

Dampak Judi Online Terhadap Remaja di Desa Kananta Dalam Perspektif Islam

Nurlaili¹, Nur'Aini²

^{1,2}Komunikasi Penyiaran Islam, Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Mataram, Indonesia

nurailianggriyani004@gmail.com¹, aininingrum77@gmail.com²

ABSTRACT

Keywords:

Teenager, Online Gambling, Impact.

Abstract: *This research is inspired by the notable rise in online gambling within society, particularly among teenagers. Recognizing the harmful effects of online gambling on young individuals, the study seeks to explore the impact this phenomenon has on teenagers. Employing a quantitative approach, the research gathers information from a variety of sources, including journals and articles, to uncover the different dimensions associated with online gambling. Adolescence represents a crucial transitional phase between childhood and adulthood, during which teenagers often seek ways to assert their identity. One avenue they frequently explore is engaging in activities that provide pleasure, often without fully considering the consequences. Online gambling has emerged as a prevalent form of deviant behavior among young people, with many drawn into it by curiosity and the desire to belong. Unfortunately, what may begin as a harmless exploration can rapidly escalate into addiction, fueled by the allure of potential winnings. The findings of this research reveal that online gambling leads to a range of negative consequences for teenagers. These impacts often resulting in neglect of religious practices, as well as their academic performance, which is typically characterized by decreased motivation and achievement due to the distractions posed by online gambling.*

Kata Kunci:

Remaja, Judi online, Dampak.

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh peningkatan perjudian online yang signifikan di kalangan masyarakat, terutama di kalangan remaja. Judi online memberikan dampak yang merugikan bagi pelakunya, sehingga penelitian ini bertujuan untuk mengkaji dampak perjudian online yang dirasakan oleh remaja. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif, dengan mengumpulkan informasi mengenai dampak judi online dari berbagai sumber, seperti jurnal, artikel, dan lain-lain, untuk mengidentifikasi berbagai aspek yang berkaitan dengan fenomena ini. Masa remaja merupakan periode transisi antara masa kanak-kanak dan dewasa, di mana remaja seringkali mencari cara untuk mengekspresikan keberadaan mereka. Salah satu cara yang mereka pilih adalah dengan terlibat dalam berbagai aktivitas demi mencari kesenangan, tanpa mempertimbangkan konsekuensi yang mungkin muncul. Perjudian online merupakan salah satu bentuk perilaku menyimpang yang marak di masyarakat, dan banyak di antara pelakunya adalah remaja. Biasanya, remaja mulai terlibat dalam perjudian online karena rasa penasaran dan keinginan untuk ikut serta. Namun, ketertarikan ini sering kali berkembang menjadi kecanduan akibat harapan akan kemenangan yang dapat diraih. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa judi online menimbulkan berbagai dampak negatif, termasuk dampak sosial, seperti dampak spiritual, yang menyebabkan mereka lalai beribadah; serta dampak akademis, yang ditandai dengan penurunan prestasi belajar akibat malas belajar sebagai imbas dari perjudian online.

Article History:

Received : 30-06-2025

Accepted : 01-08-2025



This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license

A. LATAR BELAKANG

Banyak produk yang dihasilkan oleh manusia, dan salah satu inovasi terpenting dari proses kreativitas ini adalah jaringan internet (Susilo, 2020). Di Indonesia, perubahan yang signifikan dalam tatanan kehidupan masyarakat sangat terlihat sebagai dampak dari kemajuan internet. Saat ini, akses ke jaringan internet telah menjangkau berbagai kalangan, dari orang tua hingga remaja dan bahkan

anak-anak yang mulai memahami cara kerja teknologi ini. Tidak mengherankan jika banyak orang merasakan bahwa kehidupan mereka menjadi lebih mudah berkat layanan yang ditawarkan oleh internet. Internet memberikan kemudahan di berbagai bidang kehidupan, seperti pendidikan, ekonomi, sosial, informasi, dan komunikasi. (Sahputra et al., 2022).

