

Dampak Judi Online Terhadap Kalangan Remaja (Studi Kasus Tebing Tinggi)

**Dika Sahputra¹, Anisya Afifa², Adinda Muna Salwa³, Nurman Yudhistira⁴,
Liyani Azizah Lingga⁵**

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara^{1,2,3,4,5}

dikasahputra@uinsu.ac.id¹, anisyaafifaa@gmail.com², dndsalwa@gmail.com³,
nurmanyudhistira0@gmail.com⁴, linggaazizah@gmail.com⁵

Abstract

This research is motivated by the rise of online gambling in the community, especially among teenagers. Online gambling has a lot of negative impacts on the perpetrators, so this study will discuss the impact of online gambling on teenagers in Tebing Tinggi City. The method used in this study is a qualitative method with descriptive data analysis, by conducting in-depth interviews with five teenagers in Tebing Tinggi City and exploring all sources related to the impact of online gambling. Adolescence is commonly referred to as the transition period from childhood to adulthood. Where in this period of adolescence, they want to show their existence, one of which is by joining in doing various things for the sake of satisfaction and pleasure, regardless of the impact that will occur. Online gambling is included in deviant behavior that exists in the community and most of those who play it are teenagers. Teenagers initially play online gambling out of curiosity and want to join in, but this can make them addicted because of the hope of winning. The results of this study indicate that online gambling has a lot of negative impacts. Among them are the social impact, namely being lazy to get along, the material impact, namely if they experience defeat, their money will run out, the religious impact, namely they will neglect to worship because they play online gambling, and the achievement impact, namely their learning achievement will decrease because they are lazy to study due to online gambling.

Keywords: Tebing Tinggi; youth; online gambling

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh maraknya judi online di tengah masyarakat terlebih pada kalangan remaja. Judi online banyak memberikan dampak buruk bagi pelakunya, sebab itu penelitian ini akan membahas tentang dampak judi online yang dirasakan oleh remaja yang berada di Kota Tebing Tinggi. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kualitatif deskriptif fenomenologi, dengan melakukan teknik wawancara yang mendalam terhadap lima orang remaja di Kota Tebing Tinggi dan menggali segala sumber yang berkaitan dengan dampak judi online. Masa remaja biasa disebut sebagai masa peralihan dari anak-anak ke masa dewasa. Dimana pada masa remaja ini, mereka ingin menunjukkan eksistensi dirinya salah satunya dengan cara ikut-ikutan melakukan berbagai macam hal demi kepuasan dan kesenangan semata tanpa memperdulikan dampak yang akan terjadi. Judi online termasuk dalam perilaku menyimpang yang terdapat ditengah masyarakat dan kebanyakan yang memainkannya adalah para remaja. Para remaja awalnya memainkan judi online karena rasa penasaran dan ingin ikut-ikutan tapi hal tersebut dapat membuat mereka kecanduan karena harapan kemenangan yang akan diperoleh. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa judi online sangat banyak menimbulkan dampak negatif. Diantaranya adalah dampak sosial yaitu malas bergaul, dampak material yaitu jika mengalami kekalahan maka uang mereka akan habis, dampak keagamaan yaitu mereka akan lalai beribadah karena bermain judi online, serta dampak prestasi yaitu prestasi belajar mereka akan turun karena malas belajar akibat judi online.

Kata Kunci: Tebing Tinggi; remaja; judi online

Pendahuluan

Semakin berkembangnya kehidupan manusia di dunia ini, maka akan membuat perkembangan dari suatu ilmu pengetahuan dan juga sistem teknologi (IPTEK) akan menjadi semakin cepat dan tidak terduga dalam membawa suatu perubahan terhadap kehidupan dalam masyarakat. Kualitas dan kreativitas yang dimiliki oleh manusia mendorong untuk semakin meningkatkan penemuan-penemuan diberbagai bidang yang salah satunya adalah bidang teknologi. Menurut bahasa kata Teknologi itu berasal dari bahasa Yunani yakni yang berasal dari kata *technologia* yang mana menurut Webster Dictionary memiliki arti *systematic treatment* atau penyelesaian dan penanganan terhadap sesuatu dilakukan dengan sistematis, sementara itu kata *techne* yang menjadi kata dasar dari teknologi ini diartikan sebagai *skill*, *science*, ketrampilan dan juga ilmu. Sementara

dari sudut pandang berbeda, yakni Kamus Besar Bahasa Indonesia mengartikan bahwasanya teknologi adalah keseluruhan daripada alat atau sarana untuk dapat menyediakan suatu benda yang dibutuhkan terhadap kelangsungan serta kenyamanan bagi kehidupan banyak manusia.¹

Diantaranya banyaknya produk yang dibuat oleh manusia yang mana salah satu dari produk unggulan dari proses kreativitas yang diciptakan oleh manusia adalah jaringan internet. Di Indonesia sendiri, jelas sangat tampak sekali adanya perubahan dalam tatanan kehidupan masyarakat yang mana ini diakibatkan karena adanya dampak dari internet. Pada saat ini, jaringan internet ini sudah bisa dijangkau dan diakses oleh berbagai macam kalangan dan lapisan pada masyarakat, mulai dari orang tua, remaja, bahkan anak-anak pun sudah ada yang memahami cara kerja dari teknologi internet tersebut. Tidak tanpa alasan, banyak manusia yang merasa kehidupannya lebih mudah dengan adanya layanan dari internet. Internet memberikan kemudahan di berbagai macam bidang didalam kehidupan seorang manusia, misalnya dibidang pendidikan, bidang ekonomi, sosial, informasi serta tidak ketinggalan juga bidang komunikasi.²

Internet memang banyak memberikan kemudahan bagi kehidupan manusia. Namun dengan semakin berkembangnya jaman, banyak dari penggunaan internet ini yang semakin mudah untuk disalahgunakan kegunaannya oleh pihak-pihak tertentu yang semata-mata untuk mencari sebuah keuntungan.³ Salah satu pengaruh dari kemajuan dalam bidang teknologi dan komunikasi saat ini ialah terdapat pada permainan judi yang dilakukan secara online atau biasa disebut dengan judi online. Pada awalnya teknologi hanya menawarkan permainan ataupun games online yang dapat diakses dengan menggunakan smartphone yang dilengkapi dengan layanan internet, namun semakin kesini itu semua dikembangkan menjadi sebuah permainan yang dapat menghasilkan keuntungan bagi para pemainnya yang disebut dengan judi online.

