

## BAB II

### KERANGKA TEORITIS

#### A. Landasan Teori

##### 1. Perilaku Judi *Online*

###### a. Pengertian Perilaku

Pada dasarnya perilaku merupakan segala sesuatu yang dikatakan atau dilakukan seseorang.<sup>30</sup> Perilaku ialah kemampuan untuk membuat pilihan tentang bagaimana bersikap alih-alih merespon berdasarkan impuls dorongan hati.<sup>31</sup> Sadily dalam Sulaiman menyatakan bahwa perilaku berarti kelakuan, tindak tanduk, jalan. Tingkah laku hanya berupa reaksi fisiologis terhadap stimulus yang timbul dalam lingkungan.<sup>32</sup> Sedangkan perilaku konsumen menurut Kotler Keller ialah studi tentang bagaimana individu, kelompok, dan organisasi memilih, membeli, menggunakan, dan bagaimana barang, jasa, ide atau pengalaman untuk memuaskan kebutuhan dan keinginan mereka.<sup>33</sup>

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa perilaku ialah segala sesuatu yang diperbuat seseorang baik melalui tindakan ataupun perkataan.

---

<sup>30</sup> Garry Martin dan Joseph J. Pear, *Behavior Modification: What It is and How To Do It, Autism Spectrum Disorders: A Handbook for Parents and Professionals: Volume 1: A-O: Volume 2: P-Z*, 11 ed. (New York: Routledge, 2019), I-II <<https://doi.org/10.1177/002221946800100904>>. hlm. 3.

<sup>31</sup> Umar Sulaiman, *Perilaku Menyimpang Remaja Dalam Perspektif Sosiologi*, Alauddin University Press, Revisi (Alauddin University Press, 2020). hlm. 6.

<sup>32</sup> *Ibid.*, hlm. 50.

<sup>33</sup> Kotler dan Keller, *Manajemen Pemasaran...* hlm. 166.

## b. Pengertian Judi *Online*

Perjudian atau yang sering disebut *maysir* merupakan kegiatan yang harus dihindari. Dampak yang timbul akibat perjudian dapat merugikan moral dan mental masyarakat terutama generasi muda. Dalam perjudian seseorang bisa untung atau rugi.<sup>34</sup> Hal ini diperkuat dengan pendapat Yusuf Qardhawi yang mengatakan bahwa seluruh permainan yang di dalamnya ada perjudian, hukumnya ialah haram. Sedangkan yang dinamakan judi ialah semua permainan yang mengandung untung rugi bagi si pemain.<sup>35</sup>

Menurut Kartono dalam Adiansyah menjelaskan bahwa judi merupakan taruhan yang disengaja, yakni bertaruh pada sesuatu yang bernilai (uang) dengan menyadari risiko dan harapan tertentu dalam peristiwa tertentu, permainan pertandingan, kompetisi, dan peristiwa yang tidak pasti hasilnya.<sup>36</sup> Sesuai dengan pendapat Umar Sulaiman yang menyatakan bahwa berjudi ialah kegiatan mempertaruhkan sejumlah uang atau benda berharga untuk suatu hasil yang tidak pasti dengan bertujuan memenangkan uang atau barang berharga lain.<sup>37</sup> Sedangkan judi *online* merupakan jenis kegiatan perjudian yang menggunakan internet dengan sajian

---

<sup>34</sup> Syafei Rachmat, *Fiqh Muamalah*, 2001. hlm. 75.

<sup>35</sup> Yusuf Al-Qardhawi, *Halal dan Haram dalam Islam*, ed. oleh Mu'ammal Hamidy, *PT. Bina Ilmu*, Terjemahan (Surabaya: PT. Bina Ilmu, 1993). hlm. 238.

<sup>36</sup> Abdul Aziz et al., *Patologi Sosial: Bimbingan Konseling*, 1 ed. (Sleman: Komojoyo Press, 2023). hlm. 69.

<sup>37</sup> Sulaiman, *Perilaku Menyimpang Remaja...* hlm. 97.

berbagai varian game, bisa dilakukan dengan menggunakan perangkat telekomunikasi elektronik atau ponsel.<sup>38</sup>

Berdasarkan beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa perilaku judi *online* merupakan tindakan atau perilaku seseorang yang mempertaruhkan sesuatu baik berupa uang atau benda untuk mendapatkan keuntungan berupa uang atau benda lain yang dilakukan melalui akses internet situs judi *online*.

### c. Dampak Judi *Online*

Menurut Quraish Shibab perjudian dapat menyebabkan keburukan yang cukup besar. Dengan kemenangan atau kekalahan dalam berjudi menjadikan pelaku terpacu dan terpacu untuk menghabiskan waktunya memperoleh harta yang lebih banyak untuk mengganti kerugiannya. Hal inilah yang dimaksud perjudian yang dapat menghalangi seseorang mengingat Allah.<sup>39</sup>

Islam melarang segala bentuk aktivitas bisnis yang mendatangkan uang yang diperoleh dari untung-untungan, spekulasi, dan ramalan atau terkaan misalnya judi dan bukan diperoleh bukan dari bekerja.<sup>40</sup> Adapun dasar hukum pelarangan

---

<sup>38</sup> Lailan Rafiqah dan Harunur Rasyid, "Dampak Judi Online terhadap Kehidupan Sosial Ekonomi Masyarakat," *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian dan Kajian Sosial Keagamaan*, 20.2 (2023), 282–90 <<https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v20i2.763>>.

<sup>39</sup> M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Misbah: Pesan, Kesan dan Keserasian al-Qur'an*, Cetakan IV (Tangerang: Lentera Hati, 2005). hlm. 94.

