

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Saat ini, realita dari pola hidup yang cenderung konsumtif, apalagi di tambah dengan semakin melonjaknya harga-harga kebutuhan pokok sehari-hari akibat laju inflasi perekonomian yang begitu cepat, membuat setiap orang berkeinginan untuk mencapai segala sesuatunya dengan cara yang praktis dan instan atau menurutnya mudah untuk dilakukan termasuk berjudi. Judi atau permainan “perjudian” menurut Kamus besar Bahasa Indonesia adalah Permainan dengan memakai uang sebagai taruhan.¹

Perjudian adalah suatu tindak pidana yaitu mempertaruhkan sejumlah uang di mana pihak yang menang akan mendapatkan seluruh uang taruhan itu. Perjudian dapat juga disebut sebagai adu nasib yang bersifat untung-untungan masalah perjudian dapat merugikan masyarakat dan nilai moral bangsa. Memahami risiko yang ditimbulkan dan upaya pencegahan judi *online* menjadi hal yang sangat penting. Aktivitas remaja yang terlibat dalam judi *online* dapat mengalami stres, depresi, dan kecemasan sehingga mengganggu aktivitas dalam kehidupan sehari-hari.²

Kejahatan ini juga mengakibatkan ketertiban, ketentraman dan keamanan masyarakat menjadi terusik. Selain itu pengaruh perjudian ini tidak hanya berdampak pada kalangan orang dewasa akan tetapi dampak yang ditimbulkan perjudian juga berefek bagi anak-anak.³

Judi merupakan salah satu permainan dalam masyarakat yang kemudian menjadi kebiasaan dan berkembang sejak beberapa abad lalu. Judi sering dimainkan tidak hanya oleh kalangan rakyat biasa, tapi juga golongan menengah ke atas, terutama keluarga raja dan para bangsawan. Judi

¹ Poerwadarminta, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1995), 419.

² Tripriyanto Agung Nugroho, “Bahaya Judi *Online* bagi Remaja”, *Radio Republik Indonesia*, diakses 01 November 2025, <https://rri.co.id/lain-lain/1801466/bahaya-judi-online-bagi-remaja>.

³ Ines Tasya Jadidah et al., “Analisis Maraknya Judi *Online* di Masyarakat,” *Jurnal Ilmu Sosial dan Budaya Indonesia*, Vol. 1, No. 1 (2023): 20.

sejak awal dikenal masyarakat luas hingga sekarang selalu menjadi salah satu kegiatan yang dianggap sangat menarik, karena taruhannya adalah uang mulai dari jumlah kecil sampai barang atau properti mewah seperti rumah, mobil dan lain-lain. Hal demikian terus menarik minat masyarakat, karena judi menyebabkan ketergantungan bagi para pemain yang terlibat di dalamnya.⁴

Di era yang serba digitalisasi, perkembangan teknologi yang pesat ini sangat membutuhkan penyesuaian dari masyarakat demi menunjang kegiatan sehari-hari guna terciptanya kehidupan yang efisien.⁵ Remaja sebagai salah satu pengguna fasilitas internet belum mampu memilah aktivitas internet yang bermanfaat. Mereka juga cenderung mudah terpengaruh oleh lingkungan sosial tanpa mempertimbangkan terlebih dahulu efek positif atau negatif yang akan diterima saat menggunakan internet.⁶

Penggunaan internet yang semakin berkembang semakin mudah juga disalahgunakan orang untuk permainan judi *online*. Pengaruh perkembangan informasi teknologi dan komunikasi saat ini berdampak terhadap model permainan judi sampai dengan cara pembayarannya. Permainan judi yang lampau mengharuskan pemainnya bertatap muka langsung atau dapat dikatakan menggunakan sarana yang nyata dan pembayaran menggunakan uang tunai secara langsung. Namun saat ini, permainan judi dapat menggunakan sarana dunia maya yakni memanfaatkan jaringan internet sehingga permainan judi dilakukan secara *online* yang tidak mengharuskan para pemainnya bertemu secara langsung.⁷

Permainan judi *online* tidak hanya memikirkan keuntungan saja tetapi harus mahir dalam memanfaatkan jaringan internet serta mahir dalam

⁴ Candra Munif Pratama et al., "Sanksi Pidana Bagi Pendistribusian Judi *Online* Menurut Perundang-Undangan di Bidang Informasi dan Transaksi Elektronik," *Lex Administratum*, Vol. 11, No. 1 (2023): 1.

⁵ Nia Endri Wiranti dan Aldri Frinaldi, "Meningkatkan Efisiensi Pelayanan Publik dengan Teknologi di Era Digital," *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, Vol. 8, No. 2 (2023): 749.

⁶ M. Zacky Nauvan et al., "Dampak Teknologi Digital Terhadap Perilaku Sosial Generasi Muda," *Techsi*, Vol. 15, No. 2 (2024): 87.

⁷ Annisa Laras et al., "Analisis Dampak Judi *Online* di Indonesia," *Concept: Journal of Social Humanities and Education*, Vol. 3, No. 2 (2024): 321.

menjalankan strategi permainan judi *online*. Dalam hal pembayaran transaksi juga sudah menggunakan sarana *online*. Orang yang menjadi pemenang dalam permainan judi *online* menerima uang dengan bentuk transaksi elektronik.⁸

Permainan judi di internet dapat memberikan efek buruk terhadap perkembangan anak remaja, baik dari segi keuangan, mental, maupun sosial. Tanggung jawab pidana untuk anak remaja yang terlibat dalam perjudian, berdasarkan Undang-Undang Perlindungan Anak, akan dikelola dengan cara yang memperhatikan kepentingan terbaik bagi anak. Pendekatan ini akan lebih fokus pada rehabilitasi dan reintegrasi ke dalam masyarakat, ketimbang memberikan hukuman yang berat.⁹

Menurut Saepudin dalam penelitiannya menjelaskan bahwa pada kenyataannya kemajuan teknologi dan aksesibilitas internet yang mudah semakin mempercepat penyebaran judi *online* di kalangan remaja. Remaja dapat bermain judi kapan saja dan di mana saja, meningkatkan risiko kecanduan judi. Judi *online* dapat mengganggu kesejahteraan mental dan merusak nilai-nilai sosial. Orang yang kehilangan banyak uang dalam perjudian mungkin merasa tertekan dan putus asa. Selain itu, judi *online* juga dapat mengurangi keterampilan sosial, empati, dan tanggung jawab remaja. Remaja yang tergoda karena melihat teman-teman yang berhasil mendapatkan keuntungan atau kesenangan dari permainan tersebut.¹⁰

Remaja sering tidak menyadari dampak negatif yang dapat ditimbulkan oleh judi *online*. Judi *online* dapat menyebabkan ketergantungan yang merusak kehidupan seseorang, termasuk keluarga, dan menyebabkan masalah keuangan yang serius. Ketersediaan waktu selama 24 jam untuk bermain judi *online* mempermudah akses dan meningkatkan risiko

⁸ Andri Sahata Sitanggang et al., "Perkembangan Judi *Online* dan Dampaknya terhadap Masyarakat: Tinjauan Multidisipliner," *Riwikrama: Jurnal Ilmu Sosial*, Vol. 1, No. 5 (2023): 2.

⁹ I Komang Agus Ari Setiawan et al., "Pidana terhadap Judi *Online* yang Melibatkan Anak Dibawah Umur Berdasarkan UU No. 35 Tahun 2014 Tentang Perubahan Atas UU No. 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak," *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, Vol. 5, No. 3 (2025): 5.

¹⁰ Saepudin et al., "Penyuluhan Hukum Tentang Kenakalan Remaja dan Judi *Online* Pada Pelajar SMP Nurus Syuro Kecamatan Mekar Baru Kabupaten Tangerang," *SERVECIVITATIS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, Vol 3, No. 1 (2024): 2.

kecanduan. Urgensi membuat kebijakan dalam rangka pencegahan perilaku judi *online* sangat penting. Kebijakan ini dapat melindungi kemaslahatan umum bagi aktivitas akademik dan masyarakat, serta mengendalikan kenakalan remaja melalui tindakan preventif, represif, dan kuratif.

Fenomena perjudian *online* yang sedang marak saat ini adalah perjudian slot *online*. Hal ini sering terlihat di masyarakat khususnya di warung internet, atau dengan menggunakan laptop untuk melakukan aktivitas tersebut, atau bahkan melalui *smartphone* dengan fungsi pendukung yang mendukung perjudian slot *online*. Salah satu keunggulan judi *online* adalah bandar taruhan *online* yang tersebar di internet buka selama 24 jam sehari, sehingga Anda bisa bermain kapan saja dan di mana saja. Selain itu, game judi *online* dapat dimainkan di warung internet, di mana saja dengan akses Wi-Fi, atau dengan pembayaran ponsel cerdas. Para pemain judi *online* juga dapat melakukan deposit untuk bermain judi *online* melalui dompet digital atau *Mobile Banking*.

Para pemain judi *online* memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi sebagai sarana perjudian modern. Karena komputer berada dalam jaringan yang besar, kemenangan dijamin lebih besar dibandingkan perjudian tradisional. Perkembangan zaman telah dipacu oleh pesatnya kemajuan dalam teknologi informasi dan komunikasi. Hal ini telah mengubah dunia menjadi tanpa batas dan membawa perubahan sosial yang signifikan dengan cepat melalui penggunaan layanan internet. Internet telah merasuki hampir semua aspek kehidupan, termasuk bisnis, pendidikan, hiburan, interaksi sosial, dan warisan budaya.¹¹ Namun, dampak negatif juga terlihat, seperti peningkatan perjudian (Maisir) yang semakin bervariasi dan mudah diakses karena kemudahan akses yang ditawarkan oleh teknologi canggih. Meskipun perjudian secara tegas dilarang dalam agama dan dihukum oleh negara, upaya untuk memberantasnya sangat sulit dilakukan. Fenomena ini disebabkan oleh keinginan masyarakat yang ingin memperoleh keuntungan dengan cepat tanpa

¹¹ Diah Permata Sari et al., "Sosialisasi Literasi Bahaya Pinjaman *Online* (Pinjol) Ilegal dan Judi *Online* (Judol) di Kelurahan Karang Asem Cilegon Banten," *Jurnal Pengabdian Sosial*, Vol. 1, No. 11 (2024): 2091.

usaha keras yang menyertainya, mencerminkan tantangan yang kompleks dalam menghadapi perjudian *online* di era digital ini.

