

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Di era globalisasi, teknologi informasi dan komunikasi mengalami perkembangan yang pesat, dengan adanya perubahan cara manusia dalam berinteraksi, memperoleh informasi, dan menjalani kehidupan sehari-hari. Perkembangan ini telah memberikan banyak manfaat dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam bidang pendidikan, ekonomi, dan sosial. Namun dibalik manfaat tersebut, perkembangan teknologi juga membawa dampak negatif yang signifikan, salah satunya adalah terjadinya fenomena perjudian yang sangat meresahkan. Perjudian merupakan sebuah permainan pertaruhan demi mendapatkan sebuah kemenangan. Perjudian juga suatu kegiatan tindak pidana yang bertentangan dengan norma, agama, kesusilaan, hukum dan membawa dampak buruk bagi setiap pelakunya.

Judi dikenal dengan istilah *maysir* atau *qimar*. *Maysir* berasal dari kata *yusr* yang artinya kemudahan, karena dalam berjudi seseorang dapat memperoleh keuntungan dengan cara yang mudah tanpa harus bekerja keras. Sementara *qimar* memiliki arti taruhan yang melibatkan resiko kehilangan harta atau memperoleh keuntungan secara tidak pasti.<sup>1</sup> Dalam ajaran Agama Islam, Allah SWT melarang secara tegas hambanya dalam aktivitas perjudian, karena berakibat merugikan diri sendiri maupun orang lain. Sebagaimana yang terkandung dalam QS. al-Baqarah: 219 dan QS. al-Maidah: 90-91. Ayat-ayat ini memiliki makna yang sama mengenai judi. Perjudian ini telah ada sejak zaman pra-Islam sebelum kedatangan Nabi Muhammad SAW, yang sudah menjadi kebiasaan masyarakat jahiliah. Sehingga Allah SWT memberikan hukum haram secara tegas bagi orang-orang yang ingin melakukan aktivitas perjudian dengan menurunkan kedua surah tersebut.

Dalam *Tafsir al-Mishbah* pada QS. al-Baqarah: 219, mengatakan bahwa orang yang berjudi akan mendapatkan dosa yang besar dan beberapa manfaat. Manfaat yang dimaksud ialah kesenangan dan keuntungan. Semua itu merupakan kenikmatan secara duniawi, akan tetapi di akhirat kelak mereka akan mendapatkan siksaan dan dosa besar dibanding dengan manfaatnya. Selain itu, mereka juga akan merasakan balasan atas dosanya di dunia seperti hilangnya keseimbangan hidup, kebohongan, gangguan kesehatan, penipuan, dan memperoleh harta tanpa hak.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Ainurrafiq Dawam, *Peran Pendidikan Islam Dalam Mengurangi Perilaku Judi Online* (Jakarta: Publica Indonesia Utama, 2024), h. 24-25.

<sup>2</sup> M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Mishbah: Pesan, Kesan Dan Keserasian Al-Qur'an* (Jakarta: Lentera Hati, 2002), h. 467-468.

Dahulu perjudian dilakukan secara langsung dan tatap muka di satu tempat dengan beberapa pemain. Namun, seiring dengan kemajuan teknologi, kini perjudian dapat dilakukan secara online tanpa perlu bertemu satu sama lain, sehingga para pemain dapat bermain secara individu dimana saja dan kapan saja. Judi online adalah aktivitas taruhan atau perjudian berbasis internet, yang dapat diakses melalui perangkat seperti ponsel, laptop, tablet dan tv digital.<sup>3</sup> Jenis-jenis judi online seperti poker, taruhan olahraga, kasino online, slot game, dan togel online telah menjadi sangat populer dikalangan masyarakat. Kemudahan akses internet, kenyamanan, perlindungan privasi dan menampilkan iklan-iklan yang menarik, membuat judi online semakin diminati tidak hanya di kalangan para orang tua atau orang dewasa saja, namun kini anak-anak dan remaja pun tidak luput dari judi online.