<sup>40</sup> Azharsyah Ibrahim et al., *Pengantar Ekonomi Syariah*, ed. oleh Rufki Ismal dan Ali Sakti, *Departemen Ekonomi dan Keuangan Syariah - Bank Indonesia* (Jakarta: Departemen Ekonomi dan Keuangan Syariah-Bank Indonesia, 2021). hlm. 698.

perjudian baik yang dilakukan secara langsung atau melalui pelantara internet terdapat dalam beberapa ayat al-Qur'an, yakni:

a) QS. Al-Baqarah [2]:219

Allah Subhanahu wa Ta'ala berfirman:

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

Artinya: “Mereka bertanya kepadamu (Nabi Muhammad) tentang khamar dan judi. Katakanlah, “Pada keduanya terdapat dosa besar dan beberapa manfaat bagi manusia. (Akan tetapi,) dosa keduanya lebih besar daripada manfaatnya.” Mereka (juga) bertanya kepadamu (tentang) apa yang mereka infakkan. Katakanlah, “(Yang diinfakkan adalah) kelebihan (dari apa yang diperlukan).” Demikianlah Allah menerangkan ayat-ayat-Nya kepadamu agar kamu berpikir.” (QS. Al-Baqarah [2]:219)<sup>41</sup>

b) QS. Al-Maidah [5]:90

Allah Subhanahu wa Ta'ala berfirman:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَزْلَامُ وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْلَامُ رِجْسٌ مِّنْ عَمَلِ الشَّيْطَانِ فَاجْتَنِبُوهُ  
لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ

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.” (QS. Al-Maidah [5]:90)<sup>42</sup>

**d. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Judi Online**

Suatu perbuatan dapat dikatakan sebagai perjudian, apabila telah memenuhi unsur-unsur berikut, yakni.<sup>43</sup>

<sup>41</sup> “QS. Al-Baqarah:219.”

<sup>42</sup> “QS. Al-Maidah:90,” *Qur'an Kemenag* <<https://quran.kemenag.go.id/quran/per-ayat/surah/5?from=1&to=120>> [diakses 23 September 2024].

<sup>43</sup> Al-Arif, *Dasar-Dasar Ekonomi...* hlm. 109.

- 1) Adanya taruhan harta atau materi yang berasal dari kedua pihak yang berjudi.
- 2) Adanya suatu permainan yang digunakan untuk menentukan pemenang dan yang kalah.
- 3) Pihak yang menang mengambil harta (Sebagian atau seluruhnya) yang menjadi taruhan, sedangkan pihak yang kalah kehilangan hartanya.

Perilaku judi *online* dapat dilihat dari sisi perilaku konsumen yang pada hal ini kegiatan judi *online* termasuk dalam kegiatan ekonomi meski termasuk dalam kategori *shadow economy*. Pelaku yang pada kegiatan ini bisa disebut konsumen yang melakukan transaksi pada penyedia judi *online*. Oleh sebab itu teori perilaku konsumen Kotler dan Keller dapat menjadi dasar teori untuk mengetahui faktor-faktor apa saja yang dapat mempengaruhi perilaku judi *online* seseorang. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku konsumen ialah:<sup>44</sup>

- 1) Faktor budaya (*Culture factor*), yakni determinan keinginan dan perilaku manusia. Setiap budaya terdiri dari sub-budaya yang lebih spesifik dan menampilkan identitas serta sosialisasi khusus bagi para anggotanya. Sub-budaya meliputi kebangsaan, agama, kelompok, ras dan wilayah geografis.

---

<sup>44</sup> Kotler dan Keller, *Manajemen Pemasaran...* hlm. 166.

Religiusitas berkaitan dengan nilai budaya, perilaku seseorang sangat dipengaruhi oleh keyakinan yang dimiliki seseorang terhadap Tuhan dalam menjalankan berbagai ajaran agama yang diyakininya.<sup>45</sup> Sehingga dalam hal tersebut judi dianggap sebagai perilaku menyimpang dan berdosa.

- 2) Faktor sosial (*Social factor*), yakni kelompok-kelompok yang turut mempengaruhi perilaku konsumen. Dalam hal ini faktor sosial dibagi ke dalam tiga kelompok yakni kelompok referensi, keluarga, serta peran sosial dan status.

Faktor sosial dapat juga disebut sebagai faktor yang menyangkut pengaruh lingkungan sosial di sekitar individu. Seperti lingkungan pertemanan, lingkungan pendidikan, lingkungan keluarga, dan media sosial.

- 3) Faktor pribadi (*Personal factor*), yakni karakteristik pribadi atau individu. Seperti usia dan tahap siklus hidup, pekerjaan dan lingkungan ekonomi, kepribadian dan konsep diri,
- 4) Faktor psikologis (*psychological factors*), yakni faktor yang berkaitan dengan proses berfikir dalam diri konsumen yang mempengaruhi perilaku konsumen. Seperti motivasi, persepsi, pembelajaran, dan sikap.

---

<sup>45</sup> Subiyantoro, *Mengkristalisasi Religiusitas Pada Anak: Kajian Sosiologi Pendidikan Islam, Samudra Biru* (Yogyakarta: Samudra Biru, 2018). hlm. 131.

Faktor pribadi dan faktor psikologis menjadi faktor yang berkaitan dengan kemudahan penggunaan. Dimana Ketika judi *online* dapat dengan mudah diakses dan digunakan, membentuk persepsi bahwa melakukan judi itu mudah. Banks turut menyoroti faktor aksesibilitas, keterjangkauan dan anonimitas sebagai faktor yang mempengaruhi perilaku judi *online*.<sup>46</sup>

**e. Dimensi Perilaku Judi *Online***

Dimensi perilaku adalah karakteristik perilaku seseorang yang dapat diukur. Merujuk dimensi perilaku menurut Martin & Pear, maka dimensi untuk mengukur perilaku judi *online* adalah sebagai berikut:<sup>47</sup>

- 1) Durasi, sebuah perilaku yang merujuk pada panjangnya waktu yang dibutuhkan pelaku untuk melakukannya.
- 2) Frekuensi, sebuah perilaku yang merujuk pada jumlah Tindakan yang muncul di periode waktu tertentu.
- 3) Intensitas atau kekuatan, sebuah perilaku yang merujuk pada upaya fisik atau energi yang dilibatkan untuk melakukan perilaku.

