

Analisis Maraknya Warga Miskin yang Kecanduan Judi Online di Indonesia

Safira Mustaqilla¹, Siti Sarah², Eva Zahara Salsabila³, Aina Fadhillah⁴

¹²³⁴Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, Indonesia

Email Korespondensi: safira.mustaqilla@ar-raniry.ac.id

Abstrak

Perjudian adalah suatu tindak pidana dengan mempertaruhkan sejumlah uang di mana pihak yang menang akan mendapatkan seluruh uang taruhan itu. Perjudian dapat merugikan masyarakat dan merusak moral bangsa. Perilaku berjudi akan menjadi suatu masalah ketika mulai mendekati kriteria diagnostik untuk judi patologis, dimana perilaku tersebut bersifat maladaptif dan berkelanjutan sehingga menimbulkan rangkaian permasalahan selanjutnya, seperti usaha terus-menerus untuk bertaruh meski telah kalah berkali-kali. Menurut semua pandangan agama perjudian adalah sesuatu yang dilarang. Permainan judi online yang dilakukan oleh masyarakat merupakan hasil dari sebuah interaksi sosial yang terjadi di antara mereka. Interaksi sosial dapat diibaratkan sebuah mata uang yang memiliki dua sisi: positif dan negatif. Salah satu contoh dampak negatifnya adalah seperti yang terjadi pada para masyarakat yang ikut dalam permainan judi online. Seiring perkembangan teknologi, sekarang judi beralih ketempat yang sedikit lebih elit. Kemajuan teknologipun mengubah cara bermain judi, seiring perkembangan teknologi, sekarang judi beralih ketempat yang sedikit lebih elit. Kemajuan teknologi pun mengubah cara bermain judi. Sekarang, berjudi tidak harus bersembunyi seperti zaman dahulu, hanya dengan duduk santai di depan komputer atau smartphone yang terhubung dengan jaringan internet, kita dapat melakukan permainan haram tersebut.

Kata Kunci: *Perjudian, Judi Online, Masyarakat, Interaksi, Nilai-Nilai Sosial.*

Abstract

Gambling is a criminal act by risking a certain amount of money where the party who wins will get all the betting money. Gambling can be detrimental to society and damage the nation's morals. Gambling behavior will become a problem when it starts to approach the diagnostic criteria for pathological gambling, where the behavior is mal-like. -adaptive and sustainable, giving rise to a series of further problems, such as continuing to try to bet even though you have lost many times. According to all religious views, gambling is something that is prohibited. Online gambling games played by people are the result of social interactions that occur between them. Social interaction can be likened to a currency that has two sides: positive and negative. One example of the negative impact is what happens to people who take part in online gambling games. As technology develops, gambling is now moving to a place that is a little more elite. Technological advances too. changing the way of playing gambling, along with developments in technology, now gambling has moved to a slightly more elite place. Advances in technology have also changed the way of playing gambling. Now, gambling doesn't have to be hidden like in the past, just by sitting relaxed in front of a computer or cellphone that is connected to the internet network, we can play this haram game.

Keywords: *Gambling, Gambling Online, Community, Interaction, Social Values.*

PENDAHULUAN

Perjudian merupakan suatu tindak pidana dimana kegiatannya adalah mempertaruhkan sejumlah uang di mana pihak yang menang akan mendapatkan seluruh uang taruhan itu. Perjudian dapat juga disebut sebagai adu nasib yang bersifat untung-untungan Masalah perjudian dapat merugikan masyarakat dan nilai moral bangsa. Kejahatan ini juga mengakibatkan ketertiban, ketentraman, dan keamanan masyarakat menjadi terusik. Selain itu pengaruh perjudian ini tidak hanya berdampak pada kalangan orang dewasa akan tetapi dampak yang ditimbulkan perjudian juga berefek bagi anak-anak, Mereka akan coba - coba melakukan tindak pidana perjudian yang mereka lihat di lingkungannya, akan berdampak buruk terhadap psikologis anak serta menimbulkan kerugian materil bagi mereka yang melakukannya. Saat ini, realita dari pola hidup yang cenderung konsumtif, apalagi ditambah dengan semakin melonjaknya harga-harga kebutuhan pokok sehari-hari akibat laju inflasi perekonomian yang begitu cepat, membuat setiap orang berkeinginan untuk mencapai segala sesuatunya dengan cara yang praktis dan instan atau menurutnya mudah untuk dilakukan termasuk berjudi. Sangat disayangkan para pelaku perjudian sering bermain judi tempat-tempat umum, seperti di pasar, warung atau membentuk kelompok ditempat-tempat tertentu, hal yang sebenarnya sangat tidak layak untuk dipertontonkan karena akan berpengaruh buruk terhadap orang-orang disekitarnya. Perjudian juga dapat muncul akibat adanya faktor - faktor psikologis yang menggambarkan jenis kepribadian individu tertentu yang mungkin lebih condong melakukan kejahatan jika dihadapkan pada situasi tertentu. Istilah-istilah agresif seperti, suka berkelahi, sikap curiga, rasa takut, malu-malu, suka bergaul, ramah, menyenangkan seringkali dipakai untuk menggambarkan keadaan tersebut. Selain itu, faktor ekonomi juga memiliki andil yang dapat mempengaruhi pola kehidupan masyarakat, disamping itu juga cara-cara yang mampu mengubah kehidupan seseorang karena tekanan ekonomi, orang dapat menyimpang dari norma-norma yang terdapat di masyarakat, seperti melakukan tindakan pencurian, perjudian, dimana tindakan yang menyimpang tersebut merupakan sebuah tanda kegagalan individu dalam menyesuaikan diri dengan keadaan didalam masyarakat, maka dari itu tidak mustahil apabila seseorang yang mendapat tekanan ekonomi akan melakukan tindak kejahatan. Hampir mayoritas masyarakat merasa sangat terganggu dengan adanya permainan perjudian ini. Meskipun permasalahan perjudian sudah ditegaskan di dalam peraturan