Masa remaja merupakan masa pergantian atau masa peralihan dari masa kanak-kanak ke masa dewasa. Pergantian itu bukan hanya dari satu faktor fisik saja, melainkan faktor psikologis juga mempengaruhi perkembangan remaja. Menurut Santrock, sebagaimana dikutip oleh Mayradevi dan Tobing, periode perkembangan remaja dimulai dari usia 10-13 tahun dan berakhir pada usia 18-22 tahun. Pada fase ini, remaja cenderung menunjukkan perilaku impulsif, mereka cenderung memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, kemauan untuk mencoba hal baru, dan tingkat kontrol diri yang belum sepenuhnya matang.<sup>4</sup>

Aktivitas judi online kian meresahkan, seiring dengan peningkatan penggunaan internet serta perkembangan platform atau aplikasi digital. Permainan judi online di beberapa negara tidak memandang umur ataupun jabatan. Di Indonesia, perjudian online terus meningkat dari tahun ke tahun, Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) mengidentifikasi jumlah dana aktivitas perjudian online telah mencapai Rp.359.8 triliun, dengan transaksi melalui perbankan, E-wallet, dan QRIS. Adapun 3.695 nama individu diduga terkait perjudian online, yang di dominasi oleh wiraswasta, PNS, anggota legislatif, IRT, dan bahkan pelajar.<sup>5</sup>

Kepala Dinas Tenaga Kerja dan Transmigrasi (Disnakertrans) Provinsi Banten, Septo Kanaldi mengungkapkan bahwa sejumlah pemuda di Banten menjadi operator situs judi online di luar negeri, dan mendapatkan tindak kekerasan jika tidak mencapai target.<sup>6</sup> Informasi lainnya juga terdapat di Kota Cilegon yang terkenal akan

---

<sup>3</sup> Michela Ghelfi et al., 'Online Gambling: A Systematic Review of Risk and Protective Factors in the Adult Population', *Journal of Gambling Studies*, 40.2 (2024), h. 674. <<https://doi.org/10.1007/s10899-023-10258-3>>.

<sup>4</sup> Ida Ayu Pringga Mayradevi and David Hizkia Tobing, 'Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Perilaku Judi Online Pada Remaja: Narrative Literature Review', *Jurnal Psikologi Perseptual*, 9.1 (2024), h. 6 <<https://doi.org/10.24176/perseptual.v9i1.11940>>.

<sup>5</sup> 'Integritas PPATK Mengawal Asta Cita Indonesia' (Jakarta: Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan, 2024), h. 72 <[www.ppatk.go.id](http://www.ppatk.go.id)>.

<sup>6</sup> Khaerul Anwar, "Pemprov: Banyak Pemuda Banten Jadi Admin Judol Di Luar Negeri," *Banten.Idtimes.Com*, last modified 2024,

kawasan industri dengan perkembangan ekonomi yang sangat pesat, tidak terlepas dari adanya fenomena judi online. Menurut kepala Diskominfo Kota Cilegon, Agus Zulkarnaen dilansir dari *mandirifm.com*, mengatakan judi online telah memasuki tahap yang mengkhawatirkan, karena tidak hanya menjangkiti kalangan usia dewasa saja, tetapi juga merambah ke anak sekolah.<sup>7</sup>

Judi online telah menjadi isu yang semakin mengkhawatirkan bagi pemerintahan, terutama terkait dampaknya terhadap anak-anak dan remaja, yang merupakan generasi penerus bangsa. Penyebab yang seringkali individu tergoda untuk mencoba permainan judi online karena terdesak dengan himpitan ekonomi, yang memutuskan mereka mengambil jalan pintas untuk mendapatkan uang dengan cepat melalui berjudi, pengaruh teman, keluarga, dan lingkungan sekitar yang menormalisasikan kegiatan judi online. Selain itu, promosi melalui iklan-iklan di media sosial dan influencer yang mempromosikan situs juga menarik perhatian, membuat para pengikutnya baik dari kalangan orang dewasa bahkan anak-anak sekalipun yang belum mengerti tentang perjudian mencoba situs permainan judi online tersebut.<sup>8</sup>

