

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. PENELITIAN TERKAIT

Belum pernah ada penelitian dengan topik bagaimana hubungan pola asuh dan tingkat komunikasi keluarga pada siswa kelas X dan XI di SMK Panca Bhakti Banjarnegara, namun penelitian yang hampir sama telah dilakukan, diantaranya:

Tabel 2. 1 Penelitian Terkait

No	Judul Penelitian	Desain Metodologi	Persamaan dan Perbedaan
1.	(Yosephine & Lesmana, 2020) Pola Asuh Orangtua Dan Kecenderungan Adiksi Online Game Pada Remaja Akhir Di Jakarta	Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian korelasional dengan metode kuantitatif dengan menggunakan teknik non random sampling dengan jenis adalah <i>Purposive sampling</i> . Peneliti menggunakan kuesioner Konstruksi dan Validasi PS-FFQ (<i>Parenting Style Four Factor Questionnaire</i>) dan Pengembangan Kuesioner Ketergantungan Game Online Indonesia yang dibuat oleh Jap et al. untuk mengumpulkan data. Temuan menunjukkan korelasi yang menguntungkan antara pola asuh dan kecenderungan remaja akhir penduduk Jakarta untuk kecanduan game <i>online</i> . Oleh karena itu, kemungkinan dia mengembangkan kecanduan game internet meningkat seiring dengan tingkat pengasuhan. Berdasarkan hasil uji asosiasi antara masing-masing pola asuh dengan kecenderungan untuk bermain game <i>online</i> secara eksklusif, terdapat dimensi otoritatif yang tidak terkait	Persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu menggunakan variable pola asuh pada remaja. <i>Purposive sampling</i> adalah metode pengambilan sampel yang digunakan. Penelitian yang akan dilakukan berbeda karena peneliti akan memasukkan faktor-faktor dalam analisis data, responden, lokasi penelitian, dan tingkat komunikasi.

		dengan keinginan untuk bermain game <i>online</i> .	
2.	Tiwa (2019) Hubungan pola asuh orang tua dengan kecanduan game <i>online</i> pada usia remaja di SMA Kristen Zaitun Manado	Penelitian cross-sectional digunakan dalam penelitian ini. 60 pemuda yang berpartisipasi dalam penelitian sebagai responden membuat ukuran sampel. menggunakan kuesioner untuk mendapatkan informasi tentang pola asuh dan kecanduan video game. Hasil uji Chi-square menunjukkan bahwa pola asuh orang tua yang kecanduan game <i>online</i> ($\chi^2 = 0,021$) kurang signifikan dibandingkan dengan nilai signifikan ($\chi^2 = 0,05$)	Variabel pola asuh, suatu teknik penelitian, digunakan dalam persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan. Purposive sampling akan digunakan dalam penelitian yang akan dilakukan, dan saat menganalisis data, peneliti juga akan mempertimbangkan tingkat komunikasi responden, lokasi penelitian, dan bagaimana data akan dianalisis.
3.	Ladzuar (2016) Pengaruh komunikasi orangtua terhadap pola perilaku remaja Warga RT/RW 05/09 Komplek Penanganan Baru Kota Serang	Metode penelitian adalah survei dengan pendekatan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan teknik <i>proportionate stratified random sampling</i> . Hasil penelitian ini menunjukan bahwa terdapat pengaruh antara variable komunikasi orangtua terhadap pola perilaku remaja Warga RT/RW 05/09 Komplek Penanganan Baru Kota Serang sebesar 0,270 yang berarti hubungan diantara kedua variable bersifat lemah dengan hasil koefisien determinasi sebesar 7,29% menandakan bahwa pola perilaku remaja di pengaruhi oleh komunikasi orangtua, sementara sisanya oleh faktor lain	Persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu rancangan penelitian yang digunakan dan <i>variable</i> yang digunakan yaitu komunikasi orang tua. Perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu dengan pendekatan <i>cross sectional</i> . Teknik sampling yang digunakan yaitu purposive sampling dan peneliti menambah <i>variable</i> lain yaitu tingkat komunikasi, responden, tempat penelitian yang digunakan serta analisis data yang digunakan.
4.	(Hastari, 2018) <i>Family's Communication Pattern In Preventing Student's Violence In Yogyakarta</i>	Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dan menggunakan 10 narasumber yang mencakup wali siswa (SMAN 6 Yogyakarta, SMAN 8 Yogyakarta, SMAN 9 Yogyakarta, SMA Bopkri 2 Yogyakarta, SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta, dan SMA Tamansiswa Yogyakarta); wali kelas dan tokoh masyarakat. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disebutkan bahwa (1) Pola	Persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu menggunakan <i>variable</i> pola asuh pada remaja. Perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu metode penelitian yang digunakan yaitu menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan <i>cross sectional</i> . Teknik sampling

