SKRIPSI

PERUBAHAN PERILAKU SOSIAL REMAJA PEMAIN JUDI ONLINE DI DESA PARIT BARU KECAMATAN SUNGAI RAYA KABUPATEN KUBU RAYA

Program Studi Sosiologi

Oleh:

Kevin Patrick Tanjung
NIM. E.1041211011

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UNIVERSITAS TANJUNGPURA

PONTIANAK

2025

SKRIPSI

PERUBAHAN PERILAKU SOSIAL REMAJA PEMAIN JUDI ONLINE DI DESA PARIT BARU KECAMATAN SUNGAI RAYA KABUPATEN KUBU RAYA

Untuk Memenuhi Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana

Program Studi Ilmu Sosiologi

Oleh:

Kevin Patrick Tanjung
NIM. E.1041211011

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2025

HALAMAN PENGESAHAN

PERUBAHAN PERILAKU SOSIAL REMAJA PEMAIN JUDI ONLINE DI DESA PARIT BARU KECAMATAN SUNGAI RAYA KABUPATEN KUBU RAYA

Oleh
Kevin Patrick Tanjung
NIM. E.1041211011

Dipertahankan di :
Pada Hari/ Tanggal : Senin / 26 Mei 2025
Waktu : 10.00 – 12.00
Tempat : Ruang Jurnal

Tim Penguji

Pembimbing Utama

Dr. H. Agus Sikwan, SH., M.Hum
NIP. 196108081987031006

Pembimbing Pendamping

Nurwijayanto, SH., M.Si
NIP. 196708182007011002

Penguji Utama

Dr. Sudirman, M.Si
NIP. 196106081988101001

Penguji Pendamping

Yulianti, SH., M.Si
NIP. 196007171988102001

Disahkan Oleh:
Dekan FISIP Untan

Dr. Herlan, S.Sos., M.Si
NIP. 197205212006041001

Abstract

This study discusses the changes in the social behavior of adolescent online gamblers in Parit Baru Village at Sungai Raya District of Kubu Raya Regency. The phenomenon of increasing adolescent involvement in online gambling has become a primary concern, considering the ease of internet access, low education levels, and the strong influence of peer pressure that encourage such behavior. This research uses a descriptive qualitative method with snowball sampling to determine informants, specifically adolescents who have completed or dropped out of school, with a maximum education level of senior high school, and work in the informal sector. Data was collected through in-depth interviews and participatory observation to obtain a comprehensive understanding of the driving and inhibiting factors of behavioral changes. The findings showed that social conformity, economic pressure, and the lack of education about the risks of online gambling were the main factors driving adolescents to engage in these activities. The changes in social behavior included shifts in values, patterns of interaction, and an increase in deviant behavior within adolescent groups. The study recommends the need for interventions from families, schools, and village governments to enhance education on the dangers of online gambling, strengthen social supervision, and provide alternative positive activities for adolescents. Additionally, it is important to foster collective awareness within the community to curb the growth of online gambling among youth.

KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
UPA BAHASA

ABSTRAK

Penelitian ini membahas perubahan perilaku sosial remaja pemain judi *online* di Desa Parit Baru, Kecamatan Sungai Raya, Kabupaten Kubu Raya. Fenomena meningkatnya keterlibatan remaja dalam judi *online* menjadi perhatian utama, mengingat kemudahan akses internet, rendahnya tingkat pendidikan, serta pengaruh kuat teman sebaya yang mendorong perilaku tersebut. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan teknik snowball sampling untuk menentukan informan, yaitu remaja yang telah menyelesaikan atau putus sekolah dengan pendidikan maksimal SMA dan bekerja di sektor informal. Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam, dan observasi partisipatif guna memperoleh gambaran komprehensif mengenai faktor pendorong dan penghambat perubahan perilaku sosial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa konformitas sosial, tekanan ekonomi, dan kurangnya edukasi tentang risiko judi *online* menjadi faktor utama yang mendorong remaja terlibat dalam aktivitas tersebut. Perubahan perilaku sosial yang terjadi meliputi pergeseran nilai, pola interaksi, serta meningkatnya perilaku menyimpang di lingkungan remaja. Rekomendasi dari penelitian ini adalah perlunya intervensi dari keluarga, sekolah, dan pemerintah desa untuk meningkatkan edukasi mengenai bahaya judi *online*, memperkuat pengawasan sosial, serta menyediakan alternatif kegiatan positif bagi remaja. Selain itu, penting untuk membangun kesadaran kolektif di masyarakat agar dapat menekan laju pertumbuhan judi *online* di kalangan remaja.

