

Mengapa Masyarakat Kelas Menengah Melakukan Judi Online? Studi Fenomenologis Pelaku Judi Online Perspektif Islam

Achmad Ilham Ramadhan¹, Dzulfikar Akbar Romadlon^{*2}

¹ Universitas Muhammadiyah Sidoarjo; ilhamramadhansn01@gmail.com

² Universitas Muhammadiyah Sidoarjo; dzulfikarakbarromadlon@umsida.ac.id

* Korespondensi

| Kata Kunci | Abstrak |
|---|--|
| Petunjuk Penulis; Islam; Judi; Masyarakat | <i>Tujuan penelitian ini adalah untuk mengedukasi masyarakat Indonesia mengenai bahaya bermain judi online maupun offline, serta mengajak semua kalangan masyarakat tanpa membedakan kelas untuk bersama bersuara stop bermain judi online. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi, dengan subjek para pemain judi online di desa yang ada di kabupaten Sidoarjo. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Teknik deskriptif merupakan teknik yang digunakan dalam hasil penelitian. Berdasarkan data penelitian para pelaku judi online masih tergolong usia produktif dengan berprofesi sebagai karyawan swasta. Berdasarkan faktor yang mempengaruhi para pelaku judi online didominasi oleh lingkungan dan teknologi. Fakta sudah menunjukkan dengan jelas bahwa agama islam telah memberi tahu bahwa berakhlak yang baik dan menjaga lisan akan terhindar dari bahaya, tapi akhlak dan lisan yang baik ini belum sepenuhnya dimengerti oleh sebagian orang islam, karena kenapa? karena masih banyak orang islam yang melenceng dari ajaran islam itu sendiri, jika ditelaah lebih mendalam mengenai ajaran dalam islam, maka kita akan dapat menyimpulkan mana akhlak baik dan yang buruk. Searah dengan hasil penelitian, maka dapat saya simpulkan masyarakat yang ada di desa di kabupaten Sidoarjo belum sepenuhnya memahami ajaran agama islam. Pada zaman saat ini banyak sekali masyarakat yang melakukan tindak pidana, salah satunya yaitu judi online dengan didukung perkembangan internet dan teknologi yang semakin maju.</i> |
| Keywords Author Guidelines; Islamic; Gambling; Society | Abstract <i>The purpose of this research is to educate the Indonesian people about the dangers of playing online and offline gambling, and to invite all circles of society without distinguishing classes to jointly speak out to stop playing online gambling. This research uses a qualitative method with a phenomenological approach, with the subject of online gambling players in the village in Sidoarjo district. Data were collected through interviews, observation, and documentation. Descriptive technique is a technique used in research results. Based on research data, online gambling players are still classified as productive age with a profession as a private employee. Based on the factors that influence online gambling players, it is dominated by the environment and technology. The facts have clearly shown that Islam has told us that good morals and keeping the tongue will avoid danger, but these good morals and tongues are not fully understood by some Muslims, because why? Because there are still many Muslims who deviate from the teachings of Islam itself, if we examine more deeply the teachings in Islam, then we will be able to conclude which morals are good and which are bad. In line with the research results, I can conclude that the people in the village in Sidoarjo district do not fully understand the teachings of Islam. In the current era, there are many people who commit criminal acts, one of which is online gambling, supported by the development of the internet</i> |

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.



Sitasi:

Selayan, A., Yafiz, M., & Daulay, A. (2023). Pengaruh Inflasi, Kurs, dan PDB terhadap Profitabilitas Bank Umum Syariah di Indonesia dengan Pembiayaan Sebagai Variabel Intervening. *Jurnal Intelektualita: Keislaman, Sosial Dan Sains*, 12(2).

1. PENDAHULUAN

Perjudian sudah ada sejak zaman dahulu sebelum masehi, dalam islam melarang perjudian dan Allah sudah menjelaskan dalam surat Al Maidah ayat 90,

2. *تَقْلُحُونَ لَعْنَكُمْ فَاجْتَنِبُوهُ الشَّيْطَانُ عَمَلٌ مِّنْ رَّجْسٍ وَالْأَرْزَاقُ وَالْأَنْصَابُ وَالْمَيْسِرُ الْخَمْرُ إِنَّمَا أَمْثَلِ الَّذِينَ يَأْتِيهَا*

"Wahai orang-orang yang beriman! Sesungguhnya minuman keras, berjudi, (berkorban untuk) berhala, dan mengundi nasib dengan anak panah, adalah perbuatan keji dan termasuk perbuatan setan. Maka jauhilah (perbuatan-perbuatan) itu agar kamu beruntung" (Q.S Al Maidah : 90).

Dalam Islam terdapat berbagai macam permainan dan hiburan. Namun, Islam melarang permainan yang mengandung unsur judi. Karena pada dasarnya kepatuhan seorang muslim saat waktu senggang adalah bukan bermain atau menyia-nyiakan waktu yang sebagaimana mestinya dapat digunakan untuk belajar maupun berdzikir kepada Allah SWT. Undang-undang di negara Indonesia sudah mengatur tentang perjudian yaitu dalam pasal 303 ayat 3 KUHP yang berbunyi "yang disebut permainan judi adalah tiap-tiap permainan yang di mana pada umumnya kemungkinan mendapat untung tergantung pada keuntungan belaka, juga karena permainannya yang terlatih atau lebih mahir"(Adirinarso, 2023). Segala sesuatu yang bersifat pertarungan perlombaan atau permainan lainnya yang melibatkan uang dalam jangka panjang termasuk kegiatan berjudi peraturan undang-undang tentang persediaan dibuat untuk mengurangi atau memberantas habis tingkat perjudian yang ada di negara Indonesia(Ma'u, 2007).