Adanya situasi saat ini, perlu disadari bahwa peran pemerintah serta lembaga terkait sangat berpengaruh dalam memberikan upaya guna menekan angka kecanduan kalangan masyarakat, terkhusus anak remaja. Upaya ini tidak hanya bertujuan untuk melindungi anak remaja dari bahaya judi *online*, tetapi juga untuk memberdayakan mereka agar dapat memanfaatkan teknologi digital secara bijak dan positif dalam kehidupan sehari-hari. juga sangat penting dalam rangka menanggulangi fenomena judi *online* yang semakin marak di masyarakat saat ini. DPPKBP3A atau Dinas Pengendalian Penduduk Keluarga Berencana Pemberdayaan Perempuan Dan Perlindungan Anak sebagai salah satu lembaga yang diberlakukan oleh pemerintah memiliki keterkaitan perannya dalam rangka memberikan perlindungan anak dan masih ada kaitannya dalam pencegahan judi *online* pada anak remaja, yaitu dengan memberikan sosialisasi ke sekolah-sekolah, pemberian informasi pencegahan melalui teknologi dan jejaring media sosial.¹²

Namun pada kenyataannya masih banyak ditemukan pada beberapa aplikasi media sosial mengenai masih banyak ditemukannya iklan judi *online* yang cukup mengganggu. Sebagaimana diantaranya berbentuk Situs *Pragmatic Play*, *Poker Online*, maupun *Togel Online*.¹³ Hal ini menjadi tanya besar tentang dimana andil pemerintah serta lembaga terkait dalam hal pencegahan judi *online*.

Pemerintah sebagai wadah masyarakat sekaligus aparat penegak hukum memiliki peranan yang sangat penting dalam menanggulangi dan mencegah praktik judi *online* khususnya yang dilakukan oleh anak remaja. Efektivitas langkah-langkah regulasi Indonesia dalam memerangi perjudian *online* terhambat oleh beberapa faktor utama. Pertama, sifat desentralisasi

¹² Serli Oftofiyani, Penyuluh Ahli Pertama Bidang Perlindungan Perempuan dan Anak DPPKBP3A Kabupaten Cirebon, wawancara oleh penulis, Cirebon, 18 November 2025.

¹³ Wahfidz Addiyansyah dan Rofi'ah, "Kecanduan Judi *Online* di Kalangan Remaja Desa Cilebut Barat Kecamatan Sukaraja Kabupaten Bogor," *MANIFESTO: Jurnal Gagasan Komunikasi, Politik, dan Budaya*, Vol. 1, No. 1 (2023): 19.

platform *online* dan penggunaan teknologi canggih memungkinkan operator untuk menghindari deteksi dan melanjutkan operasi. Kedua, kurangnya badan pengatur khusus dan koordinasi di antara lembaga penegak hukum melemahkan penegakan hukum perjudian yang komprehensif. Ketiga, sifat transnasional dari perjudian *online* memperburuk tantangan penegakan hukum, yang membutuhkan kerja sama dan koordinasi internasional.¹⁴

Fenomena judi *online* di Indonesia menunjukkan kondisi yang semakin memprihatinkan, terutama di kalangan anak dan remaja. Berdasarkan data Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK), tercatat lebih dari 39 juta transaksi judi *online* dengan perputaran dana yang diperkirakan mencapai Rp1.200 triliun hingga akhir tahun 2025. Ironisnya, keterlibatan anak muda sangat tinggi, bahkan terdapat deposit senilai Rp2,2 miliar dari kelompok usia 10–16 tahun.¹⁵ Data dari Satgas Pemberantasan Judi *Online* juga mengungkapkan bahwa 2 persen pemain judi *online* merupakan anak di bawah usia 10 tahun, yang menunjukkan bahwa paparan terhadap praktik ini sudah menjangkau usia yang sangat muda. Dalam forum “Waspada Judi *Online*”, Rusliana mengutip pernyataan dari Gun Gun Siswadi menekankan pentingnya peran orang tua dalam membimbing dan mengawasi anak agar tidak terjerumus dalam perilaku berisiko ini.¹⁶

Berdasarkan angka kasus judi *online* tersebut, diperlukan langkah strategis dari pihak berwenang untuk menangani masalah ini. Salah satu solusi yang dapat diambil adalah dengan peran aktif DPPKBP3A dalam mengedukasi masyarakat, terutama keluarga dan remaja, tentang bahaya dan dampak buruk dari judi *online*. DPPKBP3A memiliki tugas yang sangat penting dalam meningkatkan kesadaran dan memberikan solusi preventif yang efektif.

¹⁴ Rival Pahrijal et al., “Strategi Pemerintah Indonesia dalam Pemberantasan Praktik Judi *Online*: Analisis Deskriptif,” *Jurnal Hukum dan HAM Wara Sains*, Vol. 3, No. 2 (2024): 270-271.

¹⁵ Universitas Aisyiyah Yogyakarta, “Judi *Online* Ancam Generasi Muda: Dari Lilitan Utang hingga Gangguan Mental”, *Lembaga Layanan Pendidikan Tinggi Wilayah V*, diakses 01 November 2025, <https://l1dikti5.kemdikbud.go.id/home/detailpost/judi-Online-ancam-generasi-muda-dari-lilitan-utang-hingga-gangguan-mental>.

¹⁶ Rosliana, “Judi *Online* Sasar Anak-Anak, Orang Tua Diminta Waspada”, *Mediacenter Riau*, diakses 01 November 2025, <https://mediacenter.riau.go.id/read/90686/judi-online-sasar-anak-anak-orang-tua-diminta.html>.

Kabupaten Cirebon, misalnya, dapat memanfaatkan jaringan yang ada untuk meningkatkan pengawasan terhadap akses judi *online* serta melibatkan komunitas dalam menciptakan lingkungan yang lebih aman bagi generasi muda. Dengan upaya yang lebih intensif, diharapkan dampak negatif dari judi *online* dapat diminimalisir dan peran DPPKBP3A dapat lebih dirasakan dalam membentuk masa depan yang lebih sehat bagi masyarakat.

Latar belakang penelitian ini yang menyoroti maraknya keterlibatan remaja dalam judi *online* memiliki keterkaitan langsung dengan arah kebijakan nasional sebagaimana tercantum dalam Peta Jalan Pelindungan Anak di Ranah Dalam Jaringan. Peta jalan tersebut memuat strategi komprehensif dalam melindungi anak dari risiko penyalahgunaan teknologi informasi dan komunikasi, yang terdiri atas tiga pilar utama, yaitu pencegahan, penanganan, dan kolaborasi antar pemangku kepentingan.¹⁷ Fenomena judi *online* yang menyeret anak-anak dan remaja menuntut penerapan nyata dari ketiga strategi tersebut, di mana lembaga seperti DPPKBP3A berperan penting dalam mengimplementasikan langkah-langkah preventif melalui edukasi digital dan sosialisasi bahaya judi *online*, melakukan penanganan terhadap anak yang terdampak, serta membangun kolaborasi lintas sektor dengan pemerintah, masyarakat, dan lembaga pendidikan. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya berangkat dari keprihatinan terhadap maraknya judi *online* di kalangan remaja, tetapi juga sejalan dengan upaya strategis nasional dalam mewujudkan perlindungan anak yang adaptif terhadap perkembangan teknologi digital.

Perhatian pemerintah dalam penanggulangan anak remaja yang melakukan judi *online* juga termasuk ke dalam bidang perlindungan anak dimana menjadi salah satu tujuan pembangunan Nasional. Sebagaimana tertuang dalam Pasal 23 ayat (2) Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perlindungan Anak, yang berbunyi: “Negara, Pemerintah, dan Pemerintah Daerah mengawasi penyelenggaraan Perlindungan Anak.”¹⁸

¹⁷ Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 82 Tahun 2025 tentang *Peta Jalan Pelindungan Anak di Ranah Dalam Jaringan Tahun 2025-2029*.

¹⁸ Undang-undang Republik Indonesia Nomor 35 Tahun 2014 *tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 Tentang Perlindungan Anak*.

Karena pada hakikatnya setiap anak layak mendapatkan perlindungan yang menyeluruh agar dapat tumbuh dan berkembang secara optimal sesuai dengan harkat dan martabat kemanusiaan.

Dalam konteks ini, DPPKBP3A sebagai perangkat daerah yang membidangi pemberdayaan perempuan, perlindungan anak, pengendalian penduduk, dan keluarga berencana memiliki tanggung jawab strategis dalam mengimplementasikan kebijakan perlindungan anak di daerah. Tugas tersebut mencakup pelaksanaan sosialisasi dan edukasi mengenai bahaya judi *online*, pemberian layanan konseling dan pendampingan bagi anak yang terdampak, serta koordinasi lintas sektor dengan instansi pendidikan, kepolisian, dan lembaga sosial untuk memastikan terpenuhinya hak anak atas perlindungan dari pengaruh negatif teknologi informasi. Dengan demikian, DPPKBP3A berperan tidak hanya sebagai pelaksana kebijakan, tetapi juga sebagai penggerak utama dalam menciptakan lingkungan digital yang aman dan ramah anak di Kabupaten Cirebon.