perundang-undangan, tetapi didalam Undang-undang No. 7 pada tahun 1974 masih mengandung beberapa kelemahan yang ditemukan. Kelemahan tersebutlah yang memungkinkan masih adanya celah kepada pelaku perjudian untuk melakukan perjudian.

Perjudian merupakan permainan yang di mana para pemainnya bertaruh untuk memilih satu pilihan di antara beberapa pilihan yang mana hanya ada satu pilihan saja yang benar dan menjadi pemenang. Pemain yang kalah dalam taruhan maka akan memberikan uang taruhannya kepada si pemenang. Peraturan serta jumlah taruhan telah ditentukan sebelum pertandingan dimulai. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Judi adalah permainan dengan memakai uang atau barang berharga sebagai taruhan (seperti main dadu, kartu). Sedangkan Judi Online adalah permainan judi yang dilakukan melalui media elektronik dengan akses internet sebagai perantara. Dalam Pasal 303 ayat (3) KUHP telah dijelaskan bahwa “yang disebut sebagai permainan judi adalah tiap - tiap permainan, dimana pada umumnya kemungkinan mendapat untung bergantung pada peruntungan belaka, juga karena pemainnya lebih terlatih atau lebih mahir. Disitu termasuk segala peraturan tentang keputusan perlombaan atau permainan yang lain-lainnya yang tidak diadakan antara mereka yang ikut berlomba atau bermain, demikian juga segala peraturan lainnya.” (Poerwadarminta, 1995).

Berdasarkan pernyataan diatas maka dapat penulis simpulkan bahwa pengertian judi online adalah permainan yang dilakukan dengan uang sebagai media taruhannya dengan ketentuan permainan serta jumlah taruhan yang ditentukan oleh pelaku perjudian online serta menggunakan media elektronik dengan akses internet sebagai perantara. Judi online dapat menjadi candu, dimana awalnya hanya mencoba - coba saja dan memperoleh kemenangan selanjutnya akan memacu hasrat atau keinginan untuk mengulanginya dengan taruhan yang lebih besar dan lebih besar lagi dengan harapan semakin banyak uang yang dipertaruhkan maka kemenanganpun akan memperoleh hasil yang lebih banyak. Aktivitas judi online dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja selama pelaku judi online tersebut memiliki banyak waktu luang, sejumlah uang yang digunakan sebagai media taruhan yang terdapat di rekening tabungan pelaku, dan komputer atau smartphone yang dilengkapi dengan koneksi internet yang digunakan sebagai alat untuk melakukan perjudian online.

Pelaku tindak pidana (Dader) menurut doktrin merupakan barang siapa yang melaksanakan semua unsur-unsur tindak pidana sebagai mana unsur-

unsur tersebut telah dirumuskan di dalam undang-undang menurut KUHP. Seperti yang terdapat didalam pasal 55 (1) KUHP yang berbunyi: Dipidana sebagai pelaku tindak pidana:

- a. Mereka yang melakukan, yang menyuruh untuk melakukan, dan yang turut serta melakukan perbuatan.
- b. Mereka yang dengan memberi atau menjanjikan sesuatu dengan menyalahgunakan kekuasaan atau martabat, dengan kekerasan, ancaman ataupun penyesatan, atau dengan memberi kesempatan, serta sarana atau keterangan, sengaja menganjurkan orang lain supaya melakukan perbuatan.

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

- a. Orang yang melakukan sendiri tindakan pidana (pleger)

Dari beberapa pendapat para ahli serta dengan pendekatan praktik dapat kita ketahui bersama bahwa untuk menentukan seseorang sebagai yang melakukan (pleger) atau pembuat pelaksana tindak pidana secara penyertaan berdasarkan dengan 2 kriteria:

- 1) Perbuatannya merupakan perbuatan yang menentukan terwujudnya tindak pidana,
- 2) Perbuatannya tersebut merujuk kepada seluruh unsur tindak pidana (Fashri, 2014).

- b. Orang yang telah menyuruh orang lain untuk melakukan tindak pidana (doen pleger)

Undang-undang tidak menjelaskan secara langsung tentang siapa yang dimaksud dengan yang menyuruh melakukan itu. Untuk mengetahui pengertian dan syarat untuk dapat ditetapkan sebagai orang yang melakukan (doen pleger):

- 1) Orang lain yang berperan sebagai alat di dalam tangannya

Maksudnya adalah apabila orang/pelaku tersebut memeralat orang lain untuk melakukan tindak pidana. Karena orang lain tersebut sebagai alat, maka secara praktis pembuat penyuruh tidak melakukan perbuatan aktif secara langsung. Dalam doktrin hukum pidana orang yang diperalat ini disebut sebagai manus ministra sedangkan orang yang memeralat disebut sebagai manus domina atau dapat disebut sebagai middelijke dader (pembuat tidak langsung).

