

DINAMIKA RELIGIUSITAS REMAJA PELAKU JUDI ONLINE

(Studi Kasus Remaja di Kel Selosari Kec Magetan Kab Magetan)

SKRIPSI



Oleh :

Mohammad Bayu Saiiyid Abdullah

NIM: 303200049

Pembimbing:

Dr. Faiq Ainurrofiq, M.A

NIP 198401302011011008

**JURUSAN BIMBINGAN PENYULUHAN ISLAM
FAKULTAS USHULUDDIN ADAB DAN DAKWAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO**

2024

ABSTRAK

Mohammad Bayu Saiiyid Abdullah. 2024. Dinamika religiusitas remaja pelaku judi online (studi kasus remaja di Kelurahan Selosari Kecamatan Magetan Kabupaten Magetan). Skripsi. Jurusan Bimbingan Penyuluhan Islam. Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Ponorogo. Dosen Pembimbing: Dr. Faiq Ainurrofiq, M.A

Kata kunci: remaja, judi online, religiusitas.

Perjudian merupakan permainan yang sudah lama ada di tengah masyarakat. Seiring perkembangan pengetahuan dan teknologi permainan judi juga mengalami perubahan dari segi cara bermain yang sekarang lebih kita kenal sebagai judi online. Kasus perjudian tidak lagi dimainkan oleh orang dewasa, namun kini mulai menjamur di kalangan remaja.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi jenis-jenis judi online yang dimainkan oleh remaja, faktor-faktor yang mempengaruhi remaja melakukan judi online, dan dinamika religiusitas remaja yang menjadi pelaku judi online di Kelurahan Selosari.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif, pengumpulan data menggunakan teknik observasi dan wawancara. Teknik analisis data yang digunakan adalah reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan dan teknik validasi data.

Dalam penelitian ini, ditemukan bahwa jenis-jenis judi online yang dimainkan oleh remaja di Kelurahan Selosari diantaranya yaitu higgs domino, judi slot, dan judi bola online. Faktor utama penyebab remaja melakukan judi online adalah bergaul dengan teman yang memiliki kebiasaan bermain judi online, serta faktor lainnya seperti faktor sosial ekonomi, faktor situasional, faktor keingintahuan, faktor persepsi kemenangan, dan faktor persepsi keterampilan. Adapun dinamika religiusitas yang ditemukan pada remaja yaitu tetap melaksanakan ibadah shalat lima waktu walaupun melakukan perilaku yang dilarang oleh agama seperti bermain judi. Di sisi lain, remaja juga merasa gelisah dan menyadari bahwa perilaku yang dilakukan merupakan perbuatan salah dan berdosa.

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi atas nama Saudara

Nama : Mohammad Bayu Sa'iyid Abdullah

NIM : 303200049

Jurusan : Bimbingan Penyuluhan Islam

Judul : Dinamika Religiusitas Remaja Pelaku Judi Online

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji dalam ujian munaqosah.

Ponorogo, 4 Maret 2024

Menyetujui,

Menyetujui,

Kajur

Pembimbing



Muhammad Nurdin, M.Ag

NIP. 19760413200501001

Dr. Faiq Ainurrofiq, M.A

NIP 198401302011011008



KEMENTERIAN AGAMA RI

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PONOROGO

FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB, DAN DAKWAH

PENGESAHAN

Skripsi atas nama saudara

Nama : Mohammad Bayu Sa'iid Abdullah
Nim : 303200049
Jurusan : Bimbingan Penyuluhan Islam
Judul : Dinamika Religiuitas Remaja Pelaku Judi Online




Skripsi ini telah dipertahankan pada sidang Munaqosah Fakultas Ushuluddin, Adab, dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Ponorogo pada:

Hari : Rabu
Tanggal : 20 Maret 2024

Dan telah diterima sebagai bagian dari persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana dalam Bimbingan Penyuluhan Islam (S. Sos) pada:

Hari : Kamis
Tanggal : 28 Maret 2024

Tim Penguji :

1. Ketua sidang : Umar Faruq Thohir, M.S.I. ()
2. Penguji I : Muhammad Nurdin, M.Ag. ()
3. Penguji II : Dr. Faiq Ainurrofiq, M.A. ()

Ponorogo, 28 Maret 2024

Mengesahkan

Dekan,




Dr. Ahmad Munir, M.Ag

NIP 196806161998031002

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mohammad Bayu Saiiyid Abdullah

NIM : 303200049

Jurusan : Bimbingan Penyuluhan Islam

Judul : Dinamika Religiusitas Remaja Pelaku Judi Online (Studi Kasus
Remaja di Kelurahan Selosari Kec Magetan Kab Magetan)

Menyatakan bahwa naskah skripsi/tesis telah diperiksa dan disahkan oleh dosen pembimbing. Selanjutnya saya bersedia naskah tersebut dipublikasikan oleh perpustakaan IAIN Ponorogo yang dapat diakses di etheses.iainponorogo.ac.id.

Adapun isi dari keseluruhan tulisan tersebut, sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis. Demikian pernyataan saya untuk dapat dipergunakan semestinya.

Ponorogo, 05 Mei 2024

Penulis



Mohammad Bayu Saiiyid Abdullah

NIM 303200049

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini

Skripsi atas nama Saudara:

Nama : Mohammad Bayu Saiiyid Abdullah

NIM : 303200049

Jurusan : Bimbingan Penyuluhan Islam

Judul : Dinamika Religiusitas Remaja Pelaku Judi Online

Menyatakan bahwa tugas akhir skripsi ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri dan sepanjang pengetahuan saya serta bukan pengambil alih tulisan atau pemikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan saya sendiri.

Ponorogo, 4 Maret 2024

Dembuat pernyataan



Mohammad Bayu Saiiyid Abdullah

NIM 303200049

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perjudian bukan menjadi hal baru bagi masyarakat Indonesia, karena sebenarnya permainan judi sudah ada sejak lama, yaitu saat Indonesia masih terdiri dari kerajaan kerajaan. Permainan judi yang sering dimainkan dan populer pada saat itu adalah adu/sabung hewan seperti adu/sabung ayam, jangkrik, pacuan kuda, dan hewan aduan lainnya. Seiring perkembangan zaman, permainan judi juga mengalami perkembangan baik dari segi pola permainan maupun jenis permainan. Sehingga muncul jenis jenis perjudian yg lebih modern, seperti permainan kartu, casino, jackpot, pinball, dll.¹

Di zaman modern ini perkembangan teknologi informasi sangatlah pesat dan cepat termasuk di Indonesia sendiri. Dengan adanya teknologi ini maka akan memberikan kemudahan bagi manusia dalam melakukan berbagai aktivitas. Teknologi informasi mulai berkembang sejak era media tulis dan cetak, kemudian seiring berjalannya waktu terus berkembang sampai masyarakat mulai mengenal teknologi informasi jarak jauh seperti telepon, televisi, radio, dan komputer. Munculnya era komunikasi interaktif ditandai dengan bergabungnya telepon, radio, televisi, komputer menjadi satu dan menandai teknologi yang disebut dengan internet.²

¹ M. Yundha Kurniawan, etc, "Penegakan Hukum Oleh Polri Terhadap Pelaku Tindak Pidana Judi Online (Studi Pada Kepolisian Daerah Sumatera Utara)", *Jurnal Ilmiah Magister Hukum* 4, no 1 (2022) 28-44, DOI <http://dx.doi.org/10.31289/arbitr.v4i1.1203>

² Lisma Yana Siregar, etc, "Perkembangan Teknologi Informasi Terhadap Peningkatan Bisnis Online", *Jurnal Ilmiah Manajemen dan Bisnis* 2, no. 1 (29 Februari 2020) 71-75, <https://doi.org/10.30606/hjimb>

Internet merupakan sebuah jaringan yang dapat menghubungkan jutaan orang di seluruh dunia walaupun terbatas antara jarak dan waktu. Internet hadir sebagai teknologi yang dapat memberikan kemudahan bagi masyarakat dalam memenuhi kebutuhan di berbagai aspek kehidupan, misalnya pekerjaan, proses belajar mengajar, sumber informasi, sumber pengetahuan, hiburan, tempat berkarya, tempat jual beli, dll.³ Hasil survey Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (PJII) menunjukkan bahwa penetrasi internet di Indonesia telah mencapai 78,19% pada tahun 2023 atau menembus 215,626,156 jiwa dari total populasi yang sebesar 275,773,901 jiwa. Ketua Umum PJII, Muhammad Arif, mengatakan jika dibandingkan dengan hasil survey periode sebelumnya, tingkat penetrasi internet di Indonesia pada tahun ini mengalami peningkatan sebesar 1,17%⁴.

Perkembangan teknologi informasi ini tentunya memiliki peranan penting dalam berbagai aspek kehidupan. Artinya perkembangan teknologi informasi akan menyebabkan perubahan sosial secara signifikan seperti perubahan cara berpikir, bersikap, dan berperilaku. Hal tersebut akan mempengaruhi kesadaran masyarakat terkait hukum dan penilaian terhadap tingkah laku tertentu. Teknologi dan informasi terkadang akan membawa manfaat maupun kerugian, di satu sisi teknologi dan informasi memberikan kontribusi bagi kesejahteraan dan kemajuan masyarakat, di sisi lain menjadi

³ Robby Kurniawan, etc, "Penggunaan Internet yang Sehat dan Aman di Kalangan Masyarakat dan Plejar", Jurnal ABDIMASA Pengabdian Masyarakat, 4 no. 2 (2 Juli 2021) 15-21.

⁴ Bisnis.com, 10 Maret 2023, Survei Asosiasi Penyelenggara Internet Indonesia (APJII), (diakses pada 9 Mei 2023 pada laman <https://apjii.or.id/berita/d/survei-apjii-pengguna-internet-di-indonesia-tembus-215-juta-orang>)

sarana alternatif untuk melakukan perbuatan yang melanggar norma dan hukum.⁵

Hal ini senada dengan penelitian yang dilakukan oleh A. Rafiq (2020) yaitu “Dampak Media Sosial Terhadap Perubahan Sosial Suatu Masyarakat”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media sosial internet memberikan dampak positif dan dampak negatif bagi para penggunanya. Dampak positif penggunaan media sosial tentu saja membawa perubahan yaitu meningkatkan aktivitas manusia dari berbagai aspek kehidupan seperti ekonomi, sosial, dan komunikasi. Sedangkan dampak negatif yang ditimbulkan adalah mempengaruhi nilai-nilai dan norma di masyarakat. Hal ini menjadi salah satu penyebab terjadinya berbagai masalah sosial seperti konflik antar suku, agama, ras ataupun pola perilaku yang menyimpang dari norma-norma yang ada di masyarakat.⁶

Seiring perkembangan zaman, kejahatan pun marak terjadi salah satunya adalah judi. Praktik perjudian merupakan salah satu penyakit masyarakat yang disebut patologi sosial. Menurut Soerjono Soekanto patologi sosial adalah segala bentuk perilaku menyimpang atau dianggap tidak sesuai dengan norma yang berlaku, adat istiadat, melanggar hukum sehingga tidak dapat disatukan dengan pola perilaku pada umumnya.⁷ Kartini Kartono (2003) menjelaskan bahwa perjudian adalah pertarungan yang dilakukan secara

⁵ I Gusti Ngurah Agus Eka Yudha Pratama, “Analisis Kriminologi Terhadap Kejahatan Perjudian Online Di Wilayah Hukum Kepolisian Daerah Bali”, *Jurnal Ilmiah Fakultas Hukum Universitas Dwijendra*, 18, no. 2(2021), <https://doi.org/10.46650/kd.18.2.1200.20-32>

⁶ A.Rafiq, “ Dampak Media Sosial Terhadap Perubahan Sosial Suatu Masyarakat”, *Jurnal Ilmu Sosial Dan Politik*”, 3 no 1, (10 Juni, 2020)

⁷ Adon Nasrullah Jamaludin, “*Dasar-dasar Patologi Sosial*”, (Jawa Barat: CV PUSTAKA SETIA, 2016), 38

sengaja dan menyadari resiko dan harapan tertentu pada permainan, pertandingan, perlombaan, dan peristiwa yang belum pasti hasilnya.⁸

Dengan adanya perkembangan teknologi, perjudian yang dulunya dimainkan dengan cara tatap muka kini beralih menjadi permainan yang lebih modern. Para pemain judi tidak perlu lagi bermain secara sembunyi-sembunyi, cukup bermodalkan *device* seperti HP dan komputer yang terkoneksi dengan jaringan internet seseorang bisa bermain judi online kapan pun dan dimana pun. Sistem yang terdapat pada HP dan komputer sudah mencakup keseluruhan aspek kehidupan, seperti transfer uang, arus informasi, tersedia berbagai infrastruktur yang hampir merata di seluruh dunia, memudahkan perkembangan permainan judi itu sendiri atau iasa disebut dengan judi online.

9

Salah satu kasus yang sulit untuk diberantas dan saat ini sedang menjamur di Indonesia adalah judi online. Dalam hal ini perjudian tidak lagi dimainkan oleh pria dewasa, namun kini sudah mulai merembet ke lingkup anak-anak, remaja, dan perempuan.¹⁰ Menurut Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) mengungkapkan bahwa sebanyak 2,2 juta warga berpenghasilan rendah rela menghabiskan uang untuk bermain judi online. PPATK juga mengungkapkan bahwa aktivitas transaksi judi online mengalami peningkatan di setiap tahunnya. PPATK mendeteksi 2.761.828 pihak mengikuti permainan judi online. Sebanyak 2.190.447 di antaranya

⁸ *Ibid*, 161-164

⁹ Bernandi Dwi Nugraha, "Dampak Judi Online Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa", (Skripsi Universitas Islam Riau, 2022).

¹⁰ Ahmad Farhan Fanani, etc, "Maraknya Judi Online di Kalangan Anak Muda dalam Perspektif Hukum", Jurnal Fundamental Justice 4, no. 2 (September 2023) 172-185

adalah yang melakukan aktivitas perjudian dengan nominal kecil dibawah Rp. 100.000. PPATK menyebut para pihak golongan warga berpenghasilan rendah dengan profil sebagai pelajar, mahasiswa, buruh, petani, ibu rumah tangga, pegawai swasta, dll. Kementerian Komunikasi dan Informasi (Kominfo) dalam siaran persnya mengungkapkan bahwa berdasarkan laporan PPATK, “total transaksi judi online di Indonesia diperkirakan mencapai Rp. 200 triliun.” Sementara, kerugian masyarakat per tahun ditaksir mencapai Rp.27 triliun.¹¹ Hal ini tentu akan menjadi masalah karena remaja yang seharusnya menjadi generasi penerus bangsa yang dapat memberikan suatu perubahan, tetapi pada kenyataannya remaja tersebut melakukan perilaku negatif yang menimbulkan suatu permasalahan sosial.

Pelaku perjudian akan disibukkan dengan usaha untuk mencari kekayaan yang tidak ada batasnya, sehingga hal tersebut akan membawa dampak negatif bagi pelaku perjudian itu sendiri diantaranya melupakan kewajiban kepada Tuhan, merusak ekonomi keluarga, menurunkan semangat belajar, menurunkan semangat bekerja, menghabiskan waktu dan harta, dll. Oleh sebab itu, di dalam agama Islam judi termasuk perbuatan yang haram dilakukan mengingat dampaknya sangat membahayakan bagi para pelaku.¹²

Dalam Al-Qur'an telah dijelaskan Allah melarang keras perbuatan judi yang tertera dalam Q.S Al-Maidah : 90 – 91 yang berbunyi :

¹¹ CNN Indoneisa, “Total Taruhan Judi Online Rp52 T, Mayoritas Pemain Warga Miskin”, (Diakses pada 9 Oktober 2023 pada laman <https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20230927172701-192-1004545/total-taruhan-judi-online-rp52-t-mayoritas-pemain-warga-miskin>).

¹² Muhammad Fajar Al Islami, “Perbandingan Perspektif Hukum Islam dan Hukum Positif Tentang Judi Online Di Era Digital”, (Skripsi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2022).

يَأْتِيهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْلَامُ رَجْسٌ مِّنْ عَمَلِ الشَّيْطَانِ
فَاجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ ٩٠

Artinya:

“Wahai orang-orang yang beriman, sesungguhnya minuman keras, berjudi, (berkorban untuk) berhala, dan mengundi nasib dengan anak panah adalah perbuatan keji (dan) termasuk perbuatan setan. Maka, jauhilah (perbuatan-perbuatan) itu agar kamu beruntung”. (Q.S Al-Maidah ayat 90).¹³

إِنَّمَا يُرِيدُ الشَّيْطَانُ أَنْ يُوقِعَ بَيْنَكُمُ الْعَدَاوَةَ وَالْبَغْضَاءَ فِي الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ وَيَصُدَّكُمْ
عَنْ ذِكْرِ اللَّهِ وَعَنِ الصَّلَاةِ فَهَلْ أَنْتُمْ مُنْتَهُونَ ٩١

Artinya:

“Dengan minuman keras dan judi itu, setan hanyalah bermaksud menimbulkan permusuhan dan kebencian di antara kamu, dan menghalang-halangi kamu dari mengingat Allah dan melaksanakan salat maka tidakkah kamu mau berhenti?”. (Q.S Al-Maidah ayat 91).¹⁴

Ayat di atas mengungkapkan bahwa Allah melarang keras bermain judi karena merupakan perbuatan keji. Selain itu, dari ayat tersebut juga terdapat ajakan untuk bermain judi dikarenakan permainan judi dapat menimbulkan permusuhan dan membuat seseorang lupa akan kewajiban kepada Allah.

Perjudian akan mempengaruhi seseorang dalam melaksanakan kewajiban kepada Tuhan. Bentuk ketaatan terhadap perintah dan menjalankan kewajiban Tuhan ini disebut religiusitas. Menurut Dister (1982) dijelaskan bahwa religiusitas merupakan tingkat ketertarikan individu terhadap ajaran agamanya, di mana individu telah melakukan internalisasi dan penghayatan yang kemudian akan diwujudkan dalam bentuk perilaku. Individu yang

¹³ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan terjemahnya*, (Semarang: PT Karya Toha Putra Semarang, 2002)

¹⁴ *Ibid*

religius adalah mereka yang selalu taat pada ajaran agama dan berperilaku sesuai dengan ajaran agamanya.¹⁵

Fenomena remaja yang melakukan judi online juga ditemukan di Kel. Selosari, Kec. Magetan, Kab. Magetan. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti pada 3 – 4 Juni 2023 pada informan yang berinisial DAF, ditemukan bahwa informan tersebut memahami bahwa judi merupakan perbuatan yang dilarang dalam agama Islam, tetapi hal tersebut tidak membatasinya untuk bermain judi. Informan mengaku bahwa ia berniat untuk berhenti bermain judi, tetapi keinginan untuk bermain muncul lagi ketika bertemu dengan teman-teman dan saling bercerita tentang kemenangan yang diperoleh. Walaupun demikian, informan tetap melaksanakan ibadah shalat lima waktu artinya permainan judi tidak mengganggu proses ibadahnya. Di sisi lain, informan juga merasa sedih karena masih melakukan perbuatan yang dilarang Tuhan.

