

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan IPTEK memberikan banyak kemudahan. Munculnya temuan terbaru pada bidang teknologi seperti penemuan internet membuat manusia semakin kreatif. Internet memberikan berbagai aspek kehidupan seperti akses informasi, dan komunikasi yang memudahkan masyarakat<sup>1</sup>. Perkembangan teknologi dan komunikasi, memunculkan banyak aplikasi tren (*Instagram, facebook, tiktok*, dan masih banyak lagi). Namun, semakin berkembangnya zaman banyak pengguna menyalahgunakan internet untuk mencari sebuah keuntungan<sup>2</sup>. Contohnya aplikasi tren, seperti *game online*. Munculnya aplikasi *game online* tidak hanya *game* biasa melainkan *game* yang mengarah kepermainan judi secara *online* (judol)<sup>3</sup>.

Judi merupakan aktivitas mempertaruhkan sesuatu yang memiliki nilai, seperti uang atau barang, dalam suatu permainan dengan tujuan memperoleh keuntungan, namun hasil dari aktivitas ini ditentukan oleh keberuntungan atau kebetulan, bukan dari kemampuan atau usaha. Judi

---

<sup>1</sup> Tobing, S. M. "Pemanfaatan Internet Sebagai Media Informasi Dalam Kegiatan Belajar Mengajar pada Mata Kuliah Pendidikan Pancasila". 2019.

<sup>2</sup> Achmad Zurohman, Tri Marhaeni Pudji Astuti, and Tjaturahono Budi Sanjoto. "Dampak Fenomena Judi Online Terhadap Melemahnya Nilai-Nilai Sosial Pada Remaja (Studi Di Campusnet Data Media Cabang Sadewa Kota Semarang)", *Jurnal of Educational Social Studies*, 5.2 (2016).

<sup>3</sup> Ekasari, P., & Dharmawan, A. H. "Dampak sosial-ekonomi masuknya pengaruh internet dalam kehidupan remaja di pedesaan". 2012.

*online* merupakan permainan yang dimainkan secara *daring* menggunakan teknologi modern yang dapat digunakan melalui jaringan internet. Judi *online* yang dimainkan atau diakses seperti, Bola, Casino, Poker, Domino, Wala dan beberapa *game* lainnya. *Game* judi *online* tersebut sudah merajalela dikalangan masyarakat. Salah satu fenomena yang mulai sering terlihat saat ini di Indonesia yaitu banyaknya remaja yang kecanduan judi *online*, dimana remaja adalah salah satu pengguna internet yang kesulitan dalam memilih kegiatan yang positif<sup>4</sup>.

Di Indonesia angka persentase remaja yang ketagihan *game online* sekitar 77,5% setara 887.003 remaja putra dan 22.5% setara dengan 241.989 putri. Menurut CNN Indonesia tercatat di tahun 2024 angka pemain *game* Judi *Online* sebanyak 8,8 juta, dimana 80 % penduduk ke bawah. Di mana perputaran uang terkait judi *online* mencapai 283 triliun<sup>5</sup>. Judi *online* yang semakin marak dan mulai menjadi gaya hidup baru dikalangan remaja dengan melihat persentase di atas, tentunya bisa disimpulkan bahwa *game* judi *online* tidak mengenal usia dari muda sampai tua menjadi pandemik yang menular. Dengan melihat pengaruhnya, tentunya pemerintah tidak tinggal diam untuk memberantas hal tersebut yang dapat merugikan

---

<sup>4</sup> Dika,S., et al. " Dampak Judi Online Terhadap Kalangan Remaja (Studi Kasus Tebing Tinggi)". *Jurnal Bimbingan dan Konseling Islam*. Vol. 6, No. 2, November 2022.

<sup>5</sup> CNN Indonesia."Pemain Judi Online Indonesia capai 8,8 juta, Mayoritas Anak Muda".2024

masyarakat khususnya dalam kalangan remaja yang dianggap sebagai penerus bangsa.