- 2) Tanpa kesengajaan atau kealpaan

Maksudnya adalah perbuatan yang dilakukan oleh orang yang disuruh (manus ministra) tidak dilandasi oleh perbuatan secara sengaja untuk

mewujudkan tindak pidana, juga terjadinya tindak pidana bukan karena adanya kealpaan, karena pada dasarnya inisiatif perbuatan datang dari pelaku penyuruh, demikian juga niat untuk mewujudkan tindak pidana itu hanya berada pada pelaku penyuruh (doen pleger).

3) Karena tersesatkan

Maksudnya adalah kekeliruan atau kesalahpahaman terhadap suatu unsur tindak pidana yang disebabkan oleh pengaruh dari orang lain secara tidak benar, karena kesalahpahaman itu maka memutuskan kehendak untuk berbuat. Keadaan yang menyebabkan orang lain itu timbul kesalahpahaman itu penyebabnya adalah kesengajaan pembuat penyuruh sendiri.

4) Karena kekerasan

Maksudnya adalah perbuatan yang dengan menggunakan kekerasan fisik yang besar, yang ditujukan pada orang, mengakibatkan orang itu tidak berdaya. Yang telah dijelaskan di atas maka telah jelas bahwa orang yang disuruh melakukan tidak dapat dipidana. Di dalam hukum, orang yang disuruh melakukan hal ini dikategorikan sebagai manus ministra, sementara orang yang menyuruh melakukan hal ini dikategorikan sebagai manus domina. Berdasarkan pendapat Moeljatno, kemungkinan-kemungkinan tidak dipidananya orang yang disuruh, di karenakan tidak mempunyai kesengajaan, kealpaan ataupun kemampuan bertanggungjawab, cacat jiwanya, daya paksa, perintah jabatan tanpa wewenang, dan kejahatan jabatan (Moeljatno, 1985).

c. Orang yang turut serta melakukan tindak pidana (mede pleger)

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

1) Harus adanya kerjasama secara fisik

2) Harus ada kesadaran bahwa mereka satu sama lain bekerjasama untuk melakukan tindak pidana

d. Orang yang secara sengaja mengajak atau menggerakkan orang lain untuk melakukan tindak pidana (uit lokken) (Moeljatno, 1985).

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain fenomenologi. Penelitian ini dilakukan berdasarkan berita yang sedang hangat di

perbincangkan di kalangan masyarakat. Sumber data dalam penelitian ini dipilih secara purposive, yaitu didasarkan pada alasan atau pertimbangan tertentu dan bersifat snowball sampling. Sumber data utama dalam penelitian ini yaitu hasil analisis berita yang berjudul “2,19 juta orang miskin di Indonesia main judi online, taruhannya di bawah Rp 100.000” sebagai media informasi utama. Fokus penelitian ini adalah analisis terhadap maraknya warga miskin di Indonesia yang kecanduan judi online. Dipilihnya sumber informasi ini, dikarenakan telah valid dan sesuai dengan kejadian yang sedang terjadi dewasa ini. Sehingga, berdampak terhadap melemahnya nilai-nilai sosial pada masyarakat yang melakukan judi online. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui analisis mendalam, observasi, dan mengambil beberapa dokumentasi dari sumber informasi yang ada.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dampak Judi *Online* berpengaruh terhadap melemahnya Nilai-Nilai Sosial pada Masyarakat

Setiap perbuatan yang dilakukan oleh manusia pasti memiliki dampak yang ditimbulkan setelah mereka melakukannya, baik itu dampak positif ataupun dampak negatif yang dapat langsung dirasakan oleh pelaku, serta yang dapat dilihat oleh orang-orang di sekitar mereka. Hal tersebut juga terjadi pada masyarakat yang menjadi pelaku dalam permainan judi *online*, masyarakat akan merasakan dampak yang ditimbulkan dari permainan judi *online*. Dampak yang dirasakan tidak lain adalah resiko dari sebuah keputusan yang telah mereka ambil, meskipun dampak yang dirasakan dan ditimbulkan dari suatu perbuatan atau perilaku menyimpang lebih cenderung ke arah negatif ataupun berdampak merugikan baik terhadap diri sendiri maupun orang lain. Permainan judi *online* merupakan salah satu perilaku menyimpang yang terdapat di tengah masyarakat, karena kebanyakan masyarakat menganggap bahwa permainan judi merupakan sesuatu yang dipandang kurang baik dan tidak sesuai dengan norma. Bagi masyarakat yang melakukan kegiatan bermain judi *online*, maka mereka akan merasakan berbagai dampak yang akan berpengaruh terhadap melemahnya nilai-nilai sosial pada masyarakat yang melakukan judi *online* di tengah kondisi ekonomi mereka di kelas menengah kebawah.