Perjudian online (*cyber gambling*) adalah suatu bentuk permainan dari judi yang dimainkan secara online dengan menggunakan computer atau telepon genggam/android serta di akses melalui penggunaan jaringan dari internet. Permainan judi online ini merupakan sebuah permainan yang mana setiap pemainnya akan menunjuk dan menetapkan meja taruhannya terlebih dahulu kemudian memasuki kedalam meja taruhan dan menunjuk satu diantara

¹ Ahmad Suryadi, *Teknologi Dan Media Pembelajaran* (Sukabumi: Jejak, 2020).

² Sari Mellina Tobing, 'Pemanfaatan Internet Sebagai Media Informasi Dalam Kegiatan Belajar Mengajar Pada Mata Kuliah Pendidikan Pancasila', *JURNAL PEKAN: Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 4.1 (2019), 64–73 <<https://doi.org/10.31932/jpk.v4i1.376>>.

³ Achmad Zurohman, Tri Marhaeni Pudji Astuti, and Tjaturahono Budi Sanjoto, 'Dampak Fenomena Judi Online Terhadap Melemahnya Nilai-Nilai Sosial Pada Remaja (Studi Di Campusnet Data Media Cabang Sadewa Kota Semarang)', *Journal of Educational Social Studies*, 5.2 (2016), 156–62 <<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jess/article/view/14081>>.

banyaknya pilihan lain dan wajib menunjuknya dengan benar. Jadi untuk setiap pemain yang menunjuk dengan benar maka ia akan dinobatkan sebagai seorang juara atau pemenangnya, dan untuk para pemain yang tidak menang akan menyetorkan taruhannya sesuai dengan berapa jumlah uang yang telah disetujui. Contoh dari permainan judi online ini seperti Poker, Domino, Capsa, Casino, Bola, dan lain sebagainya. Permainan judi online ini pun sudah diatur ketentuannya dalam Pasal 27 ayat (3) UU ITE, NO.11/2008 yang berbunyi: “Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (3) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah)”.⁴

Masa remaja merupakan masa dimana adanya sebuah pergantian atau peralihan dari masa kanak-kanak kepada masa dewasa. Pergantian itu bukan hanya dilihat dari satu faktor saja yakni faktor psikis, tetapi ini juga terjadi pada faktor fisiknya. Perubahan pada segi fisik yang dialami itulah merupakan ciri-ciri primer terhadap pertumbuhan pada remaja.⁵ Kaum remaja yang merupakan salah satu pengguna dari layanan internet ini dianggap masih belum dapat memilih aktivitas mana saja yang terdapat pada internet yang bisa memberikan manfaat bagi mereka. Banyak remaja menggunakan fasilitas dari kecanggihan internet ini hanya untuk mengakses games online dan yang paling buruknya mereka melakukan ataupun mengikuti permainan judi online tersebut. Tentunya ini dapat menjadi sebuah masalah karena sebagaimana yang kita ketahui bahwasanya remaja merupakan harapan bagi sebuah bangsa untuk menjadi penerus bangsa yang baik dan juga diharapkan untuk dapat memberikan sumbangan perubahan yang lebih baik ke depannya untuk bangsanya, harapan ini tentunya tidak akan bisa tercapai apabila para remaja ini tidak seperti apa yang diharapkan atau mempunyai sifat negatif yang dapat menjadi sebuah masalah sosial yang salah satunya seperti melakukan permainan judi online tersebut.

Beberapa penelitian terkait telah dilakukan dan hasil dari penelitian menunjukkan bahwasanya pada dasarnya aktivitas judi online ini memberikan beberapa dampak yang buruk pada individu sebagai pemainnya maupun juga pada lingkungan masyarakat. Dampak yang diberikan tersebut antara lain perdebatan dalam rumah tangga, perselisihan antar warga, adanya pencurian dan

⁴ Adhigama A Budiman and others, *Mengatur Ulang Kebijakan Tindak Pidana Di Ruang Siber* (Jakarta: Institute for Criminal Justice Reform (ICJR), 2021), p. 73.

⁵ Rudi Mulyatiningsih, *Bimbingan Pribadi Sosial, Belajar Dan Karir* (Jakarta: Grasindo, 2004).

juga keresahan yang dirasakan masyarakat.⁶ Penelitian lainnya membuktikan bahwa judi online dapat menimbulkan dampak negatif pada kehidupan seorang remaja, ini dikarenakan adanya dorongan yang tidak bisa ditahan untuk tidak memainkan judi online ini membuat para pemainnya melakukan segala cara, misalnya seperti mengorbankan uang untuk pembayaran kuliah dan menggadaikan barang-barang yang berharga demi bermain judi online⁷. Selanjutnya senada dengan penelitian yang dilakukan bahwa perjudian online ini juga dapat menyebabkan adanya masalah sosial pada lingkungan dimana tempat terjadinya perjudian yang akhirnya dapat merusak berbagai sistem sosial didalam masyarakat itu sendiri, kemudian juga menyebabkan adanya peningkatan angka kriminalitas yang terjadi di wilayah perjudian tersebut misalnya perkuliahian, pencurian dan penodongan, dan juga akan menghuras uang atau menimbulkan kesulitan dalam ekonomi serta bermain judi ini juga membuat para pemainnya begadang sampai larut malam.⁸

