

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dewasa ini perkembangan teknologi mengalami kemajuan yang pesat. Hampir setiap kegiatan dapat dilakukan dengan sistem *online*, salah satunya yaitu dalam hal pekerjaan atau mencari penghasilan. Berdasarkan survey yang dilakukan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) menunjukkan bahwa jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai 79,5% dari total penduduk pada awal 2024. Jumlah tersebut setara 221.563.479 jiwa dari total populasi Indonesia yang berjumlah 278.696.200 jiwa pada 2023.¹ Melalui akses internet yang mudah, penggunaannya dapat mendapatkan penghasilan baik melalui jual beli *online* atau pekerjaan yang variative sesuai dengan keahlian di bidang masing-masing.

Namun dibalik kemudahan penggunaan yang disertai pengaruh positif yang diterima, tidak dipungkiri terdapat dampak negatif yang ditimbulkan dari adanya akses internet yang mudah. Kemudahan penggunaan pada *website* judi *online* menjadi salah satu faktor penyebab maraknya pemain judi *online*.² Perjudian (*maisyr*) menjadi masalah sosial yang sulit ditanggulangi sebagai penyakit masyarakat. Selain itu judi telah ada pada sejak awal peradaban manusia. Perjudian memiliki dampak yang negatif karena merugikan moral,

¹ Erlina F. Santika, "Tingkat Penetrasi Internet Indonesia Capai 79,5 per 2024," *katadata.co.id*.

² Abi Arsyian Makarin dan Laras Astuti, "Faktor yang Mempengaruhi Mahasiswa Melakukan Perjudian Online," *Indonesian Journal of Criminal Law and Criminology (IJCLC)*, 3.3 (2022), 180–89 <<https://doi.org/10.18196/ijclc.v3i3.17674>>.

finansial, dan mental masyarakat terutama generasi muda.³ Menurut Kartini Kartono, perjudian diartikan sebagai pertarungan dengan sengaja, yaitu mempertaruhkan satu nilai atau sesuatu yang dianggap dengan menyadari adanya risiko dan harapan tertentu pada peristiwa-peristiwa, permainan pertandingan, perlombaan, dan kejadian yang tidak atau belum pasti hasilnya.⁴

Menurut data yang dihimpun PPATK Menurut catatan PPATK, perputaran uang di judi *online* terus meningkat setiap tahunnya. Pada tahun 2021, perputaran uang di judi *online* masih sekitar Rp51.000.000.000.000 (lima puluh satu triliun rupiah) kemudian meningkat menjadi Rp80.000.000.000.000 (delapan puluh triliun rupiah) di tahun 2022, dan melonjak signifikan di tahun 2023 menjadi Rp327.000.000.000.000 (tiga ratus dua puluh tujuh triliun rupiah). Lebih lanjut dalam kurun triwulan pertama 2024 jumlah perputaran uang pada judi *online* telah mencapai Rp600.000.000.000.000 (enam ratus triliun rupiah).⁵

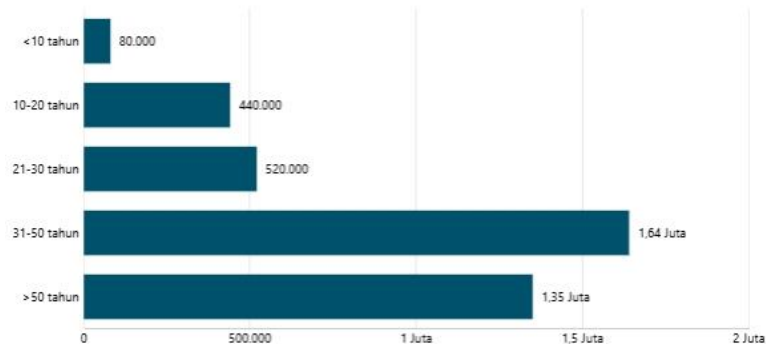
Secara rinci menurut satuan tugas judi *online* yang dibentuk pemerintah pada awal tahun 2024 menyebutkan bahwa 80% pemain judi *online* adalah di kalangan menengah ke bawah dengan nominal transaksi dibawah Rp100.000 sementara menengah ke atas mulai dari Rp100.000 hingga Rp40 milyar.

