *online*, yaitu faktor internal dan faktor

⁶ Asriadi, “Analisis Kecanduan Judi *Online* (Studi Kasus pada Siswa SMAK An Nas Mandai Maros Kabupaten Maros)”, *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Bimbingan* (2020).

eksternal. Faktor internalnya adalah rasa penasaran yang kuat terhadap kegiatan judi *online* tersebut. Hal ini relevan dengan fase yang dialami seseorang di usia remaja secara umum. Kemudian faktor eksternalnya adalah minimnya pengawasan orang tua terhadap anak dalam penggunaan *gadget* sehingga mereka lebih leluasa mengakses suatu hal di luar jangkauan orang tua. Selain itu lingkungan bergaul teman juga turut menjadi faktor merebaknya kegiatan judi *online* pada kasus ini. Adapun yang menjadi persamaan dari penelitian ini ada pada fokus penelitian yaitu kegiatan judi *online* dan metode penelitian yang digunakan yaitu kualitatif deskriptif. Sedangkan, perbedaannya ada pada subjek penelitian, objek formal, dan juga objek material yang digunakan.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Dika Syahputra, Anisya Afifa, Adinda Muna Salwa, Nurman Yudhistira, dan Liyani Azizah Lingga dengan judul “Dampak Judi *Online* Terhadap Kalangan Remaja (Studi Kasus Tebing Tinggi)” pada 2022.⁷ Penelitian ini menjadikan nilai sosial sebagai objek formal dan remaja di kota tebing tinggi sebagai objek materialnya. Kemudian penelitian ini juga menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan teori fenomenologi dan *snowball sampling* sebagai metode pengambilan sampelnya. Proses pengambilan data dilakukan dengan wawancara atau *in-depth interview* menunjukkan bahwa kegiatan judi *online* yang dilakukan oleh remaja di kota tersebut membawa banyak dampak buruk pada berbagai sisi, baik dari segi sosial, keagamaan, material, prestasi belajar, dan juga psikis mereka. Adapun yang menjadi persamaan dari penelitian ini ada

⁷ Dika Sahputra dkk, “Dampak Judi *Online* Terhadap Kalangan Remaja”, *Islamic Counseling: Jurnal Bimbingan dan Konseling Islam* (2022).

pada fokus penelitian yaitu judi *online*. Sedangkan, perbedaannya ada pada pendekatan yang digunakan dan lokasi penelitian dilakukan.

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Yayi Putri Dwihayuni dan Agus Machfudz Fauzi dengan judul “Motif aksi perjudian *online* sebagai mata pencaharian tambahan selama pembatasan sosial akibat pandemi Covid-19” pada 2021.⁸ Penelitian ini menjadikan motif sosial sebagai objek formalnya. Kemudian penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan teori fenomenologi Alfred Schutz. Proses pengambilan data dilakukan dengan wawancara dan studi pustaka. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Kemajuan teknologi yang berkembang pesat pada masa pandemi secara tidak langsung berpengaruh terhadap nilai-nilai sosial yang ada di masyarakat. Dalam kasus ini pelaku judi *online* di kabupaten Nganjuk mengalami kecemasan dan kerugian materi cenderung melakukan kekerasan terhadap dirinya sendiri dan sekitar. Adapun yang menjadi persamaan pada penelitian ini ada pada fokus penelitiannya. Sedangkan perbedaannya terletak pada lokasi penelitian dilakukan.

Keempat, penelitian yang dilakukan oleh Achmad Zurohman, Tri Marhaeni Pudji Astuti dan Tjaturahono Budi sanjoto dengan judul “Dampak Fenomena Judi *Online* terhadap Melemahnya Nilai-nilai Sosial pada Remaja (Studi di *Campusnet* Data Media Cabang Sadewa Kota Semarang)” pada 2016.⁹ penelitian ini menjadikan strukturalisme genetik Pierre Bourdieu dengan (*habitus x modal*) +

⁸ Yayi Putri Dwihayuni, “Motif aksi perjudian *online* sebagai mata pencaharian tambahan selama pembatasan sosial akibat pandemi Covid-19”, *Jurnal Sosiologi Dialektika* (2021).

⁹ Ahmad Zurohman, “Dampak Fenomena Judi Online terhadap Melemahnya Nilai-nilai Sosial pada Remaja (Studi di *Campusnet* Data Media Cabang Sadewa Kota Semarang)”, *Jurnal Sosiologi Dialektika* (2016).

arena = praktik sebagai objek formal dan Remaja di *Campusnet* Cabang Sadewa Kota Semarang sebagai objek materialnya. Kemudian penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Proses pengambilan data dilakukan dengan wawancara secara mendalam, observasi, dan juga dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa judi *online* memiliki dampak terhadap melemahnya nilai-nilai sosial pada remaja. Di antaranya adalah melemahnya nilai material, yaitu ketika remaja mengalami kekalahan bermain judi *online*, uang mereka habis. Nilai vital yaitu saat kalah bermain judi *online*, tindakan remaja adalah menggadaikan barang yang mereka miliki. Serta, nilai kerohanian yaitu ketika remaja menang bermain judi *online* remaja gunakan untuk mabuk-mabukan. Adapun yang menjadi persamaan pada penelitian ini ada pada metode penelitian yang digunakan dan objek materialnya. Sedangkan perbedaannya terletak pada fokus penelitian, objek formal, dan juga lokasi penelitian.

Kelima, penelitian yang dilakukan oleh M. Ramli, Andi Haris, Heru, dan Andi Rusdayani yang berjudul “Judi *Online* di Kalangan Remaja (Kasus Kelurahan Bone – Bone, Luwu)” pada 2019.¹⁰ penelitian ini menjadikan remaja di kelurahan Bone –bone sebagai objek materialnya. Kemudian penelitian ini juga menggunakan metode kualitatif deskriptif. Pengambilan data dilakukan dengan melakukan pengamatan berperan, wawancara struktur, dan juga dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam permainan judi *online*, pemain harus memiliki modal yaitu modal pengetahuan dan modal buku finansial. Kemudian dari penelitian ini

¹⁰ M. Ramli, “Judi Online Dikalangan Remaja (Kasus Kelurahan Bone – Bone, Luwu)”, *Hasanudin Journal of Sociology* (2015).

diketahui bahwa pelaku judi *online* terbagi ke dalam tiga karakteristik, yaitu pelaku yang sudah memiliki pekerjaan, pelaku yang belum memiliki pekerjaan, dan pelaku yang masih duduk dibangku sekolah. Selain itu, penelitian ini memaparkan bahwa terdapat dampak positif dan negatif dari kegiatan judi *online*. Dampak positifnya yaitu ketika pelaku menang dalam kegiatan tersebut, dengan kata lain keuntungannya bisa digunakan untuk memenuhi kebutuhannya. sedangkan dampak negatifnya pelaku jadi tidak memiliki banyak waktu untuk berkumpul bersama keluarga. Adapun yang menjadi persamaan pada penelitian ini ada pada metode penelitiannya, sedangkan perbedaannya terletak pada objek material dan lokasi penelitian.

