

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Semasa remaja sering dilihat sebagai periode adanya masa anak-anak menuju kehidupan kedewasaan. Secara fisik, remaja tampak seperti kalangan dewasa, tetapi bila dilihat secara mental seorang remaja belum menunjukkan karakteristik sikap yang diasosiasikan dengan orang yang sudah dewasa. Pengalamannya mengenai kehidupan dewasa belum sempurna tajak jarang terlihat remaja yang mengalami kegelisahan, pertentangan, kebingungan, dan konflik pribadi. Sehingga dapat dikatakan, masa ini merupakan fase emosional dalam menemukan jati diri. Yusuf dalam Fitriani (Pato et al., 2020, hlm. 3) mengatakan bahwa pada masa remaja keinginan hidup anak muda mulai tumbuh, kebutuhan akan teman yang bisa mengerti dan membantu mereka, teman yang bisa berbagi suka dan duka. Keberadaan teman di sekolah, kampus, lingkungan tempat tinggal, dan tempat *hangout* membantu remaja menemukan jati diri, mencari siapa, dan apa kedewasaan itu. Tidak sedikit fakta sosial yang menunjukkan bahwa tidak seluruh remaja memainkan peran yang diharapkan oleh masyarakat.

Hal tersebut dapat ditelusuri dari munculnya variasi perilaku kriminal dan penyimpangan yang dijalankan oleh kalangan remaja, yang mana terpengaruh oleh teman seumurannya dan lingkungan masyarakat dimana remaja itu tinggal (Nuri, 2021, hal. 20). Ketika berdiskusi tentang remaja, kenakalan remaja selalu menjadi topik menarik yang tidak bisa lepas dari konsep remaja. Sampai saat ini, kenakalan remaja masih menjadi permasalahan yang sering dijumpai di tengah masyarakat. Karlina dalam (Dzulhidayat, 2022, hlm. 40) menjelaskan bahwa fenomena kenakalan remaja dapat mengartikan sebagai segalanya tingkah laku yang melakukan pada remaja dan melanggar peraturan berlaku di tengah masyarakat. Pada dasarnya, konsep kenakalan remaja memiliki konotasi tidak baik yaitu yang bersangkutan dengan perilaku remaja yang menyimpang, suatu perilaku yang

dilakukan remaja dianggap menyimpang jika perilaku tersebut tidak sesuai atau bahkan menentang nilai dan norma sosial yang berlaku di tengah masyarakat. Dari variasi bentuk kenakalan remaja, penulis fokus meneliti tentang perjudian.

Wardani dalam (Azmi, 2015, hlm. 77) berpendapat bahwa perjudian merupakan salah satu penyakit masyarakat yang berdasarkan sejarahnya tidak mudah untuk diberantas. Perjudian merupakan fenomena sosial yang sudah lama dan masih berlangsung hingga hari ini. Digitalisasi telah mentransformasi perjudian konvensional menjadi *Online Parlay* yang mana bisa dilakukan menggunakan *smartphone* yang terkoneksi internet. Judi *Online Parlay* ini berdampak negatif pada kehidupan remaja, salah contoh dampak tersebut menurut Zurohman dkk (Eni, 1967) habisnya uang makan dan terpaksa tidak membeli *snacks* di sekolah, ada juga remaja merelakan menjual laptop karena kalah meainkn judi *Online Parlay*.

Perjudian yang dilakukan secara *Online Parlay* memiliki beberapa jenis, judi *Online Parlay* hanya perlu mempunyai *smartphone* yang terhubung jaringan internet. Penggunaan tidak sulit mudah di pahami dan modal yang rendah, membuat judi *Online Parlay* dimainkan oleh banyak kalangan masyarakat terutama para remaja. Dalam masyarakat Indonesia, ini merupakan sesuatu yang tidak baik dan bisa berkembang ke dalam penyimpangan yang lebih besar salah satunya bermain judi *Online Parlay*, dengan bertaruh kecil dapat menghasilkan dua kali lipat dari pasang taruhan judi *Online Parlay* dan belum tentu menjanjikan kemenangan, serta berpotensi menimbulkan kecanduan. Kumpulan remaja yang rata-rata memiliki kemauan serta kesukaan sama dapat menimbulkan penyimpangan kepada remaja tersebut. Mengutip dari Audah (2017, hal. 25) masyarakat menjadi gelisah apabila perjudian *Online Parlay* ini masuk dan berkembang ke dalam kelompok remaja karena jika dibiarkan dapat menjadi kebiasaan buruk yang berpotensi menjadi lebih besar di kalangan remaja.