Yusuf Qardhawi dalam bukunya mendefinisikan bahwa perjudian dalam agama Islam adalah haram terdapat sebuah taruhan yang didalamnya bisa mendapatkan keuntungan atau kerugian. Definisi lain dari Yusuf Qardhawi mengenai perjudian ini adalah permainan yang kalah diharuskan menyerahkan harta yang digunakan dalam judi dan diserahkan kepada pemenang(Al-Qardhawi, 2014). Menurut Rahmat Soplatu bahwa dampak yang dapat ditimbulkan dari perjudian sama seperti pada zaman dahulu yaitu menyebabkan perkelahian antar penjudi(Soplatu, 2017). Tahun ini perjudian semakin variatif bentuknya dan banyak sekali jenisnya seiring dengan perkembangan teknologi yang pesat. Nilai finansial yang menjadi pertahanan dalam permainan judi online dapat dipahami sebagai hiburan belaka para penjudi menyerahkan harta mereka dalam permainan agar mendapatkan keuntungan yang besar(Karli et al., 2023). Tindakan melampaui batas kerap kaitanya dengan penggunaan narkoba, seks bebas, mental terganggu, dan perjudian(Allami et al., 2023)]. Faktor yang mendasari kenapa permainan judi online mengalami peningkatan yang signifikan adalah dilegalkannya jenis-jenis permainan judi online di negara yang melegalkannya, lebih utamanya kaum muda karena sangat terbuka dengan hal-hal baru dan kecanggihan teknologi. Dalam konteks ini perjudian online lebih membuat kecanduan daripada perjudian yang menggunakan harta sungguhan, karena perjudian online mudah diakses oleh internet(Chóliz, 2016). Tiga tahun terakhir dalam masa covid-19 perjudian mulai banyak terjadi tidak hanya terjadi di kota-kota besar melainkan kini sudah menjamur ke berbagai desa-desa, karena sudah banyak terjadi di usia remaja yang rentan usianya 15-21 tahun yang memainkan permainan judi online(Lubis et al., 2023). Pada saat covid 19 banyak masyarakat Indonesia yang mengalami pemutusan hubungan kerja oleh karena itu banyak waktu senggang dirumah yang dimanfaatkan bukan untuk hal-hal bermanfaat melainkan judi online(Safitri & Romadlon, 2021). Dalam kasus perjudian sekarang ini, usia remaja sudah banyak yang memainkan judi online bukan berarti orang dewasa juga tidak memainkannya. Perspektif masyarakat mengenai perjudian ini menganggap hal yang lumrah dan sudah menjadi kebiasaan untuk mengisi waktu kosong. Namun, perjudian tetaplah hal yang melanggar hukum yang bersifat merugikan baik diri sendiri maupun memberikan dampak ke orang lain. Meskipun sudah ada tindakan yang cukup tegas pada para pemain judi online, namun masih harus lebih tegas lagi dalam masalah untuk memberantas praktek perjudian online agar masyarakat tahu betapa bahayanya judi online(Fanani & Tritasyah, 2023). Perjudian online sekarang ini sudah mulai merambah ke tingkat universitas menyerang mahasiswa yang mengalami fase beranjak dewasa(Kim et al., 2017). Dalam suatu negara perjudian umumnya di dominasi oleh kaum laki-laki, survei baru-baru ini menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan kaum perempuan yang bermain judi(McCormack et al., 2014). Dan lebih parahnya lagi seorang artis atau publik figur yang mendapatkan tawaran untuk mempromosikan situs judi online kepada pengikutnya di media sosial, tentu saja banyak menuai kritik bagaimana bisa artis atau publik figur mempromosikan situs judi online yang sudah jelas-jelas hukum dinegara Indonesia melarang hal itu(Nafila et al., 2022). Salah satu aplikasi judi online yang populer adalah Higgs Domino Island, merupakan salah

satu aplikasi judi online yang menghasilkan uang dengan cara menggunakan chip di dalam taruhannya, chip disini memiliki arti mata uang yang digunakan dalam permainan dan memiliki fungsi nilai tukar menjadi mata uang rupiah(Fauzi & Harahap, 2022).

Sosial media merupakan media bersifat software yang dapat digunakan oleh semua kalangan khususnya kalangan muda untuk mengekspresikan diri mereka ke dalam dunia maya, namun sisi positif dari sosial media yaitu bisa digunakan dalam bidang pendidikan yang salah satunya untuk mempermudah proses pembelajaran bagi para pengajar di era 4.0 dan memudahkan peserta didik untuk mengakses hanya bermodalkan internet saja(Laily et al., 2023). Akibat perkembangan teknologi informasi dan komunikasi perkembangan zaman saat ini mulai memaksimalkan teknologi yang ada. Perkembangan teknologi yang mengacu pada sistem jaringan internet membuat seluruh orang merasa sangat difasilitasi untuk saat ini. Aspek kehidupan yang meliputi ekonomi, sosial budaya, pendidikan dan religi sudah sangat terbantu dengan menggunakan kecanggihan teknologi(Bobby Ferly, 2023). Sosial media berupa tiktok, instagram, whatsapp, twitter, dan facebook kini kian gencar memberikan iklan-iklan berupa web maupun aplikasi judi online yang pemerintah belum semua memblokir iklan-iklan judi online(Arrosyid et al., 2019). Meskipun perjudian ini sudah jelas diharamkan oleh agama serta dilarang oleh negara dan dapat dikenakan sanksi, namun kenyataannya perjudian sangat sulit untuk diberantas, apalagi saat ini. Penelitian sebelumnya diteliti oleh Nuraga Sugiyarto dkk, yang menempuh pendidikan Sarjana Universitas Riau dengan judul "Judi Sepak Bola Online di Kalangan Mahasiswa Universitas Riau"(Putra & Jonyanis, 2017). Penelitian sebelumnya diteliti oleh Muhammad Fajar Al Islami yang menempuh pendidikan Sarjana Universitas Islam Negeri Syarif Hidaytullah Jakarta dengan judul "Perbandingan Perspektif Hukum Islam dan Hukum Positif Tentang Judi Online di Era Digital"(Hukum et al., n.d.).

