

JUDI ONLINE DI KALANGAN MASYARAKAT TERDIDIK DILIHAT DARI PERSPEKTIF RELIGIUSITAS (STUDI KUALITATIF PADA MAHASISWA)

Naufal Hanif; Partini

Program Studi Psikologi, Fakultas Psikologi, Universitas Muhammadiyah Surakarta

Abstrak

Judi online banyak dijumpai dan termuat di berbagai media karena praktiknya yang semakin mudah diakses. Mahasiswa sebagai masyarakat terdidik yang berkuliah aktif di kampus berbasis Islam merupakan pioneer dalam menyumbangkan ide serta gagasannya untuk masa depan yang lebih baik, namun faktanya masih banyak mahasiswa yang terlibat dalam perjudian online. Penelitian ini bertujuan untuk memahami perilaku judi online pada mahasiswa ditinjau dari perspektif religiusitas. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif. Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara semi terstruktur kepada 4 pelaku judi online di kalangan mahasiswa. Teknik analisis data dilakukan dengan analisis data interaktif. Hasil yang diperoleh berupa latar belakang perilaku judi online yang disebabkan karena faktor lingkungan dan ekonomi, bentuk perilaku judi online mahasiswa dengan media gadget yang menimbulkan pola kecanduan, serta efek dari perilaku judi online berupa kerugian secara finansial dan kecanduan berjudi. Intensitas berjudi berkurang karena peningkatan religiusitas dengan keaktifan dalam beribadah, karena dalam beribadah menghadirkan renungan dalam diri subjek sehingga lebih mudah menahan diri agar tidak berjudi, meskipun renungan tersebut hanya berifat sesaat dan belum menimbulkan efek jera dalam berjudi.

Kata Kunci: judi online, masyarakat terdidik, religiusitas

Abstract

Online gambling is often found and included in various media because the practice is increasingly easy to access. Students as an educated community who actively study at Islamic-based campuses are pioneers in contributing their thoughts and ideas for a better future, but in fact there are still many students who are involved in online gambling. This research aims to understand online gambling behavior among students from a religiosity perspective. The research method used is descriptive qualitative. Data collection was carried out using semi-structured interviews with 4 online gamblers among students. The data analysis technique is carried out using interactive data analysis. The results obtained are the background of online gambling behavior which is caused by environmental and economic factors, the form of online gambling behavior of students using gadget media which causes addiction patterns, as well as the effects of online gambling behavior in the form of financial losses and gambling addiction. The intensity of gambling is reduced due to increased religiosity with activeness in worship, because worship brings reflection to the subject so that it is easier to refrain from gambling, even though the reflection is only momentary and does not have a deterrent effect on gambling.

Keywords: online gambling, educated society, religiosity

1. PENDAHULUAN

Pola arus tsunami dari pesatnya teknologi membuat manusia selalu mencari kemudahan dalam menjalani kehidupannya, salah satunya adalah pengembangan di bidang teknologi untuk memaksimalkan efektivitas kinerja manusia, serta menekan energi seminimal mungkin untuk melakukan sesuatu serta memunculkan peluang untuk mendapatkan keuntungan secara finansial (Danuri dkk., 2019). Kemudahan yang ditawarkan oleh teknologi membuat manusia berfikir keras untuk mendapatkan *benefit* baik secara finansial maupun non finansial, namun

demikian ternyata pesatnya teknologi yang terjadi selalu diiringi dengan sisi positif dan negatifnya, hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Rasyid (2017) yang menjelaskan bahwa beberapa penyalahgunaan perkembangan teknologi yang dilakukan saat ini seperti pencurian akun, penipuan, pembajakan, pornografi, dan adanya judi yang dilakukan secara *online*, dimana teknologi informasi digunakan sebagai alat dan media untuk menunjang kegiatan-kegiatan tersebut karena dianggap sebagai terobosan baru dan menjadi peluang besar di dunia negative. Kondisi ini menjadikan seluruh aspek pergerakan finansial dimudahkan termasuk dalam hal perjudian, artinya system perjudian pun tidak terbatas pada tatap muka, tapi berkembang menjadi judi yang dilakukan dengan jaringan internet atau judi *online*.

Judi sendiri merupakan perilaku yang digemari oleh masyarakat karena dipandang dapat memberikan keuntungan, padahal berlaku sebaliknya, hal ini didukung penelitian yang dilakukan oleh Azmia (2021) yang menjelaskan bahwa judi adalah salah satu jenis penyimpangan social, hal ini dikarenakan pelaku rela melelang hartanya untuk keuntungan tidak menentu. Judi *online* memiliki dimensi khusus dibandingkan judi konvensional, yaitu dilakukan menggunakan media berupa gawai atau *smartphone*, hal ini sesuai dengan ungkapan Adelia (2020) yang mengemukakan bahwa praktik judi *online* dengan media internet, judi online tidak terikat waktu dan tempat, berbeda dengan judi konvensional yang dalam praktiknya harus datang ke suatu tempat perjudian atau bandar, permainan judi online ini cukup mejadi tren dikalangan terdidik, terlebih di kalangan mahasiswa.