Keenam, penelitian yang dilakukan oleh Zekel Calvin Ginting dan Bengkel Ginting yang berjudul Faktor Penyebab Meningkatnya Pelaku Judi *Online* Pelajar di Masa Pandemi Covid-19 (Studi Kasus di Kelurahan Mangga) pada 2023.¹¹ Penelitian ini menjadikan pelajar di kelurahan mangga sebagai objek material dan menggunakan metode kualitatif deskriptif dan studi kasus. Pengumpulan data dilakukan dengan tiga cara, yaitu wawancara, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa meningkatnya pelaku judi *online* pada pelajar di kelurahan mangga disebabkan oleh beberapa faktor, di antaranya adalah keluarga yang berantakan, kondisi finansial yang buruk, pelampiasan kekecewaan, lingkungan sekitar, dan kemajuan teknologi. Persamaan dengan penelitian ini

¹¹ Zekel Calvin Ginting and Bengkel Ginting, "Faktor Penyebab Meningkatnya Pelaku Judi Online pada Pelajar di Masa Pandemi Covid-19 (Studi Kasus di Kelurahan Mangga)", *SOSMANIORA (Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora)*, vol. 2, no. 1 (2023), pp. 20–5, <https://journal.literasisains.id/index.php/sosmaniora>.

terletak pada metode yang digunakan, sedangkan perbedaannya terletak pada objek material dan lokasi penelitian.

Ketujuh, skripsi yang ditulis oleh Buzairi dengan judul *Deviasi Sosial Masyarakat di Desa Batang-batang Daya Sumenep*.¹² Objek material pada skripsi ini adalah masyarakat di Desa Batang-batang Daya Sumenep dengan menggunakan metode kualitatif deskriptif. Pengumpulan data pada skripsi ini dilakukan dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penyimpangan yang terjadi di Desa Batang-batang Daya Sumenep variatif mulai dari penyimpangan ringan seperti, merokok, mencuri, menonton film porno, hingga penyimpangan yang lebih berat seperti perjudian dan seks bebas. Selain itu faktor yang melatarbelakangi penyimpangan di desa tersebut terbagi menjadi dua, yaitu faktor internal seperti faktor pribadi atau individu, lingkungan keluarga, dan lingkungan masyarakat. Sedangkan faktor eksternalnya adalah media sosial dan budaya luar. Persamaan dengan penelitian ini terletak pada metode yang digunakan, sedangkan perbedaannya terletak pada objek material dan lokasi penelitian.

Kedelapan, penelitian yang dilakukan oleh Ah. Badawi dan Khoiruddin Nasution dengan judul “Deviasi Seksual Sebagai Alasan Perceraian Perspektif Hukum Islam”.¹³ Penelitian ini menggunakan metode deskriptif analisis dengan bentuk kepustakaan (*library search*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa bentuk deviasi yang bisa digunakan sebagai alasan perceraian di antaranya adalah; deviasi

¹² Buzairi, “Deviasi Sosial Masyarakat di Desa Batang-Batang Daya Sumenep”, *Skripsi* (Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2019), <https://digilib.uin-suka.ac.id>.

¹³ Ah. Badawi and Khoiruddin Nasution, “Deviasi Seksual Sebagai Alasan Perceraian Perspektif Hukum Islam”, *Millah*, vol. 20, no. 2 (2021), pp. 417–48, <https://journal.uin.ac.id/Millah/article/view/17413>.

yang dapat menghalangi terjadinya hubungan seksual antara suami istri, deviasi yang melanggar aturan dan norma di masyarakat, dan yang terakhir adalah deviasi yang dilarang oleh agama. Adapun yang menjadi persamaan pada penelitian ini adalah fokus penelitiannya, sedangkan perbedaannya terletak pada objek formal, objek material,, metode, dan perspektif yang digunakan.

Berdasarkan pemaparan di atas, pada dasarnya penelitian terkait dengan judi *online* telah banyak dilakukan. Selain itu dapat disimpulkan bahwa judi *online* sendiri berpotensi menghasilkan dampak yang cukup serius terhadap individu seseorang, mulai dari segi sosial, keagamaan, psikis, hingga material. Persamaan dari penelitian terdahulu dengan penelitian ini terletak pada objek material, fokus penelitian dan metode yang digunakan. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah penelitian ini tidak hanya menganalisis dampak yang terjadi akibat dari judi *online*, tapi juga menguraikan upaya-upaya yang dilakukan oleh para pelaku dalam menanggulangi kecanduannya terhadap judi *online*. Selain itu ditentukan rentang umur pelaku judi *online* sebagai informan dalam penelitian ini. Adapun fokus pada penelitian ini adalah untuk menganalisis praktik judi *online* dan mengklasifikasikan deviasi tingkah laku pada mahasiswa pelaku judi *online* yang dilakukan di Desa Sukaluyu.

