

**SIKAP REMAJA TERHADAP DAMPAK NEGATIF KEBIASAAN
BERMAIN JUDI ONLINE DI RT 05 LINGKUNGAN 003
KEDATON**

(Jurnal)

Penulis:

**Lucky Aldyano
Irawan Sunoro
M.Mona Adha**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2013**

ABSTRAK

SIKAP REMAJA TERHADAP DAMPAK NEGATIF KEBIASAAN BERMAIN JUDI ONLINE DI RT 05 LINGKUNGAN 003 KEDATON

Oleh

(Lucky Aldyano, Irawan Suntoro, M.Mona Adha)

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan bagaimana sikap remaja terhadap dampak negatif kebiasaan bermain judi *online* dilihat dari aspek moral dan hukum di RT 05 Lingkungan 003 Kelurahan Sepang Jaya Kecamatan Kedaton.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode asosiatif. Penelitian ini adalah penelitian populasi, karena yang diteliti adalah seluruh populasi sebanyak 10 remaja RT 05 Lingkungan 003 Sepang Jaya Kecamatan Kedaton. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket, teknik dokumentasi, studi kepustakaan dan wawancara.

Berdasarkan hasil pengolahan data dan analisis data menunjukkan bahwa sikap remaja tentang menyenangi/membenci adalah 5 responden (50%) masuk dalam kategori setuju. Sikap remaja tentang mendekati/ menjauhi adalah 4 responden (40%) masuk dalam kategori kurang setuju. Sikap remaja tentang menerima/menolak adalah 5 responden (50%) masuk dalam kategori setuju. Dampak negatif kebiasaan bermain judi online tentang penyimpangan perilaku yang bersifat amoral adalah 5 responden (50%) masuk dalam kategori tidak setuju. Dampak negatif kebiasaan bermain judi *online* tentang penyimpangan perilaku yang melanggar hukum adalah 5 responden (50%) masuk dalam kategori kurang setuju.

Sikap remaja terhadap dampak negatif kebiasaan bermain judi *online* menyatakan setuju bahwa hampir 50% remaja yang bermain judi secara online akan mengalami penyimpangan perilaku yang melanggar moral dan hukum. Hal ini tampak dari responden yang tidak menaati hukum / peraturan dalam hidupnya, baik di dilingkungan keluarga dan masyarakat. Selain itu, mereka tidak memiliki kesadaran diri dalam mengontrol sikap dan jika diteruskan maka pada akhirnya mereka akan merasakan dan menyadari bahwa judi online membawa dampak negatif yang buruk bagi kehidupannya.

Kata Kunci: remaja, dampak negatif, permainan, judi, online.

ABSTRACT

THE ADOLESCENTS ATTITUDES TOWARDS THE NEGATIVE BEHAVIOR IMPACTS IN PLAYING *ONLINE* GAMBLING AT RT 05 LINGKUNGAN 003 KEDATON

By

(Lucky Aldyano, Irawan Sunoro, M.Mona Adha)

The aims of this research is to explain how the adolescents attitudes towards the negative behavior impacts in playing *online* gambling observed from moral and law aspects in RT 05 Lingkungan 003 Sepang Jaya Kedaton Sub District.

The method that used in this research is an associative method. This research is a population research because it observes all populations as many as 10 adolescents at RT 05 Lingkungan 003 Sepang Jaya Kedaton Sub District. For the data collecting technique, the writer used questionnaires, documentations, library research and interviews.

Based on the data processing and the data analysis results, it shows that the attitudes of the adolescents about enjoy / hate is 5 respondents (50%) include in agree category. Adolescents attitudes about approach / avoid is 4 respondents (40%) include in disagree category. Adolescents attitudes about accept / reject is 5 respondents (50%) include in agree category. The negative behavior impacts of playing *online* gambling about the deviation immoral behavior is 5 respondents (50%) include in disagree category. The negative behavior impact of playing online gambling about the deviation of violates the law behavior that is 5 respondents (50%) include in less agrees category.

The adolescent's attitudes towards the negative behavior impacts in playing *online* gambling explain that they agree in almost 50% of adolescents who plays online gambling will had deviant behavior that violates moral and law. It shows from the respondents who do not obey the laws / regulations in his life, there are in their family environment and in the community. Besides, they does not have the self-awareness in order to control the attitude of a man who is useful for their life, and if they continuing then in the end they will feel and realize that online gambling brings negative impact for his life.

Keywords: adolescents, negative impact, gambling, games, online.

PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang pesat dewasa ini, telah membawa berbagai dampak dan perubahan dalam kehidupan manusia. Globalisasi sebagai akibat dari kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, memberikan manfaat yang begitu besar bagi kehidupan manusia di seluruh dunia. Kemudahan untuk berkomunikasi jarak jauh dapat dilakukan dengan mudah sejak munculnya teknologi komunikasi yang lebih modern. Proses globalisasi tersebut membuat suatu fenomena yang mengubah model komunikasi konvensional dengan melahirkan kenyataan dalam dunia maya yang dikenal sekarang ini dengan internet.