Kecanduan judi online seringkali menyebabkan munculnya berbagai perilaku negatif. Dampak yang timbul tidak hanya pada aspek ekonomi, dimana seseorang mengalami kerugian besar, menjual harta benda, dan menghabiskan tabungan. Ketika mengalami kekalahan, mereka dapat merasakan stres, emosi yang berlebihan, kecemasan, dan depresi, yang pada gilirannya dapat memicu konflik, pertengkaran, dan kekerasan dalam rumah tangga. Di kalangan remaja, dampak judi online seringkali terlihat dalam penurunan prestasi belajar, yang berujung pada nilai akademik yang menurun, serta mengurangi interaksi dengan lingkungan sosial dan lebih banyak menghabiskan waktu di rumah. Selain itu, judi online dapat mendorong mereka terjerumus ke dalam perilaku buruk, seperti merokok dan mengabaikan kewajiban beribadah.<sup>9</sup>

Dari berbagai penyebab dan dampak yang disebabkan oleh permainan judi online. Pemerintahan tentu tidak hanya tinggal diam, tetapi mengambil langkah aktif

---

<https://banten.idntimes.com/news/banten/khaerul-anwar-2/pemprov-banyak-pemuda-banten-jadi-admin-judol-di-luar-negeri>. diakses pada 24 Desember 2024.

<sup>7</sup> “Prioritas Lindungi Masyarakat, Diskominfo Tingkatkan Upaya Penanganan Judi Online,” *Mandirifm.Com*, last modified 2024, <https://mandirifm.com/prioritas-lindungi-masyarakat-diskominfo-tingkatkan-upaya-penanganan-judi-online/>. diakses pada 25 Desember 2024

<sup>8</sup> Abdul Hakim Mahhfudz and Abdul Ghofar, ‘Judi Online Di Negeri Muslim Ironi Yang Mengusik Nurani’, *Majalah Tebuireng* (jombang, 2025), h. 17.

<sup>9</sup> Raisan Ihsanudin, Dinie Anggraeni Dewi, and Irfan Adriyansyah Muhammad, ‘Maraknya Judi Online Di Kalangan Remaja Kelurahan Derwati Kecamatan Rancasari Kota Bandung’, *Jurnal Cerdik: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 3.1 (2023), h. 81-82. <<https://doi.org/10.21776/ub.jceraldik.2023.003.01.08>>.

dengan membentuk *Desk Pemberantasan Perjudian Online*. Desk ini melibatkan berbagai kementerian dan lembaga, termasuk PPATK, untuk bekerja sama dalam menangani perjudian online. Upaya pencegahan yang dilakukan oleh pemerintah adalah menerapkan mekanisme pengiriman SMS Broadcast. Melalui cara ini, mereka akan mengkonfirmasi kepada semua nomor handphone yang teridentifikasi sebagai pemain judi online mengenai aspek hukum dan pidana terkait dengan perjudian, sehingga meningkatkan kesadaran akan resiko dan konsekuensi yang mungkin mereka hadapi.<sup>10</sup>

Berdasarkan uraian di atas, bahwa judi online ini sudah menjadi penyakit masyarakat, yang dimana segala upaya dilakukan oleh pemerintah untuk memberantas situs-situs judi online tidaklah mudah, karena jangkauan internet semakin luas. Seperti di Desa Cigading Pasar, Kecamatan Ciwandan, Kota Cilegon, beberapa orang tua mengeluhkan keterlibatan anak-anak mereka dalam judi online. Lingkungan sekitar menjadi salah satu faktor pendorong, dimana keterlibatan ini berawal dari orang dewasa di sekitar yang juga mengakses situs judi online. Kemenangan yang sering diraih membuat para remaja penasaran dan akhirnya kecanduan, meskipun mereka mengalami kekalahan dan menghabiskan banyak uang, mereka akan mencari cara lain untuk mendapatkan uang dengan cepat termasuk dengan berhutang. Di Desa Cigading Pasar, dampak judi online sudah dirasakan oleh beberapa individu, seperti kerusakan rumah tangga, penjualan barang berharga dan beberapa kerugian lainnya. Melihat permasalahan ini, peneliti ingin menggali lebih dalam mengenai faktor-faktor yang mendorong remaja untuk tetap terlibat dalam judi online meskipun ada banyak risiko dan dampak negatif yang mungkin mereka hadapi. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul:

**“Analisis Faktor dan Dampak Kecanduan Judi Online Pada Remaja Di Desa Cigading Pasar Kecamatan Ciwandan Kota Cilegon”.**

---

<sup>10</sup> ‘Integritas PPATK Mengawal Asta Cita Indonesia’, h. 73.