Internet memang telah membawa banyak kemudahan dalam kehidupan manusia. Namun, seiring dengan kemajuan zaman, banyak pihak yang memanfaatkan internet secara kurang bijaksana demi kepentingan pribadi. Salah satu dampak dari kemajuanteknologi dan komunikasi saat ini terlihat pada maraknya permainan judi yang dilakukan secara daring, yang sering dikenal sebagai judi online. Awalnya, teknologi hanya menawarkan permainan atau game online yang dapat diakses melalui smartphone dengan koneksi internet. Namun, seiring berjalannya waktu, jenis permainan tersebut berkembang menjadi judi online, yang dapat memberikan keuntungan finansial bagi para pemainnya (Sahputra et al., 2022).

Perjudian online, atau cyber gambling, adalah bentuk permainan judi yang dapat diakses melalui internet menggunakan komputer atau perangkat seluler seperti smartphone. Dalam permainan ini, setiap pemain diharuskan untuk memilih dan menetapkan meja taruhan terlebih dahulu sebelum memasuki permainan. Mereka kemudian harus memilih satu opsi dari berbagai pilihan yang tersedia, dan sukses atau tidaknya pemain ditentukan oleh ketepatan pilihan yang mereka buat (Sahputra et al., 2022).

Dalam perspektif Islam, judi dipandang sebagai salah satu dosa besar yang tidak hanya merugikan individu, tetapi juga merusak struktur sosial secara keseluruhan. Judi dapat menghilangkan berkah, menimbulkan kebencian, dan menghancurkan kekayaan tanpa memberikan manfaat produktif. Maqashid syariah, yang berarti tujuan atau maksud dari hukum Islam, merupakan konsep yang menekankan perlunya melindungi kepentingan dasar manusia, yang meliputi agama, jiwa, akal, harta, dan keturunan. Tujuan utama syariah adalah untuk memastikan kesejahteraan umat manusia dan menjaga keharmonisan sosial, dengan fokus pada perlindungan terhadap kepentingan esensial ini. Judi online, sebagaimana dikemukakan oleh Syed Qutb, jelas bertentangan dengan prinsip syariah, karena mengancam keamanan ekonomi dan mental para pelakunya. Penegakan hukum syariah terhadap judi online menjadi semakin kompleks akibat sifat transnasional dan digital dari aktivitas ini. Oleh karena itu, fikih kontemporer, seperti yang diungkapkan oleh Malik Abdul Aziz, perlu mengadaptasi pendekatan tradisional untuk menghadapi tantangan baru ini, yang mencakup kerja sama internasional dan pemanfaatan teknologi informasi dalam pengawasan dan penegakan hukum (Anisa, 2024).

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan studi kepustakaan yang mengeksplorasi dampak judi online di kalangan masyarakat modern. Prosesnya melibatkan pengumpulan dan analisis berbagai sumber literatur, termasuk artikel jurnal, buku, laporan penelitian, dan dokumen resmi. Sumber-sumber ini dianalisis dengan tujuan mendapatkan pemahaman yang komprehensif mengenai dampak psikologis, dan akademik yang ditimbulkan oleh judi online. Literatur yang digunakan meliputi penelitian tentang kecanduan judi, disintegrasi sosial, serta tantangan dalam regulasi perjudian online. Untuk mengumpulkan literatur yang relevan, kata kunci seperti "dampak judi online" dan "efek sosial dari perjudian" digunakan di berbagai basis data akademik, termasuk Google Scholar dan situs web resmi lainnya (Info, 2024).

Penelitian ini juga menggunakan pendekatan kualitatif untuk memahami, menemukan, mengumpulkan, mengorganisir, dan menganalisis data. Dalam hal ini, penelitian deskriptif kualitatif, yang khususnya menggunakan metode penelitian lapangan, adalah jenis yang diterapkan. Penelitian

ini dilaksanakan di Desa Kananta, Kecamatan Soromandi, Kabupaten Bima. Untuk pengumpulan data, digunakan metode observasi partisipatif dan wawancara semi-terstruktur (Supratama et al., 2022).