Kata Kunci: Perubahan Perilaku Sosial, Remaja, Judi *Online*, Konformitas Sosial, Desa Parit Baru

RINGKASAN SKRIPSI

Skripsi ini berjudul "Perubahan Perilaku Sosial Remaja Pemain Judi Online di Desa Parit Baru Kecamatan Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya". Penelitian ini dilatarbelakangi oleh meningkatnya keterlibatan remaja dalam aktivitas judi *online*, yang menjadi fenomena sosial cukup serius di tengah kemajuan teknologi informasi. Remaja, sebagai kelompok usia yang rentan terhadap pengaruh lingkungan dan tekanan teman sebaya, menunjukkan kecenderungan tinggi untuk terlibat dalam perilaku menyimpang seperti berjudi secara daring. Fenomena ini terjadi secara nyata di Desa Parit Baru, yang memiliki populasi remaja cukup besar dan ditandai oleh karakteristik sosial seperti rendahnya tingkat pendidikan, kondisi ekonomi yang tidak stabil, serta lemahnya pengawasan keluarga terhadap penggunaan internet. Dalam konteks inilah, peneliti merasa penting untuk menelusuri perubahan perilaku sosial yang terjadi pada remaja sebagai dampak dari keterlibatan mereka dalam judi *online*, dengan menyoroti peran konformitas sosial dalam membentuk pola perilaku tersebut.

Permasalahan utama yang diangkat dalam penelitian ini dirumuskan dalam pertanyaan: "Bagaimana bentuk perubahan perilaku sosial remaja pemain judi *online* di Desa Parit Baru Kecamatan Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya?" Rumusan masalah ini mengarahkan fokus penelitian pada identifikasi bentuk perubahan yang terjadi dalam pola interaksi sosial, gaya hidup, serta cara berpikir dan bertindak remaja setelah terlibat dalam judi *online*. Selain itu, peneliti juga mengkaji faktor-faktor yang mendorong maupun menghambat perubahan tersebut.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis secara mendalam bentuk perubahan perilaku sosial yang terjadi pada remaja pemain judi *online*, sekaligus menjelaskan faktor penyebab dan dinamika sosial yang melatarbelakangi perubahan tersebut. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis bagi pengembangan ilmu sosiologi, khususnya dalam kajian konformitas dan penyimpangan sosial di kalangan remaja. Secara praktis, penelitian ini bermanfaat bagi keluarga, lembaga pendidikan, dan pemerintah desa dalam menyusun strategi pencegahan dan penanggulangan judi *online* di kalangan generasi muda.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif, Moleong (2014 :4) mengutip pendapat Bodgan dan Taylor (1975 :5) "Metode kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati". Lokasi penelitian dipusatkan di Desa Parit Baru, Kecamatan Sungai Raya, Kabupaten Kubu Raya. Informan penelitian adalah remaja yang telah menyelesaikan sekolah atau putus sekolah, dengan pendidikan maksimal SMA, dan bekerja di sektor informal. Teknik penentuan informan menggunakan metode snowball sampling karena fenomena judi *online* tergolong sensitif dan tertutup. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam dan observasi partisipatif. Analisis data dilakukan secara tematik dengan tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan berdasarkan teori anomie yang digabungkan dengan teori konformitas sosial dan perubahan sosial.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa perubahan perilaku sosial remaja pemain judi *online* mencakup beberapa aspek penting. Pertama, perubahan pola interaksi, di mana remaja cenderung menjauh dari keluarga dan lingkungan positif, serta membentuk kelompok pergaulan baru yang lebih permisif terhadap aktivitas berjudi. Kedua, terjadi pergeseran orientasi waktu dan aktivitas harian; banyak remaja yang menghabiskan waktu di depan gawai untuk berjudi, sehingga meninggalkan kewajiban sosial lainnya. Ketiga, perubahan pola ekonomi ditandai dengan ketergantungan pada judi sebagai sumber pendapatan cepat, meskipun sifatnya spekulatif dan merugikan dalam jangka panjang. Perubahan-perubahan ini dipicu oleh kuatnya pengaruh teman sebaya, dorongan ekonomi, serta rendahnya kesadaran akan risiko dari judi *online*.