## **B. Perumusan Masalah**

Dalam hal ini peneliti perlu mengambil langkah untuk merumuskan masalah, yaitu:

1. Apa saja faktor kecanduan judi online pada remaja di Desa Cigading Pasar Kecamatan Ciwandan Kota Cilegon?
2. Apa saja dampak yang ditimbulkan dari kecanduan judi online pada remaja di Desa Cigading Pasar Kecamatan Ciwandan Kota Cilegon?

## **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan sebuah penelitian adalah terjawabnya sasaran atau maksud yang hendak dicapai peneliti, berdasarkan rumusan masalah tersebut atas maka dapat dikemukakan tujuan dari penelitian ini, yaitu:

1. Untuk mengetahui faktor kecanduan judi online pada remaja di Desa Cigading Pasar Kecamatan Ciwandan Kota Cilegon.
2. Untuk mengetahui dampak kecanduan judi online pada remaja di Desa Cigading Pasar Kecamatan Ciwandan Kota Cilegon.

## **D. Manfaat Penelitian**

Dengan adanya penelitian ini diharapkan memperoleh manfaat-manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat teoretis

Dalam teori, penelitian ini diharapkan berkontribusi pada pengetahuan dan pemahaman, serta memiliki efek positif pada para pembaca terutama dalam memberikan pemahaman tentang faktor dan dampak dari kecanduan judi online pada remaja.

2. Manfaat praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memiliki manfaat bagi:

- a. Remaja

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi remaja dalam memahami tentang faktor dan dampak negatif yang ditimbulkan ketika kecanduan dalam judi online.

- b. Orang tua

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman terhadap para orang tua tentang faktor-faktor yang mendorong remaja kecanduan judi online berikut dengan dampak negatifnya, sehingga mereka dapat mengambil langkah pencegahan dan memberikan pengawasan agar anak tidak terlibat judi online.

## E. Penelitian yang Relevan

Pertama, skripsi yang ditulis oleh Mutiara Sweetza Ikhtiarini tahun 2023 dengan judul *“Regulasi Emosi Remaja Pecandu Judi Online di Kelurahan Mojosongo”*, Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam, UIN Raden Mas Said Surakarta. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus, Hasil dalam penelitian ini terdapat dua informan remaja yang mengalami regulasi emosi terkait kecanduan judi online. Informan pertama, menyadari bahwa ia memiliki emosi negatif yang didominasi perasaan kesal, marah dan tidak dapat mampu mengubah emosi negatifnya. Sementara itu, informan kedua menyadari setiap tindakannya, mampu mengendalikan emosinya dan mampu berpikir rasional. Persamaan penelitian yang dibuat oleh Mutiara Sweetza Ikhtiarini dan peneliti ialah terletak pada permasalahan judi online dikalangan remaja. Perbedaannya penelitian Mutiara lebih menekankan pada regulasi emosi, sedangkan penelitian ini berfokus pada faktor dan dampak remaja terlibat judi online.<sup>11</sup>

Kedua, skripsi yang ditulis oleh Lizza Pebrianty tahun 2024 dengan judul *“Tindakan Sosial dalam Judi Online di Kalangan Remaja Kota Tangerang Selatan”* Program Studi Sosiologi, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Hasil penelitian ini mengacu pada teori tindakan sosial dari Max Weber, yang mencakup empat tipe tindakan sosial: rasionalitas instrumental, tindakan rasional nilai, tindakan afektif, dan tindakan tradisional. Keempat tipe tindakan sosial tersebut memotivasi remaja melakukan judi online, di antaranya karena remaja tertarik dengan keuntungan yang didapat, meyakini uang yang mereka keluarkan akan kembali lagi, adanya sensasi menyenangkan bermain bersama teman, serta pengaruh lingkungan pertemanan atau keluarga yang juga bermain judi online. Persamaan penelitian ini terletak pada faktor lingkungan menjadi salah satu motivasi remaja bermain judi online. Sedangkan perbedaannya, penelitian Lizza Pebrianty lebih menekankan pada tindakan sosial, sementara penelitian ini hanya menganalisis faktor dan dampak remaja kecanduan judi online.<sup>12</sup>