---

<sup>46</sup> Banks, *Online Gambling...*

<sup>47</sup> Martin dan Pear, *Behavior Modification...* hlm. 3.

## 2. Religiusitas

### a. Pengertian Religiusitas

Religiusitas adalah suatu sikap yang sangat penting dalam kehidupan manusia, dari mulai anak-anak hingga dewasa. Patwardhan dalam Subiyantoro menyebutkan bahwa religiusitas merupakan keyakinan yang dimiliki seseorang terhadap Tuhan dan sangat mempengaruhi kepercayaan dan Tindakan individu.<sup>48</sup> Sejalan dengan pendapat Stark dan Glock dalam Endin dan Ujam yang mengatakan bahwa religiusitas merupakan tingkat konsepsi seseorang terhadap agama dan atau tingkat komitmen seseorang kepada agamanya.<sup>49</sup>

Tingkat konsepsi dalam hal ini merupakan bagaimana pengetahuan dan pemahaman seseorang terhadap agamanya. Sedangkan tingkat komitmen adalah derajat pengamalan dan penerapan ajaran-ajaran agama dalam hidup seseorang. Tingkat komitmen juga bisa dipahami sebagai derajat kepatuhannya dalam melaksanakan berbagai ajaran agama yang diyakininya.<sup>50</sup>

Religiusitas dalam arti keislaman bukan hanya sekedar Tindakan-tindakan ritual seperti shalat, berdoa, dan lain-lain.

---

<sup>48</sup> Subiyantoro, *Mengkristalisasi Religiusitas...* hlm. 131.

<sup>49</sup> Endin Nasrudin dan Ujam Jaenudin, *Psikologi Agama Dan Spiritualitas* (Bandung, 2021). hlm. 23

<sup>50</sup> *Ibid.*, hlm. 132.

Melainkan berupa keseluruhan tingkah laku manusia terpuji, yang dilakukan demi memperoleh ridha Allah swt.<sup>51</sup>

Dengan cara melakukan dan membiasakan hal-hal yang diperintahkan atau dianjurkan serta meninggalkan semua yang dilarang oleh Allah menjadi standarisasi dalam pembentukan karakter religius. Allah Subhanahu wa Ta'ala berfirman:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا أَطِيعُوا اللَّهَ وَرَسُولَهُ وَلَا تَوَلَّوْا عَنْهُ وَأَنْتُمْ تَسْمَعُونَ

*Artinya: “Wahai orang-orang yang beriman, taatlah kepada Allah dan Rasul-Nya dan janganlah kamu berpaling dari-Nya, padahal kamu mendengar (perintah dan larangan-Nya).” (QS. Al-Anfāl [8]:20)*<sup>52</sup>

Dalam sudut pandang agama Islam karakter religius dapat disebut juga dengan *akhlak al-karimah* yang ditandai dengan keyakinan dan taat terhadap ajaran Allah dan diwujudkan dalam kehidupan pribadi dan sosial.

Dari beberapa definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa religiusitas merupakan sikap yang mencerminkan keyakinan seseorang terhadap Tuhan erta mempengaruhi konsepsi dan komitmen seseorang kepada agamanya. Dalam hal ini berupa kepatuhan terhadap ajaran agama dan larangannya.

---

<sup>51</sup> Endin Nasrudin dan Ujam Jaenudin, *Psikologi Agama...* hlm. 133.

<sup>52</sup> “QS. Al-Anfāl [8]:20,” *Qur’an Kemenag* <<https://quran.kemenag.go.id/quran/per-ayat/surah/8?from=1&to=75>> [diakses 24 September 2024].

## b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Religiusitas

Syamsu Yusuf dalam bukunya mengatakan bahwa religiusitas tidak muncul begitu saja. Religiusitas berkembang melalui suatu proses yang dipengaruhi faktor internal dan faktor eksternal.<sup>53</sup>

### 1) Faktor internal (fitrah)

Perbedaan yang Nampak antara manusia dengan hewan ialah bahwa manusia mempunyai fitrah beragama (*homo religious*). Setiap manusia yang lahir ke dunia sejak zaman Nabi Adam hingga akhir zaman, menurut fitrah kejadiannya memiliki potensi beragama atau imn kepada Tuhan atau percaya Adaya kekuatab di luar dirinya yang mengatur hidup dan kehidupan alam semesta. Firman Allah swt., dalam QS. Ar-Rum [30]:30:

فَأَقِمْ وَجْهَكَ لِلدِّينِ حَنِيفًا فِطْرَةَ اللَّهِ الَّتِي فَطَرَ النَّاسَ عَلَيْهَا لَا تَبْدِيلَ لِخَلْقِ اللَّهِ ذَلِكَ الدِّينُ الْقَدِيمُ وَلَكِن كَثُرَ النَّاسُ لَا يَعْلَمُونَ

Artinya: “Maka, hadapkanlah wajahmu dengan lurus kepada agama (Islam sesuai) fitrah (dari) Allah yang telah menciptakan manusia menurut (fitrah) itu. Tidak ada perubahan pada ciptaan Allah (tersebut). Itulah agama yang lurus, tetapi kebanyakan manusia tidak mengetahui.” (QS. Ar.Rum [30]:30)<sup>54</sup>

---

<sup>53</sup> Syamsu Yusuf, *Psikologi Belajar Agama* (Bandung: Pustaka Bumi Quraisy, 2003) <<https://id.scribd.com/document/660151862/PSIKOLOGI-BELAJAR-AGAMA#:~:text=Scribd>> adalah situs bacaan dan penerbitan sosial terbesar di dunia.>. hlm. 22-23.