Dalam penelitian ini, data yang peneliti cari dari dampak fenomena judi *online* terhadap melemahnya nilai-nilai sosial pada masyarakat. Didalam

penelitian ini penulis merujuk pada nilai sosial menurut Notonegoro yaitu nilai material, nilai vital dan nilai kerokhanian (Suprihartoyo dkk, 2009).

Nilai Material

Nilai material, adalah segala sesuatu yang berguna bagi kehidupan manusia, terkait dengan hal tersebut nilai material berguna bagi kehidupan jasmani manusia atau kebutuhan ragawi manusia. Maka hal apapun yang dapat berguna sebagai pengisi rohani maupun fisik memiliki nilai material (Suyahmo, 2014). Judi *online* memberi dampak negatif untuk masyarakat terhadap lingkungan yang melakukannya yaitu melemahnya nilai material antara lain habisnya uang yang masyarakat miliki. Habisnya uang menjadi dampak negatif yang terjadi karena akibat bermain judi *online* tersebut. Uang jelas menjadi hal pokok dalam permainan judi ini, karena masyarakat bertaruh dengan uang, jika mereka kalah dalam bertaruh tentunya uang yang mereka gunakan akan hilang, lalu jika mereka sering kalah dalam berjudi, maka sudah pasti uang mereka lama-kelamaan akan habis. Dan hal itu dapat mengakibatkan mereka harus meminjam kepada orang lain, ataupun menjual barang-barang berharga yang masih mereka miliki untuk bertahan hidup selama masyarakat tidak memiliki uang.

Nilai Vital

Nilai vital, yaitu segala sesuatu yang berguna bagi manusia untuk dapat mengadakan aktifitas kehidupan atau berguna bagi manusia untuk dapat melakukan kegiatan atau aktifitas (Suyahmo, 2014). Judi *online* memberi dampak negative terhadap nilai vital bagi masyarakat yang melakukannya yaitu, masyarakat yang melakukan judi *online* ketika kalah bermain judi, sikap atau tindakan yang masyarakat lakukan adalah menggadaikan atau barang yang masyarakat miliki seperti yang telah terjadi di lapangan adalah masyarakat menggadaikan *handphone* dan sepeda motornya demi untuk memenuhi kebutuhan atau kesenangannya bermain judi *online*.

Nilai Kerokhanian

Nilai kerokhanian, adalah segala sesuatu yang berguna bagi rokhani manusia, rokhani sama dengan jiwa atau hati manusia. Nilai kerokhanian ini dapat kita bedakan menjadi empat macam: (1) nilai kebenaran, bersumber pada akal (*ratio*, budi, cipta) yang ada pada diri manusia, (2) nilai keindahan atau bisa disebut nilai estetis yang bersumber pada unsur perasaan (*aesstheticis*, *gevoel*, rasa) yang ada pada diri manusia, (3) nilai kebaikan atau nilai moral, yang bersumber pada kehendak (*will*, *wollen*, karsa) yang ada pada diri manusia, (4)

nilai relegius, yang merupakan nilai kerohanian tertinggi dan mutlak. Nilai religius ini bersumber kepada kepercayaan atau keyakinan manusia (Suyahmo, 2014). Judi *online* memberi dampak negatif bagi masyarakat Indonesia yang melakukannya yaitu melemahnya nilai kerokhanian diantaranya masyarakat meninggalkan kewajiban beragama seperti sembahyang atau sholat serta puasa dibulan Ramadhan, melakukan tindakan yang tidak sesuai dengan norma di masyarakat seperti minum-minuman keras dan sejenisnya. Dampak fenomena judi *online* terhadap melemahnya nilai-nilai social pada masyarakat Indonesia dapat dilihat pada Table 1.

Tabel 1. Dampak Fenomena Judi Online terhadap Melemahnya Nilai-nilai Sosial pada masyarakat Indonesia

Nilai-nilai Sosial	Dampak judi online
Nilai material	Habisnya uang atau tidak stabilnya keuangan masyarakat Indonesia
Nilai viral	Habisnya barang yang masyarakat miliki seperti handphone, motor dan barang-barang berharga lainnya
Nilai kerokhanian	Meninggalkan kewajiban beragama seperti sembahyang/sholat dan puasa di bulan ramadhan, melakukan tindakan yang melanggar norma di masyarakat seperti minum- minuman keras dan sejenisnya

Berdasarkan analisis pada sumber data yang ada, peneliti menemukan kesesuaian nilai yang melemah pada masyarakat dengan pernyataan Notonegoro yaitu nilai material, nilai vital dan nilai kerokhanian. Di mana nilai-nilai yang dinyatakan Notonegoro, tersebut mulai melemah pada masyarakat yang melakukan judi *online*. Dampak yang ditemukan peneliti sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Holdsworth, dkk (2013), dalam penelitiannya mereka memaparkan bahwa judi berdampak terhadap krisis keuangan keluarga hingga menimbulkan utang. Bahwa dampak yang dirasakan oleh mahasiswa setelah bermain judi *online* bermacam-macam ada yang keuangannya menjadi tidak stabil, kegiatan akademiknya mulai terganggu, kesehatan mulai menurun yang diakibatkan karena seringnya begadang, dan kepribadian yang berubah seperti meminjam uang dan juga berbohong kepada orang tua.

