

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informatika dan komunikasi membuat dunia kini menjadi tanpa batas (*borderless*). Tentunya, ini bisa memiliki dampak besar pada perubahan sosial, budaya, dan ekonomi dalam waktu yang relatif singkat. Perubahan dari perkembangan tersebut menghasilkan dampak positif dan negatif. Meskipun berkontribusi pada kemajuan kesejahteraan dan peradaban manusia, hal ini juga memudahkan manusia dalam melakukan pelanggaran hukum.¹ Kejahatan yang memanfaatkan teknologi informasi perlu mendapatkan perhatian khusus karena cara penanganannya berbeda dan seringkali lebih kompleks dibandingkan dengan kejahatan biasanya.² Terlebih, kejahatan pada media tanpa batas / dalam jaringan ini tidak terbatas pada jarak atau batas teritorial. Dengan sifatnya ini, kejahatan yang menggunakan media dalam jaringan ini akan berdampak kuat tanpa mengenal batasan waktu, tempat, dan situasi.³

Perkembangan internet saat ini sangat membantu seseorang sehingga mereka dapat berkomunikasi dengan mudahnya tanpa harus adanya pertemuan secara langsung atau komunikasi jarak jauh. Hal tersebut merupakan dampak positif bagi seseorang yang menggunakan media teknologi *internet* dengan bijak. Tetapi dengan adanya perkembangan *internet* yang semakin lama semakin canggih, banyak masyarakat khususnya anak muda telah menyalahgunakannya. Kemajuan infrastruktur transportasi serta telekomunikasi, termasuk munculnya telegraf dan *internet*, merupakan faktor utama dalam globalisasi yang semakin mendorong saling ketergantungan dalam kegiatan ekonomi dan budaya. Mereka yang awalnya menggunakan *Internet* hanya untuk mengakses tentang informasi pembelajaran, game dan sosial media, selanjutnya karena rasa

¹ Sukardi Waridah, Siti dan J, *Sosiologi* (Jakarta: Bumi Aksara, 1999), 48.

² MR Habibi, I Liviani - Al-Qanun: Jurnal Pemikiran Dan, and undefined 2020, "Kejahatan Teknologi Informasi (Cyber Crime) Dan Penanggulangannya Dalam Sistem Hukum Indonesia," *Jurnal fsh.Uinsby.Ac.Id* MR Habibi, I Liviani Al-Qanun: Jurnal Pemikiran Dan Pembaharuan Hukum Islam, 2020 • *jurnal fsh.Uinsby.Ac.Id* 23, no. 2 (2020): 403, <http://jurnal fsh.uinsby.ac.id/index.php/qanun/article/view/1132>.

³ Arief, *Kejahatan Ciber Crime Atau Computer-Related Crime Menurut perserikatan Bangsa-bangsa (PBB:X/2000)*. (Jakarta: Rajawali Press, 2003), 259.

keingintahuan para anak muda tersebut mulai ada yang mengakses permainan judi *online*. Perjudian adalah pertarungan dengan sengaja yaitu mempertaruhkan satu nilai atau sesuatu yang dianggap bernilai dengan menyadari adanya resiko dan harapan-harapan tertentu pada peristiwa-peristiwa permainan, pertandingan, perlombaan, dan kejadian-kejadian yang tidak atau belum pasti hasilnya.⁴ Yang termasuk dalam perjudian adalah taruhan atas hasil pertandingan atau permainan lainnya, yang tidak diadakan oleh mereka yang juga berunding atau bermain, serta semua taruhan lainnya.

Judi adalah perbuatan berbahaya, karena akibat berjudi, seseorang yang baik dapat menjadi jahat, seseorang yang taat dapat menjadi jahil, malas mengerjakan ibadah, terjauh hatinya dari mengingat Allah. Dia jadi orang pemalas, pemaarah, matanya merah, badannya lemas dan lesu. Dengan sendirinya akhlaknya rusak, tidak mau bekerja untuk mencari rezeki dengan jalan yang baik, selalu mengharap mendapat kemenangan. Dalam sejarah perjudian, tidak ada orang yang mampu kaya karena berjudi. Melainkan sebaliknya yang terjadi. Banyak orang kaya tiba-tiba jatuh miskin dan melarat karena berjudi. Banyak pula rumah tangga yang aman dan bahagia, tiba-tiba hancur berantakan karena judi.

