

Penyuluhan Hukum Terkait Judi Online Bagi Generasi Milenial (Studi di Kota Banda Aceh)

Hadi Iskandar¹, Budi Bahreisy², Ferdy Saputra³, Romi Asmara⁴, Yusrizal⁵,
Hidayat⁶.

^{1,2,3,4,5,6}Jurusan Ilmu Hukum, Universitas Malikussaleh

Email: hadi.iskandar@unimal.ac.id

Email: budi_bahreisy01@unimal.ac.id

Email: ferdy@unimal.ac.id

Email: romi.asmara@unimal.ac.id

Email: yusrizal@unimal.ac.id

Email: hidayat@unimal.ac.id

Submitted: 24-11-2021

Revised: 14-04-2022

Accepted: 30-06-2022

Abstract

The development of technology and information in the form of the internet has grown rapidly. Not only for the elderly, but also for young people who use it, the increasingly easy use of the internet has been misused for gambling games. Initially people access online games, then out of curiosity and curiosity, people follow online gambling. Online games as an unreal virtual space make users free to do things that are prohibited in life, both in religious norms and prohibited by law, such as online gambling. Based on this background, the formulation of the problem from this legal counseling is how the criteria for online gambling criminal acts and how to sanction online gambling crimes in the perspective of Islamic law and national law. This legal counseling activity is carried out using lecture and discussion methods. Participants were given motivation and understanding about understanding online gambling in the perspective of Islamic criminal law and national criminal law. In addition, participants were given material on the importance of understanding the criteria for acts of online gambling and the sanctions of online gambling crimes. The objectives of the service to the millennial generation in Banda Aceh City are to: 1). Provide knowledge about the criteria for online gambling crimes and 2). Providing understanding to the millennial generation about online gambling criminal sanctions in the perspective of Islamic Law and National Law. this is also part of capturing problems that occur in society.

Keywords: Legal Counseling, Online Gambling, Millennials

Abstrak

Perkembangan teknologi dan informasi berupa internet telah berkembang pesat. Tidak hanya di orang tua, tetapi juga kalangan muda yang menggunakannya, Penggunaan internet yang kini semakin mudah telah disalahgunakan untuk permainan judi. Awalnya masyarakat mengakses game online, selanjutnya karena rasa penasaran dan rasa ingin tahu, masyarakat mengikuti judi online. Permainan online sebagai ruang virtual tidak nyata membuat penggunaanya bebas melakukan hal-hal yang dilarang dalam kehidupan, baik dalam norma agama maupun dilarang dalam hukum, misalnya judi online. Berdasarkan latar belakang tersebut, perumusan masalah dari penyuluhan hukum ini adalah Bagaimana kriteria tindak pidana perjudian online dan Bagaimana sanksi tindak pidana perjudian online dalam perspektif Hukum Islam dan Hukum Nasional. Kegiatan penyuluhan hukum ini dilakukan dengan menggunakan metode ceramah dan diskusi. Peserta diberikan motivasi dan pemahaman mengenai pemahaman tentang judi online dalam perspektif hukum pidana islam dan hukum pidana nasional. Selain itu, peserta diberikan materi tentang pentingnya memahami kriteria tindak dari perjudian online dan sanksi dari tindak pidana perjudian online. Tujuan dari penyelenggaraan pengabdian kepada generasi milenial di Kota Banda Aceh ini untuk: 1). Memberikan pengetahuan tentang kriteria dari tindak pidana perjudian online dan

2). Memberikan pemahaman kepada generasi milenial tentang sanksi tindak pidana perjudian online dalam perspektif Hukum Islam dan Hukum Nasional. hal ini juga sebagai bagian dari menjaring persoalan yang terjadi dalam masyarakat.

