
**DAMPAK DARI JUDI ONLINE TERHADAP MASA DEPAN PEMUDA, DESA AIR BULUH
KEC.IPUH KAB.MUKOMUKO PROVINSI BENGKULU**

Oleh :

Agif Septia Meswari¹, Matnur Ritonga²

^{1,2}Jurusan Manajemen Pendidikan Islam, Fakultas Tarbiyah, Universitas Darunnajah
Jakarta

E-mail: ¹agifseptiameswa@gmail.com, ²matnurcritonga@darunnajah.ac.id

Article History:

Received: 19-12-2022

Revised: 29-12-2022

Accepted: 06-01-2023

Keywords:

Remaja, Dampak Negatif,
Permainan, Judi, Online.

Abstract: Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan bagaimana sikap remaja terhadap dampak negatif kebiasaan bermain judi online dilihat dari aspek moral dan hukum di desa air buluh kec.ipuh kab.mukomuko provinsi Bengkulu, Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode asosiatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket, teknik dokumentasi, studi kepustakaan dan wawancara. Berdasarkan hasil pengolahan data dan analisis data menunjukkan bahwa sikap remaja tentang menyenangi/membenci adalah 5 responden (50%) masuk dalam kategori setuju. Sikap remaja tentang mendekati/ menjauhi adalah 4 responden (40%) masuk dalam kategori kurang setuju. Sikap remaja tentang menerima/menolak adalah 5 responden (50%) masuk dalam kategori setuju. Dampak negatif kebiasaan bermain judi online tentang penyimpangan perilaku yang bersifat amoral adalah 5 responden (50%) masuk dalam kategori tidak setuju. Dampak negatif kebiasaan bermain judi online tentang penyimpangan perilaku yang melanggar hukum adalah 5 responden (50%) masuk dalam kategori kurang setuju. Sikap remaja terhadap dampak negatif kebiasaan bermain judi online menyatakan setuju bahwa hampir 50% remaja yang bermain judi secara online akan mengalami penyimpangan perilaku yang melanggar moral dan hukum. Hal ini tampak dari responden yang tidak menaati hukum / peraturan dalam hidupnya, baik dilingkungan keluarga dan masyarakat. Selain itu, mereka tidak memiliki kesadaran diri dalam mengontrol sikap dan jika diteruskan maka pada akhirnya mereka akan merasakan dan menyadari bahwa judi online membawa dampak negatif yang buruk bagi kehidupannya.

PENDAHULUAN

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang pesat dewasa ini, telah membawa berbagai dampak dan perubahan dalam kehidupan manusia. Globalisasi sebagai akibat dari kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, memberikan manfaat yang begitu besar bagi kehidupan manusia di seluruh dunia. Kemudahan untuk berkomunikasi jarak jauh dapat dilakukan dengan mudah sejak munculnya teknologi komunikasi yang lebih modern. Proses globalisasi tersebut membuat suatu fenomena yang mengubah model komunikasi konvensional dengan melahirkan kenyataan dalam dunia maya yang dikenal sekarang ini dengan internet. Internet berkembang demikian pesat sebagai kultur masyarakat modern. Dikatakan sebagai kultur karena melalui internet berbagai aktifitas masyarakat cyber seperti berfikir, berkreasi, dan bertindak dapat diekspresikan di dalamnya, kapanpun dan dimanapun. Kehadirannya telah membentuk dunia tersendiri yang dikenal dengan dunia maya. Selain berdampak positif, tentunya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi juga membawa dampak negatif bagi kehidupan manusia, khususnya kaum remaja yang belum mampu menyaring segala macam bentuk arus globalisasi terutama penggunaan internet. Internet yang diharapkan dapat membantu dalam memudahkan segala macam kegiatan dan pekerjaan justru disalahgunakan penggunaannya oleh kaum remaja. Para pengguna internet justru dapat membuat berbagai macam kejahatan seperti pengancaman, pencurian, pencemaran nama baik, pornografi, perjudian, penipuan hingga tindak pidana terorisme. Dengan kreatifitas yang tinggi dan penggunaan metode-metode yang canggih, para pengakses internet akhirnya dapat menciptakan berbagai macam situs permainan elektronik atau yang sering disebut game online. Situs-situs tersebut dapat dengan mudahnya diakses oleh seluruh pengguna internet. Dalam kurun waktu beberapa tahun terakhir ini permainan elektronik atau yang kita sebut game online telah mengalami perkembangan yang sangat pesat.