Penelitian ini juga menemukan bahwa konformitas sosial menjadi faktor dominan dalam mendorong remaja untuk mulai berjudi. Keinginan untuk diterima dalam kelompok dan takut dianggap berbeda menjadikan mereka mudah menyesuaikan perilaku dengan teman-temannya. Selain itu, kemudahan akses internet dan lemahnya kontrol dari orang tua atau tokoh masyarakat turut memperkuat tren ini. Di sisi lain, faktor-faktor penghambat seperti edukasi dari keluarga, penyuluhan dari sekolah atau tokoh masyarakat, dan pengalaman pribadi yang merugikan dari berjudi, dapat membantu remaja untuk keluar dari jeratan perilaku tersebut.

Berdasarkan hasil penelitian ini, penulis memberikan beberapa saran yang dapat digunakan sebagai rekomendasi kebijakan. Pertama, perlu adanya penguatan peran keluarga dalam memberikan pemahaman dan pengawasan terhadap aktivitas

digital anak-anak. Kedua, lembaga pendidikan diharapkan meningkatkan literasi digital dan pendidikan karakter yang membekali siswa untuk lebih bijak dalam menggunakan internet. Ketiga, pemerintah desa perlu menyediakan ruang kegiatan yang produktif bagi remaja, seperti pelatihan kerja dan komunitas kreatif, yang bisa menjadi alternatif dari aktivitas negatif seperti judi *online*. Terakhir, peneliti menyarankan agar studi lanjutan dilakukan dengan pendekatan kuantitatif untuk melihat tingkat keterkaitan antara konformitas sosial dan perilaku judi *online* secara lebih luas.

Penelitian ini memperlihatkan bahwa perubahan perilaku sosial remaja tidak bisa dipandang sebagai proses individual semata, melainkan sebagai hasil interaksi kompleks antara kondisi sosial, ekonomi, dan budaya. Oleh karena itu, pendekatan penanganannya pun harus bersifat kolaboratif dan menyeluruh. Dengan memahami dinamika perubahan tersebut, diharapkan langkah-langkah preventif dan kuratif dapat dirancang secara tepat sasaran demi menyelamatkan masa depan generasi muda dari dampak negatif judi *online*

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Kevin Patrick Tanjung

Nomor induk Mahasiswa : E1041211011

Program Studi : Ilmu Sosiologi

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang sepengetahuan saya dalam skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dan disebutkan dalam daftar pustaka

Pontianak, 10 April 2025

Yang Membuat Pernyataan



(Kevin Patrick Tanjung)

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

"Jangan pergi mengikuti kemana jalan akan berujung. Buat jalanmu sendiri dan tinggalkanlah jejak"

(Ralph Waldo Emerson)

"Jadilah Dirimu Sendiri Ketika Yang Lain Berpura-pura"

(Penulis)

Persembahan

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas hikmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini. Skripsi ini penulis persembahkan untuk:

1. Kepada kedua orang tua penulis yang selalu memberikan dukungan dan mendoakan untuk keberhasilan anaknya..
2. Semua teman-teman seperjuangan yang selalu menemani dan selalu memberikan dukungan.
3. Kampus tercinta Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Tanjungpura Pontianak.

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa karena dengan rahmat dan karunia-Nya lah saya dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul "Perubahan Perilaku Sosial Remaja Pemain Judi *Online* di Desa Parit Baru Kecamatan Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya" ini dengan baik dan lancar tanpa ada halangan suatu apapun.

Skripsi ini disusun sebagai tugas akhir dan merupakan kewajiban yang harus dipenuhi sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Tanjungpura Pontianak. Dalam penyusunan skripsi ini, penulis menyadari kelemahan serta keterbatasan sehingga masih banyak kekurangan dalam penulisan skripsi ini. Oleh karena itu, kritik dan saran dari semua pihak sangat penulis harapkan.

Tidak lupa juga penulis mengucapkan banyak terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini, terutama kepada:

1. Dr. Herlan, S.Sos., M.Si. selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Tanjungpura Pontianak
2. Dr. H. Agus Sikwan, SH., M.Hum selaku pembimbing utama, dan Nurwijayanto, SH., M.Si selaku pembimbing pendamping yang telah bersedia membimbing dan memberi arahan kepada penulis selama menyusun skripsi ini.

3. Dr. Sudirman, M.Si selaku penguji utama, dan Yulianti, SH., M.Si selaku penguji pendamping yang telah bersedia memberikan saran dan masukan kepada penulis selama menyusun skripsi ini.
4. Desca Thea Purnama, S.Sos., M.Sos selaku ketua program studi Sosiologi beserta staff jurusan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Tanjungpura Pontianak.
5. Wakil Dekan, Bapak/Ibu Dosen, Staf Tata Usaha, Staf Perpustakaan dan Akademik Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Tanjungpura Pontianak.
6. Semua narasumber yang telah bersedia untuk menjadi sumber informasi dalam penelitian ini.