E. Kerangka Teori

1. Dr. Kartini kartono Dalam Buku Patologi Sosial

Deviasi atau penyimpangan merupakan suatu tingkah laku yang dianggap menyimpang dari karakteristik rata-rata atau kebanyakan populasi dan tidak sesuai dengan nilai dan norma yang berlaku di masyarakat. Dengan kata lain, segala

bentuk tingkah laku yang dianggap tidak bisa menyesuaikan dengan kehendak masyarakat disebut sebagai penyimpangan. Para ahli mempersamakan tingkah laku menyimpang dengan istilah *abnormal* atau tidak mampu menyesuaikan diri. Adapun tingkah laku normal adalah tingkah laku yang bisa diterima di Masyarakat secara umum. Sedangkan tingkah laku *abnormal* adalah tingkah laku yang tidak bisa diterima dan tidak sesuai dengan norma yang berlaku di Masyarakat secara umum.¹⁴

Norma sendiri merupakan simbol dari loyalitas ideologis terhadap kelompok-kelompok tertentu. Norma bisa bersifat institusional atau formal, bisa juga bersifat non institusional atau sosial. Selain itu, norma bisa bersifat positif, yaitu sifatnya mengharuskan, menekan, atau kompulsif. Sebaliknya norma juga bisa bersifat negatif, yaitu sifatnya yang melarang dan menjadikan sesuatu menjadi tabu. Bisa juga berupa larangan-larangan dengan sanksi keras khususnya terhadap tingkah laku menyimpang yang provokatif dan merugikan hak banyak orang. Maka dari itu tingkah laku menyimpang itu dicap dan ditentang dengan tegas secara kultural oleh umum, di satu tempat dan pada satu waktu tertentu.¹⁵

Kartini Kartono membagi deviasi tingkah laku menjadi tiga jenis, yaitu;

A. Deviasi Individual

Deviasi merupakan deviasi yang timbul dari gejala personal, pribadi, atau individu yang disebabkan oleh ciri-ciri unik dari individu itu sendiri. Deviasi ini berasal dari variasi-variasi biologis dan kelainan psikis tertentu yang sudah ada

¹⁴ Kartini Kartono, *Patologi Sosial* (Jakarta: PT Raja Grafindo, 2015), hlm 10-11.

¹⁵ Kartini Kartono, *Patologi Sosial* (Jakarta: PT Raja Grafindo, 2015), hlm 15.

sejak lahir. Deviasi jenis ini sering kali bersifat simtomatik, yaitu disebabkan oleh konflik-konflik intrapsikis yang kronis dan sangat dalam atau berasal dari konflik-konflik yang ditimbulkan oleh identifikasi-identifikasi yang bertentangan satu sama lain. konflik-konflik semacam ini mengakibatkan keterbelahan pribadi orangnya menjadi *khaotis* kacau dan kepribadiannya tidak terintegrasi dengan baik. Contoh ketika seorang pelajar yang bermain judi *online* karena adanya dorongan dari individu itu sendiri untuk melakukan tindakan yang menyimpang.

B. Deviasi situasional

Deviasi jenis ini disebabkan oleh pengaruh dari situasi yang mendesak terhadap individu. Situasi ini memberikan pengaruh yang memaksa individu tersebut terpaksa harus melanggar norma-norma umum atau hukum formal. Seseorang yang akhirnya melakukan pencurian untuk memenuhi kebutuhan hidup karena tidak ada pilihan lain, maka seseorang tersebut menjadi penjahat situasional. Contoh lain ketika seorang pekerja memutuskan untuk mencoba bermain judi *online* karena gaji dari pekerjaannya tidak cukup untuk membeli kebutuhan pokoknya.

C. Deviasi sistematis

Penyimpangan atau deviasi sistematis adalah sebuah subkultur tingkah laku yang di dalamnya terdapat unsur-unsur organisasi sosial seperti peran tertentu, rasa kebanggaan, visi, dan status formal. Semua bentuk pikiran dan tingkah laku yang menyimpang kemudian dirasionalisasi dan dinormalisasi oleh semua anggota kelompok sehingga penyimpangan yang terorganisasi tersebut berubah menjadi deviasi sistematis. Pada umumnya kelompok atau organisasi dengan deviasi sistematis memiliki peraturan yang ketat dan memberlakukan sanksi yang berat.

Hal ini bertujuan untuk membangun loyalitas dan kepatuhan pada tiap individu anggotanya. Contoh dari deviasi sistematis adalah kejahatan terorganisir yang dilakukan oleh mafia atau kartel narkoba.¹⁶

2. Pendekatan Psikoanalisis Terhadap Perilaku Menyimpang

Untuk memahami motivasi serta pola pikir dari para pelaku judi, digunakan beberapa sumber sebagai teori pendukung, diantaranya adalah;

A. *Reinforcement*

B.F. Skinner mengembangkan konsep penguatan atau *reinforcement* dalam bukunya yang berjudul *Science and Human Behavior*. Dalam buku tersebut dijelaskan bahwa *reinforcement* dibagi menjadi dua, yaitu penguatan positif dan penguatan negatif. Penguatan positif terjadi ketika suatu perilaku diperkuat melalui pemberian stimulus yang menyenangkan, sedangkan penguatan negatif diperkuat karena menghilangkan stimulus yang tidak menyenangkan. Dalam konteks judi *online*, Teori tersebut berperan untuk menganalisis proses terbentuknya perilaku berjudi pada mahasiswa di Desa Sukaluyu¹⁷.

B. Distorsi Kognitif

Teori distorsi kognitif menjelaskan kekeliruan para pelaku judi dalam menafsirkan situasi sehingga membuat mereka mengambil keputusan yang irasional. Dalam konteks judi, Ladoceur menjelaskan bahwa distorsi tersebut dapat berupa keyakinan bahwa para pelaku judi dapat mengendalikan permainan (*illusion of control*), meyakini bahwa kemenangan akan segera datang (*gamblers fallacy*),

¹⁶ Kartini Kartono, *Patologi Sosial* (Jakarta: PT Raja Grafindo, 2015), hlm 25.

¹⁷ B.F Skinner, *Science And Human Behavior*, (Simon And Schuster, 1965), hlm 98.

atau melebih-lebihkan kemungkinan untuk menang. Oleh karena itu, distorsi kognitif dapat membentuk perilaku para pelaku untuk terus melakukan judi karena keyakinan bahwa keberuntungan akan segera datang. Dalam penelitian ini, teori tersebut berperan untuk mengungkapkan persepsi yang keliru oleh para pelaku terhadap peluang sehingga memperkuat perilaku menyimpang seperti berjudi¹⁸.

C. Pengaruh Lingkungan Digital

Menurut Griffiths media digital terutama internet mengubah pola perilaku berjudi secara signifikan. Media tersebut menciptakan bentuk baru dari kecanduan yang lebih tersembunyi dan sulit dikendalikan. Internet sendiri menghadirkan kemudahan dan kepraktisan terhadap para penggunanya sehingga penyimpangan yang melibatkan internet terjadi tanpa pengawasan sosial secara langsung. Pandangan Griffiths berperan untuk menjelaskan bagaimana lingkungan digital berperan sebagai faktor eksternal yang memperkuat penyimpangan perilaku di kalangan mahasiswa pelaku judi *online*, khususnya di Desa Sukaluyu. Internet bukan hanya media, tetapi menjadi ruang sosial yang memungkinkan perilaku menyimpang berkembang dan berlangsung secara terus-menerus¹⁹.