³ Paisol Burlian, *Patologi Sosial: Perspektif Sosiologis, Yuridis, dan Filosofis*, Cetakan 1 (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2016) <http://eprints.radenfatah.ac.id/4126/1/17.BUKU_PATOLOGI_SOSIAL.pdf>. hlm. 143.

⁴ Kartini Kartono, *Patologi Sosial*, Jilid XII (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2014). Hlm. 56.

⁵ Mentari Puspadini, "Alert! Ada 3,5 Juta Pemain Judi Online di RI, 80% Kelas Menengah Bawah," *cnbcindonesia.com* <<https://www.cnbcindonesia.com/tech/20240617204841-37-547171/alert-ada-35-juta-pemain-judi-online-di-ri-80-kelas-menengah-bawah>> [diakses 26 Juli 2024].

Berdasarkan data pemain judi *online* per-Juni 2024 pelaku judi *online* yang dapat terdeteksi berdasarkan kelompok usia adalah sebagai berikut:⁶



Gambar 1. 1 Data Pelaku Judi *Online* Berdasarkan Kelompok Usia

Sumber: <https://databoks.katadata.co.id>

Berdasarkan data tersebut diketahui bahwa jumlah pemain judi *online* berdasarkan kelompok usia, sebanyak 2% pemain judi *online* adalah kelompok usia di bawah 10 tahun sebanyak 80.000 orang. Kemudian yang berusia 10-20 tahun ada 11% yakni 440.000 pelaku, usia 21-30 tahun sebanyak 13% atau sebanyak 520.000 pelaku, usia 31-50 tahun 40% sebanyak 1,64 juta pelaku, dan usia di atas 50 tahun berjumlah 345 dengan jumlah pelaku sebanyak 1,35 juta orang.

Maka sesuai dengan data laporan dari *DroneEmprit* yang menyebutkan bahwa Indonesia menjadi salah satu negara yang memiliki pecandu judi *online* terbanyak di dunia yakni sebanyak 201.122 pemain. Dari kategori berdasarkan provinsi, menurut data yang dihimpun dari Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK), Jawa Barat menjadi provinsi dengan pemain judi *online* terbanyak yakni dengan jumlah pemain 553.664 orang dengan

⁶ Nabilah Muhamad, “Jumlah Pemain Judi Online yang Terdeteksi di Indonesia Berdasarkan Kelompok Usia (Juni 2024),” *databoks.katadata.co.id* <<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2024/06/24/4-juta-orang-indonesia-judi-online-dari-anak-sampai-orang-tua>>.

jumlah transaksi mencapai Rp3,8 triliun.⁷ Otoritas Jasa Keuangan (OJK) Tasikmalaya mengungkapkan temuan terkait judi *online* di wilayah Priangan Timur. Berdasarkan Sistem Informasi Program Anti Pencucian Uang dan Pencegahan Pendanaan Terorisme (SIGAP) ditemukan sejumlah rekening yang terafiliasi judi *online* di berbagai daerah di Priangan Timur, salah satunya Kota Tasikmalaya sebanyak 14 rekening dan 13 NIK.⁸

Padahal larangan bermain judi *online* telah dibuat pemerintah melalui Undang-undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) pasal 45 ayat (2) yang berbunyi “Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian sebagaimana dimaksud dalam pasal 27 ayat (2) dipidanakan dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000 (satu miliar rupiah)”.⁹ Dalam Undang-Undang tersebut sudah jelas bahwa perjudian dengan system apapun termasuk judi *online* adalah dilarang, maka sudah sepatutnya sebagai warga negara Indonesia harus patuh dengan hukum tersebut.