Ketiga, artikel yang ditulis oleh Dika Sahputra, Anisya Afifah, Adinda Muna Salwa, Nurman Yudhistira, Liyani Azizah Lingga, pada tahun 2022 berjudul *“Dampak Judi Online Terhadap Kalangan Remaja (Studi Kasus Tebing Tinggi)”*. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan fenomenologi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa judi online memiliki berbagai dampak negatif, termasuk dampak dari segi sosial, keagamaan, material, prestasi belajar dan psikologis. Dampak negatif lainnya adalah remaja yang kecanduan judi cenderung menghindari bersosialisasi karena keasikan dengan ponselnya,

---

<sup>11</sup> Mutiara Ikhtiarini Sweetza, ‘Regulasi Emosi Remaja Pecandu Judi Online Di Kelurahan Mojosongo Surakarta’ (UIN Raden Mas Said Surakarta, 2023).

<sup>12</sup> Lizza Pebrianty, “Tindakan Sosial Dalam Judi Online Di Kalangan Remaja Kota Tangerang Selatan” (UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2024).

menghabiskan uang untuk bermain judi online, menurunnya semangat ibadah, malas belajar, prestasi menurun, dan kesulitan dalam mengontrol emosi dengan baik. Persamaan penelitian Dika Sahputra dkk, terletak pada dampak-dampak yang ditimbulkan dari kecanduan judi online. Sedangkan perbedaannya terletak pada tujuannya, penelitian ini fokus pada dampak, sedangkan penelitian lebih kepada faktor dan dampak yang membuat remaja kecanduan dalam judi online.<sup>13</sup>

## F. Definisi Operasional

Definisi Operasional merupakan suatu definisi yang diberikan peneliti sendiri dan menjelaskan bagaimana peneliti itu mengukur variabel-variabel yang terdapat dalam penelitian.<sup>14</sup>

### 1. Kecanduan

Kecanduan merupakan suatu kondisi dimana individu secara berulang-ulang terlibat dalam suatu perilaku yang memberikan rasa senang atau berfungsi sebagai pelarian dari rasa ketidaknyamanan internal. Individu yang mengalami kecanduan dalam suatu aktivitas dapat ditandai dengan kegagalan berulang untuk mengendalikan perilakunya dan terus melakukannya meskipun mengetahui konsekuensi negatif yang akan terjadi.

### 2. Remaja

Masa remaja merupakan periode perkembangan individu yang berlangsung antara usia 17-24 tahun, di mana individu mengalami pencarian identitas dan rentan terhadap pengaruh eksternal. Dalam penelitian ini, remaja diartikan sebagai individu yang berada dalam fase tersebut, yang menunjukkan karakteristik ketidakstabilan emosional dan kesulitan dalam membuat keputusan yang konsisten. Keterlibatan remaja dalam perilaku yang dipengaruhi oleh lingkungan sosial diukur melalui pengamatan terhadap pengaruh gaya hidup masyarakat sekitar, serta kecenderungan untuk mengikuti norma dan perilaku yang ada, baik yang positif maupun yang negatif, tanpa mempertimbangkan konsekuensi yang muncul akibat dari tindakanya.

### 3. Judi online

Judi online merupakan permainan pertarungan uang yang dengan sengaja dilakukan oleh para pemain judi online walaupun mereka menyadari adanya resiko yang akan diambilnya kelak. Jadi perjudian adalah jenis permainan mempertaruhkan uang, meskipun para pemain telah menyadari bahwa ada risiko kedepannya, akan

---

<sup>13</sup> Dika Sahputra et al., 'Dampak Judi Online Terhadap Kalangan Remaja (Studi Kasus Tebing Tinggi)', *Islamic Counseling : Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 6.2 (2022), 139 <<https://doi.org/10.29240/jbk.v6i2.3866>>.

<sup>14</sup> Maryam B Gainau, *Pengantar Metode Penelitian* (Sleman: PT Kanusius, 2016), h. 22.

tetapi pemain tetap memilih untuk terlibat dalam aktivitas ini dengan kesadaran penuh akan konsekuensinya yang mungkin terjadi di masa depan.