Tercantum dalam Undang-Undang No. 1 pada Tahun 1946 mengenai Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) dan Pasal 303 ayat 3 KUHP menjelaskan bahwa yang dimaksud dengan permainan judi adalah “Segala pertaruhan tentang keputusan perlombaan atau permainan lainnya yang tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala

pertaruhan lainnya."Permainan "judi" atau "perjudian" menurut Kamus besar Bahasa Indonesia (KBBI) ialah "Permainan dengan memakai uang sebagai taruhan". Berjudi merupakan aktivitas "Mempertaruhkan sejumlah uang atau harta dalam permainan menebak berdasarkan kebetulan dengan tujuan memperoleh sejumlah uang atau harta yang lebih besar daripada jumlah uang atau harta semula yang dijadikan taruhan". Judi online sendiri merupakan permainan yang aktivitasnya mempertaruhkan uang secara sadar serta sengaja yang dilakukan oleh para pemain judi online walaupun mereka menyadari bahwa akan adanya resiko yang akan diambilnya kelak. Contoh dari permainan judi online, seperti permainan yang beracuan kepada pengharapan-pengharapan tertentu terhadap peristiwa-peristiwa dalam permainan pertandingan, perlombaan dan kejadian-kejadian yang tidak atau belum tentu hasilnya melalui media elektronik disertai dengan akses internet sebagai perantaranya atau yang lebih di kenal secara online. Perundang-undangan yang tercantum hanya mengatur tentang batas maksimal hukuman, tetapi tidak mengatur tentang batas minimal hukuman, sehingga dalam praktek peradilan, majelis hakim seringkali dalam putusannya sangat ringan hanya beberapa bulan saja atau malah dibebaskan. Pasal 303 bus yang rumusannya sebagai berikut:

1) Diancam dengan penjara maksimal 4 tahun atau denda paling banyak sepuluh juta rupiah.

2) Jika ketika melakukan pelanggaran belum sampai waktu 2 tahun sejak ada pemidanaan yang menjadi tetap karena salah satu pelanggaran ini, dapat dikenakan pidana penjara maksimal 6 tahun atau pidana denda paling banyak Rp 5.000.000,00,-. Dalam pasal 303 yang telah di jelaskan sebelumnya, ada dua bentuk kejahatan yang perbuatan materilnya berwujud menawarkan kesempatan dan memberikan kesempatan, yakni:

1) Kegiatan menawarkan dan memberikan kesempatan untuk bermain judi sebagai mata pencaharian.

2) Perbuatan menawarkan dan memberikan kesempatan kepada khalayak umum untuk bermain judi.

Ketika telah melakukan dua kejahatan diatas, terbukalah kesempatan untuk bermain judi bagi siapa saja. Oleh sebab itu, bagi siapa saja yang menggunakan kesempatan itu untuk bermain judi, maka dia telah melakukan kejahatan yang terkait dengan Pasal 303 bus yang pertama ini. Kejahatan Pasal 303 bus bukan hanya berdiri sendiri, melainkan tergantung pada terwujudnya

kejahatan Pasal 303 tersebut. Tanpa terjadinya kejahatan yang terkait dengan Pasal 303, kejahatan Pasal 303 bus tidak mungkin terjadi. Banyak sekali jenis-jenis perjudian yang terjadi di dalam lingkungan masyarakat Indonesia, seperti:

- Cap Jie Kia,
- Togel,
- Dadu
- Kopyok,
- Lotre,
- Remi,
- Poter,
- Sam Gong hu,
- Kiu-Kiu
- dan Slot.

Contoh Kasus Perjudian Online

Fulan, bukan nama sebenarnya, mengatakan tak ada uang yang tersisa di tabungannya setelah hampir setahun lebih bermain judi online. "Menang ga berasa, tapi kalah malah berasa. Terbalik kan?" Fulan yang berusia 30 tahun mengetahui judi online sejak tahun 2018 dari seorang teman yang di kenalnya. Tapi pada saat itu, dirinya mengaku tidak terlalu 'obsesi' dalam bermain judi. "Awalnya hanya iseng, karena teman saya menang dapat sepeda motor satu. Tergiurlah saya, lalu bertanya, main apa? diberi tahu situs nya, lalu saya mendaftar." "Pada saat itu belum terlalu sering memainkannya, masih santai saja." Ketika pandemi melanda, judi online slot mendadak populer. Fulan pun tertarik mencoba karena mudah dimengerti. Uang hasil menang judi togel online sebesar Rp 500.000, langsung dipertaruhkan untuk judi slot. Semalaman fulan bermain, dirinya mendapat Rp 7.000.000. "Rasanya senang dong, belum pernah menang sebesar itu," ucapnya. Kemenangan besar yang pernah di alami Fulan, membuatnya menjadi kecanduan dalam bermain judi. Dalam sehari saja Fulan dapat bermain judi slot online sebanyak 5 kali dengan menghabiskan uang yang ia miliki hampir Rp 500.000 per harinya. Tapi setelah itu, bukan menang yang datang kepadanya. "Menangnya jarang sekali dan ga pernah memenangkan judi slot sebesar menang waktu pertama kali. Terkadang dapat Rp300.000, Rp200.000, kadang juga Rp 1.000.000. Tapi ga pernah sampai Rp 3.000.000, kalau dipersentasekan 70% kalah, 30% menang," ucapnya. Akan tetapi, meski sudah kalah berkali-kali, Fulan tidak berhenti, uang tabungan dan pesangon yang