Saat ini, judi merupakan salah satu bentuk deviasi yang sedang marak dilakukan terutama oleh anak-anak muda. Munculnya *hype* judi ini disebabkan oleh perkembangan sistem kerjanya yang semakin praktis. Pada zaman yang serba modern seperti saat ini, judi dapat berlangsung tanpa perlu adanya ruangan atau tempat berkumpul. Judi mulai menerapkan sistem secara *online* melalui *website* dan

¹⁸ Ladouceur R. (1996). "Cognitive distortions and gambling", *Journal of Gambling Studies* (1996), hlm 145-156.

¹⁹ Griffiths M. D, "Internet gambling: Issues, concerns, and recommendations", *CyberPsychology & Behavior* (2003), hlm 557-568.

aplikasi yang memungkinkan jangkauan akses secara daring tanpa adanya batasan regional. Sehingga para pemain hanya perlu menyiapkan *gadget* dan saldo pada akun judi mereka untuk bisa bermain. Judi *online* sendiri mempunyai beragam jenis permainan dan banyak di antaranya yang merupakan hasil adaptasi dari permainan judi di dunia nyata.

Masalah perjudian sendiri menghadapkan semua orang kepada dilema. jika dibiarkan begitu saja dikhawatirkan akan terjadi peningkatan angka kriminalitas dan penyimpangan sosial. Sebaliknya, tindakan menutup akses judi justru akan menjadi tidak manusiawi. Pertama, munculnya spekulasi universal yang menyatakan bahwa masyarakat tidak memiliki wadah untuk menyalurkan dorongan dalam bermain *game*. Kedua, pelarangan tersebut bisa berpotensi terhadap berkembangnya benih-benih judi gelap pada setiap ruang yang bisa dijadikan sebagai sarana alternatif untuk berjudi seperti taruhan pada pertandingan olahraga dan lotre-lotre tidak resmi. Ketiga, pemerintah akan mengeluarkan biaya materiil yang besar untuk meringkus para agen dan bandar judi.²⁰

Berdasarkan pemaparan di atas, penelitian ini menggunakan teori deviasi tingkah laku Kartini Kartono untuk mengungkapkan fenomena yang menjadi objek penelitian. Adapun dipilihnya teori tersebut atas pertimbangan relevansinya terutama untuk menganalisis praktik judi *online* yang dilakukan oleh para mahasiswa di Warung Bundaran Desa Sukaluyu. Selain itu teori ini berperan untuk mengklasifikasikan deviasi tingkah laku pada mahasiswa pelaku judi *online* dan

²⁰ Kartini Kartono, *Patologi Sosial* (Jakarta: PT Raja Grafindo, 2015), hlm 85.

memberikan pemaparan yang representatif terkait praktik judi *online* yang dilakukan oleh mahasiswa di Desa Sukaluyu.

F. Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan cara ilmiah atau cara yang disandarkan pada ciri keilmuan dengan kegunaan dan tujuan tertentu untuk digunakan dalam proses pengumpulan data. Cara ilmiah berarti penelitian tersebut harus rasional, empiris, dan sistematis.²¹

1. Jenis Penelitian

Penelitian yang berjudul Deviasi Tingkah Laku Pada Mahasiswa Pelaku judi *online* di Desa Sukaluyu ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Pertimbangan terhadap digunakannya metode kualitatif deskriptif yaitu agar data dan informasi yang didapatkan lebih detail dan mendalam. Selain itu sumber data yang digunakan berdasarkan hasil riset langsung di lapangan (*field research*) agar data tersebut faktual dan transparan.

2. Sumber Data

Sumber data merupakan semua bentuk informasi yang akan menentukan hasil penelitian. Adapun pengklasifikasian data yang diperoleh berdasarkan cara pengambilannya sebagai berikut;

a. data primer

Data primer atau data utama yang digunakan dalam penelitian ini adalah data yang bersumber dari subjek utama penelitian, yaitu mahasiswa yang terlibat judi

²¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2014), hlm 2.

online di Warung Bundaran Desa Sukaluyu. Dengan kata lain, keterangan yang diberikan oleh informan sangat berperan penting dan menjadi penentu terhadap hasil penelitian yang akan diperoleh.

b. data sekunder

Data sekunder yang digunakan dalam penelitian ini adalah data yang berasal dari sumber lain. Sumber tersebut meliputi hasil wawancara dengan warga lokal dan kepala desa baik berupa keterangan, benda, dan hasil dokumentasi visual. Selain itu peneliti juga menggunakan referensi dari hasil penelitian sebelumnya, dengan kata lain, hasil pengamatan yang dilakukan akan dijadikan sebagai data pendukung terhadap keterangan yang diperoleh dari proses pengambilan data primer.

3. Teknik Pengumpulan data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling penting karena pada dasarnya penelitian dilakukan dengan tujuan memperoleh data.²² Adapun teknik pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan cara sebagai berikut;

a. Wawancara

Wawancara merupakan suatu teknik utama yang dilakukan dengan komunikasi secara verbal dengan tujuan mendapatkan data dari salah satu pihak.²³ Praktik wawancara pada penelitian ini dilakukan secara langsung dan semi terstruktur agar informan merasa lebih nyaman dengan jangkauan data yang lebih luas. Selain itu digunakan metode *purposive sampling* terhadap informan yang

²² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2014), hlm 296.