Melihat hasil dari beberapa penelitian mengenai fenomena judi online yang sedang ramai saat ini, maka penulis beranggapan bahwa masyarakat kelas menengah lebih condong melakukan aktivitas perjudian, karena kurangnya edukasi dalam negeri mengenai dahsyatnya dampak perjudian baik online maupun offline dan dalam segi pendidikan islam kurangnya penjelasan mengenai halal haramnya judi dalam hukum islam ketika anak-anak beranjak dewasa. Pendidikan islam sangat penting untuk generasi penerus yang dilakukan oleh guru mengenai keagamaan kepada peserta didik. Oleh karena itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai judi online pada masyarakat menengah menurut pandangan islam.

METODE

Pada penelitian ini akan berfokus pada para pemain judi online di desa yang ada di Sidoarjo dengan latar belakang para pemain judi online yang beragam dan akan menjadi subjek penelitian. Dipilih beberapa informan dengan tingkat kecocokan yang sama terhadap fenomena yang diteliti yaitu para orang-orang yang kecanduan terhadap judi online. Pengumpulan data akan dilakukan wawancara secara mendalam dengan masing-masing informan dengan tujuan untuk memahami fenomena judi online yang lebih mendalam. Wawancara akan berfokus pada pertanyaan terbuka yang memungkinkan informan untuk menceritakan pengalaman mereka secara bebas. Pengumpulan data yang kedua yaitu dengan cara mengumpulkan referensi melalui penelitian atau artikel yang membahas mengenai judi online. Data akan dianalisis dengan menggunakan metode analisis kualitatif dengan tujuan untuk mengidentifikasi tema dan pengalaman yang berbeda. Peneliti akan mencari kesamaan, perbedaan, dan esensi umum yang ada di dalamnya. Hasil analisis akan diinterpretasikan untuk memahami makna dan signifikansi dari fenomena judi online pada masyarakat kelas menengah. Peneliti akan mencoba memahami sudut pandang informan dan mengidentifikasi perasaan, pemikiran, dan tindakan yang relevan selama pengamatan tersebut. Penelitian ini diharapkan akan memberikan pemahaman yang lebih dalam

tentang fenomena judi online pada masyarakat Indonesia. Hasil ini dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman tentang bahaya bermain judi, dampak bermain judi, dan dukungan yang diperlukan oleh pemerintah untuk menanggulangi para pemain judi online.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Perjudian Online

1. Pengertian Perjudian

Kata “Perjudian” sebagai salah satu jarimah dalam kamus Arab-Indonesia Al-Munawwir. Yang artinya maizir. Sedangkan kamus besar bahasa Indonesia sebuah permainan yang mempertaruhkan uang melalui permainan dadu, kartu remi, dll (Munawwir & Fairuz, 2007). Ta’zir secara bahasa berasal dari kata “azzara” yang berarti menolak kejahatan. Sedangkan menurut istilah ta’zir menyangkut pencegahan dan penyidikan tindak pidana yang tidak diwajibkan dalam had, kifar, dan qishasnya. Ta’zir merupakan hukuman atas pelanggaran dan tindak pidana yang tidak diatur secara tegas dalam had. Hukuman ini berbeda-beda tergantung kejadian dan pelakunya. Dalam beberapa hal, ta’zir sejalan dengan hukum, yaitu tindakan yang dilakukan untuk memperbaiki perilaku manusia dan mencegah orang lain melakukan perbuatan yang sama. Ta’zir mempunyai arti hukuman atas jarimah-jarimah yang hukumnya belum ditetapkan oleh syara’. Jarima ta’zir merupakan jarimah yang dalam hukumannya belum ditetapkan oleh syara’ menurut para fuqaha (Darsi & Husairi, 2018). Dengan perkembangan zaman yang semakin maju maka muncul perjudian dalam bentuk online. Perjudian online yaitu perjudian online adalah jenis perjudian yang aktivitasnya dilakukan melalui internet. Pemain dapat menggunakan perangkat elektronik seperti komputer, laptop, dan smartphone untuk memasang taruhan dan memainkan berbagai jenis permainan judi.

TABEL I

WAWANCARA MASYARAKAT

| NAMA | PEKERJAAN | ALASAN BERMAIN JUDI ONLINE | PENGETAHUAN TENTANG UU ITE | PENGETAHUAN TENTANG AGAMA ISLAM MELARANG JUDI | SUMBER INFORMASI MENGENAI JUDI ONLINE |
|------|-----------------|----------------------------|----------------------------|---|---------------------------------------|
| AG | Swasta | Hobi | Tahu | Tahu | Teman Kerja |
| ARF | Swasta | Hiburan | Tahu | Tahu | Teman Kerja |
| RSD | Karyawan Pabrik | Hobi | Tahu | Tahu | Teman Kerja dan Iklan Media Sosial |
| BS | Kuli Bangunan | Hobi | Kurang Tahu | Tahu | Teman Kerja |

| | | | | | |
|-----|-----------------|---------------------|-------------|------|------------------------------|
| AP | Mahasiswa | Hobi | Tahu | Tahu | Teman dan Iklan Media Sosial |
| YN | Supir | Hobi | Kurang Tahu | Tahu | Teman Kerja |
| DNH | Mahasiswa | Hobi | Tahu | Tahu | Teman dan Iklan Media Sosial |
| AM | Karyawan Pabrik | Mengisi Waktu Luang | Tahu | Tahu | Teman Kerja |
| AR | Petani | Hobi | Kurang Tahu | Tahu | Teman |

Dari tabel diatas dapat disimpulkan bahwa faktor yang paling merata untuk melakukan perjudian yaitu faktor lingkungan dan karakter seseorang itu sendiri. Kecenderungan dalam diri masyarakat bisa fleksibel antara ke arah yang baik maupun jahat. Namun, baik atau jahatnya seseorang tergantung sifat individu dalam diri. Maka, jadilah masyarakat yang mampu membentuk masyarakat lain ke arah individu yang lebih baik. Selain faktor lingkungan dan faktor individu ada juga faktor yang mempengaruhi para pemain judi untuk berbuat judi yaitu, faktor keluarga dan teknologi komunikasi dan informasi. Keluarga yang harusnya sebagai tempat ternyaman didalam hidup atau tempat yang didalamnya akan menemukan apa arti cinta yang sesungguhnya bukan berarti baik untuk ke depannya justru malah keluarga adalah ancaman bagi diri sendiri maupun anggota keluarga yang lain, dan itu sangat menghawatirkan. Teknologi bukan tanpa peran, justru semua ancaman kejahatan didunia ini dasarnya adalah dari dampak perkembangan teknologi informasi yang maju. Salah satu contohnya media sosial facebook, media yang paling banyak penggunaanya didunia khususnya di Indonesia. Dari tabel diatas faktor ekonomi bukan menjadi penyebab para pemain melakukan judi malah bisa dikatakan penghasilan mereka sebenarnya cukup untuk kebutuhan sehari-hari. Karena pada dasarnya mereka adalah golongan masyarakat kelas menengah yang penghasilanya berkisar antara Rp. 1.000.000,00 sampai 5.000.000,00 perbulan.

