

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Berdasarkan data dari Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) pada tahun 2018 transaksi perputaran uang judi *online* di Indonesia terdapat total nilai transaksi sebesar RP2,1 T. nilai ini meningkat pesat dari tahun ke tahun sampai pada data terbaru di tahun 2023 nilainya sudah mencapai sebesar RP327 T. Dari total keseluruhan jumlah transaksi judi *online* yang dilakukan PPATK menyebutkan sebanyak 2,1 juta orang dari kalangan miskin yang bermain judi *online*, orang-orang tersebut merupakan golongan pelajar, mahasiswa, dan buruh (Aprilia 2024).

Dari data yang diperoleh dari satuan tugas pemberantasan judi daring yang dibentuk oleh Kementerian Koordinator Bidang Politik, Hukum dan Keamanan (Menkopolhukam) menyatakan bahwa terdapat sebanyak 80 ribu atau 2 persen pemain judi *online* yang berusia dibawah 10 tahun, 440 ribu atau 11 persen pada rentang usia 10 sampai 20 tahun, 520 ribu atau sekitar 13 persen pada usia 21 hingga 30 tahun, Selanjutnya rentang usia 30 sampai 50 tahun sekitar 1,6 juta atau 40 persen pada rentang usia 30 sampai 50 tahun sekitar, dan 1,35 juta, atau sekitar 34 persen dari total 2,32 juta pelaku perjudian *online* (Noroyono 2024).

Kasus perjudian yang dilaporkan di Sumatera Barat pada tahun 2022 mencapai 278 kasus berada pada urutan ke-8 kasus terbanyak yang terjadi di Sumatera Barat (BPS Provinsi Sumatera Barat 2023). Menurut data dari Polresta Kota Padang sepanjang tahun 2021 tercatat 215 kasus kenakalan remaja, sedangkan sebanyak 250

kasus kenakalan remaja terjadi pada tahun 2022 dan mengalami peningkatan setiap tahunnya, jenis kenakalan remaja yang terjadi rata-rata kasus judi, bolos, serta tawuran (Rahmadini 2022). Praktik perjudian di Sumatera Barat bertentangan dengan falsafah adat yaitu *adat basandi syarak, syarak basandi kitabullah* yang berarti adat Minangkabau bersendikan atau berdasarkan agama islam dan agama islam itu sendiri dasarnya adalah Al-Qur'an

Perjudian yang sering terjadi pada saat ini tidak hanya dapat dilakukan oleh para orang dewasa saja, bahkan pada saat ini sering dijumpai remaja yang telah mulai bermain judi *online*. Dengan adanya perkembangan teknologi permainan judi yang sebelumnya mengharuskan pemainnya bertemu langsung atau bertatap muka, dan pembayarannya dilakukan langsung dalam bentuk tunai atau secara *offline*, kini perjudian secara *offline* mulai ditinggalkan dan digantikan menjadi perjudian secara *online* yang dapat dimainkan di manapun dan kapanpun. Adanya peningkatan kemudahan faktor pendukung untuk mengakses judi *online* baik melalui telepon selular, komputer, laptop, ataupun melalui gawai lainnya juga mendukung maraknya kasus perjudian *online* yang dilakukan oleh remaja.

Maraknya promosi-promosi situs judi *online* di sosial media yang dilakukan oleh para influencer juga semakin meningkatkan jumlah pemain judi *online* di Indonesia. Sebuah penelitian yang dilakukan oleh (Smith et al. 2019). tentang promosi perjudian di sosial media Twitter menunjukkan bagaimana remaja secara terus menerus terpapar iklan perjudian melalui unggahan *tweet* dari *influencer-influencer* dan juga dari perusahaan perjudian. Di Indonesia sendiri berdasarkan hasil survei yang dilakukan oleh

(populix 2024) dengan 1.058 responden yang mayoritas berasal dari golongan gen z dan dari kelas menengah. Terdapat 82% pengguna internet mengaku pernah terpapar iklan judi *online* dan sebanyak 41% responden yang terpapar iklan judi *online* mengunjungi situs tersebut.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Hollén et al. 2020) banyak remaja telah melakukan berbagai jenis perjudian antara rentang usia 17 sampai 24 tahun, namun aktivitas yang menunjukkan peningkatan besar pada rentang usia ini adalah perjudian dan taruhan *online*. Sebagian besar penjudi adalah laki-laki, yang juga berkaitan dengan kegiatan merokok, konsumsi alkohol, dan penggunaan media sosial yang tinggi. Status sosial-ekonomi yang rendah, depresi, prestasi akademis yang buruk, penggunaan alkohol dan narkoba serta pengaruh negatif orang tua telah diidentifikasi dalam penelitian longitudinal sebagai faktor risiko masalah perjudian di kalangan remaja (Spångberg dan Svensson 2022).

Untuk bermain judi *online* para pemain membutuhkan modal awal sebagai bahan bertaruh atau yang biasa dikenal dengan istilah deposit. Sementara itu para siswa sekolah menengah atas (SMA) ini belum memiliki pekerjaan untuk mendapatkan penghasilan sendiri untuk dapat melakukan deposito di situs judi *online* sehingga mereka masih mengandalkan uang hasil pemberian kedua orang tuanya untuk bisa melakukan deposito sebagai modal untuk memulai pertaruhan.

Menurut Santrock, kenakalan remaja lebih banyak terjadi pada anak yang berasal dari orang tua yang memiliki status sosial ekonomi rendah, serta tinggal perkampungan kumuh padat penduduk. Tuntutan dalam kehidupan yang keras menjadikan remaja-

remaja kelas status sosial ekonomi rendah menjadi agresif. Sementara itu, orang tua yang sibuk mencari nafkah untuk memenuhi kebutuhan ekonomi keluarga tidak sempat memberikan bimbingan dan melakukan pengawasan terhadap perilaku anaknya (Rinjani 2018).