Dengan mengamati beberapa substansi penelitian-penelitian di atas, maka posisi penelitian ini memfokuskan pada berbagai dampak yang diberikan daripada permainan judi online tersebut bagi kalangan remaja, seperti dampak sosialnya, material, prestasi belajar, dan juga dampak keagamaannya yang mana ini banyak terjadi di Kota Tebing Tinggi, Provinsi Sumatera Utara, banyak remaja yang mengikuti atau melakukan perjudian online ini. Maka berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas, penelitian berikut ini memiliki tujuan untuk mengkaji tentang bagaimana dampak yang diberikan dari adanya fenomena perjudian online terhadap remaja di Kota Tebing Tinggi, Provinsi Sumatra Utara.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif fenomenologi, yaitu dalam penerapannya dimana peneliti akan menggali serta mengungkap kesamaan makna dari sebuah fenomena judi online yang menjadi pengalaman hidup sekelompok remaja. Penelitian ini dilaksanakan di Kota Tebing Tinggi, Sumatera Utara. Dalam penelitian ini sumber data dipilih secara *purposive*, yaitu berdasarkan pada suatu alasan atau pertimbangan tertentu yang bersifat bola salju (*snowball sampling*).⁹ Dalam pengambilan sumber data utama di

⁶ Rina Susanti, 'Judi Online Dan Kontrol Sosial Masyarakat Pedesaan (Online Gambling and Social Control of Rural Communities)', *ETNOREFLIKA: Jurnal Sosial Dan Budaya*, 10.1 (2021), 86–95 <<https://doi.org/10.33772/etnoreflika.v10i1.1094>>.

⁷ Muhammad Ramli AT and others, 'Judi Online Dikalangan Remaja (Kasus Kelurahan Bone – Bone, Luwu)', *Hasanuddin Journal of Sociology*, 1.2 (2019), 127–38 <<https://doi.org/10.31947/hjs.v1i2.9432>>.

⁸ Reza Suharya, 'Fenomena Perjudian Dikalangan Remaja', *Sosiatri-Sosiologi*, 7.3 (2019), 326–40 <ejournal.sos.fisip-unmul.ac.id>.

⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D* (Bandung: Alfabeta, 2013).

penelitian ini diperoleh melalui hasil wawancara yang mendalam dengan 5 orang remaja yang saat ini juga bermain game judi online mulai dari usia 17 sampai dengan 19 tahun. Mereka adalah sekelompok remaja yang masih menuntut ilmu di tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA) di Kota Tebing Tinggi. Penelitian ini berfokus pada dampak fenomena judi online terhadap material, sosial, keagamaan, dan prestasi belajar pada remaja di Tebing Tinggi.

Penelitian ini dilakukan di Tebing Tinggi dikarenakan para kalangan remaja di Tebing Tinggi pada saat ini sedang tergilagila untuk memainkan game perjudian online dengan membeli chip untuk perjudiannya, yang mana Chip game Higg adalah mata uang online yang digunakan dalam hal pertukaran dalam permainan Domino digital yang merupakan aplikasi bermain game judi online ini. Teknik yang dilakukan dalam pengumpulan data yaitu dengan wawancara secara mendalam, observasi dan juga dokumentasi.

Hasil dan Pembahasan

Judi online adalah sebuah permainan yang dilakukan dengan cara online yang dapat diakses melalui internet dan dimainkan menggunakan komputer maupun *handphone*. Adapun cara bermainnya yaitu awalnya pemain akan memilih meja taruhannya terlebih dahulu, setelah itu pemain akan masuk kedalam meja taruhan yang telah dipilih, selanjutnya akan muncul berbagai kartu pilihan dan pemain akan memilih satu kartu yang benar. Jadi apabila pemain memilih kartu yang benar maka ia keluar sebagai pemenang dan sebaliknya bagi pemain yang memilih kartu yang salah maka akan dinyatakan kalah dan harus membayar taruhan sesuai dengan jumlah yang telah disetujui diawal. Perjudian online termasuk dalam salah satu tindakan kejahatan yang dilakukan dengan menggunakan teknologi jaringan komputer atau yang biasa disebut dengan *cyber crime*. Jadi intinya, game judi online merupakan permainan yang dilakukan dengan memilih satu pilihan kartu yang benar dari beberapa pilihan kartu.¹⁰

Judi online bisa menjadi candu bagi pemainnya, mungkin awalnya mereka hanya ingin mencoba-coba saja tapi ketika memperoleh kemenangan disitulah akan muncul hasrat atau keinginan lagi untuk mengulangnya dan akan mencoba dengan taruhan yang lebih besar dan besar lagi. Dimana mereka akan berpikir semakin banyak uang yang ditaruhkan maka akan semakin banyak pula hasil yang diperoleh jika mereka meraih kemenangan. Judi online dapat dilakukan kapanpun dan dimana saja, biasanya alasan orang melakukan judi online karena ingin mengisi waktu luang. Jadi judi online ini juga dapat dilakukan oleh siapapun selagi orang tersebut memiliki waktu luang, uang yang cukup untuk bahan taruhan, memiliki komputer atau handphone dan juga koneksi internet sebagai sarana untuk melakukan perjudian online tersebut.

¹⁰ Bagong Suyanto, *Kejahatan Cyber Dalam Pandangan Sosial* (jakarta: Media Prenada Grup, 2010).

Berdasarkan uraian di atas fenomena judi online sangatlah buruk dan memiliki banyak dampak negatifnya. Fenomena judi online juga terjadi di kota Tebing Tinggi khususnya para kalangan remaja, dimana para kalangan remaja Tebing Tinggi ini tergila-gila untuk melakukan perjudian online dengan membeli Chip-chip untuk perjudiannya, dimana Chip game Higg adalah mata Uang online yang digunakan untuk pertukaran dalam permainan Domino digital yang merupakan aplikasi bermain judi online.