Perjudian merupakan salah satu kejahatan yang menggunakan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Berjalannya waktu dengan kemajuan teknologi, perjudian juga telah berkembang dengan berbagai cara, salah satunya adalah melalui *platform online* yang lebih praktis dan aman. Judi *online* memungkinkan seseorang untuk bermain kapan saja dan di mana saja, cukup dengan menggunakan *smartphone* dan koneksi *internet*. Selain itu, pembayaran dapat dilakukan melalui layanan *online* seperti ATM atau *M-Banking*.

Masalah perjudian sudah dikenal sejak lama sepanjang sejarah ditengah-tengah masyarakat⁵. Sejak zaman dahulu hingga sekarang, masalah perjudian merupakan suatu kenyataan atau gejala sosial yang sangat sulit untuk di hilangkan dalam kehidupan di masyarakat hingga sampai sekarang ini. Perjudian

⁴ Kartini. Kartono, Patologi Sosial Jilid 1. (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2001), 56.

⁵ Jurnal Sosial et al., "JUDI ONLINE DAN KONTROL SOSIAL MASYARAKAT PEDESAAN: Online Gambling and Social Control of Rural Communities," *journal.fib.uho.ac.id* 10, no. 1 (2021): 130—43

pada dasarnya merupakan salah satu perbuatan yang sangat bertentangan dengan norma hukum maupun norma agama.⁶ Secara umum perjudian merupakan suatu perbuatan dimana pelakunya bertaruh untuk memilih salah satu di antara beberapa pilihan lainnya, sedangkan hanya satu saja pilihan yang benar. Peraturan taruhan dilakukan sebelum pertandingan di mulai.⁷

Praktik perjudian persaat ini semakin meluas dan berkembang di berbagai kalangan masyarakat. Jenis-jenis perjudian bervariasi, mencakup masyarakat dari berbagai lapisan ekonomi, dari yang berada di ekonomi rendah hingga yang berada di ekonomi tinggi, semuanya tertarik dengan judi.⁸ Di Indonesia, hukum melarang perjudian, sehingga banyak kegiatan perjudian dilakukan secara sembunyi-sembunyi. Jenis-jenis perjudian sangat beragam, mulai dari yang bersifat tradisional seperti perjudian dadu, sabung ayam, permainan ketangkasan, dan tebak angka seperti togel, hingga penggunaan teknologi canggih seperti judi *online* yang dapat diakses melalui telepon genggam. Upaya penegakan hukum dilakukan untuk mengatasi praktik perjudian ilegal.⁹ Selain itu kegiatan-kegiatan olahraga seperti piala dunia (*worldcup*), liga Indonesia, bahkan liga antar kampung, tidak luput dijadikan sebagai lahan untuk melakukan perjudian.

Dalam konteks perjudian, Al-Qur'an melarang perjudian sesuai dengan ajaran Islam. Di sisi lain, dalam hukum Indonesia, regulasi tentang perjudian *online* sudah diatur dalam KUHP melalui UU ITE Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang No 19 Tahun 2016, yang merupakan revisi dari Undang-Undang No 11 Tahun

⁶ Achmad Zurohman et al., "Dampak Fenomena Judi Online Terhadap Melemahnya Nilai-Nilai Sosial Pada Remaja (Studi Di Campusnet Data Media Cabang Sadewa Kota Semarang)," *Journal.Unnes.Ac.IdA Zurohman, TMP Astuti, TB Sanjoto JESS (Journal of Educational Social Studies)*, 2016•*journal.Unnes.Ac.Id*, 2016, 160, <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jess/article/view/14081>.

⁷ Poerwadarminta, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Kedua* (Jakarta: Balai Pustaka, 1995), 419.