Internet berkembang demikian pesat sebagai kultur masyarakat modern. Dikatakan sebagai kultur karena melalui internet berbagai aktifitas masyarakat *cyber* seperti berfikir, berkreasi, dan bertindak dapat diekspresikan di dalamnya, kapanpun dan dimanapun. Kehadirannya telah membentuk dunia tersendiri yang dikenal dengan dunia maya. Selain berdampak positif, tentunya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi juga membawa dampak negatif bagi kehidupan manusia, khususnya kaum remaja yang belum mampu menyaring segala macam bentuk arus globalisasi terutama penggunaan internet. Internet yang diharapkan dapat membantu dalam memudahkan segala macam kegiatan dan pekerjaan justru disalahgunakan penggunaannya oleh kaum remaja. Para pengguna internet justru dapat membuat berbagai macam kejahatan seperti pengancaman, pencurian, pencemaran nama baik, pornografi, perjudian, penipuan hingga tindak pidana terorisme.

Dengan kreatifitas yang tinggi dan penggunaan metode-metode yang canggih, para pengakses internet akhirnya dapat menciptakan berbagai macam situs permainan elektronik atau yang sering disebut *game online*. Situs-situs tersebut dapat dengan mudahnya diakses oleh seluruh pengguna internet. Dalam kurun waktu beberapa tahun terakhir ini permainan elektronik atau yang kita sebut *game online* telah mengalami perkembangan yang sangat pesat. *Game online* tidak hanya menjamur di kota-kota besar, tetapi juga telah merambah kota-kota kecil dan desa-desa. Hal ini terlihat dari banyaknya jumlah *game center* yang muncul dan pelanggan yang seringkali dijumpai adalah kaum remaja, terutama laki-laki yang berusia sekitar 15-21 tahun.

Seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih, *game online* yang pada awalnya hanya berupa permainan saja, kemudian dikembangkan kembali menjadi sebuah media permainan yang dapat menghasilkan uang atau yang sering disebut perjudian *online*. Para pengguna internet dapat mengakses situs-situs yang menyediakan permainan-permainan judi tersebut seperti Pokerdewa.com, Paigowpokeronline.net dan tangkas88.com. Hadirnya permainan judi *online* sebagai perkembangan teknologi yang negatif dibidang elektronik perlu disikapi dari berbagai sudut karena dampaknya dikembalikan lagi kepada penggunanya. Apa dan bagaimana dampak yang terjadi terhadap penggunaan judi *online* akan tampak jelas ketika mereka telah menyadari bahwa kerugian yang dirasakan sangatlah besar bagi dirinya. Beberapa contoh yang dapat dilihat pada kaum remaja pengguna judi *online* adalah terkurasnya uang jajan dan terpaksa harus menahan lapar disekolah, selain itu ada juga mahasiswa yang harus menjual laptop dikarenakan kalah bermain judi. Banyak sekali hal-hal negatif yang ditimbulkan akibat bermain judi *online* tersebut. Sudah menjadi tragedi di dunia maju, dimana segala sesuatu hampir dapat dicapai dengan ilmu

pengetahuan, sehingga hilangnya keyakinan beragama dan pengatur moral yang dimiliki seseorang.

Dalam penelitian pendahuluan ini, Proses wawancara dilakukan oleh peneliti kepada 10 Orang remaja pengguna judi *online* di RT 05 lingkungan 003 Kelurahan Sepang Jaya Kecamatan Kedaton Bandar Lampung. Hasil dari wawancara tersebut ditemukan bahwa karakteristik pengguna judi *online* berdasarkan usia, hampir setengahnya adalah yang berusia 15-17 tahun (30 %) dan yang berusia 18-21 tahun (70 %). Usia 18-21 tahun yang banyak meminati atau gemar menggunakan game judi *online* dalam jumlah lebih banyak, dibandingkan anak yang berusia 15-17 tahun. Usia 18-21 tahun adalah usia yang mana remaja mempunyai peluang waktu yang banyak untuk mendapatkan masa depan yang lebih baik daripada bermain judi secara *online*.

Frekuensi atau lamanya waktu yang dihabiskan oleh responden dalam sehari pada remaja di RT 03 lingkungan 003 Sepang Jaya Kedaton Bandar Lampung yaitu lebih dari lima jam . Hal ini dikarenakan rata-rata mereka banyak mengakses situs Judi *online* dalam sehari hanya sekitar 3-6 jam/hari.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan diatas, maka peneliti ingin membahas permasalahan ini dengan mengangkat judul “Sikap Remaja Terhadap Dampak Negatif Kebiasaan Bermain Judi *Online* di RT 05 Lingkungan 003 Kelurahan Sepang Jaya Kecamatan Kedaton Kota Bandar Lampung.”