Pemerintah Indonesia dalam menangani permasalahan judi *online* membuat kebijakan atau regulasi yakni UU ITE Pasal 27 Ayat 2 dari UU ITE Nomor 1 Tahun 2024 menegaskan bahwa "Setiap individu yang secara sengaja dan tanpa izin mendistribusikan, mentransmisikan, atau membuat informasi elektronik yang berisi konten perjudian dapat dikenakan sanksi hukum."<sup>6</sup> Namun pendekatan hukum saja belum cukup, dalam ajaran Kristen juga perjudian tidak hanya dianggap sebagai dosa atau tindakan yang dilarang, tetapi juga sebagai penyimpangan dari nilai-nilai moral yang menekankan kejujuran, kerja keras, dan kasih terhadap sesama. Perjudian dianggap merusak hubungan dengan Tuhan dan sesama serta berdampak negatif pada kehidupan rohani dan sosial seseorang. Hal ini bertentangan dengan prinsip pengelolaan harta yang diajarkan dalam Alkitab, yang menolak keserakahan dan cara memperoleh kekayaan yang tidak benar. Karena itu, perjudian dilihat sebagai tindakan yang tidak sesuai dengan ajaran moral Kristen<sup>7</sup>. Dengan melihat permasalahan yang dihadapi pemerintah Indonesia maupun agama saat ini maka, perlu ada gerakan yang dimulai dari pemimpin lokal seperti Kepala Lembang agar masalah tersebut

---

<sup>6</sup> UU ITE. "Mengatur Tentang Larangan Pendistribusian Informasi Elektronik yang Bermuatan Perjudian".2024.

<sup>7</sup> Alfitri Yanti Upa' at al, "Analisis Teologi Praktik Perjudian Online Dalam Perspektif Amsal 20:21'," *jurnal kajian agama dan multikulturalisme indonesia* 1, no. 3 (2024): 211.

tidak masuk dalam wilayahnya seperti judi *online*. Judi *online* yang semakin merajalela di Indonesia, maka Kepala Lembang khususnya di Lembang Sarapeang akan mengambil langkah awal upaya untuk mencegah judi *online* masuk dalam lingkup masyarakat khususnya dalam lingkup remaja di Lembang Sarapeang, serta memberikan pandangan bagaimana dampak dari *game* judi *online*.

Fokus permasalahan penulis dalam penelitian ini, di Lembang Sarapeang, yaitu, kemudahan akses internet dan penggunaan *smartphone* yang tinggi dikalangan remaja yang bisa saja membuat remaja mengenal dan terjerumus dalam permainan judi *online*. Kondisi ini menunjukkan perlu perhatian serius dari berbagai pihak, terutama dari Kepala Lembang sebagai pemimpin yang memiliki peran strategis dalam masyarakat.

Berdasarkan observasi awal, peneliti tertarik untuk menjadikan ini penelitian yang berjudul **“Analisis Kepemimpinan Situasional Kepala Lembang Dalam Mencegah Terjadinya Judi *Online* Pada Kalangan Remaja Di Lembang Sarapeang”**.

Untuk memahami lebih dalam bagaimana peran seorang pemimpin dalam menangani masalah ini, penting untuk menganalisis melalui teori Kepemimpinan Situasional oleh Hersey dengan Blanchard. Kepemimpinan situasional adalah, suatu pendekatan dalam kepemimpinan yang menyatakan bahwa model kepemimpinan bergantung kepada situasi atau kondisi tertentu. Teori ini, pemimpin harus mampu menyesuaikan gaya

kepemimpinan mereka berdasarkan tingkat kesiapan atau kemampuan pengikutnya (subordinat) serta situasi yang dihadapi<sup>8</sup>.

Terdapat beberapa peneliti terdahulu yang juga mengkaji mengenai strategi dalam mencegah judi *online* salah satunya yaitu "Sosialisasi Pencegahan Judi *Online* Dan Pinjaman *Online* Bagi Kalangan Muda Di Desa Jimbaran Kulon" oleh Suyono Suyono dan kawan-kawan<sup>9</sup>. Penelitian ini membahas mengenai upaya sosialisasi untuk mencegah judi *online* dan pinjaman *online* yang dapat menyebabkan kecanduan parah, yang berpotensi berdampak negatif pada kesehatan mental. Penelitian lain juga mengkaji strategi pencegahan judi *online*, seperti yang dibahas dalam studi "Literasi Finansial Sebagai Upaya Pencegahan Judi *Online* Di Kalangan Mahasiswa" yang ditulis oleh Muhammad Haikal, Dianti Nabila, dan Mzainul Hafizi<sup>10</sup>. Peneliti ini menekankan pentingnya pencegahan judi *online* untuk meningkatkan literasi finansial.