Kata Kunci: Penyuluhan Hukum, Judi Online, Generasi Millennial

1. PENDAHULUAN

Anak merupakan penerus bangsa yang mempunyai hak dan kewajiban untuk turut serta dalam pembangunan bangsa, anak adalah aset negara yang bisa memajukan bangsa di masa depan. Bangsa ini akan rusak apabila anak yang jadi penerus bangsa ini sejak dini sudah menjadi pelaku tindak pidana salah satunya yaitu judi, oleh karena itu harus ada suatu proses pendidikan terhadap anak yang baik dan berguna bagi bangsa dan negara (Indradi dan Ade Ari Syam, 2006)

Zaman sekarang ini banyak dijumpai permainan yang menjanjikan berbagai macam hadiah. Permainan tersebut baik dilakukan secara langsung maupun tidak langsung, melalui media elektronik (misalnya media Internet) maupun media cetak. Dengan berbagai macam dalil yang dilontarkan para pemainnya bahwa hiburan. Akan tetapi kenyataannya permainan tersebut dicampuri dengan perjudian, artinya sering dijumpai di masyarakat, baik di lingkungan tempat tinggal, di pasar, bahkan di tempat kerja, permainan ini dibarengi dengan melakukan taruhan antara pemainnya.

Hakekat perjudian adalah perbuatan yang bertentangan dengan norma agama, moral, kesusilaan, maupun hukum, serta membahayakan bagi penghidupan dan kehidupan masyarakat bangsadan negara. Penyelenggaraan perjudian mempunyai dampak yang negatif dan merugikan terhadap moral dan mental masyarakat terutama bagi generasi muda, oleh karena itu perlu diupayakan agar masyarakat menjauhi hal tersebut yang dapat merugikan diri sendiri dan orang lain. Perjudian dapat menjadi penghambat bagi pembangunan nasional yang beraspek materil, karena perjudian mendidik orang untuk mencari nafkah dengan tidak sewajarnya dan membentuk watak pemalas, sedangkan pembangunan membutuhkan orang yang giat dalam bekerja dan bermental kuat. Sangat beralasan kemudian judi harus dicarikan cara dan solusi yang rasional untuk suatu pemecahannya, karena sudah jelas judi merupakan masalah sosial yang dapat mengganggu fungsi sosial dari masyarakat (B. Simandjuntak, 1990).

Perjudian merupakan satu pilihan yang dianggap menjanjikan

keuntungan tanpa harus bersusah payah bekerja. Judi dianggap sebagai pilihan yang tepat bagi masyarakat kecil untuk mencari uang dengan lebih mudah, mereka tidak menyadari bahwa akibat judi jauh lebih berbahaya dan merugikan dari keuntungan yang akan diperolehnya. Perjudian banyak ditemui diberbagai tempat atau lokasi yang diperkirakan tidak dapat diketahui oleh pihak berwajib, bahkan dekat pemukimanpun judi sering ditemukan dan dilakukan. Demikian pula di daerah-daerah atau sekitar tempat tinggal kita, banyak ditemukan tempat-tempat perjudian tersebut (Sajipto Rahardjo, 2002).

Demikian pula judi telah diharamkan dalam Al-Qur'an di antaranya ayat yang menjelaskan pengharaman judi yaitu dalam (Qs. al-Maidah : 90-91):

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ
وَالْأَزْلَامُ رَجْسٌ مِّنْ عَمَلِ الشَّيْطَانِ فَاجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ
تُفْلِحُونَ ۙ ٩٠ إِنَّمَا يُرِيدُ الشَّيْطَانُ أَنْ يُوقِعَ بَيْنَكُمُ
الْعَدَاوَةَ وَالْبَغْضَاءَ فِي الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ وَيَصُدَّكُمْ
عَنْ ذِكْرِ اللَّهِ وَعَنِ الصَّلَاةِ فَهَلْ أَنْتُمْ مُنْتَهُونَ ۙ ٩١

Terjemahan:

90. 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.

91. Dengan minuman keras dan judi itu, setan hanyalah bermaksud menimbulkan permusuhan dan kebencian di antara kamu, dan menghalang-halangi kamu dari mengingat Allah dan melaksanakan salat, maka tidakkah kamu mau berhenti?

Fenomena permainan online yang mulanya diperuntukan bagi anak-anak dan remaja, kini bahkan telah dimainkan dan sangat diminati oleh orang-orang dewasa, maraknya permainan online ini diikuti juga dengan munculnya berbagai pendapat mengenai efek dari permainan online itu, ada sebagian masyarakat yang menyatakan bahwa permainan online berdampak buruk bagi anak-anak dan remaja, namun adapula yang mengungkapkan bahwa permainan online dapat memberi efek positif bagi penggemarnya, namun bagaimna jika permainan yang awalnya hanya untuk menghibur kini mengandung unsur perjudian yang akan merusak moral bangsa (Octaviana Cynthia Soebastian, 2010).