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

Penelitian ini berfokus pada subjek bernama M, seorang lelaki yang baru memulai perjalanan kuliahnya pada tahun 2024 di sebuah kampus di Kabupaten Bima. M adalah seorang remaja berusia 18 tahun yang memiliki kebiasaan bermain judi online. Dari segi fisik, M memiliki tubuh kurus dengan tinggi 169 cm, kulit yang sedikit kekuningan, dan rambut lurus yang dipotong cepak, mencerminkan gaya rambut khas remaja saat ini. M dikenal sebagai pribadi yang cukup aktif. Dalam aspek ekonomi, keluarga M tergolong mampu; ayahnya bekerja sebagai petani dan peternak sapi di Desa Kananta, sementara ibunya berperan sebagai Ibu Rumah Tangga (Hardono, 2015).

M tidak mengenal waktu dan tempat saat terlibat dalam judi online. Dia dapat bermain kapan saja, baik saat belajar, di waktu istirahat, maupun ketika berada di kantin. Bahkan, sejak bangun pagi, M sudah mengakses situs judi, meskipun hanya untuk bermain satu set atau satu ronde permainan. Obsesi M untuk mengulangi pengalaman berjudi yang menyenangkan dari masa lalu, terutama saat memenangkan taruhan, semakin menguat. Dia merasa sulit untuk berfokus pada hal lain selain perjudian, terbenam dalam pikirannya tentang cara-cara untuk mendapatkan uang melalui judi. Dengan terus-menerus membuka ponsel atau laptopnya untuk mengakses situs judi online, perilaku M semakin meningkat, didorong oleh keinginannya untuk meraih kemenangan. Ironisnya, semakin sering M kalah hingga mengakibatkan kerugian jutaan rupiah, semakin besar rasa penasarannya untuk memenangkan permainan tersebut (Hardono, 2015).

M pertama kali mengenal judi online melalui teman-teman di sekitarnya. Mereka mengajarnya cara bermain, hingga akhirnya M menjadi mahir dalam permainan tersebut. Di lingkungan tempat tinggalnya, hampir semua teman-temannya, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa, juga terlibat dalam judi online. Hal ini membuat M bermain judi online setiap hari (Hardono, 2015).

2. Pembahasan

a. Judi dalam pandangan islam

Istilah "judi" sering kali dipadankan dengan kata "maysir" dalam bahasa Arab. Maysir sendiri berasal dari akar kata "Al-yasr" (اليسر) yang dalam bahasa berarti "kewajiban sesuatu bagi pemiliknya," serta dari kata "Al-yusr," yang bermakna mudah. Selain itu, terdapat juga akar kata "Al-yasar," yang merujuk pada kekayaan (Beno et al., 2022).

Dalam konteks Islam, judi (maisir) didefinisikan sebagai setiap bentuk permainan di mana seseorang berharap untuk meraih sesuatu yang berharga dengan mempertaruhkan sesuatu yang memiliki nilai berupa uang, tanpa melakukan usaha produktif atau memberikan kontribusi yang nyata. Menurut sumber lain, judi juga diartikan sebagai setiap transaksi yang mengandung unsur spekulasi dan ketidakpastian, yang mengakibatkan keuntungan bagi satu pihak dan kerugian bagi pihak lainnya (Anisa, 2024).

Bentuk-bentuk judi sangat bervariasi; namun, terdapat beberapa contoh umum yang dilarang dalam Islam. *Pertama*, taruhan dalam olahraga dan permainan adalah salah satu yang paling umum. Pada kegiatan ini, individu bertaruh pada hasil pertandingan atau kompetisi olahraga. Hal ini jelas dilarang dalam Islam, karena bergantung pada ketidakpastian dan keberuntungan, bukan usaha atau keterampilan yang nyata. *Kedua*, lotere dan undian juga termasuk dalam kategori ini. Lotere melibatkan pembelian tiket untuk mendapatkan kesempatan memenangkan hadiah uang atau barang yang nilainya jauh melebihi jumlah yang dibayarkan oleh peserta.