Setiap hal yang dilakukan manusia pasti ada dampaknya, baik itu dampak positif maupun dampak negatif. Dimana dampak tersebut nantinya akan berakibat juga pada diri sendiri atau bisa juga berakibat pada orang-orang disekitar. Sama halnya dengan judi online, kita ketahui bersama bahwa judi online adalah perilaku menyimpang yang akan memberikan banyak dampak negatif bagi pelakunya. Para remaja yang melakukan judi online di Kota Tebing Tinggi mengaku telah merasakan berbagai dampak negatif dari permainan judi online tersebut. Secara lebih rinci dapat dilihat pada tabel berikut terkait dampak negatif yang dirasakan oleh 5 orang remaja di Kota Tebing Tinggi yang bermain judi online.

Klien	Dampak Material	Dampak Sosial	Dampak Keagamaan	Dampak Prestasi Belajar	Dampak Psikis
A	Rela tidak jajan demi membeli chip	Merasa tidak membutuhkan teman	Sering menunda-nunda pekerjaan yang disuruh orang tua	Jarang mengerjakan tugas yang diberikan guru	Suka marah-marah karena kalah main game judi online
B	Sering meminjam uang teman (suka berhutang)	Karena sering main handphone aja jadi tidak bersosialisasi yang baik dengan tetangga	Suka berbohong (mis: bilang ngerjain tugas dari hp padahal main judi)	Jarang masuk sekolah karena ngantuk dipagi hari akibat bergadang	Mengeluarkan kata-kata kasar yang tidak pantas diucapkan

C	Sering meminta uang ke orang tua	Tidak memiliki rasa peduli terhadap sesama	Sholatnya sering ditinggalkan karena keasyikan main judi online	Nilainya menurun karena tidak fokus ketika belajar	Sering melampias kn kemarahan nya dengan orang-orang disekitarnya
D	Menggadai barang-barang yang berharga	Tidak peduli dengan omongan guru	Sholat sering dikerjakan diakhir waktu bahkan terkadang tidak dikerjakan sama sekali	Malas mengerjakan pekerjaan rumah yang diberikan guru	Tidak bisa mengontrol emosi dengan baik dan terkadang suka pening jika kelamaan melihat hp
E	Bohong ke orang tua mengenai keuangan (mis: minta uang untuk ngerjain tugas sekolah padahal tidak ada)	Lebih banyak diam dan kurang percaya diri didepan banyak orang	Sholatnya jadi jarang-jarang dan malas mengikuti kegiatan keagamaan	Melawan guru, sering tidur dikelas dan terkadang suka cabut	Membantu ng barang-barang disekitarnya karena kalah, mata merah dan terlihat sayu.

Dampak Terhadap Material

Nilai material adalah segala sesuatu yang berguna bagi kehidupan manusia dan dapat memenuhi kebutuhan manusia, baik itu kebutuhan sandang, pangan maupun papan. Nilai material juga berguna bagi kehidupan jasmani dan kebutuhan ragawi manusia, oleh sebab itu segala sesuatu yang berguna sebagai kebutuhan fisik dan pengisi rohani maka memiliki nilai material. Nilai material

dapat melemah jika manusia sebagai pemiliknya kurang perdulu dan memperhatikannya.

Melemahnya nilai material salah satunya seperti yang dirasakan oleh para pelaku judi online. Dikatakan melemahnya nilai material dikarenakan habisnya uang yang mereka miliki demi kebutuhan yang tidak jelas yaitu judi online. Habisnya uang merupakan salah satu dampak buruk yang diperoleh dari permainan judi online ini. Uang merupakan hal pokok yang digunakan dalam judi online, karena mereka bertaruh dengan uang. Jika nantinya mereka kalah maka uang yang mereka pasang akan hangus dan apabila terus-terusan terjadi hal seperti ini maka akan mengakibatkan uang mereka habis begitu saja untuk hal yang tidak bermanfaat. Setelah uang mereka habis maka mereka akan menghalalkan segala cara untuk mendapatkan uang demi bermain judi online lagi, mereka bisa saja meminjam uang dengan temannya atau berhutang dan yang lebih parah lagi akibat kecanduan judi online ditakutkan mereka mencuri uang orang lain.¹¹

Pada dampak material ini juga bisa berujung pada kasus pencurian. Dimana maksud pencurian ini bertujuan untuk mendapatkan uang dari hasil curian sehingga dapat membeli chip dan bisa bermain judi online. Jika chip sudah abis dan uang juga habis maka pencurian tersebut kerap dilakukan hingga setiap hari. Dengan demikian pencurian unsur dari judi online tersebut. Dalam kasus ini juga sering melibatkan anak remaja yang tidak tahu menahu dengan kasus tersebut sehingga seseorang melibatkan dan dapat pada remaja itu mengikuti pencurian tersebut

Dampak dari judi online itu sendiri terhadap nilai material pada seorang remaja khususnya di kota Tebing Tinggi ini mengakibatkan mereka untuk melakukan hal-hal yang dapat merugikan mereka secara materi, seperti mereka rela menghabiskan uang jajannya demi untuk bermain judi online, menggadaikan barang-barang berharga mereka demi membeli chip, lalu lebih parahnya lagi mereka rela menggadaikan handphonenya, menjual laptop sampai menjual barang barang agar dapat mengikuti judi online tersebut, dan yang paling buruk adalah mereka sampai ikut menjual barang atau harta milik orang tua mereka, seperti motor atau rumah. Ini semua mereka lakukan semata mata agar dapat terus melakukan perjudian online tersebut.

Dampak Terhadap Sosial

Judi online merupakan salah satu perilaku menyimpang dimasyarakat sosial khususnya pada remaja, banyak yang melakukan perjudian online, karena menganggap akan mendapatkan keuntungan yang lebih, padahal masyarakat luas menganggap bahwa permainan judi online sangatlah buruk, dan tidak sesuai

¹¹ Maulana Adli, 'Online Gambling Behavior (Among Students UNIVERSITY RIAU)', 2.2 (2015), 1–15.

dengan norma ajaran pada agama, dan sangat merugikan. dampak bagi orang yang bermain judi online sangatlah banyak dan sangat berpengaruh terhadap nilai-nilai sosial, diantaranya yang tadinya sering ikut dalam pelaksanaan Remaja Masjid untuk menyiapkan Isra' mi'raj atau Maulid Nabi SAW, menjadi tidak mau lagi karena sudah kecanduan judi online.