Semoga segala kebaikan dan dorongan yang telah diberikan kepada penulis mendapatkan balasan dari TUHAN YANG MAHA ESA, dan hasil karya penulis ini dapat bermanfaat yang cukup berarti bagi kita semua yang memerlukannya.

Pontianak, 10 April 2025
Penulis

Kevin Patrick Tanjung
NIM. E. 1041211011

DAFTAR ISI

COVER i
HALAMAN PENGESAHAN ii
ABSTRAK iii
RINGKASAN SKRIPSI iv
PERNYATAAN KEASLIAN viii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN ix
KATA PENGANTAR x
DAFTAR ISI xii
DAFTAR TABEL xiv
DAFTAR GAMBAR xv
DAFTAR LAMPIRAN xvi
BAB I PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Identifikasi Masalah 9
1.3 Fokus Penelitian 9
1.4 Rumusan Masalah 10
1.5 Tujuan Penellitian 10
1.6 Manfaat Penelitian 11
BAB II TINJAUAN PUSTAKA 13
2.1 Definisi dan Konsep 13
2.2 Kajian Teori 26
2.3 Hasil Penelitian Yang Relevan 28
2.4 Alur Pikir Penelitian 32
BAB III METODE PENELITIAN 35
3.1 Jenis Penelitian 35
3.2 Langkah-Langkah Penelitian 36
3.3 Lokasi dan Waktu Penelitian 37
3.4 Subjek Penelitian Dan Objek Penelitian 39
3.5 Teknik Pengumpulan Data 40
3.6 Alat Pengumpulan Data 42

3.7 Teknik Analisis Data 43
BAB IV GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN 46
4.1 Gambaran Tentang Desa Parit Baru 46
4.1.1 Sejarah Singkat Desa Parit Baru 46
4.1.2 Kondisi Geografis 47
4.1.3 Kondisi Demografis 49
4.1.4 Struktur Desa Parit Baru 51
4.1.5 Visi dan Misi Desa Parit Baru 52
BAB V HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 55
5.1 Bentuk Perubahan Perilaku Sosial 58
5.1.1 Perubahan Pola Interaksi 58
5.1.2 Perubahan Pola Waktu dan Kegiatan Sehari-hari 61
5.1.3 Perubahan Pola Ekonomi 63
5.2 Pendorong dan Penghambat Perubahan Perilaku Sosial 66
5.2.1 Faktor Pendorong 66
5.2.2 Faktor Penghambat 69
5.3 Penyebab Perubahan Perilaku Sosial 71
BAB VI PENUTUP 77
6.1 Simpulan 77
6.2 Saran 78
6.3 Keterbatasan Penelitian 80

DAFTAR PUSTAKA 83
LAMPIRAN 85

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Waktu Penelitian 38
Tabel 4.1 Strukur Desa Parit Baru 51

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Pikir Penelitian 33
Gambar 4.1 Peta Desa Parit Baru 49

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Pedoman Wawancara 85
Lampiran 2. Dokumentasi Penelitian 88
Lampiran 3. Daftar Subjek Penelitian 92
Lampiran 4. Riwayat Hidup 93
Lampiran 5. Surat Tugas Penelitian 94

BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi, komunikasi dan media dewasa ini telah merubah berbagai aspek kehidupan yang signifikan, termasuk dalam cara remaja berinteraksi serta menghabiskan waktu luang mereka. Fenomena yang cukup mencolok salah satunya adalah meningkatnya popularitas judi *online* di kalangan remaja. Kemudahan akses *internet*, keberadaan perangkat digital, dan berbagai *platform* judi *online* yang semakin menarik telah membuat aktivitas ini semakin sulit dihindari oleh banyak remaja. Remaja berada pada tahap perkembangan yang sangat dipengaruhi oleh lingkungan sosial mereka. Pada usia ini, kebutuhan untuk diterima oleh kelompok sebaya dan konformitas terhadap norma-norma kelompok menjadi sangat kuat.