²³ Fadhallah, *Wawancara* (Jakarta: UNJ Press, 2021), hlm 1.

berkaitan dengan kasus judi *online* di Warung bundaran Desa Sukaluyu. Dalam hal ini perlu diperhatikan waktu dan tempat serta kesediaan informan dalam melakukan wawancara dengan bentuk data yang diperoleh berupa keterangan secara lisan. Adapun klasifikasi informan pada penelitian ini sebagai berikut;

Tabel 1. Daftar Informan

No	Nama (inisial)	Usia	Status
1.	DP	23 tahun	Tidak bekerja
2.	AC	23 tahun	Bekerja
3.	MD	23 tahun	Bekerja
4.	LA	22 tahun	Bekerja
5.	FA	23 tahun	Tidak bekerja
6	PR	24 tahun	Bekerja
7.	FT	22 tahun	Tidak bekerja

Adapun ditentukannya rentang usia 20 sampai 25 tahun berdasarkan alasan tertentu. Pengunjung Warung bundaran Desa Sukaluyu didominasi oleh anak muda berstatus mahasiswa dengan rentang usia tersebut. Selain itu rentang usia 20 sampai 25 tahun dipandang penting dalam pengembangan individu berdasarkan sejumlah alasan yang berkaitan dengan perubahan signifikan dalam pemikiran dan sikap. Fase ini sering kali menandai transisi menuju masa dewasa awal ketika individu mulai mengambil tanggung jawab yang lebih besar dalam kehidupan mereka, baik dalam konteks pendidikan, karier, maupun hubungan sosial. Menuju usia 25 tahun, individu biasanya telah menghadapi kehidupan baru seperti pekerjaan, status

pernikahan, dan perubahan pola pikir yang lebih matang dari remaja menuju dewasa.²⁴

Terdapat informan lain yaitu kepala desa/aparat desa yang masih menjabat untuk menggali data terkait segala bentuk informasi dari pihak desa terkait gambaran umum desa dan praktik judi *online* di Desa Sukaluyu. Selain itu turut diwawancarai satu warga lokal sekaligus pengunjung warung bundaran untuk menggali data mengenai lokasi tersebut yang seringkali digunakan para pelaku untuk bermain judi *online*.

b. Observasi

Dilakukan observasi dengan pengamatan secara langsung selama 30 hari di lokasi penelitian. Tahap observasi ini dilakukan dengan mengamati aktivitas mahasiswa sebagai subjek utama di waktu senggang. Selain itu dilakukan pengamatan terhadap situasi pada lokasi tertentu yang berkaitan dengan judi *online*, yaitu Warung bundaran Desa Sukaluyu.

c. Dokumentasi

Dilakukan langkah pengambilan data dengan dokumentasi. Data yang diperoleh dapat berupa data kependudukan, foto, audio, arsip, surat-surat, dan laporan yang dapat dijadikan sebagai data penunjang penelitian. Selain itu, hasil dokumentasi tersebut berperan sebagai bukti keabsahan data yang berkaitan dengan penyimpangan perilaku pada judi *online* oleh mahasiswa di Warung bundaran Desa Sukaluyu.

²⁴ Icha Herawati, Ahmad Hidayat, "Quarterlife Crisis Pada masa Dewasa Awal Di Pekanbaru", *Journal An-Nafs: Kajian Penelitian Psikologi*, (2020), hlm 146.

4. Teknik analisis data

Berdasarkan pertimbangan yang telah dilakukan dalam penyusunan penelitian ini maka ditentukan langkah dalam mengolah data. Penelitian ini menggunakan panduan analisis data dari miles dan huberman sebagai teknik analisis data. Teknik analisis data dari miles dan huberman sendiri sudah dimulai ketika proses pengumpulan data atau *collecting data*, kemudian dilanjutkan pada tahapan berikutnya yaitu *data reduction*, *data display*, dan *conclusion drawing and verification*. Adapun pemaparannya sebagai berikut:

a. Pengumpulan data (*collecting data*)

Proses pengumpulan data pada penelitian kualitatif dilakukan dengan observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Tahap ini dapat berlangsung sehari-hari, berminggu-minggu, atau bahkan berbulan-bulan untuk menggali data dari objek penelitian yang bersifat umum. Semakin panjang rentang waktu yang digunakan memungkinkan data yang diperoleh menjadi lebih banyak dan bervariasi.²⁵ Dalam penelitian ini menghabiskan waktu selama 30 hari di lokasi penelitian dengan melaksanakan proses wawancara dengan Kepala desa, mahasiswa pelaku judi *online*, dan warga lokal untuk menggali informasi dari sudut pandang mereka terkait dengan praktik judi *online* yang ada di Desa Sukaluyu.

b. Reduksi data (*data reduction*)

Reduksi data merupakan proses merangkum, menyeleksi dan memilih data-data yang dianggap pokok dan sesuai dengan objek penelitian. Tujuannya agar data

²⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2014), hlm 323.

tersebut lebih fokus dan lebih tegas untuk disajikan. Selain itu proses ini memungkinkan penelitian dapat difokuskan terhadap data-data yang masih kurang untuk dilakukan pengumpulan data selanjutnya. Reduksi data melibatkan proses berpikir sensitif dengan wawasan yang luas dan dipandu oleh teori yang digunakan dalam penelitian.²⁶ Dalam penelitian ini dilakukan pemilahan data yang telah diperoleh melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi untuk diklasifikasikan berdasarkan;

1. Praktik judi *online* di Warung bundaran Desa Sukaluyu.
2. Deviasi tingkah laku pada mahasiswa pelaku judi *online* di Warung bundaran Desa Sukaluyu.

c. Penyajian data (*data display*)

Pada penelitian kualitatif data-data yang sudah diseleksi kemudian dikemas dan disajikan dalam bentuk teks naratif dan uraian singkat. Pada proses ini data-data berupa informasi penting yang sudah direduksi kemudian dikaitkan menjadi suatu narasi utuh. Selain itu penyajian data ini dapat dilakukan menggunakan matrik, tabel, dan grafik untuk mempermudah pembaca dalam memahami informasi dengan lebih jelas.²⁷ Dalam penelitian ini dilakukan penyajian dan pemaparan data yang telah melalui proses reduksi sebelumnya terkait praktik judi *online* dan deviasi pada mahasiswa pelaku judi *online* di Warung bundaran desa Sukaluyu.