<sup>54</sup> QS. Ar-Rum [30]:30,” *Qur’an Kemenag* <<https://quran.kemenag.go.id/quran/per-ayat/surah/>> [diakses 24 September 2024].

## 2) Faktor eksternal (lingkungan)

Faktor eksternal atau faktor lingkungan yang dimaksud adalah lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat.

### a) Lingkungan keluarga

Hurlock dalam Syamsu Yusuf mengatakan bahwa keluarga mempunyai peran sebagai pusat pelatihan anak untuk memperoleh pemahaman tentang nilai-nilai (tata krama, sopan santun, dan ajaran agama) dan kemampuan untuk mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari. Penerapan di sini baik secara personal maupun sosial kemasyarakatan.<sup>55</sup>

### b) Lingkungan sekolah

Lingkungan sekolah memainkan peran penting yang signifikan dalam menyediakan platform bagi pengajaran dan pengamalan nilai-nilai keagamaan. Lingkungan sekolah dalam hal ini mencakup norma-norma, budaya, dan kebijakan sekolah yang mendukung pembentukan moral keagamaan. Guru, kurikulum, dan norma-norma di lingkungan sekolah merupakan faktor penting yang dapat membentuk moral keagamaan seseorang.<sup>56</sup>

---

<sup>55</sup> Yusuf, *Psikologi Belajar Agama...* hlm. 23.

<sup>56</sup> Dina Sari, Ardiana Dalimunthe, and Of Islamic Studies, 'Pengaruh Lingkungan Sekolah Terhadap Pembentukan Moral Keagamaan Siswa Dalam Pendidikan Agama Islam', *Proceeding International Seminar on Islamic Studies*, 5.1 (2024), 1527–1539.

c) Lingkungan masyarakat

Lingkungan masyarakat merupakan interaksi sosial dan sosiokultural yang potensial berpengaruh terhadap perkembangan fitrah beragama pada anak. Corak perilaku anak atau remaja merupakan cermin dari perilaku warga masyarakat (orang dewasa) pada umumnya.<sup>57</sup>

**c. Dimensi Religiusitas**

Glock dan Stark sebagaimana yang dikutip Hardius Usman, menggunakan lima dimensi dalam pengukuran religiusitas, yakni:<sup>58</sup>

- 1) Dimensi *ideological*, yaitu keyakinan religius, yang mengacu pada isi dan ruang lingkup keyakinan agama, di mana anggotanya diharapkan mematuhi.
- 2) Dimensi *ritualistic*, yaitu praktik-praktik religious, yang lebih memfokuskan terhadap apa yang orang lakukan dibandingkan apa yang orang pikirkan atau Yakini. Seperti ibadah, berdo'a, partisipasi dalam acara-acara keagamaan, puasa dan sebagainya.
- 3) Dimensi *experiential*, dimensi yang berkaitan dengan perasaan dan sensasi yang berkaitan dengan komunikasi pada Tuhan.
- 4) Dimensi *intellectual*, meliputi pengetahuan seseorang tentang keyakinan dalam agamanya, seperti ajaran keimanan dan kitab suci.

---

<sup>57</sup> Yusuf, *Psikologi Belajar Agama...* hlm. 23.

<sup>58</sup> Hardius Usman, Nurdin Sobari, dan Emil Azman Sulthani, *Islamic Marketing: Sebuah Pengantar*, 1 ed. (Depok: Kharisma Utama Offset, 2020). hlm. 153.

- 5) Dimensi *consequential*, dimensi yang melihat sejauh mana implikasi ajaran agama mempengaruhi perilaku seseorang dalam kehidupan sosial.

### **3. Lingkungan Sosial**

#### **a. Pengertian Lingkungan Sosial**

Lingkungan sosial adalah semua interaksi sosial yang terjadi antara individu dengan orang sekelilingnya atau antara banyak orang termasuk perilaku dari orang-orang tersebut.<sup>59</sup> Menurut Peter dan Olson sebagaimana dikutip Hartiyani dan Mintasih mengartikan lingkungan sosial sebagai semua interaksi sosial anantara masyarakat baik secara langsung, misalnya berdiskusi dengan seorang teman, maupun secara vicarious, yaitu pengamatan mengenai apa yang sedang dilakukan atau dikenakan orang lain.<sup>60</sup>

Peter dan Olson sebagaimana dikutip Hartiyani dan Mintasih membedakan lingkungan sosial menjadi dua, yakni lingkungan sosial makro dan lingkungan sosial mikro. Lingkungan sosial makro adalah interaksi sosial tak langsung dan vicarious diantara kelompok-kelompok manusia yang sangat besar. Sedangkan lingkungan sosial mikro ialah interaksi sosial langsung

---

<sup>59</sup> Sumarwan, *Perilaku Konsumen...* hlm. 14.