Kemajuan teknologi membuat remaja dapat dengan mudah menggali informasi. Selaras dengan teknologi yang terdiri dari aspek *hardware* (Perangkat Keras) dan *software* (Perangkat Lunak) seperti *smartphone*, *laptop*, *personal computer* (PC). Teknologi komunikasi memungkinkan para remaja mentransfer

Taufik Hadian Lesmana, 2024

JUDI ONLINE PARLEY PADA OLAHRAGA SEPAK BOLA (KAJIAN SOSIOLOGI PADA REMAJA DI DESA CIWARUGA KECAMATAN PARONGPONG KABUPATEN BANDUNG BARAT)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

nilai-nilai sosial melalui pertukaran informasi yang berlangsung secara intens di media sosial. Internet merupakan salah satu unsur komunikasi digital yang berkembang dengan cukup pesat di tengah masyarakat (Jalan et al., 2018 hlm.33). Hal ini bukan tanpa alasan karena internet memberikan berbagai manfaat dan kemudahan ke dalam kehidupan manusia, meskipun begitu internet juga tidak diragukan lagi membawa variasi dampak negatif.

Kekejaman dunia maya (*Cyber Crime*) menunjukkan jenis kekejaman yang dicirikan dengan pemanfaatan teknologi informasi dalam melakukan eksekusi. Begitu masif nya digitalisasi menjelaskan fakta bahwa internet dan media sosial tidak juga dilakukan sebagai platform media yang memudahkan pengguna untuk mencari informasi positif tetapi juga dapat digunakan sebagai aktivitas-aktivitas yang tidak diharapkan oleh masyarakat seperti judi *Online Parlay* (Ii et al., 1864 hlm.90). Badan Pusat Statistik Kabupaten Bandung Barat mencatat bahwa jumlah permasalahan sosial tahun 2021 sebanyak 2.230 orang, khususnya masalah judi *Online Parlay* di kalangan remaja sebanyak 20 orang dan menempati peringkat 17 dari 18 Kabupaten di Jawa Barat (BPS). Melihat data dan fakta yang menunjukkan kelompok remaja melakukan kejahatan, ini sudah menjadi permasalahan sosial yang sudah tidak bisa dianggap remeh (Angka, 2016 hlm,13).

Berdasarkan data lapangan yang dilansir pada prfmnews.id pada hari Jumat, 22 Agustus 2022 Kabupaten Bandung Barat polisi mengamankan pelaku judi *Online Parlay* sebanyak 10 orang dan juga mengamankan barang bukti pelaku. Dalam pengakuan tersangka baru tersebut, adapun barang bukti yang diamankan oleh pihak kepolisian yaitu tiga unit handphone, uang tunai 70 ribu, dan bukti transaksi deposit dalam artian menyetorkan uang (transaksi elektronik) untuk bermain judi yang dikirimkan kepada web judi tersebut.

Peneliti menyadari sebuah fenomena yang menarik di dalam fenomena perjudian ini karena diketahui terdapat macam-macam jenis dari judi *Online Parlay* yang disediakan; judi togel, judi slot, judi qiu-qiu, judi sabung ayam, dan judi *Parlay* (Darmawan et al., 2015 hlm.10). Peneliti tertarik untuk membahas judi *Online Parlay* (Judi Sepakbola) dimana judi *Online Parlay* menjadi salah satu judi

Taufik Hadian Lesmana, 2024

JUDI ONLINE PARLEY PADA OLAHRAGA SEPAK BOLA (KAJIAN SOSIOLOGI PADA REMAJA DI DESA CIWARUGA KECAMATAN PARONGPONG KABUPATEN BANDUNG BARAT)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

yang booming pada kalangan remaja sebagai dampak dari kemudahan teknologi informasi, yang menggunakan tidak tau kegunaan teknologi itu sendiri oleh pihak-pihak jasa penyedia judi *Online Parlay* dalam bentuk website untuk menarik perhatian pengguna internet yang mayoritasnya adalah remaja (Aprilia et al., 2018, hlm. 10).