Fenomena judi online yang marak di kalangan remaja tidak dapat dilepaskan dari kondisi sosial yang melatarbelakanginya. Dalam konteks ini, teori anomie yang dikembangkan oleh Robert K. Merton menjadi relevan untuk menjelaskan mengapa sebagian remaja memilih jalan menyimpang sebagai respons terhadap tekanan struktural. Ketika remaja dihadapkan pada tujuan-tujuan sosial seperti keberhasilan finansial dan status sosial, namun tidak memiliki akses terhadap sarana yang sah seperti pendidikan tinggi atau pekerjaan formal yang layak, maka sebagian dari mereka akan mencari alternatif lain yang lebih instan—termasuk melalui judi online. Ketimpangan antara tujuan budaya dan ketersediaan sarana pencapaian yang legal mendorong munculnya perilaku menyimpang sebagai bentuk adaptasi.

Dalam hal ini, judi online dipandang sebagai jalan pintas untuk memenuhi aspirasi yang tidak tercapai melalui jalur normatif. Oleh karena itu, penting untuk melihat keterlibatan remaja dalam judi online bukan semata-mata sebagai kelemahan moral individu, melainkan sebagai manifestasi dari disfungsi sosial yang lebih luas di masyarakat.

Perubahan perilaku sosial merujuk pada pergeseran pola interaksi, kebiasaan, dan respons individu dalam lingkungan sosial akibat faktor internal maupun eksternal. Salah satu faktor yang memengaruhi perubahan ini adalah konformitas, yaitu kecenderungan individu untuk menyesuaikan sikap dan tindakan mereka dengan norma atau tekanan kelompok. Konformitas dapat mempercepat perubahan perilaku sosial ketika individu mengikuti tren, kebiasaan, atau aturan baru yang diterima secara luas dalam masyarakat. Sebaliknya, jika kelompok mempertahankan norma lama, individu cenderung mengalami hambatan dalam mengadopsi perilaku baru. Dengan demikian, konformitas memainkan peran penting dalam dinamika perubahan perilaku sosial di berbagai konteks kehidupan.

Konformitas sosial adalah suatu proses di mana individu menyesuaikan sikap, keyakinan, atau perilaku mereka agar selaras dengan norma atau aturan kelompok. Konformitas sering kali dilakukan secara sadar atau tidak sadar untuk menghindari konflik sosial, mendapatkan penerimaan, atau menjaga keharmonisan dalam kelompok. Konformitas bisa terjadi akibat tekanan langsung, seperti peraturan formal, atau tekanan tidak langsung, seperti ekspektasi sosial yang tak tertulis. Dalam konteks ini, individu cenderung mengorbankan sebagian independensi

mereka untuk menyesuaikan diri dengan standar yang berlaku dalam kelompok atau masyarakat.

Teori konformitas sosial mengemukakan bahwa individu cenderung mengikuti perilaku dan sikap kelompok yang mereka anggap signifikan atau penting untuk mendapatkan penerimaan sosial. Dalam konteks remaja, pengaruh teman sebaya sangat dominan, dan kecenderungan untuk meniru perilaku teman, termasuk dalam hal judi *online*, dapat menjadi sangat tinggi.

Judi selalu hidup berdampingan di dalam kehidupan manusia bahkan sejak berabad-abad yang lalu. Sejarah mencatat berbagai bentuk perjudian yang dilakukan oleh manusia sejak zaman kuno, mulai dari taruhan sederhana hingga permainan yang kompleks. Namun, dengan adanya revolusi digital, perjudian mengalami transformasi besar dengan kemunculan judi *online*. Judi *online* memanfaatkan *internet* untuk menyediakan *platform* di mana individu dapat bertaruh dan bermain permainan judi dari mana saja dan kapan saja. Transformasi ini telah mengubah cara perjudian dilakukan dan meningkatkan aksesibilitasnya secara signifikan.

Pada awalnya, judi *online* lebih banyak diakses oleh orang dewasa. Namun, seiring dengan meningkatnya penetrasi *internet* dan penggunaan perangkat digital di kalangan remaja, semakin banyak remaja yang terpapar dan terlibat dalam judi *online*. Data menunjukkan bahwa remaja menghabiskan banyak waktu di dunia maya, baik untuk keperluan pendidikan, hiburan, maupun sosial. Dalam konteks

inilah judi *online* menjadi masalah yang serius, karena mudahnya akses dan daya tariknya bagi remaja.