Karena berdasarkan prinsip-prinsip judi, lotere dianggap haram. *Ketiga*, permainan kartu dan kasino sering kali melibatkan taruhan uang pada permainan yang dimainkan di kasino atau tempat lainnya. Kegiatan-kegiatan ini juga dilarang dalam ajaran Islam (Anisa, 2024).

b. Fenomena Judi Online pada Masyarakat Modern

Judi online yang dilakukan oleh remaja melalui media digital merupakan tindakan pidana yang dilarang baik secara hukum maupun norma sosial. Kegiatan perjudian ini dianggap sebagai kejahatan karena bertentangan dengan nilai-nilai sosial dan agama yang dianut oleh masyarakat. Selain itu, perjudian yang dilakukan melalui internet juga termasuk dalam kategori kejahatan siber (cybercrime), karena memanfaatkan teknologi internet sebagai sarana utama untuk melakukan tindakan kriminal, yang pada akhirnya merugikan para pengguna lainnya (Lubis et al., 2023).

Judi telah menjadi bagian yang tak terpisahkan dari budaya manusia sejak zaman kuno, berkembang dari permainan sederhana menjadi industri luas dan kompleks yang kita kenal saat ini. Aktivitas ini menarik perhatian banyak orang karena potensi keuntungan finansial yang besar, tetapi juga menghadirkan berbagai masalah terkait kesejahteraan individu dan masyarakat secara keseluruhan (Simo et al., 2024).

Di era digital ini, fenomena judi online semakin meluas, memberikan akses yang lebih cepat dan mudah untuk berpartisipasi dalam permainan judi melalui internet. Hal ini menimbulkan tantangan baru dalam mengontrol dan mengatur aktivitas perjudian, terutama karena kemudahan akses yang ditawarkannya. Selain itu, fenomena judi online ini juga menimbulkan keprihatinan khususnya terkait pengaruhnya terhadap anak-anak usia sekolah. Anak-anak dalam rentang usia ini cenderung lebih rentan terhadap dampak negatif perjudian, karena mereka masih berada dalam tahap perkembangan. Paparan terhadap aktivitas judi online dapat meningkatkan risiko ketergantungan serta menimbulkan masalah pada kesejahteraan mental dan sosial mereka (Simo et al., 2024).

Judi online pada dasarnya memiliki kesamaan dengan bentuk perjudian lainnya, karena di dalamnya terdapat elemen kalah dan menang serta nilai yang dipertaruhkan. Namun, yang membedakan judi online dari jenis perjudian lainnya adalah tempat dan sarana yang digunakan. Judi online menawarkan kemudahan di mana para pemain dapat berpartisipasi dalam permainan ini di mana saja dan kapan saja, selama terhubung dengan internet. Selain itu, permainan judi online juga memanfaatkan situs atau website yang disediakan oleh para penyedia jasa perjudian online yang tersedia di dunia maya (Beni et al., 2022).

Menurut Hamidi dalam bukunya Hilyatin, perjudian dapat didefinisikan sebagai segala bentuk permainan yang melibatkan taruhan, baik itu berupa uang, barang, atau bentuk lainnya, di mana pihak yang kalah diharuskan memberikan kompensasi kepada pemenang. Lebih lanjut, Hamidi menjelaskan bahwa perjudian juga dapat dipahami sebagai pemindahan hak milik yang terjadi secara acak atau kebetulan (Reyhan et al., 2023).

Judi Online yang sering dimainkan oleh remaja sekarang yaitu dalam bentuk Aplikasi Higgs Domino Island yang berupa platform yang menghubungkan berbagai pemain yang ingin menikmati kategori permainan yang sama. Dengan 36 jenis permainan yang beragam, pengguna dapat menikmati permainan mulai dari kartu, catur, dadu, Domino, Slot, Duofu Duocai, Fafafa, Rezeki Nomlok 5 Dragons, Panda, hingga puzzle dan lain sebagainya (Sarijuddin & Abdullah, 2023).