Penelitian ini penting untuk menilai peran dan kebijakan DPPKBP3A Kabupaten Cirebon dalam upaya pencegahan serta perlindungan anak dari dampak negatif judi *online*. Meskipun belum ditemukan kasus konkret yang melibatkan anak remaja, kajian ini tetap relevan karena berfokus pada langkah-langkah preventif yang dilaksanakan sesuai dengan amanat Undang-Undang Perlindungan Anak Nomor 35 Tahun 2014. Perkembangan teknologi digital yang semakin pesat berpotensi meningkatkan risiko keterlibatan anak. Oleh karena itu, penguatan peran lembaga terkait menjadi langkah strategis dalam menjamin perlindungan hak anak secara berkelanjutan. Oleh karena itu, penulis mengangkat penelitian berjudul **“ANALISIS PERLINDUNGAN ANAK REMAJA TERHADAP DAMPAK JUDI *ONLINE* OLEH DINAS PENGENDALIAN PENDUDUK KELUARGA BERENCANA PEMBERDAYAAN PEREMPUAN DAN PERLINDUNGAN ANAK KABUPATEN CIREBON DITINJAU DARI UNDANG-UNDANG PERLINDUNGAN ANAK NOMOR 35 TAHUN 2014.”**

B. Permasalahan Penelitian

1. Identifikasi Masalah

a. Wilayah Kajian

Wilayah kajian pada penelitian ini adalah “Hukum Islam dan Perlindungan Anak”, dengan topik kajian “Hak Anak dalam Hukum Islam dan Hukum Positif” yang dalam penelitian ini berkaitan dengan Perlindungan Anak Remaja Terhadap Dampak Judi *Online* oleh DPPKBP3A Kabupaten Cirebon yaitu, “Analisis Perlindungan Anak Remaja Terhadap Dampak Judi *Online* Oleh Dinas Pengendalian Penduduk Keluarga Berencana Pemberdayaan Perempuan Dan Perlindungan Anak Kabupaten Cirebon Ditinjau Dari Undang-Undang Perlindungan Anak Nomor 35 Tahun 2014”. Topik judul penelitian tersebut sesuai dengan topik kajian yaitu “Hak Anak dalam Hukum Islam dan Hukum Positif” dengan alasan bahwa:

- 1) Judi *online* adalah aktivitas taruhan atau permainan dilakukan melalui internet, di mana uang atau barang berharga dipertaruhkan dalam berbagai bentuk permainan. Dampak judi *online* sangat besar terhadap keberlangsungan hidup anak remaja, maka dari hal tersebut diperlukan adanya perlindungan yang optimal guna mencegah potensi anak remaja yang kecanduan judi *online*. Perlindungan dari DPPKBP3A Kabupaten Cirebon merupakan salah satu bentuk guna mencegah perlonjakan angka judi *online* khususnya pada remaja di Kabupaten Cirebon.
- 2) Adanya bentuk perlindungan serta pencegahan maraknya judi *online* oleh DPPKBP3A Kabupaten Cirebon terhadap anak remaja merupakan salah satu tujuan utama. DPPKBP3A Kabupaten Cirebon melalui sosialisasinya terhadap anak remaja dapat membantu mencapai tujuan tersebut.
- 3) Perspektif Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perlindungan Anak untuk memastikan bahwa implementasi perlindungan anak sesuai dengan regulasi yang berlaku yang

menandakan benar adanya suatu bentuk perlindungan dan pencegahan.

b. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif berupa studi kasus dengan menggunakan pendekatan hukum normatif. Studi kasus dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk memahami dan menganalisis secara mendalam suatu fenomena tertentu dalam konteks yang spesifik, yaitu Analisis Perlindungan Anak Remaja Terhadap Dampak Judi *Online* Oleh DPPKBP3A Kabupaten Cirebon. Pendekatan kualitatif memungkinkan peneliti untuk mengumpulkan data yang kaya dan mendalam, serta untuk memahami makna dan konteks di balik data tersebut.

Kemudian pendekatan hukum normatif digunakan untuk menganalisis norma-norma hukum yang terkait dengan Perlindungan Anak yaitu dari Undang-Undang Perlindungan Anak Nomor 35 Tahun 2014. Pendekatan ini akan membantu peneliti untuk memahami bentuk perlindungan anak yang diberikan oleh DPPKBP3A Kabupaten Cirebon dalam kaitan dengan maraknya anak remaja yang melakukan judi *online*.

c. Jenis Masalah

Jenis masalah yang akan diangkat dalam penelitian ini meliputi beberapa aspek yang penting. Pertama, faktor-faktor yang menyebabkan anak remaja dapat terjerumus dalam praktik judi *online*. Kedua, bagaimana peran DPPKBP3A Kabupaten Cirebon dalam mencegah anak remaja terhadap praktik judi *online*. Ketiga, bagaimana perspektif Undang-Undang Perlindungan Anak Nomor 35 Tahun 2014 terhadap peran DPPKBP3A Kabupaten Cirebon dalam pencegahan judi *online* pada anak remaja bagaimana peran DPPKBP3A Kabupaten Cirebon dalam mencegah anak remaja terhadap kasus judi *online*.

2. Pembatasan Masalah

Penulis membatasi masalah yang diteliti agar menghindari meluasnya masalah yang akan dibahas agar pembahasan jelas dan tidak

meluas. Penelitian ini berfokus pada Analisis Perlindungan Anak Remaja Terhadap Dampak Judi *Online* Oleh DPPKBP3A Kabupaten Cirebon. Aspek yang diteliti meliputi faktor penyebab anak remaja terjerumus judi *online*, peran DPPKBP3A Kabupaten Cirebon, dan analisis dari perspektif Undang-Undang Perlindungan Anak Nomor 35 Tahun 2014 terhadap peran DPPKBP3A Kabupaten Cirebon dalam pencegahan judi *online* pada anak remaja. Pembatasan ini dilakukan untuk mempersempit fokus penelitian dan menghasilkan analisis yang lebih mendalam dan terarah.

3. Rumusan Masalah
 - a. Apa saja faktor-faktor yang menyebabkan anak remaja dapat terjerumus dalam praktik judi *online*?
 - b. Bagaimana peran DPPKBP3A Kabupaten Cirebon dalam mencegah anak remaja terhadap judi *online*?
 - c. Bagaimana perspektif Undang-Undang Perlindungan Anak Nomor 35 Tahun 2014 terhadap peran DPPKBP3A Kabupaten Cirebon dalam pencegahan judi *online* pada anak remaja?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah tersebut, tujuan yang ingin dicapai oleh penulis yaitu sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui dan menganalisis faktor-faktor yang menyebabkan anak remaja dapat terjerumus dalam praktik judi *online*.
2. Untuk mengetahui dan menganalisis peran DPPKBP3A Kabupaten Cirebon dalam mencegah anak remaja terhadap praktik judi *online*.
3. Untuk mengetahui dan menganalisis perspektif Undang-Undang Perlindungan Anak Nomor 35 Tahun 2014 terhadap peran DPPKBP3A Kabupaten Cirebon dalam pencegahan judi *online* pada anak remaja.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat teoritis dan praktis yang signifikan, sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Memperdalam pemahaman tentang implementasi kebijakan perlindungan anak terhadap judi *online* dalam konteks pemerintah daerah.
- b. Menyumbangkan kajian teoritis terkait penerapan Undang-Undang Perlindungan Anak No. 35 Tahun 2014 dalam menghadapi tantangan digital.
- c. Menambah wawasan ilmiah dalam bidang hukum perlindungan anak dan dinamika sosial yang berkaitan dengan perilaku judi *online*.
- d. Memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori hukum perlindungan anak dalam menghadapi kejahatan berbasis teknologi.
- e. Memperkaya literatur akademik tentang hubungan antara peran pemerintah daerah dan perlindungan anak dari pengaruh negatif digital.
- f. Menjelaskan peran sosial dan hukum lembaga negara, khususnya DPPKBP3A, dalam melindungi anak dari risiko perilaku menyimpang.
- g. Menjadi rujukan akademik dalam pengembangan kurikulum pendidikan hukum dan perlindungan anak di era digital.

2. Manfaat Praktis

- a. Memberikan landasan ilmiah bagi DPPKBP3A Kabupaten Cirebon dalam merumuskan kebijakan strategis terkait perlindungan anak dari judi *online*.
- b. Menjadi acuan dalam menyusun program intervensi dan edukasi untuk anak remaja dan orang tua mengenai bahaya judi *online*.
- c. Membantu pemerintah daerah dalam meningkatkan efektivitas penegakan Undang-Undang Perlindungan Anak di tingkat lokal.
- d. Meningkatkan kapasitas stakeholder terkait (guru, orang tua, aparat hukum, tokoh masyarakat) dalam mencegah dan menangani dampak judi *online* terhadap anak.

- e. Menyediakan data dan temuan empiris untuk evaluasi kebijakan perlindungan anak di Kabupaten Cirebon.
- f. Memberikan rekomendasi konkret dalam perencanaan program perlindungan anak yang responsif terhadap perkembangan teknologi.
- g. Mendorong kolaborasi antara instansi pemerintah, lembaga pendidikan, dan masyarakat dalam menciptakan lingkungan yang aman bagi anak dari pengaruh judi *online*.

E. Penelitian Terdahulu

Penelitian Terdahulu Penelitian terdahulu yang menjadi rujukan penulis sehingga mengangkat judul ini diantaranya yaitu:

1. Penelitian yang ditulis oleh Zulham Daris Firidho dengan judul “Penegakan Hukum Tindak Pidana Perjudian *Online* di Wilayah Hukum Polresta Pekanbaru”. Dalam tesis tersebut dijelaskan bahwa upaya penegakan hukum terhadap tindak pidana perjudian *online* di wilayah hukum Polresta Pekanbaru masih didominasi oleh penggunaan Pasal 303 KUHP. Hal ini karena ancaman pidana yang lebih berat (10 tahun) serta masa penahanan yang lebih lama (120 hari), dibandingkan dengan Pasal 27 ayat (2) jo. Pasal 45 Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE), yang hanya mengatur pidana 6 tahun dan masa penahanan 60 hari. Namun, dalam konteks kejahatan berbasis elektronik, penerapan Undang-undang ITE seharusnya lebih diutamakan berdasarkan asas *lex specialis* derogat *legi generalis*. Untuk mendukung hal ini, Polresta Pekanbaru telah melakukan beberapa langkah, seperti pelatihan teknologi informasi bagi penyidik dan pengajuan tambahan anggaran serta sarana prasarana untuk mendukung pembuktian elektronik. Adapun kendala yang dihadapi dalam penegakan hukum judi *online* meliputi rendahnya ancaman pidana dalam Undang-undang ITE, keterbatasan waktu penahanan, serta kurangnya kemampuan penyidik di bidang teknologi informasi. Selain itu, proses pembuktian yang membutuhkan keterangan ahli juga terkendala oleh terbatasnya anggaran untuk membiayai honorarium para ahli tersebut.

Kendala-kendala ini membuat upaya penegakan hukum belum sepenuhnya optimal dalam menghadapi dinamika kejahatan judi *online* yang terus berkembang.¹⁹ Terdapat kesamaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dikaji yaitu keduanya sama-sama membahas mengenai permasalahan perjudian *online* dan upaya penanggulangannya. Akan tetapi yang menjadi pembeda jika penelitian terdahulu lebih menekankan pada aspek penegakan hukum pidana terhadap pelaku judi *online* oleh Polresta Pekanbaru, dengan menyoroti perbandingan antara Pasal 303 KUHP dan Undang-Undang ITE serta kendala teknis dalam proses penyidikan. Sedangkan penelitian yang akan dikaji ini lebih fokus terhadap penitikberatan dampak sosial perjudian *online* terhadap anak remaja dan bagaimana peran DPPKBP3A dalam memberikan perlindungan dan penanganan sesuai dengan Undang-Undang Perlindungan Anak Nomor 35 Tahun 2014.