Beberapa faktor yang menyebabkan meningkatnya keterlibatan remaja dalam judi *online* antara lain kemudahan akses, dimana *internet* yang mudah diakses dan *smartphone* yang dimiliki oleh hampir semua remaja membuat judi *online* lebih mudah diakses daripada bentuk perjudian tradisional. Situs judi *online* sering kali tidak memiliki batasan yang efektif untuk mencegah akses oleh remaja. Daya tarik permainan juga menjadi salah satu faktor pendorong, *platform* judi *online* dewasa ini menawarkan berbagai permainan yang dirancang untuk menarik perhatian dan memberikan kesenangan. Fitur-fitur seperti grafik yang menarik, hadiah yang menggiurkan, dan kemudahan bermain membuat remaja tertarik untuk mencoba.

Anonimitas juga menjadi faktor lain yang membuat judi *online* banyak diminati. Remaja dapat berjudi tanpa diketahui oleh orang tua atau guru mereka, sehingga merasa lebih aman dan bebas dalam melakukan aktivitas tersebut. Pengaruh sosial di lingkungan remaja juga sangat dipengaruhi oleh teman sebaya dan kelompok sosial mereka. Jika teman-teman mereka terlibat dalam judi *online*, ada kemungkinan besar bahwa mereka juga akan tertarik untuk mencobanya demi konformitas sosial dan untuk diterima dalam kelompok.

Desa Parit Baru adalah salah satu desa yang terletak di Kecamatan Sungai Raya, Kabupaten Kubu Raya. Desa ini memiliki total populasi 25.805 jiwa dengan populasi remaja berusia 15-24 tahun sebanyak 4.281 jiwa. Desa ini dipilih sebagai lokasi penelitian karena memiliki jumlah remaja yang cukup besar, sehingga

memungkinkan untuk mengamati fenomena konformitas sosial dalam perilaku judi *online* secara lebih mendalam. Selain itu, indikasi meningkatnya keterlibatan remaja dalam judi *online* di desa ini menjadi faktor penting yang menarik untuk diteliti guna memahami pola interaksi sosial dan faktor pendorong yang memengaruhi perilaku tersebut.

Selain itu, Desa Parit Baru memiliki populasi etnis Tionghoa yang cukup besar, hal ini tentunya menarik untuk diteliti dalam kaitannya dengan fenomena judi *online*. Dalam berbagai literatur, etnis Tionghoa sering kali dikaitkan dengan dunia perjudian, baik karena faktor historis maupun stereotip yang berkembang di masyarakat. Stereotip ini berakar pada sejarah panjang etnis Tionghoa yang kerap terlibat dalam aktivitas ekonomi informal, termasuk perjudian, baik sebagai bentuk hiburan maupun strategi ekonomi.

Tingkat pendidikan remaja di Desa Parit Baru juga menjadi salah satu aspek yang relevan dalam penelitian ini. Banyak remaja di desa ini yang putus sekolah atau hanya menamatkan pendidikan hingga jenjang SMP atau SMA. Keterbatasan akses terhadap pendidikan tinggi, baik karena faktor ekonomi maupun kurangnya motivasi akademik, menyebabkan mereka lebih cepat memasuki dunia kerja. Sebagian besar dari mereka bekerja di sektor informal, seperti berdagang, bekerja di toko, atau menjadi buruh harian.

Dalam kondisi seperti ini, judi *online* menjadi daya tarik tersendiri bagi mereka karena dianggap sebagai cara cepat untuk mendapatkan uang tanpa harus bekerja keras. Kemudahan akses internet dan keberadaan platform judi *online* yang

semakin berkembang semakin memperkuat kecenderungan mereka untuk terlibat dalam aktivitas ini. Kombinasi antara tingkat pendidikan yang rendah, dorongan ekonomi, dan pengaruh sosial dari lingkungan sekitar menjadikan judi *online* sebagai fenomena yang semakin marak di kalangan remaja Desa Parit Baru.

Fenomena judi *online* di kalangan remaja dengan tingkat pendidikan yang rendah dapat dikaitkan dengan keterbatasan pemahaman mereka terhadap risiko dan dampak jangka panjang dari aktivitas tersebut. Remaja yang tidak memiliki pendidikan tinggi cenderung kurang terpapar pada literasi finansial dan pemahaman kritis terhadap mekanisme perjudian, seperti probabilitas kekalahan yang tinggi dan sifat adiktif dari permainan tersebut.