⁸ DT Purnawinata - Jurnal Solusi and undefined 2021, "Aspek Hukum Pidana Dalam Perjudian Secara Online," *Academia.EduDT Purnawinata Jurnal Solusi*, 2021•*academia.Edu*, accessed September 27, 2023, <https://www.academia.edu/download/82733780/310.pdf>.

⁹ L Fortuna et al., "PENEGAKAN HUKUM TERHADAP TINDAK PIDANA PERJUDIAN ONLINE DI WILAYAH HUKUM KEPOLISIAN RESOR KOTA PADANG PANJANG," *Review-Unes.ComL Fortuna, E Danil, Y Yoserwan UNES Law Review*, 2023•*review-Unes.Com* 5, no. 4 (2023): 2501, <https://doi.org/10.31933/unesrev.v5i4>.

2008. Oleh karena itu, konflik yang terjadi dalam masyarakat terkait perjudian *online* yang dilakukan melalui *internet* atau media sosial dan juga terkait dengan kejahatan *cybercrime* perlu dikurangi.

Dalam Islam, perjudian dianggap sebagai perbuatan yang sangat bertentangan dengan ajaran Al-Quran. Hal ini merujuk kepada firman Allah SWT di dalam surah Al-Maidah ayat 90, yang mengutuk perjudian dan menyatakan keburukannya. Dalam Islam, praktik perjudian sangat dihindari karena dianggap merugikan individu dan masyarakat.

يٰۤاَيُّهَا الَّذِيْنَ ءَامَنُوْا اِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْاَنْصَابُ وَالْاَزْلَمُ رِجْسٌ
مِّنْ عَمَلِ الشَّيْطٰنِ فَاَجْتَنِبُوْهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُوْنَ ﴿٩٠﴾

Artinya : “Hai orang-orang yang beriman, sesungguhnya (meminum) khamar, berjudi, (berkorban untuk) berhala, mengundi nasib dengan panah, adalah termasuk perbuatan syaitan. Maka jauhilah perbuatan-perbuatan itu agar kamu mendapat keberuntungan”. Di dalam Al-Quran jelas mengharamkan judi dalam bentuk apapun karena banyak sekali dampak negatif dari orang yang bermain judi tersebut.¹⁰

Dalam perspektif hukum Islam, kegiatan perjudian dilarang karena bertentangan dengan prinsip moral dan etika yang dianut oleh agama tersebut. Namun, dengan munculnya popularitas judi *online* belakangan ini, para ahli hukum Islam sedang berselisih pandangan mengenai legalitas judi *online* dalam Islam. Beberapa pakar berpendapat bahwa judi *online* harus dilarang sepenuhnya karena dapat merugikan individu maupun masyarakat.¹¹ Sementara itu, ada juga yang berargumen bahwa judi online bisa diatur dan dikontrol agar tidak merugikan masyarakat. Dalam situasi ini, peran pemerintah dan masyarakat amat krusial dalam menentukan status hukum judi *online* dalam agama Islam.

Dalam beberapa kasus, perjudian *online* dapat mempengaruhi keharmonisan rumah tangga dan membawa

¹⁰ Yayasan Penyelenggaraan Penerjemah Al-Qur'an Departemen Agama RI, *Al-Qur'an Dan Terjemahnya*, (Bandung: SYGMA, 2009), 123.

¹¹ H. N. Hutasoit and Swardhana. G.M, “Upaya Penanggulangan Tindak Pidana Judi Online Di Wilayah Hukum Polresta Denpasar,” *Journal Ilmu Hukum* 8, no. 7 (2019).

dampak negatif bagi keluarga. Perjudian *online* dapat membuat seseorang kecanduan dan terpaku pada aktivitas tersebut, sehingga mengabaikan tanggung jawab dan kewajiban sehari-hari. Hal ini dapat menyebabkan hubungan yang buruk antara suami istri, dan juga dapat menimbulkan masalah keuangan yang berkepanjangan. Ketagihan pada perjudian *online* juga dapat mempengaruhi hubungan antaranggota keluarga, dan membuat seseorang menjadi sulit berkomunikasi dan bekerja sama dengan orang lain. Selain itu, masalah keuangan yang diakibatkan oleh perjudian *online* dapat menimbulkan stres dan tekanan pada keluarga, dan dapat mempengaruhi kesehatan mental dan emosional seseorang.