		komunikasi keluarga yang digunakan secara efektif sebagai upaya untuk mencegah kenakalan pelajar dalam penelitian ini adalah komunikasi sebagai aksi atau komunikasi satu arah dimana orang tua memberikan nasihat atau memberikan contoh secara langsung melalui perbuatan; dan (2) Pola komunikasi keluarga yang masih belum dapat dilakukan secara efektif untuk mencegah kenakalan pelajar adalah komunikasi sebagai interaksi dan komunikasi banyak arah. Hal ini disebabkan karena minimnya pengetahuan orang tua mengenai pentingnya komunikasi dua arah dalam proses penanaman pendidikan karakter seorang anak dan juga karena komunikasi banyak arah yang terjalin antara orang tua-anak-pihak ketiga cenderung tidak intens.	yang digunakan yaitu <i>purposive sampling</i> dan peneliti menambah variable lain yaitu tingkat komunikasi, responden, tempat penelitian yang digunakan serta analisis data yang digunakan.
5	(Aldyano, 2016) Sikap Remaja Terhadap Dampak Negatif Kebiasaan Bermain Judi Online Di Rt 05 Lingkungan 003 Kedaton	Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode asosiatif. Penelitian ini adalah penelitian populasi, karena yang diteliti adalah seluruh populasi sebanyak 10 remaja RT 05 Lingkungan 003 Sepang Jaya Kecamatan Kedaton. Berdasarkan hasil pengolahan data dan analisis data menunjukkan bahwa sikap remaja tentang menyenangi/membenci adalah 5 responden (50%) masuk dalam kategori setuju. Sikap remaja tentang mendekati/ menjauhi adalah 4 responden (40%) masuk dalam kategori kurang setuju. Sikap remaja tentang menerima/ menolak adalah 5 responden (50%) masuk dalam kategori setuju	Persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu melakukan penelitian untuk mengetahui judi <i>online</i> dikalangan remaja. Perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu pendekatan <i>cross sectional</i> . Teknik sampling yang digunakan yaitu <i>purposive sampling</i> dan peneliti menambah variable lain yaitu tingkat komunikasi, responden, tempat penelitian yang digunakan serta analisis data yang digunakan.

B. TINJAUAN TEORI

1. Pola Asuh

a. Definisi

Pengasuhan adalah semacam perawatan diberikan oleh orang tua kepada anak-anaknya, termasuk metode di mana mereka menetapkan aturan untuk mereka, mengamati perilaku mereka, menjelaskan sesuatu kepada mereka, dan mendorong mereka untuk memahami perilaku mereka (Taruna, 2019).

Orang tua dari anak-anak terlibat dalam pengasuhan sebagai semacam interaksi. yang bertujuan untuk mendukung kemampuan anak untuk mengubah perilaku, pengetahuan, dan keyakinan yang diterimanya untuk membantu mereka menjadi mandiri, dewasa, dan berkembang secara sehat dan optimal (Agency *et al*, 2014).

Parental adalah kegiatan parenting di mana orang tua dan anak-anak terlibat. Pengasuhan adalah tindakan membimbing, mendidik, melindungi, dan mendisiplinkan anak agar menjadi dewasa sesuai dengan standar sosial. Orang tua, sebagai pengasuh utama anak, berdampak besar pada pandangan dan perilaku seseorang anak (Pratama, 2011).

Tindakan mengasuh anak didefinisikan sebagai bagaimana orang tua yang sangat baik memelihara, mendidik, membimbing, mendisiplinkan, dan melindungi anak-anak mereka saat mereka

melalui proses pendewasaan dan bekerja untuk menciptakan standar sosial (Santrock, 2012).

Parenting adalah teknik Orang tua menggunakan pengasuh untuk membantu anak-anak tumbuh menjadi orang yang bertanggung jawab secara sosial (Santrock, 2012). Sebagai panutan dan pengasuh keluarga, orang tua sangat penting dalam membantu anak-anaknya membangun landasan untuk masa depan yang cerah (Aisyah dkk, 2010). Pujosuwarno (1994) menekankan bahwa semua sikap dan perilaku orang tua, baik yang baik maupun yang negatif, akan secara langsung atau tidak langsung mempengaruhi perkembangan sosial anak, sesuai dengan pendapat Aisyah dkk.

Untuk memberikan arahan, instruksi, keamanan, dan dukungan kepada anak-anak untuk pertumbuhan dan perkembangan mereka sesuai dengan harapan masyarakat lain, pola asuh adalah teknik di mana orang tua merawat anak-anak mereka dalam hubungan keluarga. tua. Anak-anak meniru segalanya, termasuk perilaku orang tua mereka. Jika orang tua bertindak dengan benar, anak-anak mereka akan mengikuti, tetapi jika mereka bertindak buruk, yang akan terjadi adalah sebaliknya.

