

SKRIPSI

**PERILAKU BERJUDI PADA REMAJA DI DUSUN SAHEK DESA AGAK
KECAMATAN SEBANGKI KABUPATEN LANDAK**

Oleh:

**PERMINUS
E1041151059**

PROGRAM STUDI SOSIOLOGI



FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UNIVERSITAS TANJUNGPURA

PONTIANAK

2022

SKRIPSI

**PERILAKU BERJUDI PADA REMAJA DI DUSUN SAHEK DESA AGAK
KECAMATAN SEBANGKI**

Untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana

Program Studi Ilmu Sosiologi

Jurusan Sosiologi

Oleh

PERMINUS

NIM: E1041151059

**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK**

2022

LEMBAR PERSETUJUAN

**PERILAKU BERJUDI PADA REMAJA DI DUSUN SAHEK DESA AGAK
KECAMATAN SEBANGKI KABUPATEN LANDAK**

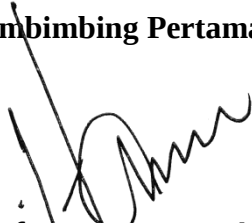
Disusun Oleh :

PERMINUS

NIM. E1041151059

Telah Disetujui Oleh :

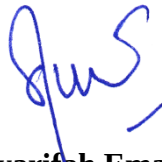
Pembimbing Pertama



Prof. Dr. H. Hasan Almutahar, M.Si
NIP.195208041987031001

Tanggal:

Pembimbing Kedua



Dra. Syarifah Ema Rahmaniah, B.A, M.Ed
NIP.197708272006042001

Tanggal:

LEMBAR PENGESAHAN

PERILAKU BERJUDI PADA REMAJA DI DUSUN SAHEK DESA AGAK KECAMATAN SEBANGKI KABUPATEN LANDAK

Dipertahankan di : Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik

Pada Hari / Tanggal : Rabu/5 Oktober 2022

Waktu : 09.00 Wib

Tempat : Ruang Skripsi

Tim Penguji

KETUA

SEKRETARIS


Prof. Dr. H. Hasan Almutahar, M.Si
NIP. 195208041987031001


Dra. Syarifah Fma Rahmaniah, B.A, M.Ed
NIP.197708272006042001

PENGUJI UTAMA

PENGUJI PENDAMPING


Dra. Syarmiati, M.Si
NIP.196611221996032001

Antonia Sasap Abao, S.Sos, M. Si
NIP.198105102005012017

Disahkan Oleh
Dekan Fisip Untan

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

ABSTRAK

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui faktor dan penyebab perilaku berjudi pada remaja di Dusun Sahek Desa Agak Kecamatan Sebangki Kabupaten Landak. Faktor tersebut seperti lingkungan dan keluarga remaja selain dari itu untuk mengetahui bagaimana dampak negatif dari perjudian terhadap remaja. Dalam penelitian ini menggunakan teori behavior sosiologi yang di kemukakan oleh B.F. Skinner tentang perilaku yang dibagi menjadi dua yaitu perilaku abadi dan perilaku operan. Dalam penelitian ini bentuk penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif dan dengan metode penelitian deskriptif. Pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian serta pembahasan dapat di tarik dan disimpulkan bahwa faktor penyebab remaja melakukan perilaku perjudian disebabkan oleh lingkungan keluarga dan kurangnya interaksi antara remaja dan orang tua serta kebebasan yang di berikan oleh orang tua tanpa pengawasan dan lingkungan yang mempengaruhi remaja terjerumus ke dalam perjudian. Dampak negatif perjudian bagi remaja adalah merusak hubungan sosial, mengganggu kegiatan sekolah, menjadi gerbangnya masuknya minuman keras, kegiatan melanggar hukum dan dapat merusak ekonomi keluarga karena remaja masih meminta uang kepada orang tua untuk bermain judi hal tersebut dapat menyebabkan konflik di dalam keluarga. Upaya yang telah dilakukan masyarakat untuk meminalisir perilaku berjudi pada remaja di Dusun Sahek adalah dengan penanaman nilai moral dan agama, kontrol orang tua dan mendukung kegiatan positif yang dilakukan oleh remaja serta dengan sanksi yang berlaku di masyarakat dan hukum pidana.