⁷ Meilani Teniwut, “Ini Sebaran Wilayah Perjudi Online Terbanyak, Jawa Barat Peringkat 1,” *mediaindonesia.com* <[https://mediaindonesia.com/politik-dan-hukum/680940/ini-sebaran-wilayah-perjudi-online-terbanyak-jawa-barat-peringkat-1#:~:text=Menteri Koordinator Bidang Politik%20Hukum,kelompok usia 31-50 tahun.>](https://mediaindonesia.com/politik-dan-hukum/680940/ini-sebaran-wilayah-perjudi-online-terbanyak-jawa-barat-peringkat-1#:~:text=Menteri%20Koordinator%20Bidang%20Politik%20Hukum,kelompok%20usia%2031-50%20tahun.>) [diakses 26 Juli 2024].

⁸ Ayu Sabrina Barokah, “OJK Tasikmalaya Ungkap 60 NIK dan 67 Rekening Terafiliasi Judi Online di Priangan Timur,” *Radartasik.id*, hal. radartasik.id <<https://radartasik.id/ojk-tasikmalaya-ungkap-60-nik-dan-67-rekening-terafiliasi-judi-online-di-priangan-timur/>> [diakses 27 September 2024].

⁹ Indonesia, “UU ITE Nomor 19 Tahun 2016,” *Journal of Physics A: Mathematical and Theoretical*, 44.8 (2011), 287.

Menurut pandangan Islam pun turut melarang secara jelas mengenai perilaku judi *online* karena termasuk dosa besar. Hal tersebut tercermin dalam firman Allah swt., dalam al-qur'an QS. Al Baqarah ayat 219:

يَسْأَلُونَكَ عَنِ الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ ۖ قُلْ فِيهِمَا إِثْمٌ كَبِيرٌ وَمَنَافِعُ لِلنَّاسِ وَإِثْمُهُمَا أَكْبَرُ مِنْ نَّفْعِهِمَا ۗ وَيَسْأَلُونَكَ مَاذَا يُنْفِقُونَ قُلِ الْعَفْوَ ۚ كَذَلِكَ يُبَيِّنُ اللَّهُ لَكُمْ الْآيَاتِ لَعَلَّكُمْ تَتَفَكَّرُونَ

Artinya: “Mereka bertanya kepadamu tentang khamr dan judi. Katakanlah: “Pada keduanya terdapat dosa yang besar dan beberapa manfaat bagi manusia, tetapi dosa keduanya lebih besar dari manfaatnya.” Dan mereka bertanya kepadamu apa yang mereka nafkahkan. Katakanlah: “Yang lebih dari keperluan.” Demikianlah Allah menerangkan ayat-ayat-Nya kepadamu supaya kamu berfikir”. (QS Al Baqarah [2]:219)¹⁰

Pelarangan judi disebabkan karena perjudian dianggap dapat merusak moral serta memberikan dampak negatif pada lingkungan sosial dan keadaan ekonomi seseorang. Dampak sosial akibat judi *online* diantaranya adalah kerusakan hubungan sosial, isolasi sosial, dan peningkatan tingkat kriminalitas. Sedangkan dampak ekonomi yang diakibatkan judi *online* diantaranya hutang dan keuangan yang hancur, hilangnya produktivitas, serta mempengaruhi ekonomi keluarga.¹¹

Pada skala yang lebih luas, perputaran uang pada transaksi judi *online* juga memiliki dampak yang mengancam perekonomian nasional. Ketika uang dialirkan untuk berjudi, maka uang keluar dari perputaran ekonomi produktif dan masuk ke sirkulasi yang tidak memberikan nilai tambah bagi masyarakat luas. Perjudian semacam ini juga biasanya bermain di wilayah ekonomi bawah tanah (*underground economy*) yang aktivitasnya tidak terdaftar dan tidak dikenai pajak oleh

¹⁰ “QS. Al-Baqarah:219,” *Qur'an Kemenag* <<https://quran.kemenag.go.id/quran/per-ayat/surah/2?from=1&to=286>> [diakses 23 September 2024].