Keluarga sebagai konteks dasar masyarakat dimana anggota keluarga belajar tentang perilaku kesehatan, tujuan utama pendidikan kesehatan telah menjadi bagian dari individu masing-masing secara tradisional. Implementasi perawatan keluarga, maka intervensi keperawatan tentang pendidikan kesehatan dibuat untuk meningkatkan

dan menjaga kondisi fisik, sosial, emosional dan kesejahteraan spritual pada unit keluarga dan anggota keluarga Duhamel dalam Potter *et al*, (2020). Perilaku pendidikan kesehatan perlu ditingkatkan dalam tahap pengembangan keluarga (seperti perawatan prenatal bagi anggota keluarga yang akan melahirkan secara adekuat atau kepatuhan ibu dalam mengikuti imunisasi). Intervensi keperawatan maka dipastikan bahwa setiap anggota keluarga mencapai tingkat kesejateraan yang baik (Potter *et al*, 2020).

Kekuatan keluarga merupakan salah satu pendekatan yang sesuai dengan tujuan pendidikan kesehatan. Seringkali keluarga tidak memperhatikan sistem dalam keluarga mereka sendiri, bahwa mereka sebagai suatu komponen yang tidak bisa terpisahkan dan bersifat positif. Kekuatan keluarga terdiri dari komunikasi secara jelas, kemampuan beradaptasi, perilaku pengasuhan anak dengan sehat, dukungan dan melibatkan seluruh anggota keluarga, menggunakan masa krisis sebagai tahapan pengembangan, berkomitmen sesame anggota keluarga, rasa kesejahteraan dan keterpaduan, dan spritualitas Kim, et al dalam Potter *et al*, (2020).

b. Bentuk Pola Asuh Orang Tua

Ada 3 bentuk pola asuh yang diterapkan oleh orang tua menurut (Habibi, 2018) yaitu :

1) Pola asuh otoriter

Dalam pola asuh ini orang tua berperan sebagai arsitek, cenderung menggunakan pendekatan yang bersifat *dictator*, menonjolkan wibawa, menghendaki ketaatan mutlak. Anak harus tunduk dan patuh terhadap kemauan orang tua.

2) Pola asuh demokrasi

Orang tua cenderung menganggap sederajat hak dan kewajiban anak disbanding dirinya. Pola asuh ini menempatkan musyawarah sebagai pilar dalam memecahkan berbagai persoalan anak, mendukung dengan penuh kesadaran dan berkomunikasi dengan baik.

3) Pola asuh permisif

Pola asuh ini memperlihatkan bahwa orang tua cenderung menghindari konflik dengan anak, sehingga orang tua banyak bersikap membiarkan apa saja yang dilakukan anak.

c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pola Asuh Orang Tua

Ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi pola pengasuhan orang tua menurut (Agustiawati, 2015) yaitu:

1) Latar belakang pola pengasuhan orang tua

Artinya orang tua dalam memberikan pengasuhan kepada anak mengikuti model pengasuhan terdahulu yang orang tua pernah dapatkan dari orang tua mereka sendiri.

2) Tingkat pendidikan orang tua

Orang tua yang mempunyai tingkat pendidikan tinggi akan berbeda cara pengasuhannya kepada anak dengan orang tua yang hanya mempunyai tingkat pendidikan rendah.

3) Status ekonomi dan pekerjaan orang tua

Orang tua yang sibuk mengurus pekerjaannya akan kurang dalam hal memperhatikan anak-anaknya. Keadaan ini dapat mengakibatkan peran orang tua dapat digantikan oleh pembantu, yang pada akhirnya pola pengasuhan terhadap anak akan mengikuti pola pengasuhan yang diterapkan oleh pembantu tersebut.

Secara lebih lanjut pembahasan faktor-faktor yang ikut berpengaruh dalam pola pengasuhan orang tua adalah (Agustiawati, 2015):

1) Lingkungan sosial dan fisik tempat dimana keluarga itu tinggal

Pola pengasuhan suatu keluarga turut dipengaruhi oleh tempat dimana keluarga itu tinggal. Apabila suatu keluarga tinggal di lingkungan yang otoritas penduduknya berpendidikan rendah serta tingkat sopan santun yang rendah, maka anak dapat dengan mudah juga menjadi ikut terpengaruh.

2) Model pola pengasuhan yang didapat oleh orang tua sebelumnya

Kebanyakan dari orang tua menerapkan pola pengasuhan kepada anak berdasarkan pola pengasuhan yang mereka dapatkan

sebelumnya. Hal ini diperkuat apabila mereka memandang pola asuh yang pernah mereka dapatkan dipandang berhasil.