Permainan yang paling populer di aplikasi game online Higgs Domino adalah permainan slot, seperti Duofu Duocai, Fafafa, Rezeki Nomplok, 5 Dragons, dan Panda. Slot di Higgs Domino

memiliki kesamaan dengan mesin judi yang ada di kasino; pemain hanya perlu menekan tombol, dan gambar akan berputar sesuai dengan keberuntungan mereka. Jika semua gambar pada lima slot sejenis, pemain dinyatakan sebagai pemenang. Dalam permainan slot Higgs Domino, pemain dapat meraih kemenangan yang bervariasi antara 10B, 18B, 22B, 32B, 45B, hingga 90B, tergantung pada besarnya taruhan yang mereka pasang (Utama, 2022).

D. SIMPULAN DAN SARAN

Judi online adalah bentuk permainan yang dapat diakses melalui internet, memungkinkan pemain untuk menggunakan komputer atau handphone mereka. Dalam permainan ini, uang digunakan sebagai taruhan yang ditentukan oleh masing-masing pelaku. Perjudian online termasuk dalam kategori kejahatan yang memanfaatkan teknologi jaringan komputer, yang sering dikenal dengan istilah kejahatan siber. Di mata masyarakat, judi online dianggap sebagai aktivitas yang dilakukan oleh individu dengan menggunakan perangkat elektronik, dan sering kali tidak menimbulkan keresahan di lingkungan sekitar.

Islam secara tegas menentang perjudian online, karena hal ini bertentangan dengan nilai-nilai dan prinsip-prinsip yang mendasari kehidupan umat Muslim. Hukum Islam melarang perjudian karena dampak negatifnya yang merugikan serta ketidakcocokannya dengan prinsip keadilan, kesetiaan, dan kejujuran. Untuk mengatasi masalah perjudian online, diperlukan regulasi hukum yang ketat guna mengontrol dan meminimalkan dampak buruk yang ditimbulkannya. Selain itu, penting untuk meningkatkan kesadaran masyarakat mengenai risiko dan konsekuensi yang dapat muncul dari keterlibatan dalam perjudian online. Dengan pemahaman yang mendalam tentang fenomena perjudian online, baik dari perspektif sosial maupun agama, kita dapat mengambil langkah-langkah yang tepat untuk menangani masalah ini dan melindungi masyarakat, terutama mahasiswa, yang merupakan generasi muda dan rentan terhadap pengaruh negatif dari praktik perjudian online.

Berikut ini beberapa saran yang dapat dijadikan implikasi dari hasil penelitian ini: Pihak sekolah dan kampus, orang tua, serta masyarakat di sekitar Desa Kananta, Kecamatan Soromandi, Kabupaten Bima perlu mengambil langkah tegas dalam menangani judi online. Sekolah dan kampus diharapkan lebih aktif mengawasi siswa yang membawa handphone selama proses pembelajaran, sehingga mereka tidak terlibat dalam permainan judi online. Selain itu, orang tua juga memiliki peran penting dalam membimbing dan memberikan nasihat kepada anak-anak agar mereka terlibat dalam kegiatan positif. Penanaman nilai-nilai keagamaan juga perlu dikuatkan untuk membangun pondasi moral yang kokoh sehingga anak-anak terhindar dari judi online. Masyarakat pun harus berani untuk menegur jika melihat perilaku menyimpang di kalangan remaja.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih banyak untuk kedua orang tua penulis yang senantiasa memberikan do'a serta dukungannya agar penulis tetap semangat dalam menjalankan aktifitas perkuliahan. Penulis juga ingin mengucapkan banyak-banyak terimakasih yang sebesar-besarnya kepada Bunda Ahadiyah Agustina, SE.Sy., ME selaku dosen pengampu mata kuliah Metodologi Penelitian, yang telah membimbing penulis hingga bisa menyelesaikan jurnal ini dalam waktu yang telah ditentukan.