Pernyataan tersebut tentunya merupakan gambaran bahwa informan sedang dihadapkan dengan dinamika tentang penghayatan. Menurut Badudu (1994), kata dinamika berasal dari kata dasar dinamis yang bermakna sifat yang hidup, semangat, bergerak, berusaha untuk memperoleh perubahan yang membawa kemajuan. Kemudian kata dinamika berarti studi tentang gerak beserta hal-hal yang menyebabkan terjadinya gerak tersebut. Maka dinamika dapat dimaknai sebagai suatu perubahan dalam tatanan yang bersifat fleksibel sehingga mampu mendorong adanya kemajuan pada tatanan itu

¹⁵ Said Alwi, *Perkembangan Religiusitas Remaja*, (Yogyakarta:Kaukaba Dipantara, 2014), 8

sendiri.¹⁶ Sehingga dapat disimpulkan bahwa dinamika religiusitas adalah suatu gerakan dan semangat individu dalam melakukan penghayatan, pemahaman, ketaatan terhadap Tuhan, di mana hal tersebut akan mendorong kemajuan individu dalam bentuk pola perilaku agar senantiasa sesuai dengan ajaran yang ada dalam agama.

Fenomena remaja yang melakukan judi online juga ditemukan di Kelurahan Selosari, Kecamatan Magetan, Kabupaten Magetan, Provinsi Jawa Timur. Keberadaan pelaku judi online di Kelurahan Selosari sendiri sangat mudah ditemukan seperti di warung kopi, pos kampling, dan tempat biasa mereka nongkrong. Para pelaku judi online tersebut sebagian besar masih berusia remaja yang duduk di bangku sekolah SMA. Perkumpulan para remaja ini sering dijumpai pada akhir pekan seperti malam minggu dan hari-hari libur sekolah. Jenis judi online yang mereka mainkan ialah higgs domino dan judi bola online, sehingga terdapat dua kelompok. Kelompok remaja yang bermain higgs domino sering di jumpai di tempat-tempat sepi seperti warung yang sudah tutup di malam hari. Mereka rela menghabiskan waktu berjam-jam hanya untuk *stay* di depan HP mereka masing-masing dengan harapan bisa mendapatkan kemenangan berupa chip yang nantinya bisa diperjual belikan kepada para pemain lainnya. Sedangkan kelompok remaja yang bermain judi bola online sering dijumpai di warung kopi agar bisa

¹⁶ Nur Aniswan, "Dinamika Religiusitas", (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Makassar, 2020)

bertemu dengan sesama pecinta sepak bola sehingga dapat mendiskusikan tim apa yang cocok untuk dipertaruhkan.¹⁷

Berdasarkan fenomena yang ditemukan peneliti tertarik untuk menelaah lebih lanjut terkait perilaku perjudian yang dilakukan oleh remaja di Kelurahan Selosari. Adapun judul skripsi ini adalah **“Dinamika Religiusitas Remaja Pelaku Judi Online”** untuk mengetahui faktor yang mempengaruhi bermain judi online dan religiusitas remaja yang menjadi pelaku judi online.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dipaparkan diatas, maka peneliti merumuskan berbagai permasalahan. Adapun rumusan masalah sebagai berikut;

1. Apa saja jenis-jenis judi online yang dimainkan oleh remaja di Kelurahan Selosari, Magetan?
2. Mengapa para remaja di Kelurahan Selosari, Magetan melakukan judi online?
3. Bagaimana dinamika religiusitas remaja di Kelurahan Selosari Magetan yang menjadi pelaku judi online?

C. Tujuan Penelitian

Agar penelitian tidak menyimpang dari permasalahan, maka dirumuskan tujuan penelitian, adapun tujuan penelitian ini adalah;

1. Untuk mengetahui apa saja jenis-jenis judi online yang dimainkan oleh remaja di Kelurahan Selosari, Magetan

¹⁷ Hasil Observasi pada tanggal 11 Februari di Lingkungan sekitar Kelurahan Selosari pada pukul 20.00

2. Untuk mengetahui faktor yang menjadi latar belakang remaja remaja di Kelurahan Selosari, Magetan melakukan judi online
3. Untuk mengetahui dinamika religiusitas remaja remaja di Kelurahan Selosari, Magetan yang menjadi pelaku judi online

D. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih ilmu pengetahuan. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah;

1. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah kajian di bidang Psikologi terutama pada bidang Psikologi Agama tentang dinamika religiusitas pelaku judi online. Menjadi referensi bagi para mahasiswa dan peneliti untuk memahami, mengkaji atau melakukan penelitian yang berkaitan dengan judi online.

2. Kegunaan Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi para mahasiswa dan dosen di IAIN Ponorogo dan bermanfaat sebagai bahan evaluasi bagi orang tua dalam hal pengawasan dan batasan penggunaan media sosial kepada anak yang memasuki masa remaja.

E. Telaah Pustaka

Pada penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian lain yang dijadikan judul referensi atau rujukan dalam membuat rumusan masalah dan gambaran penelitian. Judul penelitian tersebut diantaranya:

Pertama, “*Dampak Judi Online di Kalangan Remaja (Studi Kasus Tebing Tinggi)*”. Jurnal Bimbingan dan Konseling Islam oleh Dika Sahputra, Anisya Afifa, Muna Salwa, Nurman Yudhistira, dan Liyani Azizah Lingga. Penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui dampak judi online yang dirasakan oleh remaja yang berada di Kota Tebing Tinggi.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa para remaja pelaku judi online di Kota Tebing Tinggi mengaku telah merasakan berbagai dampak negatif dari permainan judi online tersebut. Dampak negatif yang dirasakan diantaranya: 1). Dampak Material, mengakibatkan mereka melakukan hal-hal yang dapat merugikan secara material misalnya rela menghabiskan uang jajan demi melakukan judi online, menggadaikan barang-barang berharga agar bisa membeli chip, dan yang lebih parah lagi mereka sampai menjual barang atau harta milik orang tua mereka. Semua hal tersebut mereka lakukan semata-mata agar dapat terus melakukan judi online; 2). Dampak Sosial, salah satu dampak negatif dari judi online adalah malas bergabung dengan teman-teman yang tidak bermain judi online tersebut, malas bersosialisai, dan berpotensi merugikan orang lain apabila sudah tergilagila terhadap permainan judi online tersebut; 3). Dampak Keagamaan, berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dampak negatif dari segi keagamaan remaja pelaku judi online yaitu melemahnya semangat dalam melaksanakan ibadah seperti menunda-nunda waktu shalat atau bahkan tidak melaksanakan shalat sama sekali dikarenakan terlalu asik bermain judi online; 4). Dampak Prestasi Belajar, dampak judi online

terhadap prestasi belajar yaitu malas belajar sehingga mempengaruhi nilai disekolah, selalu telat mengerjakan PR, sering terlambat sekolah, ketinggalan pelajaran, kurang aktif di sekolah karena terlalu sibuk bermain judi online bersama teman-teman di siang hari dan malam hari; 5). Dampak Psikis, remaja pelaku judi online cenderung kurang mampu mengontrol emosi, seperti mudah marah, mudah tersinggung, dan mempengaruhi konsentrasi dikarenakan kurang jam tidur.¹⁸

Persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti yaitu berupa mengambil tema fenomena judi online di kalangan remaja. Perbedaan penelitian karya Dika Sahputra, Anisya Afifa, Muna Salwa, Nurman Yudhistira, dan Liyani Azizah Lingga dengan peneliti adalah tempat penelitian dan yang berkaitan dengan dampak judi online pada penelitian ini digambarkan secara luas.

Kedua, "*Judi Online di Kalangan Remaja (Kasus Kelurahan Bone-Bone, Luwu)*". Hasanuddin Journal Of Sociology oleh M. Ramli AT, Andi Haris, Heru, Andi Rusdayani A. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan karakteristik remaja pelaku judi online, dampak dari judi online, dan faktor penyebab bertahannya judi online. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif deskriptif. Pada penelitian ini pengumpulan data diperoleh dari proses wawancara, observasi, dan dokumentasi. Terdapat dua jenis data yang akan dikumpulkan yaitu data primer dan data sekunder.

¹⁸ Dika Sahputra et al., "Dampak Judi Online Terhadap Kalangan Remaja (Studi Kasus Tebing Tinggi)," *Islamic Counseling : Jurnal Bimbingan Konseling Islam* 6, no. 2 (November 16, 2022): 139, <https://doi.org/10.29240/jbk.v6i2.3866>.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat beberapa karakteristik dari kalangan remaja yang melakukan judi online, diantaranya 1) remaja yang sudah mempunyai pekerjaan dan pengangguran, 2). Remaja yang masih menempuh pendidikan, 3). Remaja dengan latar belakang keluarga yang berbeda-beda, baik dari latar belakang pendidikan, pekerjaan, dan penghasilan orang tua. 4). Remaja yang berpengalaman bermain judi selama 4 sampai 6 tahun. Judi online juga memberikan dampak negatif bagi remaja. Dimana remaja terdorong untuk terus bermain dengan harapan bisa memenangkan judi online, sehingga membuat mereka menghalalkan segala cara seperti mengorbankan uang jajan dan menggadaikan barang-barang berharga demi bermain judi online. Faktor bertahnya judi online di Kelurahan Bone-bone yaitu tersedianya fasilitas seperti jaringan yang lancar dan melemahnya pengawasan atau penggerebakan dari pihak kepolisian mengenai praktik judi online sehingga membuat para pelaku merasa aman.¹⁹

Persamaan penelitian di atas dengan penelitian ini adalah sama-sama mengkaji remaja yang terlibat judi online. Untuk perbedaannya peneliti terletak pada fokus penelitiannya, yaitu peneliti akan mengkaji tingkat religiusitas remaja pelaku judi online.

Ketiga, "*Fenomena Perjudian Di kalangan Remaja Kecamatan Samarinda Seberang*". Journal Sosiatri-Sosiologi oleh Reza Suharya.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui fenomena perjudian dikalangan

¹⁹ Muhammad Ramli At et al., "Judi Online Dikalangan Remaja (Kasus Kelurahan Bone – Bone, Luwu)," *Hasanuddin Journal of Sociology*, December 30, 2019, 127–38, <https://doi.org/10.31947/hjs.v1i2.9432>.

remaja Kecamatan Samarinda Seberang dan faktor-faktor penyebab terjadinya perjudian di Kecamatan Samarinda Seberang.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat berbagai macam perjudian yang dilakukan remaja di Kecamatan Samarinda Seberang, diantaranya seperti kartu qiu-qiu, poker, remi, judi online bola, black jack, togel, sabung ayam, dll. Berdasarkan hasil wawancara kepada informan diketahui bahwa sumber dana perjudian berasal dari uang jajan sekolah/kuliah. Hasil perjudian tersebut nantinya akan dimanfaatkan remaja untuk membeli kebutuhan, jalan-jalan atau bersenang-senang dengan teman, dan untuk modal bermain judi lagi. Dari aspek penyebabnya terdapat 4 faktor, yaitu faktor sosial dan ekonomi, faktor lingkungan, faktor belajar, dan faktor persepsi tentang probabilitas kemenangan. Yang menjadi faktor utama remaja melakukan perjudian adalah faktor lingkungan. Di mana dalam beberapa lingkungan di wilayah Samarinda Seberang banyak orang yang suka melakukan judi. Remaja yang penuh dengan rasa penasaran karena dihadapkan oleh tantangan masa peralihan antara masa anak-anak ke masa dewasa akhirnya mencoba hal yang menjadi kebiasaan di lingkungan sekitarnya. Adapun karena faktor persepsi tentang probabilitas kemenangan, remaja yang cenderung belum mampu mengontrol emosi akan membuat pertimbangan kemenangan jika melakukan perjudian dan terbayang hasil menang dari perjudian tersebut.²⁰

²⁰ Reza Suharya, "FENOMENA PERJUDIAN DIKALANGAN REMAJA KECAMATAN SAMARINDA SEBERANG" 7 (n.d.)

Persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu berupa dengan mengambil tema remaja yang menjadi pelaku perjudian. Persamaan lain dengan penelitian ini yaitu bertujuan untuk mengetahui faktor penyebab perjudian di kalangan remaja. Sedangkan perbedaan penelitian karya Reza Suharja dengan peneliti yaitu peneliti akan mengkaji tentang dinamika religiusitas remaja pelaku perjudian.

Keempat, *“Perilaku Moral Remaja Yang Terlibat Judi Online di Kelurahan Pagar Dewa Kecamatan Selebar Kota Bengkulu”*. Skripsi M. Alifian Fahri mahasiswa IAIN Bengkulu program studi Bimbingan Konseling Islam Jurusan Dakwah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bentuk judi online yang dilakukan oleh remaja, dan dampak judi online terhadap perilaku moral remaja. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bentuk judi online yang dimainkan oleh remaja adalah judi online bola, karena judi tersebut dirasa mudah untuk dimainkan dan pilihan taruhannya sangat bervariasi. Perilaku moral remaja pelaku judi online mengalami perbedaan. Remaja pelaku judi online cenderung memiliki perilaku yang negatif, misalnya membohongi orang tua untuk mendapatkan uang, malas belajar, dan melakukan tindakan kriminal.²¹

Persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu berupa mengkaji remaja yang menjadi pelaku judi online. Persamaan lain dengan penelitian ini yaitu bertujuan untuk mengetahui bentuk judi online apa saja yang dimainkan oleh remaja. Penelitian karya M. Alifian Fahri

²¹ M. Alifian Fahri, *“Perilaku Moral Remaja Yang Terlibat Judi Online di Kelurahan Pagar Dewa Kecamatan Selebar Kota Bengkulu”*, (Skripsi Institut Agama Islam Negeri Bengkulu, 2019).

berfokus pada dampak judi online terhadap perilaku moral remaja, sedangkan peneliti akan lebih berfokus pada dinamika religiusitas remaja pelaku judi online.

Kelima, "*Kontrol Diri Remaja Dalam Mengurangi Permainan Judi Online di Kota Bengkulu*". Skripsi Anjas Mathorri mahasiswa Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu program studi Bimbingan dan Konseling Islam Jurusan Dakwah. penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kontrol diri remaja dalam mengurangi permainan judi online. Jenis penelitian ini bersifat kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Subjek penelitian ini terdiri dari 8 orang yang dipilih dengan menggunakan teknik purposive sampling. Hasil penelitian menunjukkan bahwa remaja dapat terhindar dari permainan judi online yang ditandai dengan melakukan kegiatan positif, menolak ajakan teman untuk bermain judi online, dan membentengi diri dari ajakan yang bersifat negatif. Hal ini menunjukkan bahwa kontrol diri remaja termasuk dalam kategori baik.²²

Persamaan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Anjas Mathorri terletak pada subjek penelitian dimana rentang usia subjek yang diteliti adalah usia remaja. Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Anjas Mathorri juga mengkaji tentang judi online. Sedangkan perbedaannya pada fokus penelitian dan tempat penelitian. Penelitian Anjas Mathorri berfokus pada kontrol diri remaja dalam mengurangi judi online, sedangkan

²² Anjas Mathorri, "*Kontrol Diri Remaja Dalam Mengurangi Permainan Judi Online di Kota Bengkulu*", (Skripsi Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu, 2022).

penelitian dari peneliti berfokus pada dinamika religiusitas remaja pelaku judi online.

F. Metode Penelitian

a. Pendekatan dan jenis penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus. Penelitian studi kasus adalah penelitian yang bertujuan untuk menghimpun dan menganalisis data mengenai suatu kasus, misalnya mengkaji tentang kondisi, kegiatan, perkembangan, dan faktor-faktor terkait kasus tersebut.²³ Menurut Creswell (2008) penelitian kualitatif adalah suatu pendekatan yang bertujuan untuk mendalami dan memahami terhadap gejala utama melalui proses wawancara terhadap subjek penelitian guna mendapatkan informasi. Informasi tersebut nantinya akan dikumpulkan dan dianalisis sehingga memperoleh gambaran atau deskripsi. Dari data-data yang sudah diperoleh peneliti kemudian membuat interpretasi untuk menangkap arti yang mendalam.²⁴

Alasan menggunakan penelitian kualitatif yaitu untuk memperoleh gambaran seutuhnya mengenai suatu hal menurut pandangan manusia yang akan diteliti dan memperoleh hasil penelitian berupa pengamatan dinamika religiusitas remaja pelaku judi online di Kel Selosari, Kec, Magetan, Kab Magetan.

²³ Hardani, Nur Hikmatul Auliya, dll, "*Metode Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif*", (Yogyakarta: CV Pustaka Ilmu, 2020), 64.

²⁴ J.R. Raco, "*Metode Penelitian Kualitatif*", (Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia, 2010), 7.

b. Lokasi Penelitian

Penulis melakukan penelitian ini karena pada zaman sekarang permainan judi online marak terjadi di kalangan remaja serta bertujuan untuk mengetahui jenis-jenis judi online yang dimainkan, latar belakang remaja melakukan judi online, dan dinamika religiusitas remaja pelaku judi online di Kel Selosari, Kec Magetan, Kab Magetan.

c. Data dan Sumber Data

Data adalah fakta empirik yang dikumpulkan peneliti untuk menjawab pertanyaan penelitian. Data merupakan deskripsi dari suatu kejadian yang dihadapi ketika penelitian berlangsung. Data dapat berupa catatan-catatan yang diperoleh melalui wawancara, observasi, dalam bentuk file, buku, laporan, dan dokumen. Data ini akan dijadikan bahan utama dalam proses pengolahan data.²⁵

Penelitian tentang “Dinamika Religiusitas Remaja Pelaku Judi Online” mengambil sumber data sebagai berikut:

1. Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh peneliti secara langsung dari sumber datanya melalui observasi, wawancara, diskusi terfokus (*focus group discosiion*) yang dilakukan di lapangan atau di lokasi penelitian.²⁶ Sumber data primer yang dimaksud seperti hasil observasi (pengamatan) dan wawancara sementara mengenai perilaku

²⁵ Sandu Siyoto dan M. Ali Sodik, “*Dasar Metodologi Penelitian*”, (Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015), 67

²⁶ Ibid, 68

judi online pada remaja di Kel Selosari, Kec Maegtan, Kab Magetan, di mana ditemukan bahwa:

- 1) Remaja merasa penasaran ketika teman sebaya mendapatkan kemenangan judi online, sehingga mendorong mereka untuk mencoba bermain.
- 2) Remaja mengharapkan menang judi online agar dapat menambah uang jajan mereka.
- 3) Fenomena judi online sering ditemui pada saat sekelompok remaja sedang nongkrong di warkop atau di tempat biasa mereka berkumpul.

2. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang dikumpulkan peneliti melalui berbagai sumber yang telah ada.²⁷ Dalam penelitian ini peneliti mendapatkan data sekunder dari buku, jurnal ilmiah, narasumber pendukung, dan skripsi terdahulu.

d. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mengumpulkan data-data yang akan digunakan dalam penelitian maka peneliti akan menggunakan beberapa teknik yaitu:

- 1) Observasi, yakni teknik pengumpulan data dengan melakukan pengamatan terhadap fenomena penelitian yang bertujuan untuk mendeskripsikan aktivitas-aktivitas, orang yang terlibat dalam

²⁷ Ibid, 68

aktivitas, dan makna kejadian menurut perspektif mereka.²⁸ Kegiatan observasi meliputi pengamatan, pencatatan secara sistematis kejadian-kejadian, dan hal-hal lain yang dibutuhkan. Selain itu, alasan peneliti menggunakan teknik observasi adalah:

- a) Peneliti ingin melihat dan mengamati lebih jauh perilaku dan keadaan yang sebenarnya terjadi pada subjek.
 - b) Peneliti ingin mencatat peristiwa dalam situasi yang berkaitan langsung dengan data sebelumnya yang diperoleh.
- 2) Wawancara, merupakan metode yang dilakukan untuk mendapatkan informasi dan pengetahuan tentang makna-makna subjektif yang dipahami oleh individu berkaitan dengan tema yang akan diteliti.²⁹ Pada penelitian ini, peneliti menggunakan model wawancara terstruktur kepada remaja yang menjadi pelaku judi online di Kelurahan Selosari, Magetan. Peneliti mengambil delapan remaja sebagai informan untuk diwawancarai di Kelurahan Selosari Magetan.

e. Teknik Pengolahan Data

Dalam penelitian ini, setelah data terkumpul peneliti akan melakukan pengolahan data. Pengolahan data pada penelitian ini diperoleh dengan cara observasi dengan mengamati dan melakukan interaksi kepada remaja yang menjadi pelaku judi online maupun masyarakat sekitar tempat tinggal dari subjek penelitian. Data-data yang

²⁸ Cosmas Gatot Haryono, "*Ragam Metode Penelitian Kualitatif Komunikasi*", (Sukabumi: CV Jejak, 2020), 79.

²⁹ Ibid, 80

telah terkumpul akan diolah dengan cara mengumpulkan berbagai macam pandangan atau prespektif dari remaja kedalam beberapa kategori.

f. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik analisis data model interaktif. Miles dan Huberman mengemukakan analisis data model interaktif ini memiliki tiga komponen yaitu: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Analisis data adalah suatu proses mencari dan menyusun data secara sistematis yang diperoleh melalui hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan mana yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain.³⁰ Berikut penjelasan mengenai tiga komponen analisis data yaitu sebagai berikut:

1. *Data Reduction* (Reduksi Data)

Mereduksi data berarti merangkum, memilih, dan memilah hal-hal pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya. Sehingga data yang telah direduksi akan memberikan gambaran terkait poin-poin atau fokus penelitian yang nantinya akan mempermudah peneliti dalam.³¹ Dalam penelitian ini, peneliti memilih poin-poin penting dari data terkait jenis-jenis judi online yang dimainkan, faktor-faktor yang mempengaruhi remaja melakukan judi

³⁰ Sugiyono, “*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*”. (Bandung: ALFABETA CV, 2020), 320

³¹ *Ibid*, 324

online, dan religiusitas dari remaja yang menjadi pelaku judi online dalam pengamatan serta wawancara secara langsung.

2. *Data Display* (Penyajian Data)

Dalam penelitian kualitatif, penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *flowchart*, dan sejenisnya. Dengan menyajikan data, maka akan memudahkan dalam memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami.³² Setelah peneliti selesai mengumpulkan data-data penting, kemudian peneliti menulis rangkuman yang berisikan uraian singkat terkait hasil reduksi data, dengan cara memilih atau menyaring data yang perlu dan tidak perlu digunakan. Hal ini dilakukan agar memudahkan pembaca dalam memahami penelitian.

3. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi

Setelah menyaring data, maka peneliti melakukan penarikan kesimpulan dari data yang telah didapatkan pada saat menganalisis data dari hasil pengamatan dan wawancara terkait jenis-jenis judi online, faktor-faktor yang mempengaruhi bermain judi online, dan dinamika religiusitas remaja pelaku judi online.

g. Pengecekan Keabsahan Dara

Uji keabsahan temuan yang akan dilakukan meliputi uji kredibilitas data (*validitas internal*), uji *transferability* (*keteralihan*), uji *dependability*,

³² *Ibid*, 325

dan uji confirmability (konfirmasi). Dilakukan dengan perpanjangan pengamatan, meningkatkan ketekunan, triangulasi, diskusi dengan teman sejawat, analisis kasus, dan member check.³³

h. Sistematika Pembahasan

Dalam penelitian ini, peneliti membagi sistematika pembahasan menjadi lima bab. Semua bab tersebut saling berhubungan dan mendukung antara satu dengan yang lainnya. Gambaran atas masing-masing bab sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN : Pada bab ini berisi uraian latar belakang pengambilan masalah yang sedang diteliti, rumusan masalah, tujuan dari diadakannya penelitian, kegunaan dari penelitian, metode penelitian yang digunakan, dan sistematika pembahasan.

BAB II JUDI ONLINE DAN DINAMIKA RELIGIUSITAS REMAJA : Bab ini berisi definisi judi, unsur-unsur perjudian, jenis-jenis judi, faktor pendorong judi, definisi remaja, ciri-ciri remaja, definisi religiusitas, dimensi religiusitas, faktor-faktor religiusitas, faktor yang mempengaruhi perkembangan religiusitas remaja.

BAB III RELIGIUSITAS REMAJA PELAKU JUDI ONLINE DI KELURAHAN SELOSARI : Pada bab ini berisikan temuan-temuan data yang diperoleh melalui hasil wawancara dengan remaja pelaku judi online di Kelurahan Selosari.

³³ Ibid, 365

BAB IV ANALISIS DINAMIKA RELIGIUSITAS REMAJA PELAKU JUDI ONLINE : Pada bab ini berisi analisa terhadap rumusan masalah pertama, rumusan masalah kedua, dan rumusan masalah ketiga

BAB V PENUTUP : Bab terakhir yakni bab yang berisikan kesimpulan dan saran-saran yang dapat memudahkan pembaca dalam mengambil pokok kesimpulan hasil penelitian.



BAB II

JUDI ONLINE DAN DINAMIKA RELIGIUSITAS REMAJA

A. Judi Online dan Jenis-jenisnya

1. Definisi Judi

Pada hakikatnya, perilaku judi merupakan perilaku yang bertentangan dengan nilai agama, kesusilaan, moral, Pancasila, serta membahayakan masyarakat, bangsa, dan negara. Perjudian memiliki dampak negatif terhadap moral dan mental masyarakat terutama bagi generasi muda. Di sisi lain, judi merupakan salah satu permasalahan sosial yang sulit ditanggulangi dan judi sudah ada sejak peradaban awal manusia. Judi menurut KBBI adalah permainan dengan memakai uang sebagai taruhan. Berjudi ialah mempertaruhkan sebagian uang atau harta dalam permainan tebakan berdasarkan kebetulan dengan tujuan mendapatkan uang atau harta yang lebih besar daripada jumlah uang atau harta semula.³⁴

Perjudian menurut Kartini Kartono adalah pertarungan yang dilakukan secara sengaja, yaitu mempertaruhkan sesuatu yang dianggap bernilai dengan menyadari adanya resiko dan harapan terhadap peristiwa-peristiwa seperti perlombaan, pertandingan, kejadian yang tidak atau belum pasti hasilnya.³⁵

³⁴ Paisol Burlian, *Patologi Sosial* (Jakarta, PT Bumi Aksara, 2016), 143.

³⁵ *Ibid*, 144

Judi online adalah sebuah permainan yang dilakukan dengan cara mempertaruhkan sejumlah uang atau harta dengan harapan mendapat kemenangan melalui situs atau aplikasi yang dapat diakses menggunakan koneksi internet. Biasanya, iklan judi online sering kali muncul di media sosial, terutama di website yang dapat diakses secara bebas. Permainan judi online belakangan ini bebas diakses dimana saja dan kapan saja, asalkan setiap pemain memiliki jaringan internet yang memadai. Judi online memberikan dampak negatif bagi para pemain, misalnya kecanduan atau bahkan dapat menyebabkan stress jika sudah kehilangan banyak uang atau harta.³⁶

2. Unsur-unsur Perjudian

Terdapat 3 unsur yang harus dipenuhi agar suatu perbuatan dapat dikatakan perjudian, ketiga unsur tersebut adalah:³⁷

a. Permainan/perlombaan

Permainan yang dilakukan biasanya berbentuk permainan atau perlombaan. Perbuatan ini dilakukan semata-mata untuk bersenang-senang atau kesibukan untuk mengisi waktu luang guna menghibur hati. Para pelaku tidak harus terlibat dalam permainan, mereka hanya berperan sebagai penonton atau

³⁶ Farah Nabila, Suara.com, 02 Agustus 2022, Apa Itu Judi Online dan Alasan Kominfo Masih Meloloskannya Daftar PSE, (Diakses pada 29 Maret 2023 di laman <https://www.suara.com/news/2022/08/02/151653/apa-itu-judi-online-dan-alasan-kominfo-masih-meloloskannya-daftar-pse>)

³⁷ Geraldly Waney, "Kajian Hukum Terhadap Tindak Pidana Perjudian (Penerapan Pasal 303, 303 BIS KUHP)", 3 Maret 2016.

orang yang ikut memasang taruhan dalam suatu permainan atau perlombaan.

b. Untung-untungan

Untuk memenangkan permainan atau perlombaan, lebih banyak digantungkan pada unsure kebetulan atau keberuntungan atau faktor kemenangan yang diperoleh dari kebiasaan dan kepintaran pelaku yang sudah terlatih.

c. Ada taruhan

Dalam permainan atau perlombaan ini terdapat taruhan yang dipasang oleh para pemain atau Bandar, baik dalam bentuk uang atau harta benda lainnya. Akibat adanya taruhan tersebut, maka tentu saja ada pihak yang diuntungkan dan ada pihak yang dirugikan. Unsur ini merupakan unsur paling utama untuk menentukan apakah sebuah perbuatan dapat disebut perjudian atau bukan.

3. Jenis-jenis Judi Online

a. Judi Bola Online

Judi bola online merupakan judi yang menggunakan media internet dan pertandingan sepakbola untuk melakukan suatu pertaruhan. Di mana pelaku harus melakukan deposit melalui ATM atau E-wallet terlebih dahulu agar dapat memasang taruhan, menentukan club sepakbola yang akan bertanding, menentukan jenis taruhan, dan bila club sepakbola yang dipilih memenangkan

pertandingan maka pelaku akan mendapatkan keuntungan dari pertaruhan tersebut.³⁸

b. Higgs Domino Island

Higgs Domino Island merupakan permainan online yang dapat diunduh di Playstore atau Appstore. Terdapat berbagai macam bentuk permainan di dalam game ini diantaranya, domino, remi, qiu-qiu, slot, dll yang dapat dimainkan apabila terhubung dengan internet dengan menggunakan chip. Dalam memainkan permainan ini pemain bisa mendapatkan pulsa senilai Rp. 10.000.- apabila telah mengumpulkan Bonus Kupon sebanyak 10.000 koin Rp. Koin tersebut diperoleh dengan cara memenangkan berbagai permainan yang ada di dalam game Higgs Domino Island. Jadi semakin banyak pemain memenangkan permainan maka peluang untuk mendapatkan bonus Koin Rp semakin besar pula, hal ini membuat para pemain kecanduan karena dirasa mendapatkan keuntungan.

Selain Koin adapun chip karena inti dalam permainan higgs domino yaitu memperoleh chip sebanyak-banyaknya. Chip adalah persyaratan utama supaya permainan dapat dimainkan. Chip digunakan sebagai mata uang pemain yang berfungsi sebagai nilai

³⁸ Mhd. Ishaq Abdush Shabur, etc, “*Judi Sepak Bola Online Pada Kalangan Mahasiswa Muslim Di Universitas Islam Riau*”, *Jurnas Cakrawala Ilmiah*, 7 Maret 2022.

yang dipertaruhkan dalam permainan ini.³⁹ 1 chip dihargai senilai Rp. 50.000 – Rp. 55.000, hal tersebut membuat para pemain akan mengumpulkan chip tersebut sebanyak mungkin yang kemudian akan diperjual belikan kepada sesama pemain demi memperoleh keuntungan.

c. Togel Online

Togel atau toto gelap merupakan permainan yang memiliki unsure judi karena dalam cara bermainnya dengan memasang taruhan untuk menebak nomor-nomor yang akan keluar. Seiring perkembangan zaman dan teknologi, permainan togel yang dahulu dimainkan secara offline (dengan menulis nomor tebakan di kertas khusus dan diberi kode tertentu) oleh penjual togel kepada orang yang ingin melakukan perjudian ini, yang kemudian uang dari hasil taruhan akan disetorkan ke Bandar togel. Namun sekarang togel dapat dimainkan secara online melalui situs-situs yang menawarkan jasa togel online yang sering dikenal dengan istilah bandar online. Dimana para pemain harus menyiapkan sebuah device yang terhubung dengan internet untuk mendaftarkan akun terlebih dahulu, kemudian melakukan deposit pada rekening bandar online lalu pemain dapat memasang nomor taruhannya.⁴⁰

³⁹ Rista Dewi Wulandari, *“Tinjauan “Kriminologis” Terhadap Penjual Dan Penadah Chip Perjudian Higgs Domino Island Dalam Perspektif Hukum Pidana Islam”*, (Skripsi, UIN Raden Fatah Palembang, 2022).

⁴⁰ Denny Latumaerissa, etc, *“Fenomena Judi Toto Gelap (Togel) Online Pada Masyarakat (Kajian Kriminologi)”*, Jurnal BeLO, Vol 7 No 2, Desember 2021

4. Faktor Pendorong Perjudian

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi niat seseorang untuk melakukan perjudian, diantaranya yaitu:⁴¹

a. Faktor Sosial dan Ekonomi

Hal yang menyebabkan seseorang melakukan perjudian adalah status sosial dan tingkat ekonomi yang rendah sehingga menganggap judi sebagai sarana untuk meningkatkan taraf hidup. Kondisi sosial masyarakat yang menerima perilaku judi juga berperan terhadap perilaku tersebut dalam suatu kelompok

b. Faktor Situasional

Tekanan dari teman-teman, kelompok atau lingkungan untuk melakukan perjudian dan metode iklan yang dilakukan oleh pengelola perjudian. Tekanan kelompok membuat individu merasa tidak enak apabila tidak menuruti keinginan dalam kelompoknya. Metode iklan yang dilakukan oleh pengelola perjudian selalu menampilkan pemain judi yang berhasil sehingga menarik para calon pemain dan terkesan mudah mendapatkan kemenangan serta dapat dilakukan oleh siapa saja.

c. Faktor Keingintahuan

Faktor keingintahuan terhadap topik-topik yang sedang ramai dibicarakan dalam masyarakat juga dapat mendorong

⁴¹ Adon Nasrullah Jamaludin, *Dasar-dasar Patologi Sosial*, (Jawa Barat: CV PUSTAKA SETIA, 2016), 167-168

individu untuk melakukan judi. Individu menganggap bahwa kemenangan dapat diraih oleh siapa saja sehingga muncul rasa penasaran untuk mencoba.

d. Faktor Persepsi Kemenangan

Harapan peluang dalam meraih kemenangan cenderung dianggap keliru dengan kemungkinan untuk menang sehingga muncul masalah baru karena persepsi yang dimaksud tidak sesuai dan berjalan mulus. Pelaku judi sering menganggap kemenangan berasal dari keterampilan yang dimiliki oleh dirinya.

e. Faktor Persepsi Keterampilan Judi

Pelaku judi yang dianggap memiliki keterampilan untuk memenangkan permainan judi akan lebih dihargai oleh kelompoknya sehingga mereka yakin dengan tips dan trik yang diberikan.

5. Faktor Pendorong Perjudian Ditinjau Dari Teori Kriminologi

Teori asosiasi diferensial (*Differential Association*) Edwin H. Sutherland (1939). Teori asosiasi diferensial mengutamakan proses belajar proses belajar seseorang, sehingga kejahatan sebagaimana tingkah laku lain pada manusia, merupakan sesuatu yang dapat dipelajari dalam kelompok melalui interaksi dan komunikasi. Objek yang dipelajari dari kelompok tersebut adalah teknik untuk melakukan

kejahatan dan alasan (nilai-nilai, motif, rasionalisasi, dan tingkah laku yang mendukung perbuatan jahat tersebut). (Widodo, 2013:72).⁴²

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa Sutherland berpendapat bahwa seseorang akan mengalami perubahan sesuai dengan harapan dan pandangannya, yaitu ketika berhubungan dengan teman akrab. Jika kondisi tersebut terpenuhi maka perilaku jahat dapat timbul sebagai akibat interaksi sosial. Dalam konteks perjudian, ketika seseorang berteman akrab dengan pelaku judi maka lama-kelamaan seseorang akan melakukan judi sebagai akibat dari interaksi sosial.

B. Remaja

1. Definisi Remaja

Masa remaja adalah masa yang paling penting dalam rentang kehidupan manusia, dimana masa remaja merupakan masa transisi atau peralihan dari masa anak-anak menuju masa dewasa. Menurut WHO (World Health Organization) remaja adalah masa yang ditandai dengan berbagai perkembangan seksual sampai individu mencapai kematangan seksual, individu mengalami perkembangan secara psikologis dan pola identifikasi dari kanak-kanak menjadi dewasa, dan terjadi peralihan dari ketergantungan sosial-ekonomi menjadi relatif lebih mandiri.⁴³

Menurut Papalia dan Olds masa remaja adalah masa transisi perkembangan antara masa anak-anak dan dewasa yang dimulai pada

⁴² Hardianto Djanggih dan Nurul Qamar, “Penerapan Teori-Teori Kriminologi dalam Penanggulangan Kejahatan Siber (Cyber Crime)”, Vol 13, No 1, Juni 2018.

⁴³ Sarlito W. Sarwono, *Psikologi Remaja*, (Depok: PT RajaGrafindo Persada, 2019), 12.

usia 12 atau 13 tahun dan berakhir pada usia awal dua puluhan tahun. Menurut Adam dan Gullota masa remaja meliputi usia antara 11 hingga 20 tahun. Adapun Hurlock membagi masa remaja menjadi dua, yaitu masa remaja awal (13 hingga 17 tahun) dan masa remaja akhir (17 hingga 18 tahun). Hurlock membedakan masa remaja awal dan akhir dikarenakan pada masa remaja akhir individu mengalami transisi perkembangan yang jauh mendekati masa dewasa.⁴⁴

Adapun teori psikososial Erik Erikson, masa remaja akan memasuki tahap identitas dan kekacauan identitas (*identity versus identity confusion*). Pada tahap ini, remaja dihadapkan dengan pencarian jati diri, remaja mulai melihat keunikan di dalam diri sehingga siap untuk berperan di tengah masyarakat baik peran yang bersifat menyesuaikan diri atau bersifat memperbaiki. Tetapi karena peralihan yang sulit dari masa anak-anak ke masa dewasa yang menghadirkan berbagai tantangan kepekaan terhadap perubahan sosial, maka tidak jarang individu akan mengalami krisis identitas. Apabila krisis ini tidak segera diatasi, maka individu akan mengalami kebingungan peran atau kekacauan identitas yang dapat menimbulkan dampak negatif seperti mengisolasi diri, cemas, hampa, dan bimbang.⁴⁵

Berdasarkan paparan pengertian dari remaja, maka penulis menyimpulkan bahwa masa remaja adalah masa peralihan anak-anak ke masa dewasa yang ditandai dengan berbagai pertumbuhan maupun

⁴⁴ Yudrik Jahja, Psikologi Perkembangan, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2011), 220.