3) Lingkungan kerja orang tua

Orang tua yang terlalu sibuk bekerja cenderung menyerahkan pengasuhan anak mereka kepada orang-orang terdekat atau bahkan kepada baby sitter. Oleh karena itu pola pengasuhan yang didapat oleh anak juga sesuai dengan orang yang mengasuh anak tersebut.

Dari uraian di atas dapat diketahui bahwa faktor-faktor yang memengaruhi pola asuh orang tua yaitu adanya hal-hal yang bersifat internal (berasal dalam diri) dan bersifat eksternal (berasal dari luar). Hal itu menentukan pola asuh terhadap anak-anak untuk mencapai tujuan agar sesuai dengan norma yang berlaku.

2. Tingkat Komunikasi Dalam Keluarga

a. Pengertian

Komunikasi berasal dari bahasa Latin “communis” artinya bersama. Secara terminologis, komunikasi adalah suatu proses penyampaian pikiran atau informasi (pesan) dari satu pihak ke pihak lain dengan menggunakan suatu media. Komunikasi adalah aktivitas penyampaian informasi, baik berupa pesan, ide, dan gagasan, dari satu pihak ke pihak lainnya. Komunikasi dapat dilakukan secara verbal maupun lisan sehingga memudahkan kedua belah pihak untuk saling mengerti. Komunikasi merupakan interaksi antara dua orang atau lebih

untuk menyampaikan suatu pesan atau informasi tertentu. Komunikasi selain dengan cara verbal, komunikasi juga bisa dilakukan dengan bahasa tubuh atau menggunakan gesture untuk tujuan tertentu. Komunikasi yang baik merupakan komunikasi yang dapat dimengerti dan diterima oleh kedua pihak penerima dan pemberi komunikasi (Daryanto, 2014).

Komunikasi efektif yaitu komunikasi yang mampu menghasilkan perubahan sikap pada orang yang terlibat dalam komunikasi. Proses komunikasi efektif artinya proses dimana komunikator dan komunikan saling bertukar informasi, ide, kepercayaan, perasaan dan sikap antara dua orang atau kelompok yang hasilnya sesuai dengan harapan. Komunikasi efektif merupakan proses komunikasi dimana komunikan mengerti apa yang telah disampaikan dan melakukan apa yang komunikator inginkan melalui pesan (Muhith & Siyoto, 2018).

a. Tujuan Komunikasi

Tujuan komunikasi secara umum yaitu menurut Wiryanto, (2014) adalah sebagai berikut:

1) Alat Kendali

Fungsi komunikasi sebagai alat kendali atau kontrol dalam hal ini berarti dengan komunikasi maka perilaku individu dapat dikontrol dengan penyampaian aturan yang harus dipatuhi (Wiryanto, 2014).

2) Alat Motivasi

Komunikasi yang baik dan persuasif adalah komunikasi yang dapat meningkatkan motivasi seseorang dalam melakukan sesuatu. Menyampaikan informasi yang dapat diraih dalam kehidupan akan membangun motivasi seseorang (Wiryanto, 2014)

3) Ungkapan Emosional

Berbagai perasaan di dalam diri seseorang dapat diungkapkan kepada orang lain dengan cara berkomunikasi. Emosi ini bisa perasaan senang, kecewa, marah, gembira dan lain-lain (Wiryanto, 2014).

4) Alat Komunikasi

Berkomunikasi dapat memberikan informasi yang dibutuhkan oleh orang lain atau kelompok sehingga dengan informasi itu proses pengambilan keputusan dapat dilakukan dengan baik (Wiryanto, 2014).

b. Faktor-faktor yang memengaruhi Komunikasi efektif

Proses komunikasi dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu sebagai berikut:

1) Perkembangan

Perawat agar dapat berkomunikasi efektif dengan pasien harus mengerti pengaruh dari perkembangan usia baik dari sisi bahasa maupun proses fikir dari pasien tersebut. Setiap tahap perkembangan atau umur yang berbeda mempunyai tingkat kemampuan memahami

maksud dari isi komunikasi yang perawat sampaikan (Anjaswarni, dkk, 2019).

2) Persepsi

Persepsi adalah pandangan pribadi seseorang terhadap suatu kejadian dan dibentuk oleh harapan atau pengalaman. Perbedaan persepsi antara perawat pasien dapat mengakibatkan terhambatnya komunikasi (Anjaswarni dkk, 2019).