Penelitian ini memiliki kesamaan dengan peneliti sebelumnya tentang pencegahan judi *online*, Meskipun demikian, penelitian ini memiliki perbedaan dengan peneliti sebelumnya, yaitu objek dalam penelitian ini berada pada lingkup Lembang Sarapeang. Penelitian ini akan mengkaji tentang kepemimpinan situasional yang perlu di pakai Kepala Lembang

---

<sup>8</sup> Hersey,P. dan Blanchard, K.H. " Manajemen Perilaku Organisasi".(1988).

<sup>9</sup> Suyono,S, et al. "Sosialisasi Pencegahan Judi Online dan Pinjaman Online Bagi Kalangan Muda di Desa Jimbaran Kulon". *Jurnal Pengabdian Masyarakat Waradin*.(2024).

<sup>10</sup> Muhammad Haikal,et al. "Literasi Finansial sebagai Upaya Pencegahan Judi Online di Kalangan Mahasiswa". *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*. (2024).

untuk mencegah judi *online* masuk dalam kalangan remaja dan dampak yang ditimbulkan jika kecanduan Judi *Online*. Fokus studi ini yaitu untuk “Menganalisis Kepemimpinan Situasional Kepala Lembang Dalam Mencegah Terjadinya Judi *Online* Pada Kalangan Remaja di Lembang Sarapeang”, dengan menggunakan Teori Kepemimpinan Situasional.

#### **B. Rumusan Masalah**

Sebagaimana dijelaskan dalam latar belakang, penelitian ini merumuskan permasalahan, yaitu analisis kepemimpinan Kepala Lembang dalam mencegah terjadinya judi *online* pada kalangan remaja di Lembang Sarapeang, dengan menggunakan teori kepemimpinan situasional.

#### **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menganalisis kepemimpinan situasional Kepala Lembang dalam mencegah judi *online* pada kalangan remaja di Lembang Sarapeang.

#### **D. Manfaat Penelitian**

##### **1. Manfaat Teoritis**

- a. Memberikan sumbangan pemikiran akademik dalam kajian kepemimpinan dan pencegahan judi *online* ditingkat komunitas.
- b. Memperkaya literatur tentang kepemimpinan situasional dalam konteks lokal.

## 2. Manfaat Praktis

- a. Penelitian ini bisa menyumbang pemahaman yang lebih baik tentang bahaya judi *online* dan mendorong untuk lebih bijak dalam menggunakan internet.
- b. Bagi Kepala Lembang, penelitian ini bisa menjadi bahan evaluasi serta refleksi dalam pencegahan yang lebih efektif.
- c. Bagi Pemerintah Daerah, temuan dari penelitian ini bisa dijadikan masukan dalam menyusun kebijakan pencegahan judi *online* berbasis lokalitas.
- d. Bagi orang tua, penelitian ini diharapkan bisa memberikan pemahaman akan bahaya judi online dan berbicara secara terbuka kepada anak.

## E. Sistematika Penulisan.

Sistematika penulisan yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari :

BAB I: Berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan format penulisan merupakan bagian dari bagian ini.

BAB II: Menguraikan teori pendukung untuk kepentingan penelitian diantaranya: Pengertian judi *online*, faktor penyebab terjadinya judi *online*, jenis-jenis judi *online*, peraturan mengenai judi *online*, dampak bermain judi *online*, pengertian remaja, karakteristik remaja, kerentanan remaja terhadap judi *online*, dampak judi *online*, pengertian kepemimpinan dan

kepemimpinan situasional, kepemimpinan situasional menurut para ahli, gaya kepemimpinan situasional, dan strategi pencegahan judi *online*.

BAB III: Bagian ini adalah metode penelitian menguraikan tentang pendekatan penelitian. Gambaran umum lokasi penelitian, waktu dan tempat penelitian, jenis data, narasumber dan informan, teknik pengumpulan data dan teknik pengujian keabsahan data.

BAB IV: Berisi pelaporan hasil penelitian di lapangan yang telah diolah dan pembahasan yang memuat hasil dari penelitian tentang kepemimpinan situasional Kepala Lembang dalam mencegah terjadinya judi online pada kalangan remaja di Lembang Sarapeang.

BAB V: Penutup, menyimpulkan suruh hasil penelitian dan mengemukakan saran yang diberikan penulis mengenai masalah.