Hakikat perjudian adalah perilaku yang bertentangan baik dilihat dari segi agama, hukum, moral, dan kesusilaan, perilaku judi ini jika dijadikan kebiasaan akan berdampak buruk pada aktifitas masyarakat, terlebih para generasi muda yang akan menjadi pioner dalam menegakkan kehidupan bernegara di masa depan. Tindak pidana berjudi juga sudah dilarang dalam ketentuan pidana Pasal 303 KUHP. Menurut KUHP perjudian adalah tiap-tiap permainan, yang mendasarkan pengharapan buat menang pada umumnya bergantung kepada untung-untungan saja, dan juga kalau pengharapan itu jadi bertambah besar kerana kepintaran dan kebiasaan bermain. Yang juga terhitung masuk main judi ialah peraturan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain, yang tidak diadakan oleh mereka yang turut berlomba atau bermain itu, demikian juga segala peraturan yang lain-lain (Soesilo,1986).). Demikian juga Al-Quran juga mengharamkan judi seperti dalam surat Al-Maidah ayat 90-91 yang artinya: *“Hai orang-orang yang beriman, Sesungguhnya (meminum) khamar, berjudi, (berkorban untuk) berhala, mengundi nasib dengan panah, adalah termasuk perbuatan syaitan. Maka jauhilah perbuatan-perbuatan itu agar kamu mendapat keberuntungan. Sesungguhnya syaitan itu bermaksud hendak menimbulkan permusuhan dan kebencian di antara kamu lantaran*

(meminum) khamar dan berjudi itu, dan menghalangi kamu dari mengingat Allah dan sembahyang; Maka berhentilah kamu (dari mengerjakan pekerjaan itu)'' (Q.S. Al-Maidah 90-91). Dalam ayat tersebut dijelaskan akan hakikat perjudian yang termasuk dalam perbuatan setan yang berdampak pada penurunan iman sehingga menjauhkan diri dari Allah, dan menjerumuskan manusia kepada perbuatan buruk, Islam sendiri melarang judi *online* karena mengandung akad yang tidak jelas dan mengandung unsur penipuan.

Pelaku judi *online* berasal dari berbagai latar belakang, salah satunya adalah judi online di kalangan masyarakat terdidik, dimana masyarakat terdidik adalah mereka yang menyumbangkan ide, gagasan, serta strategi yang dimiliki untuk kepentingan dan kesejahteraan masyarakat, terutama di lingkup lingkungan sosial di sekitarnya (Pasiori & Nur, 2021) terutama di kalangan mahasiswa, karena mahasiswa memiliki andil besar dalam memegang kendali di masa depan, hal ini didukung oleh penelitian Utami (2022) yang menyatakan bahwa mahasiswa dengan bekal intelektualitas, kreatifitas, kepercayaan diri, dan semangat pengabdian terhadap masyarakat berperan sebagai agen perubahan akan kehidupan yang lebih baik.

Perilaku judi online sendiri sedikit banyak dipengaruhi oleh tingkat religiusitas individu, dimana religiusitas merupakan tingkat pengetahuan, keyakinan, manifestasi berupa ibadah, penghayatan, serta pengalaman seseorang terhadap agamanya. Terlebih agama bersifat mengikat sehingga individu harus patuh, berpendirian, dan taat. Ikatan tersebut merupakan ikatan yang ada dalam jiwa individu dengan tuhan, dan melebihi ikatan apapun dengan sesama manusia, dimana ikatan tersebut tidak bisa dirasakan dengan panca indera namun berdampak besar bagi kehidupan manusia (Glock dan Stark, 1968). Agama membuat individu yang memeluknya menjadi lebih baik dalam perilakunya, memiliki tanggung jawab atas perbuatannya, serta selalu berusaha untuk menjadi lebih baik lagi, proporsi religiusitas yang tercermin pada diri mahasiswa dapat dilihat dari adanya peningkatan dalam ketaatan beragama dan sejalan dengan perilaku kemaksiatan yang semakin rendah (Syahrir dkk, 2020). Perilaku judi online yang dilakukan mahasiswa sebagai masyarakat terdidik yang berkuliah di kampus berbasis Islam menunjukkan adanya penyimpangan dalam diri mahasiswa, hal ini sejalan dengan penelitian Andhika dkk (2020) yang mengungkapkan bahwa religiusitas merupakan salah satu faktor penentu kualitas kehidupan seseorang, individu yang memiliki keyakinan akan religiusitas akan cenderung menghindari perilaku menyimpang dalam kehidupannya.

Religiusitas memiliki aspek-aspek yang membangun. Glock dan Stark (1968), membagi religiusitas (keagamaan) menjadi lima aspek, yaitu keyakinan/ideologi, praktik peribadatan, Pengalaman, pengetahuan agama, dan konsekuensi. Religiusitas pada individu, dapat terjadi

karena faktor-faktor yang mempengaruhinya. Surham (2019) mengungkapkan bahwa secara garis besar, religiusitas dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor internal seperti pengalaman akan keagamaan, keyakinan atas ideologi agama dalam diri, serta kedekatan individu dengan tuhan, serta kebutuhan individu mendesak yang harus dipenuhi seperti rasa aman, harga diri, afeksi, dan lain sebagainya. Faktor eksternal seperti pendidikan formal, pendidikan agama dalam religi yang dituangkan dalam kegiatan sehari-hari, tradisi sosial budaya berlandaskan keagamaan, serta lingkungan sosial individu.