2. Masyarakat Kelas Menengah

Kelas menengah di Indonesia terus bertambah dari tahun ke tahun, namun diperlukan upaya lebih untuk menjadikannya setara dengan negara-negara berkembang lainnya. Bank Dunia membagi kelompok Indonesia menjadi beberapa bagian. Dimulai dari kelompok masyarakat miskin, kelompok rentan, AMC, atau kelas menengah yang sedang berkembang, kemudian kelas menengah, dan kemudian kelas atas. Bank Dunia menyebutkan sekitar 50 juta masyarakat Indonesia telah memasuki kelas menengah. Artinya, satu dari lima penduduk Indonesia termasuk dalam kelas menengah. Peningkatan ini didasarkan pada penduduk dengan pendapatan bulanan Rp 1.200.000,00 hingga Rp 6.000.000,00. Namun angka tersebut masih tertinggal jauh jika dibandingkan dengan negara kelas menengah seperti Thailand, Malaysia, dan Vietnam.

Dalam buku Gani Yuswoshady yang berjudul “8 Wajah Kelas Menengah”. Ada tiga sorotan yang masuk dalam kategori masyarakat kelas menengah yaitu The Performer, mereka adalah masyarakat kelas menengah yang menjadi wirausaha. Mereka adalah karakter yang dapat menggunakan kemampuannya secara maksimal untuk mencapai sesuatu. Mereka mampu memenuhi kebutuhannya sendiri dan kebutuhan orang lain, meski tidak bisa bicara banyak soal pendapatan. Mereka juga merupakan orang-orang yang dekat dengan teknologi karena sering menggunakannya. Yang kedua the Climber, kelas menengah yang masuk dalam kategori ini adalah pekerja kantor, pekerja pabrik, tenaga penjualan, dan pekerjaan lainnya. Mereka bekerja tidak hanya untuk diri mereka sendiri, tetapi terutama untuk memenuhi kebutuhan keluarga mereka. Intinya, mereka bekerja demi stabilitas ekonomi keluarga. Mereka juga lebih cenderung berganti pekerjaan untuk mendapatkan gaji lebih tinggi di lokasi baru. Yang terakhir yaitu The Follower, ini adalah karakter yang kinerjanya dipengaruhi oleh lingkungan. Mereka biasanya adalah pengikut trendsetter. Kebanyakan dari mereka adalah pelajar yang tidak memiliki gaji sendiri. Namun merekalah yang up to date dengan informasi terkini. Mereka juga sangat pandai menggunakan teknologi (Gani Yuswoshady, 2015).

3. Dasar Hukum Perjudian Dalam Islam

Judi dalam agama islam sudah jelas dilarang dalam Q.S Al baqarah ayat 219:

يَسْأَلُونَكَ عَنِ الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ قُلْ فِيهِمَا إِثْمٌ كَبِيرٌ وَمَنْفَعَةٌ لِلنَّاسِ وَإِثْمُهُمَا أَكْبَرُ مِنْ نَفْعِهِمَا وَيَسْأَلُونَكَ مَاذَا يُنْفِقُونَ قُلِ الْعَقْرُ كَذَلِكَ يُبَيِّنُ اللَّهُ لَكُمْ الْآيَاتِ لَعَلَّكُمْ تَتَّقُونَ

“Mereka bertanya kepadamu (Nabi Muhammad) tentang khamar dan judi. Katakanlah, “Pada keduanya terdapat dosa besar dan beberapa manfaat bagi manusia. (Akan tetapi,) dosa keduanya lebih besar daripada manfaatnya.” Mereka (juga) bertanya kepadamu (tentang) apa yang mereka infakkan. Katakanlah, “(Yang diinfakkan adalah) kelebihan (dari apa yang diperlukan).” Demikianlah Allah menerangkan ayat-ayat-Nya kepadamu agar kamu berpikir.” (Q.S Al Baqarah: 219).

Kejahatan dalam bentuk apapun telah dilarang dalam agama islam, karena dapat menimbulkan mudharat bagi diri sendiri dan orang yang berada dalam lingkungan sekitar. Agama islam melarang kejahatan karena barang siapa yang melakukan tindak kejahatan akan mendapatkan hukuman atau sanksi atas hukuman yang berlaku. Tujuan agama islam memberi hukuman kepada orang yang melakukan kejahatan yaitu untuk menciptakan suasana damai baik dalam diri sendiri maupun masyarakat sekitar dan untuk mencegah orang lain melakukan perbuatan yang sama. Di sisi lain hukuman juga sesuai dengan syariat islam yaitu untuk menjaga keberlangsungan umat dan menegakkan keadilan. Maizir banyak dilakukan oleh orang-orang arab jahiliyah oleh karena itu ayat Al-Quran diturunkan, tafsir dala kitab-kitab disebutkan Sebanyak sepuluh orang bermain kartu yang dibikin dari potongan kayu karena waktu itu belum ada kertas (Djazuli, 1996).