Berdasarkan pemaparan latar belakang diatas anak yang berasal dari orang tua yang memiliki tingkat status sosial ekonomi rendah cenderung untuk berperilaku menyimpang dalam hal ini bermain judi, maka dari itu peneliti berusaha untuk melihat bagaimana hubungan antara status sosial ekonomi keluarga dengan intensitas siswa SMA yang bermain judi *online* di Kota Padang.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas judi *online* pada saat ini tidak hanya bisa dimainkan oleh orang dewasa saja, melainkan para remaja juga sudah mulai bermain judi *online*. Maka dari itu pertanyaan penelitian yang akan dijawab dalam penelitian ini adalah **“Bagaimanakah hubungan tingkat status sosial ekonomi orang tua siswa SMA dengan intensitas bermain judi *online* di Kota Padang?”**

## 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas, maka tujuan penelitian ini terbagi kedalam dua yaitu tujuan umum dan tujuan khusus.

### 1. Tujuan Umum

Adapun tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk menganalisis hubungan tingkat status sosial ekonomi orang tua siswa SMA dengan intensitas bermain judi *online* di Kota Padang.

## 2. Tujuan Khusus

1. Mendeskripsikan tingkat status sosial ekonomi orang tua siswa SMA di Kota Padang.
2. Mendeskripsikan intensitas bermain judi *online* siswa SMA di Kota Padang.
3. Menganalisis tingkat kekayaan, pekerjaan, pendidikan, dan status sosial ekonomi orang tua siswa SMA yang bermain judi *online* di Kota Padang.

### 1.4 Manfaat Penelitian

Ada beberapa manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini, yaitu :

#### 1. Manfaat Akademik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi ilmu yang berhubungan dengan ilmu sosial khususnya jurusan sosiologi terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dalam studi sosiologi anak dan remaja dan sosiologi perilaku menyimpang. Selain itu dengan dilakukannya penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi sumbangan pemikiran dan penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi penelitian-penelitian relevan lain di masa yang akan datang.

#### 2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan informasi, tambahan pengetahuan, serta gambaran mengenai fenomena perjudian *online* pada kalangan siswa SMA. Diharapkan hasil penelitian ini dapat berguna sebagai bahan evaluasi untuk pembinaan para siswa dan sebagai bahan bagi pihak-pihak terkait untuk mengatasi masalah judi *online* di kalangan pelajar.

## 1.5 Tinjauan Pustaka

### 1.5.1 Penelitian Relevan

Pada sebuah penelitian tentunya sangat memerlukan dukungan dari penelitian penelitian sebelumnya yang memiliki kaitan dengan penelitian ini. Penelitian sebelumnya dapat dijadikan bahan perbandingan serta acuan untuk melakukan penelitian yang akan dilaksanakan. Pada penelitian ini mencoba menghubungkan dengan penelitian yang pernah dilakukan terkait judi *online* di kalangan remaja dan pelajar.

**Tabel 1. 1**  
**Penelitian Relevan**

No	Penelitian	Judul penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Reza Suharya. 2019. eJournal Sosiatri-Sosiologi FISIP Universitas Mulawarman.	Fenomena Perjudian Di Kalangan Remaja Kecamatan Samarinda Seberang.	Faktor-faktor penyebab dari fenomena perjudian di kalangan remaja yaitu faktor sosial dan ekonomi, bagi masyarakat kelas sosial dan ekonomi rendah, judi merupakan suatu sarana untuk meningkatkan taraf hidup. Faktor lingkungan, fenomena perjudian di kalangan remaja dapat	<ul style="list-style-type: none"><li>- Meneliti tentang judi <i>online</i> di kalangan remaja.</li><li>- Meneliti tentang faktor sosial dan ekonomi.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Metode penelitian yang berbeda.</li><li>- Lokasi penelitian yang berbeda</li></ul>

			dipengaruhi oleh lingkungan.		
2.	Klarashinta Rinjani. 2018. Skripsi. FISIP Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah	Hubungan Antara Status Sosial Ekonomi Orang Tua Dengan Tingkat Kenakalan Remaja Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Tanggerang Selatan Tahun Ajaran 2017 / 2018	Tidak terdapat hubungan antara status sosial ekonomi orang tua dengan tingkat kenakalan remaja .	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Meneliti tentang perilaku menyimpang yang dilakukan remaja</li> <li>- Status sosial ekonomi orang tua menjadi variabel yang sama</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Penelitian ini berfokus kepada kenakalan remaja yang terjadi tidak memfokuskan kepada judi <i>online</i></li> </ul>
3	Ryan Putra Pratama. 2019. Skripsi. FISIP Universitas Andalas	Judi <i>Online</i> Di Kalangan Mahasiswa Studi Terhadap Mahasiswa Hukum Universitas Andalas Padang	Berdasarkan teori dari Alfred Schutz tentang fenomenologi yang menjadi motif mahasiswa hukum melakukan judi <i>online</i> disebabkan oleh dua faktor yaitu motif sebab ( <i>because motif</i> ) salah satunya pergaulan sebelumnya dan motif akibat ( <i>in order to motif</i> ) salah satunya kehabisan uang.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Meneliti tentang faktor yang mendorong pelaku melakukan judi <i>online</i>.</li> <li>- Lokasi penelitian yang berada di Kota Padang.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Penelitian ini menggunakan metodologi deskriptif dengan metode kualitatif.</li> <li>- Subjek penelitian yang berbeda.</li> </ul>

Dari beberapa penelitian terdahulu di atas, terdapat beberapa persamaan yaitu fokus untuk mendeskripsikan fenomena perjudian *online* dan mencari faktor penyebab terjadinya kasus judi *online*. Ketiga penelitian terdahulu di atas berfokus untuk mencari faktor penyebab terjadinya fenomena perjudian *online* dan dari ketiga penelitian tersebut memiliki kesamaan yaitu pada hasil penelitiannya disebutkan bahwa tingkat status sosial ekonomi termasuk kedalam faktor penyebab dari fenomena perjudian di kalangan remaja maka dari itu peneliti ingin melihat bagaimana hubungan tingkat status sosial ekonomi orangtua dengan intensitas siswa SMA di Kota Padang bermain judi *online*.