Tingginya kasus judi online dapat dilihat dari Kontan.co.id, Tercatat, sejak 2018 sampai 22 Agustus 2022, Kominfo telah menutup 566.332 konten yang terindikasi memiliki unsur perjudian di Tanah Air. Khusus selama 2022 berjalan, Kominfo sudah memblokir 118.320 konten judi *online*. Terkhusus pada tahun 2022, dikutip dari Kontan.co.id, Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) pada Januari hingga Agustus telah membekukan 400 rekening yang diduga kuat berhubungan dengan kegiatan judi *online*, dan total nominal yang dihentikan lebih dari 800 milyar rupiah. Selain itu, Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) mengidentifikasi bahwa sebanyak 2.761.828 masyarakat atau sekitar 2,7 juta orang terlibat dalam judi *online* sejak tahun 2017-2022, mayoritas atau sebanyak 2.190.447 (2,1 juta) diantaranya yang melakukan judi online merupakan golongan warga berpenghasilan menengah kebawah dan didominasi oleh pelajar, mahasiswa, serta ibu rumah tangga. Berdasarkan hasil dari google form yang disebar pada tanggal 11 maret 2023 hingga 30 maret 2023, dari total responden yang berjumlah 79 orang yang berasal dari berbagai jurusan di UMS dan terdiri dari 27 orang berjenis kelamin laki-laki, dan 52 berjenis kelamin perempuan, sebanyak 76 mahasiswa mengetahui tentang adanya judi online, dan 3 orang menyatakan tidak. sebanyak 39 mahasiswa mengetahui judi online melalui wibesite, 34 mahasiswa mengetahui judi online melalui teman sebaya, dan dari 79 responden, sebanyak 24 mahasiswa berada di lingkungan yang aktif bermain judi online. dari 22 responden, sebanyak 12 mahasiswa bermain judi online sedikitnya 1 kali dalam seminggu, dan 10 yang lainnya bermain lebih dari satu kali dalam seminggu, kemudian dari 20 responden, sebanyak 11 mahasiswa yang melakukan deposit selama kurang dari setahun, 7 mahasiswa yang sudah melakukan deposit selama 1-2 tahun, dan 2 mahasiswa yang melakukan deposit selama lebih dari 3 tahun. dari 79 responden, 12 di antaranya pernah menang dalam melakukan judi online, serta dari 79 responden, 11 di antaranya tetap melakukan deposit untuk judi online meskipun kalah atau *rungkad*. Judi *online* secara umum memiliki dampak negative bagi para pelakunya terlebih di kalangan mahasiswa, hal ini sesuai dengan ungkapan Nugraha (2022) yang menyebutkan bahwa mahasiswa yang terlibat dalam judi *online* cenderung mengalami penurunan dalam prestasi akademik karena

mengabaikan perkuliahannya demi bisa bermain judi online, Ferly (2023) juga menambahkan bahwa efek buruk dari perilaku judi online di kalangan mahasiswa adalah kerugian secara materi sehingga menimbulkan efek menyimpang lainnya seperti *pinjol*, menggadaikan barangnya, bahkan uang kuliahnya, nilai religiusitas pun kian menurun karena ketika memenangkan perjudian digunakan untuk mabuk-mabukan. Mahasiswa sendiri sebagai kaum intelektual yang memiliki kapasitas berpikir logis, disisi lain mahasiswa ini berkuliah di kampus berbasis Islam yang menarik untuk ditelusuri tentang latar belakang dari perilaku judi *online* tersebut, maka dari fenomena ini peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian dan menggali faktor yang mendasari keterlibatan mahasiswa dalam perjudian *slot online* ini. Serta dampak apa saja yang timbul akibat tergiurnya perjudian *slot online* tersebut. Berlandaskan permasalahan tersebut yang menjadi sebuah pedoman untuk mengadakan penelitian dengan judul “Judi Online di Kalangan Masyarakat Terdidik Dilihat dari Perspektif Religiusitas (Studi Kualitatif pada Mahasiswa)”.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memahami perilaku judi *online* pada mahasiswa ditinjau dari perspektif religiusitas. Berdasarkan tujuan penelitian tersebut, maka manfaat yang diharapkan dari penelitian ini bagi mahasiswa untuk lebih memperhatikan implementasi religiusitas untuk menekan perilaku judi *online*, kemudian bagi universitas sebagai penyelenggara pendidikan tinggi berbasis islam dapat dijadikan bahan untuk upaya preventif demi menekan perilaku judi *online* di lingkungan kampus, kemudian bagi peneliti selanjutnya hasil penelitian dapat dijadikan referensi dan rujukan untuk riset selanjutnya. Berdasarkan uraian yang telah disebutkan di atas, maka pertanyaan penelitian dalam penelitian ini adalah Bagaimana perilaku judi *online* di kalangan masyarakat terdidik ditinjau dari perspektif religiusitas?.

2. METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Kualitatif merupakan metode yang dapat menghasilkan data secara dekripsi (Cresswell & Poth, 2018). Sedangkan menurut Moleong (2017) deskriptif yaitu pendekatan untuk dapat menggambarkan atau mendeskripsikan suatu pengalaman yang terdapat pada individu atau kelompok berdasarkan fenomena yang terjadi. Pendekatan deskriptif dipilih agar dapat memberikan gambaran perilaku judi online dikalangan mahasiswa yang berkuliah di kampus berbasis islam.

Informan penelitian berjumlah empat orang, yang diseleksi dengan purposive sampling. Purposive sampling merupakan metode pengambilan informan menggunakan ciri-ciri atau kriteria tertentu agar sesuai dengan tujuan penelitian (Cresswell, 2018). Informan dalam penelitian ini meliputi

mahasiswa yang aktif bermain judi online, telah bermain judi online minimal 3 tahun, bersedia menjadi partisipan untuk diwawancarai dengan mengisi informed consent.