<sup>60</sup> Hartiyani Sadu Budanti, Mintasih Indriayu, dan Muhammad Sabandi, "Pengaruh Lingkungan Sosial dan Gaya Hidup Terhadap Perilaku Konsumsi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP UNS," *Jurnal Universitas Sebelas Maet*, 2017, 1–14.

diantara kelompok-kelompok masyarakat yang lebih kecil seperti sebuah keluarga dan kelompok-kelompok referensi.<sup>61</sup>

#### **b. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Lingkungan Sosial**

Menurut Kotler dan Keller, beberapa faktor sosial yang dapat mempengaruhi perilaku konsumen adalah sebagai berikut:<sup>62</sup>

##### 1) Kelompok referensi

Kelompok referensi adalah semua kelompok yang mempunyai pengaruh langsung dan tidak langsung terhadap perilaku seseorang. Menurut Usman Efendi, Kelompok referensi mengartikan kelompok acuan sebagai suatu kelompok yang mempengaruhi sikap, pendapat, norma, dan tingkah laku.<sup>63</sup>

Kelompok referensi memengaruhi anggota setidaknya dengan tiga cara. Mereka memperkenalkan perilaku dan gaya hidup baru, mempengaruhi sikap dan konsep diri, serta menciptakan tekanan kenyamanan yang dapat mempengaruhi perilaku.<sup>64</sup>

##### 2) Keluarga

Keluarga adalah organisasi yang paling penting dalam masyarakat. Keluarga merupakan kelompok sosial pertama dalam kehidupan manusia. Dimana ia belajar dan menyatakan

---

<sup>61</sup> Budanti, Hartiyani, Sabandi, *Pengaruh Lingkungan Sosial...*

<sup>62</sup> Kotler dan Keller..., 168.

<sup>63</sup> Usman Effendi, *Psikologi Konsumen*, 1 ed. (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2016). hlm. 86.

<sup>64</sup> Kotler dan Keller, *Manajemen Pemasaran...* hlm. 168.

diri sebagai manusia sosial di dalam hubungan interaksi dengan kelompoknya. Dengan istilah lain keluarga merupakan kelompok primer yang paling penting di dalam kehidupan bermasyarakat.

### 3) Peran dan status

Peran atau status orang berpartisipasi dalam banyak kelompok. Kelompok tersebut menjadi sumber informasi penting dalam tiap kelompok dimana ia menjadi anggota berdasarkan peran dan status.<sup>65</sup>

### c. Indikator Lingkungan Sosial

Indikator lingkungan sosial menurut Sundaren *et al* sebagai berikut.<sup>66</sup>

- 1) Orang tua, sejak lahir hingga dewasa, seorang anak melihat dan meniru kebiasaan yang dilakukan oleh orang tuanya begitu pula sesuai dengan proses pengetahuan yang diperoleh.
- 2) Pendidikan. Pendidikan yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu tempat berkumpulnya anak-anak yang berasal dari lapisan masyarakat dan bermacam-macam corak keadaan keluarganya.
- 3) Teman. Ialah sekelompok anak-anak dengan tingkat kedewasaan yang sama dan menerapkan prinsip-prinsip hidup

---

<sup>65</sup> Kotler dan Keller, *Manajemen Pemasaran...* hlm. 170.

<sup>66</sup> D Sundarasan, Muhammad Sabbir Rahman, dan Jennifer Danaraj, "Impact of Financial Literacy, Financial Socialization Agents, and Parental Norms on Money Management," *Journal of Business Studies Quarterly*, 8.1 (2016), 141-56  
<<https://www.researchgate.net/publication/315816479>>.

bersama serta saling memberikan pengaruh kepada anggota kelompoknya.

- 4) Media, ialah bentuk perantara yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi termasuk informasi mengenai judi *online*. Dalam penelitian ini, memfokuskan kepada media sosial.

#### 4. Kemudahan Penggunaan

##### a. Pengertian Kemudahan Penggunaan

Fandy Tjiptono mendefinisikan kemudahan penggunaan atau kemudahan penggunaan sebagai kepercayaan seseorang dalam menggunakan suatu teknologi akan bebas dari usaha.<sup>67</sup> Davis mendefinisikan kemudahan penggunaan adalah sebuah tingkatan dimana seseorang percaya bahwa menggunakan sebuah system dapat digunakan dengan mudah tanpa dibutuhkan banyak usaha.<sup>68</sup> Sedangkan menurut Turban sebagaimana yang dikutip Dian Agustiningrum dan Anik Lestari Andjarwati menyebutkan bahwa kemudahan penggunaan merupakan suatu hal yang dapat memengaruhi kepercayaan seseorang apabila sistem informasi mudah dioperasikan dan dipahami.<sup>69</sup>

Dari beberapa definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa kemudahan penggunaan diartikan sebagai kepercayaan seseorang

---

<sup>67</sup> Fandy Tjiptono, *Total Quality Management* (Yogyakarta: Andi, 2003). hlm. 104.

<sup>68</sup> Davis, *Perceived Usefulness...* hlm. 319

<sup>69</sup> Dian Agustiningrum dan Anik Lestari Andjarwati, "Pengaruh Kepercayaan, Kemudahan, dan Keamanan terhadap Keputusan Pembelian di Marketplace," *Jurnal Ilmu Manajemen*, 9.3 (2021), 896–906 <<https://doi.org/10.26740/jim.v9n3.p896-906>>.

dalam menggunakan sebuah sistem yang mudah dipahami dan digunakan. Konsep kemudahan penggunaan memberikan pengertian bahwa sistem yang mudah digunakan maka pengguna cenderung akan menggunakan sistem atau teknologi tersebut.

#### **b. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kemudahan**

Faktor-faktor yang mempengaruhi kemudahan antara lain:<sup>70</sup>

- 1) Faktor pertama berfokus pada teknologi itu sendiri, contohnya pengalaman pengguna terhadap penggunaan teknologi yang sejenis. Pengalaman yang baik pada teknologi sejenis akan mempengaruhi persepsi pengguna terhadap teknologi baru, begitupun sebaliknya.
- 2) Faktor kedua adalah reputasi akan teknologi tersebut yang diperoleh pengguna. Reputasi yang baik yang didengar oleh pengguna akan mendorong keyakinan pengguna terhadap kemudahan penggunaan teknologi tersebut.
- 3) Faktor ketiga yang mempengaruhi persepsi pengguna terhadap kemudahan menggunakan teknologi adalah tersedianya mekanisme pendukung yang handal.