3) Nilai

Nilai merupakan standar yang mempengaruhi perilaku sehingga penting bagi perawat untuk menyadari nilai seseorang. Perawat perlu berusaha untuk mengetahui dan mengklarifikasi nilai pasien sehingga dapat membuat keputusan dan interaksi yang tepat dengan pasien (Anjaswarni dkk, 2019).

4) Latar belakang sosial budaya

Bahasa dan gaya komunikasi dipengaruhi oleh faktor budaya. Budaya ini juga membatasi cara bertindak dan berkomunikasi. Pasien sebagai manusia pasti mempunyai budaya yang berbedabeda antara yang satu dan yang lain (Anjaswarni dkk, 2019).

5) Emosi

Emosi adalah perasaan subjektif terhadap suatu kejadian. Ekspresi emosi seperti sedih, senang, dan terharu dapat mempengaruhi orang lain dalam berkomunikasi. Perawat perlu mengkaji emosi pasien dan

keluarganya sehingga perawat dapat memberikan asuhan keperawatan yang tepat (Anjaswarni dkk, 2019)

6) Jenis kelamin

Setiap jenis kelamin memiliki gaya komunikasi yang berbeda-beda. Jenis kelamin wanita dan laki-laki mempunyai perbedaan gaya komunikasi (Anjaswarni dkk, 2019).

7) Pengetahuan

Pasien dengan tingkat pengetahuan rendah sulit berespon dengan pertanyaan mengandung bahasa verbal dibanding dengan orang yang tingkat pengetahuannya tinggi. Perawat perlu mengetahui tingkat pengetahuan klien agar bisa berinteraksi dengan baik (Anjaswarni dkk, 2019).

8) Peran dan hubungan

Gaya komunikasi sesuai dengan peran dan hubungan antara orang yang berkomunikasi. Perawat dalam berkomunikasi dengan teman sejawat akan berbeda ketika berkomunikasi kepada pasien. Jadi perawat harus bisa menggunakan gaya bahasa yang berbeda-beda pada lawan bicara berdasarkan peran dan hubungan terutama dengan pasien (Anjaswarni dkk, 2019).

9) Lingkungan

Lingkungan interaksi akan mempengaruhi komunikasi yang efektif. Lingkungan yang berisik dan tidak ada privasi pasti akan

mengganggu proses komunikasi perawat klien (Anjaswarni dkk, 2019).

10) Jarak

Jarak dapat mempengaruhi proses komunikasi. Jarak tertentu akan memberikan rasa aman, kejelasan pesan, dan kontrol ketika berkomunikasi. Perawat perlu memperhitungkan jarak berinteraksi dengan klien (Anjaswarni dkk, 2019).

3. Kenakalan Remaja

Remaja adalah masa peralihan dari kanak-kanak ke dewasa. Seorang remaja sudah tidak lagi dapat dikatakan sebagai kanakkanak, namun ia masih belum cukup matang untuk dapat dikatakan dewasa. Ia sedang mencari pola hidup yang paling sesuai baginya dan inipun sering dilakukan melalui metoda coba-coba walaupun melalui banyak kesalahan. Kesalahan yang dilakukannya sering menimbulkan kekuatiran serta perasaan yang tidak menyenangkan bagi lingkungannya, orangtuanya. Kesalahan yang diperbuat para remaja hanya akan menyenangkan teman sebayanya. Hal ini karena mereka semua memang sama-sama masih dalam masa mencari identitas. Kesalahan-kesalahan yang menimbulkan kekesalan lingkungan inilah yang sering disebut sebagai kenakalan remaja (Ekasari dan Dermawan, 2012).

Perubahan biologis dan sosiologis pada diri remaja memungkinkan terjadinya dua bentuk integrasi. Pertama, terbentuknya perasaan akan

konsistensi dalam kehidupannya. Kedua, tercapainya identitas peran. Kenakalan remaja terjadi karena remaja gagal mencapai masa integrasi kedua (Rasyid, 2017).

Hal tersebut adalah merupakan suatu masalah yang dihadapi masyarakat yang kini semakin marak, Oleh karena itu masalah kenakalan remaja seyogyanya mendapatkan perhatian yang serius dan terfokus untuk mengarahkan remaja ke arah yang lebih positif, yang titik beratnya untuk terciptanya suatu sistem dalam menanggulangi kenakalan di kalangan remaja (Asriadi, 2020).

Kenakalan remaja meliputi semua perilaku yang menyimpang dari norma norma hukum pidana yang dilakukan oleh remaja. Perilaku tersebut akan merugikan dirinya sendiri dan orang-orang di sekitarnya. Faktor yang melatar belakangi terjadinya kenakalan remaja dapat dikelompokkan menjadi faktor *internal* dan faktor *eksternal*. Faktor internal berupa krisis identitas dan kontrol diri yang lemah (Ekasari dan Dermawan, 2012).