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu wawancara. Wawancara yaitu kegiatan yang dilakukan antar dua orang yang dilakukan untuk mendapatkan informasi atau ide yang biasanya ditandai dengan tanya jawab. Wawancara yang digunakan yaitu semi terstruktur yang termasuk ke dalam kategori in-depth interview yang memungkinkan pelaksanaannya untuk memperoleh data dan memungkinkan untuk menggali informasi yang menarik selama pelaksanaan penelitian (Dewi & Indrawati, 2019).

Teknik analisis data dilakukan menggunakan analisis data interaktif (Miles & Huberman, 1994). Langkah-langkah yang dilakukan yaitu: reduksi data dilakukan dengan membuat rangkuman, memilih hal-hal yang penting, dan membuang yang dianggap tidak perlu. Kemudian penyajian data yang dilakukan dengan menampilkan data yang telah diperoleh dalam bentuk deskripsi/uraian, bagan, ataupun hubungan dalam setiap kategori. Kemudian, penarikan kesimpulan dan verifikasi yang merupakan penampilan dari awal pengambilan data, alur, hubungan sebab-akibat dan kesimpulan akhir.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi dan menggambarkan perilaku judi online di kalangan masyarakat terdidik dari perspektif religiusitas. Perilaku judi online ini dipengaruhi oleh beberapa faktor dan juga memiliki efek yang dirasakan oleh responden. Perilaku judi yang dilakukan oleh responden dapat dihubungkan dengan beberapa teori psikologi dan juga etika yang ada. Perilaku judi online sendiri dapat dipengaruhi oleh religiusitas. Individu yang memiliki religiusitas yang tinggi cenderung memiliki perilaku yang positif, selain itu individu juga akan menghindari perilaku negative karena berupaya menjauhi larangan-larangan dalam agama yang dianutnya. Beberapa temuan dalam penelitian ini adalah latar belakang mahasiswa aktif di kampus berbasis Islam yang bermain judi online, bentuk perilaku judi online yang dilakukan mahasiswa, serta bentuk pengaruh religiusitas dalam perilaku judi online di kalangan masyarakat terdidik.

3.1 Latar belakang bermain judi online

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan seluruh responden, didapati sedikitnya ada dua faktor yang melatarbelakangi masyarakat terdidik atau mahasiswa melakukan judi online, yaitu faktor lingkungan sekitar mahasiswa dan ekonomi, hal ini sesuai dengan penelitian Astuti (2022) yang menyatakan bahwa dalam kategori masyarakat yang memiliki ekonomi serta status social yang tergolong rendah, judi online dianggap sebagai satu terobosan untuk meningkatkan pendapatan finansial secara instan. Dengan modal yang dipasang sebagai taruhan mereka berharap mendapatkan keuntungan yang besar tanpa harus melakukan usaha dan

bersusah payah. Selain itu perilaku judi secara konvensional yang bersifat turun-temurun menjadi alasan masyarakat mewajarkan perilaku berjudi dan menganggap judi bukan merupakan penyimpangan sosial. Adanya tekanan dari lingkungan yang aktif bermain judi online membuat pelaku merasa tidak enak jika tidak menuruti apa yang mereka lakukan. Selain itu metode branding dari perjudian online yang mengemas kemenangan dalam berjudi adalah hal yang mudah dilakukan dan bisa didapatkan oleh siapa saja yang mau berjudi membuat calon penjudi merasa tertarik dan tidak memikirkan resiko berjudi (Astuti, 2022). Faktor selanjutnya adalah ekonomi, dimana ekonomi lagi-lagi menjadi alasan subjek melakukan judi online yaitu untuk memenuhi kebutuhannya, karena subjek menganggap ada peluang keuntungan secara finansial tanpa harus melakukan usaha, serta subjek belum merasa cukup dengan nominal uang saku yang diberikan orang tua sehingga mengambil jalan pintas untuk melakukan judi online dengan maksud menambah nominal uang sakunya. Hal ini sesuai dengan penelitian Ginting (2023) yang menyatakan bahwa kegiatan yang membawa keuntungan secara finansial akan menarik seseorang untuk melakukannya meskipun hal tersebut menyimpang, maka dari itu keuntungan merupakan tujuan dari keterlibatan para pelaku judi online di kalangan masyarakat terdidik, terlebih kemenangan yang ditawarkan dalam judi online yang berlipat ganda dari taruhan yang dipasang membuat mahasiswa terlibat aktif dalam perjudian online.

3.2 Perilaku Judi Online yang dilakukan Mahasiswa

Perilaku judi online yang dilakukan mahasiswa sebagai bagian dari masyarakat terdidik bisa dilakukan dengan beberapa syarat, salah satunya yaitu nominal uang sebagai deposit, dimana sumber keuangan mahasiswa untuk berjudi berasal dari uang saku orangtua, tentunya peranan orang tua yang berperan memberikan fasilitas dalam pemenuhan kebutuhan pendidikan anak seperti sandang, pangan, biaya pendidikan, serta uang saku kepada para mahasiswa yang terlibat perjudian dan aktif berkuliah di kampus berbasis Islam (Jarbi, 2022). Selain itu beberapa hal yang menyimpang bisa dilakukan oleh mahasiswa demi mendapatkan uang untuk melakukan deposit jika uang saku dari orang tua habis, hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Asriadi (2020) bahwa dalam praktik berjudi dibutuhkan deposit sebagai saldo awal untuk memasang taruhan, maka dari itu ketika uang saku yang diberikan orangtua sudah habis, tidak menutup kemungkinan para mahasiswa yang terlibat perjudian online untuk berbohong kepada orang tua dengan berbagai alasan agar tetap bisa eksis bermain judi online.