didapat akibat di PHK gara-gara pandemi,habis untuk berjudi."Ibaratnya kalau kamu sudah habis Rp 2.000.000, kamu pasti ga terima dan harus balikin duit itu dengan cara gambling lagi, gambling lagi." Demi membalas kekalahannya akibat perbuatannya sendiri, Fulan menggadaikan surat BPKP mobilnya agar mendapat pinjaman. Sebanyak 40% uang gadai tersebut dipakai untuk trading saham, sisanya dia gunakan untuk judi slot. Berkali-kali bertaruh di permainan judi, dia tetap kalah. "Pada saat itu, saya bayar hutang dari hasil gadai BPKP saja sudah sulit,dan pada akhirnya saya memutuskan untuk menjual mobil saya untuk melunasi pinjaman."Sejak saat itu,dia berhenti bermain judi online.Selain karena tidak lagi mempunyai uang,Fulan sadar judi hanya membuang-buang hasil jerih payahnya selama bertahun-tahun bekerja.Fulan mengaku sedikit beruntung karena tidak terjerat pinjaman online atau berbuat hal nekat lainnya hanya untuk bermain judi online saja."Saya main judi, tapi saya ga mau merepotkan orang lain,ga mau hutang ke orang lain.Mungkin prinsip itu yang menyelamatkan saya dari kecanduan judi online,ucapnya" (Rachmawati, 2022).

Dampak negatif yang ditimbulkan dari berjudi di antaranya:

- 1.Berjudi dapat berdampak kepada kehancuran rumah tangga.
- 2.Berjudi dapat menyebabkan rusaknya iman seseorang.
- 3.Berjudi dapat mendorong kita berlaku syirik.
- 4.Berjudi hanya akan menghabiskan banyak waktu yang terbuang sia-sia.
- 5.Berjudi menimbulkan rasa malas bekerja dan berdoa.
- 6.Berjudi dapat mendorong pelakunya untuk berbuat kejahatan.
- 7.Berjudi akan di senangi oleh setan dan di murkai Allah SWT.

Cara menghindari perilaku berjudi adalah sebagai berikut:

1. Berusaha untuk mempelajari lebih dalam lagi akan dampak berbahaya berjudi bagi diri sendiri, keluarga, dan masyarakat. Dengan seperti itu seseorang dapat mengapa dia harus menghindari perjudian.
2. Menjalankan perintah Allah SWT dan menjauhi larangannya.
3. Bertaqwalah di mana engkau berada.
4. Membaca Al-Qur'an dengan memahami isi dan maknanya.
5. Mengisi waktu luang dengan kegiatan-kegiatan yang bermanfaat.
6. Jangan sampai pernah sekali-sekali mengunjungi tempat perjudian dan merasa ingin mencobanya.

Cara menanggulangi perjudian sebagai berikut:

1. Melakukan restorasi/perbaikan ekonomi secara menyeluruh. Menetapkan undang-undang atau peraturan yang menjamin gaji minimum seorang buruh, pekerja dan pegawai yang sepadan dengan biaya pemenuhan kebutuhan hidup sehari-hari. Memperluas lapangan pekerjaan dan lain-lain.
2. Adanya keseimbangan antara budget di pusat dan di daerah-daerah periferi. Sebab, oleh adanya diskriminasi dan ketimpangan pemberian budget, timbulah kemudian rasa tidak kepuasan.
3. Menyediakan atau memberikan tempat - tempat hiburan dan rekreasi yang sehat.
4. Khusus untuk mengurangi jumlah judi buntut, dengan jalan menurunkan nilai hadiah tertinggi dari macam-macam lotre resmi, lalu menambah jumlah hadiah-hadiah hiburan lainnya yang lebih banyak.
5. Lokalisasi perjudian khusus bagi para wisatawan-wisatawan asing, golongan ekonomi tinggi dan warga Negara keturunan asing, dengan memberikan sanksi terhadap pembukaan tempat- tempat judi .Kegiatan bertaruh yang biasanya disebut berjudi memiliki potensi untuk menjadi sebuah permasalahan, baik secara ekonomi, sosial maupun psikologis.