### **1.5.2 Pendekatan Sosiologis**

Dalam penelitian ini untuk menganalisis hubungan antara status faktor sosial ekonomi orangtua siswa SMA di Kota Padang dengan intensitas bermain judi online peneliti menggunakan payung paradigma fakta sosial, paradigma fakta sosial merujuk pada karya Emile Durkheim yang mana dalam paradigma ini Durkheim berusaha melepaskan ikatan filsafat melalui penegasan terhadap esensi dari sosiologi sebagai ilmu yang bersifat empiris, dan psikologi melalui penguatan sosiologi sebagai ilmu yang mengkaji sesuatu yang berada di luar individu (eksternal), bukan berada dalam individu (internal). Konsep paradigma fakta sosial merupakan semua cara berpikir, bertindak, dan merasa yang berada di luar individu, bersifat memaksa dan umum (Damsar 2015).

Suatu fakta sosial harus dijelaskan dengan fakta sosial lainnya, dalam penelitian ini fenomena bermain judi *online* yang dilakukan oleh siswa SMA sebagai suatu fakta

sosial dapat dijelaskan dengan tingkat status sosial orang tua yang merupakan fakta sosial yang lain.

Secara umum teori perilaku menyimpang memiliki dua aliran yaitu aliran ilmiah dan aliran humanistik. Bagi pengikut aliran ilmiah teori haruslah menjelaskan tentang perilaku menyimpang tersebut. Aliran ilmiah biasanya cenderung memusatkan perhatiannya untuk mencari penjelasan terkait sebab-sebab dasar mengenai perilaku menyimpang tersebut, sedangkan bagi pengikut aliran humanistik teori haruslah bisa memberikan makna atau *interpretation* dan arti atau *meaning* tentang perilaku menyimpang, aliran humanistik biasanya cenderung ingin mencari makna atau arti dari suatu perilaku menyimpang.

Teori subkultur delinkuesi termasuk kepada aliran ilmiah. Teori ini merupakan hasil pemikiran oleh Albert K. Cohen yang merupakan pengembangan dari teori anomie yang dikemukakan oleh Robert K. Merton. Pada dasarnya yang menjadi pembeda antara pemikiran Albert Cohen dan Robert Merton ada pada aspirasi yang tinggi, yang mana Merton menekankan bahwa “keberhasilan” merupakan tujuan (aspirasi) yang hendak dicapai sedangkan Cohen berpendapat bahwa “status” lah yang menjadi tujuan tertinggi yang hendak dicapai (Thio 2011).

Dalam buku yang dituliskan Albert Cohen yang berjudul *Delinkuen Boys, The Culture of The Gang*, Fokus perhatiannya terarah pada satu pemahaman bahwa perilaku delinkuen di kalangan usia muda, kelas bawah merupakan cerminan ketidakpuasan terhadap norma-norma dan nilai-nilai kelompok kelas menengah

maupun atas dan mendominasi kultur masyarakat yang muncul di daerah-daerah kumuh (Latif dan Zulherawan 2020).

Salah satu hal yang dianggap sebagai faktor yang sangat penting bagi munculnya subkultur kenakalan remaja adalah karena adanya ambisi materil yang besar, dan kesempatan untuk mendapatkan kesuksesan yang terbatas. Remaja yang berasal dari golongan status sosial ekonomi rendah berkeinginan untuk mencapai suatu kedudukan ataupun status tertentu di masyarakat. Salah satu sarana bagi mereka untuk mencapai status yang diinginkan itu ialah sekolah. Akan tetapi sekolah juga menimbulkan permasalahan khusus, disana anak-anak kelas status sosial ekonomi rendah dinilai dan dievaluasi oleh guru-guru dengan alat ukur kelas menengah, kondisi ini membawa frustasi dan tekanan bagi anak kelas bawah Kondisi demikian meningkatkan terjadinya konflik budaya yang oleh Albert K. Cohen disebut sebagai *status frustation*, berakibat pada adanya anak-anak yang berasal dari kelas sosial ekonomi rendah bersifat *nonutilitarian, malicious, and negativistic* (tidak berfaedah, dengki dan jahat) (Thio 2011)

Selanjutnya cohen berpendapat bahwa *status frustation* tersebut ditanggapi oleh para remaja dengan mengadopsi satu dari tiga peranan, yaitu *corner boy*, yang mana peranan ini mencoba untuk berbuat yang terbaik dari situasi yang buruk. Mereka menghabiskan waktu di lingkungan kelompok bermainnya, melakukan berbagai aktivitas kelompok seperti berjudi. *Colleges boy* anak-anak ini berjuang untuk memasuki standar dari kelas menengah tetapi peluang mereka untuk masuk terhambat akademis dan sosial mereka. *Delinquent boy* anak-anak ini bersatu untuk membentuk

suatu sub budaya dimana mereka dapat mendefinisikan status yang tampak bagi mereka dapat dicapai, anak-anak ini melakukan tindak-tanduk kenakalan tanpa tujuan yang berguna dan semata-mata sebagai keburukan serta bersifat negatif. (Santoso dan Zulfa 2001)

Dalam teori ini beranggapan bahwa sumber dari perilaku menyimpang yang dilakukan remaja ialah sifat-sifat suatu struktur sosial dengan pola budaya (subkultur) yang unik dari lingkungan keluarga dan masyarakat yang dihuni oleh para remaja. Sifat-sifat dari subkultur tersebut adalah : (1) Memiliki populasi yang padat, (2) status sosial-ekonomis yang rendah, (3) kondisi fisik perkampungan yang sangat buruk, (4) banyak disorganisasi keluarga dan sosial bertingkat tinggi (Kartono 2017).

Remaja yang berasal dari kelas sosial menengah dan atas dengan kehidupan berkecukupan faktanya tidak selalu terhindar dari perilaku menyimpang. Hidup dengan segala fasilitas yang tersedia mengakibatkan remaja merasakan kejenuhan serta kejenuhan di tengah kemakmuran, ini menyebabkan remaja menjadi terlalu manja, lemah secara mental, bosan karena tidak memiliki kegiatan, tidak mampu mengalokasikan waktu luang dengan hal-hal yang bermanfaat, dan terlalu nyaman hidup santai. Maka dalam kondisi subkultur kemakmuran ini membuat remaja menjadi agresif dan memberontak, lalu berusaha untuk mencari tempat pelarian bagi kehampaan jiwanya dengan perilaku menyimpang.