Berdasarkan uraian di atas, menarik bagi penulis untuk meneliti salah satu bentuk penyimpangan sosial yang semakin hari semakin berkembang seiring dengan berkembangnya teknologi di masyarakat, yakni masalah perjudian *online*. Permasalahan tersebut tentunya sangat menarik bagi penulis untuk diangkat menjadi suatu bentuk karya ilmiah untuk menyusun skripsi saya dengan judul “**Perjudian Online Dan Dampaknya Terhadap Keharmonisan Rumah Tangga (Studi Kasus Pada Masyarakat Desa Jojo Kecamatan Mejobo Kabupaten Kudus)**”.

B. Rumusan Masalah

Adapun Rumusan Masalah dari penelitian ini adalah:

1. Apa Penyebab Masyarakat Desa Jojo Kecamatan Mejobo Kabupaten Kudus Melakukan Judi *Online*?
2. Bagaimana Dampak Dari Judi *Online* Terhadap Keharmonisan Rumah Tangga?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui Penyebab Masyarakat Desa Jojo Kecamatan Mejobo Kabupaten Kudus Melakukan Judi *Online*
2. Mengetahui Dampak Dari Perjudian *Online* Terhadap Keharmonisan Rumah Tangga.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian meliputi:

Manfaat akademis sifatnya teoritis, dalam penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan untuk pengetahuan terutama tentang Judi *online* dan dampaknya terhadap keharmonisan rumah tangga supaya dapat mencegah perilaku tersebut dan melakukan upaya preventif.

Manfaat praktis

Manfaat dari penelitian ini, antara lain:

Bagi Peneliti

Sebagai Syarat untuk menyelesaikan masa pendidikan jenjang Strata (1)

Bagi Masyarakat

Penelitian dapat membantu dalam memahami perilaku perjudian *online*, yang dapat digunakan untuk mengembangkan program pencegahan masalah perjudian serta dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman publik tentang risiko perjudian *online*, sehingga individu dapat membuat keputusan yang lebih bijak terkait aktivitas perjudian mereka

E. Sistematika Penelitian

Penelitian ini akan dituangkan dalam sistematika diantaranya:

Bagian Muka

Terdiri dari halaman judul, persetujuan pembimbing, pernyataan keaslian skripsi, abstrak, motto, halaman persembahan, pedoman arab-latin, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel serta daftar gambar.

Bagian isi

Pada bagian isi terdapat sub bab, adapun pembagiannya meliputi:

BAB I: Pendahuluan

Terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian sistematika penulisan.

BAB II: Kajian Pustaka

Bab ini berisikan teori-teori yang berkaitan dengan judul dan dapat mendukung keabsahan penelitian, di antaranya memuat kajian teori mengenai Definisi Judi *Online*, Jenis Judi *Online*, Keharmonisan Rumah Tangga.

BAB III: Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini meliputi jenis dan pendekatan, setting penelitian,

subjek penelitian, sumber dan jenis data, teknik mengumpulkan data, uji keabsahan data serta teknik analisis data.

BAB IV: Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada bab keempat ini berisi merupakan hasil penelitian dan pembahasan. Bab ini berisi tentang pembahasan mengenai Penyebab Perjudian, Dampak Judi *Online* Terhadap Keharmonisan Rumah tangga, Solusi terhadap tindakan perjudian online, Solusi mengatasi dampak Judi *online* terhadap keharmonisan rumah tangga dan analisis data penelitian.

BAB V: Penutup

Berisi simpulan dan saran. Pada kesimpulan berisi mengenai rangkuman hasil penelitian sedangkan saran berisi arahan perbaikan mengenai penelitian

Bagian Akhir

Bagian akhir meliputi: daftar pustaka, lampiran-lampiran berisi data analisis yaitu berwujud pedoman wawancara, dokumentasi foto, transkrip wawancara serta daftar riwayat hidup.