¹¹ Angga Nurdiansyah dan Ageng Saepudin Kanda, “Bahaya Judi Online : Dampak Sosial, Ekonomi, Dan Kesehatan,” *Student Scientific Creativity Journal*, 2.1 (2024), 305–10 <<https://doi.org/10.55606/sscj-amik.v2i1.2807>>.

pemerintah.¹² Selain itu, hal tersebut juga bertentangan dengan prinsip-prinsip islam atau *maqashid syariah* karena dapat mempengaruhi kelima aspek yang dijaga dalam *maqashid syariah* yakni agama, jiwa, akal, harta, dan keturunan.¹³

Dari sekian banyak jenis permainan pada judi *online*, judi slot menjadi salah satu permainan yang menjadi candu bagi para pecandu judi *online*. Hal tersebut sesuai dengan hasil survey QultGamble.com selama periode juni 2023-januari 2024 yang menyurvei 3.320 pecandu judi *online* dari berbagai negara, sebanyak 72% diantaranya mengaku kecanduan judi slot.¹⁴ Perjudian slot merupakan permainan yang dilakukan dengan cara pemain membeli chip sebagai taruhan sesuai dengan ketentuan dalam permainan serta jumlah taruhan yang ditentukan oleh pelaku judi slot.¹⁵



Gambar 1. 2 Ilustrasi Judi Online Slot¹⁶

Sumber: Suara.com

¹² Uswah Hasanah, "Hasil Riset, Judi Online Ancam Perekonomian dan Stabilitas Indonesia," *Warta Ekonomi.co.id*, hal. wartatekno.co.id <<https://wartaekonomi.co.id/read539194/hasil-riset-judi-online-ancam-perekonomian-dan-stabilitas-indonesia>> [diakses 27 September 2024].

¹³ Lina Nur Anisa, "Judi Online Dalam Perspektif Maqashid Syariah," *Journal of Islamic Business Management Studies*, 5.1 (2024), 1–21.

¹⁴ Antara, "Judi Online Diminati IRT hingga Pelajar, Apa Permainan Favorit," *katadata.co.id* <<https://katadata.co.id/digital/teknologi/666d867b1f44a/judi-online-diminati-irt-hingga-pelajar-apa-permainan-favorit>>.

¹⁵ Febby Nabila, "Kecanduan Mahasiswa Terhadap Perjudian Slot Online," *Jurnal Yudistira: Publikasi Riset Ilmu Pendidikan dan Bahasa*, 2.1 (2024), 290–93 <<https://doi.org/10.61132/yudistira.v2i1.440>>.

¹⁶ Farah Nabila, "Apa Itu Judi Online dan Alasan Kominfo Masih Meloloskannya Daftar PSE," *Suara.com*, hal. [www.suara.com](https://www.suara.com/news/2022/08/02/151653/apa-itu-judi-online-dan-alasan-kominfo-masih-meloloskannya-daftar-pse) <<https://www.suara.com/news/2022/08/02/151653/apa-itu-judi-online-dan-alasan-kominfo-masih-meloloskannya-daftar-pse>>.

Berdasarkan wawancara yang penulis lakukan dengan beberapa pelaku judi *online*, penulis menemukan fakta bahwa pada dasarnya mereka menyadari bahwa judi *online* merupakan jebakan lingkaran setan yang dimana ketika telah masuk maka akan sulit untuk berhenti. Narasumber mengetahui bahwa dalam Islam perbuatan judi itu dilarang, namun tetap melakukan perjudian.¹⁷ Narasumber lain mengakui melakukan transaksi deposit pada situs web judi *online* rata-rata Rp 500.000 perbulan dari uang gaji sebesar Rp 1.200.000.¹⁸