LANDASAN TEORITIS

Deskripsi Teoritis

1. Pengertian Sikap

Sikap dapat bersifat positif dan negatif. Sikap positif memunculkan kecenderungan untuk menyenangkan, mendekati, menerima, atau bahkan mengharapkan kehadiran objek tertentu. Sedangkan sikap negatif memunculkan kecenderungan menjauhi, membenci, menghindari, ataupun tidak menyukai keberadaan suatu objek.

Sikap juga dapat membentuk perorangan (individual) ataupun berbentuk sikap sosial. Sikap individual adalah sikap yang diyakini oleh individu tertentu. Sedangkan sikap sosial adalah sikap yang diyakini (dianut) sekelompok orang terhadap suatu objek.

Menurut Gibson Ivancevich dan Donnely (1986:57) “sikap merupakan faktor yang menentukan perilaku karena sikap itu berhubungan dengan persepsi, kepribadian, belajar, dan terhadap motivasi.”

Berdasarkan pendapat diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa sikap merupakan organisasi pendapat, keyakinan seseorang mengenai objek atau situasi yang relatif ajeg, yang disertai adanya perasaan tertentu, dan memberikan dasar kepada orang tersebut untuk membuat respon atau berperilaku dalam cara tertentu yang dipilihnya.

2. Pengertian Remaja

Remaja diartikan sebagai masa perkembangan transisi antara masa anak dan masa dewasa yang mencakup perubahan biologis, kognitif, dan sosial-emosional (Santrock, 2003: 26). Batasan usia remaja yang umum digunakan oleh para ahli adalah antara 12 hingga 21 tahun. Rentang waktu usia remaja ini biasanya dibedakan atas tiga, yaitu :

- a. Remaja Awal (Umur 10-14 Tahun)
- b. Remaja Menengah (Umur 15-17 Tahun)
- c. Remaja Akhir (Umur 18-21 Tahun)

3. Tinjauan Terhadap Perilaku Menyimpang Remaja

Konsep perilaku mencakup beberapa aliran atau pandangan antara lain yang dikenal sebagai paham *holisme* dan *behaviorisme*. Paham *holistic* menekankan bahwa perilaku itu bertujuan (*purposive*), yang berarti aspek *instrinsik* (niat, tekad, azam) dari dalam diri individu merupakan faktor penentu yang penting untuk melahirkan perilaku tertentu meskipun tanpa adanya perangsang (*stimulus*) yang datang dari lingkungan (*naturalistic*). Sedangkan pandangan *behaviouristik* menekankan bahwa bentuk-bentuk perilaku itu dapat dibentuk melalui proses pembiasaan dan pengukuhan dengan mengkondisikan *stimulus* dalam lingkungan (Abin Syamsudin Makmun, 2002:24).

Untuk memahami perilaku manusia, dapat dipakai cara, seperti observasi. Sedangkan agar mengerti penyebab perilaku orang lain dapat dilakukan dengan analog, yaitu dengan mencari bentuk perilaku pada diri sendiri dan melihat latar belakang yang menyebabkan terwujudnya perilaku tersebut pada diri sendiri.

a. Pengertian Perilaku Menyimpang

Kartini Kartono (1999:12) mengemukakan pendapatnya bahwa “perilaku menyimpang ini sebagai perilaku abnormal yaitu “tingkah laku yang tidak adekuat, tidak bisa diterima oleh masyarakat pada umumnya dan tidak sesuai dengan norma sosial yang ada”. Perilaku menyimpang merupakan perbuatan yang bertentangan dengan norma dalam suatu kelompok, sekolah, atau masyarakat tertentu.

b. Bentuk-Bentuk Perilaku Menyimpang Remaja

Masalah perilaku menyimpang remaja adalah masalah yang harus segera diperhatikan dan harus segera ditangani. Permasalahan perilaku menyimpang remaja ini tidak hanya di desa ataupun dikota-kota besar saja, tetapi dimana-mana. Menurut Gunarsa (1986: 20-22) bentuk-bentuk dari perilaku menyimpang remaja atau kenakalan remaja adalah sebagai berikut:

1. Penyimpangan perilaku yang bersifat amoral (primer)

Penyimpangan perilaku yang bersifat amoral dan asosial dan tidak teratur dalam undang-undang sehingga tidak dapat digolongkan sebagai pelanggaran hukum, antara lain:

1. Pembohong, memutarbalikkan fakta dengan tujuan menipu orang.
2. Membolos, pergi meninggalkan sekolah tanpa izin.
3. Kabur meninggalkan rumah tanpa izin orang tua.
4. Memiliki benda berbahaya, seperti pisau, pistol, dan lain-lain.
5. Bergaul dengan teman yang memberi pengaruh buruk.
6. Kebiasaan menggunakan bahasa tidak sopan.
7. Minum-minuman keras atau menggunakan narkoba.