Remaja dengan tingkat pendidikan yang rendah juga lebih rentan terhadap ilusi kemenangan, di mana keberhasilan sesaat dalam judi *online* sering kali dianggap sebagai bukti bahwa mereka bisa terus menang dan mendapatkan keuntungan besar. Padahal, dalam kenyataannya, sistem judi *online* dirancang untuk menguntungkan penyelenggara dan bandar yang pada akhirnya membuat pemain terus-menerus mengalami kerugian. Kurangnya pemahaman ini, ditambah dengan minimnya edukasi mengenai dampak negatif judi *online*, membuat banyak remaja sulit menyadari bahwa aktivitas yang mereka anggap sebagai hiburan atau cara cepat mencari uang justru dapat membawa mereka pada masalah keuangan, kecanduan, dan bahkan keterlibatan dalam tindakan ilegal.

Remaja dengan tingkat pendidikan rendah juga cenderung lebih sulit menerima nasihat atau peringatan dari pihak lain. Sikap keras kepala ini dapat

dipahami sebagai bagian dari keterbatasan wawasan dan pola pikir yang lebih praktis serta instan dalam menghadapi kehidupan. Karena tidak terbiasa dengan pemikiran kritis dan reflektif, mereka sering kali menolak informasi yang bertentangan dengan pengalaman atau keyakinan pribadi mereka. Bagi mereka, judi *online* yang sesekali memberikan kemenangan kecil dianggap lebih nyata dan menguntungkan dibandingkan nasihat tentang risiko jangka panjang yang mungkin mereka anggap berlebihan atau tidak relevan.

Lingkungan juga memiliki peran penting dalam fenomena judi *online* yang dilakukan oleh remaja di Desa Parit Baru. Lingkungan sosial mereka yang juga cenderung permisif terhadap judi *online* semakin memperkuat keyakinan bahwa aktivitas ini bukanlah masalah besar. Tanpa pemahaman akademis yang cukup dan tanpa lingkungan yang mendukung perubahan pola pikir, remaja ini menjadi lebih sulit untuk diajak berdiskusi secara rasional dan cenderung mengabaikan peringatan dari pihak yang lebih berpengalaman.

Meskipun banyak penelitian telah mengkaji dampak judi *online* pada perilaku dan kesehatan mental individu, studi yang secara khusus menginvestigasi hubungan antara konformitas sosial dan perilaku judi *online* di kalangan remaja masih terbatas. Mengingat dampak negatif yang sering dialami oleh pemain judi *online*, seperti masalah keuangan, penurunan prestasi akademik, dan gangguan kesehatan mental, penting untuk memahami faktor-faktor yang mempengaruhi keterlibatan remaja dalam aktivitas ini.

Judi *online* dapat menyebabkan masalah keuangan serius bagi remaja. Mereka seringkali memulai dengan taruhan kecil, tetapi seiring waktu, jumlah yang dipertaruhkan dapat meningkat, menyebabkan kerugian finansial yang signifikan. Remaja yang terlibat dalam judi *online* juga menunjukkan penurunan prestasi akademik. Hal ini dikarenakan waktu yang digunakan dalam bermain judi *online* sering kali mengurangi waktu belajar serta beraktivitas akademik lainnya. Hal ini dapat mengakibatkan penurunan prestasi akademik dan gangguan konsentrasi. Ketergantungan pada judi *online* dapat menyebabkan berbagai masalah kesehatan psikologis sebagai contoh yaitu stres, kecemasan, dan depresi. Perasaan putus asa akibat kekalahan dalam berjudi dapat memperburuk kondisi mental remaja.

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengkaji korelasi antara konformitas sosial dan perilaku judi *online* di kalangan remaja terutama pada remaja di Desa Parit Baru. Dengan memahami bagaimana tekanan sosial dari kelompok sebaya mempengaruhi keputusan remaja untuk terlibat dalam judi *online*, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang lebih dalam mengenai dinamika sosial yang mendasari perilaku judi *online*. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan dasar bagi upaya intervensi dan pencegahan yang lebih efektif dalam mengatasi masalah judi *online* di kalangan remaja.

Penelitian ini sangat relevan mengingat pesatnya perkembangan teknologi dan meningkatnya akses *internet* di kalangan remaja. Temuan dari penelitian ini diharapkan dapat membantu pembuat kebijakan, pendidik, dan orang tua dalam memahami risiko yang dihadapi remaja terkait judi *online* dan mengembangkan strategi yang tepat untuk mencegah dan menangani masalah ini. Pemahaman yang

lebih baik tentang konformitas sosial dan pengaruhnya terhadap perilaku judi *online* juga dapat membantu dalam merancang program intervensi yang diharapkan efektif untuk mendorong perilaku yang positif di kalangan remaja.