Fenomena judi *online* ini, pelaku biasanya melewati suatu proses belajar, yang mana dalam proses belajar ini dimaksudkan bahwa pelaku mempelajari cara-cara bermain judi *online* tersebut. Berawal dari rasa penasaran pelaku, lalu berlanjutlah ke proses pembelajaran ataupun mekanisme bermain judi *online*. Hal ini sesuai dengan teori *Differential Association*, mengatakan bahwa perilaku menyimpang merupakan perbuatan yang didapat setelah melalui proses belajar. Jadi, judi *online* ini

di pelajari oleh pelaku dari orang lain, dan hal ini menyebabkan pelaku melakukan perilaku menyimpang yaitu judi *online* (Tutrianto, 2019).

4. Judi *Online*

a. Pengertian

Perjudian adalah permainan di mana pemain bertaruh untuk memilih satu pilihan di antara beberapa pilihan di mana hanya satu pilihan saja yang benar dan menjadi pemenang. Pemain yang kalah taruhan akan memberikan taruhannya kepada si pemenang. Peraturan dan jumlah taruhan ditentukan sebelum pertandingan dimulai (Ramli, 2018).

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, Judi adalah permainan dengan memakai uang atau barang berharga sebagai taruhan (seperti main dadu, kartu). Sedangkan Judi *Online* itu sendiri adalah permainan judi melalui media elektronik dengan akses internet sebagai perantara. Dalam Pasal 303 ayat (3) KUHP dijelaskan bahwa “yang disebut sebagai permainan judi adalah tiap-tiap permainan, dimana pada umumnya kemungkinan mendapat untung bergantung pada peruntungan belaka, juga karena pemainnya lebih terlatih atau lebih mahir. Disitu termasuk segala peraturan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain-lainnya yang tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala peraturan lainnya.”

Judi *online* merupakan sejenis candu, dimana awalnya hanya mencoba-coba dan memperoleh kemenangan akan memacu hasrat atau keinginan untuk mengulanginya dengan taruhan yang lebih besar dan lebih besar lagi dengan pemikiran semakin banyak uang yang dipertaruhkan maka kemenanganpun akan memperoleh hasil yang lebih banyak. Judi *online* itu sendiri dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja selama pelaku judi online tersebut memiliki banyak waktu luang, sejumlah uang yang digunakan sebagai taruhan yang terdapat di rekening tabungan pelaku, dan komputer atau *smartphone* serta koneksi internet yang digunakan sebagai alat untuk melakukan perjudian online (Rasyid, 2017).

b. Pelaku judi *online*

Pelaku tindak pidana (Dader) menurut doktrin adalah barang siapa yang melaksanakan semua unsur-unsur tindak pidana sebagai mana unsur-unsur tersebut dirumuskan di dalam undang-undang menurut KUHP. Seperti yang terdapat dalam pasal 55 (1) KUHP yang berbunyi: Dipidana sebagai pelaku tindak pidana:

- 1) Mereka yang melakukan, yang menyuruh melakukan, dan yang turut serta melakukan perbuatan;
- 2) Pelaku yang dengan memberi atau menjanjikan sesuatu dengan menyalahgunakan kekuasaan atau martabat, dengan kekerasan, ancaman atau penyesatan, atau dengan memberi kesempatan, sarana

atau keterangan, sengaja menganjurkan orang lain supaya melakukan perbuatan.

Sebagaimana diatur dalam pasal 55 KUHP (1) di atas, bahwa pelaku tindak pidana itu dapat dibagi dalam 4 (empat) golongan:

1) Orang yang melakukan sendiri tindak pidana (*pleger*)

Dari berbagai pendapat para ahli dan dengan pendekatan praktik dapat diketahui bahwa untuk menentukan seseorang sebagai yang melakukan (*pleger*)/ pembuat pelaksana tindak pidana secara penyertaan adalah dengan 2 kriteria:

- a) Perbuatannya adalah perbuatan yang menentukan terwujudnya tindak pidana,
- b) Perbuatannya tersebut memenuhi seluruh unsur tindak pidana.