⁴⁵ Desmita, *Psikologi Perkembangan*, (Bandung: PT Remaja Roskadaraya, 2017), 44.

perkembangan yang terbagi menjadi dua masa yaitu masa remaja awal (13 hingga 17 tahun) dan remaja akhir (17 hingga 18 tahun).

2. Ciri-ciri Masa Remaja

Hurlock mengemukakan tentang ciri-ciri masa remaja, diantaranya yaitu:⁴⁶

a. Masa Remaja Sebagai Periode Yang Penting

Perkembangan yang terjadi pada remaja akan memberikan dampak secara langsung dan dampak jangka panjang yang mempengaruhi periode perkembangan berikutnya.

b. Masa Remaja Sebagai Periode Peralihan

Pada masa ini, remaja bukan lagi seorang anak dan juga bukan orang dewasa. Remaja harus meninggalkan segala sesuatu yang bersifat anak-anak dan mulai mempelajari pola perilaku yang baru untuk menggantikan pola perilaku yang sudah ditinggalkan. Status remaja yang tidak jelas ini juga menguntungkan karena member waktu untuk mencoba gaya hidup yang berbeda dan menentukan pola perilaku, nilai, dan sifat yang paling sesuai bagi dirinya.

c. Masa Remaja Sebagai Periode Perubahan

Tingkat perubahan dalam sikap dan perilaku selama masa remaja sejajar dengan tingkat perubahan fisik. Artinya perubahan sikap dan perilaku dengan perubahan fisik akan mempengaruhi

⁴⁶ Elizabeth B. Hurlock, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta: Penerbit Erlangga, 1991), 207-209

satu sama lain. Ada perubahan yang dialami remaja yang bersifat universal diantaranya; meningkatnya emosi yang intensitasnya tergantung pada tingkat perubahan fisik dan psikologis; perubahan tubuh, minat, dan peran yang diharapkan oleh kelompok sosial untuk dipesankan, menimbulkan masalah baru; perubahan nilai-nilai yang diakibatkan oleh berubahnya minat dan pola perilaku; remaja menginginkan dan menuntut kebebasan tetapi mereka sering takut bertanggung jawab akan akibatnya dan meragukan kemampuan mereka untuk dapat mengatasi tanggung jawab tersebut.

d. Masa Remaja Sebagai Usia Bermasalah

Masalah remaja sering menjadi permasalahan yang sulit diatasi baik oleh anak laki-laki maupun anak perempuan. Terdapat dua alasan untuk kesulitan tersebut. Pertama, sepanjang masa kanak-kanak masalah diselesaikan oleh orang tua atau guru sehingga remaja kurang berpengalaman dalam mengatasi masalah. Kedua, remaja merasa lebih mandiri sehingga mereka ingin mengatasi masalahnya sendiri, menolak bantuan orang tua dan guru. Karena ketidakmampuan mereka untuk mengatasi sendiri masalahnya menurut cara yang mereka yakini, banyak remaja yang akhirnya menemukan bahwa penyelesaiannya tidak selalu sesuai dengan harapan mereka.

e. Masa Remaja Sebagai Masa Mencari Identitas

Remaja berusaha menarik perhatian pada diri sendiri agar dipandang sebagai individu, sementara pada saat yang sama ia mempertahankan identitas dirinya terhadap kelompok sebayanya.

f. Masa Remaja Sebagai Usia Yang Menimbulkan Ketakutan

Pandangan negatif orang dewasa terhadap remaja yaitu remaja tidak dapat dipercaya dan cenderung berperilaku merusak. Pandangan negatif tersebut dapat menyebabkan masa peralihan dari masa remaja ke masa dewasa menjadi sulit. Pandangan tersebut juga mempengaruhi konsep diri dan sikap remaja terhadap dirinya sendiri.

g. Masa Remaja Sebagai Masa Yang Tidak Realistik

Remaja melihat dirinya dan orang lain sebagaimana yang diinginkan dan bukan sebagaimana adanya, terlebih dalam hal cita-cita. Cita-cita yang tidak realistik bagi dirinya, keluarga, dan teman-temannya menyebabkan meningginya emosi yang merupakan ciri awal masa remaja. Remaja akan merasa sakit hati dan kecewa apabila orang lain mengecewakannya atau jika ia tidak berhasil mencapai tujuan yang telah ditetapkan sendiri.

h. Masa Remaja Sebagai Ambang Masa Dewasa

Dengan semakin mendekatnya usia matang, para remaja akan gelisah untuk meninggalkan stereotip belasan tahun untuk memberikan kesan bahwa mereka sudah hampir dewasa dengan cara memusatkan diri pada perilaku yang mencerminkan orang

dewasa seperti merokok, minum minuman keras, menggunakan obat-obatan, dan terlibat dalam perbuatan seks.

3. Pencarian Identitas Pada Remaja

Pada masa ini remaja membutuhkan seseorang yang dapat membantu memahami berbagai pengalaman hidup dan perasaan yang selama ini dialami. Sehingga dalam diri remaja muncul dorongan untuk mencari prinsip hidup, nilai-nilai kehidupan yang pantas untuk dijadikan pedoman dalam menjalani kehidupannya. Proses pembentukan prinsip kehidupan ini dipandang sebagai penemuan nilai-nilai hidup di dalam pencarian identitas remaja.

Menurut Sunardi Suryabrata, proses tersebut melewati 3 langkah diantaranya yaitu:

- a. Ketiadaan pedoman membuat remaja merasa membutuhkan sesuatu yang dianggap bernilai, pantas dihargai, dan dijunjung.
- b. Objek tersebut menjadi lebih jelas, yaitu ketika remaja menemukan seseorang yang dipandang mendukung suatu nilai.
- c. Remaja dapat mengimplementasikan nilai-nilai terlepas ada atau tidaknya seorang pendukung.⁴⁷

C. Religiusitas Remaja

1. Definisi Religiusitas

Menurut Hawari religiusitas merupakan suatu bentuk penghayatan terhadap agama atau kepercayaan yang diekspresikan melalui ibadah,

⁴⁷ Kayyis Fitri Ajhuri, "Psikologi Perkembangan Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan", Yogyakarta : (Penebar Media Pustaka, 2019), 131.

berdoa, dan membaca kitab suci. Religiustias diwujudkan dalam berbagai sisi kehidupan manusia, yaitu aktivitas yang tampak dan aktivitas yang tidak tampak seperti keadaan hati seseorang. Religiusitas berbeda dengan agama, karena religiusitas lebih berfokus pada aspek lubuk hati dan bersifat personal. Hal ini senada dengan pendapat Shadily dan Ansori yang membedakan agama dan religiusitas. Agama lebih merujuk pada aspek-aspek formal yang berkaitan dengan urutan dan kewajiban, sedangkan religiusitas merujuk pada aspek penghayatan berupa kondisi hati seseorang. Meskipun demikian, agama dan religiusitas tidak dapat dipisahkan karena kedua hal tersebut merupakan satu kesatuan.⁴⁸

Hal senada juga dikemukakan oleh Madjid (1992), religiusitas merupakan perilaku yang terbentuk atas kepercayaan atau keyakinan terhadap alam gaib yang bersifat supraempiris. Adapun Dister (1992) mengartikan religiusitas sebagai bagian dari keberagamaan, yaitu terdapat internalisasi agama yang berada di dalam diri individu.⁴⁹

Dari beberapa teori diatas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa religiusitas adalah sebuah pengalaman batin individu yang menyadari kehadiran Tuhan Yang Maha Esa melalui penghayatan dari berbagai ibadah yang telah dilakukan.

⁴⁸ Masnawi, *Bahasa Arab Qurani : (Model Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Religiusitas Pada Orang Dewasa)*, (Jakarta: Publica Indonesia Utama, 2022), 100.

⁴⁹ Ahmad Saifuddin, *Psikologi Agama (Implementasi Psikologi Untuk Memahami Perilaku Agama)*, Jakarta: Prenadamedia Group, 2019), 55.

2. Dimensi Religiusitas

Stark dan Glock (1968, 1988) mengungkapkan lima dimensi religiusitas, diantaranya:⁵⁰

- a. *Ideological*, yaitu tingkatan seseorang dalam menerima dan mengakui komponen dogmatik dalam sebuah agama. Misalnya tentang hal-hal yang wajib ada pada Tuhan, adanya malaikat, surga, neraka, nabi dan hal-hal lain yang wajib dipercaya dalam beragama
- b. *Intellectual*, yaitu komponen yang mencakup tentang pengetahuan dan pemahaman seseorang mengenai ajaran-ajaran agama yang terkandung dalam kitab suci, hadits, pengetahuan fiqih, dan sebagainya.
- c. *Ritualistic*, yaitu dimensi religiusitas yang mencakup tingkatan seseorang menunaikan kewajiban-kewajiban yang ada dalam agama. Misalnya menunaikan shalat, zakat, puasa, haji, dan sebagainya.
- d. *Experiential*, komponen yang mencakup perasaan sebagai dampak dari beragama dan menjalankan peribadatan. Misalnya merasa dekat dengan Tuhan, tenang saat berdoa, tersentuh mendengar ayat-ayat kitab suci, merasa takut berbuat dosa, merasa senang doanya dikabulkan, dan sebagainya.
- e. *Consequantial*, yaitu dimensi religiusitas yang berupa moral perilaku seseorang dalam kehidupan sosial yang diperoleh dari

⁵⁰ *Ibid*, 57-58.

keberagamaan. Misalnya memberikan donatur untuk aktivitas keagamaan dan sosial, menjenguk orang sakit, mempererat silaturahmi, berperilaku jujur dan adil, dan sebagainya.

3. Faktor-faktor Religiusitas

Religiuisitas seseorang bisa dikategorikan tingkat tinggi dan tingkat rendah, menurut Thouless (1972) terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi tingkat religiusitas seseorang, diantaranya:⁵¹

- a. Pengaruh pendidikan atau pengajaran dan berbagai tekanan sosial (didikan keluarga). Pendidikan berperan penting dalam religiusitas seseorang. Maka dari itu orang tua harus menanamkan religiusitas sedini mungkin kepada anak, dikarenakan orang tua merupakan orang pertama yang berinteraksi dan tempat belajar bagi anak.
- b. Faktor pengalaman (pengalaman spiritual dan keagamaan yang nyaman dan pengalaman lainnya). Pengalaman spiritual, kenyamanan, penghayatan yang dirasakan seseorang setelah melakukan ibadah akan menjadi faktor penunjang dalam peningkatan religiusitas seseorang. Sebaliknya, apabila penmgalaman spiritual seseorang dalam melaksanakan peribadatan kurang dimaknai maka akan menyebabkan tingkat religiusitas seseorang cenderung stagnan atau bahkan menurun.
- c. Faktor kehidupan (kebutuhan hidup aman, selamat, nyaman, takut mati). Untuk mempertahankan kehidupannya di dunia manusia

⁵¹ Ibid, 59-61.

harus memenuhi berbagai macam kebutuhan. Maka tidak jarang apabila dalam memenuhi kebutuhan dihadapkan kesulitan dan hambatan. Kesulitan dan hambatan tersebut membuat manusia akan meminta pertolongan kepada Tuhan, di titik oini kebutuhan hidup dapat meningkatkan religiusitas seseorang.

- d. Faktor intelektual (penalaran terhadap pengetahuan keagamaan). Intelektual merupakan sebuah kapasitas kognitif yang dimiliki seseorang melalui pendidikan formal maupun nonformal. Salah satunya pendidikan agama yang dapat meningkatkan pengetahuan terhadap esensi agama. Walaupun tidak setiap ajaran agama dapat dinalar, setidaknya dapat meningkatkan kemampuan mempertahankan konsep-konsep agama dari pendapat yang mencoba menggoyahkan agama.

4. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Religiusitas Remaja

Secara umum terdapat dua faktor yang mempengaruhi perkembangan religiusitas remaja, yaitu faktor yang bersumber dari dalam diri (intern) dan bersumber dari luar diri (ekstern).⁵²

1. Faktor Intern

Secara garis besar faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan jiwa keagamaan antara lain:

⁵² Said Alwi, *Perkembangan Religiusitas Remaja*, (Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2014), 80-82

- a. Faktor Kognitif, remaja yang memiliki mental masih abstrak cenderung mengkaji isu-isu agama dengan berlandaskan pada dasar-dasar agama tanpa memperdalamnya lebih lanjut
- b. Faktor Personal, mengacu pada konsep individual dan identitas, individual merupakan ciri khas yang dimiliki oleh seseorang misalnya suka menyendiri atau suka bergaul sedangkan identitas merupakan suatu proses menuju pada kestabilan jiwa
- c. Faktor Hereditas, seseorang akan merasa bersalah apabila melakukan perbuatan yang buruk dan tercela. Hal ini juga berlaku dalam agama, apabila seseorang melakukan perbuatan yang dilarang dalam agama maka akan menimbulkan rasa berdosa dan perasaan ini akan mempengaruhi perkembangan jiwa keagamaan seseorang
- d. Tingkat Usia, remaja merupakan masa kematangan seksual hal ini juga mempengaruhi perkembangan jiwa keagamaan mereka. Perkembangan usia dan kondisi yang dialami remaja menimbulkan konflik kejiwaan yang cenderung mempengaruhi terjadinya perubahan agama
- e. Kepribadian, setiap manusia pasti memiliki kepribadian yang berbeda-beda sehingga mempengaruhi aspek-aspek kejiwaan agama.
- f. Kondisi Kejiwaan, seseorang yang mengalami gangguan jiwa cenderung kesulitan dalam melakukan aktivitas sehari-hari

secara normal salah satunya ibadah. Misalnya seorang yang mengidap *schizophrenia* akan mengisolasi diri dari kehidupan sosial dan persepsi tentang agama akan dipengaruhi oleh berbagai halusinasi.

2. Faktor Ekstern

Faktor ekstern yang dinilai berpengaruh dalam perkembangan jiwa keagamaan dapat dilihat dari lingkungan di mana seseorang itu hidup. Lingkungan tersebut dibagi menjadi tiga yaitu:

- a. Lingkungan keluarga, keluarga merupakan tempat belajar awal dan memiliki tanggung jawab penuh dalam pembentukan jiwa keagamaan. Keluarga dinilai menjadi faktor terpenting dalam meletakkan dasar bagi perkembangan jiwa keagamaan.
- b. Lingkungan Institusional, lingkungan institusi formal seperti sekolah atau nonformal seperti organisasi juga mempengaruhi jiwa keagamaan. Kebiasaan baik yang diajarkan di sekolah maupun organisasi merupakan bagian dari pembentukan moral yang berkaitan dengan perkembangan jiwa keagamaan seseorang.
- c. Lingkungan Masyarakat, masyarakat yang memiliki tradisi keagamaan yang kuat cenderung memberikan dampak positif bagi perkembangan jiwa keagamaan. Karena di dalam tatanan

masyarakat tersebut memiliki berbagai sarana untuk mewadahi kegiatan keagamaan.



BAB III

Religiusitas Remaja Pelaku Judi Online di Kelurahan Selosari

A. Deskripsi Kelurahan Selosari

Selosari adalah sebuah nama kelurahan di wilayah Kecamatan Magetan, Kabupaten Magetan, Provinsi Jawa Timur. Kelurahan ini terletak di sekitar perempatan Selosari atau bundaran Selosari Magetan. Adapun kantor kelurahannya, terletak pada Jl. Monginsidi no. 47, Kab Magetan.

Adapun batas wilayah Kelurahan Selosari yaitu sebelah utara berbatasan dengan Kelurahan Tawanganom, sebelah timur berbatasan dengan Kelurahan Kepolorejo, sebelah selatan berbatasan dengan Desa Ringinagung, dan sebelah barat berbatasan dengan Desa Candirejo. Kelurahan Selosari memiliki luas wilayah 169.390 ha. Wilayah Kelurahan Selosari memiliki 5 Dusun dan terbagi menjadi 9 RW. Dusun tersebut diantaranya Dusun Terbono yang terletak di RW 05, Dusun Watusirah yang terletak di RW 03, Dusun Watugajah yang terletak di RW 06, Dusun Jurangmangu terletak di RW 01 dan 02, Dusun Nganten terletak di RW 04 dan 07, sedangkan RW 08 dan 09 berupa kompleks perumahan.

Di Kelurahan Selosari terdapat sentra industri kulit yang terletak di jalan Sawo dan menjadi ciri khas oleh-oleh dari Selosari. Di sepanjang jalan Sawo terdapat pertokoan dan kios-kios yang memasarkan produk kerajinan kulit khas Magetan. Produk tersebut diantaranya yaitu sepatu kulit, sandal kulit, sabuk kulit, jaket kulit, dompet kulit, tas kulit, dll.

Ada pepatah mengatakan ingat Selosari, ingat Jalan Sawo, ingat produk kerajinan kulit yang sangat terkenal. Ketika hari libur seperti hari lebaran ataupun libur sekolah, banyak sekali wisatawan yang berkunjung ke Jalan Sawo untuk membeli produk-produk kerajinan kulit khas Magetan. Banyak bis ataupun mobil yang memadati area 'sentra kulit' Jalan Sawo ini sehingga menyebabkan jalanan disekitarnya menjadi macet. Kualitas produk-produk kerajinan Jalan Sawo mampu bersaing dengan produk kerajinan kulit daerah lain, apabila sentra kulit Jalan Sawo ini terus dikembangkan dengan baik maka produk asli Magetan ini mampu bersaing dengan persaingan global dan membuat produk ini semakin dicintai para konsumen baik dalam negeri maupun luar negeri.

Selain itu, di Selosari juga memiliki berbagai macam watu yang terkenal yaitu Watu Sirah yang berlokasi di dusun Watusirah RW 03 dan Watu Gajah yang berlokasi di dusun Watugajah RW 06. Watu Sirah merupakan seongkah batu yang dipahat menyerupai bentuk wajah dengan mata melotot dan memiliki taring bawah yang panjang hingga ke bagian pipi, sehingga identik dengan kala. Kala adalah hiasan berbentuk kepala raksasa dengan ekspresi yang menakutkan. Hiasan ini dimaksudkan sebagai penolak bala. Sedangkan Watu Gajah merupakan seongkah batu besar yang berbentuk menyerupai seekor gajah yang sedang tidur. Menurut cerita masyarakat yang beredar dahulu ada sepasang pengantin yang sedang melangsungkan pernikahan dan menaiki gajah tersebut, tetapi pada

saat itu terjadi hujan lebat disertai petir, dan gajah tersebut tersambar petir dan menjadi batu.⁵³

B. Jenis-jenis judi online yang dimainkan oleh remaja di Kelurahan Selosari Kecamatan Magetan Kabupaten Magetan

Judi online dikalangan remaja khususnya di Kelurahan Selosari Kecamatan Magetan Kabupaten Magetan belakangan ini marak terjadi. Permainan judi yang dahulu dimainkan secara langsung kini telah berkembang menjadi lebih praktis yang sekarang kita kenal sebagai judi online. Melalui komputer dan handphone yang terhubung dengan jaringan internet para pemain dapat mengakses permainan judi kapan saja dan dimana saja. Di beberapa tempat seperti warung kopi, pos kampling, tempat nongkrong sering ditemukan sekelompok remaja yang sedang bermain judi online.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan diketahui bahwa terdapat tiga jenis judi online yang dimainkan oleh remaja di Kelurahan Selosari, diantaranya yaitu judi slot pada game higgs domino, judi slot melalui situs, dan judi bola online. Dari ketiga jenis judi online tersebut game higgs domino menjadi judi online yang populer dimainkan oleh remaja dimana lima dari delapan informan yang telah di wawancara ditemukan bermain game higgs domino. Selain itu, game higgs domino memiliki daya tarik tersendiri karena dapat dimainkan dan menghasilkan uang dengan modal yang cenderung sedikit atau bahkan tanpa menggunakan modal sama sekali. Seperti halnya ungkapan dari informan IM.