Dengan demikian remaja yang berasal dari subkultur sosial ekonomi rendah, menengah, dan atas sama-sama memiliki potensi yang sama besar untuk melakukan perilaku-perilaku menyimpang atau kenakalan remaja.

### 1.5.3 Status Sosial Ekonomi

Status menurut (Soekanto dan Sulistyowati 2019) adalah kedudukan atau posisi seseorang dalam masyarakat. Kedudukan sosial berkaitan dengan orang lain dalam arti lingkungan pergaulan, prestasinya, dan hak-hak serta kewajibannya dalam berhubungan dengan sumber daya. Status cenderung merujuk pada kondisi ekonomi dan sosial seseorang dalam kaitannya dalam jabatan atau kekuasaan, dan peranan yang dimiliki orang bersangkutan didalam masyarakat.

Menurut Mayor Polak dalam (Abdulsyani 2015) status (kedudukan) mempunyai dua macam aspek yaitu aspek struktural dan fungsional. Aspek struktural bersifat hierarkis yang artinya aspek ini mengandung perbandingan tinggi rendahnya status-status lain. Aspek fungsional atau peranan sosial yang berhubungan dengan status-status yang dimiliki individu.

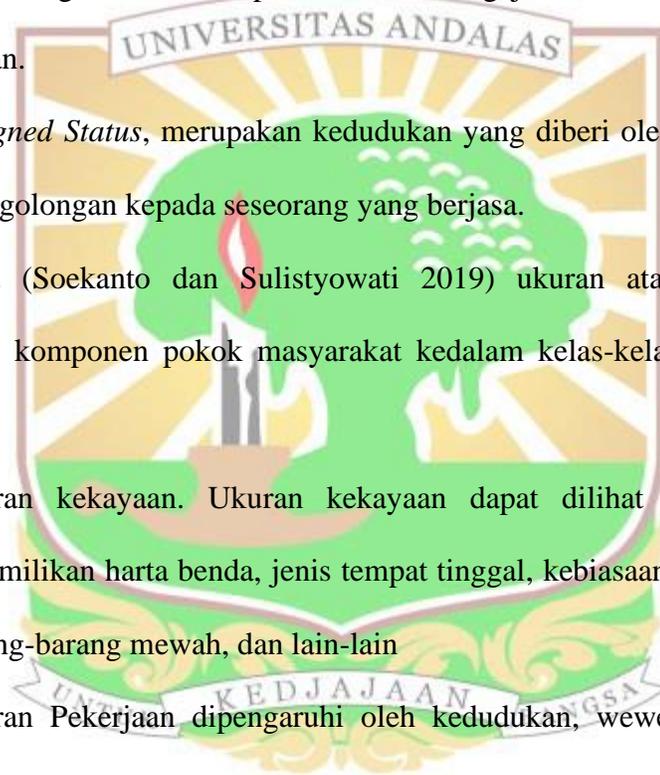
Status sosial ekonomi merupakan gambaran tingkatan, status sosial, taraf hidup, atau kondisi seseorang yang dilihat dari sisi ekonomi. Tingkatan yang dimaksudkan, pendidikan, jenis pekerjaan, penghasilan, serta fasilitas yang dimiliki seseorang. Status sosial ekonomi juga berhubungan dengan ukuran derajat antara satu keluarga dengan keluarga lain atau masyarakat, dalam hal cara mendapatkan, memenuhi, kebutuhan serta untuk mencapai kesejahteraan hidup (Kasingku dan Mantow 2022).

Berdasarkan cara memperolehnya status dikategorikan menjadi tiga macam kedudukan, yaitu sebagai berikut

1. *Ascribed status* yaitu kedudukan seseorang dalam masyarakat tanpa memperhatikan perbedaan-perbedaan rohaniah dan kemampuan. Kedudukan tersebut didapatkan dari keturunan.
2. *Achieved status* adalah kedudukan yang dicapai seseorang dengan usaha yang disengaja. Kedudukan ini bersifat terbuka bagi siapa saja, tergantung dari kemampuan dalam mengajar serta mencapai berbagai tujuan.
3. *Assigned Status*, merupakan kedudukan yang diberi oleh suatu kelompok atau golongan kepada seseorang yang berjasa.

Menurut (Soekanto dan Sulistyowati 2019) ukuran atau kriteria dalam menggolongkan komponen pokok masyarakat kedalam kelas-kelas sosial ekonomi meliputi :

1. Ukuran kekayaan. Ukuran kekayaan dapat dilihat dari pendapatan, kepemilikan harta benda, jenis tempat tinggal, kebiasaan untuk berbelanja barang-barang mewah, dan lain-lain
2. Ukuran Pekerjaan dipengaruhi oleh kedudukan, wewenang atau posisi seseorang dalam suatu lapisan masyarakat
3. Ukuran ilmu pengetahuan. Ilmu pengetahuan dipakai sebagai ukuran oleh masyarakat yang menjunjung tinggi nilai-nilai akademis, akan tetapi kadang-kadang menyebabkan akibat negatif karena yang dipandang bukan kualitas ilmu pengetahuannya melainkan dari gelar yang diperoleh (Soekanto dan Sulistyowati 2019).



Secara umum perbedaan yang terdapat di masyarakat berdasarkan kepemilikan materi yang dimiliki seseorang individu dapat disebut sebagai kelas sosial (*social class*). Tingkatan status sosial ekonomi menurut (Soekanto dan Sulistyowati 2019) terbagi menjadi :

1. Status sosial ekonomi atas (*upper class*)

Berasal dari golongan kaya raya, seperti konglomerat, kelompok eksekutif dan sebagainya. Pada kelas ini segala kebutuhan pada kelompok ini dengan mudah terpenuhi.

2. Status sosial ekonomi bawah (*lower class*)

Di kelas ini berdasarkan harta kekayaan yang dimiliki individu tergolong kurang jika dibandingkan dengan rata-rata kekayaan masyarakat pada umumnya serta pada golongan ini tidak mampu untuk memenuhi kebutuhan sehari-harinya.