Kata Kunci: Perilaku Berjudi, Remaja

ABSTRACT

The purpose of this descriptive qualitative study was to determine the factors and causes of gambling practice in adolescents in Sahek Hamlet, Agak Village of Sebangki subdistrict, Landak Regency. The factors, such as the environment and families of teenagers. It is also to find out how negative the impact of gambling is on teenagers. In this study the researcher employed the theory of sociological behavior by B.F. Skinner about behavior which is divided into two, such as eternal behavior and operant behavior. The data was collected using observation, interviews and documentation. Based on the results of the research and discussion it can be drawn and concluded that the factors that causes adolescents to engage in gambling practice are the family environment and the lack of interaction between adolescents and their parents as well as the freedom given by parents without supervision. Not to mention, the environment that influences the adolescents to engage in gambling. Meanwhile, the negative impacts generated by gambling habit are such issues as damaging associations, disrupting school activities, becoming a gateway for liquor to enter, violating the law and damaging the family's economy because the teenagers still ask their parents for money to play gambling. Consequently, this can cause conflict in the family. Therefore, efforts that have been made by the community to minimize gambling practice among the adolescents in Sahek hamlet are by inculcating moral and religious values, parental supervision and supporting positive activities carried out by adolescents as well as with sanctions that apply in society and criminal law.

Keywords: Gambling habit, Teenagers



RINGKASAN SKRIPSI

Skripsi ini berjudul “Perilaku Berjudi Pada Remaja di Dusun Sahek Desa Agak Kecamatan Sebangki Kabupaten Landak” alasan dalam memilih judul ini karena Persebaran perjudian sangat luas di Indonesia baik di kota maupun di desa yang banyak sekali di jumpai yang dilakukan oleh masyarakat baik yang dewasa maupun yang muda atau remaja. Seperti halnya di Dusun Sahek Desa Agak Kecamatan Sebangki Kabupaten Landak, dimana kegiatan perjudian begitu mudah di jumpai dan bahkan hampir setiap masyarakat bermain judi. Pada era sekarang perjudian di wilayah Dusun Sahek bukan hanya di lakukan oleh orang tua maupun orang dewasa akan tetapi para remaja pun terlibat dalam perjudian. Para remaja Dusun Sahek begitu banyak di dapati bermain judi tanpa menghawatirkan akan pandangan masyarakat kepada mereka dan bahkan tidak ada rasa takut akan teguran dari orang tua pada saat bermain judi. Remaja yang seharusnya fokus dalam sekolah dan belajar akan tetapi hal tersebut berbanding terbalik terhadap para remaja di Dusun Sahek banyak dari mereka karena sering bermain judi menjadi ketergantungan dan bahkan memakai uang saku sekolah dari orang tua untuk bermain judi. Ketergantungan bermain judi membuat para remaja malas untuk sekolah karena mereka bermain judi dapat sampai subuh ataupun pagi. Judi bukan hanya di lakukan pada saat siang hari akan tetapi malam hari kegiatan perjudian begitu marak terjadi di tambah dengan keramaian malam membuat perjudian mudah di jumpai. Dengan adanya keramaian malam membuat para remaja di Dusun Sahek begitu senang karena akan dengan mudah bermain judi dengan sambil minum-minuman keras bersama teman.

Banyak terdapat para remaja pada saat menang bermain judi pasti akan selalu membeli minuman keras dan di nikmati dengan teman-temannya, dengan demikian sering membuat kegaduhan dan meresahkan masyarakat. Para remaja sering membuat keributan pada saat bermain judi karena efek dari kekalan bermain judi maupun karena efek minuman yang mereka beli.