Kemudian dari banyaknya alternative atau pilihan judi online, judi yang dilakukan oleh mahasiswa adalah jenis judi online slot, beberapa diantaranya pernah melakukan judi online lain seperti togel online, sabung ayam online, judi bola online, namun kembali lagi ke jenis judi online slot karena beranggapan bahwa judi slot paling mudah cara memainkannya dan hanya

memencet tombol, tidak memerlukan strategi khusus untuk memainkannya, hal ini serupa dengan penelitian yang dilakukan Jamiel (2023) yang menyatakan bahwa jenis judi slot merupakan permainan judi yang sekilas seperti permainan anak-anak, karena menggunakan symbol buah-buahan, bentuk dan warna-warni, namun setelah diamati ada pula yang menyerupai simbol pada kartu poker, selain itu para pelaku judi online ini tidak merasa melakukan penyimpangan saat melakukan judi tersebut, malah terkadang ditemukan bahwa sekumpulan mahasiswa dengan percaya diri bermain judi slot di kafe dengan menggunakan smartphone.

Perilaku judi online yang dilakukan mahasiswa sendiri memiliki intensitas yang bervariasi, beberapa di antaranya mengalami peningkatan dibanding saat pertama bermain judi online, hal ini sesuai dengan pernyataan Uno (2021) dimana untuk mencapai tujuan, individu memerlukan motivasi untuk meraih tujuan tersebut, dalam konteks berjudi tujuan yang dimaksud adalah kemenangan berkali-lipat dari taruhan yang dipasang, dengan tawaran yang menarik tersebut, maka muncul motivasi dari diri pelaku untuk melakukan judi online. Namun beberapa diantaranya juga mengalami penurunan intensitas dibanding saat awal bermain judi online karena merasa dirugikan oleh judi tersebut, Hal ini sesuai dengan pernyataan pada penelitian Kusumo (2023) yang menyebutkan bahwa perilaku judi online memiliki efek samping yaitu berdampak terhadap psikologis individu sehingga memungkinkan ketergantungan atau kecanduan, juga kerugian materi dikarenakan kalah dalam berjudi bagi para pelaku. Selain itu faktor ekonomi yang kurang memungkinkan dikarenakan efek boros dalam perilaku berjudi menjadi alasan beberapa pelaku menurunkan intensitasnya dalam berjudi, padahal Islam sendiri melarang perilaku boros seperti yang termaktub Di dalam Surah Al-Isra Ayat 26 yang artinya *“Dan berikanlah haknya kepada kerabat dekat, juga kepada orang miskin dan orang yang dalam perjalanan; dan janganlah kamu menghambur-hamburkan (hartamu) secara boros”*. Allah SWT memerintahkan untuk memberikan hak kepada keluarga-keluarga yang dekat, dari pihak ibu maupun bapak, berupa bantuan, kebajikan, dan silaturahmi. Demikian juga kepada orang miskin dan orang yang dalam perjalanan, berikanlah zakat yang diwajibkan atas kamu, sedekah yang dianjurkan atau bantuan lainnya yang diperlukan, dan janganlah kamu menghambur hamburkan hartamu secara boros dengan membelanjakannya pada hal-hal yang tidak ada kemaslahatan.

Jika dilihat dari pengalaman menang kalahnya, para pelaku lebih sering mengalami kekalahan dalam bermain judi online, namun ada pengharapan besar jika memainkan judi kembali akan mendapatkan kemenangan, hal tersebut terjadi karena masing-masing pelaku pernah mendapatkan kemenangan yang berkesan, sehingga pelaku bisa menceritakan

pengalaman menangnya ke rekannya yang juga aktif bermain judi online dan menjadi kebanggaan tersendiri bagi diri pelaku, hal ini menjadi kepuasan tersendiri bagi pelaku sehingga tetap menjaga eksistensi bermain judi online hingga saat ini. Hal ini sesuai dengan pernyataan bahwa para pelaku judi online dalam lingkup mahasiswa yang tergolong di usia muda, akan melakukan berbagai cara untuk menampilkan branding dari dirinya, branding tersebut dapat berupa pencapaian dalam memenangkan judi online sebagai media agar mendapatkan validasi eksternal dari lingkungannya (Sekarayu, 2022).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dalam penelitian ini, ditemukan bahwa masing-masing subjek memiliki alasan tersendiri untuk berhenti melakukan judi online, beberapa subjek telah melakukan usaha sebagai upaya untuk keluar dari dunia judi online seperti menghapus e-wallet yang digunakan dalam berjudi sebagai upaya untuk berhenti dari perilaku judi online, namun mereka mengalami hambatan berupa berada di lingkungan tempat tinggal yang aktif bermain judi online sehingga tidak bisa menahan keinginannya dalam berjudi saat berada di lingkungan tempat tinggal tersebut, hal ini sesuai dengan pernyataan Putri (2019) yang menyatakan bahwa kecenderungan penyimpangan social yang dilakukan mahasiswa adalah hasil dari interaksi individu terhadap lingkungannya, hasil interaksi yang berupa informasi ini akan dicerna sebagai pengetahuan yang diyakini individu, artinya dengan banyaknya perilaku judi di lingkungan subjek akan memberikan kesan bahwa judi online adalah permainan yang lumrah. Pola tersebut beberapa kali dialami oleh seluruh subjek sehingga subjek masih berkecimpung di dunia judi online hingga saat ini.