REFERENSI

- Ananda Muhamad Tri Utama. (2022). *No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における 健康関連指標に関する共分散構造分析 Title. 9*, 356–363.
- Anisa, N. L. (2024). Judi online dalam perspektif maqasih syariah. *Journal of Islamic Business Management Studies*, 5(1), 1–21.
- Asy Syar'iyah: Jurnal Ilmu Syari'ah dan Perbankan Islam – ISSN 2089-7227 (p) 2598-8522 (e) *Bisnis digital aplikasi hiburan higgs domino island dalam prespektif etika bisnis islam Peni Sarijuddin M 1 Muh. Ruslan Abdullah 2 1 Ekonomi Syariah Pasc.* (2023). 8(1), 19–33.
- Beno, J., Silen, A., & Yanti, M. (2022). *No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における 健康関連指標に関する共分散構造分析 Title. In Braz Dent J.* (Vol. 33, Issue 1).
- Bobby Ferly. (2023). Analisis Dampak Judi Online Slot Dalam Perspektif Fiqih Muamalah. *JEI: Jurnal Ekonomi Islam*, 1(1), 25–33. <https://doi.org/10.56184/jeijournal.v1i1.243>
- Hardono, J. (2015). Analisis Kecanduan Judi Online (Studi Kasus Pada Siswa SMAK AN NAS Mandai Maros Kabupaten Maros). *Jurnal Teknik*, 4(2), 50–57.
- Hidayah, D. F. N., Putri, D. F., Salsabila, F., Yunaenti, S. R., Nuryanti, T., & Nurjaman, A. R. (2024). Menelaah Fenomena Judi Online (Slot) Di Kalangan Mahasiswa Dalam Perspektif Hukum Islam Di Indonesia. *Jurnal Kajian Agama Dan Dakwah*, 2(3), 1–18.
- Info, A. (2024). *"Dampak Judi Online dikalangan Masyarakat Modern.* 112–126.
- Lubis, F. H., Pane, M., & Irwansyah. (2023). Fenomena Judi Online di Kalangan Remaja dan Faktor penyebab Maraknya Serta Pandangan Hukum Positif dan Hukum Islam (Maqashid Syariah). *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(2), 2655–2663. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/13284/10396>
- Reyhan, M., Hendrasjah, G., Yuli, R., & Hambali, A. (2023). Dampak Berjudi dalam Pandangan Islam. *Gunung Djati Conference Series*, 19, 820. <https://conferences.uinsgd.ac.id/gdcs>
- Sahputra, D., Afifa, A., Salwa, A. M., Yudhistira, N., & Lingga, L. A. (2022). Dampak Judi Online Terhadap Kalangan Remaja (Studi Kasus Tebing Tinggi). *Islamic Counseling: Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 6(2), 139. <https://doi.org/10.29240/jbk.v6i2.3866>
- Simo, K., Boyolali, K., Online, J., & Sekolah, A. U. (2024). *Dampak Sosial Keterlibatan Anak Usia Sekolah Dalam Judi Online (Studi Kasus Desa Blagung Kecamatan Simo Kabupaten Boyolali Moch Raffy Rizzaldi Mahasiswa Pendidikan Akuntansi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta Ro. 18(6), 4503–4519.*
- Supratama, R., Elsera, M., & Solina, E. (2022). Fenomena Judi Online Higgs Domino Dikalangan Mahasiswa Pada Masa Pandemi Covid-19 di Kota Tanjungpinang. *Ganaya: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 5(3), 297–311. <https://doi.org/10.37329/ganaya.v5i3.1933>
- Susilo, A. A. (2020). Peran Guru Sejarah dalam Pemanfaatan Inovasi Media Pembelajaran. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 4(2), 79. <https://doi.org/10.32585/jkp.v4i2.649>
- Tamaruddin, A. (2024). Analisis Pengaruh Judi Online Dalam Keberadaanya Serta Prinsip Dalam Prespektif Hukum Islam. *Mandar: Social Science Journal*, 3. <https://ojs.unsulbar.ac.id/index.php/mandarssj/article/view/3969%0Ahttps://ojs.unsulbar.ac.id/index.php/mandarssj/article/download/3969/1723>