Dorongan untuk terus berjudi berpotensi untuk menghambat pengembangan diri menjadi sebuah gangguan yang dikenal sebagai judi patologis. Judi patologis didiagnosis ketika seseorang memenuhi setidaknya lima dari 10 kriteria diagnostik DSM-IV untuk perjudian patologis dan perilaku perjudian bukanlah episode manik. Perilaku perjudian menjadi lebih dari masalah karena mendekati kriteria diagnostik untuk perjudian patologis, di mana perilaku tersebut maladaptif dan terus-menerus, menimbulkan berbagai masalah lebih lanjut seperti upaya taruhan konstan meskipun banyak kerugian, menghadapi masalah keuangan, hubungan, pekerjaan, dll. Bentuk taruhan yang dipraktikkan dalam berbagai tradisi atau budaya berpotensi menimbulkan masalah yang mengarah pada perjudian patologis. Tindakan berjudi untuk mengusir kejenuhan atau mencari kesenangan adalah media yang tepat menurut oknum yang bersangkutan. Oknum memanfaatkan judi sebagai sebuah hiburan sehari-hari. Ketika mengalami sebuah masalah, judi togel dijadikan sebuah jalan alternatif. Berjudi terkadang memicu orang melakukan hal-hal yang sifatnya

kriminal seperti mencuri, ataupun melakukan tindakan-tindakan yang melanggar hukum, norma-norma dan merugikan orang lain demi untuk bermain judi. Tindakan kriminal untuk memenuhi beban financial akibat dari berjudi juga dilakukan oleh salah satu oknum, hal itu dilakukan berulang-ulang. Berbohong terkadang menjadi salah satu cara agar tidak ada satu orang pun yang mengetahui keterlibatan oknum bermain judi. Jelas menurut pandangan agama manapun Ketika kita berjudi merupakan perilaku yang di larang oleh agama dan didalam agama islam kegiatan perjudian termasuk haram hukumnya. Sedangkan judi dalam bahasa Arab yaitu al-Maisir, secara bahasa berarti mudah atau kekayaan. Sedangkan menurut istilah yaitu suatu bentuk permainan yang mengandung unsur taruhan dan orang yang menang dalam permainan berhak mendapatkan taruhan tersebut. Abdul Mujiieb memahami judi sebagai taruhan atau suatu bentuk permainan untung-untungan dalam masalah harta benda yang dapat menimbulkan kerugian dan kerusakan pada semua pihak.

Dalil Dasar Hukum Maisir Berdasarkan Beberapa Ayat Al-Qur'an, Hadits serta Ijma' Para Ulama

Dalam Al-Qur'an, kata maysir disebutkan sebanyak tiga kali yaitu dalam surah Al-Baqarah (2) ayat 219, surah Al-Mâ'idah (5) ayat 90 dan ayat 91. Ketiga ayat ini menunjukkan kebiasaan-kebiasaan buruk yang berkembang pada masa jahiliyah, yaitu khamar, al-maysir, al-anshâb (berkorban untuk berhalal), dan al-azlâm (mengundi nasib dengan menggunakan panah). Penjelasan itu dilakukan menggunakan jumlah khabariyyah dan jumlah insya'iyah. Abu Bakar al-Jashshas berpendapat bahwa keharaman al-maysir ini dipahami dari surat Al-Baqarah (2) ayat 219. Dua ayat lainnya, yang terdapat dalam surah Al-Mâ'idah (5), hanya memberikan penjelasan tambahan bahwa al-maysir itu adalah salah satu perbuatan kotor yang hanya dilakukan oleh setan dan menumbuhkan beberapa dampak yang buruk, contohnya permusuhan, saling membenci, dan juga tidak mengingat Allah Swt, serta membuat kita tidak mengingat akan ibadah shalat. Kata maysir dalam Al-Qur'an terdapat dalam surah Al-Maidah ayat 90 - 91, artinya "Hai orang-orang yang beriman, sesungguhnya (mengonsumsi) khamar, berjudi, (berkorban untuk) berhalal, mengundi nasib dengan hal yang tak pasti, adalah perbuatan keji, tergolong dalam perbuatan setan, maka dari itu hindarilah perbuatan-perbuatan itu agar kamu mendapatkan keberuntungan. Sesungguhnya setan bermaksud hendak menimbulkan permusuhan dan kebencian diantara kamu lantaran minum

khamar dan berjudi itu, dan menghalangi kamu dari mengingat Allah dan shalat maka berhentilah kamu mengerjakan perbuatan itu. Terdapat pada ayat 90, Allah menjelaskan hukum empat macam salah satunya berjudi. Judi sangatlah bahaya bagi kita dan orang-orang di sekitar kita. Berjudi dapat merusak kepribadian dan moral seseorang, karena seorang penjudi selalu berpikir akan mendapat keuntungan besar tanpa berusaha dan bekerja, menghabiskan umurnya dengan berjudi tanpa menghiraukan kesehatannya, kebutuhan hidup dan keluarganya. Judi berpotensi menimbulkan permusuhan antara sesama penjudi dan permusuhan ini terus berkelanjutan, selain itu tidak ada orang yang kaya hanya dengan berjudi. Dalam ayat 91 ini menyebutkan alasan mengapa Allah mengharamkan berjudi bagi seorang mukmin. Alasan yang disebutkan dalam ayat ini ada dua macam, Pertama, karena dengan berjudi akan menimbulkan permusuhan dan rasa saling membenci di antara sesama manusia, Kedua akan melalaikan dari mengingat Allah. Dalam ayat yang lain telah disebutkan bahwa berjudi adalah perbuatan keji dan termasuk perbuatan setan. Artinya setanlah yang menggoda manusia untuk melakukannya agar timbul permusuhan dan rasa saling membenci sesama mereka. Firman Allah dalam surah Al-Baqarah: 219 yang berbunyi: "Mereka bertanya kepadamu (Muhammad Saw) tentang khamar dan judi. Katakanlah "Pada keduanya terdapat dosa besar dan beberapa manfaat bagi manusia, namun dosanya lebih besar dibandingkan 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 memikirkannya. Agama Islam sangat melarang semua kejahatan dalam bentuk apapun, artinya semua perbuatan yang menimbulkan mudharat bagi diri sendiri, orang lain maupun lingkungan seperti judi. Jika melanggar, para pelaku tindak kejahatan tersebut harus mendapatkan sanksi atau hukuman sesuai dengan asas keadilan yang berlaku. Menurut Yusuf Qardawi, Segala permainan yang memiliki unsur taruhan ataupun judi adalah haram, judi adalah permainan yang setiap pemainnya akan dihadapkan oleh dua pilihan yaitu keuntungan atau kerugian.