Game online tidak hanya menjamur di kota-kota besar, tetapi juga telah merambah kota-kota kecil dan desa-desa. Hal ini terlihat dari banyaknya jumlah game center yang muncul dan pelanggan yang seringkali dijumpai adalah kaum remaja, terutama laki-laki yang berusia sekitar 15-21 tahun. Seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih, game online yang pada awalnya hanya berupa permainan saja, kemudian dikembangkan kembali menjadi sebuah media permainan yang dapat menghasilkan uang atau yang sering disebut perjudian online. Para pengguna internet dapat mengakses situs-situs yang menyediakan permainan-permainan judi tersebut seperti Pokerdewa.com, Paigowpokeronline.net dan tangkas88.com. Hadirnya permainan judi online sebagai perkembangan teknologi yang negatif di bidang elektronik perlu disikapi dari berbagai sudut karena dampaknya dikembalikan lagi kepada penggunanya. Apa dan bagaimana dampak yang terjadi terhadap penggunaan judi online akan tampak jelas ketika mereka telah menyadari bahwa kerugian yang dirasakan sangatlah besar bagi dirinya.

Beberapa contoh yang dapat dilihat pada kaum remaja pengguna judi online adalah terkurasnya uang jajan dan terpaksa harus menahan lapar disekolah, selain itu ada juga mahasiswa yang harus menjual laptop dikarenakan kalah bermain judi. Banyak sekali hal-hal negatif yang ditimbulkan akibat bermain judi online tersebut. Sudah menjadi tragedi di dunia maju, dimana segala sesuatu hampir dapat dicapai dengan ilmu pengetahuan, sehingga hilangnya keyakinan beragama dan pengatur moral yang dimiliki seseorang.

LANDASAN TEORI TINJAUAN TERHADAP PERMAINAN JUDI ONLINE

1. Pengertian Permainan

Kebanyakan dari remaja sekarang ini justru bermain internet dengan intensitas waktu yang lebih lama dibandingkan jam belajar yang diharuskan. Menurut Horrigan (2000:10) terdapat dua hal mendasar yang harus diamati untuk mengetahui intensitas penggunaan internet seseorang, yakni frekuensi internet yang sering digunakan dan lama menggunakan tiap kali mengakses internet yang dilakukan oleh pengguna internet. Tiga kategori pengguna internet berdasarkan intensitas internet yaitu:

1. Heavy users (lebih dari 40 jam per bulan)
2. Medium users (antara 10 sampai 40 jam per bulan)
3. Light users (kurang dari 10 jam per bulan)

2. Pengertian Judi Online

Dali Mutiara, dalam tafsiran KUHP menyatakan sebagai berikut: Permainan judi berarti harus diartikan dengan artian yang luas juga termasuk segala pertarungan pertarungan tentang kalah menangnya suatu pacuan kuda atau lain-lain pertandingan, atau segala pertarungan, dalam perlombaan perlombaan yang diadakan antara dua orang yang tidak ikut sendiri dalam perlombaan-perlombaan itu, misalnya totalisator dan lain lain.

Kesimpulan yang didapat dari pernyataan diatas yaitu judi online merupakan permainan pertarungan uang yang dengan sengaja dilakukan oleh para pemain judi online walaupun mereka menyadari adanya resiko yang akan diambilnya kelak. Contohnya, seperti permainan yang berdasarkan harapan-harapan tertentu pada peristiwa-peristiwa dalam permainan pertandingan, perlombaan dan kejadian-kejadian yang tidak atau belum pasti hasilnya melalui media elektronik dengan akses internet sebagai perantara.

3. Situs Situs Game Judi Online

Tercatat lebih dari 20 judul game online yang beredar di Indonesia. Ini menandakan betapa besarnya antusiasme para gamer di Indonesia. Dalam games, penjudi sangat kompetitif dan ingin sekali untuk menang. Penjudi juga berusaha ekstra keras untuk dapat menguasai permainan. Dalam kategori ini, penjudi menganggap kemenangan diperoleh melalui permainan dengan penuh keahlian dan strategi yang jitu serta dapat membaca strategi lawan. Penjudi harus dapat memilih dan membuat keputusan secara tepat serta dapat membedakan alternatif kondisi mana harus ikut bermain. Secara singkat dapat dikatakan bahwa permainan jenis judi ini adalah permainan yang dirancang khusus bagi penjudi yang hanya mementingkan kemenangan. Contoh yang termasuk dalam kategori ini adalah :

4. Poker Dewa (<http://www.pokerdewa.com>)

Dewa poker adalah situs poker uang asli. Menurut beberapa sumber, dewa poker berasal dari Indonesia dan memiliki pengguna sebanyak 4.377.094 pengguna. Cara bermainnya seperti biasa, seperti bermain Texas Holdem Poker di Facebook namun sebelum bermain dewa poker ada yang harus diperhatikan, yaitu pengguna harus mempunyai kartu ATM BCA dan minimal saldonya adalah Rp.50.000. Setelah itu, membuat akun untuk mendapatkan User Name (Nama Pengguna) dan Password (Kata Kunci) untuk masuk ke situs tersebut. Sama seperti membuat email, namun nomor rekening dalam formulir tersebut harus diisi

dengan jelas. Kemudian memasukkan saldo yang ada di rekening yang akan menjadi modal dalam permainan ini. Dan jika pengguna tersebut menang lalu ingin keluar dari permainan, maka pengguna hanya klik "*withdraw chip*" Dan uang yang kita menangkan sudah dapat di ambil di ATM yang ditentukan.