Fenomena maraknya judi online juga biasa dilihat dengan maraknya warung internet yang melengkapi

fasilitas game online komputer yang mereka sediakan, lebih-lebih hanya dengan membayar biaya yang relatif murah yaitu sebesar Rp. 3000 perjamnya menjadikan para konsumennya betah menghabiskan waktu berjam-jam terlibat dalam kesenangan bermain game online, bahkan dengan diciptakannya modem seseorang bisa sampai menghabiskan waktu sepanjang hari dengan melupakan segala kewajibannya hanya untuk menyelesaikan permainan online tersebut. Kasus di dalam negeri ditemukan bahwa seorang gadis usia 12 tahun kabur dari rumahnya selama dua minggu, selama itu gadis tersebut mengaku tinggal di sebuah warnet untuk memainkan game online, dari data tersebut dapat diketahui bahwa minat remaja terhadap game online cukup besar, namun jika kebiasaan bermain ini membawa pada masalah dalam kehidupan nyata maka dapat dikatakan itu merupakan suatu perilaku yang merugikan diri sendiri.

Kasus judi online sendiri telah terjadi di Aceh, seperti di Pidie Jaya, Kejaksaan Negeri kembali melakukan hukuman cambuk bagi tiga pelaku judi online Rabu, 9 Juni 2021 sekitar pukul 14.00 WIB. Ketiga pelaku judi online jenis virtual *Higgs Domino* dihukum cambuk di depan umum, tepatnya

di halaman Masjid Tengku Chik Di Pante Geulima, Kecamatan Meureudu, Kabupaten Pidie Jaya, Aceh (sindonews.com, 2021). Di Meulaboh Petugas gabungan dari Satpol PP Polisi Syariah, TNI dan Polri, menyisir sejumlah warung kopi dan kafe yang disinyalir menjadi tempat transaksi game judi online di Kecamatan Johan Pahlawan, Kabupaten Aceh Barat. Kedatangan petugas tidak menjadi perhatian para pengunjung, mereka masih terlihat santai dengan kesibukan masing-masing. Terlebih, petugas juga mendapati sejumlah warga yang berkerumun saat sedang nongkrong di warung kopi, hingga mengabaikan penerapan protokol kesehatan (PUJATV ACEH, 2021). Permainan *game online* sudah diharamkan melalui fatwa Majelis Permusyawaratan Ulama atau MPU Aceh, yang sudah diatur dalam qanun nomor 3 tahun 2019. Karena *game online* dinilai mencederai penerapan syariat Islam di Aceh, dan sangat merugikan masyarakat akibat adanya transaksi jual beli chip. Oleh karena ini perlunya dilakukan Penyuluhan Hukum Terkait Judi Online Bagi Generasi Milenial (Studi Di Kota Banda Aceh).

2. METODE PELAKSANAAN

Khalayak sasaran yang diundang pada penyuluhan ini

adalah guru-guru, dan pemuda di SMA Elhakim Islamic School. Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di Aula SMA Elhakim Islamic School. Pelaksanaan kegiatan Pengabdian Pada Masyarakat ini dilakukan dengan menggunakan metode ceramah dan diskusi. Adapun sistematis pelaksanaan kegiatan pengabdian ini adalah sebagai berikut:

a. Metode Ceramah

Peserta diberikan motivasi dan pemahaman mengenai kriteria-kriteria dari judi online. Selain itu, peserta diberikan materi tentang pentingnya memahami sanksi-sanksi dari judi online dalam perspektif Hukum Islam dan Hukum Nasional.

b. Metode Diskusi

Peserta penyuluhan hukum diberikan kesempatan untuk

mendiskusikan permasalahan yang berkaitan dengan pencegahan dan pemberantasan judi online, hal ini juga sebagai bagian dari menjangkau persoalan yang terjadi dalam masyarakat.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses pelaksanaan penyuluhan hukum ini dilakukan dengan dua tahap yaitu pertama tahap ceramah yang disampaikan oleh dua pemateri dan tahap kedua diskusi/tanya jawab.