---

<sup>70</sup> Jogiyanto, *Sistem Informasi Keperilakuan* (Yogyakarta: Andi Offset, 2007).

### c. Indikator Kemudahan Penggunaan

Menurut Venkatesh dan Davis membagi konstruk untuk pengukuran kemudahan penggunaan menjadi 3 indikator, antara lain:<sup>71</sup>

1) *Clear & Understandable* (jelas dan mudah dipahami)

Sistem informasi yang digunakan jelas dan mudah dipahami oleh pengguna. Kemudahan suatu sistem juga dipengaruhi oleh kejelasan dan menu-menu yang ada di dalamnya sehingga memudahkan interaksi pengguna dengan sistem.

2) *Does not require a lot of mental effort* (tidak dibutuhkan banyak usaha untuk berinteraksi dengan sistem tersebut)

Secara umum sistem dianggap mudah apabila tidak memerlukan usaha keras untuk menggunakan sistem tersebut, begitu pula sebaliknya.

3) *Easy to get the system to do what he/she wants to do* (mudah mengoperasikan sistem sesuai dengan apa yang ingin individu kerjakan)

Kemudahan suatu sistem merupakan salah satu yang ingin individu lakukan seperti penggunaan sistem yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan dirinya.

---

<sup>71</sup> Viswanath Venkatesh dan Fred D. Davis, "Theoretical extension of the Technology Acceptance Model: Four longitudinal field studies," *Management Science*, 46.2 (2000), 186–204 <<https://doi.org/10.1287/mnsc.46.2.186.11926>>.

## B. Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian ini, terdapat beberapa hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini, diantaranya:

**Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu**

No	Nama	Judul	Hasil Penelitian
1	Rahil Adriyadi Dwi Ananda <sup>72</sup>	Pengaruh Konformitas Teman Sebaya Terhadap Indikasi Kecanduan Judi <i>Online</i> Pada Mahasiswa	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa perilaku seseorang sangat terkait dengan lingkungan masyarakat mereka, Lebih lanjut, penelitian ini menjelaskan bahwa terdapat pengaruh positif antara konformitas teman sebaya dan kecanduan judi <i>online</i> .
<b>Persamaan</b>		Penelitian ini sama-sama menggunakan penelitian kuantitatif dan berkaitan dengan fenomena judi <i>online</i> .	
<b>Perbedaan</b>		Variabel X yang digunakan pada penelitian terdahulu ialah Konformitas Teman Sebaya, sedangkan pada penelitian ini menggunakan variabel Religiusitas, Lingkungan Sosial, dan Kemudahan penggunaan.	
2	Resky Supratama, Marisa Elsera, Emmy Solina <sup>73</sup>	Fenomena Judi <i>Online</i> Higgs Domino Dikalangan Mahasiswa Pada Masa Pandemi Covid-19 di Kota Tanjungpinang	Berdasarkan hasil analisis peneliti menemukan fenomena maraknya penggunaan atau permainan game judi <i>online</i> Higgs Domino pada kalangan mahasiswa di Kota Tanjungpinang yang disebabkan oleh faktor lingkungan sosial hal ini dibuktikan dengan hasil wawancara yang dapat disimpulkan bahwa para pemain Higgs Domino pertama kali mengetahui game ini dari teman, dan adanya komunikasi dan interaksi yang intens antar pemain yakni

<sup>72</sup> Rahil Adriyadi Dwi Ananda, "Pengaruh Konformitas Teman Sebaya Terhadap Indikasi Kecanduan Judi *Online* Pada Mahasiswa," *Universitas Muhammadiyah Malang* (Universitas Muhammadiyah Malang, 2024).

<sup>73</sup> Resky Supratama, Marisa Elsera, dan Emmy Solina, "Fenomena Judi Online Higgs Domino Dikalangan Mahasiswa Pada Masa Pandemi Covid-19 di Kota Tanjungpinang," *Ganaya : Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 5.3 (2022), 297–311 <<https://doi.org/10.37329/ganaya.v5i3.1933>>.

			mulai dari saling berbagi informasi tentang cara mengakses game ini atau mendownload, cara bermain, cara membeli dan menjual chip. Seperti apa yang disampaikan oleh teori <i>differential association</i> Edwin H. Shutterland, Sutherland mengemukakan dimana perilaku kriminal adalah sebuah perilaku yang mampu dipahami dan juga dipelajari dalam lingkungan sosial masyarakat.
	<b>Persamaan</b>	Sama-sama meneliti tentang fenomena judi <i>online</i>	
	<b>Perbedaan</b>	Metode penelitian terdahulu menggunakan metode kualitatif, sedangkan penelitian ini menggunakan metode kuantitatif	
3	Jessy Azzahra <sup>74</sup>	Apakah Literasi Keuangan Berpengaruh Terhadap Perilaku Perjudian? Studi Kasus Masyarakat Muslim di Indonesia	Hasil penelitian menunjukkan bahwa variabel literasi keuangan Syariah dan religiusitas memiliki pengaruh signifikan dan negatif terhadap perilaku berjudi <i>online</i> masyarakat muslim di Indonesia, sementara variabel literasi keuangan tidak signifikan berpengaruh. Hasil ini mengimplikasikan bahwa semakin tinggi literasi keuangan Syariah dan religiusitas seseorang, maka semakin kecil kemungkinannya untuk berjudi. Selain itu, beberapa variabel kontrol yang juga berpengaruh secara signifikan adalah jenis kelamin, usia, dan pendidikan (pascasarjana). Studi ini menemukan bahwa laki-laki dan individu berusia dewasa cenderung lebih sering berjudi, sementara seseorang yang memiliki pendidikan