2. Penyimpangan perilaku melanggar hukum (sekunder)

Penyimpangan perilaku yang dianggap melanggar undang-undang dan digolongkan sebagai pelanggaran hukum, antara lain:

1. Pencurian dengan maupun tanpa kekerasan.
2. segala bentuk perjudian dengan menggunakan uang.
3. Percobaan pembunuhan.

4. Menyebabkan kematian orang lain, turut serta dalam pembunuhan.
5. Penggelapan barang.
6. Penganiayaan berat yang mengakibatkan kematian seseorang.
7. Pemalsuan uang dan surat-surat penting.

4. Tinjauan Terhadap Permainan Judi *Online*

a. Pengertian Permainan

Kebanyakan dari remaja sekarang ini justru bermain internet dengan intensitas waktu yang lebih lama dibandingkan jam belajar yang diharuskan. Menurut Horrigan (2000:10) “terdapat dua hal mendasar yang harus diamati untuk mengetahui intensitas penggunaan internet seseorang, yakni frekuensi internet yang sering digunakan dan lama menggunakan tiap kali mengakses internet yang dilakukan oleh pengguna internet.” Tiga kategori pengguna internet berdasarkan intensitas internet yaitu:

- 1) Heavy users (lebih dari 40 jam per bulan)
- 2) Medium users (antara 10 sampai 40 jam per bulan)
- 3) Light users (kurang dari 10 jam per bulan)

b. Pengertian Judi *Online*

Perjudian menurut Kartini Kartono (1999:12) adalah “Pertaruhan dengan sengaja, yaitu mempertaruhkan satu nilai atau sesuatu yang dianggap bernilai dengan menyadari adanya resiko dan harapan-harapan tertentu pada peristiwa-peristiwa, permainan pertandingan, perlombaan dan kejadian-kejadian yang tidak atau belum pasti hasilnya.”

Dali Mutiara, dalam tafsiran KUHP menyatakan sebagai berikut:

“Permainan judi berarti harus diartikan dengan artian yang luas juga termasuk segala pertaruhan tentang kalah menangnya suatu pacuan kuda atau lain-lain pertandingan, atau segala pertaruhan, dalam perlombaan-perlombaan yang diadakan antara dua orang yang tidak ikut sendiri dalam perlombaan-perlombaan itu, misalnya totalisator dan lain-lain”.

Menurut Nandang (2004:1) menyebutkan bahwa “*Online* adalah terhubung, terkoneksi, aktif dan siap untuk operasi, dapat berkomunikasi dengan atau dikontrol oleh komputer.”

Kesimpulan yang didapat dari pernyataan diatas yaitu judi *online* merupakan permainan pertaruhan uang yang dengan sengaja dilakukan oleh para pemain judi *online* walaupun mereka menyadari adanya resiko yang akan diambilnya kelak. Contohnya, seperti permainan yang berdasarkan harapan-harapan tertentu pada peristiwa-peristiwa dalam permainan pertandingan, perlombaan dan kejadian-kejadian yang tidak atau belum pasti hasilnya melalui media elektronik dengan akses internet sebagai perantara.

c. Situs-Situs Game Judi *Online*

Tercatat lebih dari 20 judul *game online* yang beredar di Indonesia. Ini menandakan betapa besarnya antusiasme para *gamer* di Indonesia. Dalam games, penjudi sangat kompetitif dan ingin sekali untuk menang. Penjudi juga berusaha ekstra keras untuk dapat menguasai permainan. Dalam kategori ini, penjudi menganggap kemenangan diperoleh melalui permainan dengan penuh keahlian dan strategi yang jitu serta dapat membaca strategi lawan. Penjudi harus dapat memilih dan membuat keputusan secara

tepat serta dapat membedakan alternatif kondisi mana harus ikut bermain. Secara singkat dapat dikatakan bahwa permainan jenis judi ini adalah permainan yang dirancang khusus bagi penjudi yang hanya mementingkan kemenangan. Contoh yang termasuk dalam kategori ini adalah :

a. Poker Dewa (<http://www.pokerdewa.com>)

Dewa poker adalah situs poker uang asli. Menurut beberapa sumber, dewa poker berasal dari Indonesia dan memiliki pengguna sebanyak 4.377.094 pengguna. Cara bermainnya seperti biasa, seperti bermain Texas Holdem Poker di Facebook namun sebelum bermain dewa poker ada yang harus diperhatikan, yaitu pengguna harus mempunyai kartu ATM BCA dan minimal saldonya adalah Rp.50.000. Setelah itu, membuat akun untuk mendapatkan *User Name* (Nama Pengguna) dan *Password* (Kata Kunci) untuk masuk ke situs tersebut. Sama seperti membuat email, namun nomor rekening dalam formulir tersebut harus diisi dengan jelas. Kemudian memasukkan saldo yang ada di rekening yang akan menjadi modal dalam permainan ini. Dan jika pengguna tersebut menang lalu ingin keluar dari permainan, maka pengguna hanya klik "*withdraw chip*". Dan uang yang kita menangkan sudah dapat di ambil di ATM yang ditentukan.