3.3 Perilaku judi online yang dipengaruhi religiusitas

sebelum masuk ke perilaku judi yang dipengaruhi oleh religiusitas, perlu dipahami bahwa perilaku judi adalah perilaku yang menyimpang dari berbagai sudut pandang terlebih dari sudut pandang agama, Islam sendiri mengharamkan perilaku judi seperti yang tercantum dalam Al-Qur'an, dalam al-Qur'an sendiri, kata maysir disebutkan sebanyak tiga kali, yaitu dalam surat Al-Baqarah (2) ayat 219, surat Al-Ma'idah (5) ayat 90 dan ayat 91. Ketiga ayat ini menyebutkan beberapa kebiasaan buruk yang berkembang pada masa jahiliyah, yaitu khamar, al-maysir, al-anshâb (berkorban untuk berhala), dan al-azlâm (mengundi nasib dengan menggunakan panah). Penjelasan tersebut dilakukan dengan menggunakan jumlah khabariyyah dan jumlah insya'iyah. Berdasarkan ketiga ayat itu, ulama fikih sependapat menetapkan bahwa al-maysir itu haram hukumnya. Akan tetapi, mereka berlainan pendapat mengenai ayat yang mengharamkannya. Abu Bakar al-Jashshas berpendapat bahwa keharaman al-maysir ini dipahami dari surat Al-Baqarah (2) ayat 219. Dua ayat lainnya, yang terdapat dalam surat Al-Ma'idah (5), hanya memberikan penjelasan tambahan bahwa al-maysir itu

adalah salah satu perbuatan kotor yang hanya dilakukan oleh setan dan menumbuhkan beberapa dampak negatif, seperti permusuhan, saling membenci, serta kelalaian dari perbuatan mengingat Allah, serta melalaikan dari ibadah shalat (Islami, 2022).

Sikap seorang muslim terhadap masalah judi ialah menerima ketentuan Allah dengan bersandar pada bahaya & keburukan judi. Meskipun argumentasi & kajian ilmiah yang dikemukakan oleh berbagai pihak membenarkan & melegalkan perjudian dengan tujuan ekonomi, sosial, politik dll. Perjudian tidak dapat dilegalkan, bahkan jika para ahli dapat membuktikan manfaat perjudian. Umat Islam & pemerintah wajib menolak & memberantas judi meskipun tidak ada tanda-tanda judi yang terlihat negatif. Iman kepada Allah & kebenaran Al-Qur'an serta As-Sunnah cukup untuk menolak perjudian baik untuk kepentingan pribadi maupun sosial ekonomi (Irwansyah dkk, 2023).

Menurut tafsir Kementerian Agama RI, bahaya judi sebanding dengan bahaya minum alkohol antara lain: 1) Memicu permusuhan, kemarahan, dan bahkan pembunuhan. Para penjudi sering kali terlibat dalam perilaku putus asa, seperti bunuh diri, merampok, dan sebagainya, terutama jika mereka kalah. Akibatnya, sangat tepat untuk menahan diri dari perjudian. 2) Membuat seseorang lamban dalam beribadah, dan membuat hatinya jemu ketika memikirkan Allah. Judi dapat menyebabkan seseorang menjadi lesu dan mudah tersinggung selain menciptakan karakter yang buruk. Ujung-ujungnya bisa mengikis akhlak, menolak bekerja dengan cara yang benar untuk mendapatkan rezeki, dan selalu berharap untuk menang. 3) Sumber kemiskinan. Banyak orang yang berjudi telah kalah, yang membuat mereka tetap tertarik dan berharap untuk menang. Alhasil, jangan takut untuk berinvestasi dalam berbagai aset demi mewujudkan impian Anda. 4) Mendatangkan malapetaka dalam rumah tangga. Harta benda seseorang akan terancam bahaya akibat keinginannya untuk memuaskan keinginannya bermain judi. Akhirnya, dia lupa akan tanggung jawabnya untuk menafkahi istri dan anak-anaknya. Bahkan penjudi yang paling bersemangat pun dapat membahayakan anak dan istri mereka (Hendrasjah & Hambali, 2023).

Berikut penjelasan dari para ahli tafsir tentang illatul hukmi, larangan judi dalam Al-Qur'an. Interpretasi Kementerian Agama Republik Indonesia lebih lanjut menegaskan bahwa aset yang melingkari meja judi, berapa pun jumlahnya, adalah aset terlarang. Kekayaan ini tidak akan memberikan kenikmatan fisik atau mental, ketenangan, atau kesuksesan. Penjudi mungkin menjadi kaya di permukaan, tetapi kekayaan mereka tidak membawa berkah, ketenangan, atau kesuksesan dalam hidup mereka dengan cara yang sama seperti amal sosial yang layak. Judi, menurut Quraish Shihab, menimbulkan banyak kerugian. Ketika datang ke perjudian, apakah itu menang atau kalah, para penjahat terpesona dan kagum menghabiskan

waktu mereka mengumpulkan lebih banyak aset untuk menebus kerugian mereka Inilah yang dimaksud ketika seseorang mengatakan bahwa bermain game dapat membuat mereka tidak mengingat Allah (ibadah dan berdzikir) (Hilyatin, 2021).