Tahap Penyampaian Materi

Materi disampaikan pada penyuluhan terkait judi online bagi generasi milenial yang dilakukan pada sekolah SMA dan SMP cendekia El-Hakim Banda Aceh ini pertama disampaikan oleh pemateri Bapak Yusrizal Hasbi S.H., M.H.



Gambar 1. Ketua Pengabdian Memberikan kata Sambutan dalam kegiatan Penyuluhan Hukum



Gambar 2. Pemateri pertama menyampaikan tentang pemahaman judi online.



Gambar 3. Ketua Pengabdian dan Anggota Pengabdian

Banyak bentuk permainan judi yang menuntut ketekunan dan keterampilan dalam berjudi, seperti pertandingan-pertandingan badminton, tinju, gulat dan sepak bola bisa menjadi obyek judi. Juga pacuan-pacuan misalnya: pacuan kuda, anjing balap, biri-biri dan karapan sapi. Permainan dan pacuan-pacuan tersebut semula bersifat kreatif dalam bentuk asumsi

yang menyenangkan untuk menghibur diri sebagai pelepas ketegangan sesudah bekerja. Dikemudian hari ditambahkan elemen pertaruhan guna memberikan insentif kepada para pemain untuk memenangkan pertandingan. Disamping itu dimaksudkan pula untuk mendapatkan keuntungan komersial bagi orang-orang atau

kelompok-kelompok tertentu. Dalam penjelasan atas Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 9 Tahun 1981 tentang Pelaksanaan Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian, Pasal 1 ayat (1), disebutkan beberapa macam perjudian meliputi:

a. Perjudian di Kasino, antara lain terdiri dari:

1. Roulette
2. Blackjack
3. Bacarat
4. Creps
5. Keno
6. Tombala
7. Super Ping-Pong
8. Lotto Fair
9. Satan
10. Paykyu
11. Slot Machine (Jackpot)
12. Ji Si Kie
13. Big Six Wheel
14. Chuc a Cluck
15. Lempar paser/bulu ayam pada sasaran atau papan
16. Yang berputar (Paseran)
17. Pachinko
18. Poker
19. Twenty One
20. Hwa-Hwe
21. Kiu-Kiu

b. Perjudian di tempat-tempat keramaian, antara lain terdiri dari perjudian dengan:

1. Lempar paser atau bulu ayam pada papan atau sasaran yang tidak bergerak
2. Lempar gelang
3. Lempat uang (coin)
4. Koin
5. Pancingan
6. Menebak sasaran yang tidak berputar
7. Lempar bola
8. Adu ayam
9. Adu kerbau
10. Adu kambing atau domba
11. Pacu kuda
12. Kerapan sapi
13. Pacu anjing
14. Hailai
15. Mayong/Macak
16. Erek-erek.

c. Perjudian yang dikaitkan dengan alasan-alasan lain antara lain perjudian yang dikaitkan dengan kebiasaan-kebiasaan:

1. Adu ayam
2. Adu sapi
3. Adu kerbau
4. Pacu kuda
5. Karapan sapi
6. Adu domba atau kambing
7. Adu burung merpati.

Dalam penjelasan di atas, dikatakan bahwa bentuk perjudian yang terdapat dalam angka 3, seperti adu ayam, karapan sapi dan sebagainya itu tidak termasuk perjudian apabila kebiasaan-kebiasaan yang bersangkutan berkaitan dengan upacara

keagamaan dan sepanjang kebiasaan itu tidak merupakan perjudian. Ketentuan pasal ini mencakup pula bentuk dan jenis perjudian yang mungkin timbul dimasa yang akan datang sepanjang termasuk katagori perjudian sebagaimana dimaksud dalam Pasal 303 ayat (3) KUHP.

Judi online adalah permainan judi yang dimainkan melalui media elektronik dengan mengakses internet sebagai perantara. Perjudian online saat ini sedang marak, menurut Onno W. Purbo, yang disebut sebagai judi online atau judi yang melalui internet (*internet gambling*) biasanya terjadi karena peletakan taruhan pada perjudian tersebut melalui interne. Para penjudi akan diharuskan melakukan deposit dimuka sebelum dapat melakukan judi online. Hal ini berarti harus melakukan transfer sejumlah uang kepada admin website judi sebagai deposit awal.