2) Orang yang menyuruh orang lain untuk melakukan tindak pidana (*doen pleger*)

Undang-undang tidak menjelaskan tentang siapa yang dimaksud dengan yang menyuruh melakukan itu. Untuk mencari pengertian dan syarat untuk dapat ditentukan sebagai orang yang melakukan (*doen pleger*)

3) Orang yang turut melakukan tindak pidana (*mede pleger*) KUHP

tidak memberikan rumusan secara tegas siapa saja yang dikatakan turut melakukan tindak pidana, sehingga dalam hal ini menurut doktrin untuk dapat dikatakan turut melakukan tindak pidana harus memenuhi dua syarat:

- a) Harus adanya kerjasama secara fisik
 - b) Harus ada kesadaran bahwa mereka satu sama lain bekerjasama untuk melakukan tindak pidana
- 4) Orang yang dengan sengaja membujuk atau menggerakkan orang lain untuk melakukan tindak pidana (*uit lokken*) Syarat-syarat *uit lokken*:
- a) Harus adanya seseorang yang mempunyai kehendak untuk melakukan tindak pidana
 - b) Harus ada orang lain yang digerakkan untuk melakukan tindak pidana
 - c) Cara menggerakkan harus menggunakan salah satu daya upaya yang tersebut didalam pasal 55 ayat (1) sub 2e (pemberian, perjanjian, ancaman, dan lain sebagainya)
 - d) Orang yang digerakkan harus benar-benar melakukan tindak pidana sesuai dengan keinginan orang yang menggerakkan.
- c. Faktor-faktor yang memengaruhi judi online
- Maraknya tindak pidana perjudian online dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya yang dapat penulis sampaikan adalah sebagai berikut:

1) Faktor Sosial & Ekonomi

Banyak anggapan dan pendapat perjudian online lebih singkat, sederhana, dan dapat mendatangkan keuntungan yang besar. Yang dianggap dapat menunjang serta memenuhi keinginan, yaitu menjadi orang kaya dalam waktu yang singkat.

2) Faktor Situasional

Adanya kondisi didalam masyarakat yang berjiwa konsumtif dan mendapatkan uang secara instan dengan cara yang mudah yang ditunjang dengan pemasaran yang selalu membuat berita – berita atau mengekspos berita perjudian yang berhasil, sehingga banyak yang tertarik.

3) Faktor Belajar

Awalnya ia hanya ingin mencoba, akan tetapi karena penasaran dan berkeyakinan bahwa kemenangan bisa terjadi kepada siapapun, termasuk dirinya dan berkeyakinan bahwa dirinya suatu saat akan menang atau berhasil, sehingga membuatnya melakukan perjudian online berulang kali. Sebagai yang beraksi belajar menghasilkan peluang.

4) Faktor Persepsi tentang Probabilitas Kemenangan

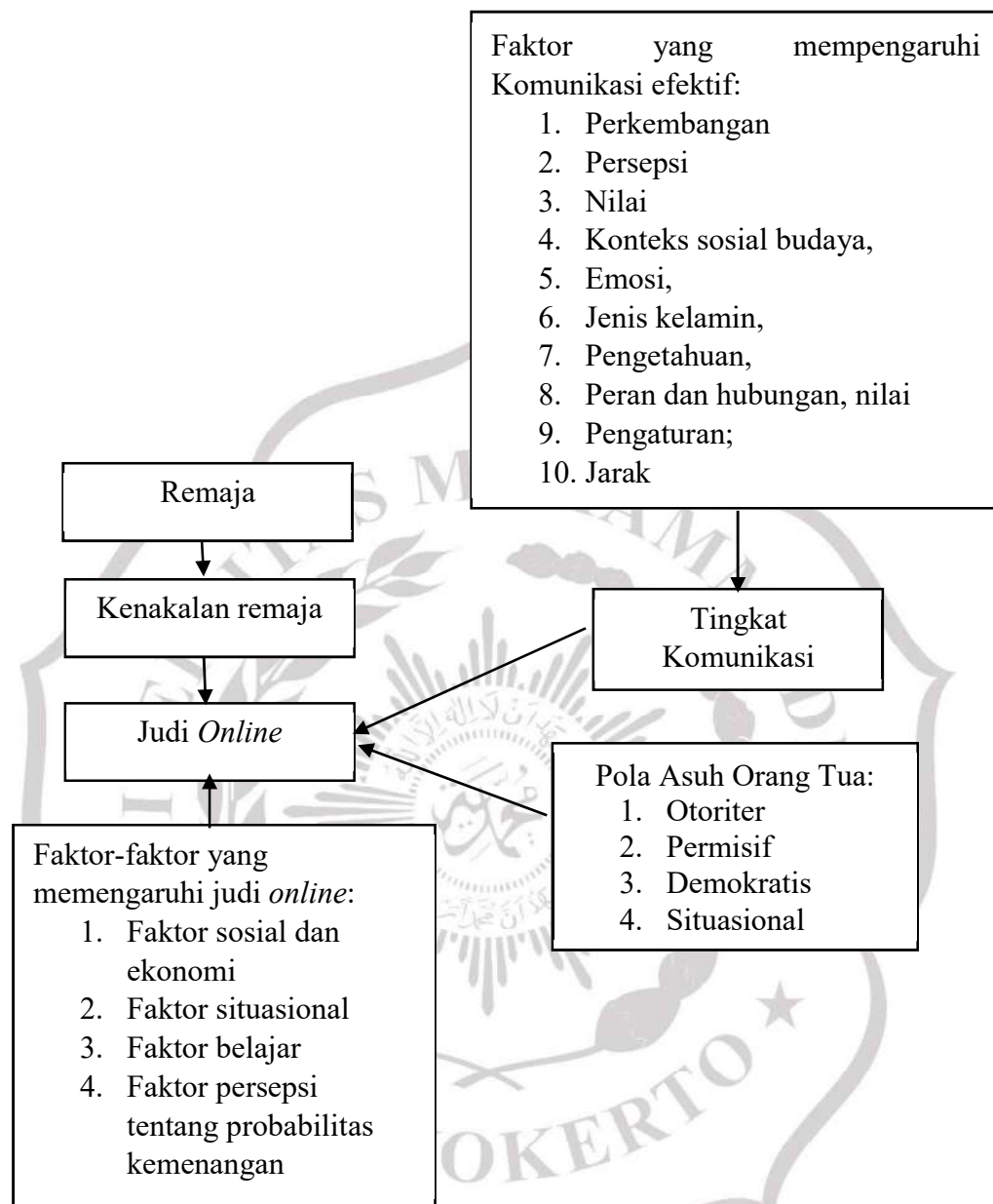
Persepsi yang dimaksudkan disini adalah persepsi pelaku dalam membuat evaluasi terhadap peluang menang yang akan diperolehnya jika ia melakukan perjudian. Para penjudi yang sulit meninggalkan perjudian biasanya cenderung memiliki persepsi yang keliru tentang kemungkinan untuk menang. Mereka pada umumnya merasa sangat yakin akan kemenangan yang akan diperolehnya, meski pada kenyataannya peluang tersebut amatlah kecil karena keyakinan yang ada hanyalah suatu ilusi yang diperoleh dari evaluasi peluang berdasarkan sesuatu situasi atau kejadian yang tidak menentu dan