5. Pai Gow Poker (<http://www.paigowpokeronline.net>)

Pai Gow Poker adalah penggabungan antara permainan poker dengan strategi domino. Dalam permainan pai gow poker di gunakan 53 kartu termasuk joker kemudian para player akan dibagi 7 kartu. Cara mendaftarnya sama seperti membuat email dan akunakun internet lainnya, namun nomor rekening dalam formulir tersebut harus diisi dengan jelas. Cara bermain yang pertama adalah memasukan taruhan pada lingkaran taruhan di meja, batasan taruhan dalam meja adalah minimal 2 dollar sampai dengan maksimal 100 dollar untuk setiap permainan. Setelah itu, klik "*Deal*". Kemudian aturlah kartu pegangan anda dengan memindahkan 2 kartu ke tempat tertinggi kedua dari 5 kartu pegangan anda, lalu klik "*selesai*" untuk memilih *dealer* mengatur kartu pegangannya. Setelah itu, anda akan melihat kartu pegangan dealer dan semua taruhan akan di tetapkan. Apabila player menang akan mendapat bayaran 1 banding 1 dipotong komisi oleh Bandar sebesar 5 persen dan apabila permainan Tie atau tidak menang dan tidak kalah, taruhan player akan dikembalikan. Jika pengguna tersebut menang dan mendapatkan chip banyak lalu ingin keluar, maka pengguna hanya klik "*withdraw chip*" dan uang yang kita menangkan sudah bisa di ambil di ATM yang ditentukan.

6. 88 Tangkas (www.88tangkas.net)

Situs judi online ini dilakukan dengan cara pelaku menyetor sejumlah uang berkisar Rp 100.000,00 (seratus ribu rupiah) sampai 400.000,00 (empat ratus ribu rupiah) melalui ATM BCA ke nomor rekening yang telah ditentukan, setelah itu pelaku dapat membuat password dan username untuk bermain situs judi ini. Kemudian pelaku mengikuti permainan yang ditentukan yang beraneka ragam seperti tebak gambar atau huruf. Apabila menang maka uang yang telah ditransferkan bertambah Rp 10.000,00 (sepuluh ribu rupiah) sedangkan apabila kalah maka uang pelaku berkurang Rp 5.000,00 (lima ribu rupiah). Jika pengguna tersebut menang dan mendapatkan chip banyak lalu ingin keluar, maka pengguna hanya klik "*withdraw chip*" Kemudian uang yang kita menangkan sudah bisa di ambil di ATM yang ditentukan.

TUJUAN PENELITIAN

Tujuan penelitian ini adalah untuk:

- a) Untuk menjelaskan bagaimana sikap remaja terhadap dampak negatif kebiasaan bermain judi online dilihat dari aspek moral di Desa air buluh kec.ipuh kab.mukomuko provinsi bengkulu
- b) Untuk menjelaskan bagaimana sikap remaja terhadap dampak negatif kebiasaan bermain judi online dilihat dari aspek hukum di Desa air buluh kec.ipuh kab.mukomuko provinsi bengkulu

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang penulis gunakan adalah metode asosiatif. Melalui metode tersebut. Penelitian asosiatif adalah penelitian yang bertujuan untuk mengetahui hubungan

antara dua variabel atau lebih (Sugiyono: 2005:11). Pendekatan penelitian ini adalah kuantitatif. Menurut Creswell dalam Asmaldi Alsa (2004) penelitian kuantitatif adalah penelitian yang bekerja dengan angka, yang datanya berwujud bilangan (skor atau nilai, peringkat, atau frekuensi), yang dianalisis dengan menggunakan statistik untuk menjawab pertanyaan atau hipotesis penelitian yang sifatnya spesifik, dan untuk melakukan prediksi bahwa terdapat suatu variabel

lain. Sugiyono (2006:117) memberikan pengertian bahwa “populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas atau karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi yang penulis teliti dalam penelitian ini adalah remaja-remaja yang berusia 15-21 tahun sebanyak 10 orang yang sering bermain judi online yang berada di desa air bulu kec.ipuh kab.mukomuko provinsi Bengkulu.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan mengenai Sikap Remaja Terhadap Dampak Negatif Kebiasaan Bermain Judi Online di desa air buluh kec.ipuh kab.mukomuko provinsi Bengkulu, maka dapat peneliti simpulkan bahwa:

1. Ada pengaruh yang signifikan antara sikap remaja terhadap dampak negatif kebiasaan bermain judi online dilihat dari penyimpangan perilaku yang bersifat moral pada kategori sedang. Maksudnya, remaja menganggap bahwa memang banyak sekali dampak negatif yang timbul akibat permainan judi online, seperti penurunan prestasi di sekolah dan dikampus, kebiasaan membolos, membohong, kabur meninggalkan rumah, dan lain-lain. Akan tetapi, tidak semua remaja yang bermain judi online berperilaku seperti itu. Sebagian dari mereka mampu memprioritaskan diri sebagai pelajar atau mahasiswa dengan tetap menjalankan kegiatan mereka sehari-hari, seperti sekolah atau kuliah. Meskipun mereka bermain judi online, akan tetapi prestasi akademik tetap baik dan kehidupan sosialpun tidak terganggu oleh karena bermain tidak terlalu berlebihan.
2. Ada pengaruh yang signifikan antara sikap remaja terhadap dampak negative kebiasaan bermain judi online dilihat dari penyimpangan perilaku yang melanggar hukum pada kategori sedang. Maksudnya, remaja beranggapan bahwa tidak semua remaja yang bermain judi online berperilaku melanggar hukum. Sebagian dari mereka tetap beretika baik di dalam kehidupan sosial dan tetap mematuhi hukum-hukum yang berlaku di masyarakat. Meskipun ikut bermain judi online, akan tetapi mereka tidak melakukan hal-hal yang melanggar hukum demi bermain judi online.

SARAN

Berdasarkan kesimpulan di atas, saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Kepada orang tua atau keluarga sebaiknya memberikan kontrol eksternal atau pengawasan terhadap remaja dengan cara memberikan batasan waktu bermain judi online.
2. Kepada pengelola industri permainan judi online sebaiknya memberikan batasan umur bagi pengguna situs judi online.

3. Kepada lingkungan masyarakat atau pendidikan diharapkan untuk ikut mendorong dan mempedulikan remaja dengan mengadakan berbagai kegiatan interaktif sebagai sarana bagi remaja agar lebih berprestasi dan bersosialisasi di dunia nyata.
4. Kepada remaja sebaiknya mulai meninggalkan kebiasaan bermain judi online karena terdapat banyak sekali dampak negatif dari permainan ini. Mulailah hidup dengan mentaati norma norma yang berlaku di masyarakat dan tekun/ giat belajar untuk mendapatkan masa depan yang lebih baik

UCAPAN TERIMAKASIH

Segala puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Alllah SWT. Karena berkat, nikmat dan karuniaNya sehingga saya dapat menyelesaikan makalah dengan judul “Dampak judi online terhadap masa depan di desa air buluh kec.ipuh kab.mukomuko provinsi Bengkulu.

Secara Khusus, penulis mengucapkan terimakasih kepada Ust. Matnur Ritongan,M.Pd selaku dosen Pengampu mata kuliah Ilmu Sosial Dasar.

Segala kekurangan dan tidak sempurnanya makalah ini, saya sangat mengharapkan masukan, kritikan, dan saran yang bersifat membangun kearah perbaikan dan penyempurnaan makalah ini. Terimakasih

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Arikunto, Suharsimi. 2002. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik . Jakarta :Rineka Cipta
- [2] Raharjo, Agus. 2002. Cyber Crime Pemahaman Dan Upaya Pencegahan Kejahatan Berteknologi. Bandung : Citra Aditya Bakti.
- [3] Bet365, Admin. 2000. Tata cara bermain bet365.com. <http://www.bet365.com/> Diakses tanggal 19 Oktober 2012
- [4] Bwin, Admin. 1998. Tata cara bermain bwin.com. <http://www.bwin.com/> Diakses tanggal 18 Oktober 2012
- [5] Cyberbola, Admin. 2000. Tata cara bermain cyberbola.com. <http://www.cyberbola.com/> Diakses tanggal 19 Oktober 2012
- [6] Paigowpokeronline, Admin. 2000. Tata cara bermain paigowpokeronline.com. <http://www.paigowpokeronline.net/> Diakses tanggal 18 Oktober 2012.
- [7] Pokerdewa, Admin. 2006. Tata cara bermain pokerdewa.com . <http://www.pokerdewa.com/> Diakses tanggal 20 November 2012