Nilai sosial adalah nilai yang diperoleh melalui masyarakat sekitar, dimana nilai sosial ini sangat berhubungan dengan lingkungan sekitar, nilai sosial juga dapat dijadikan sebagai tolak ukur, untuk memberikan nilai baik pantas atau tidaknya sikap seseorang di lingkungan masyarakat tersebut. Manusia merupakan makhluk sosial yang saling bergantung antara manusia yang satu dengan yang lainnya, dimana mereka saling membutuhkan satu sama lain¹². Nilai sosial meliputi beberapa poin diantaranya:

1. Kesopanan dalam berperilaku

Makna kesopanan dalam berperilaku ini ialah seseorang yang memiliki perilaku sopan santun serta budi pekerti yang baik, sesuai dengan tata krama atau tata tertib kehidupan yang berlaku di daerah tersebut maupun pada dirinya. Sehingga seseorang tersebut dapat menumbuhkan rasa empati kepada orang-orang disekitarnya. Kesopanan juga saling berkaitan dengan Akhlak, etika, serta moral kehidupan seseorang, yang mana dapat kita lihat melalui kebiasaannya, serta perilaku tiap harinya, sehingga orang lain dapat menilainya apakah seseorang itu baik atau tidak¹³.

2. Saling tolong menolong satu sama lain

Sebagai makhluk sosial yang saling bergantung antara satu sama lain, maka manusia dianjurkan untuk memiliki sifat dan sikap saling tolong menolong diantaranya, karena tolong menolong sangat dianjurkan baik dalam agama, maupun secara umum. Tolong menolong merupakan usaha seseorang untuk membantu teman, kerabat, serta saudara yang sedang membutuhkan pertolongan kita, baik dalam segi materi maupun fisik. Akan tetapi banyak sekali orang-orang yang mengabaikan akan hal ini, dikarenakan faktor bermain gadget yang berlebihan, sehingga membuat jiwa sosialnya berkurang secara drastis. Di dalam Al-quran juga dikatakan bahwa kita harus saling tolong menolong sesama manusia dalam Al-Quran surah Al-maidah ayat 2 yang artinya:

¹² Hendry Sugara and Teguh Iman Perdana, 'Nilai Moral Dan Sosial Tradisi Pamali Di Kampung Adat Kuta Sebagai Pendidikan Karakter', *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 19.1 (2021), 1 <<https://doi.org/10.31571/edukasi.v19i1.2331>>.

¹³ Lorens Bagus, *Kamus Filsafat* (Jakarta: Gramedia Pustaka, 2017).

“Tolong menolonglah kamu dalam hal kebaikan serta ketakwaan, dan jangan kamu tolong-menolong dalam kemungkar/kejahatan, dan bertakwalah kepada Allah sesungguhnya amat berat siksa Allah SWT¹⁴.”

3. Tatacara bicara antara yang satu dengan yang lainnya

Seseorang yang memiliki akhlak baik serta memiliki kesopanan akan memiliki komunikasi yang tertata secara rapi, sehingga memiliki cara penyampaian yang artikulasinya jelas dan dapat dipahami oleh seluruh masyarakat sosial. Dengan kita memiliki tata cara bicara yang baik akan mempermudah kita untuk menjalin silaturahmi kepada lingkungan sosial yang berada di sekitar kita¹⁵.

4. Kepercayaan diri

Kepercayaan diri juga termasuk ke dalam nilai sosial, karena kepercayaan diri merupakan aspek yang sangat penting untuk menjalin sebuah hubungan sosial, agar terwujudnya jiwa sosial yang positif dan baik, sehingga menimbulkan kesan yang sangat apik. Kepercayaan diri juga merupakan keyakinan seseorang bahwa ia mampu untuk menghalau semua masalah yang datang silih bergantih, karena kepercayaan diri sangat penting dalam hidup, dengan adanya kepercayaan diri, kita semua dapat mengatasi segala macam bentuk masalah yang kita temukan dimanapun.

Judi online merupakan salah satu perilaku menyimpang dimasyarakat sosial khususnya pada remaja, banyak yang melakukan perjudian online, karena menganggap akan mendapatkan keuntungan yang lebih, padahal masyarakat luas menganggap bahwa permainan judi online sangatlah buruk, dan tidak sesuai dengan norma ajaran pada agama, dan sangat merugikan. dampak bagi orang yang bermain judi online sangatlah banyak dan sangat berpengaruh terhadap nilai-nilai sosial, diantaranya yang tadinya sering ikut dalam pelaksanaan Remaja Masjid untuk menyiapkan isra' mi'raj atau Maulid Nabi SAW, menjadi tidak mau lagi dan masih banyak lagi.

Nilai sosial menurut Notonegoro mencakup beberapa aspek nilai diantaranya nilai material, nilai vital, serta nilai kerohanian. Berdasarkan uraian diatas fenomena judi online sangatlah buruk dan memiliki banyak dampak negatifnya. Dampak dari bermain judi online dalam nilai sosial pada remaja tebing tinggi sangat banyak sekali salah satunya adalah malasnya bergabung dengan kawan-kawan yang tidak bermain game tersebut, tidak mau bersosialisasi kepada teman sebaya dan perilaku lainnya. Bahkan ada salah satu teman dari sipemain game judi Online kami wawancarai mengenai dampak dari bermain game ini sangat miris, karena kawan dari yang kami wawancarai, pernah

¹⁴ Sugesti Delvia, 'Mengulas Tolong Menolong Dalam Perspektif Islam', *PPKn Dan Hukum*, 14.2 (2019), 113.

¹⁵ Sugara and Perdana.

menggadaikan hp, laptop, bahkan rumah, itu semua diakibatkan karena tergilagila terhadap permainan Domino atau game online.