<sup>74</sup> Jessy Azahra dan Rahmatina Awaliah Kasri, "Apakah Literasi Keuangan Berpengaruh Terhadap Perilaku Perjudian? Studi Kasus Masyarakat Muslim di Indonesia," *Universitas Indonesia Library*, 2023 <<https://lib.ui.ac.id/detail?id=9999920523522&lokasi=lokal#parentHorizontalTab2>> [diakses 23 September 2024].

			akhir Pascasarjana memiliki kemungkinan lebih kecil untuk berjudi. Sementara hasil studi kualitatif menunjukkan bahwa tingkat religiusitas dapat mempengaruhi perilaku berjudi individu secara negatif. Selain itu, studi kualitatif juga menunjukkan bahwa lingkungan pertemanan dan faktor finansial memberikan pengaruh yang besar terhadap perilaku perjudian.
	<b>Persamaan</b>	Sama-sama meneliti tentang fenomena judi <i>online</i> pada masyarakat serta menggunakan variabel religiusitas	
	<b>Perbedaan</b>	Metode penelitian pada penelitian terdahulu menggunakan metode campuran ( <i>mixed method</i> ) sedangkan penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Selain itu skala penelitian terdahulu yakni pada masyarakat muslim Indonesia, sedangkan penelitian ini meneliti masyarakat Kota Tasikmalaya	
4	Lailan Rafiqah, Harunur Rasyid <sup>75</sup>	Dampak Judi <i>Online</i> Terhadap Kehidupan Sosial Ekonomi Masyarakat	Hasil penelitian ini menemukan bahwa secara sosial judi <i>online</i> menciptakan dampak pergeseran nilai-nilai sosial, nilai agama dan menimbulkan penyakit sosial. Judi <i>online</i> juga berdampak kerugian pada sisi ekonomi sehingga melemahkan ketahanan ekonomi keluarga, khususnya bagi keluarga para pelaku judi <i>online</i> .
	<b>Persamaan</b>	Sama-sama meneliti tentang fenomena judi <i>online</i> pada masyarakat	
	<b>Perbedaan</b>	Pada penelitian terdahulu yang diteliti adalah dampak dari judi <i>online</i> , sedangkan penelitian ini meneliti mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku judi <i>online</i> .	
5	Fadhila, Intan, Shafira, Aldi, Hafeyza <sup>76</sup>	Pengaruh Perilaku Ekonomi Pada Ketergantungan Judi	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa mayoritas responden memiliki harapan tinggi untuk

<sup>75</sup> Rafiqah dan rsyid, *Dampak Judi Online...*

<sup>76</sup> Fadhilla et al., "Pengaruh Perilaku Ekonomi Pada Ketergantungan Judi Online Di Kalangan Mahasiswa," *Transekonomika: Akuntansi, Bisnis Dan Keuangan*, 3.5 (2023), 811–26 <<https://doi.org/10.55047/transekonomika.v3i5.514>>.

	<i>Online</i> di Kalangan Mahasiswa	mendapatkan pendapatan dari judi <i>online</i> , meskipun mereka menyadari bahwa peluang kalah lebih besar daripada peluang menang. Mayoritas responden percaya bahwa mereka memiliki strategi khusus yang dapat meningkatkan peluang menang. Namun, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa keterlibatan individu dalam bermain judi <i>online</i> dapat merugikan secara finansial bagi sebagian responden. Hal ini mencerminkan konsep perilaku ekonomi dari individu yang kecanduan judi <i>online</i> , dimana individu sangat bias dalam mengambil keputusan dan tidak objektif, faktor sosial yang menekan individu itu sendiri dan tertarik dari iming-iming keuntungan yang akan didapatkan apabila bermain game perjudian dengan kesan bahwa individu tersebut hanya memainkan sebuah permainan biasa seperti kasino, poker, dan lainnya dengan bertaruh sejumlah uang.
<b>Persamaan</b>	Sama-sama meneliti tentang judi <i>online</i> dan menggunakan teori perilaku konsumen	
<b>Perbedaan</b>	Metode yang digunakan pada penelitian terdahulu menggunakan metode kuantitatif dan kualitatif, sedangkan penelitian ini menggunakan metode kuantitatif.	

### C. Kerangka Pemikiran

Pada era modern saat ini, jaringan internet ikut berkontribusi dalam perubahan perilaku masyarakat. Salah satunya kegiatan perjudian yang semula dilakukan secara langsung atau tatap muka, saat ini dapat dilakukan

secara daring atau *online*. Kegiatan judi *online* merupakan fakta sosial yang terjadi di masyarakat. Kegiatan perjudian merupakan tindakan yang menyimpang dari norma dan nilai yang ada dalam tatanan agama dan masyarakat.

Kegiatan perjudian tidak akan dilakukan ketika tidak ada faktor-faktor yang mempengaruhi seseorang dalam melakukan judi *online*. Karena penelitian yang akan diteliti adalah perilaku judi *online*, maka penelitian ini menggunakan teori perilaku.

Banks menyebutkan beberapa faktor yang dapat mempengaruhi perilaku judi *online* diantaranya aksesibilitas, keterjangkauan, anonimitas, dan iklan atau pemasaran.<sup>77</sup> Selain faktor yang dipaparkan oleh Banks terdapat juga faktor lain yang mempengaruhi perilaku judi *online* seperti religiusitas dan lingkungan sosial.