Berkaitan dengan perumusan delik yang mempunyai beberapa elemen, di antara para ahli mempunyai jalan pikiran yang berlainan. Sebagian besar berpendapat membagi element perumusan delik secara mendasar saja, dan ada pendapat lain yang membagi elemen delik secara terperinci. Diantaranya unsur subjektif dan unsur objektif. Unsur objektif dalam hal perumusan delik

cybercrime mengalami beberapa terobosan dari sifat-sifat umum dari KUHP. Hal ini disebabkan kegiatan cyber meskipun bersifat virtual tetapi dikategorikan sebagai tindakan dan perbuatan hukum yang nyata. Secara yuridis untuk ruang *cyber* sudah tidak pada tempatnya lagi untuk mengkategorikan sesuatu dengan ukuran dan kualifikasi konvensional untuk dapat dijadikan objek dan perbuatan, sebab jika cara ini yang ditempuh akan terlalu banyak kesulitan dan hal-hal yang lolos dari jerat hukum. Kegiatan cyber adalah kegiatan virtual, tetapi berdampak sangat nyata meskipun alat bukti elektronik, dengan subjek pelakunya harus dikualifikasikan pula sebagai melakukan perbuatan hukum secara nyata (Budi Suhariyanto, 2012).

Dalam hal maraknya perjudian di internet, Indonesia tidak lupa pula untuk melakukan penanggulangan dan pencegahan melalui hukum positif yaitu sebagaimana diatur dalam Pasal 27 ayat (2) UU ITE 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". Ancaman pidana Pasal 27 ayat (2)

bersumber pada Pasal 45 ayat (1), yang berbunyi: “setiap orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (1), ayat (2), ayat (3), atau ayat (4) dipidana dengan penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).

Berdasarkan Pasal 27 ayat (2) UU ITE dapat diuraikan menjadi beberapa unsur, yaitu:

a. Unsur subjektif berupa kesalahan, sebagaimana

tercantum dengan kata “dengan sengaja”.

b. Unsur melawan hukum, sebagaimana tercantum dengan kata “tanpa hak”.

c. Unsur kelakuan sebagaimana tercantum dalam kata-kata “mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian”.



Gambar 4. Pemateri pertama menyampaikan tentang dampak buruk dari permainan judi online

Perbedaan Antara permainan judi online dan judi offline tentunya memiliki perbedaan yang begitu signifikan. Yang jelas untuk permainan versi online memiliki banyak sekali kelebihan. Di luar daripada itu, untuk sisi kemenangan dan keuntungan yang bisa diperoleh pemain judi online

lebih mudah dibandingkan dengan judi offline. Dan berikut ini perbedaan antara judi online dan judi offline :

1) Akses bebas

Perbedaan permainan judi online dan judi offline yaitu kebebasan dalam mengakses game yang akan dimainkannya. Selama

bermain dan melakukan pemasangan taruhan judi secara online, para pemain judi bisa mengakses permainan kapanpun dan dimanapun tanpa adanya batasan ruang dan waktu. Sedangkan judi offline, dimana untuk para pemainnya harus berkumpul terlebih dahulu di sebuah tempat perjudian jika ingin melakukan permainan.

2) Keuntungan lebih besar

Dalam permainan judi baik itu online atau offline, keuntungan masih menjadi hal yang identic dengan game yang menggunakan system taruhan. Namun untuk permainan taruhan online ini memiliki keuntungan lebih besar yang bisa didapatkan pemain judi. Hal tersebut terjadi karena pada dasarnya untuk cakupan permainan online jangkauannya lebih luas. Sementara taruhan judi offline jangkauannya hanya ruang lingkup dalam satu ruangan atau tempat antara pemain itu sendiri.

3) Variasi permainan Pada permainan judi versi online

Variasi permainannya lebih banyak sehingga para pecinta judi memiliki banyak pilihan untuk melakukan pemasangan taruhan. Berbeda dengan judi offline yang tentu saja tidak bisa dilakukan dalam berbagai variasi, pasalnya untuk permainan judi offline ini permainannya terbatas.