Rumusan masalah dalam penelitian ini terdapat tiga bagian, yaitu: pertama, Bagaimana perilaku berjudi pada remaja di Dusun Sahek Desa Agak Kecamatan Sebangki Kabupaten. Kedua, Apa penyebab perilaku berjudi pada remaja di Dusun Sahek Desa Agak Kecamatan Sebangki Kabupaten Landak? Dan yang ketiga adalah Bagaimana masyarakat dalam meminalisir perilaku berjudi pada remja di Dusun Sahek Desa Agak Kecamatan Sebangki Kabupaten Landak? adapun tujuan dalam penelitian ini adalah pertama, mengetahui faktor penyebab terjadinya perilaku berjudi remaja di Desa Sahek Kecamatan Sebangki Kabupaten Landak. Kedua, Untuk mengetahui dampak perilaku berjudi bagi remaja di Desa Sahek Kecamatan Sebangki Kabupaten Landak. Manfaat dalam penelitian ini, yaitu pertama, dapat memberikan wawasan kepada mereka (remaja) bahwa tindakan perjudian sangat merugikan dan dapat merusak masa depan mereka dan penulis berharap semoga penelitian dapat menjadi bahan masukam guna pemecahan masalah perjudian. Kedua, Peneliti berharap penelitian ini dapat memberikan manfaat pada ilmu sosiologi. Serta dapat menjadi bahan untuk penelitian lanjutan yang berkaitan dengan masalah sosial. Metode penelitian adalah jenis enelitian deskriptif dengan penedekatan kualitatif. Adapun alat

pengumpulan data menggunakan teknik observasi, teknik wawancara dan teknik dokumentasi.

Hasil dari penelitian ini dari hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa Perilaku berjudi pada remaja di Dusun Sahek Desa Agak Kecamatan Sebangki Kabupaten Landak terjadi karena kurangnya pengawasan orang tua dalam pergaulan remaja serta kurang nya pengawasan yang dilakukan oleh masyarakat. Lingkungan yang buruk dan mudahnya kegiatan perjudian dilakukan. Serta sifat yang acuh tak acuh terhadap remaja dalam bermain judi menjadi penyebab para remaja melakukan perjudian. Perilaku berjudi pada remaja bermain judi di sebabkan oleh beberapa faktor, yaitu pertama, Faktor Sosial dan Ekonomi, kedua Faktor Lingkungan, ketiga faktor belajar memiliki efek yang besar terhadap perilaku berjudi pada kalangan remaja, terutama menyangkut keinginan untuk terus berjudi. persepsi pelaku dalam membuat evaluasi terhadap peluang menang yang akan diperolehnya jika ia melakukan perjudian atau tergiur untuk menang. Aparatur pemerintah dusun Sahek harus lebih jeli dan tegas dalam memberantas kegiatan perjudian dan memberikan arahan serta mengajak para remaja yang ada di dusun Sahek dalam kegiatan yang positif selain hal tersebut masyarakat juga harus bekerjasama dalam menanggulangi perjudian dengan sigap melaporkan kegiatan perjudian kepada aparat desa atau pihak berwajib (polisi). Bagi orang tua harus lebih sering memberikan waktunya bersama anak-anak nya dan juga menjalin komunikasi yang baik. Memberikan arahan yang positif serta perhatian yang cukup, mengontrol kegiatan anak dengan baik tanpa mengekang.

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : PERMINUS

NIM : E1041151059

Jurusan / Prodi: Sosiologi (S1)

Judul Skripsi : Perilaku Berjudi Pada Remaja di Dusun Sahek Desa Agak
Kecamatan Sebangki Kabupaten Landak

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya serahkan ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, kecuali kutipan-kutipan dari ringkasan yang semuanya telah saya jelaskan sumbernya. Apabila dikemudian hari saya terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka gelar dan ijazah yang diberikan oleh Universitas Tanjungpura batal saya terima.

Pontianak, 2022

Yang Membuat Pernyataan

Perminus
NIM. E1041151059

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

**“Manusia itu kuat karena kita memiliki kemampuan untuk mengubah diri
kita sendiri.”**

(Saitama Anime One Punch Man)

“Apapun juga yang kamu perbuat, perbuatlah dengan segenap hatimu”

(Kolose 3:23)

Puji syukur dan terima kasih kepada Tuhan Yesus yang telah melimpahkan rahmat dan anugerahnya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dan saya persembahkan untuk orang terkasih:

1. Kedua orang tua saya yang selalu memberikan semangat kepada saya serta selalu mendukung dalam segala hal dan selalu mendoakan saya.
2. Untuk saudara kandung saya Herkulanus, Boni Pancius, Libertus yang memberikan semangat dan memberikan dorongan kepada saya untuk terus maju.
3. Kepada sahabat dan teman-teman saya Angkatan 2015.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan Rahmat dan Berkatnya sehingga skripsi ini dapat penulis selesaikan. Adapun judul skripsi ini adalah “**Perilaku Berjudi Pada Remaja Di Dusun Sahek Desa Agak Kecamatan Sebangki Kabupaten Landak**”. Skripsi ini di susun sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar sosiologi (S.Sos) pada Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik (FISIPOL) Universitas Tanjungpura Pontianak. Dalam Penulisan Skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. Dr. Syarifah Ema Rahmaniah, B.A, M.Ed, selaku Dosen Pembimbing Pertama yang telah memberikan bimbingan dalam bentuk masukan dan koreksian dari awal penyusunan usulan penelitian sampai penulisan skripsi ini.
2. Dra. Syarmiati, M.Si selaku Dosen Pembimbing Kedua yang telah memberika bimbingan dalam bentuk masukan dan koreksian dari awal penyusunan usulan penelitian sampai penulisan skripsi ini.
3. Prof. Dr. H. Hasan Almutahar, M.Si selaku Dosen Pembahas Pertama yang telah banyak memberikan masukan dan saran terhadap skripsi ini.
4. Antonia Sasap Abao, S.Sos, M.si, selaku Dosen Pembahas Kedua yang telah banyak memberikan masukan dan saran terhadap skripsi ini.

5. Penulis juga sangat berterimakasih kepada kedua orang tua yang telah memberikan do'a serta mensupport penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Penulis ucapkan terimakasih kepada teman-teman yang telah memberikan support kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari skripsi ini jauh dari kata sempurna serta masih banyak kesalahan, oleh sebab itu penulis mengharapkan kritik dan masukan yang bersifat membangun sangat diharapkan. Semoga kebaikan, motivasi dan bantuan yang telah diberikan dibalas oleh Tuhan Yang Maha Esa, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi kita semua. Akhir kata God Bless.

Pontianak Oktober 2022

Penulis

PERMINUS
Nim: E1041151059

DAFTAR ISI

SAMPUL DALAM.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
ABSTRAK	iv
RINGKASAN SKRIPSI	vi
PERNYATAAN KEASLIAN.....	ix
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	x
KATA PENGANTAR.....	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR GAMBAR.....	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Fokus Penelitian	5
1.4 Rumusan Masalah.....	6
1.5 Tujuan Penelitian.....	6
1.6 Manfaat Penelitian.....	6
1.6.1 Manfaat Praktis	6
1.6.2 Manfaat Teoritis.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8

2.1 Definisi Konsep	8
2.2 Kajian Teori	18
2.3 Hasil Penelitian Yang Relevan	20
2.4. Alur Pikir Penelitian	22
2.5 Pertanyaan Penelitian	25
BAB III METODE PENELITIAN.....	26
3.1 Jenis Penelitian	26
3.2 Langkah-langkah Penelitian	27
3.2.1 Pra Penelitian.....	27
3.2.1 Penelitian	28
3.2.3 Paska Penelitian.....	29
3.3 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	29
3.3.1 Lokasi Penelitian	29
3.3.2 Waktu Penelitian	30
3.4 Subjek dan Objek Penelitian.....	31
3.4.1 Subjek Penelitian.....	31
3.4.2 Objek Penelitian	31
3.5 Alat Pengumpulan Data.....	32
3.6 Teknik Pengumpulan Data	33
3.7 Teknik Analisis Data	34
3.8 Teknik Keabsahan Data.....	35
BAB IV GAMBARAN UMUM DESA AGAK KECAMATAN SEBANGKI	
KABUPATEN LANDAK	37