Dampak Terhadap Keagamaan

Keagamaan ialah segala hal dan segalanya yang berkenaan dengan agama. Selain itu pula keagamaan juga dapat diartikan sebagai segala sesuatu perbuatan atau sikap dan tingkah laku seseorang yang dilaksanakannya di dalam kehidupannya sehari-hari, dan perbuatan tersebut dilandaskan dan di disandarkan dengan nilai-nilai agama¹⁶.

Dengan bermain judi online juga berdampak terhadap keagamaan seseorang, dan salah satu dampak yang ditimbulkan ialah melalaikan pelakunya dari mengerjakan shalat dan melakukan ibadah-ibadah yang lain. Pernyataan ini juga di jelaskan di dalam Qs Al Maidah ayat 91.

إِنَّمَا يُرِيدُ الشَّيْطَانُ أَنْ يُوقِعَ بَيْنَكُمُ الْعَدَاوَةَ وَالْبَغْضَاءَ فِي الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ وَيَصُدَّكُمْ عَنْ ذِكْرِ اللَّهِ وَعَنِ الصَّلَاةِ سَقَطَ أَنْتُمْ مُتَمَهِّونَ

*Dengan minuman keras dan judi itu, setan hanyalah bermaksud menimbulkan permusuhan dan kebencian diantara kamu, dan menghalangi kamu dari mengingat Allah dan melaksanakan shalat, maka tidaklah kamu mau berhenti?*¹⁷.

Bermain judi secara online ini memberikan dampak negatif untuk keagamaan remaja di Kota Tebing Tinggi yang memainkannya yakni dengan menurunnya semangat beribadah khususnya Shalat. Bahkan dari hasil penelitian yang kami peroleh, melemahnya semangat dalam melaksanakan shalat dengan tepat waktu, mengundur-undur waktu shalat bahkan tidak shalat sama sekali, dikarenakan terlalu asik dan candu dengan judi online ini.

Selain itu juga dampak negatif yang lain yang ditemukan yakni remaja tersebut menjadi remaja yang menghiraukan perintah orang tua atau sering membantah perintah orang tuanya, dikarenakan dengan keasyikan bermain judi online ini. Padahal Allah sendiri telah menjelaskan di dalam Al Qurannya mengenai larangan untuk membantah perkataan orang tua, sedangkan mengatakan Ah saja tidak diperbolehkan. Seperti yang tertuang di dalam Al Quran Surah Al Isra' ayat 23.

وَقَضَىٰ رَبُّكَ أَلَّا تَعْبُدُوا إِلَّا إِيَّاهُ وَبِالْوَالِدَيْنِ إِحْسَانًا إِمَّا يَبُلُغَنَّ عِنْدَكَ الْكِبَرَ أَحَدُهُمَا أَوْ كِلَيْهِمَا فَلَا تَقُلْ لَهُمَا أُفٍّ وَلَا تَهْرَبُهُمَا وَقُلْ لَهُمَا قَوْلًا كَرِيمًا

¹⁶ Icep Irham Fauzan Syukri, Soni Samsu Rizal, and M. Djaswidi Al Hamdani, 'Pengaruh Kegiatan Keagamaan Terhadap Kualitas Pendidikan', *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 7.1 (2019), 17 <<https://doi.org/10.36667/jppi.v7i1.358>>.

¹⁷ Departemen agama RI, *Al-Qur'an & Terjemah* (Bekasi: Citra Mulia Agung, 2017).

“Dan Tuhanmu telah memerintahkan agar kamu jangan menyembah selain dia dan hendaklah berbuat baik kepada Ibu Bapak. Jika salah seorang diantara keduanya atau kedua-duanya sampai berusia lanjut dalam pemeliharaanmu, maka sekali-kali jangan lah kamu mengatakan kepada keduanya perkataan ah dan janganlah kamu membentak keduanya dan ucapkanlah kepada keduanya perkataan yang baik”

Kemudian berdasarkan hasil wawancara yang di buat, bermain game judi online ini membuat salah seorang remaja di Kota Tebing Tinggi mencuri uang orang tuanya maupun uang orang lain. Padahal ia telah menyadari bahwa perbuatan mencuri tersebut dilarang oleh agama, namun karena terpaksaan untuk bermain judi online ini membuat ia menghiraukan perbuatan yang dilarang oleh agama dan perbuatan yang membuat dosa. Judi *online* memberi dampak negatif bagi keagamaan remaja di Kota Tebing Tinggi yang melakukannya yakni dengan melemahnya semangat beribadah khususnya Shalat. Bahkan dari hasil penelitian yang kami peroleh, melemahnya semangat dalam melaksanakan shalat dengan tepat waktu, mengundur-undur waktu shalat bahkan tidak shalat sama sekali, dikarenakan terlalu asik dan candu dengan judi *online* ini. Selain itu juga dampak negatif yang lain yang ditemukan yakni remaja tersebut menjadi remaja yang menghiraukan perintah orang tua atau sering membantah perintah orang tuanya, dikarenakan dengan keasyikan bermain judi *online* ini.

Dampak Terhadap Prestasi Belajar

Prestasi yaitu hasil yang sudah didapat, dicapai, dilakukan maupun dikerjakan sama seseorang. Berprestasi yakni bagian yang bersatu di dalam kehidupan manusia, ada yang tinggi dan ada yang rendah. Untuk memenuhi kebutuhan itu mereka berusaha dengan berbagai cara dan cara yang paling sering dilakukan adalah dengan belajar. Melalui cara inilah orang akan memperoleh kemampuan kognitif, efektif, dan psikomotorik.¹⁸

Pada setiap perbuatan manusia untuk mencapai tujuan, selalu diikuti oleh pengukuran dan penilaian terhadap proses belajar. Dan dengan mengetahui prestasi belajar akan diketahui pulak kedudukan anak didalam kelas, sedang atau kurang nya anak tersebut dalam minat belajar. Definisi prestasi adalah penilaian hasil usaha kegiatan belajar yang dinyatakan dalam bentuk angka, huruf atau simbol yang dapat mencerminkan hasil yang dicapai oleh setiap anak dalam periode prestasi tertentu.¹⁹

Game judi online memberikan pengaruh negatif pada remaja di Tebing Tinggi yang memainkannya yakni bagi pendidikan di sekolah menurun serta

¹⁸ Noor Komari Pratiwi, ‘Pengaruh Tingkat Pendidikan, Perhatian Orang Tua, Dan Minat Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Smk Kesehatan Di Kota Tangerang’, *Pujangga*, 1.2 (2017), 31 <<https://doi.org/10.47313/pujangga.v1i2.320>>.