b. Pai Gow Poker (<http://www.paigowpokeronline.net>)

Pai Gow Poker adalah penggabungan antara permainan poker dengan strategi domino. Dalam permainan pai gow poker di gunakan 53 kartu termasuk joker kemudian para *player* akan dibagi 7 kartu. Cara mendaftarnya sama seperti membuat email dan akun-akun internet lainnya, namun nomor rekening dalam formulir tersebut harus diisi dengan jelas. Cara bermain yang pertama adalah memasukan taruhan pada lingkaran taruhan di meja, batasan taruhan dalam meja adalah minimal 2 dollar sampai dengan maksimal 100 dollar untuk setiap permainan. Setelah itu, klik "*Deal*". Kemudian aturlah kartu pegangan anda dengan memindahkan 2 kartu ke tempat tertinggi kedua dari 5 kartu pegangan anda, lalu klik "Selesai" untuk memilih *dealer* mengatur kartu pegangannya. Setelah itu, anda akan melihat kartu pegangan *dealer* dan semua taruhan akan di tetapkan. Apabila *player* menang akan mendapat bayaran 1 banding 1 dipotong komisi oleh Bandar sebesar 5 persen dan apabila permainan *Tie* atau tidak menang dan tidak kalah, taruhan *player* akan dikembalikan. Jika pengguna tersebut menang dan mendapatkan chip banyak lalu ingin keluar, maka pengguna hanya klik "*withdraw chip*" dan uang yang kita menangkan sudah bisa di ambil di ATM yang ditentukan.

c. 88 Tangkas (www.88tangkas.net)

Situs judi *online* ini dilakukan dengan cara pelaku menyetor sejumlah uang berkisar Rp 100.000,00 (seratus ribu rupiah) sampai 400.000,00 (empat ratus ribu rupiah) melalui ATM BCA ke nomor rekening yang telah ditentukan, setelah itu pelaku dapat membuat *password* dan *username* untuk bermain situs judi ini. Kemudian pelaku mengikuti permainan yang ditentukan yang beraneka ragam seperti tebak gambar atau huruf. Apabila menang maka uang yang telah ditransferkan bertambah Rp 10.000,00 (sepuluh ribu rupiah) sedangkan apabila kalah maka uang pelaku berkurang Rp 5.000,00 (lima ribu rupiah). Jika pengguna tersebut menang dan mendapatkan chip banyak lalu ingin keluar, maka pengguna hanya klik "*withdraw chip*". Kemudian uang yang kita menangkan sudah bisa di ambil di ATM yang ditentukan.

5. Tinjauan Terhadap Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

Sebelum ada Undang-Undang ITE, tindak pidana perjudian telah diatur dalam KUHP, dalam hal ini termuat pada Pasal 303 (KUHP). Menurut Pasal 303 KUHP, yang dihukum adalah pihak yang mengadakan atau memberi kesempatan bermain judi sebagai mata pencaharian, pihak yang sengaja memberi kesempatan bermain judi kepada umum serta turut bermain judi sebagai mata pencaharian.

Tindak pidana yang diatur dalam Pasal 303 KUHP hanya meminta aparat untuk membuktikan bahwa telah terjadi perjudian dan orang yang ditangkap adalah bandarnya, atau setidaknya terlibat dalam suatu praktik perjudian. Terkait dengan aspek hukum yang berlaku dalam transaksi *e-commerce* terutama dalam upaya untuk melindungi konsumen, Undang-Undang No 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (Undang-Undang ITE) telah mengatur mengenai pranata hukum dan ketentuan-ketentuan yang mengakomodasi tentang perdagangan elektronik yang merupakan salah satu ornamen utama dalam bisnis. Dengan adanya regulasi khusus yang mengatur perjanjian virtual ini, maka secara otomatis perjanjian-perjanjian di Internet tersebut tunduk pada Undang-Undang No 11 tahun 2008 dan hukum perjanjian yang berlaku.

Dalam Undang-Undang ITE Pasal 27 disebutkan tentang perbuatan yang dilarang saat mengakses internet. Di sini terlihat upaya negara untuk melindungi warga negaranya dari bahaya tindakan perjudian *online* yang makin marak pada masa sekarang ini (karena teknologi semakin berkembang) serta untuk menekan laju perjudian *online* yang telah berkembang. Tetapi didalam prakteknya, pasal demi pasal ini dianggap rancu oleh masyarakat. Hal tersebut dikarenakan pasal-pasal ini tidak menerangkan dengan pasti maksud dari penjelasan pasal tersebut.

Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk:

- a. Untuk menjelaskan bagaimana sikap remaja terhadap dampak negatif kebiasaan bermain judi *online* dilihat dari aspek moral di RT 05 Lingkungan 003 Kelurahan Sepang Jaya Kecamatan Kedaton Kota Bandar Lampung.
- b. Untuk menjelaskan bagaimana sikap remaja terhadap dampak negatif kebiasaan bermain judi *online* dilihat dari aspek hukum di RT 05 Lingkungan 003 Kelurahan Sepang Jaya Kecamatan Kedaton Kota Bandar Lampung.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang penulis gunakan adalah metode asosiatif. Melalui metode tersebut. Penelitian asosiatif adalah penelitian yang bertujuan untuk mengetahui hubungan antara dua variabel atau lebih (Sugiyono: 2005:11).