Pelaku judi online sebagai mahasiswa yang aktif berkuliah di kampus berbasis Islam sepakat bahwa judi online adalah perilaku yang salah, baik dilihat dari sudut pandang agama, hokum, maupun norma social, hal ini sesuai dengan larangan berjudi dalam Islam yang diatur dalam Al-qur'an surat Al-Baqarah; 219 yang artinya; "Mereka menanyakan kepadamu (Muhammad) tentang khamar dan judi. Katakanlah, "Pada keduanya terdapat dosa besar dan beberapa manfaat bagi manusia. Tetapi dosanya lebih besar daripada manfaatnya." Dan mereka menanyakan kepadamu (tentang) apa yang (harus) mereka infakkan. Katakanlah, "Kelebihan (dari apa yang diperlukan)." Demikianlah Allah menerangkan ayat-ayat-Nya kepadamu agar kamu memikirkan,". Salah satu pelaku beralasan meskipun pernah menyandang gelar santri, nilai religiusitas tidak masuk ke dalam dirinya sehingga tidak memikirkan dosa dan imbas dari perilakunya hal ini sesuai dengan pernyataan bahwa individu yang memiliki tingkat religiusitas yang tinggi, maka perilaku yang dilakukan akan mengarah ke arah yang positif dan menghindari perilaku menyimpang seperti judi online (Surono, 2022).

Dari segi akidah para pelaku yakin bahwasanya perilaku individu dipengaruhi oleh praktik ibadah yang dilakukan, masing-masing subjek memiliki pengalaman pribadi untuk membuktikan hal tersebut, subjek menyatakan bahwa individu yang rutin dan melaksanakan ibadahnya cenderung memiliki perilaku yang positif, begitupula berlaku sebaliknya, hal ini sesuai dengan pernyataan bahwa seseorang yang religious akan tercermin dari perilaku serta motivasinya dalam melakukan sesuatu. Pedoman dalam agama menjadi dasar dalam berperilaku positif . dengan demikian setiap individu yang tidak memiliki pedoman terlebih dalam konteks agama maka kehidupannya cenderung menyimpang dan melanggar norma yang berlaku karena mudah dipengaruhi oleh tindakan yang merugikan. (Isnaini, 2020).

Namun demikian, meskipun pelaku berbekal pengetahuan bahwa judi adalah tindakan yang dilarang baik dari segi hokum maupun agama, pelaku tetap eksis melakukan judi online, hal ini disebabkan karena praktik ibadah hanya dilakukan pelaku untuk menggugurkan kewajibannya saja dan menimbulkan renungan yang bersifat sementara, hal ini sesuai dengan ungkapan Weemar A (2019) bahwa manusia digolongkan menjadi 4 golongan, yaitu ateism bagi manusia yang tidak mempercayai tuhan dan agama, agnostic bagi manusia yang mempercayai adanya tuhan namun tidak mempercayai agama, believer yaitu bagi manusia yang mempercayai adanya tuhan, memeluk agamanya namun belum tentu taat kepada agamanya, dan yang terakhir obeydian bagi manusia yang taat dalam memeluk agamanya dan

menjauhi larangannya. Pelaku sebagai mahasiswa yang aktif berkuliah di kampus berbasis islam yang melakukan judi online menggambarkan bahwa mereka masuk dalam kategori believer, dimana agama terkadang mampu dimanifestasikan kedalam bentuk perilaku namun belum maksimal sehingga masih memunculkan potensi-potensi individu untuk memiliki perilaku menyimpang seperti halnya perilaku judi online.

4. PENUTUP

Berdasarkan pembahasan di atas, perilaku judi online dilatarbelakangi oleh faktor lingkungan dan juga faktor ekonomi, dimana lingkungan berperan aktif mengajak pelaku untuk tetap eksis didunia judi online, kebutuhan pemenuhan gaya hidup mahasiswa sebagai bagian dari masyarakat terdidik juga menjadi faktor lain yang melatarbelakangi pelaku untuk melakukan judi online demi mendapatkan keuntungan finansial secara instan. Perilaku judi online yang dilakukan oleh subjek sebagai mahasiswa ini sudah berlangsung cukup lama, dimana jenis judi online yang dimainkan adalah judi slot, karena merupakan judi yang mudah dalam memainkannya dan lebih instan dalam mendapatkan keuntungannya namun berlaku sebaliknya, perilaku judi online ini sudah menjadi kebiasaan dan dianggap lumrah sehingga memunculkan pola perilaku yang berulang dan menimbulkan kecanduan meskipun subjek berbekal pengetahuan bahwa judi adalah perilaku yang dilarang dari segi hokum maupun agama. Meskipun subjek lebih sering mengalami kekalahan dalam bermain judi online, masing-masing subjek memiliki hambatan sehingga belum bisa keluar dari dunia judi online tersebut.

Hal yang dapat mengurangi intensitas mahasiswa sebagai masyarakat terdidik dalam berjudi adalah aktif dalam beribadah, dengan intensitas ibadah yang rutin menimbulkan renungan dalam diri subjek sehingga subjek lebih mudah menahan diri untuk tidak berjudi, sayangnya renungan tersebut hanya bersifat sementara dan belum menimbulkan efek jera, sehingga perilaku berjudi kembali muncul saat subjek berada di lingkungan yang aktif bermain judi online, hal ini juga tidak berpengaruh bagi salah satu subjek karena subjek tersebut beranggapan bahwa praktik ibadah hanya sebagai penggugur kewajiban saja, sehingga nilai agama tidak masuk kedalam dirinya dan tidak termanifestasi dalam perilakunya.