¹⁹ Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Mempengaruhi* (jakarta: Rineka Cipta, 2003).

malas dalam belajar, beraktivitas di sekolah juga males, lebih banyak menghabiskan bermain game judi online tersebut. Beberapa remaja yang diwawancarai di Tebing Tinggi tentang bermain game judi online sangat berdampak negatif bagi prestasi juga nilainya di sekolah, dengan tidak pernah mengerjakan tugas rumah (PR), sering terlambat datang ke sekolah, ketinggalan pelajaran di sekolah, kurang keaktifannya dalam belajar di sekolah, disebabkan karena lebih sibuk untuk bermain game judi online tersebut di waktu siang dan malam bersama teman-temannya yang lain. Remaja yang diwawancarai di Tebing Tinggi membuat tindakan yang tidak baik dimasyarakat sekitar sekolah dengan bolos jam pelajaran, para remaja yang candu dengan game judi online tersebut pergi ke warung-warung untuk bermain game judi online tersebut, membuat masyarakat sekitar merasa tidak suka dengan perilaku mereka yang tidak masuk sekolah malah nongkrong-nongkrong di warung-warung. Hadirnya game judi online ini juga sudah tersebar luas dikalangan remaja maupun anak-anak sekolah, mereka mencari cara agar bisa bermain game judi online dan mereka tidak fokus untuk belajar dan lain sebagainya.

Dampak Terhadap Psikis

Psikis berarti keadaan mental dari seseorang. Dimana keadaan ini dilatar belakangi dari pola pikirnya, kebiasaannya, lingkungannya dan beberapa hal yang lainnya. Dampak psikis berkaitan dengan respon yang mendorong seseorang untuk bertindak laku, jadi dampak psikis dapat diartikan sebagai hasil dari adanya stimulus dan juga respon pada diri individu. Dimana nantinya dampak tersebut akan berpengaruh pada perilaku dan sikap individu tersebut.

Dalam pandangan psikologi, perilaku manusia merupakan reaksi yang dimunculkan dimana reaksi tersebut dapat bersifat biasa maupun bersifat kompleks. Adapun perilaku para pelaku judi dibagi menjadi tiga jenis tipe²⁰, yaitu:

1. *Normal Person*, atau biasa disebut orang biasa (normal). Pada tipe ini mereka pemain judi hanya menjadikan permainan tersebut sebagai hiburan atau keisengan untuk mengisi waktu luang dan dapat menghentikannya sendiri.
2. *Professional gamblers*, pada tipe kedua ini pelaku judi menjadikan permainan judi ini sebagai mata pencariannya dan sangat mengharapkan kemenangan di setiap bermain.
3. *Neurotic gambler*, tipe yang ketiga ini adalah pelaku judi yang bermain tanpa kesadaran. Jadi mereka melakukan judi karena dorongan alam bawah sadarnya dan pelaku pada tipe ini akan sulit menghentikannya dikarenakan sudah masuk tahap kecanduan.

Dari ketiga tipe pelaku judi tersebut maka akan berbeda pula dampak psikis nya ataupun perilaku yang dimunculkan oleh mereka. Dampak psikis yang

²⁰ J. Permana & S. Seliana, 'Perilaku Judi Kupon Togel Pada Remaja Desa Sukorejo Kabupaten Kendal', *Intuisi Jurnal Ilmiah Psikologi*, 6.2 (2014), 80–84.

dimunculkan pelaku judi online dapat dilihat dari segi kognitif yaitu berkaitan dengan kemampuan berpikir atau daya ingat nya, lalu segi afektif yaitu berkaitan dengan emosi dan rasa, dan segi psikomotorik yaitu berkaitan dengan perbuatannya.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, bermain game judi online ini memberikan dampak negatif terhadap psikis remaja di kota Tebing Tinggi. Dimana remaja tersebut menjadi remaja yang mudah emosional diantaranya tidak bisa mengontrol kemarahannya bahkan pernah membanting benda-benda yang ada di dekatnya dikarenakan kalah bermain game judi online ini. Selain itu pula dengan bermain game judi onlien ini membuat remaja yang bermain mudah untuk tersinggung dan sakit hati, dan bahkan juga mempengaruhi konsentrasinya disebabkan kurangnya jam tidur mereka karena bergadang. Bahkan, ada salah seorang remaja yang di wawancarai mengatakan bahwa ia tidak tidur sama sekali disebabkan keasikan bermain game judi online ini.