sangat subyektif. Dalam benak mereka selalu tertanam pikiran: "kalau sekarang belum menang pasti di kesempatan berikutnya akan menang, begitu seterusnya".

5) Faktor keyakinan diri akan kemampuan diri dibidang ITE

Penjudi yang merasa dirinya sangat trampil dalam salah satu atau beberapa jenis permainan judi akan cenderung menganggap bahwa keberhasilan/kemenangan dalam permainan judi adalah karena ketrampilan yang dimilikinya. Mereka seringkali tidak dapat membedakan mana kemenangan yang diperoleh karena ketrampilan dan mana yang hanya kebetulan semata. Bagi mereka kekalahan dalam perjudian tidak pernah dihitung sebagai kekalahan tetapi dianggap sebagai "hampir menang", sehingga mereka terus memburu kemenangan yang menurut mereka pasti akan didapatkan.

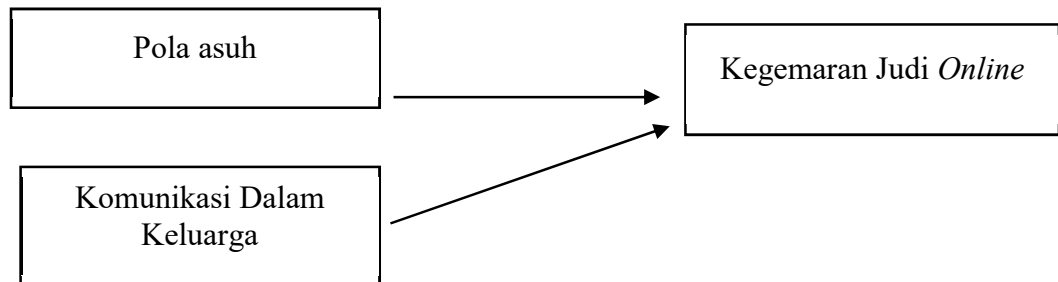
C. KERANGKA TEORI



Gambar 2. 1 Kerangka Teori

Sumber: (Agustiawati, 2015), (Siyoto, S. & Muhith, 2016) dan (Santrock, 2012)

D. KERANGKA KONSEP



Gambar 2. 2 Kerangka Konsep

E. HIPOTESIS PENELITIAN

Ha: Ada hubungan pola asuh dan tingkat komunikasi dalam keluarga dengan kegemaran judi *online* pada siswa kelas X dan XI di SMK Panca Bhakti Banjarnegara.

Ho: Tidak ada hubungan pola asuh dan tingkat komunikasi dalam keluarga dengan kegemaran judi *online* pada siswa kelas X dan XI di SMK Panca Bhakti Banjarnegara.