Saran yang dapat diberikan bagi pelaku judi online adalah menumbuhkan kesadaran pada diri pelaku judi online dengan memperbaiki tingkat religiusitas dan memperbaiki keimanan yang dimiliki kemudian memblokir segala akses yang mengarah pada perilaku judi online serta menghindari lingkungan yang aktif bermain judi online, bagi kampus sebagai penyelenggara pendidikan tinggi berbasis Islam untuk melakukan upaya preventif bagi mahasiswanya dengan

membuat seminar sebagai media sosialisasi akan bahaya judi online dan efek buruk dalam judi online, selain itu kampus Islam yang berbasis psikologi bisa untuk menyediakan layanan konseling bagi mahasiswa yang terindikasi aktif dalam perilaku judi di lingkungan kampus.

DAFTAR PUSTAKA

- Adelia, M. (2020). *Tinjauan Hukum Pidana Islam Tentang Pertanggung Jawaban Pidana Pemilik Website Judi Online* (Doctoral dissertation, UIN Raden Fatah).
- Al Islami, M. F. (2022). *Perbandingan Perspektif Hukum Islam dan Hukum Positif tentang Judi Online di Era Digital* (Bachelor's thesis, Fakultas Syariah dan Hukum UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Andika, R. (2020). Hubungan Tingkat Religiusitas Dengan Tingkat Kecemasan Mahasiswa Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Kesehatan Al-Irsyad*, 13(2), 131-144.
- Azmia, N. (2021). *Fenomena Judi Online Di Kalangan Masyarakat Tanjung Harapan Kecamatan Meukek Kabupaten Aceh Selatan* (Doctoral dissertation, Universitas Teuku Umar).
- Cresswell, J. & Poth, C. (2018). Qualitative inquiry & research design: Choosing among five approaches. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9).
- Danuri, M. (2019). Perkembangan dan transformasi teknologi digital. *Jurnal Ilmiah Infokam*, 15(2).
- Dewi, D. P. K. S., & Indrawati, K. R. (2019). Gambaran celebrity worship pada penggemar k-pop usia dewasa awal di Bali. *Jurnal Psikologi Udayana*, 6(02), 291. <https://doi.org/10.24843/jpu.2019.v06.i02.p08>
- Ferly, B. (2023). Analisis Dampak Judi Online Slot Dalam Perspektif Fiqih Muamalah. *Jei (Jurnal Ekonomi Islam)*, 1(1), 25-33.
- Glock, C. & Stark, R. (1966). *Religion and society in tension*. Chicago: University of California.
- Hendrasjah, M. R. G., & Hambali, R. Y. A. (2023, May). Dampak Berjudi dalam Pandangan Islam. In *Gunung Djati Conference Series* (Vol. 19, pp. 819-827).
- Hilyatin, D. L. (2021). Larangan Maisir dalam Al-Qur'an dan Relevansinya dengan Perekonomian. *Jurnal Maghza*, 6(1), 16–29.
- Lubis, F. H., Pane, M., & Irwansyah, I. (2023). Fenomena Judi Online di Kalangan Remaja dan Faktor penyebab Maraknya Serta Pandangan Hukum Positif dan Hukum Islam (Maqashid Syariah). *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 5(2), 2655-2663.
- Miles, M. ., & Huberman, A. (1994). *An Expanded Sourcebook: Qualitative Data Analysis*. Sage Publications.
- M Nur, A. P. (2021). *Analisis faktor-faktor yang mempengaruhi pengangguran terdidik di Indonesia* (Doctoral dissertation, Universitas Hasanuddin).
- Moleong, L. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. PT. Remaja Rosdakarya
- Nugraha, B. D. (2022). *Dampak Judi Online Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa (Studi Kasus Mahasiswa A, B, C, D, E, F, G, H, I)* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Riau).

- Nugroho, C. K. A. (2022). Fenomena Judi Slot Online Sebagai Trend Mahasiswa. *Jurnal Revolusi Indonesia*, 2(5).
- Rasyid, Z. (2017). *Perjudian Online di Kalangan Mahasiswa Yogyakarta* (Doctoral dissertation, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta).
- R. Soesilo, 1986, Kitab Undang Undang Hukum Pidana [KUHP], Karya Nusantara Bandung, Sukabumi , hal 222.
- Sari, N. W. (2018). Kejahatan Cyber Dalam Perkembangan Teknologi Informasi Berbasis Komputer. *Jurnal Surya Kencana Dua: Dinamika Masalah Hukum Dan Keadilan*, 5(2), 577-593.
- Surham, A. A. H. (2020). *Hubungan Religiusitas Dengan Stres Pada Mahasiswa Yang Sedang Menyusun Skripsi* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Riau).
- Syahrir, A., Rahem, A. and Prayoga, A. 2020. Religiositas mahasiswa farmasi uin malang selama pandemic covid-19. *Journal of Halal Product and Research*, 3 (1).
- Uno, H. B. (2021). Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan. Bumi Aksara.
- Utami, S. G. A., & Najicha, F. U. (2022). Kontribusi Mahasiswa Sebagai Agent of Change Dalam Penerapan Nilai-Nilai Pancasila pada Kehidupan Bermasyarakat. *De Cive: Jurnal Penelitian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 2(3).
- <https://nasional.kontan.co.id/news/kasus-judi-online-ppatk-bekukan-421-rekening-senilai-rp-800-miliar>
- <https://nasional.kontan.co.id/news/bernilai-triliunan-situs-judi-online-masih-mudah-diakses-di-indonesia>
- <https://ppid.ppatk.go.id/?p=6724>