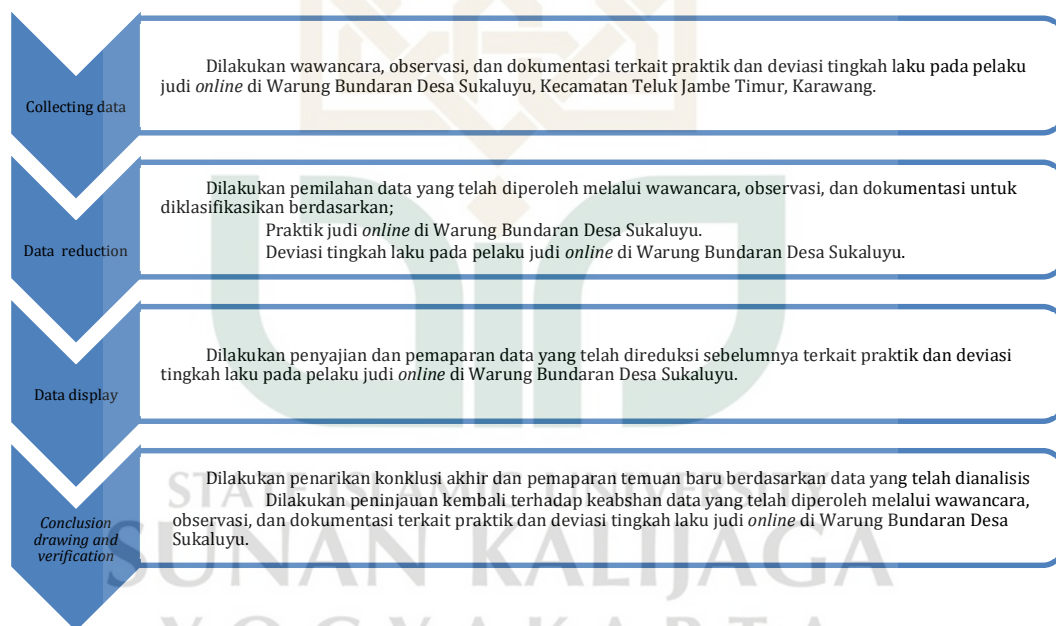
d. Penarikan kesimpulan dan verifikasi (*conclusion drawing and verification*)

²⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2014), hlm 321-324.

²⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2014), hlm 325

Pada teknik analisis data menurut miles and huberman, penarikan kesimpulan merupakan tahap akhir. Proses ini dilakukan dengan pemaparan data-data yang sudah melalui tiga proses sebelumnya (pengumpulan data, reduksi data, display data) menjadi temuan baru berupa hubungan kausal atau interaktif, hipotesis, dan teori. Selain itu dilakukan verifikasi data dengan menggali bukti-bukti untuk memperkuat kredibilitas kesimpulan tersebut.²⁸ Adapun pemaparan rincinya sebagai berikut;

Tabel 2. Tahapan Analisis Data



G. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan bertujuan untuk memberikan penjelasan terkait letak dan format penyajian data dan juga sebagai informasi tambahan berupa ulasan

²⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2014), hlm 246-252

singkat dari setiap bab yang terdapat dalam skripsi ini agar penulisannya menjadi lebih sistematis. Adapun pemaparannya sebagai berikut:

Pada Bab 1 berisi penjelasan mengenai langkah-langkah awal sebelum penggalan data dilakukan, seperti latar belakang masalah penelitian, urgensi penelitian, rumusan masalah, teori, pendekatan, serta metode penelitian yang digunakan. Selain itu pada bab 1 juga diuraikan tujuan, kegunaan penelitian, serta sistematika pembahasan yang diterapkan pada skripsi ini. Tujuannya adalah untuk mempermudah pembaca dalam mengetahui pokok permasalahan yang menjadi urgensi penelitian dan membantu pembaca memahami kerangka berpikir peneliti dalam mengkonstruksikan jalannya penelitian ini.

Pada Bab 2 berisi penjelasan terkait gambaran umum kondisi sosial budaya dan keagamaan masyarakat yang ada di Desa Sukaluyu, Kecamatan Teluk Jambe Timur, Karawang. Selain itu pada bab ini juga dijelaskan proses awal mula judi *online* dapat masuk ke dalam lingkungan Warung bundaran Desa Sukaluyu. Tujuannya untuk membantu pembaca mendapatkan informasi terkait sumber utama yang tumbuh menjadi pokok permasalahan pada penelitian ini.

Pada Bab 3 berisi paparan secara rinci berupa data-data hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi yang telah dilakukan selama berlangsungnya penelitian. Data yang dilampirkan merupakan data yang berkaitan dengan praktik judi *online* yang dilakukan oleh mahasiswa di Warung bundaran Desa Sukaluyu. Tujuannya agar pembaca mendapatkan gambaran praktik judi *online* yang terjadi di lokasi penelitian.

Pada Bab 4 berisi paparan secara rinci temuan berupa data-data hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi yang berkaitan dengan deviasi tingkah laku pada pelaku judi *online*. dalam hal ini pelaku tersebut adalah mahasiswa yang melakukan judi *online* di Warung bundaran Desa Sukaluyu. Selain itu bab ini juga mengandung hasil analisis dari data-data yang didapatkan di lapangan dengan teori penelitian yang digunakan, yaitu deviasi tingkah laku Kartini kartono.

Pada Bab 5 berisi kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian dan juga saran yang bisa menjadi masukan untuk menjadi bahan pertimbangan terhadap penelitian-penelitian di masa yang akan datang. Tujuannya agar pembaca mendapatkan konklusi akhir dari hasil penelitian ini. Selain itu pada bab ini juga dicantumkan daftar pustaka yang berisi sumber-sumber seperti buku, skripsi, jurnal, ataupun artikel yang digunakan sebagai referensi pada penelitian ini.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Perkembangan teknologi dan informasi terus mengalami perkembangan yang signifikan dari masa ke masa. Dengan adanya perkembangan tersebut tentu membawa banyak dampak positif terhadap masyarakat terutama untuk membantu mobilitas keperluan dan akses informasi di era yang serba digital seperti saat ini. Akan tetapi perlu disadari baik secara langsung maupun tidak langsung, kemajuan teknologi tidak hanya membawa dampak positif tapi juga membawa dampak negatif serta memiliki peran besar terhadap pembentukan moralitas generasi masa kini. Dalam kasus ini kemudahan akses informasi justru mempermudah *trend* judi *online* menjadi semakin besar dan membuka kesempatan bagi siapapun untuk mengaksesnya.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat dua poin utama yang dapat menjawab rumusan masalah pada penelitian ini. Pertama, pada dasarnya praktik judi *online* di warung bundaran desa Sukaluyu bukanlah hal yang direncanakan. Para pelaku pada awalnya hanya berniat untuk nongkrong di lokasi tersebut. Terjadinya judi *online* di warung bundaran disebabkan oleh dorongan untuk membuka situs dari tiap individu yang dapat muncul dimanapun dan kapanpun, bahkan di luar waktu nongkrong di warung tersebut. Hal ini ditandai oleh pengakuan dari sebagian informan bahwa mereka lebih suka bermain judi ketika sedang sendiri. poin ini juga memaparkan informasi terkait siklus dan kebiasaan

judi *online* yang variatif pada masing-masing informan serta memberikan gambaran tingkat kecanduan dari para informan melalui intensitas informan dalam membuka situs judi *online*.