Pendekatan penelitian ini adalah kuantitatif. Menurut Creswell dalam Asmaldi Alsa (2004) penelitian kuantitatif adalah penelitian yang bekerja dengan angka, yang datanya berwujud bilangan (skor atau nilai, peringkat, atau frekuensi), yang dianalisis dengan menggunakan statistik untuk menjawab pertanyaan atau hipotesis penelitian yang sifatnya spesifik, dan untuk melakukan prediksi bahwa terdapat suatu variabel lain.

Sugiyono (2006:117) memberikan pengertian bahwa “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas atau karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”.

Populasi yang penulis teliti dalam penelitian ini adalah remaja-remaja yang berusia 15-21 tahun sebanyak 10 orang yang sering bermain judi *online* yang berada di Kelurahan Sepang Jaya, Kecamatan Kedaton, Kota Bandar Lampung.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penyajian data indikator menyenangkan/ membenci variabel sikap remaja dapat dilihat dalam tabel:

Tabel 4.2
Distribusi Frekuensi Indikator Menyenangi/ Membenci

No	Kelas Interval	Frekuensi	Presentase	Kategori
1	6 – 7	3	30%	Tidak Setuju
2	8 – 9	2	20%	Kurang Setuju
3	10 – 11	5	50%	Setuju
Jumlah		10	100%	-

Sumber: Data Analisis Hasil Sebaran Angket

Frekuensi indikator perilaku pada kelas interval 6 — 7, berjumlah 3 responden (30%) dengan kategori tidak setuju, berdasarkan kategori tersebut maka dapat dijelaskan bahwa responden memiliki sikap tidak setuju sama sekali terhadap kebiasaan bermain judi *online* karena responden membenci permainan judi *online* dan merasa dirugikan dari permainan tersebut. Frekuensi indikator perilaku pada kelas interval 8—9, berjumlah 2 responden (20%) dengan kategori kurang setuju. Berdasarkan kategori tersebut maka dapat dijelaskan bahwa responden memiliki sikap kurang setuju terhadap kebiasaan bermain judi *online* karena responden kurang menyenangi permainan judi *online* dan kurang merasa dirugikan dari permainan tersebut. Frekuensi indikator perilaku pada kelas interval 10—11. Berjumlah 5 responden (50%) dengan kategori setuju. Berdasarkan kategori tersebut maka dapat dijelaskan bahwa responden memiliki sikap setuju terhadap kebiasaan bermain judi *online* karena responden menyenangi permainan judi *online* dan tidak merasa dirugikan dari permainan tersebut.

Penyajian data indikator mendekati/ menjauhi variabel sikap remaja dapat dilihat dalam tabel:

Tabel 4.4
Distribusi Frekuensi Indikator Sikap Mendekati/ Menjauhi

No	Kelas Interval	Frekuensi	Presentase	Kategori
1	4 – 6	1	10%	Tidak Setuju
2	7 – 9	5	50%	Kurang Setuju
3	10 – 12	4	40%	Setuju
Jumlah		10	100%	-

Sumber: Data Analisis Hasil Sebaran Angket

Frekuensi indikator Perasaan Mendekati/ Menjauhi pada kelas interval 4—6, berjumlah 1 responden (10%) dengan kategori tidak setuju, berdasarkan kategori tersebut maka dapat dijelaskan bahwa responden memiliki sikap tidak setuju sama sekali terhadap kebiasaan bermain judi *online*. Karena responden menjauhi permainan judi *online* dan merasa dirugikan dari permainan tersebut. Frekuensi indikator Perasaan Mendekati/ Menjauhi pada kelas interval 7—9, berjumlah 5 responden (50%) dengan kategori kurang setuju. Berdasarkan kategori tersebut maka dapat dijelaskan bahwa responden memiliki sikap kurang setuju terhadap kebiasaan bermain judi *online*. Karena responden kurang mendekati permainan judi *online* dan kurang merasa dirugikan dari permainan tersebut. Frekuensi indikator Perasaan Mendekati/ Menjauhi pada kelas interval 10—12, berjumlah 4 responden (40%) dengan kategori setuju. Berdasarkan kategori tersebut maka dapat dijelaskan bahwa responden memiliki sikap sangat setuju terhadap kebiasaan bermain judi *online*. Karena responden mendekati permainan judi *online* dan merasa tidak dirugikan dari permainan tersebut.