4.1 Sejarah Singkat Desa Agak	37
4.2 Keadaan Geografri Desa Agak	37
4.2.1 Letak Wilayah	37
4.3 Keadaan Demografi	39
4.3.1 Penduduk	39
4.3.2 Pendidikan	43
4.3.3 Pekerjaan	45
4.4 Kondisi Ekonomi	46
4.5 Struktur Organisasi Desa	47
4.6 Profil Informan	48
BAB V HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	51
5.1 Hasil Penelitian.....	51
5.2 Fenomena Perjudian di Kalangan Remaja.....	53
5.2.1 Jenis Perjudian.....	56
5.2.2 Sumber Dana Perjudian	57
5.2.3 Pemanfaatn Hasil Perjudian	58
5.2.4 Faktor Penyebab Perilaku Berjudi.....	60
5.2.5 Dampak Perjudian	65
5.3 Lingkungan Keagamaan	70
5.4 Hubungan Remaja Dengan Keluarga dan Masyarakat.....	72
5.5 Upaya dan Pencegahan Perilaku Berjudi Pada Remaja.....	76
BAB VI PENUTUP	79
6.1 Kesimpulan.....	79

6.2 Saran	82
6.3 Keterbatasan Penelitian	83
DAFTAR PUSTAKA.....	85
LAMPIRAN.....	87

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Waktu Penelitian	30
Tabel 4.1 Penyebaran Penduduk Berdasarkan Dusun dan Jenis Kelamin	40
Tabel 4.2 Penduduk Berdasarkan Kelompok Umur	41
Tabel 4.3 Penduduk Berdasarkan Agama	42
Tabel 4.4 Penduduk Berdasarkan Pendidikan.....	44
Tabel 4.5 Penduduk Berdasarkan Pekerjaan.....	46
Tabel 4.6 Struktur Pemerintahan Desa Agak.....	48
Tabel 4.7 Identitas Informan	50
Tabel 5.1 Perilaku Perjudia dikalangan Remaja	70
Tabel 5.2 Hubungan Remaja Dengan Masyarakat.....	76

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Alur Pikir Penelitian.....	24
---------------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	DAFTAR PERTANYAAN	87
-------------------	--------------------------------	-----------

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Masa remaja merupakan masa peralihan yang ditempuh seseorang dari masa anak-anak menuju fase dewasa atau dapat dikatakan masa remaja ialah proses perpanjangan masa anak-anak sebelum menjadi dewasa. Menurut Departemen Kesehatan RI Tahun 2012, usia remaja berkisar antar 12-25 tahun yang dibagi menjadi 2 kelompok, yaitu 12-16 tahun adalah usia remaja awal, sedangkan usia 17 hingga 25 tahun usia remaja akhir. Usia remaja menurut Departemen Kesehatan RI, mayoritas usia bersekolah baik itu pendidikan SMP, SMA sederajat. Pada fase remaja, remaja mengalami berbagai perubahan seperti perubahan fisik, emosional dan berkembangnya alat seksual. fase remaja memiliki beberapa ciri-ciri yang membuatnya berbeda dengan pertumbuhan pada usia kanak-kanak seperti fisik mengalami perkembangan, memiliki rasa ingin tahu yang besar, ingin selalu berkomunikasi, dan sudah mendapatkan kepercayaan dari orang dewasa karena dirasa sudah mampu bertanggung jawab, ada kemajuan intelektual, serta sudah berpikir untuk mandiri.

Pada fase remaja merupakan fase dimana seseorang sedang mencari jati diri, dalam fase pencarian jati diri remaja selalu mencari tahu hal-hal baru yang berkaitan dengan lingkungan disekitarnya. Pada fase pencarian identitas diri yang dilakukan remaja, mereka lebih sering berpatokan dengan dunia luar serta lingkungan sosial yang ada diruang lingkup mereka. Keadaan emosi remaja yang belum stabil dan cenderung labil membuat lingkungan sangat berpengaruh membentuk kepribadian atau perilaku remaja.

Perilaku remaja yang mengarah pada tindak kenakalan, dilakukan remaja untuk memenuhi kebutuhan akan kontak sosial serta hanya dilakukan untuk menyenangkan diri sendiri dan teman sebaya yang sama-sama masih mencari identitas diri. Perilaku kenakalan remaja dilakukan remaja, dimana lingkungan mengharuskan berperilaku sedemikian rupa agar bisa diterima oleh lingkungan pergaulan dan mendapatkan pengakuan sebagai kawan, dengan kata lain perilaku tersebut mereka lakukan sebagai langkah penyesuaian dengan lingkungan permainan. Adapun perilaku remaja yang seringkali kita lihat di televisi maupun media cetak seperti perilaku remaja minum-minuman keras, perilaku berjudi, perkelahian antar remaja, pencurian dan yang menguatirkan adalah meningkat kasus menikah usia dini.