Berdasarkan penelitian Muhammad Ramli (Surjono, 2018 hlm.77) seputar kegiatan judi *Online Parlay*, Pertama, terdapat perbedaan dalam hal pekerjaan, dimana sebagian remaja sudah bekerja sementara yang lainnya masih pengangguran. Karakteristik kedua adalah perbedaan dalam tingkat pendidikan, ada yang masih di SMA dan ada yang sudah berkuliah. Selain itu, Ada juga menyebutkan dampak negatif yang timbul dari kegiatan judi *Online Parlay* pada kelompok remaja tersebut. Terlihat bahwa ketertarikan yang tinggi terhadap judi *Online Parlay* bisa mengakibatkan beberapa hal yang merugikan seperti pengorbanan uang kuliah dan penjualan barang berharga demi kegiatan tersebut. Hal ini dapat menunjukkan adanya ketergantungan atau kecanduan pada permainan judi tersebut, terutama ketika mendapat kemenangan besar. Dampak seperti itu dapat mempengaruhi baik individu maupun lingkungannya, termasuk kelompok remaja di sekitarnya. Kecanduan judi bisa menyebabkan masalah finansial, psikologis, dan sosial yang serius bagi individu dan keluarga mereka. Dalam kasus seperti ini, penting untuk memberikan perhatian dan upaya untuk membantu individu yang terlibat dalam kegiatan judi agar bisa mendapatkan bantuan dan pemulihan yang diperlukan. (Herlina, 2013 hlm.99). Dalam penelitian yang dilakukan oleh Ramadhani menunjukkan bahwa: Ketertarikan remaja melakukan perjudian salah satu nya sebagai hiburan. Faktor pendorong pelaku adalah lingkungan dan teman sebaya. pentingnya peran pemerintah dan masyarakat dalam mencegah perjudian *Online Parlay* dan memberikan solusi alternatif yang memungkinkan masyarakat, termasuk remaja, untuk memiliki mata pencarian yang layak. Dengan kerjasama yang kokoh antara pemerintah, masyarakat, dan berbagai stakeholder lainnya, diharapkan dapat diciptakan lingkungan yang lebih aman dan mendukung pertumbuhan positif bagi

Taufik Hadian Lesmana, 2024

JUDI ONLINE PARLEY PADA OLAHRAGA SEPAK BOLA (KAJIAN SOSIOLOGI PADA REMAJA DI DESA CIWARUGA KECAMATAN PARONGPONG KABUPATEN BANDUNG BARAT)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

remaja serta masyarakat secara keseluruhan. (Sanchez et al., 20219).

Berdasarkan latar belakang diatas, tujuan penelitian ini fokus pada judi *Online Parlay* yang dimainkan oleh para remaja, agar masa remaja yang seharusnya menjadi fase peralihan menuju dewasa dan menjadi harapan keluarga atau masyarakat tidak terjerumus kedalam penyimpangan sosial serta memberi tahu dampak buruk bermain judi *Online Parlay* dengan melihat latar belakang ketertarikan remaja kepada judi *Online Parlay*. Penulis memiliki ketertarikan untuk melakukan penelitian ini dengan judul “**Judi *Online Parlay* Pada Olahraga Speak Bola (Kajian Sosiologis Pada Remaja Di Desa Ciwaruga Kecamatan Paronpong Kabupaten Bandung Barat)**”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

- a. Bagaimana latar belakang remaja melakukan judi *Online Parlay*?
- b. Bagaimana bentuk judi *Online Parlay*?
- c. Bagaimana dampak yang ditimbulkan para remaja terhadap kecemasan bermain judi *Online Parlay*?
- d. Bagaimana solusi yang di berikan untuk remaja terhadap judi *Online Parlay*?

1.3 Tujuan Penelitian

Pada tujuan penelitian secara umum untuk menjawab hasil dari sebuah rumusan masalah tujuan dari penelitian mengenai kenakalan remaja berbasis kelompok remaja bisa meliputi beberapa hal, antara lain: berikut:

- a. Untuk melihat remaja Kecamatan Parongpong kabupaten bandung barat tertarik bermain judi *Online Parlay*.
- b. Serta dampak yang dilakukan ketika bermain judi *Online Parlay*.
- c. Melihat banyak nya judi *Online Parlay* di kalangan remaja.
- d. Memberikan solusi bagi remaja yang bermain judi *Online Parlay*.