Selain itu, beberapa narasumber mengatakan bahwa saat ini bermain judi *online* seperti hal yang sudah biasa, meskipun beberapa orang telah mengetahui larangan bermain judi *online* baik secara hukum agama dan negara.¹⁹ Alasan yang paling sering dikatakan yakni karena melihat teman atau lingkungan sekitar yang mendapatkan keuntungan dari bermain judi, kemudahan penggunaan pada situs web yang tidak memerlukan verifikasi ulang, sehingga mempermudah akses untuk memainkan judi *online*.²⁰

Dari hasil wawancara pelaku judi *online* akan melakukan deposit pada situs web penyedia judi *online*. Nominal yang didepositkan beragam tergantung situs yang dipakai. Mulai dari Rp 100.000, - hingga Rp 800.000 atau bahkan lebih sebagai saldo awal untuk bermain judi *online*. Padahal, seharusnya konsumen melakukan pertimbangan dalam menggunakan uang. Setiap umat muslim dianjurkan untuk menerapkan pola konsumsi dan penggunaan harta yang wajar dan

¹⁷ Hasil Wawancara dengan Narasumber Nomor 1, pada 7 September 2024.

¹⁸ Hasil Wawancara dengan Narasumber Nomor 4, pada 10 September 2024.

¹⁹ Hasil Wawancara dengan Narasumber Nomor 2, pada 7 September 2024.

²⁰ Hasil Wawancara dengan Narasumber Nomor 3, pada 24 Oktober 2024

berimbang serta tidak membelanjakan harta untuk hal-hal yang melanggar hukum.²¹

Hasil wawancara di atas mengindikasikan bahwa terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi pelaku judi *online* dalam melakukan perjudian. Religiusitas dapat mempengaruhi perilaku sehari-hari, termasuk dalam perilaku judi *online*. Religiusitas dapat disebut sebagai nilai-nilai agama yang telah masuk ke dalam diri manusia yang kemudian mempengaruhi dalam upaya pembentukan karakter manusia.²² Pernyataan ini didukung pula oleh hasil penelitian Filipa Calado yang menyatakan bahwa religiusitas menunjukkan pengaruh yang negatif terhadap perilaku berjudi.²³

Lingkungan sosial membawa pengaruh bagi masyarakat untuk mencoba memainkan permainan judi *online*. Lingkungan sosial adalah semua interaksi sosial yang terjadi antara konsumen dengan orang sekelilingnya atau antara banyak orang termasuk perilaku dari orang-orang tersebut.²⁴ Seperti seorang pria di Kota Tasikmalaya yang mengetahui judi *online* melalui teman yang memberi informasi terkait cara akses dan cara bermain judi *online*.²⁵ Faktor sosial dalam hal ini melalui kelompok referensi yakni kelompok yang mempunyai pengaruh langsung atau tidak langsung pada seseorang. Salah satunya adalah kelompok yang berasal dari

²¹ M. Nur Rianto Al-Arif, *Dasar-Dasar Ekonomi Islam* (Solo: PT. Era Adicitra Intermedia, 2011). hlm. 141.

²² Moh. Tantowi et al., “Membumikan Ajaran Islam Safrilsyah” (Ushuluddin Publishing, 2020), hal. 123 <[https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/12048/1/Membumikan Ajaran Islam Safrilsyah.pdf](https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/12048/1/Membumikan_Ajaran_Islam_Safrilsyah.pdf)>.

²³ Filipa Calado et al., “How Does Religiosity Influence Gambling? A Cross-Cultural Study Between Portuguese and English Youth,” *Journal of Gambling Studies*, 40.2 (2023), 1005–19 <<https://doi.org/10.1007/s10899-023-10269-0>>. hlm. 123.

²⁴ Ujang Sumarwan, *Perilaku Konsumen: Teori dan Penerapannya dalam Pemasaran*, Kedua (Bogor: Ghalia Indonesia, 2015). hlm. 14.