4. Dampak Pelaku Judi Online Dalam Bernegara, Beragama, dan Berkeluarga

Salah satu menjadi warga negara yang baik yaitu dengan mematuhi peraturan dan tidak melanggar norma-norma yang ada di masyarakat. Jikalau peraturan dalam tata tertib itu tidak adanya sanksi ketika ada seseorang yang melanggar maka ketertiban dan kesejahteraan dalam masyarakat akan melemah. Wirjono Prodjodikoro dalam bukunya asas-asas hukum pidana di

Indonesia menuliskan hukum yang mencakup keseluruhan dalam suatu negara, yang beraturan untuk menetapkan perbuatan-perbuatan yang tidak boleh dilakukan, dengan ancaman atau sanksi berupa hukuman tertentu terhadap siapa yang melanggar larangan tersebut. Memutuskan kapan dan dalam hal apa orang yang melanggar larangan akan diadili atau dihukum. Tentukan bagaimana orang tersebut dapat dihukum jika ia diduga melanggar larangan tersebut. Dikatakan bahwa hukum pidana merupakan bagian dari keseluruhan hukum yang berlaku pada suatu negara, namun hal ini dikarenakan selain hukum pidana masih terdapat hukum lain seperti hukum perdata, hukum tata negara, dan hukum administrasi. Pembahasan permasalahan seseorang yang melanggar hukum tidak dapat dilepaskan dari pokok bahasan hukum pidana. Sasaran hukum pidana adalah manusia yang menjadi anggota masyarakat di suatu negara tersebut. Manusia sebagai subjek hukum yang menjalankan hak dan kewajibannya dalam melakukan kegiatan sosial seringkali menyimpang dari norma-norma yang ada. Penyimpangan diwujudkan dalam bentuk perilaku yang dapat digolongkan sebagai pelanggaran atau kejahatan, dan justru dapat membahayakan keselamatan diri sendiri, membuat resah masyarakat, mengganggu aktivitas antar pribadi, dan akibatnya mengganggu ketertiban masyarakat (Prodjodikoro, 2003).

Perjudian merupakan kasus pidana yang sudah diatur dalam undang-undang negara republik indonesia, rumusan KUHP, melalui pasal 303 dan 303 bis undang-undang nomor 7 tahun 1974 tentang penertiban perjudian dengan ancaman pidana yang lebih berat, yaitu ancaman pidana berupa penjara selama sepuluh tahun lamanya atau dikenakan denda sebanyak dua puluh lima juta rupiah, beserta pasal 524 KUHP diganti dengan pasal 303 bis KUHP dan ancaman pidananya diperberat menjadi penjara selama lamanya empat tahun dan denda sebesar lima belas juta rupiah. Larangan perjudian dalam KUHP saat ini adalah sebagai berikut, perjudian diancam hukuman pertama berdasarkan Pasal 303 KUHP. Isinya yaitu penjara hingga 10 tahun atau denda hingga 25 juta rupiah, Siapa pun tanpa izin dan dengan sengaja menawarkan atau memberikan kesempatan berjudi untuk mencari nafkah atau dengan sengaja melakukan kegiatan usaha apa pun. Anggota masyarakat dapat berjudi atau secara sadar terlibat dalam kegiatan bisnis, terlepas dari apakah peluang tersebut dimaksudkan untuk digunakan dengan sengaja memberikan atau memfasilitasi peluang untuk berpartisipasi. Dan dijadikan sebagai profesi utama atau pekerjaan utama. Apabila seseorang melakukan tindak pidana pada waktu menjalankan pekerjaannya, maka ia dapat dicabut haknya untuk menjalankan pekerjaannya. Perjudian adalah suatu permainan yang kemungkinan memperoleh keuntungan umumnya bergantung pada keberuntungan murni, dan juga karena pemainnya lebih terlatih atau terampil. Ini mencakup semua taruhan pada hasil kompetisi atau permainan lainnya dan semua taruhan lain yang bukan terjadi di antara peserta dalam kompetisi atau permainan.

TABEL II

WAWANCARA DAMPAK YANG DITIMBULKAN OLEH JUDI ONLINE

| NO | NAMA | WAKTU PERMAINAN | DAMPAK YANG DI TIMBULKAN |
|----|------|-----------------|--------------------------------|
| 1 | AG | 2 Tahun | Pengeluaran terasa lebih boros |
| 2 | ARF | 2 Tahun | Kecanduan |

| | | | |
|---|-----|---------|--|
| 3 | RSD | 3 Tahun | Ekonomi keluarga tidak stabil |
| 4 | BS | 1 Tahun | Uang lebih cepat habis dan dimarahin istri |
| 5 | AP | 1 Tahun | Uang saku lebih cepat habis |
| 6 | YN | 3 Tahun | Boros dan ekonomi keluarga tidak tertata |
| 7 | DNH | 1 Tahun | Boros dan kecanduan |
| 8 | AM | 2 Tahun | Kecanduan |
| 9 | AR | 1 Tahun | Uang habis dan kecanduan |

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa dampak yang paling berpengaruh ketika memainkan judi online adalah perilaku, karakter, dan mengarah kepada perekonomian dalam keluarga. Selain itu, perjudian online adalah bentuk perjudian yang menggunakan Internet. Popularitas berbagai bentuk perjudian Internet seperti online semakin meningkat Poker, bingo, dan kasino online memiliki dampak yang sangat besar pada masyarakat. Paparan yang berlebihan terhadap situs perjudian online dapat menyebabkan kecanduan. Perjudian adalah tentang menang dan kalah. Kehilangan uang dalam jumlah besar dapat menyebabkan depresi. Bertaruh dengan uang dalam jumlah besar dapat menyebabkan kebangkrutan.