“Game higgs domino itu tidak terlalu membutuhkan modal yang banyak bahkan tanpa modal pun masih bisa bermain.”⁵⁴

⁵³ <https://selosari.magetan.go.id>, Diakses pada 5 Desember, 2023

⁵⁴ Lihat transkrip wawancara 4/W/28/XII/2023

Cara bermain slot pada game higgs domino tersebut yaitu pemain harus memasuki room yang sudah disediakan, di dalam room tersebut pemain dapat melakukan spin dan mengumpulkan koin sebanyak-banyaknya yang dikenal dengan istilah chip. Chip tersebut dapat di perjual belikan di grup wa, facebook dan sesama pemain game higgs domino dimana satu chip ini seharga 55.000 – 60.000. Seperti halnya ungkapan dari informan RDB.

“Hasil bermain higgs domino itu berupa chip kan mas, dari menjual chip ini saya mendapatkan uang. Saya biasa menjual chip ini kepada agen-agen yang ada di facebook atau teman-teman yang juga bermain dengan harga 55.000 - 60.000”⁵⁵

Ungkapan serupa juga disampaikan oleh informan AL, IM, CA, dan EAP. Mereka mengaku menjual chip hasil bermain game higgs domino ke teman, facebook, dan grup wa. Untuk menghasilkan keuntungan yang besar maka pemain harus mempunyai modal chip yang banyak agar berkesempatan melakukan spin di room slot hingga berkali-kali. Adapun ungkapan yang disampaikan oleh informan CA pada saat wawancara, dia mengatakan bahwa:

“Untuk mendapatkan lebih banyak keuntungan kebanyakan menggunakan modal mas, nah modal itu berupa chip. Semakin kita memiliki banyak chip semakin banyak juga kesempatan untuk spin di slot itu.”⁵⁶

Berbeda dengan informan sebelumnya, MF mengaku bermain judi slot melalui berbagai macam situs. Berdasarkan hasil wawancara kepada MF diperoleh pernyataan sebagai berikut:

“Iyaa benar mas saya bermain judi online. Biasanya saya main judi slot melalui situs. Lalu situs yang biasa saya gunakan untuk bermain judi slot ya juragan 69, borneo slot, majong, auto spin. Cara main slot itu kayak ngerol spin gitu mas, kalau kasino itu pasang bet atau taruhan nebak lah intinya.”⁵⁷

⁵⁵ Lihat transkrip wawancara 3/W/24/XII/2023

⁵⁶ Lihat transkrip wawancara 5/W/29/XII/2023

⁵⁷ Lihat transkrip wawancara 6/W/6/I/2024

Sedangkan dua informan selanjutnya yaitu RGP dan DAF diketahui bahwa mereka bermain judi bola online. Mereka berdua juga mengaku suka menonton pertandingan sepak bola. Hal ini disampaikan oleh RGP pada saat kegiatan wawancara:

“Kebetulan hobi saya juga sepak bola jadi saya sering menonton pertandingan dan mengikuti perkembangan sepak bola”⁵⁸.

Pertandingan sepak bola sendiri telah menjadi tontonan yang sangat menghibur bagi para penikmatnya, apalagi jika tim-tim besar dari lima liga top Eropa sedang bertanding akan membuat pertandingan menjadi lebih seru. Pertandingan tersebut juga menarik perhatian bagi para pemain judi bola online untuk memasang taruhan. Hal tersebut juga disampaikan oleh RGP pada saat wawancara, dia mengatakan bahwa:

“Biasanya saya memasang taruhan judi bola pada saat tim besar atau tim favorit saya bertanding seperti Real Madrid, Barcelona, Manchester City, Liverpool, Bayern Munchen, dll.”⁵⁹

Hal serupa juga disampaikan oleh DAF, dia mengaku memasang taruhan hanya pada pertandingan tertentu atau tim-tim besar saja. Hasil wawancara yang telah dilakukan peneliti kepada DAF diperoleh bahwa:

“Belum tentu, saya memasang taruhan itu pas ada pertandingan yg menarik dan tim besar. Contohnya Manchester United, Manchester City, Real Madrid, Barcelona itu biasa saya pasang taruhan.”⁶⁰

Berdasarkan hasil wawancara dengan informan di atas diketahui bahwa jenis-jenis judi online yang dimainkan oleh remaja di Kelurahan Selosari yaitu higgs domino, judi slot, dan judi online bola. Ditemukan

⁵⁸ Lihat transkrip wawancara 2/W/17/XII/2023

⁵⁹ Lihat transkrip wawancara 2/W/17/XII/2023

⁶⁰ Lihat transkrip wawancara 8/W/12/I/2024

juga bahwa remaja yang bermain higgs domino lebih banyak dibandingkan dengan remaja yang bermain judi slot dan judi bola online.

C. Faktor yang mempengaruhi remaja di Kelurahan Selosari melakukan judi online

Untuk memperoleh data terkait faktor yang mempengaruhi remaja dalam bermain judi, peneliti melakukan wawancara dengan remaja di Kelurahan Selosari. Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi remaja di Kelurahan Selosari bermain judi online, yaitu sebagai berikut:

Faktor pertama adalah faktor sosial dan ekonomi. Kondisi sosial masyarakat yang menerima perilaku judi dan kondisi ekonomi yang rendah menjadi salah satu penyebab seseorang bermain judi online. Dalam hal ini ada beberapa pengakuan yang disampaikan informan terkait faktor sosial dan ekonomi tersebut. Berikut hasil wawancara yang peneliti peroleh dari AL yaitu:

“Banyak sih mas yang bermain judi di lingkungan saya. Saya bermain judi online itu ada pengaruh faktor ekonomi tetapi tidak terlalu lah intinya.”⁶¹

Hal serupa juga disampaikan oleh MF yang mengaku bermain judi online karena faktor ekonomi. Berikut ini disampaikan pada kegiatan wawancara:

“Sekarang saya bermain judi online ya karena faktor ekonomi mas, terus lingkungan masyarakat saya itu ya kayak mewajari permainan judi.”⁶²

Senada dengan MF, informan IM ketika sedang tidak memiliki uang memilih untuk bermain judi karena tergiur oleh kemenangan yang bisa didapatkan. Hal ini disampaikan IM pada kegiatan wawancara:

“Lebih tergiur keuntungan sih mas, tapi terkadang kalau pas lagi gak ada uang ya main. Bisa dikatakan ada faktor ekonomi

⁶¹ Lihat transkrip wawancara 01/W/14/XII/2023

⁶² Lihat transkrip wawancara 6/W/6/I/2024

lah yang mempengaruhi saya untuk bermain meskipun gak terlalu sering.”⁶³

Faktor berikutnya adalah faktor situasional. Lingkungan pergaulan yang terbiasa melakukan perjudian dimana ajakan-ajakan untuk bermain muncul dalam pergaulan tersebut membuat remaja di Kelurahan Selosari tertarik melakukan perilaku yang sama. Adapun ungkapan dari AL, dia mengatakan bahwa:

“Di lingkungan pergaulan saya tidak semuanya bermain judi online sih mas tetapi kebanyakan ya bermain. Saya bermain judi online untuk sekedar mendapatkan kesenangan sama teman saat waktu longgar ya buat seru-seruan aja mas”⁶⁴

Senada dengan hal itu RDB mengaku bermain judi karena ajakan dari teman. Selain itu RDB juga memiliki banyak teman yang bermain judi baik itu teman pergaulan maupun teman kerja. Pernyataan ini disampaikan RDB pada kegiatan wawancara:

“Pertama kali itu saya punya teman berinisial C, biasanya dia itu main judi online terus saya itu diajak. Dari pada di lingkungan pergaulan itu lebih banyak di lingkungan kerja mas yang bermain judi online, di lingkungan pergaulan ada tapi ya beberapa saja.”⁶⁵

Hal serupa juga disampaikan IM terkait ketertarikannya bermain judi yang berawal dari melihat teman. Berikut ini hasil wawancara yang dilakukan peneliti mengenai pernyataan IM:

“Pertama kali saya melihat teman lalu diajari akhirnya mencoba sendiri. Lingkungan pergaulan saya banyak sih yang bermain, baik itu teman sekolah maupun teman nongkrong. Alasan saya bermain itu ya karena mendapatkan keberuntungan terus keuntungan yang di dapat itu lumayan lah akhirnya keterusan.”⁶⁶

Selain itu, informan RGP, CA, MF, EAP, DAF mengatakan hal yang sama yaitu memiliki lingkungan pergaulan yang terbiasa melakukan

⁶³ Lihat transkrip wawancara 4/W/28/XII/2023

⁶⁴ Lihat transkrip wawancara 01/W/14/XII/2023

⁶⁵ Lihat transkrip wawancara 3/W/24/XII/2023

⁶⁶ Lihat transkrip wawancara 4/W/28/XII/2023

perjudian. Tetapi para informan tersebut tidak menjelaskan adanya ajakan bermain judi dari lingkungan pergaulannya.

Selain faktor sosial ekonomi dan faktor situasional, faktor keingintahuan juga mempengaruhi remaja di Kelurahan Selosari melakukan judi online. Rasa penasaran yang muncul ketika mengetahui ada seseorang yang menang bermain judi sering kali membuat remaja di Kelurahan Selosari semakin terdorong untuk terus mencoba bermain. Berikut ini hasil wawancara yang peneliti peroleh diantaranya yaitu:

Pada saat mengetahui ada teman yang memenangkan judi online, AL merasa senang karena mendapat jatah traktir dari teman. Di samping itu, AL juga merasa penasaran mengenai kemenangan yang didapatkan oleh temannya, sehingga mendorong untuk terus bermain. Hal ini disampaikan AL pada kegiatan wawancara:

“Ketika ada teman yang mendapatkan jackpot perasaan saya senang mask arena biasa saya juga kecipratakan ditraktir gitu.. Saya selalu penasaran terkait kemenangan mas, itu yang membuat saya belum berhenti bermain.”⁶⁷

Senada dengan AL, informan RGP juga merasa penasaran ketika mengetahui temannya menang bermain judi. RGP menganggap bahwa kemenangan judi dapat dimenangkan oleh siapa saja. Berikut pernyataan RGP pada kegiatan wawancara:

“Saya kan bermain judi sering menang ya mas jadi ketika ada teman yang menang itu perasaan saya biasa aja. Tapi rasa penasaran pasti ada sih mas, soalnya kan judi itu bisa dimenangkan siapa saja.”⁶⁸

Berbeda dengan informan sebelumnya, RDB merasa tidak terima jika ada teman yang menang bermain judi. Hal tersebut memunculkan rasa penasaran dalam dirinya sehingga terdorong untuk agar mendapat kemenangan seperti yang diharapkan. Hal ini disampaikannya pada kegiatan wawancara:

⁶⁷ Lihat transkrip wawancara 01/W/14/XII/2023

⁶⁸ Lihat transkrip wawancara 2/W/17/XII/2023

“Ketika melihat teman ada yang menang kayak ada perasaan gak terima mas intinya. Dari situ kan saya penasaran juga ya mas terus coba tanya-tanya cara agar mendapatkan kemenangan.”⁶⁹

Senada dengan pernyataan RDB, informan IM juga merasakan perasaan yang sama ketika mengetahui ada teman yang memenangkan judi online yaitu muncul perasaan iri. Hal ini diungkapkan IM pada saat wawancara:

“Perasaan ketika melihat ada teman yang menang judi online itu ya agak iri, terkadang juga muncul dorongan dalam diri mas supaya bisa menang seperti teman saya atau bahkan kalau bisa ya lebih.”⁷⁰

Rasa iri dan penarasan yang semakin mendorong untuk bermain judi juga dirasakan oleh CA. Melalui kegiatan wawancara CA mengatakan bahwa:

“Perasaan saya kalau ada teman yang dapat jackpot ya iri ya penasaran, kok saya gak bisa dapat jackpot begitu. Terus saya main lagi biar bisa dapat jackpot kayak teman saya.”⁷¹

Hal serupa juga dirasakan oleh MF, EAP, dan DAF. Mereka merasakan adanya perasaan iri dan dorongan untuk main sering kali muncul akibat mengetahui teman yang menang dalam bermain judi. Seperti halnya ungkapan dari MF, dia mengatakan bahwa:

“Perasaan saya ketika ada teman yang menang ya panas iri gitu mas, nah disitu juga mempengaruhi saya untuk semakin terus bermain.”⁷²

Faktor berikutnya adalah faktor persepsi kemenangan. Remaja seolah menganggap kemenangan berasal dari keterampilan yang dimiliki pemain membuat remaja terus memburu hasil seperti harapan yang

⁶⁹ Lihat transkrip wawancara 3/W/24/XII/2023

⁷⁰ Lihat transkrip wawancara 4/W/28/XII/2023

⁷¹ Lihat transkrip wawancara 5/W/29/XII/2023

⁷² Lihat transkrip wawancara 4/W/28/XII/2023

dinginkan. Adapun pernyataan yang diungkapkan DAF mengenai hal ini yaitu:

“Menurut saya tentu saja mas, semakinn kita paham tentang sepakbola peluang kita untuk menang itu semakin besar seperti ketajaman dalam menganalisis tim yg berpeluang memenangkan pertandingan.”⁷³

Hal serupa juga disampaikan CA. Selain itu, dia menambahkan bahwa kemenangan judi juga dipengaruhi oleh keberuntungan. Pernyataan ini diungkapkan pada kegiatan wawancara:

“Menurut saya tergantung orangnya mas, misalnya kalau si pemain pintar memilih room bisa jadi dapat menang besar tapi juga ada faktor keberuntungan.”⁷⁴

Faktor yang terakhir adalah faktor persepsi keterampilan judi. Pelaku judi yang dianggap memiliki keterampilan untuk memenangkan judi akan lebih dihargai oleh kelompoknya sehingga mereka yakin dengan tips dan trik yang diberikan. Adapun ungkapan DAF mengenai hal ini:

“Ada mas teman saya ngopi yang cukup pintar lah dalam menganalisis pertandingan dan lumayan diakui lah, soalnya yang lain itu kadang tanya dulu ke dia sebelum memasang taruhan.”⁷⁵

Selain beberapa faktor yang telah disebutkan diatas, terdapat faktor lain yang mempengaruhi para remaja melakukan perilaku judi yaitu dikarenakan remaja memiliki teman atau kelompok yang gemar bermain judi dimana mereka saling mengkomunikasikan mengenai permainan judi di dalam kelompoknya. Seperti halnya ungkapan dari AL, dia mengatakan bahwa:

“Saya juga mempunyai banyak teman yang bermain judi mas. Pas waktu berkumpul itu ya ada momen untuk bahas judi, biasanya bahas tentang kemenangan mas. Bisa di bilang mempengaruhi mas, misalnya ada teman yang menang itu

⁷³ Lihat transkrip wawancara 8/W/12/I/2024

⁷⁴ Lihat transkrip wawancara 5/W/29/XII/2023

⁷⁵ Lihat transkrip wawancara 8/W/12/I/2024

rasanya pengen ikut-ikutan karena tergiur uang yang di dapatkan itu”⁷⁶

Hal yang sama juga disampaikan oleh RDB. Pada saat berkumpul dengan teman RDB mengaku terbiasa bermain judi bersama dan membahas permainan tersebut. Selain itu, RDB juga merasa terpengaruh oleh perilaku yang ada pada pergaulannya. Berikut ungkapan RDB pada saat kegiatan wawancara:

“Ada sih mas teman-teman dekat yang suka bermain judi online, kadang pas lagi nongkrong ya main bareng. Biasanya pas waktu nongkrong ya bahas judi online itu kayak saling pamer hasil kemenangan masing-masing. Menurut saya bergaul dengan teman yang bermain judi itu membuat kita terjerumus hal yang sama, kalau tidak ingin sebaiknya menghindari pergaulan seperti itu.”⁷⁷

Senada dengan RDB, IM mengaku memiliki teman yang suka bermain judi walaupun sudah jarang berkumpul karena disibukkan oleh pekerjaan. IM juga pernah membahas kemenangan judi online ketika sedang bersama temannya, berikut pernyataan dari IM melalui wawancara yang telah dilakukan peneliti:

“Kalau teman yang suka bermain judi online ya saya punya mas, tetapi sekarang bisa di bilang gak terlalu dekat soalnya saya sendiri sudah sibuk bekerja jadinya keluar kayak nongkrong gitu jarang.”⁷⁸

Di samping itu IM merasakan pengaruh pergaulan dengan teman yang bermain judi online, berikut pernyataan dari IM:

“Menurut saya memiliki teman yang suka bermain judi online bisa mempengaruhi saya untuk bermain juga, kecuali kalau teman saya sudah berhenti bermain mungkin saya ikut berhenti bermain juga.”⁷⁹

⁷⁶ Lihat transkrip wawancara 01/W/14/XII/2023

⁷⁷ Lihat transkrip wawancara 3/W/24/XII/2023

⁷⁸ Lihat transkrip wawancara 4/W/28/XII/2023

⁷⁹ Lihat transkrip wawancara 4/W/28/XII/2023

Ungkapan serupa juga disampaikan oleh CA, MF, dan EAP. Mereka mengaku memiliki teman pergaulan yang suka bermain judi akan mempengaruhi untuk melakukan perilaku yang sama, seperti halnya ungkapan dari CA:

“Menurut saya mempunyai teman dekat yang bermain judi itu ya mempengaruhi saya buat main juga mas, saya kan biasa nongkrong sama mereka jadi lama-kelamaan ya ngikut kebiasaan mereka juga”⁸⁰

Berdasarkan paparan data diatas menunjukkan bahwa perilaku judi online yang dilakukan oleh remaja di Kelurahan Selosari dipengaruhi oleh faktor sosial dan ekonomi, faktor situasional, faktor keingintahuan, faktor persepsi kemenangan, dan faktor persepsi keterampilan judi. Selain itu, bergaul dengan teman atau kelompok yang gemar bermain judi juga dapat mempengaruhi remaja di Kelurahan Selosari melakukan perilaku yang sama.

D. Dinamika religiusitas remaja pelaku judi online di Kelurahan Selosari

Religiusitas adalah sebuah pengalaman dan penghayatan terhadap nilai-nilai ajaran agama yang diekspresikan melalui ibadah dan perilaku keseharian. Stark dan Glock (1968, 1988) mengungkapkan lima dimensi religiusitas, diantaranya *ideological, intellectual, ritualistic, experiential, conscequantial*.⁸¹

Setiap individu pastinya memiliki pengalaman dan penghayatan sendiri dalam menjalani sebuah keberagamaan. Untuk mengetahui religiusitas remaja pelaku judi online di Kelurahan Selosari, peneliti

⁸⁰ Lihat transkrip wawancara 5/W/29/XII/2023

⁸¹ Ahmad Saifuddin, *Psikologi Agama (Implementasi Psikologi Untuk Memahami Perilaku Agama)*, Jakarta: Prenadamedia Group, 2019), 57-58

melakukan wawancara kepada remaja di Kelurahan Selosari. Hasil wawancara akan peneliti paparkan dibawah ini.