Penyajian data indikator menerima/ menolak variabel sikap remaja dapat dilihat dalam tabel:

Tabel 4.6
Distribusi Frekuensi Indikator Menerima/Menolak

No	Kelas Interval	Frekuensi	Presentase	Kategori
1	6—7	3	30%	Tidak setuju
2	8—9	4	40%	Kurang setuju
3	10—12	3	30%	Setuju
Jumlah		10	100%	-

Sumber: Data Analisis Hasil Sebaran Angket

Frekuensi indikator Menerima/ Menolak pada kelas interval 6—7, berjumlah 3 responden (30%) dengan kategori tidak setuju, berdasarkan kategori tersebut maka dapat dijelaskan bahwa responden memiliki sikap tidak setuju sama sekali terhadap kebiasaan bermain judi *online*. Karena responden menolak permainan judi *online* dan merasa dirugikan dari permainan tersebut. Frekuensi indikator pola komunikasi pada kelas interval 8—9, berjumlah 4 responden (40%) dengan kategori kurang setuju. Berdasarkan kategori tersebut maka dapat dijelaskan bahwa responden memiliki sikap kurang setuju terhadap kebiasaan bermain judi *online*. Karena responden sedikit menerima permainan judi *online* dan tidak merasa dirugikan dari permainan tersebut. Frekuensi indikator pola komunikasi pada kelas interval 10—12, berjumlah 3 responden (30%) dengan kategori setuju. Berdasarkan kategori tersebut maka dapat dijelaskan bahwa responden memiliki sikap setuju terhadap kebiasaan bermain judi *online*. Karena responden menerima permainan judi *online* dan merasa banyak keuntungan dari permainan tersebut.

Penyajian data indikator penyimpangan perilaku yang bersifat amoral variabel dampak negatif kebiasaan bermain judi online dapat dilihat dalam tabel:

Tabel 4.8
Distribusi Frekuensi Indikator Penyimpangan Perilaku
Yang Bersifat Amoral

No	Kelas Interval	Frekuensi	Presentase	Kategori
1	5—9	5	50%	Rendah
2	10—14	3	30%	Sedang
3	15—19	2	20%	Tinggi
Jumlah		10	100%	-

Sumber: Data Analisis Hasil Sebaran Angket

Frekuensi indikator Penyimpangan Perilaku Yang Bersifat Amoral pada kelas interval 5—9, berjumlah 5 responden (50%) dengan kategori Tidak setuju sama sekali, berdasarkan kategori tersebut maka dapat dijelaskan bahwa responden tidak terpengaruh adanya dampak negatif dari kebiasaan bermain judi *online* khususnya secara pribadi dan moral. Frekuensi indikator Penyimpangan Perilaku Yang Bersifat Amoral pada kelas interval 10—14, berjumlah 3 responden (30%) dengan kategori kurang setuju. Berdasarkan kategori tersebut maka dapat dijelaskan bahwa responden sedikit terpengaruh oleh adanya dampak negatif kebiasaan bermain judi *online* tetapi tidak terlalu membuat penyimpangan perilaku amoral yang sangat parah/ ringan. Frekuensi indikator Penyimpangan Perilaku Yang Bersifat Amoral pada kelas interval 15—19, berjumlah 2 responden (20%) dengan kategori setuju. Berdasarkan kategori tersebut maka dapat dijelaskan bahwa responden sangat setuju oleh pengaruh/ dampak negatif dilihat dari perilaku menyimpang yang bersifat amoral dan dilakukan karena kebiasaan bermain judi *online*.

Penyajian data indikator penyimpangan perilaku yang melanggar hukum variabel dampak negatif kebiasaan bermain judi online dapat dilihat dalam tabel:

Tabel 4.10
Distribusi Frekuensi Indikator Penyimpangan Perilaku
Yang Melanggar Hukum

No	Kelas Interval	Frekuensi	Presentase	Kategori
1	3—4	1	10%	Rendah
2	5—6	5	50%	Sedang
3	7—8	4	40%	Tinggi
Jumlah		10	100%	-

Sumber: Data Analisis Hasil Sebaran Angket

Frekuensi indikator penyimpangan perilaku yang melanggar hukum pada kelas interval 3—4, berjumlah 1 responden (10%) dengan kategori rendah, berdasarkan kategori tersebut maka dapat dijelaskan bahwa responden tidak terpengaruh adanya dampak negatif dari kebiasaan bermain judi *online* yang memancing responden untuk melakukan penyimpangan perilaku yang melanggar hukum. Frekuensi indikator penyimpangan perilaku yang melanggar hukum pada kelas interval 5—6, berjumlah 5 responden (50%) dengan kategori sedang. Berdasarkan kategori tersebut maka dapat dijelaskan bahwa responden hanya sedikit terpengaruh oleh dampak negatif dari kebiasaan bermain judi *online* yang memancing responden untuk melakukan penyimpangan perilaku yang melanggar hukum. Frekuensi indikator penyimpangan perilaku yang melanggar hukum pada kelas interval 7—8, berjumlah 4 responden (40%) dengan kategori tinggi. Berdasarkan kategori tersebut maka dapat dijelaskan

bahwa responden setuju telah terpengaruh adanya dampak negatif dari kebiasaan bermain judi *online* yang memancing responden untuk melakukan penyimpangan perilaku yang melanggar hukum.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan mengenai Sikap Remaja Terhadap Dampak Negatif Kebiasaan Bermain Judi *Online* di RT 05 Lingkungan 003 Kelurahan Sepang Jaya Kecamatan Kedaton Kota Bandar Lampung, maka dapat peneliti simpulkan bahwa:

1. Ada pengaruh yang signifikan antara sikap remaja terhadap dampak negatif kebiasaan bermain judi *online* dilihat dari penyimpangan perilaku yang bersifat moral pada kategori sedang. Maksudnya, remaja menganggap bahwa memang banyak sekali dampak negatif yang timbul akibat permainan judi *online*, seperti penurunan prestasi di sekolah dan dikampus, kebiasaan membolos, membohong, kabur meninggalkan rumah, dan lain-lain. Akan tetapi, tidak semua remaja yang bermain judi *online* berperilaku seperti itu. Sebagian dari mereka mampu memprioritaskan diri sebagai pelajar atau mahasiswa dengan tetap menjalankan kegiatan mereka sehari-hari, seperti sekolah atau kuliah. Meskipun mereka bermain judi *online*, akan tetapi prestasi akademik tetap baik dan kehidupan sosialpun tidak terganggu oleh karena bermain tidak terlalu berlebihan.
2. Ada pengaruh yang signifikan antara sikap remaja terhadap dampak negatif kebiasaan bermain judi *online* dilihat dari penyimpangan perilaku yang melanggar hukum pada kategori sedang. Maksudnya, remaja beranggapan bahwa tidak semua remaja yang bermain judi *online* berperilaku melanggar hukum. Sebagian dari mereka tetap beretika baik di dalam kehidupan sosial dan tetap mematuhi hukum-hukum yang berlaku di masyarakat. Meskipun mereka ikut bermain judi *online*, akan tetapi mereka tidak melakukan hal-hal yang melanggar hukum demi bermain judi *online*.

Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Kepada orang tua atau keluarga sebaiknya memberikan kontrol eksternal atau pengawasan terhadap remaja dengan cara memberikan batasan waktu bermain judi *online*.
2. Kepada pengelola industri permainan judi *online* sebaiknya memberikan batasan umur bagi pengguna situs judi *online*.
3. Kepada lingkungan masyarakat atau pendidikan diharapkan untuk ikut mendorong dan mempedulikan remaja dengan mengadakan berbagai kegiatan interaktif sebagai sarana bagi remaja agar lebih berprestasi dan bersosialisasi di dunia nyata.
4. Kepada remaja sebaiknya mulai meninggalkan kebiasaan bermain judi *online* karena terdapat banyak sekali dampak negatif dari permainan ini. Mulailah hidup dengan mentaati norma-norma yang berlaku di masyarakat dan tekun/ giat belajar untuk mendapatkan masa depan yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Gunarsa, Singgih D; Gunarsa, Yuli Singgih D. 2004. *Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja*. Jakarta : BPK Gunung Mulia.
- Ikawati; Arikunto, Suharsimi. 2008. *Penalaran Moral Anak Panti Sosial*. Penerbit : B2P3KS
- Iswahyudi, Catur. 2009. *Pemanfaatan Internet Sebagai Sumber Belajar*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Raharjo, Agus. 2002. *Cyber Crime Pemahaman Dan Upaya Pencegahan Kejahatan Berteknologi*. Bandung : Citra Aditya Bakti.
- Santrock, John W. 2003. *Adolescence*. Penerbit : McGraw-Hill.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung
- Suparno, Paul, dkk. 2003. *Pendidikan Budi Pekerti Di SMU*. Penerbit : Kanisius.
- Hassanah, Hetty. *Majalah Ilmiah UNIKOM Vol.8, No. 2*.
- Bet365, Admin. 2000. *Tata cara bermain bet365.com*. <http://www.bet365.com/> Diakses tanggal 19 Oktober 2012, pukul 18.00 WIB.
- Bwin, Admin. 1998. *Tata cara bermain bwin.com*. <http://www.bwin.com/> Diakses tanggal 18 Oktober 2012, pukul 16.00 WIB.
- Cyberbola, Admin. 2000. *Tata cara bermain cyberbola.com*. <http://www.cyberbola.com/> Diakses tanggal 19 Oktober 2012, pukul 18.00 WIB.
- Paigowpokeronline, Admin. 2000. *Tata cara bermain paigowpokeronline.com*. <http://www.paigowpokeronline.net/> Diakses tanggal 18 Oktober 2012, pukul 16.00 WIB.
- Pokerdewa, Admin. 2006. *Tata cara bermain pokerdewa.com*. <http://www.pokerdewa.com/> Diakses tanggal 20 November 2012, pukul 20.00 WIB.