Pelanggaran terhadap norma dan nilai yang berlaku dimasyarakat dikenal dengan istilah penyimpangan sosial atau dalam perspektif psikologi disebut dengan patologi sosial. Akibat penyimpangan tersebut muncul berbagai permasalahan dalam masyarakat yang dikenal dengan penyakit sosial. (Kartono, 1986:14) setiap perilaku yang tidak sesuai dengan norma sosial akan disebut dengan penyimpangan sosial dan setiap perilaku yang melakukan penyimpangan akan di gambarkan sebagai penyimpangan.

Penyimpangan sosial dari sekelompok masyarakat atau individu akan menyebabkan permasalahan sosial, hal tersebut terjadi karena adanya suatu interaksi antar individu, individu dengan kelompok yang saling mempengaruhi satu sama lain. Masalah sosial timbul disebabkan oleh individu yang gagal dalam proses sosial karena adanya beberapa hal yang cacat dari diri individu tersebut

seperti dalam sikap, perilaku yang tidak berpedoman pada nilai-nilai sosial dan nilai kepercayaan yang ada di masyarakat.

Perilaku-perilaku menyimpang tergolong dalam masalah sosial, yaitu perilaku yang mengandung unsur yang dianggap melanggar dan menyimpang terhadap nilai, norma, dan standar sosial tertentu. Masalah sosial seperti: prostitusi, kemiskinan, korupsi dan perjudian juga dimungkinkan dengan adanya lembaga-lembaga kemasyarakatan yang secara formal ada, akan tetapi sebetulnya secara riil sudah tidak berfungsi. Judi merupakan masalah sosial, karena melanggar dengan norma hukum yang ada di Indonesia.

Perjudian Secara istilah adalah pertarungan dengan sengaja yaitu mempertaruhkan satu nilai atau 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. Persebaran perjudian bisa dibilang tidak mengenal istilah wilayah atau territorial daerah dan bahkan umur baik muda atau pun tua dapat terpengaruh dalam perjudian. Persebaran perjudian sangat luas di Indonesia baik di kota maupun di desa yang banyak sekali di jumpai yang dilakukan oleh masyarakat baik yang dewasa maupun yang muda atau remaja. Seperti halnya di Dusun Sahek Desa Agak Kecamatan Sebangki Kabupaten Landak, dimana kegiatan perjudian begitu mudah di jumpai dan bahkan hampir setiap masyarakat bermain judi.

Pada era sekarang perjudian di wilayah Dusun Sahek bukan hanya di lakukan oleh orang tua maupun orang dewasa akan tetapi para remaja pun terlibat dalam perjudian. Para remaja Dusun Sahek begitu banyak di dapati bermain judi tanpa

menghawatirkan akan pandangan masyarakat kepada mereka dan bahkan tidak ada rasa takut akan teguran dari orang tua pada saat bermain judi. Remaja yang seharusnya fokus dalam sekolah dan belajar akan tetapi hal tersebut berbanding terbalik terhadap para remaja di Dusun Sahek banyak dari mereka karena sering bermain judi menjadi ketergantungan dan bahkan memakai uang saku sekolah dari orang tua untuk bermain judi.

Ketergantungan bermain judi membuat para remaja malas untuk sekolah karena mereka bermain judi dapat sampai subuh ataupun pagi. Judi bukan hanya dilakukan pada saat siang hari akan tetapi malam hari kegiatan perjudian begitu marak terjadi di tambah dengan keramaian malam membuat perjudian mudah di jumpai. Dengan adanya keramaian malam membuat para remaja di Dusun Sahek begitu senang karena akan dengan mudah bermain judi dengan sambil minum-minuman keras bersama teman.