4) Sistem keamanan

Bermain judi online memiliki system keamanan yang lebih terjamin dibandingkan dengan judi offline. Selama bermain judi online, hal ini sudah jelas lebih aman dan nyaman karena bisa memainkan dimana saja dan bisa jauh dari razia pihak berwajib yang melarang kegiatan perjudian.

5) Bebas memilih jenis permainan

Sistem online mudah dan banyak diminati pemain salah satunya karena menyajikan banyak jenis permainan sehingga dengan bebas pemain untuk memilih. Pemain pun bisa memilih semua permainan jika memang pemain menguasainya. Dengan begitu maka dengan cepat pemain bisa dapatkan banyak untung, karena memang dalam satu waktu akun pemain bisa gunakan untuk memainkan semua permainan yang disajikan.

Pada dasarnya perjudian online merupakan kegiatan yang mengganggu fungsi sosial masyarakat yang dipandang tidak baik dan tidak sesuai dengan norma, maka hal tersebut cenderung lebih bersifat negatif atau merugikan diri sendiri dan orang lain yang dialami ketika telah terlibat dalam permainan tersebut. Dampak negatif tersebut dapat dilihat dari beberapa aspeknya

diantara lain adalah (Zulrahman Rasyid, 2017):

a) Dampak terhadap prestasi pendidikan

Pendidikan secara umum adalah segala upaya yang direncanakan untuk mempengaruhi orang lain baik individu, kelompok, atau masyarakat sehingga mereka melakukan apa yang diharapkan oleh pelaku pendidikan. Pendidikan yaitu sistem perubahan sikap serta tatalaku seseorang atau kelompok orang di dalam usaha mendewasakan manusia melewati usaha pengajaran serta kursus, sistem, langkah, perbuatan mendidik.

b) Dampak terhadap kesehatan,

Sama halnya dengan dengan dampak terhadap prestasi pendidikan dimana para pelaku lebih memetingkan waktu sepenuhnya untuk bermain perjudian online. Tanpa disadari mereka telah mengalami perubahan pola gaya hidup yang sangat tidak beraturan baik dari segi waktu tidur yang tidak normal, waktu makan yang tidak normal, serta pengkonsumsian yang tidak baik untuk tubuh sehingga mengalami dampak buruk terhadap kesehatan. Deskripsi penggunaan waktu tidur yang tidak normal, cenderung para pemain lebih mensibukan dirinya untuk berjudi seharian atau rela untuk terus bergadang seharian

bahkan terkadang hingga menjelang pagi tanpa memperdulikan kegiatan lainnya baik bersifat lebih penting atau tidak, demi meraih kemenangan atau mendapatkan keuntungan yang lebih maksimal dari semua jenis permainan judi online yang dimainkannya.

c) Dampak terhadap ekonomi,

Keuntungan yang sangat besar adalah salah satu faktor paling utama penyebab para pelaku terlibat dalam permainan judi online, meskipun pada hakekatnya yang terjadi adalah sebaliknya mengalami kerugian yang sangat banyak dari kekalahan jumlah taruhan perjudian yang mereka mainkan selama ini. Dampak dari kerugian tersebut yaitu dari sisi keuangan mereka yang semakin boros dalam mengalami pengeluaran semakin meningkat. Pada umumnya, ketika telah terlibat dalam perjudian online mereka lebih sering mengalami kekalahan sehingga muncul rasa penasaran bahwa mereka seharusnya bisa menang dalam permainan sebelumnya yang mengakibatkan akan mengulangi lagi permainan tersebut, dan sangat jelas harus mengeluarkan dana lagi agar bisa lanjut dalam permainan itu. Dengan demikian keuangan mereka semakin tidak teratur sehingga pengeluaran yang

dilakukan sangat tidak sebanding dengan jumlah uang yang mereka.

d) Dampak terhadap kepribadian seseorang terbentuk berdasarkan lingkungan di mana ia berada.