Dimensi yang pertama adalah dimensi ideologi. Pada dimensi ini berkaitan dengan penerimaan atau pengakuan seseorang terhadap dogma-dogma yang ada pada agama islam. Dalam hal ini AL mempunyai keyakinan yang kuat mengenai dogma yang ada dalam agama islam seperti meyakini keberadaan Allah, dia juga menjelaskan bukti adanya Allah adalah terciptanya dunia. AL meyakini bahwa malaikat adalah makhluk yang paling taat, percaya Al-Qur'an, meyakini nabi sebagai utusan Allah untuk mengajarkan agama, dan mempercayai hari akhir. Adapun ungkapan AL yang disampaikan pada kegiatan wawancara:

“Saya percaya keberadaan Tuhan. Menurut saya dunia ini diciptakan oleh Tuhan, jadi adanya dunia ini membuktikan bahwa Tuhan itu ada. Iya benar malaikat adalah makhluk Allah yang paling taat. Saya percaya bahwa Al-Qur'an adalah pedoman hidup bagi manusia. Iya benar Nabi merupakan utusan Allah untuk mengajarkan agama. Saya sangat yakin adanya hari akhir.”⁸²

Hal serupa juga disampaikan oleh RGP. Dia meyakini adanya Allah dengan menjelaskan terciptanya alam semesta sebagai bukti bahwa Allah itu ada. Berikut ungkapan RGP pada kegiatan wawancara:

“Saya percaya Allah itu ada. Menurut saya bukti Allah itu ada seperti penciptaan bulan, bintang, laut, ya alam semesta lah intinya. Kalau dipikirkan oleh manusia itu gak akan sampai mas saya rasa.”⁸³

Hal senada juga disampaikan oleh RDB, IM, CA, MF, EAP, dan DAF. Mereka ber-enam juga memiliki keyakinan yang sama akan dogma-

⁸² Lihat transkrip wawancara 01/W/14/XII/2023

⁸³ Lihat transkrip wawancara 2/W/17/XII/2023

dogma agama islam, dimana mereka meyakini adanya Allah, malaikat sebagai makhluk Allah yang paling taat, nabi adalah utusan Allah untuk mengajarkan agama, al-Qur'an sebagai pedoman hidup manusia, dan mempercayai adanya hari akhir.

Dimensi berikutnya adalah dimensi *intellectual*. Pada dimensi ini mencakup mengenai pemahaman seseorang terhadap ajaran-ajaran agama yang terkandung dalam kitab suci, fiqh, hadits, dan sebagainya. Pada dimensi ini AL dapat menjelaskan semua pertanyaan yang disampaikan peneliti mengenai rukun iman dan rukun islam, akhirat, pahala, dosa, dan hukum judi dalam agama islam sesuai pemahaman yang dia miliki. Berikut hasil wawancara yang telah peneliti lakukan kepada AL:

“Iya saya mengetahui rukun iman dan rukun islam. Rukun iman ada 6 diantaranya iman kepada Allah, iman kepada Nabi, iman kepada kitab suci, iman kepada malaikat, iman kepada hari akhir, iman kepada qada' dan qodar. Kalau rukun islam itu yang pertama syahadat, sholat, puasa, zakat, dan naik haji. Menurut saya akhirat merupakan tempat kehidupan terakhir manusia dimana apa saja ada disana. Pahala merupakan perbuatan yang baik sedangkan dosa merupakan perbuatan yang buruk seperti bermain judi. Saya mengetahui hukum bermain judi dalam agama islam itu haram. Menurut saya islam mengharamkan judi karena taruhan merupakan sesuatu yang tidak pasti.”⁸⁴

Senada dengan AL, DAF juga dapat menjelaskan dengan jelas berbagai pertanyaan yang peneliti sampaikan ketika wawancara mengenai dimensi intelektual. Adapun hasil wawancara tersebut:

“Rukun islam itu syahadat, sholat, puasa, zakat, haji. Rukun iman diantaranya iman kepada Allah, kitab suci, nabi, malaikat, hari akhir, qodo dan qodar. Menurut saya akhirat itu kekal mas

⁸⁴ Lihat transkrip wawancara 01/W/14/XII/2023

hari dimana pembalasan seluruh umat manusia. Ya pahala itu didapatkan karena berbuat baik dan beribadah sedangkan dosa perbuatan yg melanggar aturan Allah. Hukumnya haram, dalam islam itu taruhan tidak boleh.”⁸⁵

Berbeda dengan AL dan DAF, RGP mengaku lupa mengenai satu dari keenam rukun iman. Selain itu dia juga lupa urutan dari rukun islam dan hanya menyebutkan empat rukun islam saja. Walaupun demikian, RGP mengetahui bahwa hukum judi dalam agama islam itu haram. Menurut pendapatnya islam mengharamkan permainan judi dikarenakan terdapat unsur taruhan di dalamnya. Adapun hasil wawancara RGP sebagai berikut::

“Rukun iman kan ada 6 ya mas yaitu iman kepada Allah, iman kepada malaikat, iman kepada Nabi, iman kepada Al-Qur’an, iman kepada hari akhir terus yang satu lupa mas saya. Kalau rukun islam ada 5 tapi saya gak hafal urutannya, sholat, zakat, naik haji, puasa, satunya lagi saya juga lupakan mas. Menurut saya akhirat itu kehidupan manusia setelah meninggal dunia. Yang saya ketahui tentang pahala ya saat kita melaksanakan ibadah, sedakah, atau berbuat kebaikan, sedangkan dosa contohnya seperti meninggalkan kewajiban sebagai umat muslim. Hukum judi itu haram dalam islam. Menurut saya islam mengharamkan judi itu karena dapat merugikan diri sendiri dan adanya unsur taruhan mas.”⁸⁶

Hal yang serupa juga disampaikan oleh RDB terkait dimensi intelektual ini. Dia dapat menyebutkan enam rukun iman tetapi ada satu rukun islam yang disebutkan secara tidak berurutan. Hal ini disampaikan RDB pada kegiatan wawancara:

“Rukun iman itu diantaranya iman kepada malaikat, iman kepada Allah, iman kepada nabi, iman kepada hari akhir, iman kepada qodo’ dan qodar, iman kepada kitab suci Al-Qur’an.

⁸⁵ Lihat transkrip wawancara 8/W/12/I/2024

⁸⁶ Lihat transkrip wawancara 2/W/17/XII/2023

Rukun islam ada 5 yaitu, syahadat, solat, zakat, puasa, naik haji.”⁸⁷

Senada dengan RDB, IM, CA, EAP juga tidak menyebutkan lima rukun iman secara berurutan. Tetapi pada saat peneliti menanyakan tentang akhirat, pahala, dosa, hukum judi mereka ber-empat dapat menjelaskan sesuai dengan pemahaman masing-masing.

Dimensi religiusitas berikutnya adalah *ritualistic*. Dimensi ini mencakup ibadah-ibadah wajib yang ada dalam agama islam seperti sholat, puasa dan zakat. Terkait ibadah AL mengaku belum menjalankan sholat lima waktu. Di sisi lain, AL selalu berpuasa penuh dan juga membayar zakat setiap bulan ramadhan. Dalam sehari AL membaca al-Qur'an sebanyak satu kali yaitu setelah sholat magrib. AL juga menunaikan sholat jum'at setiap minggu. Hal ini disampaikan AL pada kegiatan wawancara:

“Saya sholat sehari 5 waktu, terkadang ya bolong 1 pas waktu sholat ashar. Saya selalu berpuasa saat bulan ramadhan dan sejauh ini Alhamdulillah belum pernah bolong. Saya juga selalu membayar zakat saat bulan ramadhan, karena itu merupakan hal wajib ya dalam agama islam. Sehari biasanya saya membaca Al-Qur'an satu kali setelah sholat magrib. Saya selalu melaksanakan sholat jum'at setiap minggu.”⁸⁸

Hal serupa juga disampaikan oleh RGP yang mengaku belum melaksanakan sholat lima waktu. RGP masih meninggalkan dua waktu sholat yaitu sholat subuh dikarenakan tidak bisa bangun dan sholat ashar. RGP mengaku belum bisa berpuasa penuh pada bulan ramadhan. RGP

⁸⁷ Lihat transkrip wawancara 3/W/24/XII/2023

⁸⁸ Lihat transkrip wawancara 01/W/14/XII/2023

tergoda dengan ajakan teman untuk membatalkan puasa. RGP mengaku jarang membaca al-Qur'an. Ketika merasa malas RGP mengaku meninggalkan sholat jum'at. Hal ini disampaikan pada kegiatan wawancara:

“Sehari saya melaksanakan sholat 3 waktu mas masih bolong 2 waktu. Biasanya subuh karena bangun kesiangan dan ashar. Saya selalu berpuasa saat bulan ramadhan tapi kadang ya bolong kalau ada teman yang ngajak mokel. Saya juga membayar zakat saat bulan ramadhan. Akhir-akhir ini saya jarang sekali membaca Al-Qur'an. Saya melaksanakan sholat jum'at setiap minggu, ya pernah bolong sih mas kalau pas lagi capek atau males.”⁸⁹

Senada dengan hal ini, RDB mengaku belum bisa melaksanakan sholat lima waktu dan puasa ramadhan secara penuh.

“Kan wajibnya sholat itu sehari 5 waktu, tapi kalau saya bisa dibilang masih bolong lah. Biasanya saya sholat itu ya magrib sama isyak. Kalau puasa itu wajib ya, tapi saya itu kadang masih tergoda jadinya ya ada bolong sekali dua kali.”⁹⁰

Disamping itu RDB selalu membayar zakat saat bulan ramadhan, dia juga melaksanakan sholat jum'at setiap minggunya. RDB juga mengaku bahwa dirinya jarang sekali membaca al-Qur'an.

Hal serupa juga disampaikan oleh IM. Dia mengaku sehari hanya melakukan sholat sebanyak satu kali yaitu sholat magrib. Saat puasa ramadhan IM belum bisa berpuasa sampai penuh. IM selalu membayar zakat setiap bulan ramadhan. IM juga mengaku bahwa dirinya jarang membaca al-Qu'an dan belum bisa melaksanakan sholat jum'at dengan tertib. Adapun hasil wawancara yang telah dilakukan kepada IM, yaitu:

⁸⁹ Lihat transkrip wawancara 2/W/17/XII/2023

⁹⁰ Lihat transkrip wawancara 3/W/24/XII/2023

“Jujur saja mas sehari itu saya jarang sholat mas, paling ya sholat magrib aja. Kalau puasa saya rasa tertib mas, ya meskipun pernah bolong satu dua kali itupun jarang mas. Kalau zakat saya selalu membayar mas. Sehari membaca Al-Qur’an akhir-akhir ini belum pernah mas, dulu sih iya pas kecil masih ikut tpq gitu. Sholat jum’at jarang mas, dalam satu bulan pasti ada bolongnya mas tapi gak lebih dari 3 kali.”⁹¹

Hal yang sama juga disampaikan oleh CA yang mengaku jarang melaksanakan sholat lima waktu dan sholat jumat, puasa ramadhan, dan membaca al-Qur’an. Hal ini disampaikan pada kegiatan wawancara:

“Sehari itu gak pasti mas biasanya cuma sholat magrib dan isyak. Jarang mas puasa saat bulan ramadhan, maksudnya tetap puasa tapi ya gak puasa sekitar 8 kali. Zakat saya selalu membayar. Saya jarang mas membaca Al-Qur’an. Jarang juga mas melaksanakan sholat jum’at, pasti ada yang bolong.”⁹²

Hal senada juga disampaikan oleh MF yang mengaku terkadang meninggalkan satu waktu sholat. MF juga belum bisa melaksanakan puasa ramadhan dengan tertib. Di samping itu MF mengaku membaca al-Qur’an setiap pagi di sekolah dan selalu melaksanakan sholat jum’at. Berikut ungkapan MF melalui kegiatan wawancara:

“Sehari kadang bolong 1 mas. Saya puasa mas tapi ya masih ada bolong sekitar 4-5 lah. Pasti bayar zakat mas pas bulan ramadhan. Membaca al-Qur’an setiap pagi di sekolah mas. Kalau sekarang cuma di sekolah mas tapi dulu pas waktu kecil biasanya sesudah sholat magrib itu di suruh sama ibuk buat membaca al-Qur’an. Saya selalu sholat jum’at mas itu kan wajib bagi laki-laki.”⁹³

Hal serupa juga disampaikan oleh EAP yang mengaku masih terbiasa meninggalkan sholat subuh. Pada saat puasa ramadhan EAP

⁹¹ Lihat transkrip wawancara 4/W/28/XII/2023

⁹² Lihat transkrip wawancara 5/W/29/XII/2023

⁹³ Lihat transkrip wawancara 6/W/6/I/2024

mengaku belum berpuasa penuh bahkan pernah tidak berpuasa sebanyak sepuluh kali. EAP juga mengatakan bahwa dirinya selalu membayar zakat. Selain itu, EAP rajin membaca al-Qur'an setiap pagi di sekolah dan selalu melaksanakan sholat jum'at.

Berbeda dengan informan sebelumnya, DAF mengaku tidak ada perbedaan melaksanakan sholat lima waktu baik sebelum bermain judi maupun setelah bermain judi. DAF memiliki niat yang kuat untuk menjaga ibadahnya dikarenakan sholat merupakan kewajiban sebagai umat muslim. Berikut pernyataan dari DAF:

“Alhamdulillah sehari saya sholat 5 waktu. Pas udah kenal judi online bola pun saya tetap menjaga sholat mas soalnya itu kewajiban.”⁹⁴

Selain itu, DAF selalu berpuasa penuh dan membayar zakat setiap bulan ramadhan. DAF juga mengaku jika dirinya tidak pernah membaca al-Qur'an setiap harinya. DAF selalu melaksanakan sholat jum'at.

Dimensi berikutnya adalah dimensi *experiential*. Dimensi ini berkaitan dengan pengalaman yang dirasakan remaja ketika melaksanakan ibadah. Pada dimensi *experiential* AL merasakan ketentrangan di dalam hati ketika taat menjalankan ibadah maupun melakukan kebaikan. AL juga merasa kurang nyaman ketika melakukan perbuatan yang di larang agama misalnya bermain judi, dikarenakan AL merasa bahwa setiap perbuatan yang dilakukannya dalam pengawasan Allah. Hal ini disampaikan pada kegiatan wawancara:

⁹⁴ Lihat transkrip wawancara 8/W/12/I/2024

“Hati saya terasa kurang nyaman ketika melakukan keburukan misalnya kayak bermain judi. Iya saya selalu merasa segala perilaku saya diawasi oleh Allah.”⁹⁵

Senada dengan AL, RGP juga merasakan hal yang sama ketika taat dalam melaksanakan ibadah dan berbuat kebaikan membuat hati lebih bahagia dan tentram. RGP merasa bahwa Allah mendengarkan doanya. Selain itu RGP juga merasa setiap perilakunya diawasi oleh Allah yang ditandai dengan perasaan gelisah pada saat bermain judi misalnya. Adapun pernyataan yang disampaikan RGP:

“Disaat main judi saya merasa diawasi Allah, seperti ada dorongan untuk berhenti dan jarang dikasih kesempatan menang menurut saya itu peringatan dari Allah sih mas.”⁹⁶

Senada dengan RGP, RDB juga pernah merasakan perasaan yang sama ketika taat menjalankan ibadah seperti pikiran dan hati menjadi tenang, serta adanya dorongan untuk senantiasa melangkah ke jalan yang benar. Berdasarkan pengalaman yang pernah dirasakan RDB, dia mengaku berbuat kebaikan dapat meningkatkan rasa syukur kepada Allah. Selain itu RDB merasa jika Allah mendengarkan doanya. Ketika bermain judi RDB pernah merasa tidak nyaman. Namun dia ragu apakah hal tersebut merupakan bentuk pengaswan Allah kepada dirinya. Hal ini disampaikan RDB pada kegiatan wawancara:

“Iya pas waktu main itu kayak ada perasaan gak enak itu saya gak tahu Allah sedang mengawasi saya atau tidak, kemungkinan sih iya”⁹⁷

⁹⁵ Lihat transkrip wawancara 01/W/14/XII/2023

⁹⁶ Lihat transkrip wawancara 2/W/17/XII/2023

⁹⁷ Lihat transkrip wawancara 3/W/24/XII/2023

Senada dengan RDB, IM juga pernah merasakan ketenraman dalam hati ketika taat melaksanakan ibadah, dan melakukan kebaikan. Hal ini disampaikan pada kegiatan wawancara:

“Perasaan saya pas taat menjalankan ibadah itu hati saya tentram mas kayak aman aja gak ada masalah. Saat melakukan kebaikan saya merasa bangga mas artinya begini missal ada orang yang kesusahan harus kita tolong itu kan bisa mendatangkan pahala buat kita mas kayak lebih bersyukur.”⁹⁸

Di samping itu, IM terkadang merasa jika Allah mendengarkan doanya dan terkadang tidak. Hal ini juga disampaikan IM pada kegiatan wawancara:

“Ya saya merasa Allah mendengar doa saya tapi ada juga yang tidak didengar. Misalkan posisi saya gak ada uang terus saya berdo'a supaya diberikan rejeki nah di situ terkadang ada aja mas rejeki yang datang contohnya dapat uang saku dari kakak, bapak gitu mas ya gak terduga aja intinya.”⁹⁹

IM mengaku merasa tidak nyaman saat melakukan perbuatan yang dilarang oleh agama. IM Berikut ungkapan IM pada kegiatan wawancara:

“Perasaan saya saat melakukan hal yang dilarang agama ya ada degdegan mas soalnya kalau bermain judi itu kan ya dosa ya melanggar hokum jadi rasanya pasti gak nyaman. Saya itu merasa diawasi Allah soalnya pas melakukan hal-hal buruk pasti ada balasannya lah.”¹⁰⁰

Pengalaman serupa terkait menjalankan ibadah juga pernah dirasakan oleh CA. Seperti hati menjadi tenang ketika taat beribadah, senang dapat membantu sesama manusia, mendapat petunjuk ketika berdo'a kepada Allah, dan merasa bersalah saat melakukan perbuatan

⁹⁸ Lihat transkrip wawancara 4/W/28/XII/2023

⁹⁹ Lihat transkrip wawancara 4/W/28/XII/2023

¹⁰⁰ Lihat transkrip wawancara 4/W/28/XII/2023

yang dilarang agama yaitu bermain judi. Selain itu CA juga merasa diawasi oleh Allah dengan menceritakan kejadian yang pernah dialaminya. Adapun ungkapan CA pada kegiatan wawancara:

“Pastinya kalau taat beribadah rasanya adem ayem mas. Senang mas bisa membantu orang, sebagai sesama manusia selagi bisa membantu kenapa tidak. Ya saya merasa diawasi Allah mas soalnya kan Allah itu maha mengetahui, pernah pas saya main judi itu menggunakan uang untuk piknik sekolah nah pas waktu itu saya kayak diberikan musibah lah terus saya pikir mungkin ini peringatan dari Allah.”¹⁰¹