#### 1.5.4 Intensitas Bermain Judi Online

Pengertian intensitas menurut Kartono dan Gulo dalam (Saputra 2022), merupakan kekuatan tingkah laku, jumlah energi fisik yang digunakan untuk menstimulasi salah satu indra. Dapat dikatakan bahwa intensitas merupakan kekuatan seseorang dalam melakukan suatu hal yang terjadi secara berulang-ulang dalam waktu tertentu. Intensitas dapat disimpulkan sebagai frekuensi atau seberapa sering suatu kegiatan atau perilaku dilakukan.

Andarwati dan Sankarto dalam (Saputra 2022) mengatakan bahwa aspek-aspek di dalam intensitas terbagi menjadi dua, yang pertama frekuensi, adalah satuan ukuran

untuk menunjukkan waktu tertentu, seperti satu hari, satu minggu, atau satu bulan. Kedua durasi, adalah satuan ukuran untuk mengetahui rentang waktu atau lamanya waktu yang digunakan, seperti satu detik, satu menit, atau satu jam.

Definisi judi menurut (Kartono 2011) adalah pertarungan dengan sengaja yaitu mempertaruhkan satu nilai atau sesuatu yang dianggap bernilai dengan menyadari adanya risiko dan harapan-harapan tertentu pada peristiwa-peristiwa permainan, pertandingan, perlombaan, dan kejadian-kejadian yang tidak atau belum pasti hasilnya. Menurut KUHP Pasal 303 ayat (3) judi adalah permainan dimana pada umumnya kemungkinan mendapat untung bergantung pada peruntungan belaka, dan juga karena pemainannya terlatih atau lebih mahir (Saebani 2016).

Judi telah ada di Indonesia mulai dari zaman kerajaan hindu lalu seiring dengan berjalannya waktu judi semakin berkembang di Indonesia ketika kedatangan bangsa-bangsa eropa. Judi sempat menjadi aktivitas yang legal dilakukan di Indonesia sejak pertengahan tahun 60-an sampai tahun 1981 banyak tempat-tempat judi bermunculan di kota besar di Indonesia seperti Jakarta, Bandung, Semarang, Surabaya, Medan, dan lain-lain dalam bentuk kasino-kasino dan mesin *jackpot* (Kartono 2011).

Permainan judi *online* pertama kali muncul pada tahun 1994 yang bermula dari berlakunya perdagangan bebas di negara Antigua dan Barbuda yang memberikan izin bagi organisasi untuk bisa mengakses situs judi *online*. Sebuah perusahaan bernama microgaming merupakan perusahaan pertama yang mengembangkan jenis perangkat lunak taruhan online dan kemudian dilanjutkan pengembangannya oleh sebuah

perusahaan bernama cryptologic dan menjadi perusahaan yang pertama kali membuat sistem keamanan perjudian online pada tahun 1996 (Tama 2023).

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

#### **1.5.5 Hubungan Antara Tingkat Status Sosial Ekonomi Orang Tua Siswa dengan Intensitas Bermain Judi Online**

Tingkat status sosial ekonomi adalah kedudukan atau posisi seseorang dalam masyarakat. Kedudukan sosial berkaitan dengan orang lain dalam arti lingkungan pergaulan, prestasinya, dan hak-hak serta kewajibannya dalam berhubungan dengan sumber daya. Status cenderung merujuk pada kondisi ekonomi dan sosial seseorang dalam kaitannya dalam jabatan atau kekuasaan, dan peranan yang dimiliki orang bersangkutan didalam masyarakat.

Secara keseluruhan individu yang memiliki penghasilan rendah atau berada di tingkat status sosial ekonomi rendah lebih banyak mengeluarkan uang untuk bermain judi dibandingkan dengan individu yang memiliki lebih banyak penghasial atau berada pada tingkat status sosial ekonomi atas (Castrén et al. 2018)

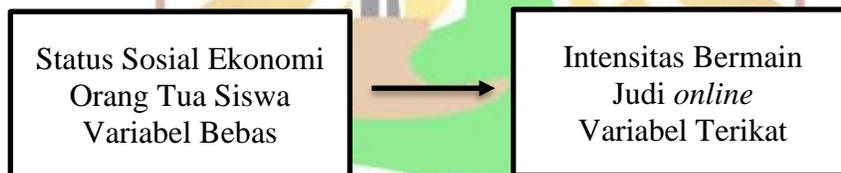
#### **1.5.6 Kerangka Pemikiran**

Berdasarkan pada fokus teori subkultur delinkuensi Albert. K. Cohen, yang menyatakan bahwa perilaku menyimpang remaja disebabkan karena adanya ambisi materil yang besar, dan kesempatan untuk mendapatkan kesuksesan yang terbatas.

Remaja yang berasal dari golongan status sosial ekonomi rendah berkeinginan untuk mencapai suatu kedudukan ataupun status tertentu di masyarakat.

Keluarga yang berasal dari kelas bawah tidak pernah mengenal gaya hidup keluarga kelas menengah dan atas, jadi mereka tidak tahu bagaimana cara untuk dapat mempersiapkan anak-anak mereka agar bisa memasuki kelas menengah dan atas. Akibatnya anak-anak tumbuh dengan keterampilan komunikasi yang miskin, lemah dalam komitmen pendidikan, dan tidak memiliki kemampuan dalam menunda keinginan.

Peneliti membuat kerangka pemikiran antar variabel yaitu, hubungan tingkat status sosial ekonomi orang tua dengan siswa SMA di Kota Padang bermain judi *online* sebagai berikut :



### 1.5.7 Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban penelitian sementara yang sifatnya praduga terhadap hasil penelitian, di mana belum diketahui kebenarannya. Disebutkan sementara karena jawabannya masih berdasarkan teori yang relevan, bukan berdasarkan fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui serangkaian proses pengumpulan data.

Hipotesis kerja ( $H_a$ ) yang diuji dalam penelitian ini adalah terdapat hubungan tingkat status sosial ekonomi orang tua siswa SMA dengan intensitas bermain judi *online*.

## **1.6. Metode Penelitian**

### **1.6.1 Pendekatan dan Tipe Penelitian**

Pada penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif, dengan tipe penelitian eksplanatori. Penelitian kuantitatif merupakan pendekatan penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono 2013).