²⁵ Aldi M Perdana, “Kesaksian Pecandu Judi *Online* di Tasikmalaya, Sekalinya Menang, Uangnya Cepat Habis, Lupa untuk Apa,” *TribunJabar.id*, hal. tribunnews.com.

kelompok primer seperti teman, tetangga, dan rekan kerja.²⁶ Mereka memperkenalkan perilaku dan gaya hidup baru kepada seseorang sebagai salah satu cara mempengaruhi anggota lain.²⁷ Dengan demikian, lingkungan sosial bisa menjadi penyebab yang mempengaruhi perilaku seseorang

Selain itu, kemudahan penggunaan dan kemudahan akses pada situs atau *website* penyedia layanan judi *online* dan cara daftar yang mudah juga ikut menjadi faktor pendorong yang mempengaruhi maraknya pelaku judi *online*.²⁸ Menurut Davis, kemudahan penggunaan dapat dipahami sebagai sejauh mana seseorang percaya bahwa dapat dengan mudah menggunakan sistem tertentu sehingga tidak memerlukan usaha keras dan akan terbebas dari kesulitan, mencakup kemudahan penggunaan system informasi sesuai dengan keinginan penggunanya.²⁹

Dengan maraknya perilaku judi *online* pada masyarakat yang dipengaruhi oleh bermacam-macam hal yang melatarbelakangi, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terhadap masyarakat yang pernah melakukan praktik judi *online* di Kota Tasikmalaya dengan judul **“Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Judi Online Di Kota Tasikmalaya.”**

²⁶ Philip Kotler dan Kevin Lane Keller, *Manajemen Pemasaran*, 13 ed. (Jakarta: Penerbit Erlangga, 2009). hlm. 168

²⁷ *Ibid.*, hlm. 168

²⁸ James Banks, “Online Gambling and Crime: Causes, Controls and Controversies,” *The British Journal of Criminology*, 55.4 (2015), 842–44 <<https://academic.oup.com/bjc/article-abstract/55/4/842/543552?redirectedFrom=fulltext&login=false>>.

²⁹ Fred D Davis, “Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology,” *MIS Quarterly*, 13.3 (1989), 319–40.

B. Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah *religiusitas* berpengaruh terhadap perilaku judi *online* di Kota Tasikmalaya?
2. Apakah lingkungan sosial berpengaruh terhadap perilaku judi *online* di Kota Tasikmalaya?
3. Apakah kemudahan penggunaan berpengaruh terhadap perilaku judi *online* di Kota Tasikmalaya?
4. Apakah *religiusitas*, lingkungan sosial, dan kemudahan penggunaan berpengaruh secara simultan terhadap perilaku judi *online* di Kota Tasikmalaya?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitiannya adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui apakah *religiusitas* berpengaruh terhadap perilaku judi *online* di Kota Tasikmalaya?
2. Untuk mengetahui apakah lingkungan sosial berpengaruh terhadap perilaku judi *online* di Kota Tasikmalaya?
3. Untuk mengetahui apakah kemudahan penggunaan berpengaruh terhadap perilaku judi *online* di Kota Tasikmalaya?
4. Untuk mengetahui apakah *religiusitas*, lingkungan sosial, dan kemudahan penggunaan berpengaruh secara simultan terhadap perilaku judi *online* pada masyarakat Kota Tasikmalaya?

D. Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis sebagai berikut:

1. Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan informasi mengenai factor-faktor yang mempengaruhi perilaku judi *online* di Kota Tasikmalaya.

2. Praktis

- a. Bagi Akademis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan pengembangan ilmu ekonomi terkait factor-faktor yang mempengaruhi perilaku judi *online*.

- b. Bagi Umum

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan pengetahuan dan wawasan bagi masyarakat tentang factor-faktor apa saja yang dapat mempengaruhi seseorang melakukan perjudian *online*.

- c. Bagi Lembaga-Lembaga Terkait

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam menjelaskan apa saja faktor yang dapat mempengaruhi perilaku judi *online*. Sehingga nantinya berdasarkan faktor tersebut dapat dijadikan pertimbangan dalam membuat regulasi pencegahan bahkan pemberantasan judi *online* di Kota Tasikmalaya.