2. Penelitian yang ditulis oleh Marjianto dengan judul “Analisis Dampak Judi *Online* Terhadap Keutuhan Rumah Tangga Masyarakat Islam (Studi Kasus di Kecamatan Lubuklinggau Timur)”. Dalam tesis tersebut dijelaskan bahwa berdasarkan dari hasil wawancara dengan individu terdampak perjudian *online* di Lubuklinggau, ditemukan bahwa jenis judi *online* yang populer antara lain Kakek Zeus Slot, Majhong, dan Bonanza. Judi *online* membawa dampak negatif besar, terutama dalam kehidupan rumah tangga masyarakat Islam di Lubuklinggau. Dampak tersebut mencakup kerugian finansial, aset tergadai, hutang menumpuk, KDRT, gangguan emosional, waktu terbuang, serta menurunnya fokus dan produktivitas suami. Dalam konteks rumah tangga, perjudian *online* menyebabkan kebutuhan tidak terpenuhi, konflik berkepanjangan, serta tindakan agresif. Akibat situasi yang semakin memburuk dan kegagalan istri dalam menghentikan kebiasaan berjudi suami, banyak istri akhirnya memilih mengajukan

¹⁹ Zulham Daris Firidho, “Penegakan Hukum Tindak Pidana Perjudian *Online* di Wilayah Hukum Polresta Pekanbaru” (Tesis, Jurusan Magister Ilmu Hukum, Universitas Islam Riau Pekanbaru, 2021).

gugatan cerai ke Pengadilan Agama. Perceraian tersebut juga membawa dampak lanjutan, antara lain gangguan ekonomi dan psikologis bagi istri, serta gangguan perilaku, emosional, dan mental pada anak, termasuk menurunnya prestasi dan masalah keuangan anak. Bagi keluarga besar, perceraian menyebabkan renggangnya hubungan antar anggota keluarga hingga terputusnya silaturahmi.²⁰ Terdapat kesamaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dikaji yaitu keduanya sama-sama membahas mengenai dampak negatif dari judi *online* dalam kehidupan masyarakat. Akan tetapi yang menjadi pembeda jika penelitian terdahulu lebih menekankan pada dampak judi *online* terhadap keutuhan rumah tangga dalam masyarakat Islam, khususnya di Kecamatan Lubuklinggau Timur, dengan menyoroti masalah perceraian, KDRT, dan keretakan keluarga akibat suami yang kecanduan judi *online*. Sementara itu, penelitian yang akan dikaji berfokus pada upaya perlindungan anak remaja dari dampak judi *online* oleh DPPKBP3A Kabupaten Cirebon berdasarkan perspektif hukum, yaitu Undang-Undang Perlindungan Anak Nomor 35 Tahun 2014.

3. Penelitian yang ditulis oleh Syamsul Azman Meidina dengan judul “Pemberitaan Media Massa Tentang Judi *Online* (Studi Deskriptif Analitis Pemberitaan Serambi Indonesia Edisi Juli-Desember 2021)”. Dalam tesis tersebut dijelaskan bahwa Pemberitaan Serambi Indonesia pada periode Juli hingga Desember 2021 umumnya menyoroti hukuman yang dijatuhkan kepada pelaku maupun penjual chip judi *online* seperti Higgs Domino di Aceh. Berita-berita tersebut bertujuan memberikan efek jera dan mengingatkan masyarakat agar menjauhi praktik judi *online*, dengan penekanan pada beratnya hukuman yang dapat diterima, seperti cambuk di depan umum, hukuman penjara, atau denda. Selain itu, berita juga memuat pandangan ulama yang menegaskan bahwa judi *online* adalah haram, serta

²⁰ Marjianto, “Analisis Dampak Judi *Online* Terhadap Keutuhan Rumah Tangga Masyarakat Islam (Studi Kasus di Kecamatan Lubuklinggau Timur)” (*Tesis*, Jurusan Magister Hukum Keluarga Islam, Institut Agama Islam Negeri Curup, 2024).

menunjukkan komitmen aparat penegak hukum dan Pemerintah Aceh dalam menegakkan Syariat Islam sesuai dengan Qanun dan dalil-dalil agama. Analisis deskriptif terhadap pemberitaan menunjukkan bahwa Serambi Indonesia tidak sekadar menyampaikan informasi, tetapi juga menjalankan fungsi dakwah. Dengan memuat secara rinci pelanggaran hukum dan konsekuensi yang ditimbulkan, media ini berperan dalam menyebarkan nilai-nilai keislaman dan mendorong masyarakat untuk hidup sesuai dengan norma agama dan Syariat Islam.²¹ Terdapat kesamaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dikaji yaitu keduanya sama-sama membahas mengenai persoalan judi *online* dan dampak negatifnya bagi masyarakat Akan tetapi yang menjadi pembeda jika penelitian terdahulu lebih menekankan pada peran media massa, khususnya Serambi Indonesia, dalam menyampaikan pesan moral dan dakwah melalui pemberitaan tentang hukuman dan larangan judi *online* berdasarkan Syariat Islam. Sementara itu, penelitian yang akan dikaji berfokus pada aspek perlindungan anak remaja sebagai kelompok rentan terhadap pengaruh judi *online*, dengan pendekatan hukum perlindungan anak sesuai dengan Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014.

4. Penelitian yang ditulis oleh Ahmad Rezy Meidina dengan judul “Fenomena Keluarga Bermain Judi *Online* di Desa Karangpucung Kecamatan Purwokerto Selatan Kabupaten Banyumas”. Dalam tesis tersebut dijelaskan bahwa Fenomena suami yang bermain judi *online* di Desa Karangpucung, Kecamatan Purwokerto Selatan, Kabupaten Banyumas, didorong oleh berbagai motif internal dan eksternal. Faktor internal meliputi dukungan istri, hobi yang berubah menjadi mata pencaharian, serta tanggung jawab suami terhadap kebutuhan ekonomi keluarga. Faktor eksternal mencakup dampak pandemi COVID-19, kemajuan teknologi informasi, dan pengaruh lingkungan sosial. Judi *online* dianggap sebagai jalan instan untuk

²¹ Syamsul Azman Meidina, “Pemberitaan Media Massa Tentang Judi *Online* (Studi Deskriptif Analitis Pemberitaan Serambi Indonesia Edisi Juli-Desember 2021)” (Tesis, Jurusan Magister Komunikasi dan Penyiaran Islam, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, 2023).

memenuhi kebutuhan hidup, terutama karena kemudahan akses dan keterbukaan dalam keluarga. Meski dipandang sebagai alternatif mencari nafkah, praktik ini bertentangan dengan norma hukum dan agama, sebagaimana diatur dalam Al-Qur'an dan perundang-undangan Indonesia.²² Terdapat kesamaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dikaji yaitu keduanya sama-sama membahas mengenai dampak dari praktik perjudian *online* dalam kehidupan sosial masyarakat. Akan tetapi yang menjadi pembeda jika penelitian terdahulu lebih menekankan pada fenomena keluarga yang terlibat dalam judi *online*, khususnya suami sebagai pelaku, dengan analisis terhadap faktor-faktor internal dan eksternal yang mendorong perilaku tersebut. Sementara itu, penelitian yang akan dikaji berfokus pada upaya perlindungan anak remaja dari pengaruh buruk judi *online*, khususnya melalui peran DPPKBP3A dan pendekatan hukum berdasarkan Undang-Undang Perlindungan Anak Nomor 35 Tahun 2014.

5. Penelitian yang ditulis oleh Muhammad Zhaky Ramadhan dengan judul “Dampak Judi *Online* Terhadap Perekonomian Keluarga Dikalangan Masyarakat Kelurahan Bumi Harapan Kecamatan Bacukiki Kota Parepare”. Tujuan dari studi ini adalah untuk mengetahui dan mengevaluasi dampak judi *online* terhadap perekonomian keluarga di masyarakat Kelurahan Bumi Harapan, Kecamatan Bacukiki Barat, Kota Parepare, serta mengidentifikasi upaya-upaya yang dilakukan dalam menanggulangi dampak tersebut. Fokus penelitian ini mencakup dampak serta upaya dalam hal penanggulangan judi *online* di masyarakat Kelurahan Bumi Harapan, Kecamatan Bacukiki Barat, Kota Parepare. Metode penelitian yang digunakan melibatkan studi kepustakaan dengan kualitatif deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa faktor utama penyebab maraknya judi *online* adalah pengaruh lingkungan dan masalah ekonomi, terutama pada masyarakat berpenghasilan rendah. Dampak dari judi *online* sangat merugikan, baik

²² Ahmad Rezy Meidina, “Fenomena Keluarga Bermain Judi *Online* di Desa Karangpucung Kecamatan Purwokerto Selatan Kabupaten Banyumas” (*Tesis*, Jurusan Magister Hukum Islam, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2023).

secara ekonomi karena memperburuk kondisi keuangan keluarga dan mengganggu keharmonisan rumah tangga maupun secara sosial, karena menurunnya interaksi dan komunikasi antarwarga. Untuk menanggulangi hal ini, diperlukan penyuluhan tentang bahaya judi *online* serta kajian keagamaan guna meningkatkan kesadaran, memperkuat keimanan, dan mendorong masyarakat untuk menjauhi praktik yang dilarang tersebut.²³ Terdapat kesamaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dikaji yaitu keduanya sama-sama membahas mengenai mengenai dampak negatif dari praktik judi *online* dalam masyarakat. Akan tetapi yang menjadi pembeda jika penelitian terdahulu lebih menekankan pada dampak judi *online* terhadap perekonomian keluarga dan keharmonisan sosial masyarakat secara umum, khususnya di kalangan masyarakat berpenghasilan rendah. Sementara itu, penelitian yang akan dikaji berfokus pada upaya perlindungan anak remaja sebagai kelompok rentan yang terdampak, dengan pendekatan hukum berdasarkan Undang-Undang Perlindungan Anak.