Metode penelitian yang digunakan yaitu metode penelitian survei. Metode survei adalah penelitian kuantitatif yang meneliti sebagian dari suatu populasi, berbeda dengan metode sensus yang meneliti keseluruhan populasi. Pada metode survei teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mendapatkan informasi dari sejumlah responden mengenai karakteristik, pendapat, atau perilaku mereka, sebab akibat antar variabel tanpa adanya campur tangan peneliti dengan menggunakan kuesioner untuk kemudian semua jawaban yang diperoleh peneliti dicatat, diolah, dan dianalisis (Wekke 2019).

### **1.6.2 Populasi dan Sampel**

Populasi merupakan keseluruhan dari subjek yang diteliti. Populasi merupakan kumpulan dari individu-individu yang memiliki karakteristik yang telah ditentukan

oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi bukan hanya individu, akan tetapi juga bisa lembaga, binatang, hasil karya ciptaan manusia, dan benda-benda alam yang lain. Populasi terbagi kedalam dua jenis, pertama populasi *finit* yaitu populasi yang memiliki jumlah individu tertentu yang pasti dan kedua populasi *infinif* yaitu populasi yang tidak memiliki jumlah tetap atau jumlahnya tidak terhingga (Kurniawan dan Puspitaningtyas, 2016). Pada penelitian ini populasi siswa SMA di Kota Padang yang bermain judi *online* belum diketahui.

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki populasi tersebut. Data yang diperoleh dari sampel, kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi. Maka dari itu sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul bersifat representatif (mewakili). Menurut Roscoe (Sugiyono 2013) ukuran sampel yang layak dalam penelitian adalah 30 sampai 500.

Dalam penelitian ini untuk menentukan jumlah sampel peneliti menggunakan rumus Lemeshow. Rumus Lemeshow digunakan karena jumlah populasi yang tidak diketahui. Adapun rumus Lemeshow menurut (Riyanto dan Hatmawan 2020) sebagai berikut :

$$n = \frac{z_{1-\alpha/2}^2 \cdot p \cdot (1 - p)}{d^2}$$

Keterangan =

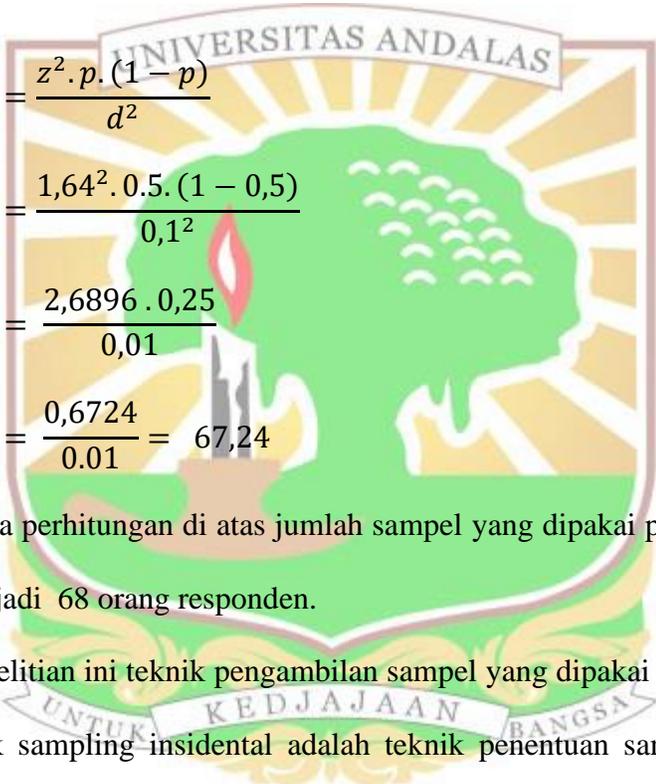
n = Jumlah sampel

z = Skor z pada kepercayaan 90% = 1,64

p = Maksimal estimasi = 0,5

d = Tingkat kesalahan = 10%

Dari rumus tersebut peneliti memperkirakan fokus kasus sampel siswa SMA yang bermain judi *online* di Kota Padang. Jumlah sampel minimum yang diperlukan jika tingkat kepercayaan sebesar 90% dan nilai Z adalah 1,64. *Sampling error* atau tingkat kesalahan sebesar 10% atau 0.10 dan nilai maksimal estimasi sebesar 0,5 maka dapat dihitung.


$$\begin{aligned}n &= \frac{z^2 \cdot p \cdot (1 - p)}{d^2} \\n &= \frac{1,64^2 \cdot 0,5 \cdot (1 - 0,5)}{0,1^2} \\n &= \frac{2,6896 \cdot 0,25}{0,01} \\n &= \frac{0,6724}{0,01} = 67,24\end{aligned}$$

Berdasarkan pada perhitungan di atas jumlah sampel yang dipakai pada penelitian ini digenapkan menjadi 68 orang responden.

Pada penelitian ini teknik pengambilan sampel yang dipakai adalah *accidental sampling*, teknik *sampling insidental* adalah teknik penentuan sampel berdasarkan kebetulan. Penelitian yang memakai teknik ini adalah penelitian yang dimana populasinya merupakan individu-individu yang sulit ditemukan, tidak bersedia menjadi responden, atau alasan lainnya (Bungin 2005). Siapa saja yang secara kebetulan atau insidental bertemu dengan peneliti dapat digunakan sebagai sampel, bila individu tersebut memiliki ciri-ciri atau karakteristik yang telah ditentukan oleh

peneliti. Dalam hal ini peneliti mencari responden dengan cara mendatangi secara langsung beberapa murid SMA di Kota Padang untuk diberikan kuesioner.

### 1.6.3 Responden

Responden adalah pihak-pihak yang menjadi subjek dalam penelitian, dimana mereka diminta datanya untuk menjawab berbagai pertanyaan yang diajukan peneliti dalam bentuk kuesioner. Dalam penelitian ini yang menjadi responden adalah 68 siswa SMA yang bermain judi *online* di Kota Padang. Responden

### 1.6.4 Definisi Operasional Variabel

Menurut (Kurniawan dan Puspitaningtyas 2016) ialah suatu definisi yang didasarkan pada karakteristik yang dapat diobservasi dari apa yang sedang didefinisikan atau menerjemahkan sebuah konsep variabel ke dalam instrumen pengukuran. Definisi operasional berbeda dengan definisi konseptual karena definisi konseptual lebih bersifat hipotetikal dan tidak dapat diobservasi.