1.4 Manfaat Penelitian

Secara umum manfaat peneliti yaitu menciptakan solusi secara realistis bahwa melakukan perjudian terutama judi *Online Parlay* dapat menimbulkan hal yang sangat merugikan di kalangan remaja. Melakukan sosialisasi, memberikan bimbingan, dan memberikan arahan untuk tidak melakukan kembali judi *Online Parlay*. Mengenai manfaat teoritis dan praktis dari penelitian ini secara khusus yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

- a. Mampu menyerahkan sumbangan konsep, pemikiran, dan bahan kajian dalam pendidikan sosiologi khususnya pembahasan kenakalan remaja dan aspek pendidikan dalam hal latar belakang maupun rancangan solusi.
- b. Memberikan bahan untuk penelitian lebih mendalam dan menjadi *literature* untuk pembaca yang akan mengkaji masalah serupa.

1.4.2 Manfaat Praktis

- a. Teruntuk Peneliti, Penelitian ini melihat dari sudut pandang kajian sosiologi penyimpangan sosial dalam bentuk judi *Online Parlay* yang berfokus kepada ketertarikan remaja memainkan judi *Online Parlay*. Melihat dari perspektif kajian sosiologis terutama kepada remaja yang berada di Kecamatan Paronpong Kabupaten Bandung Barat.
- b. Bagi Remaja, Penelitian ini akan memberikan gambaran dari dampak ketika sudah bermain judi *Online Parlay* khususnya pada kalangan remaja untuk mengevaluasi agar terhindar untuk memainkan judi *Online Parlay*.
- c. Bagi masyarakat luas, Mampu melihat lebih luas dampak dan akibat setelah bermain judi *Online Parlay* khususnya di kalangan remaja. Karena perilaku tersebut termasuk dalam penyimpangan sosial. Sehingga, masyarakat bisa mewaspadai terjadinya judi *Online Parlay*.
- d. Bagi Mata Kuliah Pendidikan Sosiologi, Diharapkan dengan adanya penelitian ini, dapat dijadikan tambahan kajian mengenai perilaku penyimpangan sosial.

Taufik Hadian Lesmana, 2024

JUDI ONLINE PARLEY PADA OLAHRAGA SEPAK BOLA (KAJIAN SOSIOLOGI PADA REMAJA DI DESA CIWARUGA KECAMATAN PARONGPONG KABUPATEN BANDUNG BARAT)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Sistematika penulisan skripsi berperan sebagai pedoman penulisan agar dalam penulisan ini lebih terarah, maka skripsi ini dibagi menjadi beberapa bab. Adapun struktur organisasi skripsi ini adalah sebagai berikut:

- a. Bab 1, Dari suatu karya akademis adalah pendahuluan yang mencakup latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.
- b. Bab 2, Pada bagian kajian Pustaka, peneliti akan menguraikan data-data atau dokumen-dokumen yang terkait dengan fokus penelitian, kerangka pemikiran, serta teori-teori yang mendukung dalam penelitian yang sedang dilakukan.
- c. Bab 3, Metode penelitian pada bab ini peneliti akan menjelaskan Metode penelitian, Teknik pengumpulan data, Analisis data serta tahapan yang digunakan dalam penelitian mengenai “Judi *Online Parlay* Pada Speak Bola (Kajian Sosiologis Pada Remaja Kecamatan Paronpong Kabupaten Bandung Barat).
- d. Bab 4, Temuan Dan Pembahasan, Pada bab ini data yang telah terkumpul akan dilanjutkan oleh peneliti ke tahap proses analisis. Kemudian melakukan pembahasan berdasarkan teori yang digunakan sebagai alat analisis untuk mendukung temuan dalam penelitian.
- e. Bab 5, Merupakan kesimpulan, implikasi, dan rekomendasi. Dalam bab ini peneliti mengemukakan kesimpulan dari setiap rumusan masalah, implikasi dan rekomendasi sebagai suatu sumbangsih tindak lanjut dari penelitian ini untuk beberapa pihak yang terkait.