Banyak terdapat para remaja pada saat menang bermain judi pasti akan selalu membeli minuman keras dan di nikmati dengan teman-temannya, dengan demikian sering membuat kegaduhan dan meresahkan masyarakat. Para remaja sering membuat keributan pada saat bermain judi karena efek dari kekalan bermain judi maupun karena efek minuman yang mereka beli. Meskipun ada sanksi yang diterapkan oleh aparat desa akan tetapi hal itu tidak membuat mereka berhenti ataupun takut untuk bermain judi. Dengan lingkungan yang negatif membuat para remaja dengan mudah terjerumus dalam hal tersebut. Tanpa adanya bimbingan dari orang tua maupun masyarakat yang acuh tak acuh terhadap

kegiatan menjadi sumber marak nya perilaku judi di kalangan remaja Dusun Sahek.

Pendeskripsian mengenai perilaku berjudi pada remaja yang tidak terlepas dari pengetahuan akan perilaku perjudian serta penting untuk mengetahui apa yang melatarbelakangi masalah mengenai perilaku yang kurang baik yang lakukan, dan mengapa masalah tersebut tak kunjung terminimalisir, terus dilakukan hingga menjadi suatu kebiasaan yang dipandang masyarakat dalam kategori biasa. Penting mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku remaja dan upaya-upaya yang dilakukan masyarakat dan instansi terkait untuk mengurangi perilaku berjudi pada remaja Apabila perilaku-perilaku tersebut terus dibiarkan hal ini sangat berdampak buruk bagi remaja maupun bagi lingkungan remaja. Sehubungan dengan masalah tersebut membuat penulis tertarik untuk mengkaji dan meneliti dengan mengambil judul “Perilaku Berjudi Pada Remaja di Dusun Sahek Desa Agak Kecamatan Sebangki Kabupaten Landak”

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Terdapat banyak remaja yang terlibat dalam perjudian
2. Di dapati banyak kegiatan perjudian yang meresahkan masyarakat di Dusun Sahek Desa Agak Kecamatan Sebangki Kabupaten Landak
3. Perilaku berjudi pada remaja di sebabkan oleh hubungan remaja dan hubungan di lingkungan remaja

1.3 Fokus Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah yang sudah dipaparkan, agar peneliti dapat terarah dan tidak menyimpang dari prosedur penelitian, maka peneliti perlu menentukan fokus penelitian. Fokus Penelitian ini adalah Perilaku Berjudi Pada Remaja di Dusun Sahek Desa Agak Kecamatan Sebangki Kabupaten Landak.

1.4 Rumusan Masalah

Dari penjelasan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana perilaku berjudi pada remaja di Dusun Sahek Desa Agak Kecamatan Sebangki Kabupaten Landak?
2. Apa penyebab perilaku berjudi pada remaja di Dusun Sahek Desa Agak Kecamatan Sebangki Kabupaten Landak?
3. Bagaimana masyarakat dalam meminalisir perilaku berjudi pada remja di Dusun Sahek Desa Agak Kecamatan Sebangki Kabupaten Landak?

1.5 Tujuan Penelitian

Dalam sebuah penelitian memerlukan tujuan yang ingin dicapai, adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. mengetahui faktor penyebab terjadinya perilaku berjudi remaja di Desa Sahek Kecamatan Sebangki Untuk Kabupaten Landak
2. Untuk mengetahui dampak perilaku berjudi bagi remaja di Desa Sahek Kecamatan Sebangki Kabupaten Landak

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1. Manfaat Teoritis

Peneliti berharap penelitian ini dapat memberikan manfaat pada ilmu sosiologi. Serta dapat menjadi bahan untuk penelitian lanjutan yang berkaitan dengan masalah sosial. Dan dengan manfaat teoritisnya penelitian ini bertujuan sebagai bahan dalam pengembangan konsep mengenai perilaku berjudi pada remaja.

1.6.2. Manfaat Praktis

Peneliti berharap dengan penelitian ini, dapat menyadarkan para remaja serta pembaca untuk tidak melakukan hal-hal yang bertentangan dengan norma sosial di masyarakat sehingga tidak ada lagi perilaku berjudi pada remaja. Semoga dengan tulisan ini dapat memberikan wawasan kepada mereka (remaja) bahwa tindakan perjudian sangat merugikan dan dapat merusak masa depan mereka dan penulis berharap semoga penelitian dapat menjadi bahan masukan guna pemecahan masalah perjudian.