TABEL III

WAWANCARA MENENAI PENGELUARAN DAN APLIKASI YANG DI MAINKAN

| NO | NAMA | APLIKASI YANG DI MAINKAN | PENGELUARAN SELAMA 1 BULAN |
|----|------|--------------------------|----------------------------|
| 1 | AG | Higgs Domino Island | ± Rp 2.000.000 |
| 2 | ARF | Boss Domino | ± Rp 2.000.000 |
| 3 | RSD | Higgs Domino Island | ± Rp 1.500.000 |
| 4 | BS | Higgs Domino Island | ± Rp 500.000 |
| 5 | AP | Higgs Domino Island | ± Rp 300.000 |
| 6 | YN | Higgs Domino Island | ± Rp 700.000 |
| 7 | DNH | Higgs Domino Island | ± Rp 200.000 |
| 8 | AM | Bear Fish Slots | ± Rp 500.000 |

| | | | |
|---|----|---------------------|--------------|
| 9 | AR | Higgs Domino Island | ± Rp 500.000 |
|---|----|---------------------|--------------|

Belakangan tahun terakhir permainan judi online sudah merambah kepada anak-anak dan remaja, bahkan hingga masuk ke tingkat universitas (mahasiswa). Dengan dibantu dengan teknologi handphone maupun laptop promosi di media sosial kian marak terjadi dengan target usia remaja yang gemar aktif bermedia sosial. Survei membuktikan kalangan remaja lebih dominan karena dirinya merasa bahwa tidak ada tanggungan untuk istri (berkeluarga) karena masih lajang. Kurangnya regulasi, pengetahuan, ataupun iman yang kuat menimbulkan sikap berani mengambil jalan yang salah hanya untuk kesenangan sesaat. Permainan judi online yang tidak dapat diatur akan membuat seseorang akan terus kecanduan dan membuang-buang waktu saja. Selain itu judi online memerlukan transfer dana guna pertukaran informasi melalui internet dan bukan tidak mungkin kejahatan cybercrime (hacker) dapat mengaskes data para pemain judi online.

Pelaku judi online berinisial AG (35 tahun) merupakan karyawan swasta yang menjadikan judi online sebagai hobinya dan pelaku tahu bahwa UU ITE melarang hal tersebut sama juga halnya dalam agama islam, AG mempunyai dua orang anak dan satu orang istri, mulai memainkan judi online kurang lebih 2 tahun lalu diberitahu oleh teman kerjanya sendiri. Mempunyai penghasilan Rp 3.000.000 per bulan dari gaji kerja sebagai karyawan swasta, sementara pengeluaran yang dipakai untuk bermain judi online yaitu kurang lebih Rp 2.000.000 tiap bulannya. Dampak yang ditimbulkan AG dari bermain judi online yaitu sering menghamburkan uang cenderung lebih boros dari sebelum bermain judi online, lebih sering bertengkar dengan istri tanpa melibatkan fisik hanya beradu cemooh dari mulut ke mulut. Disisi lain juga lebih sering hutang kepada pinjaman online (pinjol) dengan limit per akun senilai Rp 2.000.000 dan harus membayar cicilan dalam jangka waktu enam bulan saja dan itu belum termasuk bunga yang ada dalam sistem pinjaman online, jika jatuh tempo belum membayar maka konsekuensinya akan ditagih langsung ke rumah. Dalam hal keagamaan sering menunda untuk sholat bahkan bisa sampai tidak sholat karena keasikan bermain judi online. Hubungan antar pelaku dan istrinya sempat memburuk namun tidak berakhir di pengadilan agama.

Pelaku kedua yaitu ARF (30 tahun) masih lajang merupakan seorang karyawan swasta pecandu judi online hanya saja tidak dijadikan menjadi hobi sekedar hiburan belaka. Mengenai tentang UU ITE pelaku mengetahui bahwa bermain judi online merupakan tindak pidana kejahatan. Dalam perspektif islam mengharamkan segala bentuk perjudian offline maupun online bahwa pelaku juga sudah tahu bahwa islam melarang perjudian tapi pelaku tetap bermain karena menganggap sebuah hiburan saja dikala senggang, dan ketika sudah memasuki waktu sholat sering menunda-nunda dan berujung tidak sholat. Berawal dari teman kerja pelaku yang memberi tahu kemudian mulai mencoba dengan menggunakan uang seadanya, dan berakhir pada kecanduan bermain judi online akhirnya pelaku mulai menyisipkan sebagian gajinya hanya untuk hiburan judi online. Gaji ARF kurang lebih sekitar Rp 3.000.000 dan menggunakan Rp 2.000.000 dalam setiap bulannya untuk bermain judi online. Jikalau memang sudah tidak ada uang pelaku akan mendaftar ktp untuk melakukan pinjaman online (pinjol). Dampak yang ditimbulkan pelaku yaitu kecanduan ingin rasanya setiap menerima gaji untuk dihabiskan semuanya. Pelaku menyembunyikan perbuatan berjudinya dari orang tuanya

RSD (33 tahun) pelaku yang berprofesi sebagai buruh pabrik yang menjadikan judi online sebagai hobinya, mempunyai tanggungan berupa nafkah untuk keluarga satu orang anak dan istri, kerap kali melakukan perjudian pada setiap bulannya dan kerap kali juga istrinya memarahi pelaku, pelaku hanya diam saja dan berjanji akan membawa kemenangan dan nyatanya bukannya untung malah buntung. Tiap bulannya keluar uang sebesar Rp1.500.000 untuk bermain judi, pelaku bekerja dengan upah perbulan sebesar Rp 3.000.000. Pelaku juga sering melihat iklan judi online di jejaring media sosial dan internet serta dapat bisikan dari temannya mengenai permainan judi online. UU ITE sudah jelas melarang para masyarakat untuk tidak bermain judi online, namun pelaku sudah mengetahui hal itu mengenai UU ITE dan agama islam juga melarang perjudian. Jika memang keadaan sudah mendesak tidak punya uang maka pelaku akan berkeliling ke tetangga sekitar untuk berhutang demi memuaskan nafsu bermain judi onlinenya tanpa sepengetahuan istrinya. Ketika istrinya menyuruh untuk menunaikan kewajiban sebagai umat islam pelaku sering menunda-nunda dan sangat jarang sholat. Pelaku juga sudah lebih dulu tiga tahun yang lalu bermain judi online menimbulkan dampak yang menyebabkan ekonomi dalam keluarga tidak stabil. Pelaku juga sulit mengedalikan emosi jika kalah taruhan dan ingin rasanya menjual barang-barang dirumah untuk dijadikan uang guna dilanjutkan lagi untuk bermain judi. Gangguan Psikologis juga turut menghantui para pemain judi online, gangguan psikologis ini menggambarkan ketergantungan seseorang terhadap judi itu sendiri yang dapat menghambat kehidupan sosialnya. Depresi yang berkelanjutan menyebabkan seseorang berambisi untuk terus menang dengan meningkatkan taruhan dan juga akan mengalami kecemasan yang berlebihan dikarenakan uang yang dipakai untuk berjudi adalah uang hutang yang ketika seseorang kalah maka akan lebih sulit mengembalikan uang yang mereka hutang(Rohmah & Khodijah, 2024).