Religiusitas berhubungan dengan sikap seseorang. Religiusitas dapat diartikan sebagai tingkat konsepsi seseorang terhadap agama dan atau tingkat komitmen seseorang terhadap agamanya.<sup>78</sup> Religiusitas dalam hal ini berupa pengamalan, penerapan dan kepatuhan melaksanakan berbagai ajaran agama yang diyakininya. Jessy Azzahra dalam penelitiannya menyatakan bahwa religiusitas berpengaruh negatif pada perilaku judi *online* seseorang. Artinya semakin tinggi tingkat religiusitas seseorang maka semakin kecil kemungkinannya untuk berjudi. Sebaliknya, semakin

---

<sup>77</sup> Banks, *Online Gambling...*

<sup>78</sup> Nasrudin dan Jaenudin, *Psikologi Agama...* hlm. 22

rendah tingkat religiusitas seseorang maka semakin besar kemungkinannya untuk berjudi.<sup>79</sup>

Faktor berikutnya yang dapat mempengaruhi perilaku judi *online* ialah faktor lingkungan sosial. Lingkungan sosial adalah semua interaksi sosial yang terjadi antara konsumen dengan orang sekelilingnya atau antara banyak orang termasuk perilaku dari orang-orang tersebut.<sup>80</sup> Seperti yang dipaparkan oleh Kotler dan Keller bahwa lingkungan sosial ikut berpengaruh pada perilaku konsumen, termasuk pada perilaku judi *online*. Pada penelitian terdahulu disebutkan bahwa lingkungan sosial juga berpengaruh pada perilaku judi *online* masyarakat.<sup>81</sup>

Faktor selanjutnya yakni kemudahan penggunaan. Fandy Tjiptono mendefinisikan kemudahan penggunaan sebagai kepercayaan seseorang dalam menggunakan suatu teknologi akan bebas dari usaha.<sup>82</sup> Banks menyebutkan dalam penelitiannya bahwa aksesibilitas atau kemudahan penggunaan pada situs judi *online* menjadi salah satu faktor pendorong seseorang melakukan perjudian *online*.<sup>83</sup>

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini ialah menggunakan pendekatan kuantitatif. Tujuannya untuk mengetahui faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi perilaku judi *online* di Kota Tasikmalaya. Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu di atas, diketahui

---

<sup>79</sup> Azahra dan Kasri, *Apakah Literasi Keuangan...*

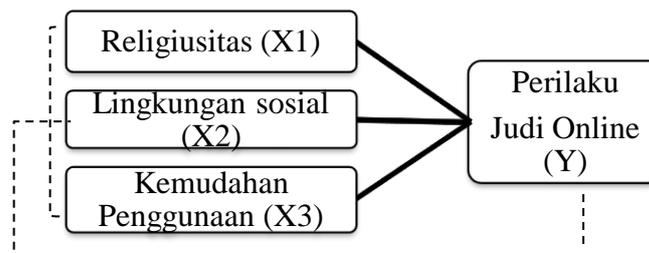
<sup>80</sup> Sumarwan, *Perilaku Konsumen...* hlm. 14

<sup>81</sup> Supratama, Elsera, dan Solina, *Fenomena Judi Online...*

<sup>82</sup> Tjiptono, *Total Quality Management...* hlm. 104.

<sup>83</sup> Banks, *Online Gambling...*

bahwa belum ada penelitian terkait faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku judi *online* di Kota Tasikmalaya. Sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terkait faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku judi Kota Tasikmalaya. Berikut ini merupakan kerangka pemikiran yang disajikan pada bagan berikut ini:



**Gambar 2. 1 Kerangka Penelitian**

#### **D. Hipotesis**

1. Pengaruh Religiusitas terhadap Perilaku Judi *Online*

$H_{01}$ : Religiusitas ( $X_1$ ) tidak berpengaruh terhadap Perilaku Judi *Online* ( $Y$ ) di Kota Tasikmalaya.

$H_{a1}$ : Religiusitas ( $X_2$ ) berpengaruh terhadap Perilaku Judi *Online* ( $Y$ ) di Kota Tasikmalaya.

2. Pengaruh Lingkungan Sosial terhadap Perilaku Judi *Online*

$H_{02}$ : Lingkungan sosial ( $X_2$ ) tidak berpengaruh terhadap Perilaku Judi *Online* ( $Y$ ) di Kota Tasikmalaya.

$H_{a2}$ : Lingkungan sosial ( $X_2$ ) berpengaruh terhadap Perilaku Judi *Online* ( $Y$ ) di Kota Tasikmalaya.

3. Pengaruh Kemudahan Penggunaan terhadap Perilaku Judi *Online*

$H_{03}$ : Kemudahan penggunaan ( $X_3$ ) tidak berpengaruh terhadap Perilaku Judi *Online* ( $Y$ ) di Kota Tasikmalaya.

H<sub>a3</sub>: Kemudahan penggunaan (X<sub>3</sub>) berpengaruh terhadap Perilaku Judi *Online* (Y) di Kota Tasikmalaya.

4. Pengaruh Religiusitas (X<sub>1</sub>), Lingkungan Sosial (X<sub>2</sub>), dan Kemudahan penggunaan (X<sub>3</sub>) Terhadap Perilaku Judi *Online* (Y)

H<sub>04</sub>: Religiusitas (X<sub>1</sub>), Lingkungan Sosial (X<sub>2</sub>), dan Kemudahan penggunaan (X<sub>3</sub>) tidak berpengaruh secara simultan terhadap Perilaku Judi *Online* (Y) di Kota Tasikmalaya.

H<sub>a4</sub>: Religiusitas (X<sub>1</sub>), Lingkungan Sosial (X<sub>2</sub>), dan Kemudahan penggunaan (X<sub>3</sub>) berpengaruh secara simultan terhadap Perilaku Judi *Online* (Y) di Kota Tasikmalaya.