Kedua, Dari ketiga bentuk deviasi tingkah laku Kartini Kartono yaitu, deviasi individual, deviasi situasional, dan deviasi sistematis, kasus judi *online* yang terjadi di Desa Sukaluyu dapat diklasifikasikan sebagai deviasi situasional, yaitu penyimpangan atau deviasi yang dilakukan akibat adanya situasi yang mendesak atau mendukung sehingga penyimpangan tersebut bisa terjadi. Hal tersebut ditandai dari minimnya intervensi dan respon melalui tindakan pencegahan dan penanggulangan dari pihak-pihak yang semestinya memiliki tanggung jawab terhadap perjudian di masyarakat, baik itu pihak aparat, pemerintah desa, maupun masyarakat secara umum.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka dirumuskan beberapa saran yang ditujukan untuk pihak aparat dan pemerintah desa, mahasiswa pelaku judi *online*, masyarakat umum, dan peneliti selanjutnya. Adapun pemaparannya sebagai berikut;

Pertama, kepada pihak aparat dan pemerintah desa. Fenomena judi *online* saat ini sudah berada pada tahap normalisasi sehingga dapat berpotensi mengalami pergeseran menjadi hal yang normal jika terus menerus dibiarkan begitu saja. Oleh karena itu pemahaman akan pengaruh lingkungan pertemanan dalam mempengaruhi perilaku perjudian *online* menjadi penting dalam merancang strategi pencegahan dan intervensi yang efektif, baik di tingkat individu maupun

masyarakat luas. Upaya-upaya ini dapat melibatkan edukasi tentang risiko perjudian *online* dan pembangunan kesadaran akan pengaruh lingkungan sosial terhadap perilaku individu. Dengan demikian dapat dilakukan langkah-langkah pencegahan maupun penanggulangan melalui penyuluhan di tengah masyarakat untuk membangun kesadaran sosial bersama serta penegakkan hukum yang tegas tidak hanya terhadap para pelaku judi *online*, tapi juga terhadap promotor dan juga para developer situs judi *online* itu sendiri.

Kedua, kepada mahasiswa pelaku judi *online*. Data ini memberikan wawasan tentang dinamika praktik judi *online* di tingkat lokal serta hal-hal negatif yang dapat berdampak terhadap para pelaku judi *online* mulai dari dampak psikologis, sosial, ekonomi, dan menurunnya kesadaran bagi individu. Dampak-dampak tersebut meliputi; Menurunnya keinginan untuk bersosialisasi, mudah marah, Kecanduan, menurunnya kesadaran beribadah, kerugian finansial, menunggaknya pinjaman *online*, dan lain-lain. Kecanduan yang disebabkan oleh judi *online* tersebut perlahan membentuk siklus yang kuat sehingga penyelesaian masalah ini tidak terlepas dari kemauan masing-masing individu yang terlibat untuk memutus siklus tersebut. Oleh karena itu kesadaran pribadi dan keterbukaan terhadap pihak keluarga juga menjadi penting dalam rangka melibatkan pihak terdekat untuk menyelesaikan masalah tersebut. selain itu, para pelaku judi *online* dengan tingkat kecanduan yang parah perlu mendapat perhatian khusus dalam upaya intervensi dan rehabilitasi.

Ketiga, Kepada masyarakat umum. Berdasarkan pemaparan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa proses penyebaran judi *online* dapat menjalar dengan cepat melalui lingkungan pertemanan dan juga media sosial. Dalam hal ini masyarakat

memiliki peranan besar untuk memberikan perhatian dan teguran terhadap penyimpangan yang terjadi, khususnya perjudian *online* sehingga penyimpangan tersebut tidak dengan mudah menyebar luas dan mengalami normalisasi. Selain itu langkah yang dapat dilakukan dalam rangka pencegahan adalah dengan memberikan pemahaman terhadap bahaya judi *online* dan pengawasan lingkungan bergaul yang dapat dimulai dari tingkat keluarga. Oleh karena itu, pola didik orang tua dapat mempengaruhi pondasi dalam menahan diri dari suatu deviasi atau perbuatan yang menyimpang. Selain itu, penting bagi pihak keluarga pelaku untuk mengidentifikasi dan memahami faktor-faktor yang memperkuat kecanduan tersebut, serta menyediakan dukungan yang tepat untuk membantu individu tersebut dalam mengatasi ketergantungannya terhadap judi *online*.

Keempat, terhadap peneliti selanjutnya. Secara garis besar penelitian ini memberikan gambaran terhadap deviasi yang terjadi di warung bundaran Desa Sukaluyu terkait dengan judi *online*. Data-data yang terungkap meliputi praktik, faktor yang melatarbelakangi, pengalokasian keuntungan, dampaknya terhadap aspek kehidupan, normalisasi yang terjadi, serta klasifikasinya menurut deviasi tingkah laku Kartini kartono. Dalam pelaksanaannya masih banyak poin yang dapat digali melalui sudut pandang yang lain. Adapun poin-poin tersebut meliputi peranan orang tua dalam mencegah perilaku judi *online*, Pengaruh judi *online* terhadap deviasi yang lain. Adapun sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah mahasiswa sehingga berpengaruh terhadap faktor-faktor yang melatarbelakangi permasalahan tersebut. Oleh karena itu harapannya peneliti selanjutnya dapat mengambil sampel lain seperti anak-anak sekolah ataupun orang

tua. Sehingga penelitian terkait judi *online* ini dapat memberikan gambaran yang lebih luas dan variatif.



