

## ABSTRAK

Kemudahan dalam mengakses situs judi *online* menjadikan perjudian dapat dijumpai di berbagai kalangan ataupun dalam lingkup terdekat seperti teman sebaya. Khususnya lingkup pertemanan, teman sebaya dapat mendorong seseorang bermain judi *online* melalui ajakannya. Berdasarkan data awal kepada remaja, ditemukan bahwa sebagian besar dari mereka mendapatkan ajakan untuk melakukan judi *online* dari teman sebayanya, bahkan ajakan yang mereka dapatkan cenderung bersifat memaksa dan menantang serta membuat mereka mengalami perasaan-perasaan yang cenderung negatif. Ajakan teman sebaya yang secara aktif mendorong seseorang untuk bermain judi *online* dapat mengarah kepada tekanan teman sebaya (*peer pressure*). Sebagaimana yang disampaikan oleh Clasen dan Brown (1985), bahwa tekanan teman sebaya merupakan perasaan tertekan untuk berpikir atau berperilaku sesuai dengan yang ditentukan oleh teman sebaya untuk melakukan sesuatu yang diinginkan atau tidak diinginkan untuk dilakukan. Hal ini menjadi ketertarikan peneliti untuk meneliti lebih lanjut dinamika yang terjadi pada remaja ketika mendapatkan tekanan teman sebaya untuk melakukan judi *online* dengan pendekatan penelitian kualitatif deskriptif. Pengambilan data dilakukan melalui metode pertanyaan terbuka yang berisikan 7 item pertanyaan yang dikembangkan oleh peneliti dengan merujuk pada tujuan penelitian. Kriteria sampel penelitian adalah remaja yang pernah mendapatkan tekanan teman sebaya untuk melakukan judi *online*. Sampel penelitian ini adalah sebanyak 15 orang yang diambil dengan teknik *convenience sampling*. Hasil penelitian yang didapatkan kemudian dianalisis menggunakan metode *thematic analysis*. Berdasarkan hasil pengolahan data penelitian menunjukkan bahwa tekanan teman sebaya untuk melakukan judi *online* pada remaja dapat terjadi melalui interaksi secara tatap muka ataupun secara digital pada fitur *direct message* di media sosial, dengan cara penyampaian seperti memaksa, membujuk, maupun tanpa unsur paksaan ketika berinteraksi. Dampak yang dirasakan oleh remaja ketika mendapatkan tekanan teman sebaya untuk melakukan judi *online* terdiri dari dampak psikis seperti merasakan perasaan-perasaan negatif, adapun remaja yang merasakan dampak psikis dengan diiringi dampak fisik seperti denyut jantung berdebar, berkeringat, dan berkeringat dingin. *Coping strategy* yang digunakan oleh remaja dalam menghadapi tekanan teman sebaya untuk melakukan judi *online* adalah dengan *assertive* dan *escape-avoidance*. Perilaku dalam menerima tekanan teman sebaya untuk melakukan judi *online* dilatarbelakangi oleh pengetahuan yang mereka miliki terkait judi *online* yang didapatkan dari ajaran agama, orang tua, aturan hukum, serta pengalaman dari orang di lingkungan sosialnya. Sedangkan remaja yang memilih menolak dilatarbelakangi oleh perasaan tidak enak hati kepada teman sebayanya dan adanya kebutuhan finansial.

**Kata Kunci:** *Peer Pressure, Judi Online, Remaja, Kualitatif*

## ABSTRACT

The ease of accessing online gambling sites means that gambling can be found in various circles or within the closest circle, such as peers. Especially the circle of friends, peers can encourage someone to play online gambling through their invitations. Based on preliminary data on adolescents, it was found that most of them received invitations to gamble online from their peers, even the invitations they received tended to be forceful and challenging and made them experience feelings that tended to be negative. Inviting peers who actively encourage someone to play online gambling can lead to peer pressure. As stated by Clasen and Brown (1985), that peer pressure is a feeling of pressure to think or behave in accordance with what is determined by peers to do something you want or don't want to do. This is the interest of researchers to further examine the dynamics that occur in adolescents when they get peer pressure to do online gambling with a descriptive qualitative research approach. Data collection was carried out using the open-ended question method which contained 7 question items developed by the researcher with reference to the research objectives. The criteria for the research sample were adolescents who had experienced peer pressure to gamble online. The sample of this study were 15 people who were taken by convenience sampling technique. The research results obtained were then analyzed using thematic analysis methods. Based on the results of research data processing, it shows that peer pressure to engage in online gambling on adolescents can occur through face-to-face or digital interaction with the direct message feature on social media, by means of delivery such as forcing, persuading, or without coercion when interacting. The impact felt by teenagers when they get peer pressure to do online gambling consists of psychological impacts such as feeling negative feelings, while teenagers feel psychological impacts accompanied by physical impacts such as palpitations, sweating, and cold sweats. The coping strategies used by adolescents in dealing with peer pressure to gamble online are assertive and escape-avoidance. Behavior in accepting peer pressure to do online gambling is motivated by the knowledge they have regarding online gambling obtained from religious teachings, parents, the rule of law, and experience from people in their social environment. Meanwhile, teenagers who choose to refuse are motivated by feelings of discomfort towards their peers and their financial need.

**Keywords: Peer Pressure, Online Gambling, Adolescents, Qualitative Study**