Sehingga kepribadian seseorang akan terlihat baik ataupun sebaliknya tergantung pada lingkungannya masing-masing. Perjudian online merupakan salah satu problem sosial yang dapat mengganggu atau merubah kepribadian seseorang sehingga berdampak buruk untuk kehidupannya. Berikut diantaranya dampak buruk kepribadian seseorang yang telah terlibat perjudian online :

1. Lose control, terkadang ketika penasaran atau mencapai titik jenuh, emosi sulit untuk dikendalikan. Maka tidak jarang

malah justru marah-marah sendiri terutama ketika kalah.

2. Membuat seakan tampak bagaikan orang gila, suka ngomong sendiri, ketawa sendiri, marah-marah sendiri, bahkan memukul dirinya sendiri.

3. Mengubah menjadi seorang *klepto* (pencuri), tanpa disadari ketika seorang pemain mengalami kekalahan yang cukup banyak ditambah lagi banyaknya tanggungan yang dimiliki terkadang dengan tanpa pikir panjang lagi dan tidak dikelabui pikiran yang jernih, akal yang sehat kemungkinan bisa melakukan perbuatan tersebut untuk memenuhi hasratnya lanjut bermain atau mengurangi beban tanggungannya.



Gambar 5. Pemberian Cendramata Kepada Pimpinan Sekolah

4. PENUTUP

Perjudian sudah lama marak dan menyebar luas dalam kehidupan masyarakat, baik yang bersifat secara terang-terangan ataupun sembunyi-sembunyi. pada perilaku perjudian terdapat sesuatu emosional dalam diri mereka yang akan lebih memuncak penuh ketegangan disertai perasaan tidak menentu sehingga memunculkan rangsangan atau nafsu untuk terus bermain judi yang dapat memunculkan suatu pola kebiasaan dan menimbulkan rasa ketagihan atau kecanduan dalam bermain judi. Tersedianya fasilitas situs-situs judi online pada jaringan internet yang sangat beranekaragam akan berdampak permainan tersebut cepat menyebar luas ke berbagai kalangan. Yang membedakan judi online adalah tempat dan sarana yang memanfaatkan jaringan internet sehingga pelaku dapat bermain judi kapan saja dan dimana saja, terlebih model cara untuk dapat bermain judi online tidak memiliki syarat yang memberatkan sehingga siapapun dapat melakukan kegiatan tersebut dengan nyaman, aman, dan praktis.

5. DAFTAR PUSTAKA

B. Simandjuntak, 1990, *Pengantar Kriminologi dan Patologi Sosial*, Bandung, Tarsito.

Begini Eksekusi Hukuman Cambuk Bagi Tiga Pelaku Judi Online di Aceh (sindonews.com) diakses 10 Juni 2021, Pukul 14.21 WIB.

Budi Suhariyanto, 2012, *Tindak Pidana Teknologi Informasi (cybercrime)*, Jakarta, PT. RajaGrafindo Persada.

Dahlia H. Ma'u, *Judi Sebagai Gejala Sosial (Perspektif Hukum Islam)*, lihat dalam 240271-judi-sebagai-gejala-sosial-perspektif-hu-51b5c7cf.pdf (neliti.com). diakses pada tanggal 10 Juni 2021 Pukul 14.42 WIB.

Departemen P&K, 1989, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta, Balai Pustaka.

Indradi dan Ade Ari Syam, 2006, *Carding Modus Operandi Penyifikan dan Pendidikan*, Jakarta, Grafik Indah

Josua Sitompul, 2007, *Cyberpace Cybercrimes Cyberlaw: Tinjauan Aspek Hukum Pidana (Cet III)*, Jakarta, PT Tatanusa.

Kartini Kartono, 2005, *Patologi Sosial*, jilid 1, Jakarta, PT Raja Grafindo Persada.

Octaviana Cynthia Soebastian, 2010, "Dampak Psikologis Negatif Kecanduan Permainan Online Pada Mahasiswa", Skripsi, Semarang, Fak. Psikologi Universitas Katolik Soegijapratana.

Sajipto Rahardjo, 2002, *Polisi Sipil Dalam Perubahan Sosial di Indonesia*, Jakarta, Kompas.

Zulrahman Rasyid, *Perjudian Online Di Kalangan Mahasiswa Yogyakarta*, UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta, 2017.