DAFTAR PUSTAKA

- Asriadi, “Analisis Kecanduan Judi Online (Studi Kasus pada Siswa SMAK An Nas Mandai Maros Kabupaten Maros)”, *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Bimbingan*, 2020.
- Badawi, Ah. and Khoiruddin Nasution, “Deviasi Seksual Sebagai Alasan Perceraian Perspektif Hukum Islam”, *Millah*, vol. 20, no. 2, 2021, pp. 417–48 [<https://doi.org/10.20885/millah.vol20.iss2.art9>].
- Buzairi, “Deviasi Sosial Masyarakat di Desa Batang-Batang Daya Sumenep”, *Skripsi*, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2019, <https://digilib.uin-suka.ac.id>.
- Christian, Stevan, “Karawang, Dari Kota Lumbung Padi Bertransformasi Menjadi Kota Industri”. <https://kumparan.com/2211106062/karawang-dari-kota-lumbung-padi-bertransformasi-menjadi-kota-industri-20hVC1iNltJ/1>
- D Umberson. “Social relationships and health: A flashpoint for health policy”, *Journal of Health and Social Behavior*, 2010.
- Dwihayuni, Yaiy Putri, “Motif aksi perjudian online sebagai mata pencaharian tambahan selama pembatasan sosial akibat pandemi Covid-19”, *Jurnal Sosiologi Dialektika*, 2021.
- Erawan, Ketut Adhi, “Penerapan Pasal 303 Kitab Undang-undang Hukum Pidana Tentang Perjudian Terkait Sabung Ayam Di Provinsi Bali”, *E-Journal Ilmu Hukum Kerta Wicara*, vol. 5, no. 2, 2015, p. 3.
- Fadhallah, *Wawancara*, Jakarta: UNJ Press, 2021.
- Fredichun, “10 Jenis Permainan Judi Online”, <https://ko-fi.com/post/10-Jenis-Permainan-Judi-online-I2I719BPB>
- Ginting, Zekel Calvin and Bengkel Ginting, “Faktor Penyebab Meningkatnya Pelaku Judi Online pada Pelajar di Masa Pandemi Covid-19 (Studi Kasus di Kelurahan Mangga)”, *SOSMANIORA (Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora)*, vol. 2, no. 1, 2023, pp. 20–5 [<https://doi.org/10.55123/sosmaniora.v2i1.1717>].
- Hancock, Burkoff, Weaver., *Criminal Law: A Contemporary Approach*, Aspen Publishers, 2011.
- Hidayat, Hamdan, “Makna Syukur Dalam Al-Qur’an Pada Tradisi Babarit Di Kuningan”, *Al-Dzikra: Jurnal Studi Ilmu Al-Qur’an Dan Hadits*, 2021.
- Hukumonline.com, “Ini Bunyi Pasal 303 KUHP tentang Perjudian”, <https://www.hukumonline.com/klinik/a/ini-bunyi-pasal-303-kuhp-tentang-perjudian-lt668f032d35f83/>
- J. L, Zaichkowsky. “Measuring the involvement construct”, *Journal of Consumer Research*, 1985.

- Jdih.kominfo.go.id, “Peraturan Pemerintah Nomor 71 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik”, https://jdih.kominfo.go.id/produk_hukum/view/id/695/t/peraturan+pemerintah+nomor+71+tahun+2019
- Joko Sadewo, “Gawat, Indonesia Darurat Judi Online”, <https://analisis.republika.co.id/berita/s00xe0318/gawat-indonesia-darurat-judi-online>
- Kartono, Kartini, *Patologi Sosial*, Jakarta: PT Raja Grafindo, 2015.
- Kurniawan, M. Yundha, “Penegakan Hukum Oleh Polri Terhadap Pelaku Tindak Pidana Judi Online (Studi Pada Kepolisian Daerah Sumatera Utara)”, *ARBITER: Jurnal Ilmiah Magister Hukum*, vol. 4, no. 1, 2022, p. 29.
- M Zuckerman., “Sensation seeking and risky behavior”, *American Psychological Association*, 2007.
- M. D, Griffiths. “Internet gambling: Issues, concerns, and recommendations”, *CyberPsychology & Behavior*, 2003.
- Ngazis, Amal Nur, “Daftar 10 Situs Judi Online Terbesar”, *Viva.co.id*, 2012, <https://www.viva.co.id/digital/digilife/334384-inilah-10-situs-judi-online-terbesar-di-ri>, accessed 6 Sep 2023.
- Pemdessukaluyujuara.id, “Demografi Desa Sukaluyu” <https://pemdessukaluyujuara.id/halaman/detail/demografi>
- Peraturan.bpk.go.id , “Undang-undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik”, <https://peraturan.bpk.go.id>
- Peraturan.bpk.go.id, “Undang-undang Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 1974 Tentang Penertiban Perjudian”, <https://peraturan.bpk.go.id/>
- R. B, Cialdini “Social influence: Compliance and conformity”, *Annual Review of Psychology*, 2004.
- R. Ladouceur. “Cognitive distortions and gambling”, *Journal of Gambling Studies*, 1996.
- Ramli, M., “Judi Online Dikalangan Remaja (Kasus Kelurahan Bone – Bone, Luwu)”, *Hasanudin Journal of Sociology*, 2015.
- Sahputra, Dika, “Dampak Judi Online Terhadap Kalangan Remaja”, *Islamic Counseling: Jurnal Bimbingan dan Konseling Islam*, 2022.
- Schmallager Frank, *Criminal Justice: A Brief Introduction*, Prentice hall, 2010.
- Skinner B.F, “Science And Human Behavior”, Simon And Schuster, 1965.
- Spiritnews.co.id, “Jumlah Penduduk Karawang Bertambah Setiap Hari” https://spiritnews.co.id/2018/08/03/jumlah-penduduk-karawang-bertambah-setiap-hari/#google_vignette
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2014.
- Yogi Wirareja, Nur Sa’adah, “Dampak Judi Online Terhadap Kesehatan Mental

Mahasiswa”, *Al-Isyraq: Jurnal Bimbingan, Penyuluhan, dan Konseling Islam*, 2024.

Yuniarsih, Julacha, “Peran Pemuda Milenial dalam Pembangunan Desa Sukaluyu Kecamatan Telukjambe Timur Karawang”, *Prosiding Konferensi Nasional Penelitian dan Pengabdian Universitas Buana Perjuangan Karawang*, 2021.

Zurohman, Ahmad, “Dampak Fenomena Judi Online terhadap Melemahnya Nilai-nilai Sosial pada Remaja (Studi di Campusnet Data Media Cabang Sadewa Kota Semarang)”, *Jurnal Sosiologi Dialektika*, 2016.