B. Upaya Penanggulangan Kejahatan Perjudian Online Yang Dilakukan Oleh Masyarakat Desa X

Dalam buku referensi Indonesia, taruhan dicirikan sebagai suatu tindakan taruhan dicirikan sebagai gerakan taruhan untuk mendapatkan keuntungan dari hasil koordinat, pengalihan, atau peristiwa yang tidak dapat diantisipasi dalam perkembangannya. Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa taruhan online bisa jadi merupakan sebuah tindakan taruhan yang dilakukan secara online (memanfaatkan situs web). Dalam hal ini, upaya-upaya yang dapat dilakukan untuk menanggulangi judi online di Desa X. Setelah mengetahui komponen-komponen yang menghalangi terjadinya pelanggaran judi online tersebut, tentunya upaya yang dapat menanggulangi judi online yang dilakukan oleh masyarakat adalah pelajaran etika dan moral. Upaya yang dilakukan oleh masyarakat adalah pelajaran etika dan moral yang diberikan oleh individu keluarga, meningkatkan kualitas pribadi otoritas pengayom masyarakat (polisi) dan menumbuhkan kesadaran dan kepedulian merupakan bagian dinamis dari masyarakat dalam memberikan berita maupun data kepada pihak berwajib.

Upaya penanggulangan perjudian online mempunyai beberapa cara, agar masyarakat yang tidak bermain judi online juga tidak mempunyai kesempatan untuk bermain judi. Upaya penanggulangannya yaitu, upaya Preventif, upaya antisipasi ini adalah upaya penghindaran dini yang mencari akar masalah melalui kegiatan edukasi dengan tujuan untuk mempengaruhi orang secara terbuka untuk tidak melakukan perjudian online. Upaya pencegahan yang

dilakukan untuk menangani kesalahan taruhan online adalah bagian dari semua individu masyarakat. Sejak menyetujui sumber-sumber tersebut, mereka tahu bahwa taruhan online mungkin merupakan tindakan yang buruk. Namun pada kenyataannya, tidak ada satupun informan yang ditemui oleh pencipta yang mengetahui adanya aturan yang mengatur tentang taruhan online ini (UU ITE). Sehingga dapat disimpulkan bahwa upaya pencegahan tidak berjalan sebagaimana mestinya. Upaya preventif ini adalah upaya yang dilakukan untuk mematikan kesempatan melakukan suatu perbuatan melawan hukum. Dalam kasus perjudian online ini, dari hasil wawancara penulis dengan para informan yang melakukan perjudian online, mereka merasa leluasa untuk melakukan perjudian online ini. Biasanya karena para saksi dapat bermain di rumah atau di tempat terbuka. Upaya yang kedua yaitu upaya repressif merupakan upaya yang dilakukan ketika upaya pencegahan tidak dapat mengantisipasi terjadinya pelanggaran perjudian. Sehingga upaya penindakan harus dilakukan, yaitu dengan melakukan tindakan tegas terhadap pelaku perjudian. Berdasarkan hasil pertemuan saya dengan Kepala desa X, Bapak Mulyono, bahwa sejak UU ITE dikeluarkan, pihak kepolisian tidak pernah menangani kasus judi online di desa X, berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa belum ada tindakan tegas yang dilakukan oleh penegak hukum di desa X. Dengan demikian, tidak ada kata terlambat untuk mengatasi kecanduan judi online yang dilakukan oleh seseorang, asalkan melibatkan semua komponen yang terkait, terutama pihak keluarga untuk memberikan perhatian dan edukasi kepada individu keluarganya.

A. KESIMPULAN

Faktor yang menyebabkan seseorang melakukan judi online, berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan oleh penulis dengan para informan. Lingkungan yang menyebabkan judi online yang dilakukan oleh individu-individu di desa X adalah faktor yang sangat mempengaruhi perilaku dan karakter seseorang. Yang paling dominan menyebabkan seseorang bermain judi online di desa X adalah komponen lingkungan dan internet. Dalam menggambarkan komponen-komponen penyebab pelanggaran judi online yang dilakukan oleh masyarakat di desa X, saya sebagai penulis membagi dua komponen, Yang pertama komponen internal, khususnya komponen internal yang menyebabkan seseorang melakukan pelanggaran judi online, yang berawal keingintahuan dari dalam diri orang itu sendiri. Dan komponen eksternal, secara spesifik komponen-komponen yang menyebabkan seseorang melakukan kesalahan atau pelanggaran yang berasal yang berasal dari luar diri mereka sendiri. Pengaruh judi online di desa X, berdasarkan hasil observasi dan wawancara, dapat disimpulkan bahwa pengaruh judi online dapat mempengaruhi perilaku dan karakter. Dalam perkembangannya, pengaruh judi online juga meluas ke bidang ekonomi dan sosial. Judi mengandung dampak negatif yang sangat besar dan berbahaya baik bagi pelakunya maupun lingkungan sekitar, seperti Membawa permusuhan dan kebencian di antara para pemain taruhan, menghalangi dan mengingkari untuk selalu mengingat Allah SWT dan berdoa, merusak moral dan menurunnya semangat kerja seseorang, akibat menggantungkan nasib kedalam harapan bermain judi dengan ambisi untuk memperoleh harta yang banyak dalam waktu singkat, dapat menghancurkan rumah tangga, karena mayoritas sekarang ini perceraian lebih dominan akibat kecanduan judi online, merusak masyarakat, karena dengan merajalelanya perjudian online tingkat kriminalitas lainnya juga ikut meningkat seperti pencurian.