SIMPULAN

Kesimpulan nya bahwa judi ialah segala macam bentuk permainan yang didalamnya terdapat taruhan dan ada praktek untung-untungannya, yang

membuat orang yang bermain berharap akan mendapatkan keuntungan dengan mudah tanpa bekerja keras. Sebagai seorang muslim, kita dilarang menjadikan perjudian sebagai sarana untuk mengisi waktu luang dan menghibur diri, permainan judi ini pun tidak boleh kita jadikan hasilnya untuk menjadi sumber penghidupan dalam situasi apapun.

Perjudian adalah suatu tindakan yang mempertaruhkan sejumlah uang yang nantinya akan mendapatkan uang taruhan itu bagi yang menang atau dikenal juga dengan kata lain adu nasib. Perjudian ini sebagai permainan yang bersifat untung-untungan bagi yang ikut bermain, maupun yang tidak terlibat secara langsung dengan taruhan tersebut juga termasuk dalam perjudian. Masalah perjudian dapat sangat merugikan masyarakat dan nilai moral pada bangsa kita. Kejahatan ini juga mengakibatkan ketertiban, ketentraman, dan keamanan masyarakat kita menjadi terusik dengan adanya kegiatan ini. Perjudian online yang dilakukan menghasilkan interaksi sosial bagi para masyarakat, kebersamaan antar masyarakat juga terjalin lebih baik dengan sesama yang membuat intensitas kebersamaan meningkat. Hal ini juga dapat terjadi dikarenakan percakapan dari pihak satu dengan pihak lainnya berjalan dengan lancar berdasarkan dari respon antar pemain judi yang sama sama mengerti tentang permainan judi. Interaksi sosial ibaratkan sebagai mata uang yang memiliki dua sisi, jika interaksi yang dilakukan tidak melupakan norma norma, sikap, dan juga aturan maka interaksi tersebut akan membawa dampak positif, begitupun sebaliknya. Proses interaksi sosial itulah menjadi awal mulanya masyarakat mengenal tentang permainan judi online. Namun, interaksi sosial yang terjadi dalam permainan judi adalah interaksi social yang negative, di mana ada pihak yang diuntungkan dan ada pihak yang dirugikan, yang kebanyakan pada akhirnya akan menimbulkan perselisihan antar pemain judi tersebut. Contohnya pada masa kini banyak mahasiswa dirugikan oleh permainan judi online yang berakhir bunuh diri karena dililit utang, serta juga pembunuhan yang diakibatkan perselisihan dari permainan judi tersebut.

DAFTAR RUJUKAN

- Poerwadarminta, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta:KBBI,Edisi Kedua,Balai Pustaka,1995),hlm.419.
- Fashri, F, *Menyikap Kuasa Simbol*, (Yogyakarta: Jalasutra, Pierre Bourdieu, 2014).
- Moeljatno, *Hukum Pidana Delik Delik Percobaan dan Delik Delik Penyertaan*, (Jakarta:Bina Aksara, 1985), hlm.105.

Moeljatno, *Hukum Pidana Delik Delik Percobaan dan Delik Delik Penyertaan*, (Jakarta:Bina Aksara, 1985), hlm.105.

Suprihartoyo, Djuminah, Esti Dwi Wardayati, *Ilmu Pengetahuan Sosial 1 : untuk SMP dan MTs Kelas VII*, (Jakarta : Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional, 2009).

Suyahmo, *Filsafat Pancasila*, (Yogyakarta: Magnum Pustaka Utama, 2014).

Holdsworth, L., Nuske, E., Tiyce, M., dan Hing, N, *Impacts of Gambling Problems on Partner's: Partner's Interpretations* (Australia, Asian Journal of Gambling Issues and Public Health, 2013).

Poerwadarminta, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*(Jakarta: KBBI, Edisi Kedua, Balai Pustaka, 1995).

Suradika, A., & Maskun, *Etika Profesi Pekerjaan Sosial*,(Jakarta,Balatbangsos Depsos RI,B. I,2005).

Rachmawati, *Uang Tabungan Habis Mobil Saya Jual*,(Jakarta: Kompas.com, 2022), hal 1.

Muhammad Fajar Al Islami. *Perbandingan Perspektif Hukum Islam dan Hukum Positif Tentang Judi Online di Era Digital*,(In Braz Dent J 2022), (Vol. 33, Issue 1).