6. Penelitian yang ditulis oleh Musthofa Rizal dengan judul “Analisis Fenomena Permainan Judi *Online* Terhadap Kesadaran Hukum Remaja di Kelurahan Pematang Kandis”. Tujuan dari studi ini adalah untuk mengetahui faktor-faktor yang menyebabkan remaja di Kelurahan Pematang Kandis terlibat dalam permainan judi *online*, serta untuk memahami dampak dari fenomena judi *online* terhadap tingkat kesadaran hukum di kalangan remaja di wilayah tersebut. Fokus penelitian ini adalah Dampak Fenomena Permainan Judi *Online* jenis Slot Terhadap Kesadaran Hukum Remaja di Kelurahan Pematang Kandis Bangko Kabupaten Merangin. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat beberapa faktor yang mendorong remaja terlibat dalam aktivitas tersebut, yaitu faktor situasional

²³ Muhammad Zhaky Ramadhan, “Dampak Judi *Online* Terhadap Perekonomian Keluarga Dikalangan Masyarakat Kelurahan Bumi Harapan Kecamatan Bacukiki Kota Parepare” (*Skripsi*, Jurusan Studi Sosiologi Agama, Institut Agama Islam Negeri Parepare, 2024).

seperti tekanan lingkungan dan stimuli sosial, faktor sosial ekonomi yang memicu anggapan bahwa judi adalah jalan pintas untuk meningkatkan penghasilan, faktor persepsi keliru terhadap peluang kemenangan, serta kurangnya pengawasan dan kontrol dari pihak keluarga. Fenomena ini berdampak negatif terhadap kesadaran hukum remaja, di mana meskipun mereka mengetahui bahwa tindakan tersebut melanggar hukum, kondisi lingkungan dan kebutuhan hidup membuat mereka tetap melakukannya. Hal ini mencerminkan rendahnya kesadaran hukum di kalangan remaja, terlihat dari perilaku yang cenderung mengabaikan konsekuensi hukum dari partisipasi dalam perjudian *online*.²⁴ Terdapat kesamaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dikaji yaitu keduanya sama-sama membahas mengenai dampak negatif dari perjudian *online* terhadap anak atau remaja. Akan tetapi yang menjadi pembeda jika penelitian terdahulu lebih menekankan pada analisis faktor penyebab dan dampak perjudian terhadap kesadaran hukum remaja, dengan pendekatan kualitatif di lingkungan Kelurahan Pematang Kandis. Sementara itu, penelitian yang akan dikaji berfokus pada upaya perlindungan anak remaja oleh instansi pemerintah, khususnya DPPKBP3A, berdasarkan kerangka hukum perlindungan anak.

7. Penelitian yang ditulis oleh Tulus Bhakti Perdana dengan judul “Faktor Judi Slot *Online* oleh Keluarga Di Desa Sunggutan Kecamatan Pangkalan Lampam Kabupaten Ogan Komering Ilir Provinsi Sumatera Selatan” Tujuan dari studi ini adalah untuk mengetahui faktor-faktor yang mendorong praktik judi slot *online* serta dampak yang ditimbulkan oleh aktivitas judi *online* dalam lingkungan keluarga di Desa Sunggutan. Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian lapangan (*field reserch*) serta dengan menggunakan metode kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa praktik judi slot *online* oleh keluarga di Desa Sunggutan disebabkan

²⁴ Musthofa Rizal, “Analisis Fenomena Permainan Judi *Online* Terhadap Kesadaran Hukum Remaja di Kelurahan Pematang Kandis” (*Skripsi*, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Jambi, 2024).

oleh beberapa faktor, yaitu: faktor sosial ekonomi (kondisi ekonomi lemah mendorong harapan mendapatkan keuntungan cepat), faktor situasional (pengaruh lingkungan dan teman), faktor belajar (berawal dari coba-coba hingga kecanduan), serta faktor persepsi tentang probabilitas (keyakinan akan menang meskipun peluangnya kecil). Dampak dari judi slot *online* tersebut sangat merugikan, baik dari segi psikologis maupun sosial ekonomi, seperti terganggunya komunikasi keluarga, meningkatnya konflik dan kekerasan dalam rumah tangga, hingga kehancuran ekonomi keluarga yang berujung pada perceraian.²⁵ Terdapat kesamaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dikaji yaitu keduanya sama-sama membahas mengenai fenomena judi *online* serta dampak negatif yang ditimbulkan dari aktivitas tersebut terhadap kehidupan sosial. Akan tetapi yang menjadi pembeda jika penelitian terdahulu lebih menekankan pada faktor-faktor penyebab dan dampak judi slot *online* dalam lingkungan keluarga secara umum di Desa Sunggutan Sunggutan Kecamatan Pangkalan Lampam Kabupaten Ogan Komering Ilir Provinsi Sumatera Selatan. Sementara itu, penelitian yang akan dikaji berfokus pada perlindungan anak remaja terhadap dampak judi *online* dengan menekankan perspektif hukum, yakni berdasarkan Undang-Undang Perlindungan Anak Nomor 35 Tahun 2014, serta peran lembaga pemerintah, dalam hal ini DPPKBP3A Kabupaten Cirebon.

8. Penelitian yang ditulis oleh Ageng Sepudin Kanda dengan judul “Analisis Dampak Kasus Judi *Online* Terhadap Kesenjangan Anak Muda di Dikicutra High Land”. Studi ini mengkaji mengenai judi *online* mencakup upaya untuk memahami dampak yang ditimbulkan terhadap individu dan masyarakat, mengidentifikasi faktor-faktor yang mendorong keterlibatan dalam aktivitas tersebut, serta mengeksplorasi cara-cara yang efektif dalam mencegah dan mengatasi permasalahan judi *online*. Metode penelitian yang

²⁵ Tulus Bhakti Perdana, “Faktor Judi Slot *Online* oleh Keluarga Di Desa Sunggutan Kecamatan Pangkalan Lampam Kabupaten Ogan Komering Ilir Provinsi Sumatera Selatan” (*Skripsi*, Jurusan Hukum Keluarga Islam, Institut Agama Islam Negeri Curup, 2024).

digunakan adalah kualitatif dan deskriptif hal ini dilakukan dengan melihat permasalahan yang berkaitan langsung dengan jumlah perjudian Tersebar di masyarakat melalui situs judi *online* sederhana pelaku dapat diakses. Temuan penelitian menunjukkan bahwa Era digital membawa dampak besar terhadap kehidupan manusia, termasuk dalam memengaruhi perilaku dan interaksi sosial. Meskipun kemajuan teknologi memberikan banyak kemudahan, seperti dalam pendidikan, ekonomi, dan komunikasi, namun juga membuka peluang terhadap penyalahgunaan, salah satunya melalui perjudian *online*. Perjudian *online* yang mudah diakses dan menawarkan berbagai keuntungan justru menimbulkan berbagai dampak negatif, seperti gangguan kesehatan mental, kecanduan, dan pelanggaran hukum akibat minimnya pemahaman terhadap regulasi. Oleh karena itu, diperlukan langkah-langkah pencegahan seperti menghindari permainan judi *online*, menghapus akun terkait, memperkuat nilai keagamaan, meningkatkan aktivitas positif, serta menetapkan regulasi yang lebih tegas guna menekan dampak buruk dari fenomena ini.²⁶ Terdapat kesamaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dikaji yaitu keduanya sama-sama membahas mengenai fenomena judi *online* dan dampaknya terhadap generasi muda. Kedua penelitian ini menyoroti bagaimana judi *online* menjadi ancaman serius bagi perkembangan psikologis, sosial, dan hukum anak muda di era digital saat ini. Akan tetapi yang menjadi pembeda jika penelitian terdahulu lebih menekankan pada analisis dampak sosial dan psikologis yang ditimbulkan oleh judi *online* serta upaya preventif secara umum melalui pendekatan kualitatif deskriptif. Sementara itu, penelitian yang akan dikaji berfokus pada aspek perlindungan hukum terhadap anak remaja yang terdampak, dengan merujuk pada regulasi yang berlaku, khususnya Undang-Undang Perlindungan Anak Nomor 35 Tahun 2014,

²⁶ Ageng Sepudin Kanda, "Analisis Dampak Kasus Judi *Online* Terhadap Kesenjangan Anak Muda di Dikicutra Highland," *Jurnal Ilmiah Research Student*, Vol. 1, No. 3 (2024).

serta melibatkan peran konkret lembaga seperti DPPKBP3A dalam menanggulangi permasalahan tersebut secara langsung.

9. Penelitian yang ditulis oleh Kayla Ayesha Nadhifa dkk dengan judul “Analisis Judi *Online* di Kalangan Remaja dalam Perspektif Hukum Indonesia”. Studi ini mengkaji perjudian daring di kalangan remaja Indonesia dan dampaknya terhadap penerapan hukum yang berlaku. Metode penelitian yang digunakan adalah metode normatif dengan pendekatan yuridis-normatif, yang bertujuan untuk menganalisis judi *online* di kalangan remaja serta akibat menurut hukum yang ada di Indonesia. Temuan penelitian menunjukkan bahwa Judi *online* di Indonesia telah menjadi masalah serius dan mengkhawatirkan, terutama di kalangan remaja, karena mudahnya akses melalui platform digital sejak pandemi COVID-19. Keterlibatan usia muda dalam aktivitas ini sangat memprihatinkan karena dapat menimbulkan dampak negatif seperti stres, depresi, gangguan perilaku, hingga kerusakan sosial dan keluarga. Selain itu, situs-situs judi *online* yang tidak berizin juga mengancam privasi dan keamanan data pribadi. Meskipun pemerintah telah menetapkan sanksi hukum yang tegas melalui KUHP, UU ITE, dan UU 1/2024, penegakan hukum saja tidak cukup. Oleh karena itu, dibutuhkan kerja sama semua pihak pemerintah, aparat, masyarakat, dan lembaga pendidikan dalam bentuk edukasi, kontrol diri, pengalihan ke aktivitas positif, serta pemblokiran akses ke situs-situs judi *online*. Upaya bersama ini penting untuk melindungi generasi muda dan menciptakan masa depan bangsa yang lebih baik.²⁷ Terdapat kesamaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dikaji yaitu keduanya sama-sama membahas mengenai fenomena judi *online* di kalangan remaja serta dampak negatif yang ditimbulkannya. Keduanya menyoroti kekhawatiran terhadap keterlibatan usia muda dalam aktivitas judi *online* yang dapat merusak aspek psikologis, sosial, dan moral generasi penerus bangsa. Akan tetapi yang menjadi pembeda jika penelitian

²⁷ Kayla Ayesha Nadhifa et al., “Analisis Judi *Online* di Kalangan Remaja dalam Perspektif Hukum Indonesia,” *Jurnal Multilingual*, Vol. 4, No. 4 (2024).

terdahulu lebih menekankan pada lebih analisis yuridis-normatif terhadap penerapan hukum positif Indonesia, seperti KUHP, UU ITE, dan UU No. 1 Tahun 2024, serta pentingnya sinergi antar lembaga untuk memutus akses ke situs ilegal. Sementara itu, penelitian yang akan dikaji berfokus pada aspek perlindungan anak secara spesifik berdasarkan Undang-Undang Perlindungan Anak Nomor 35 Tahun 2014, dengan pendekatan yuridis-sosiologis yang menggambarkan peran langsung DPPKBP3A Kabupaten Cirebon dalam menangani dan mencegah dampak judi *online* terhadap anak remaja di daerah tersebut.