Menurut Hatch dan Farhady, variabel dapat didefinisikan sebagai atribut seseorang, atau obyek, yang mempunyai variasi antara satu orang dengan yang lain atau satu dapat disimpulkan sebagai suatu objek dengan objek yang lain (Sugiyono 2013).

Variabel dalam penelitian ini terdiri dari Variabel Bebas (*Independent Variable*) yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya Variabel Terikat (*Dependent Variable*), yang mana variabel dependen adalah variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat dari adanya variabel independen. Sehingga variabel dalam penelitian ini adalah :

1. Variabel Bebas (*Independent Variable*)

Variabel independen atau variabel bebas merupakan suatu penyebab atau sesuatu yang mempengaruhi variabel lainnya. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel independen atau X adalah tingkat status sosial ekonomi orang tua siswa, menurut Soekanto kriteria yang dapat mengukur tingkat status sosial ekonomi adalah ukuran kekayaan, ukuran kekuasaan dan tingkat pendidikan.

1. Ukuran kekayaan dapat dilihat dari pendapatan tiap bulannya kepemilikan harta benda, jenis tempat tinggalnya, dibagi kedalam dua kategori yaitu :

1. Tinggi yaitu responden yang pendapatan orang tuanya diatas Rp 7.400.000, memiliki mobil pribadi, dan memiliki rumah permanen milik pribadi

2. Rendah yaitu responden yang pendapatan orang tuanya dibawah Rp 5.400.000, tidak memiliki kendaraan pribadi, dan tidak memiliki rumah pribadi

2. Ukuran Pekerjaan dapat dilihat dari jenis pekerjaan terbagi menjadi dua kategori.

1. Pekerjaan yang menunjukkan status sosial ekonomi tinggi yaitu tenaga ahli, pemimpin dalam suatu instansi pemerintahan maupun swasta, dan pengusaha besar.

2. Pekerjaan yang menunjukkan status sosial ekonomi rendah yaitu tukang bangunan, petani kecil, buruh tani, sopir angkutan, dan

pekerjaan lain yang tidak tentu dalam mendapatkan pendapatan setiap bulannya.

3. Tingkat pendidikan dilihat dari jenjang pendidikan yang telah diperoleh diukur dari ijazah terakhir yang dimiliki
  1. Tingkat Pendidikan Tinggi yaitu Perguruan tinggi
  2. Tingkat Pendidikan Rendah yaitu SMP / Sederajat

2. Variabel Terikat (*Dependent Variable*)

Variabel terikat (*Dependent Variable*) adalah variabel yang menjadi akibat dari adanya variabel bebas sesuai dengan topik yang diteliti atau variabel yang menjadi dipengaruhi. Variabel yang menjadi Variabel terikat (*Dependent Variable*) adalah intensitas bermain judi *online*.

1. Frekuensi bermain diukur dengan berapa kali dalam sehari seseorang bermain judi *online*.
  1. Frekuensi tinggi yaitu bermain lebih dari 5 kali dalam sehari.
  2. Frekuensi rendah yaitu bermain kurang dari 2 kali dalam sehari.
2. Durasi lama bermain diukur dari lama bermainnya seorang dalam sekali waktu dan sudah berapa lama seseorang bermain judi *online*.
  1. Durasi tinggi yaitu bermain judi *online* selama lebih dari 60 menit.
  2. Durasi rendah yaitu bermain judi *online* kurang dari 30 menit.

### **1.6.5 Teknik dan Alat Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data adalah bagian instrumen pengumpulan data yang menentukan berhasil atau tidaknya suatu penelitian. Ketidaksesuaian penggunaan metode pengumpulan data dapat berakibat fatal terhadap hasil-hasil penelitian yang dilakukan. Berdasarkan sumbernya data dibagi menjadi dua sumber primer, dan sumber sekunder. Sumber primer yaitu sumber data yang secara langsung memberikan data kepada peneliti, dan sumber sekunder merupakan sumber yang tidak langsung memberikan data kepada peneliti, seperti melalui orang lain atau melalui dokumen (Sugiyono 2013).

Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode pengumpulan data angket atau yang sering disebut dengan istilah kuesioner. Metode angket merupakan rentetan atau daftar pertanyaan yang disusun secara sistematis, kemudian dikirim kepada responden (Bungin 2005).

### **1.6.6 Unit Analisis**

Unit analisis adalah unit yang digunakan untuk menganalisis data. Unit analisis ini berguna untuk memfokuskan kajian dan dapat menentukan kriteria objek yang diteliti sesuai dengan permasalahan dan tujuan dari penelitian. Unit analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah individu, individu adalah siswa SMA di Kota Padang yang bermain judi *online*.

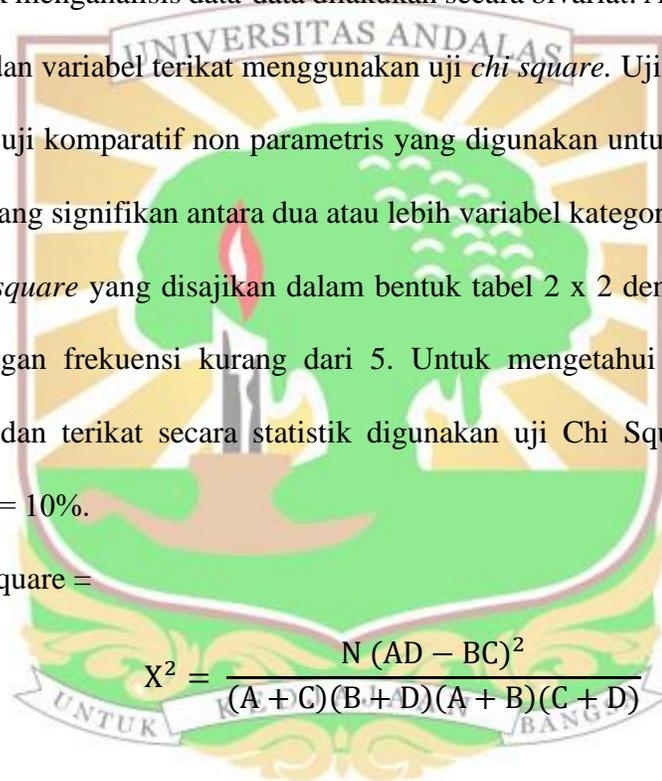
### **1.6.7 Analisis Data**

Analisis data menurut (Kurniawan dan Puspitaningtyas 2016) adalah langkah penting dari suatu penelitian ilmiah. Data yang dikumpulkan oleh peneliti, untuk