Hal senada juga disampaikan oleh MF, ketika taat melaksanakan ibadah dia merasakan ketentraman hati dan selalu menggunakan pikiran apabila ada keinginan untuk berperilaku buruk. MF mengaku merasa senang jika bisa memberikan sedekah kepada orang yang membutuhkan. Terkadang MF merasa doanya di dengar ketika tertib melaksanakan sholat dan tidak di dengar saat dirinya berperilaku buruk. MF juga merasa bahwa setiap perilakunya diawasi oleh Allah. Hal ini disampaikan pada kegiatan wawancara:

”Perasaan saya saat melakukan judi ya hanya mikir senangnya aja mas gak sampai mikir dosa. Berbeda kalau pas gak main itu sering muncul pikiran kalau bermain judi itu dosa dilarang agama. Iyaa saya merasa diawasi oleh Allah, kan pas melakukan perbuatan yg tidak baik kan ssya merasa gelisah mas nah itu saya merasa sedang diawasi Allah.”¹⁰²

Hal serupa juga dirasakan oleh EAP, dia merasa tenang ketika taat melaksanakan ibadah, senang ketika melakukan kebaikan. EAP mengaku

¹⁰¹ Lihat transkrip wawancara 5/W/29/XII/2023

¹⁰² Lihat transkrip wawancara 6/W/6/I/2024

merasa bersalah dan gelisah ketika bermain judi. Hal ini disampaikan pada kegiatan wawancara:

“Merasa bersalah dan gelisah mas pas main judi kan itu dilarang dalam agama. Iyaa saya merasa diawasi oleh Allah. Sholat lima waktu mas untuk membuat hari saya terasa damai.”¹⁰³

Hal senada juga disampaikan DAF, ketika taat beribadah dia merasakan hati menjadi lebih tenang dan tentram. DAF juga merasa gelisah ketika sedang bermain. Hal ini disampaikan pada kegiatan wawancara:

“Perasaan pas taat beribadah ayem tenteram mas. Wahh kalau melakukan kebaikan itu ada kepuasan tersendiri. Menurut saya semua doa kita itu didengar tapi dikabulkan atau tidak itu kita gak pernah tahu, bisa saja dikabulkan di kemudian hari. Pas melakukan judi itu rasanya gelisah mas kayak takut kalah. Tentu saja pernah mas waktu pasang taruhan itu sadar kalau ini perbuatan yg tidak baik tapi ya saya lanjutkan saja. Tentu diawasi Allah mas, setiap perbuatan kita pasti diawasi oleh Allah.”¹⁰⁴

Dimensi yang terakhir adalah dimensi *consequantial* yaitu dimensi religiusitas yang berupa moral perilaku seseorang dalam kehidupan sosial yang diperoleh dari keberagamaan. Pada dimensi ini AL menunjukkan respon yang cukup baik apabila ada seseorang yang menegur dirinya untuk bermain judi online dikarenakan haram dalam agama islam. Selain itu AL juga bersedia membantu seseorang tanpa melihat perbedaan. Berikut pernyataan yang disampaikan AL:

“Ketika ada seseorang yang menegur saya saat bermain judi online terkadang saya mendengarkan kadang juga sekedar saya

¹⁰³ Lihat transkrip wawancara 7/W/6/1/2024

¹⁰⁴ Lihat transkrip wawancara 8/W/12/1/2024

iyakan aja mas. Saya akan membantu seseorang walaupun berbeda iman, karena setiap manusia pasti memiliki hati dan rasa iba untuk saling tolong menolong.”¹⁰⁵

Ungkapan serupa juga disampaikan oleh RGP, IM, MF, EAP, dan DAF yang mengaku apabila ada teguran untuk berhenti bermain judi online mereka akan menunjukkan respon yang baik. Mereka ber-lima sadar akan perbuatan yang telah dilakukan merupakan hal yang buruk dikarenakan melanggar hukum dan ajaran agama.

Berbeda dengan informan sebelumnya, RDB dan CA menunjukkan respon yang kurang baik seperti bersikap acuh tak acuh dan marah apabila ada seseorang yang menegurnya berhenti bermain judi online karena perbuatan tersebut melanggar hukum dan ajaran agama. Di sisi lain mereka berdua juga mengaku akan menunjukkan respon yang baik apabila teguran tersebut disampaikan dengan cara baik dan halus. Seperti halnya ungkapan dari RDB:

“Jujur kalau ada yang menegur saya bermain judi online ya saya marah, tapi saya juga tahu kalau itu perbuatan salah. Kalau ditegur dengan baik yang gak mincing emosi mungkin masih saya terima mas.”¹⁰⁶

Selanjutnya dari hasil wawancara terhadap semua informan mereka mengemukakan pendapat yang sama yaitu bersedia menolong seseorang atas dasar kemanusiaan tanpa melihat perbedaan agama. Seperti halnya ungkapan dari DAF:

¹⁰⁵ Lihat transkrip wawancara 01/W/14/XII/2023

¹⁰⁶ Lihat transkrip wawancara 3/W/24/XII/2023

“Akan saya tolong mas meskipun berbeda agama, karena kita itu harus berlomba-lomba berbuat kebaikan.”¹⁰⁷



¹⁰⁷ Lihat transkrip wawancara 8/W/12/I/2024

BAB IV

ANALISIS

DINAMIKA RELIGIUSITAS REMAJA PELAKU JUDI ONLINE

A. Jenis-jenis judi online yang dimainkan remaja di Kelurahan Selosari

Kasus judi atau perjudian belakangan ini marak terjadi di masyarakat. Permasalahan judi sebenarnya sudah menjadi masalah klasik di tengah masyarakat. Modus tindakan kriminal juga mengalami perubahan baik dari segi kualitas maupun kuantitas. Hal ini tidak luput dari pengaruh perkembangan zaman, ilmu pengetahuan, teknologi, dan globalisasi. Pada dasarnya perjudian merupakan tindakan yang bertentangan dengan ajaran agama, norma, hukum, dan moral Pancasila. Perjudian juga memberikan dampak buruk bagi kehidupan masyarakat, bangsa, dan negara.¹⁰⁸

Dengan adanya kemajuan teknologi, remaja kini lebih mudah untuk memperoleh informasi dari dunia luar melalui *device* seperti *handphone* dan laptop yang terhubung dengan koneksi internet. Selain itu, para remaja juga memanfaatkan teknologi tersebut sebagai media untuk menghibur diri seperti bermain game online ataupun bermain media sosial untuk melihat konten video yang menarik. Tentu saja penggunaan teknologi ini apabila tidak diimbangi dengan batasan-batasan yang sehat akan memberikan dampak buruk, salah satunya yaitu judi online. Dimana judi online tersebut

¹⁰⁸ Paisol Burhan, *Patologi Sosial* (Jakarta, PT Bumi Aksara, 2016), 153

banyak menampilkan iklan dengan menawarkan kemenangan secara instan untuk menarik perhatian di berbagai media sosial.

Fenomena perjudian yang ada di masyarakat tidak hanya dilakukan oleh orang dewasa saja melainkan sudah marak dilakukan oleh remaja. Oleh sebab itu banyak ditemukan remaja yang menjadi pelaku judi online khususnya di daerah Kelurahan Selosari. Para remaja ini biasanya melakukan permainan judi di tempat-tempat seperti warung kopi, angkringan, pos kampling, ataupun tempat nongkrong lainnya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan para remaja pelaku judi online di Kelurahan Selosari diketahui bahwa jenis-jenis judi online yang dimainkan yaitu higgs domino, judi bola online, dan judi slot. Diantara ketiga jenis judi online tersebut higgs domino menjadi permainan judi yang paling populer di kalangan remaja Kelurahan Selosari. Ada beberapa alasan yang membuat remaja cenderung memilih bermain higgs domino. Alasan pertama, karena higgs domino dirasa keuntungan yang diperoleh dari higgs domino cukup besar. Kedua, modal yang digunakan untuk bermain tergolong kecil bahkan tidak menggunakan modal sama sekali masih berpeluang untuk bermain dan mendapat keuntungan. Ketiga, Transaksi jual beli chip dapat dilakukan dimana saja. Sedangkan remaja yang memilih bermain judi bola online juga memiliki alasan tersendiri. Alasan pertama, remaja menyukai olahraga sepak bola dan mengikuti perkembangan sepak bola liga eropa. Kedua terdapat banyak jenis taruhan yang dapat dipilih dalam judi bola online. Ketiga, dapat menggabungkan

beberapa pertandingan menjadi satu (parlay) sehingga memberikan peluang mendapatkan kemenangan besar walaupun dengan taruhan yang kecil. Keempat, jumlah taruhan dapat diatur sehingga pemain dapat menyesuaikan akan memasang taruhan jumlah kecil atau besar. Sedangkan remaja yang bermain judi slot juga memiliki alasan diantaranya yaitu pertama, terdapat berbagai macam situs judi slot yang dapat di pilih pemain. Kedua, terdapat berbagai jenis permainan yang ada pada situs judi slot. Ketiga, proses transaksi dirasa mudah karena hanya menggunakan aplikasi e-wallet atau m-banking yang ada di handphone. Keempat, modal yang digunakan dapat diatur oleh pemain. Kelima, perkalian yang ada pada judi slot sangat tinggi sehingga berpeluang mendapat keuntungan yang besar.

Judi online yang semakin praktis dalam cara bermainnya yaitu dengan menggunakan handphone yang terhubung dengan jaringan internet menjadi daya tarik tersendiri bagi remaja. Selain itu, judi online yang dapat dimainkan dimana saja dan kapan saja melalui handphone membuat remaja semakin leluasa melakukan perjudian tanpa adanya rasa khawatir.

B. Faktor yang mempengaruhi remaja di Kelurahan Selosari melakukan judi online

Permainan judi atau perjudian kini mampu menarik perhatian remaja karena perjudian merupakan permainan yang dirasa menjanjikan untuk mendapatkan keuntungan besar jika menang. Para remaja menganggap perjudian adalah permainan keren dan menyenangkan serta

memungkinkan menghasilkan uang dengan mudah kapan dan dimana saja mereka mau. Pada umumnya remaja melakukan permainan judi atau perjudian ini disebabkan oleh rasa penasaran dan pengaruh lingkungan, hasil belajar dari teman ke teman dan pengaruh dari media sosial.¹⁰⁹

Dalam penelitian di Kelurahan Selosari peneliti menemukan beberapa faktor yang mempengaruhi remaja melakukan perjudian antara lain sebagai berikut:

1. Faktor sosial dan ekonomi

Kondisi sosial masyarakat sekitar remaja yang mewajari perilaku perjudian merupakan salah satu langkah awal remaja melakukan judi online, sehingga mereka lebih leluasa bermain tanpa adanya rasa khawatir. Dalam hal ekonomi seseorang akan bersedia melakukan suatu kegiatan jika kegiatan tersebut menghasilkan imbalan, terlepas kegiatan tersebut termasuk dalam hal penyimpangan atau tidak. Mayoritas remaja yang tertarik pada perjudian ini dikarenakan ingin mendapatkan keuntungan. Seperti ungkapan IM yang menyatakan bahwa dia bermain judi online dipengaruhi oleh kondisi ekonomi. Hal ini bisa dibuktikan dengan jika kondisi keuangan IM sedang tidak stabil, dia lebih memilih untuk bermain judi online dengan harapan mendapatkan keuntungan. Dari pengakuan tersebut dapat dikatakan bahwa kondisi sosial dan

¹⁰⁹ Nalya Arum Fathanah, etc, "Faktor yang Menyebabkan Remaja Melakukan Judi Online", Jurnal Bahasa, Sastra, Budaya, dan Pengajarannya (Protasis), Vol 2, No 2, Desember 2023

ekonomi menjadi faktor penting dalam mempengaruhi perilaku seseorang.

2. Faktor situasional

Faktor berikutnya yang mempengaruhi remaja melakukan judi online adalah situasi dari lingkungan pergaulan. Hal ini disebabkan karena remaja bergaul baik dengan teman yang gemar bermain judi online sehingga ajakan-ajakan untuk bermain itu muncul dalam pergaulan tersebut atau dorongan-dorongan lain yang memungkinkan mereka ikut serta bermain judi online. Hal ini juga terlihat dari banyaknya informan yang mengaku tertarik karena melihat dan mendapat ajakan dari temannya yang bermain judi online. Di sisi lain, rasa pergaulan atau solidaritas dengan teman pergaulan membuat remaja merasa tidak enak jika menolak setiap ajakan yang diberikan dan akhirnya membuat remaja juga melakukan kebiasaan yang ada di lingkungan pergaulannya tersebut yaitu bermain judi online.

3. Faktor keingintahuan

Rasa penasaran terhadap topik-topik yang sedang ramai dibicarakan dalam suatu kelompok terkait kemenangan judi online semakin mendorong remaja untuk terus bermain, karena mereka menganggap kemenangan dapat diraih oleh siapa saja. Seperti halnya ungkapan dari RDB yang mengaku merasa iri ketika mengetahui teman atau orang lain yang memenangkan judi online. Perasaan iri

tersebut semakin mendorongnya untuk terus bermain judi online agar mendapatkan kemenangan sesuai dengan harapan yang dimiliki. Mayoritas informan juga mengalami hal serupa. Remaja sering melakukan pola-pola seperti ini yang mengakibatkan mereka terus berputar dalam lingkaran perjudian sehingga sulit untuk berhenti.

4. Faktor persepsi kemenangan

Harapan peluang dalam meraih kemenangan cenderung dianggap keliru dengan kemungkinan untuk menang sehingga memunculkan masalah baru karena persepsi yang dimaksud tidak sesuai dan berjalan mulus. Pelaku judi juga menganggap kemenangan berasal dari keterampilan yang dimiliki si pemain. Persepsi ini semakin mendorong remaja untuk terus mengejar target hasil seperti yang telah diharapkan. Seperti halnya ungkapan dari DAF yang mengatakan bahwa semakin paham tentang sepak bola maka akan memudahkan dalam menganalisa sebuah pertandingan sehingga dapat memperbesar peluang untuk meraih kemenangan. Remaja seringkali tidak dapat membedakan antara menang dengan keterampilan dan menang secara beruntung. Bagi mereka kekalahan dalam bermain judi dianggap hampir kalah, sehingga mereka akan terus bermain demi mendapatkan hasil yang diinginkan.

5. Faktor keterampilan judi

Pelaku judi yang dianggap memiliki keterampilan untuk memenangkan permainan judi seringkali akan lebih dihargai oleh

kelompoknya dan akhirnya mereka merasa yakin terhadap tips dan cara yang diberikan. Terkadang remaja menyempatkan waktu untuk bertemu dengan teman yang dianggap memiliki keterampilan tersebut untuk berdiskusi bersama tentang permainan judi. Misalnya seperti DAF yang memiliki teman yang diakui cukup pintar dalam menganalisa sebuah pertandingan sepak bola.

Selain beberapa faktor yang telah disebutkan diatas, perjudian juga dapat dilihat dari sudut pandang kriminologi. Kriminologi adalah disiplin ilmu yang mempelajari tentang sebab-sebab terjadinya perilaku kejahatan yang dilihat dari berbagai aspek. Dalam kajian kriminologi, Edwin H. Sutherland mengemukakan teori *differential association*. Teori ini berfokus pada proses belajar seseorang, sehingga kejahatan sebagaimana tingkah laku pada manusia merupakan sesuatu yang dapat dipelajari dalam kelompok melalui interaksi dan komunikasi. Objek yang dipelajari dari kelompok tersebut adalah teknik untuk melakukan kejahatan dan alasan seperti motif yang mendukung perbuatan jahat tersebut.¹¹⁰

Teori *differential association* ini relevan dengan hasil yang telah ditemukan oleh peneliti pada saat kegiatan wawancara di lapangan kepada remaja pelaku judi online di Kelurahan Selosari. Remaja mengalami perubahan perilaku ketika berhubungan dekat dengan teman yang gemar bermain judi. Hal ini diperkuat dengan pengakuan remaja yang seringkali mengkomunikasikan terkait permainan judi tersebut baik itu cara bermain,

¹¹⁰ Hardianto Djanggih dan Nurul Qamar, "Penerapan Teori-Teori Kriminologi dalam Penanggulangan Kejahatan Siber (Cyber Crime)", Vol 13, No 1, Juni 2018

kemenangan, ataupun tips dan trik bermain judi. melalui proses interaksi dan komunikasi tersebut remaja merasa penasaran dan tertarik, sehingga dalam kelompok tersebut mereka mulai mempelajari dan mencoba untuk bermain sendiri.

C. Dinamika religiusitas remaja di Kelurahan Selosari yang menjadi pelaku judi online

Menurut Hawari religiusitas merupakan suatu bentuk penghayatan terhadap agama atau kepercayaan yang diekspresikan melalui ibadah, berdoa, dan membaca kitab suci. Religiusitas diwujudkan dalam berbagai sisi kehidupan manusia, yaitu aktivitas yang tampak dan aktivitas yang tidak tampak seperti keadaan hati seseorang. Religiusitas berbeda dengan agama, karena religiusitas lebih berfokus pada aspek lubuk hati dan bersifat personal. Hal ini senada dengan pendapat Shadily dan Ansori yang membedakan agama dan religiusitas. Agama lebih merujuk pada aspek-aspek formal yang berkaitan dengan urutan dan kewajiban, sedangkan religiusitas merujuk pada aspek penghayatan berupa kondisi hati seseorang. Meskipun demikian, agama dan religiusitas tidak dapat dipisahkan karena kedua hal tersebut merupakan satu kesatuan.¹¹¹ Stark dan Glock (1968, 1988) mengungkapkan lima dimensi religiusitas, diantaranya: dimensi ideological, dimensi intellectual, dimensi ritualistic, dimensi experiential, dan dimensi consequential.¹¹²

¹¹¹ Masnawi, *Bahasa Arab Qurani : (Model Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Religiusitas Pada Orang Dewasa)*, (Jakarta: Publica Indonesia Utama, 2022), 100.

¹¹² *Ibid*, 57-58.

Dari remaja pelaku judi online yang telah peneliti wawancara, mayoritas dari mereka memiliki kemiripan satu sama lain dan kekhasan masing-masing. Diantara kelima dimensi religiusitas, dimensi ideologi banyak memiliki kemiripan oleh semua informan penelitian. Berikut adalah analisis religiusitas remaja pelaku judi online di Kelurahan Selosari.

1. Dimensi Ideologi

Dalam dimensi ini semua informan memiliki keyakinan yang sangat baik mengenai dogma-dogma dalam agama islam. Tentunya lingkungan sekolah, lingkungan sosial, dan keluarga turut andil dalam membentuk keyakinan ini kepada informan. Sebagai umat muslim, mereka sangat percaya bahwa Allah adalah Tuhan yang wajib diyakini, Nabi sebagai utusan Allah untuk mengajarkan agama islam, malaikat sebagai makhluk Allah yang paling taat, al-Qur'an adalah kitab yang menjadi pedoman hidup, dan percaya adanya hari akhir. Selain itu, pada saat kegiatan wawancara semua informan juga menjelaskan bukti keberadaan Allah sesuai dengan pemahaman mereka masing-masing.