10. Penelitian yang ditulis oleh Muhammad Haikal dkk dengan judul “Literasi Finansial sebagai Upaya Pencegahan Judi *Online* di Kalangan Mahasiswa”. Studi ini mengkaji peran literasi finansial dalam mencegah keterlibatan mahasiswa dalam judi *online*. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan sumber data sekunder dari literatur terkait. Temuan penelitian menunjukkan bahwa literasi finansial sangat penting dalam mencegah keterlibatan mahasiswa dalam judi *online*. Mahasiswa dengan literasi finansial yang baik lebih mampu mengelola keuangan, memahami risiko, dan menghindari godaan keuntungan instan. Pendidikan literasi finansial di kampus terbukti efektif sebagai strategi preventif, apalagi jika didukung oleh keluarga dan komunitas. Penelitian lanjutan disarankan untuk mengevaluasi efektivitas program literasi finansial berbasis digital, serta mendorong kebijakan yang memperluas akses mahasiswa terhadap pengetahuan dan keterampilan keuangan guna melindungi mereka dari risiko judi *online*.²⁸ Terdapat kesamaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dikaji yaitu keduanya sama-sama membahas mengenai permasalahan sosial yang berkaitan dengan judi *online* dan upaya pencegahannya pada kelompok usia muda. Keduanya menyoroti pentingnya pendekatan edukatif dan preventif dalam melindungi generasi muda dari dampak negatif judi *online*. Akan tetapi yang

²⁸ Muhammad Haikal et al., “Literasi Finansial sebagai Upaya Pencegahan Judi *Online* di Kalangan Mahasiswa,” *Chatra: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, Vol. 2, No. 1 (2024).

menjadi pembeda jika penelitian terdahulu lebih menekankan pada peran literasi finansial di kalangan mahasiswa sebagai strategi pencegahan berbasis pengetahuan dan keterampilan pengelolaan keuangan. Sementara itu, penelitian yang akan dikaji berfokus pada peran kelembagaan, khususnya DPPKBP3A Kabupaten Cirebon, dalam memberikan perlindungan hukum terhadap anak remaja dari dampak judi *online* berdasarkan perspektif Undang-Undang Perlindungan Anak Nomor 35 Tahun 2014.

F. Kerangka Pemikiran

Ahmad Tohardi dalam karyanya mengemukakan bahwa kerangka pemikiran merupakan suatu representasi mengenai keterkaitan antara berbagai variabel yang menjadi fokus dalam suatu penelitian, yang diuraikan secara logis. Kerangka pemikiran ini menjadi bagian integral dari tinjauan pustaka, yang menyajikan rangkuman dari semua dasar teori yang relevan dengan penelitian tersebut. Di dalamnya, tergambar dengan singkat skema proses penelitian yang dilakukan.²⁹

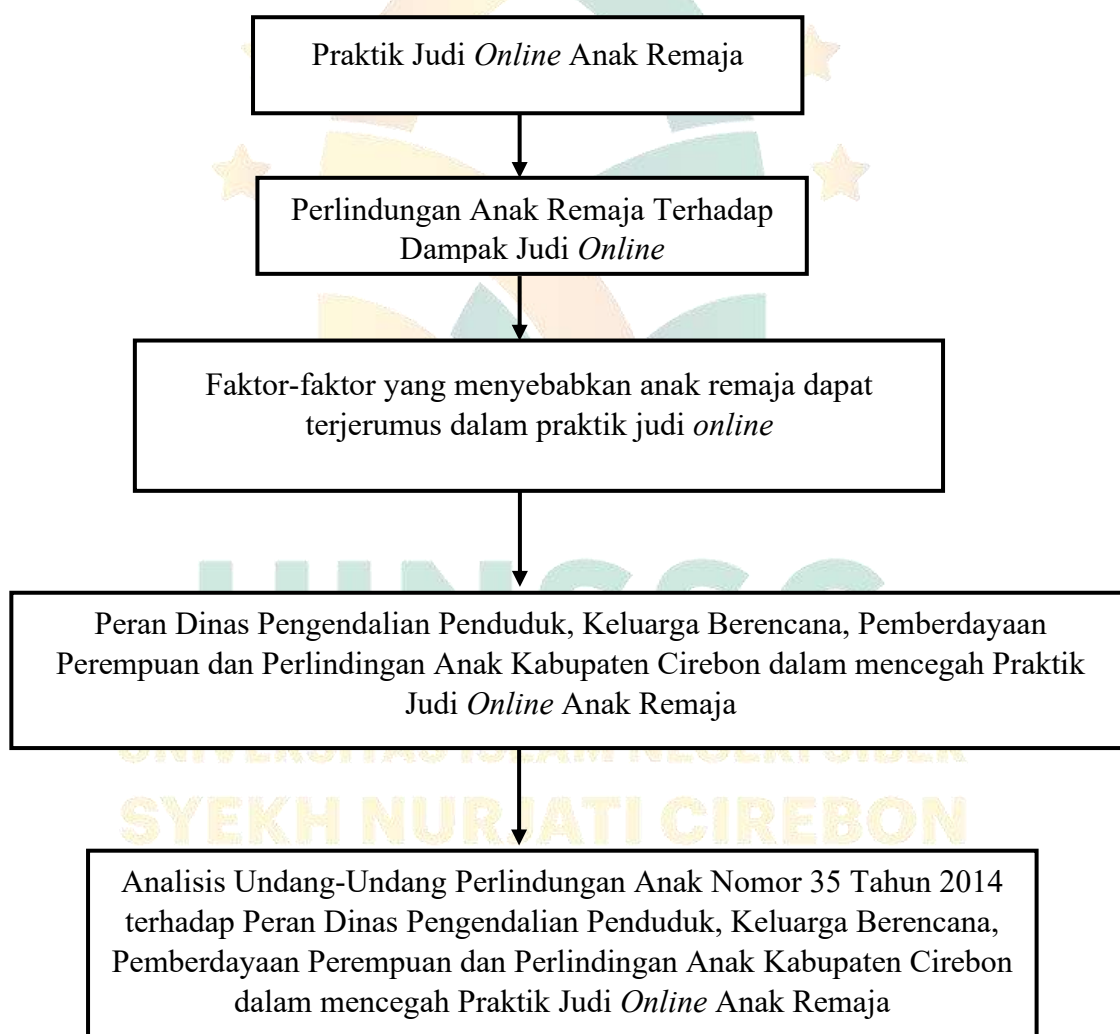
Penelitian ini akan memfokuskan pada gambaran umum mengenai fenomena anak remaja yang terjerumus dalam praktik judi *online* serta bagaimana dampak dari fenomena ini terhadap perkembangan dan perlindungan anak. Judi *online* merupakan salah satu bentuk penyimpangan sosial yang marak terjadi di kalangan remaja dan memiliki dampak serius, baik secara psikologis, sosial, maupun ekonomi. Oleh karena itu, penting untuk memahami faktor-faktor yang menyebabkan anak remaja dapat terlibat dalam aktivitas ini.

Selanjutnya, penelitian ini akan menelusuri peran DPPKBP3A Kabupaten Cirebon dalam memberikan perlindungan serta pengawasan terhadap anak-anak dan remaja yang terpapar atau berpotensi terjerumus dalam judi *online*. Penelitian ini akan menggali bentuk-bentuk intervensi,

²⁹ Ahmad Tohardi, *Buku Ajar Pengantar Metodologi Penelitian Sosial Plus*, (Tanjungpura: University Press, 2019): 323.

program pencegahan, serta langkah rehabilitasi yang dilakukan oleh DPPKBP3A dalam konteks perlindungan anak dari dampak negatif judi *online*.

Penelitian juga akan membahas dan menganalisis tinjauan hukum perlindungan anak dalam Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 sebagai dasar hukum dalam memberikan perlindungan kepada anak yang menjadi pelaku maupun korban dalam praktik judi *online*. Analisis ini akan mencakup prinsip-prinsip perlindungan anak yang diatur dalam undang-undang tersebut, serta bagaimana implementasinya dalam konteks penanganan praktik judi *online* di Kabupaten Cirebon.



Gambar 1.1 Kerangka Pemikiran

G. Metodologi Penelitian

1. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan dan menganalisis fenomena sosial serta kejadian dengan pendekatan deskriptif dan analitis.³⁰ Pendekatan deskriptif dalam penelitian kualitatif mengacu pada upaya untuk menguraikan dan menjelaskan secara rinci peristiwa, fenomena, dan situasi sosial yang menjadi objek penelitian. Sedangkan analisis dalam konteks penelitian kualitatif mencakup upaya untuk memberikan makna, menginterpretasikan, dan membandingkan data yang diperoleh dari penelitian tersebut.³¹

Dalam Ahmad Mustamil Khoiro Adhi dan Kusumastuti menjelaskan bahwa berbagai definisi telah diberikan mengenai penelitian kualitatif oleh para ahli. Sebagai contoh, Bogdan dan Taylor mendefinisikannya sebagai suatu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan dari individu yang menjadi subjek penelitian serta perilaku yang diamati. Sementara itu, menurut Creswell penelitian kualitatif adalah proses penyelidikan terhadap fenomena sosial dan masalah manusia. Definisi lainnya menyatakan bahwa penelitian kualitatif merupakan strategi pencarian makna, pemahaman, dan deskripsi tentang suatu fenomena, dengan fokus pada multi-metode, bersifat alamiah, holistik, dan mengutamakan kualitas.³²

Berdasarkan penjelasan di atas menunjukkan bahwa penelitian kualitatif menggunakan narasi atau kata-kata dalam menjelaskan dan menguraikan makna dari setiap fenomena, gejala, dan situasi sosial tertentu. Dalam konteks ini, peneliti menjadi instrumen kunci untuk memahami dan menginterpretasikan fenomena yang diteliti. Oleh karena itu, peneliti perlu

³⁰ Miza Nina Adlini et al., "Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka," *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, Vol. 6, No. 1 (2022): 975.