selanjutnya dikategorikan, dikelompokkan, diubah serta disusun sedemikian rupa sehingga data penelitian tersebut memiliki makna atau arti untuk menjawab rumusan masalah penelitian serta bermanfaat untuk pengujian hipotesis. Statistik seringkali digunakan dalam proses ini, tugas pokok dari statistik adalah menyederhanakan data yang besar menjadi data yang lebih sederhana mudah dipahami. Analisis yang digunakan untuk menganalisis data-data dilakukan secara bivariat. Analisis data antara variabel bebas dan variabel terikat menggunakan uji *chi square*. Uji chi-square adalah salah satu jenis uji komparatif non parametris yang digunakan untuk menguji apakah ada hubungan yang signifikan antara dua atau lebih variabel kategorikal.

Uji *chi square* yang disajikan dalam bentuk tabel 2 x 2 dengan  $df = 1$ , tanpa adanya sel dengan frekuensi kurang dari 5. Untuk mengetahui hubungan antara variabel bebas dan terikat secara statistik digunakan uji Chi Square dengan taraf signifikansi ( $\alpha$ ) = 10%.

Rumus uji chi square =


$$X^2 = \frac{N (AD - BC)^2}{(A + C)(B + D)(A + B)(C + D)}$$

Ket :

$X^2$  : Chi kuadrat

N : Banyaknya sampel

A,B,C, dan D : Kolom tabel

Penelitian ini ingin mengetahui hubungan antara variabel bebas yaitu status sosial ekonomi orang tua siswa SMA dan variabel terikat yaitu intensitas bermain judi

*online*. Data yang telah diperoleh untuk selanjutnya diolah menggunakan aplikasi SPSS (*Statistical Product and Service Solution*).

Selanjutnya untuk mempermudah proses menganalisis data, dilakukan proses pengolahan data. Pengolahan data secara umum dilakukan pada penelitian kuantitatif melalui proses *editing* atau proses pemeriksa, tahap *coding* atau proses pemberian identitas dan proses *tabulating* atau proses pembeberan (Bungin 2005).

1. Tahap pemeriksaan (*editing*)

Pada tahap ini, data yang terkumpul melalui daftar pertanyaan (kuesioner) ataupun pada wawancara perlu dibaca kembali untuk melihat apakah ada hal-hal yang belum memenuhi harapan peneliti seperti kurang atau terlewatkan, berlebihan, tumpang tindik, bahkan terlupakan. Jadi tujuan *editing* adalah untuk membuat data yang konsisten, seragam, dan memiliki respon yang sesuai, sehingga bisa menghilangkan keraguan data.

2. Tahap proses pemberian identitas (*coding*)

Setelah tahap *editing* selesai dilakukan, maka kegiatan selanjutnya adalah mengklasifikasi data-data yang berupa jawaban responden dengan cara diberi identitas sehingga memiliki arti pada saat dianalisis. Pengkodean ini memiliki dua cara, yaitu pengkodean frekuensi dan pengkodean lambang. pengkodean frekuensi dipakai apabila jawaban dari kuesioner memiliki nilai atau arti frekuensi tertentu. Pengkodean lambang digunakan kepada jawaban yang tidak memiliki nilai.

3. Proses pembeberan (*tabulating*)

Tabulasi merupakan bagian terakhir dari pengolahan data. Maksud tabulasi adalah memasukkan data pada tabel-tabel tertentu dan mengatur angka-angka serta menghitungnya. Ada dua jenis tabel yang bisa dipakai dalam penelitian sosial, yaitu tabel data dan tabel kerja. Tabel data digunakan untuk mendeskripsikan data sehingga peneliti dengan mudah dapat memahami struktur dari sebuah data. Tabel kerja dipakai untuk menganalisis data yang berada pada tabel data.

### **1.6.8 Interpretasi Data**

Interpretasi data merupakan suatu upaya untuk memaparkan atau memberikan arti atau makna dari hasil analisis data yang diperoleh. Dengan kata lain, interpretasi merupakan penafsiran dengan maksud melakukan pencarian makna yang lebih luas tentang hasil temuan penelitian (Kurniawan dan Puspitaningtyas 2016).

Interpretasi data bertujuan untuk mengaitkan antara diterima atau ditolaknya suatu hipotesis. Dengan demikian, hal ini memberikan penjelasan mendalam mengenai fenomena terkait topik penelitian berdasarkan data yang diperoleh dan informasi yang tersedia. Dalam penelitian kuantitatif interpretasi data dilakukan setelah data selesai dianalisis menggunakan uji statistik untuk selanjutnya menentukan apakah hipotesis diterima ataupun ditolak.

### **1.6.9 Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitian ini adalah di Kota Padang khususnya penelitian ini dilakukan di sekolah menengah atas (SMA) yang berada di Kota Padang. menurut data pokok

pendidikan terdapat 59 jumlah SMA yang berada di Kota Padang dari 11 kecamatan.

Terdapat 17 SMA negeri dan sebanyak 42 SMA swasta.

### 1.6.10 Jadwal Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan selama tujuh bulan, dimulai dari bulan April hingga bulan Desember 2024. Untuk rincian kegiatan selama pembuatan skripsi dapat dilihat dari tabel di bawah berikut.

**UNIVERSITAS ANDALAS**  
**Tabel 1. 2**  
**Jadwal Penelitian**

No	Nama kegiatan	2024				2025
		Apr- Mei	Jun- Jul	Agu - Sep	Nov- Des	Jan
1	Pembuatan dan penyebaran kuesioner					
2	Pengolahan Data					
3	Analisis Data					
4	Penulisan Skripsi					
5	Ujian Komprehensif					

**UNTUK KEDJAJAAN BANGSA**