Penutup

Masa remaja sering disebut sebagai masa peralihan dari masa kanak-kanak menuju masa dewasa, dimana pada masa remaja ini individu banyak mengalami perubahan baik dari segi emosi, pola perilaku, fisik, minat, dan sebagainya. Masa remaja sering disebut dengan masa pencarian identitas, dengan begitu masa remaja sangat rawan dengan hal-hal yang menyimpang. Salah satu perilaku yang menyimpang adalah judi online, tak dapat dipungkiri bahwa kebanyakan yang melakukan permainan judi online adalah para remaja demi mencapai kepuasan dan kesenangan semata. Hal ini sejalan dengan para remaja yang melakukan judi online di kota Tebing Tinggi, awalnya mereka melakukan judi online karena didasari oleh rasa penasaran dan ikut-ikutan teman, namun setelah mencoba mereka merasa ketagihan karena kemenangan yang diperoleh. Selain ingin memperoleh kemenangan, mereka melakukan judi online karena juga ingin mengisi waktu luang.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti dilapangan maka memperoleh temuan bahwa fenomena judi online yang dilakukan para remaja di kota Tebing Tinggi memiliki banyak dampak buruk, baik dari segi sosial, keagamaan, material, prestasi belajar dan juga psikis. Adapun dampak buruk bagi sosialnya yaitu tidak mau bersosialisasi karena keasikan dengan handphone nya, dampak buruk bagi material yaitu habisnya uang dan akan melakukan berbagai cara demi mendapatkan uang, dampak buruk bagi keagamaan yaitu melemahnya semangat beribadah para remaja yang bermain judi online, dampak buruk bagi prestasi belajar yaitu malas dalam belajar dan prestasi di sekolah menurun, serta dampak negatif bagi psikis pelaku judi online adalah tidak bisa mengontrol emosi dengan baik

Beberapa saran yang dapat diberikan sebagai implikasi hasil penelitian ini antara lain: pihak sekolah, orang tua ataupun lingkungan masyarakat sekitar kota Tebing Tinggi haruslah bertindak tegas dalam penanganan judi online. Pihak sekolah diharapkan lebih mengawasi anak-anak yang membawa *handphone* kesekolah agar tidak memainkan game judi online ini, orang tua juga harus membimbing dan selalu menasehati anak-anaknya agar selalu melakukan kegiatan yang positif dan menanamkan nilai keagamaan pada anak agar anak memiliki pondasi yang kuat dan tidak melakukan judi online. Serta masyarakat juga harus berani menegur jika ada para remaja yang melakukan perilaku yang menyimpang.

Rerefensi

- Adli, Maulana, 'Online Gambling Behavior (Among Students University Riau)', 2.2 (2015), 1–15
- AT, Muhammad Ramli, Andi Haris, Heru Heru, and Andi Rusdayani A., 'Judi Online Dikalangan Remaja (Kasus Kelurahan Bone – Bone, Luwu)', *Hasanuddin Journal of Sociology*, 1.2 (2019), 127–38 <<https://doi.org/10.31947/hjs.v1i2.9432>>
- Bagus, Lorens, *Kamus Filsafat* (Jakarta: Gramedia Pustaka, 2017)
- Budiman, Adhigama A, Genoveva Alicia K.S. Maya, Maidina Rahmawati, and Zainal Abidin, *Mengatur Ulang Kebijakan Tindak Pidana Di Ruang Siber* (Jakarta: Institute for Criminal Justice Reform (ICJR), 2021)
- Delvia, Sugesti, 'Mengulas Tolong Menolong Dalam Perspektif Islam', *PPKn Dan Hukum*, 14.2 (2019), 113
- Departemen agama RI, *Al-Qur'an & Terjemah* (Bekasi: Citra Mulia Agung, 2017)
- J. Permana & S. Seliana, 'Perilaku Judi Kupon Togel Pada Remaja Desa Sukorejo Kabupaten Kendal', *Intuisi Jurnal Ilmiah Psikologi*, 6.2 (2014), 80–84
- Mulyatiningsih, Rudi, *Bimbingan Pribadi Sosial, Belajar Dan Karir* (jakarta: Grasindo, 2004)
- Pratiwi, Noor Komari, 'Pengaruh Tingkat Pendidikan, Perhatian Orang Tua, Dan Minat Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Smk Kesehatan Di Kota Tangerang', *Pujangga*, 1.2 (2017), 31 <<https://doi.org/10.47313/pujangga.v1i2.320>>
- Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Mempengaruhi* (jakarta: Rineka Cipta, 2003)
- Sugara, Hendry, and Teguh Iman Perdana, 'Nilai Moral Dan Sosial Tradisi Pamali Di Kampung Adat Kuta Sebagai Pendidikan Karakter', *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 19.1 (2021), 1

- <<https://doi.org/10.31571/edukasi.v19i1.2331>>
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D* (Bandung: Alfabeta, 2013)
- Suharya, Reza, 'Fenomena Perjudian Dikalangan Remaja', *Sosiatri-Sosiologi*, 7.3 (2019), 326–40 <ejournal.sos.fisip-unmul.ac.id>
- Suryadi, Ahmad, *Teknologi Dan Media Pembelajaran* (Sukabumi: Jejak, 2020)
- Susanti, Rina, 'Judi Online Dan Kontrol Sosial Masyarakat Pedesaan (Online Gambling and Social Control of Rural Communities)', *ETNOREFLIKA: Jurnal Sosial Dan Budaya*, 10.1 (2021), 86–95 <<https://doi.org/10.33772/etnoreflika.v10i1.1094>>
- Suyanto, Bagong, *Kejahatan Cyber Dalam Pandangan Sosial* (jakarta: Media Prenada Grup, 2010)
- Syukri, Icep Irham Fauzan, Soni Samsu Rizal, and M. Djaswidi Al Hamdani, 'Pengaruh Kegiatan Keagamaan Terhadap Kualitas Pendidikan', *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 7.1 (2019), 17 <<https://doi.org/10.36667/jppi.v7i1.358>>
- Tobing, Sari Mellina, 'Pemanfaatan Internet Sebagai Media Informasi Dalam Kegiatan Belajar Mengajar Pada Mata Kuliah Pendidikan Pancasila', *JURNAL PEKAN : Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 4.1 (2019), 64–73 <<https://doi.org/10.31932/jpk.v4i1.376>>
- Zurohman, Achmad, Tri Marhaeni Pudji Astuti, and Tjaturahono Budi Sanjoto, 'Dampak Fenomena Judi Online Terhadap Melemahnya Nilai-Nilai Sosial Pada Remaja (Studi Di Campusnet Data Media Cabang Sadewa Kota Semarang)', *Journal of Educational Social Studies*, 5.2 (2016), 156–62 <<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jess/article/view/14081>>