³¹ Suteki dan Galang Taufani, *Metodologi Penelitian Hukum (Filsafat, Teori Dan Praktik)*, (Depok: PT Radja Grafindo Persada, 2018), 132.

³² Ahmad Mustamil Khoiro dan Adhi Kusumastuti, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Semarang: Lembaga Pendidikan Sukarno Pressindo, 2019), 11 .

memahami teori yang relevan untuk menganalisis perbedaan antara konsep teoritis dan fakta yang ditemukan dalam penelitian.

Karakteristik penelitian kualitatif mencakup kesamaan derajat antara peneliti dan subjek penelitian, interaksi yang detail, penekanan pada kualitas partisipan, serta fokus pada pencarian makna, perspektif, dan pemahaman. Penelitian kualitatif juga berusaha untuk membangun abstraksi, konsep, hipotesis, atau teori, dengan mengumpulkan data secara langsung dari partisipan yang berada dalam konteks sosial yang menjadi objek penelitian. Dengan demikian, penelitian kualitatif memiliki keunggulan dalam mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang fenomena sosial yang diteliti.

Maka dengan demikian Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk menggambarkan dan menganalisis fenomena Perlindungan Anak Remaja Terhadap Dampak Judi *Online* Oleh DPPKBP3A Kabupaten Cirebon Ditinjau dari Undang-Undang Perlindungan Anak Nomor 35 Tahun 2014 Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan dan menganalisis fenomena sosial serta kejadian dengan pendekatan deskriptif dan analitis.³³ Pendekatan deskriptif dalam penelitian kualitatif mengacu pada upaya untuk menguraikan dan menjelaskan secara rinci peristiwa, fenomena, dan situasi sosial yang menjadi objek penelitian. Sedangkan analisis dalam konteks penelitian kualitatif mencakup upaya untuk memberikan makna, menginterpretasikan, dan membandingkan data yang diperoleh dari penelitian tersebut.³⁴

2. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan yuridis sosiologis. Pendekatan yuridis sosiologis adalah pendekatan yang menekankan penelitian yang bertujuan memperoleh pengetahuan hukum

³³ Miza Nina Adlini et al., "Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka," *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, Vol. 6, No. 1 (2022): 975.

³⁴ Suteki dan Galang Taufani, *Metodologi Penelitian Hukum (Filsafat, Teori Dan Praktik)*, (Depok: PT Radja Grafindo Persada, 2018), 132.

secara empiris dengan jalan terjun langsung ke objeknya. Meneliti efektivitas suatu peraturan dan penelitian yang ingin mencari hubungan (korelasi) antara berbagai gejala maupun variabel, sebagai alat pengumpulan data terdiri dari studi dokumen atau bahan pustaka dan wawancara.

Penelitian ini menggunakan pendekatan yuridis sosiologis untuk menganalisis perlindungan anak remaja terhadap dampak judi *online* Oleh DPPKBP3A Kabupaten Cirebon ditinjau dari Undang-Undang Perlindungan Anak Nomor 35 Tahun 2014. Pendekatan yuridis sosiologis digunakan untuk mengkaji dampak judi *online* oleh DPPKBP3A Kabupaten Cirebon.

3. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan penelitian hukum empiris. Penelitian hukum empiris adalah penelitian yang mengkaji hukum sebagai perilaku nyata dalam masyarakat, yaitu bagaimana ketentuan hukum diterapkan dan dilaksanakan oleh aparat atau lembaga yang berwenang. Dalam penelitian ini, hukum tidak hanya dipahami sebagai norma tertulis, tetapi juga sebagai praktik perlindungan anak yang dijalankan oleh negara.

Penelitian ini mengkaji pelaksanaan perlindungan anak remaja terhadap dampak judi *online* oleh DPPKBP3A Kabupaten Cirebon, dengan menjadikan Undang-Undang Perlindungan Anak Nomor 35 Tahun 2014 sebagai pisau analisis. Oleh karena itu, penelitian ini mengkaji norma hukum dengan data empiris yang diperoleh untuk mengetahui sejauh mana perlindungan hukum terhadap anak remaja.

4. Sumber Data Penelitian

Menurut Suteki dan Galang Taufani menjelaskan bahwa jenis sumber data adalah mengenai dari mana data diperoleh. Apakah data diperoleh dari sumber langsung (data primer) atau diperoleh dari sumber tidak langsung (data sekunder). Ketepatan memilih dan menentukan jenis

sumber data akan menentukan kekayaan data yang diperoleh.³⁵ Sumber data dalam penelitian ini adalah sumber dari mana data tersebut diperoleh. Sumber data dalam penelitian terdiri dari dua sumber yaitu:

a. Sumber data primer

Menurut Suteki dan Galang Taufani dalam bukunya menjelaskan bahwa yang dimaksud dengan sumber data primer merujuk kepada informasi yang diperoleh secara langsung dari sumber aslinya, baik melalui pengamatan langsung, wawancara, atau kuesioner.³⁶ Adapun sumber data primer dalam penelitian adalah melakukan wawancara dengan pegawai DPPKBP3A yang berwenang dalam pencegahan praktik judi *online* yang dilakukan oleh anak remaja.

b. Sumber data sekunder

Menurut Suteki dan Galang Taufani dalam bukunya menjelaskan bahwa sumber data sekunder merujuk kepada informasi yang telah dikumpulkan dan diterbitkan sebelumnya oleh pihak lain atau sumber yang tidak langsung terlibat dalam penelitian. Dalam penelitian ini, sumber data sekunder mencakup berbagai jenis informasi yang telah dikumpulkan dan dipublikasikan sebelumnya oleh pihak lain yang tidak langsung terlibat dalam penelitian.³⁷

Jenis-jenis data sekunder yang relevan termasuk jurnal ilmiah, dokumen resmi, buku, serta data-data lain yang berkaitan dengan Perlindungan Anak Remaja Terhadap Dampak Judi *Online* Oleh DPPKBP3A Kabupaten Cirebon Ditinjau Dari Undang-Undang Perlindungan Anak Nomor 35 Tahun 2014.

Jurnal ilmiah memberikan wawasan dan hasil penelitian terkini mengenai perlindungan anak dan dampak sosial dari judi *online*, yang relevan untuk memahami konteks permasalahan di kalangan remaja.

³⁵ Suteki dan Galang Taufani, *Metodologi Penelitian Hukum (Filsafat, Teori Dan Praktik)*, 214.

³⁶ Suteki dan Galang Taufani, *Metodologi Penelitian Hukum (Filsafat, Teori dan Praktik)*, 214.

³⁷ Suteki dan Galang Taufani, *Metodologi Penelitian Hukum (Filsafat, Teori dan Praktik)*, 216.

Dokumen resmi, seperti laporan kegiatan DPPKBP3A Kabupaten Cirebon, kebijakan perlindungan anak daerah, serta data dan informasi praktik anak yang terdampak judi *online*, menjadi sumber penting dalam menggambarkan upaya perlindungan yang telah dilakukan. Selain itu, Undang-Undang Perlindungan Anak Nomor 35 Tahun 2014 serta buku-buku yang membahas hukum perlindungan anak, perkembangan sosial remaja, dan bahaya judi *online* akan memperkaya dasar teori serta kerangka hukum dalam penelitian ini.

Penggunaan data sekunder lainnya seperti hasil riset terdahulu, analisis kebijakan, dan informasi yang dipublikasikan dalam media massa juga akan digunakan untuk mendukung analisis dan interpretasi temuan dalam penelitian ini.

5. Teknik Pengumpulan Data

Pada tahap penelitian ini agar diperoleh data yang valid dan bisa dipertanggungjawabkan, maka data dapat diperoleh melalui:

a. Observasi

Menurut Sugiono dalam bukunya, observasi dijelaskan sebagai suatu proses yang kompleks, terdiri dari berbagai proses biologis dan psikologis yang saling terkait. Dua dari proses tersebut dianggap sangat penting, yaitu proses pengamatan dan proses ingatan.³⁸ Proses pengamatan memungkinkan individu untuk memperoleh informasi dari lingkungan sekitar melalui panca indera, baik secara aktif maupun pasif. Sementara itu, proses ingatan berkaitan dengan kemampuan individu untuk menyimpan dan mengingat informasi yang diperoleh melalui pengamatan tersebut. Dalam hal ini, penulis melakukan observasi langsung terhadap upaya perlindungan anak remaja dari dampak judi *online* yang dilakukan oleh DPPKBP3A Kabupaten Cirebon, dengan meninjau pelaksanaannya berdasarkan Undang-Undang Perlindungan Anak Nomor 35 Tahun 2014.

³⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2021), 203.

b. Wawancara

Menurut Sugiyono dalam bukunya, wawancara dijelaskan sebagai interaksi tanya jawab lisan antara dua individu atau lebih yang terjadi secara langsung, di mana pertanyaan diajukan oleh pewawancara dan dijawab oleh subjek yang diwawancarai. Proses percakapan ini dilakukan dengan maksud tertentu, yang dapat meliputi berbagai tujuan seperti mengkonstruksi pemahaman tentang individu, peristiwa, aktivitas, organisasi, perasaan, motivasi, tuntutan, kepedulian, dan hal-hal lainnya yang relevan. Dalam konteks wawancara, pewawancara bertanggung jawab untuk merancang dan mengajukan pertanyaan yang sesuai untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan, sementara subjek yang diwawancarai bertugas untuk memberikan jawaban yang jujur dan relevan terhadap pertanyaan yang diajukan.³⁹ Proses ini membuka peluang untuk mendapatkan wawasan yang mendalam dan kontekstual tentang berbagai aspek kehidupan dan fenomena yang diteliti. Dalam hal ini penulis melakukan wawancara dengan pegawai DPPKBP3A yang berwenang dalam pencegahan praktik judi *online* yang dilakukan oleh anak remaja

c. Dokumentasi

Dokumentasi berkaitan erat dengan apa yang disebut analisis dalam konteks penelitian ini. Proses analisis isi dokumen dilakukan dengan memeriksa dokumen-dokumen secara sistematis, mengidentifikasi dan mengevaluasi berbagai bentuk komunikasi yang tertuang dalam dokumen tersebut secara tertulis, dengan pendekatan yang obyektif.⁴⁰

Dalam penelitian ini, peneliti akan melakukan analisis terhadap kebijakan, prosedur, serta dokumen-dokumen lain yang relevan dengan upaya perlindungan anak remaja dari dampak judi *online* oleh

³⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, 195 .