1.2 Identifikasi Masalah

Berikut beberapa poin yang teridentifikasi sebagai permasalahan dalam penelitian "Perubahan Perilaku Sosial Remaja Pemain Judi *Online* Di Desa Parit Baru" yaitu:

1. Terjadi peningkatan signifikan dalam jumlah remaja yang terlibat dalam judi *online* di Desa Parit Baru dalam beberapa tahun terakhir.
2. Remaja berada pada tahap perkembangan di mana pengaruh teman sebaya sangat dominan. Banyak remaja yang terlibat dalam judi *online* karena tekanan sosial dan keinginan untuk diterima oleh kelompok teman sebaya mereka.
3. Banyak keluarga dan anggota masyarakat di Desa Parit Baru yang kurang memahami dampak buruk dari judi *online* dan bagaimana konformitas sosial mempengaruhi perilaku remaja.

1.3 Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang serta dengan adanya indentifikasi masalah, untuk mengatasi supaya penelitian ini tetap berada dalam pembahasannya maka fokus penelitian ini adalah untuk melihat bagaimana perubahan perilaku sosial remaja pemain judi *online* di desa Parit Baru. Penelitian ini akan mengeksplorasi faktor-faktor yang menyebabkan perubahan perilaku sosial yang ditimbulkan dari

permainan judi *online* di kalangan remaja, meneliti pengaruh tekanan teman sebaya dan keinginan untuk diterima dalam kelompok sosial terhadap keterlibatan dalam judi *online*, serta mengevaluasi tingkat pemahaman dan intervensi dari pihak keluarga dan masyarakat terhadap masalah ini. Penelitian ini memiliki tujuan untuk memberikan wawasan yang lebih mendalam dan menyarankan langkah-langkah pencegahan yang efektif untuk mengatasi masalah judi *online* di kalangan remaja.

1.4 Rumusan Masalah

Dalam Penelitian ini, penulis menetapkan rumusan masalah terkait "Bagaimana bentuk perubahan perilaku sosial remaja pemain judi *online* di Desa Parit Baru?"

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun sehubungan dengan permasalahan yang telah dipaparkan maka penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Untuk menganalisis bentuk perubahan perilaku sosial remaja pemain judi *online* di Desa Parit Baru.
2. Untuk mendeskripsikan faktor-faktor pendorong dan penghambat perubahan perilaku sosial remaja judi *online* di Desa Parit Baru.
3. Untuk menganalisis penyebab perubahan perilaku sosial remaja judi *online* di Desa Parit Baru.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam kajian Ilmu Sosiologi yang berkaitan dengan perilaku konformitas dan fenomena judi *online* di kalangan remaja. Penelitian ini dapat menjadi referensi dan sumber bacaan bagi lingkungan perguruan tinggi, terutama bagi mahasiswa dan akademisi di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik.

Dengan membahas aspek sosial dari keterlibatan remaja dalam judi *online*, penelitian ini dapat memperkaya literatur mengenai dinamika perilaku sosial di era digital serta memperdalam pemahaman tentang bagaimana norma dan tekanan sosial memengaruhi pilihan individu. Selain itu, hasil penelitian ini dapat digunakan dalam pengembangan kurikulum di Program Studi Ilmu Sosiologi, khususnya dalam mata kuliah yang memiliki kaitan dengan sosiologi perilaku, penyimpangan sosial, serta dampak teknologi terhadap kehidupan sosial.

Temuan dalam penelitian ini juga dapat menjadi dasar bagi penelitian lanjutan mengenai pola interaksi sosial di era digital, perubahan nilai dan norma sosial, serta peran keluarga dan lingkungan dalam membentuk perilaku remaja. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberikan manfaat sebagai sumber bacaan, tetapi juga berkontribusi dalam pengembangan teori dan metodologi dalam kajian ilmu sosial, khususnya sosiologi.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Manfaat bagi pembaca, sebagai masukan dari penulis. Diharapkan dengan adanya penelitian ini, remaja dan orang tua lebih mengetahui terkait perubahan perilaku sosial remaja pemain judi *online* di Desa Parit Baru.
2. Manfaat bagi Program Studi Ilmu Sosiologi, FISIP dan Universitas Tanjungpura. Diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan dan bahan pembelajaran untuk menambah informasi dari data yang dijadikan dalam penelitian ini.
3. Dengan adanya penelitian ini juga diharapkan dapat dijadikan acuan bagi pembuat kebijakan dalam melihat pola perilaku konformitas pemain judi *online* di Desa Parit Baru.