2. Dimensi intelektual

Dalam dimensi intelektual ini setiap informan memiliki kelancaran yang berbeda-beda pada saat menanggapi pertanyaan yang diberikan oleh peneliti khususnya terkait rukun iman dan rukun islam. Terdapat enam informan yang kebingungan dalam menyebutkan urutan rukun islam dengan benar, bahkan dua diantara

dari mereka mengaku lupa salah satu rukun iman dan akhirnya hanya menyebutkan lima rukun iman saja. Mengenai hal ini, dua informan lainnya yaitu AL dan DAF dapat menanggapi pertanyaan rukun iman dan rukun islam dengan baik dan benar. Sedangkan pertanyaan lain seperti tentang akhirat, pahala, dan dosa semua informan dapat menjawab dengan baik sesuai pemahaman yang mereka miliki. Mayoritas informan juga mengetahui hukum bermain judi dalam agama islam adalah haram.

3. Dimensi ritualistik

Setiap agama tentu saja memiliki ritual ibadah, ibadah merupakan kewajiban bagi umat beragama. Dimensi ritualistik yang di dalamnya terdapat praktik agama menjadi tolak ukur bagi informan dalam menjalani keberagamaan dikarenakan lebih nyata dibandingkan dimensi ideologi yang sulit dilihat. Pada dimensi ritualistik ini mayoritas informan belum bisa tertib melaksanakan sholat lima waktu dalam sehari, ada tujuh informan yaitu RGP, RDB, IM, CA, MF, dan EAP yang sering melalaikan sholat lima waktu. Sedangkan satu informan yaitu DAF sudah tertib melaksanakan sholat lima waktu. Selain itu beberapa informan juga sering melalaikan sholat jum'at yang seharusnya menjadi kewajiban bagi laki-laki, informan tersebut diantaranya yaitu RGP, IM, dan CA

Sedangkan untuk ibadah lainnya seperti puasa ramadhan tidak semua informan berpuasa penuh. Informan tersebut diantaranya RGP,

RDB, IM, CA, MF, dan EAP. Mayoritas dari mereka memiliki alasan yang sama yaitu sering menerima ajakan dari teman untuk membatalkan puasa. Hanya AL dan DAF yang tidak terpengaruh oleh ajakan teman sehingga dapat melaksanakan puasa secara penuh.

AL dan DAF berasal dari keluarga yang taat agama tetapi memiliki perbedaan dalam dimensi ritualistic. DAF merupakan anak yang rajin melaksanakan sholat lima waktu bahkan pada saat ada kegiatan di luar rumah dia selalu menyempatkan waktunya untuk sholat, tetapi DAF jarang sekali membaca al-Qur'an. Sedangkan AL walaupun sholat lima waktu terkadang masih belum tertib ia rajin membaca al-Qur'an setelah sholat magrib, hal ini merupakan kebiasaan yang diajarkan oleh orang tua AL.

4. Dimensi eksperiential

Pada dimensi eksperiential ini semua informan hampir memiliki jawaban yang sama terkait pertanyaan peneliti mengenai perasaan ketika taat menjalankan ibadah, yakni semua informan merasa hati menjadi lebih tenang dan merasa senang serta meningkatkan rasa syukur kepada Allah ketika bisa melakukan kebaikan. Selain itu, semua informan juga mengatakan bahwa Allah mendengarkan doa mereka dan mengawasi setiap perilakunya. Seperti halnya pada saat bermain judi semua informan pernah merasakan gelisah dan kurang nyaman dikarenakan perilaku tersebut merupakan hal yang dilarang dalam agama. Walaupun secara umum

memiliki persamaan, terdapat kekhasan tersendiri dari setiap pengalaman yang dirasakan oleh setiap informan.

Pada kasus RGP, ia mengaku bahwa diawasi oleh Allah ketika dirinya bermain judi tetapi jarang diberikan kemenangan dan muncul dorongan untuk berhenti bermain judi. RGP meyakini hal tersebut adalah peringatan dari Allah sebagai bentuk pengawasan terhadap perilaku yang dilakukannya. Selanjutnya kasus dari CA yang mengaku pernah mendapatkan peringatan dari Allah yakni mengalami musibah setelah mengambil uang keperluan sekolah untuk modal bermain judi.

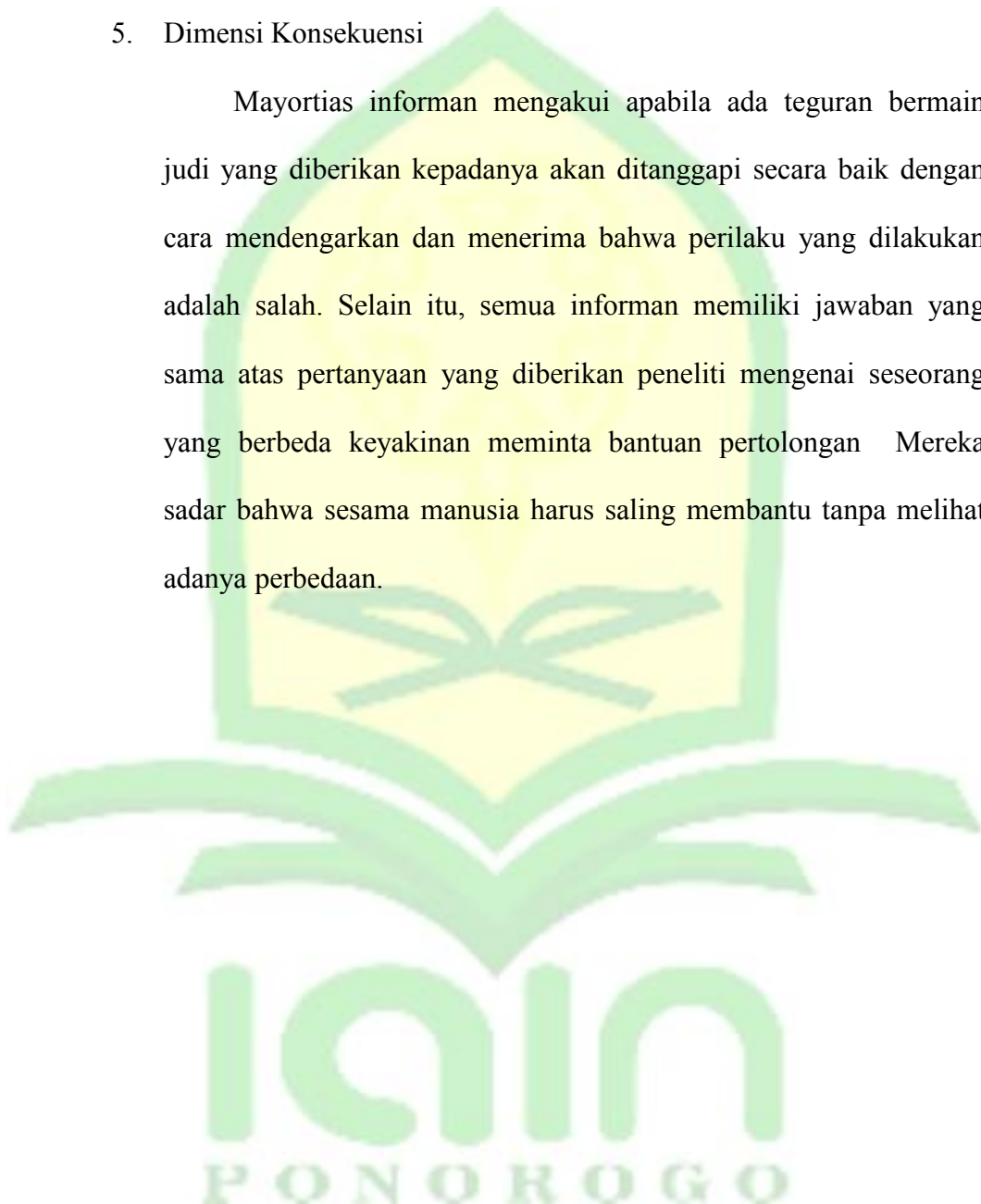
Sedangkan kasus RDB, pada saat ia bermain judi pernah dalam kondisi menyadari bahwa hal tersebut merupakan perbuatan dosa tetapi ia tetap melanjutkan bermain dikarenakan dirinya telah dipenuhi oleh rasa kesenangan. Pengalaman yang sama juga dirasakan oleh DAF, ia tetap bermain judi online walaupun dilarang oleh agama namun di satu sisi ia juga merasakan gelisah dan takut kalah.

Dari beberapa kasus tersebut dapat disimpulkan bahwa remaja sedang mengalami dinamika religiusitas khususnya dimensi eksperimental ini. Remaja sebenarnya mengetahui jika permainan judi merupakan hal yang diharamkan dalam agama islam karena banyak menimbulkan dampak buruk bagi para pelakunya. Remaja juga merasakan perasaan gelisah saat bermain judi online. Meskipun

demikian, mereka tetap saja kembali bermain judi online karena telah di penuhi oleh nafsu dan rasa penasaran sehingga tidak memikirkan larangan ataupun dampaknya dalam keberagamaan.

5. Dimensi Konsekuensi

Mayoritas informan mengakui apabila ada teguran bermain judi yang diberikan kepadanya akan ditanggapi secara baik dengan cara mendengarkan dan menerima bahwa perilaku yang dilakukan adalah salah. Selain itu, semua informan memiliki jawaban yang sama atas pertanyaan yang diberikan peneliti mengenai seseorang yang berbeda keyakinan meminta bantuan pertolongan Mereka sadar bahwa sesama manusia harus saling membantu tanpa melihat adanya perbedaan.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Setelah peneliti melakukan analisis data remaja pelaku judi online di Kelurahan Selosari, maka peneliti dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Jenis-jenis judi online yang dimainkan oleh remaja di Kelurahan Selosari diantaranya yaitu higgs domino, judi slot, dan judi bola online. Alasan para remaja memilih ketika jenis judi online tersebut adalah keuntungan yang diperoleh dirasa besar, pemain dapat mengatur jumlah taruhan, dan proses memasang taruhan dirasa cepat sehingga dapat dilakukan dimana saja.
2. Faktor yang mempengaruhi remaja di Kelurahan Selosari Kecamatan Magetan Kabupaten Magetan karena adanya faktor sosial dan ekonomi, faktor situasional, faktor keingintahuan, faktor persepsi kemenangan, faktor persepsi keterampilan judi, serta di sisi lain yang menjadi faktor utama adalah remaja memiliki lingkungan pergaulan yang terbiasa melakukan permainan judi online.
3. Dinamika religiusitas yang terjadi pada remaja adalah mereka senantiasa melaksanakan ibadah sholat lima waktu, berpuasa, dan membaca al-Qur'an yang sudah menjadi kewajiban bagi umat muslim, walaupun mereka bermain judi online. Sebenarnya remaja juga merasa gelisah dan berdosa ketika melakukan perbuatan yang seharusnya di

larang dalam agama islam. Namun, remaja tetap nekat untuk bermain judi online karena dirinya telah diselimuti oleh rasa penasaran dan persepsi kemenangan.

B. Saran

1. Bagi remaja pelaku judi online seharusnya lebih bijak dalam memilih pergaulan dan memiliki batasan diri yang kuat agar tidak terpengaruh oleh perilaku yang buruk. Diharapkan remaja dapat meningkatkan religiusitas untuk dirinya sendiri, dengan cara meningkatkan dalam hal beribadah, meningkatkan penghayatan terhadap agama, dan meningkatkan perilaku yang sesuai dengan ajaran agama.
2. Bagi peneliti selanjutnya untuk lebih memperluas subjek penelitian, tidak hanya subjek saja tetapi diharapkan bisa mengkaji permasalahan judi online lebih luas lagi. Sebab dalam penelitian ini hanya berfokus pada faktor yang mempengaruhi dan dinamika religiusitas pada remaja pelaku judi online. Karena masih banyak konsep lain yang bisa dikaitkan dengan judi online sehingga penelitian akan menjadi lebih unik dan menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- A.Rafiq, “ Dampak Media Sosial Terhadap Perubahan Sosial Suatu Masyarakat”, *Jurnal Ilmu Sosial Dan Politik*”, 3 no 1, (10 Juni, 2020)
- Adon Nasrullah Jamaludin, “*Dasar-dasar Patologi Sosial*”, (Jawa Barat: CV PUSTAKA SETIA, 2016)
- Ahmad Farhan Fanani, etc, “Maraknya Judi Online di Kalangan Anak Muda dalam Perspektif Hukum”, *Jurnal Fundamental Justice* 4, no. 2 (September 2023)
- Ahmad Saifuddin, *Psikologi Agama (Implementasi Psikologi Untuk Memahami Perilaku Agama)*, Jakarta: Prenadamedia Group, 2019)
- Anjas Mathorri, “*Kontrol Diri Remaja Dalam Mengurangi Permainan Judi Online di Kota Bengkulu*”, (Skripsi Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu, 2022).
- Bernandi Dwi Nugraha, “Dampak Judi Online Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa”, (Skripsi Universitas Islam Riau, 2022).
- Bisnis.com, 10 Maret 2023, Survei Asosiasi Penyelenggara Internet Indonesia (APJII), (diakses pada 9 Mei 2023 pada laman <https://apjii.or.id/berita/d/survei-apjii-pengguna-internet-di-indonesia-tembus-215-juta-orang>)
- CNN Indoneisa, “Total Taruhan Judi Online Rp52 T, Mayoritas Pemain Warga Miskin”, (Diakses pada 9 Oktober 2023 pada laman <https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20230927172701-192-1004545/total-taruhan-judi-online-rp52-t-mayoritas-pemain-warga-miskin>)
- Cosmas Gatot Haryono, “*Ragam Metode Penelitian Kualitatif Komunikasi*”, (Sukabumi: CV Jejak, 2020)
- Denny Latumaerissa, etc, “*Fenomena Judi Toto Gelap (Togel) Online Pada Masyarakat (Kajian Kriminologi)*”, *Jurnal BeLO*, Vol 7 No 2, Desember 2021
- Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan terjemahnya*, (Semarang: PT Karya Toha Putra Semarang, 2002)
- Desmita, *Psikologi Perkembangan*, (Bandung: PT Remaja Roskadarya, 2017)
- Dika Sahputra et al., “Dampak Judi Online Terhadap Kalangan Remaja (Studi Kasus Tebing Tinggi),” *Islamic Counseling : Jurnal Bimbingan Konseling*

Islam 6, no. 2 (November 16, 2022): 139, <https://doi.org/10.29240/jbk.v6i2.3866>.

Elizabeth B. Hurlock, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta: Penerbit Erlangga, 1991)

Farah Nabila, Suara.com, 02 Agustus 2022, Apa Itu Judi Online dan Alasan Kominfo Masih Meloloskannya Daftar PSE, (Diakses pada 29 Maret 2023 di laman <https://www.suara.com/news/2022/08/02/151653/apa-itu-judi-online-dan-alasan-kominfo-masih-meloloskannya-daftar-pse>)

Geraldly Waney, “*Kajian Hukum Terhadap Tindak Pidana Perjudian (Penerapan Pasal 303, 303 BIS KUHP)*”, 3 Maret 2016.

Hardani, Nur Hikmatul Auliya, dll, “*Metode Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif*”, (Yogyakarta: CV Pustaka Ilmu, 2020)

Hardianto Djanggih dan Nurul Qamar, “*Penerapan Teori-Teori Kriminologi dalam Penanggulangan Kejahatan Siber (Cyber Crime)*”, Vol 13, No 1, Juni 2018.

Hasil Observasi pada tanggal 11 Februari di Lingkungan sekitar Kelurahan Selosari pada pukul 20.00

<https://selosari.magetan.go.id>, Diakses pada 5 Desember, 2023

I Gusti Ngurah Agus Eka Yudha Pratama, “*Analisis Kriminologi Terhadap Kejahatan Perjudian Online Di Wilayah Hukum Kepolisian Daerah Bali*”, *Jurnal Ilmiah Fakultas Hukum Universitas Dwijendra*, 18, no. 2(2021), <https://doi.org/10.46650/kd.18.2.1200.20-32>

J.R. Raco, “*Metode Penelitian Kualitatif*”, (Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia, 2010)

Kayyis Fitri Ajhuri, “*Psikologi Perkembangan Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*”, Yogyakarta : (Penebar Media Pustaka, 2019)

Lisma Yana Siregar, etc, “*Perkembangan Teknologi Informasi Terhadap Peningkatan Bisnis Online*”, *Jurnal Ilmiah Manajemen dan Bisnis* 2, no. 1 (29 Februari 2020) 71-75, <https://doi.org/10.30606/hjimb>

M. Alifian Fahri, “*Perilaku Moral Remaja Yang Terlibat Judi Online di Kelurahan Pagar Dewa Kecamatan Selebar Kota Bengkulu*”, (Skripsi Institut Agama Islam Negeri Bengkulu, 2019).

M. Yundha Kurniawan, etc, “*Penegakan Hukum Oleh Polri Terhadap Pelaku Tindak Pidana Judi Online (Studi Pada Kepolisian Daerah Sumatera*

- Utara)", Jurnal Ilmiah Magister Hukum 4, no 1 (2022) 28-44, DOI <http://dx.doi.org/10.31289/arbitr.v4i1.1203>
- Masnawi, *Bahasa Arab Qurani : (Model Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Religiusitas Pada Orang Dewasa*, (Jakarta: Publica Indonesia Utama, 2022)
- Mhd. Ishaq Abdush Shabur, etc, "*Judi Sepak Bola Online Pada Kalangan Mahasiswa Muslim Di Universitas Islam Riau*", *Jurnas Cakrawala Ilmiah*, 7 Maret 2022.
- Muhammad Fajar Al Islami, "*Perbandingan Perspektif Hukum Islam dan Hukum Positif Tentang Judi Online Di Era Digital*", (Skripsi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2022).
- Muhammad Ramli At et al., "*Judi Online Dikalangan Remaja (Kasus Kelurahan Bone – Bone, Luwu)*," *Hasanuddin Journal of Sociology*, December 30, 2019, 127–38, <https://doi.org/10.31947/hjs.v1i2.9432>.
- Nur Aniswan, "*Dinamika Religiusitas*", (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Makassar, 2020)
- Paisol Burlian, *Patologi Sosial* (Jakarta, PT Bumi Aksara, 2016)
- Reza Suharya, "FENOMENA PERJUDIAN DIKALANGAN REMAJA KECAMATAN SAMARINDA SEBERANG" 7 (n.d.)
- Rista Dewi Wulandari, "*Tinjauan "Kriminologis" Terhadap Penjual Dan Penadah Chip Perjudian Higgs Domino Island Dalam Perspektif Hukum Pidana Islam*", (Skripsi, UIN Raden Fatah Palembang, 2022).
- Robby Kurniawan, etc, "*Penggunaan Internet yang Sehat dan Aman di Kalangan Masyarakat dan Plejar*", *Jurnal ABDIMASA Pengabdian Masyarakat*, 4 no. 2 (2 Juli 2021) 15-21.
- Said Alwi, *Perkembangan Religiusitas Remaja*, (Yogyakarta:Kaukaba Dipantara, 2014),
- Sandu Siyoto dan M. Ali Sodik, "*Dasar Metodologi Penelitian*", (Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015),
- Sarlito W. Sarwono, *Psikologi Remaja*, (Depok: PT RajaGrafindo Persada, 2019)
- Sugiyono, "*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*". (Bandung: ALFABETA CV, 2020)
- Yudrik Jahja, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2011)