⁴⁰ Suteki dan Galang Taufani, *Metodologi Penelitian Hukum (Filsafat, Teori dan Praktik)*,

DPPKBP3A Kabupaten Cirebon. Analisis ini difokuskan pada pelaksanaan kebijakan yang merujuk pada Undang-Undang Perlindungan Anak Nomor 35 Tahun 2014. Melalui pendekatan ini, peneliti bertujuan memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai strategi, program, dan intervensi yang telah diterapkan oleh DPPKBP3A dalam mencegah dampak negatif judi *online* terhadap anak remaja. Analisis isi dokumen ini akan menjadi dasar penting dalam mengungkap sejauh mana kebijakan tersebut efektif dan selaras dengan prinsip-prinsip perlindungan anak yang diatur dalam peraturan perundang-undangan.

6. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian kualitatif dilakukan sejak sebelum memasuki lapangan, selama di lapangan dan setelah selesai di lapangan. Menurut Nasution dalam Sugiyono menyatakan bahwa analisis telah mulai sejak merumuskan dan menjelaskan masalah, sebelum terjun ke lapangan, dan berlangsung terus sampai penulisan hasil penelitian.⁴¹ Dalam penelitian ini penulis menggunakan Analisis data Model Miles dan Huberman sebagaimana yang dijelaskan dalam bukunya sugiyono yaitu terdapat beberapa tahapan seperti pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan verifikasi data:

a. *Data Collection* /Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono dalam bukunya menjelaskan bahwa kegiatan utama pada setiap penelitian adalah mengumpulkan data. Pengumpulan data dilakukan sehari-hari, mungkin berbulan-bulan, sehingga data yang diperoleh akan banyak. Pada tahap awal peneliti melakukan penjelajahan secara umum terhadap situasi sosial/obyek yang diteliti, semua yang dilihat dan didengar direkam semua.⁴²

Dalam konteks penelitian ini, tahap pengumpulan data akan melibatkan berbagai metode seperti observasi, wawancara mendalam,

⁴¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, 320.

⁴² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, 322.

dan analisis dokumen yang berkaitan dengan upaya perlindungan anak remaja dari dampak judi *online* oleh DPPKBP3A Kabupaten Cirebon. Observasi dilakukan untuk memahami kondisi sosial dan praktik langsung di lapangan terkait pencegahan praktik judi *online* pada anak remaja. Wawancara mendalam akan dilakukan dengan pihak-pihak terkait, seperti pejabat DPPKBP3A, pekerja sosial, serta tokoh masyarakat dan remaja yang terdampak, guna memperoleh pandangan dan pengalaman langsung mereka mengenai efektivitas intervensi yang dilakukan. Selain itu, analisis dokumen, seperti kebijakan daerah, laporan kegiatan, dan data praktik anak yang ditangani, akan dilakukan untuk memperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai implementasi Undang-Undang Perlindungan Anak Nomor 35 Tahun 2014 dalam konteks perlindungan anak terhadap dampak judi *online*.

b. *Data Reduction/Reduksi Data*

Data yang diperoleh dari lapangan jumlahnya sangat banyak, untuk itu maka perlu dicatat secara teliti dan rinci. Seperti telah dikemukakan diatas bahwa semakin lama peneliti ke lapangan, maka jumlah data akan semakin banyak, kompleks dan rumit. Untuk itu perlu segera dilakukan analisis data melalui reduksi data. Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya, dan mencarinya bila diperlukan.⁴³

Setelah data terkumpul, langkah selanjutnya adalah reduksi data. Data yang diperoleh dari berbagai sumber akan diverifikasi, disortir, dan diringkas untuk mengidentifikasi pola-pola kunci, tema-tema utama, dan informasi yang relevan terkait upaya perlindungan anak remaja dari dampak judi *online* oleh DPPKBP3A Kabupaten Cirebon. Proses ini

⁴³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, 323.

mencakup peringkasan data, pemilihan aspek-aspek yang penting, serta pemfokusan analisis pada informasi yang memiliki keterkaitan langsung dengan implementasi Undang-Undang Perlindungan Anak Nomor 35 Tahun 2014. Reduksi data ini bertujuan untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam dan terarah mengenai efektivitas strategi dan kebijakan yang diterapkan dalam mencegah praktik judi *online* di kalangan remaja.

c. Data Display/Penyajian Data

Setelah data direduksi, tahap penyajian data dilakukan untuk mengkomunikasikan temuan kepada pembaca atau pemangku kepentingan. Teknik penyajian data melibatkan pembuatan narasi, tabel, grafik, atau diagram yang relevan untuk menggambarkan temuan secara jelas dan mudah dipahami. Penyajian data yang baik membantu memperjelas dan mengilustrasikan temuan penelitian secara visual, memudahkan pembaca untuk memahami hasil analisis.⁴⁴

Data yang telah direduksi akan disajikan secara sistematis dan jelas melalui narasi, tabel, maupun diagram yang relevan. Penyajian data ini bertujuan untuk mengkomunikasikan temuan penelitian kepada pembaca atau pemangku kepentingan dengan cara yang mudah dipahami. Hal ini mencakup pemaparan mengenai bagaimana upaya perlindungan anak remaja terhadap dampak judi *online* di Kabupaten Cirebon dilaksanakan DPPKBP3A, serta sejauh mana kebijakan dan tindakan tersebut sejalan dengan ketentuan dalam Undang-Undang Perlindungan Anak Nomor 35 Tahun 2014. Penyajian ini juga akan memperlihatkan efektivitas intervensi sosial yang dilakukan serta tantangan yang dihadapi dalam pelaksanaannya di lapangan.

d. Verifikasi Data

Langkah ke empat dalam analisis data kualitatif menurut Miles and Huberman dalam sugiyono adalah penarikan kesimpulan dan

⁴⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, 325.

verifikasi. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Tetapi apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal didukung oleh buktip-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel.

Kesimpulan dalam penelitian kualitatif adalah temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada. Temuan dapat berupa deskripsi atau gambaran obyek yang sebelumnya masih remang-remang atau gelap sehingga setelah dieliti menjadi jelas, dapat berupa hubungan kausal atau interaktif, hipotesis atau teori.⁴⁵

Langkah terakhir adalah verifikasi data, di mana kesimpulan awal dari analisis data akan diperiksa kembali untuk memastikan keabsahan dan kredibilitasnya. Verifikasi data ini dilakukan dengan membandingkan hasil temuan dengan bukti-bukti yang ada serta mengonfirmasi informasi melalui langkah-langkah yang relevan, seperti melakukan pengecekan ulang ke lapangan atau meminta klarifikasi tambahan dari responden, termasuk pihak DPPKBP3A, tokoh masyarakat, dan remaja yang menjadi subjek penelitian. Langkah ini penting untuk memastikan bahwa kesimpulan yang dihasilkan dari analisis data kualitatif benar-benar akurat, dapat dipertanggungjawabkan, dan memberikan kontribusi signifikan terhadap pemahaman mengenai implementasi Undang-Undang Perlindungan Anak Nomor 35 Tahun 2014 dalam upaya melindungi anak remaja dari dampak negatif judi *online* di Kabupaten Cirebon.

⁴⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif, dan R&D*, 329.

H. Sistematika Penulisan

Dalam proposal skripsi dengan judul “Analisis Perlindungan Anak Remaja Terhadap Dampak Judi *Online* Oleh Dinas Pengendalian Penduduk Keluarga Berencana Pemberdayaan Perempuan Dan Perlindungan Anak Kabupaten Cirebon Ditinjau Dari Undang-Undang Perlindungan Anak Nomor 35 Tahun 2014” pembahasannya dikelompokkan dalam lima bagian dengan sistematika penyusunan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini memuat tentang pendahuluan, diuraikan secara garis besar beberapa permasalahan penelitian yaitu latar belakang masalah, perumusan masalah yang terdiri dari identifikasi masalah, pembatasan masalah serta pertanyaan penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian yang didalamnya mencakup manfaat bagi peneliti, akademik dan bagi tempat penelitian, penelitian terdahulu, kerangka pemikiran, metodologi penelitian yang terdiri dari lokasi penelitian, pendekatan dan jenis penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, dan teknik analisis data, serta sistematika penulisan.

BAB II KAJIAN TEORI

Bab ini berisi kajian teoritis yang menjadi dasar analisis penelitian. Pembahasan dalam bab ini difokuskan pada konsep anak dan remaja, fenomena judi *online*, ketentuan Undang-Undang Perlindungan Anak, serta konsep perlindungan hukum terhadap anak. Kajian teori ini digunakan sebagai landasan untuk memahami permasalahan penelitian dan menganalisis praktik perlindungan anak remaja dari dampak judi *online*.

BAB III GAMBARAN UMUM OBJEK PENELITIAN

Bab ini menjelaskan tentang gambaran umum mengenai lokasi penelitian yaitu Gambaran Umum Kabupaten Cirebon dan Dinas Pengendalian Penduduk, Keluarga Berencana, Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Kabupaten Cirebon.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini menyajikan hasil penelitian dan pembahasan berdasarkan data empiris yang diperoleh di lapangan. Pembahasan dalam bab ini difokuskan pada tiga

aspek utama. Pertama, menguraikan faktor-faktor yang menyebabkan anak remaja dapat terjerumus dalam praktik judi *online*. Kedua, membahas peran Dinas Pengendalian Penduduk, Keluarga Berencana, Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (DPPKBP3A) Kabupaten Cirebon dalam upaya pencegahan praktik judi *online* pada anak remaja. Ketiga, menganalisis peran DPPKBP3A tersebut dengan mengaitkannya pada ketentuan Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perlindungan Anak guna menilai kesesuaian antara pelaksanaan di lapangan dan norma hukum yang berlaku.

BAB V KESIMPULAN

Bab ini berisi penutup yang terdiri atas kesimpulan dan saran. Kesimpulan merupakan uraian singkat yang merangkum jawaban atas rumusan masalah berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan.