DAFTAR PUSTAKA

- Adirinarso, D. (2023). No Title. *Nucl. Phys.*, 13(1), 104–116.
- Al-Qardhawi, Y. (2014). Halal dan Haram dalam Islam, terj. Zulkifli Mohamad Al-Bakri. Negeri Sembilan: *Pustaka Cahaya Kasturi Sdn Bhd*.
- Allami, Y., Légaré, A.-A., Williams, R. J., & Hodgins, D. C. (2023). Migrating from Land-Based to Online Gambling: Sex, Mental Health and Motivational Predictors. *International Journal of Mental Health and Addiction*. <https://doi.org/10.1007/s11469-023-01168-x>
- Arrosyid, R., Romadlon, D. A., Studi, P., Agama, P., Universitas, I., Sidoarjo, M., & Email, I. (2019). *The Role Of Digital Literacy In Pai Learning In Improving The Quality Of Youth Worship [Peran Literasi Digital Pada Pembelajaran Pai dalam Meningkatkan Kualitas Ibadah Remaja]*. 1–9.
- Bobby Ferly. (2023). Analisis Dampak Judi Online Slot Dalam Perspektif Fiqih Muamalah. *JEI : Jurnal Ekonomi Islam*, 1(1), 25–33. <https://doi.org/10.56184/jeijournal.v1i1.243>
- Chóliz, M. (2016). The Challenge of Online Gambling: The Effect of Legalization on the Increase in Online Gambling Addiction. *Journal of Gambling Studies*, 32(2), 749–756. <https://doi.org/10.1007/s10899-015-9558-6>
- Darsi, D., & Husairi, H. (2018). Ta'zir dalam Perspektif Fiqh Jinayat. *Al-Qisthu: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Hukum*, 16, 60. <https://doi.org/10.32694/010500>
- Djazuli, H. A. (1996). *Fiqh jinayah: upaya menanggulangi kejahatan dalam Islam*. RajaGrafindo Persada. <https://books.google.co.id/books?id=jAhnnQAACAAJ>
- Fanani, A. F., & Tritasyah, R. P. (2023). Maraknya Judi Online di Kalangan Anak Muda dalam Perspektif Hukum. *Jurnal Fundamental Justice*, 117, 171–185. <https://doi.org/10.30812/fundamental.v4i2.3293>
- Fauzi, M., & Harahap, Z. A. A. (2022). Higgs Domino Island Ditinjau Dari Hukum Pidana Islam. *Jurnal El-Thawalib*, 3(2), 288–302. <https://doi.org/10.24952/el-thawalib.v3i2.5299>
- Gani Yuswohady, K. E. (2015). *8 Wajah Kelas Menengah*. Gramedia Pustaka Utama. <https://books.google.co.id/books?id=PRhIDwAAQBAJ>
- Karli, K., Harvelian, A., Safitri, A. M., Wahyudi, A., & Pranacitra, R. (2023). Penyuluhan Pengabdian Hukum dalam Mengatasi Dampak Negatif Judi Online terhadap Kesejahteraan Buruh. *PUNDIMAS: Publikasi Kegiatan Abdimas*, 2(2), 86–92. <https://doi.org/10.37010/pnd.v2i2.1266>
- Kim, H. S., Wohl, M. J. A., Gupta, R., & Derevensky, J. L. (2017). Why do young adults gamble online? A qualitative study of motivations to transition from social casino games to online gambling. *Asian Journal of Gambling Issues and Public Health*, 7(1), 6. <https://doi.org/10.1186/s40405-017-0025-4>
- Laily, I., Astutik, A., & Haryanto, B. (2023). *Instagram as a Digital Learning Media for Islam in the Era 4.0: Instagram sebagai Media Pembelajaran Digital Agama Islam di Era 4.0*. <https://doi.org/10.21070/ups.246>
- Lubis, F. H., Pane, M., & Irwansyah. (2023). Fenomena Judi Online di Kalangan Remaja dan Faktor penyebab Maraknya Serta Pandangan Hukum Positif dan Hukum Islam (Maqashid Syariah). *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(2), 2655–2663.

- <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/13284/10396>
- Ma'u, D. H. (2007). Judi sebagai Gejala Sosial (Perspektif Hukum Islam). *Jurnal Ilmiah Al-Syir'ah*, 5(2). <https://doi.org/10.30984/as.v5i2.230>
- McCormack, A., Shorter, G. W., & Griffiths, M. D. (2014). An Empirical Study of Gender Differences in Online Gambling. *Journal of Gambling Studies*, 30(1), 71–88. <https://doi.org/10.1007/s10899-012-9341-x>
- Munawwir, A. W., & Fairuz, M. (2007). Kamus Al-Munawwir Indonesia-Arab Terlengkap. In *Pustaka Progressif* (p. 270).
- Nafila, H., Dian, A., Setiawan, F., & Farrih, I. (2022). Bandung Conference Series: Law Studies Kajian Komparasi atas Tindakan Endorse (Promosi) Judi Online dalam Perspektif Hukum Pidana Positif dan Hukum Pidana Islam. *Bandung Conference Series: Law Studies, Volume 2*(1), 183–188. <https://doi.org/10.29313/bcsls.v2i1.633>
- Prodjodikoro, W. (2003). *Asas-asas hukum pidana di Indonesia*. Refika Aditama. <https://books.google.co.id/books?id=2JaiAAAACAAJ>
- Rohmah, Y., & Khodijah, K. (2024). Resiko dan dampak sosial judi dan pinjaman online pada remaja. *Dimensia: Jurnal Kajian Sosiologi*, 13(1), 85–92.
- Safitri, M., & Romadlon, D. A. (2021). Problematika Kuliah Daring Mahasiswa PAI Saat Pandemi Covid-19. *Intizar*, 27(2), 77–85. <https://doi.org/10.19109/intizar.v27i2.9163>
- Sopalatu, M. R. H. (2017). Pandangan Hukum Islam Terhadap Judi Online. *Uin Alauddin Makassar*, 37. <http://repositori.uin-alauddin.ac.id/5152/1/Rahmat.pdf>