

**FENOMENA JUDI *ONLINE* DI KALANGAN MASYARAKAT
TANJUNG HARAPAN KECAMATAN MEUKEK
KABUPATEN ACEH SELATAN**

SKRIPSI

Diajukan untuk melengkapi tugas-tugas dan
Syarat-syarat untuk mendapatkan gelar
Sarjana Sosiologi (S.Sos)

**AZMIA
1705905020076**



**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS TEUKU UMAR
MEULABOH, ACEH BARAT
2021**



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS TEUKU UMAR
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
PROGRAM STUDI SOSIOLOGI
KAMPUS UTU MEULABOH-ACEH BARAT 23615, PO BOX 59
Laman : sosiologi.utu.ac.id E-mail : sosiologi@utu.ac.id

Meulaboh, 27 September 2021

Program Studi : Sosiologi
Jenjang : Strata 1 (S-1)

LEMBARAN PENGESAHAN SKRIPSI

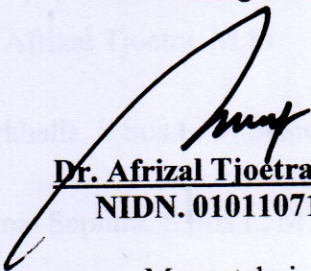
Dengan ini kami menyatakan bahwa kami telah mengesahkan skripsi Saudari:

Nama : AZMIA
NIM : 1705905020076

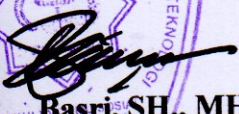
Dengan judul : Fenomena Judi *Online* Di Kalangan Masyarakat Tanjung Harapan Kecamatan Meukek Kabupaten Aceh Selatan

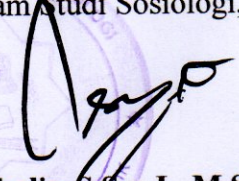
Yang diajukan untuk memenuhi sebagian dari syarat-syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana Sosiologi pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Teuku Umar Meulaboh.

Mengesahkan:
Pembimbing Utama,


Dr. Afrizal Tjoetra, M.Si
NIDN. 0101107101

Mengetahui,

Dekan
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik,

Basri, SH., MH
NIP.196307131991021002

Ketua
Program Studi Sosiologi,

Nurkhalis, S.Sos.I., M.Sosio
NIP.198806062019031014



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS TEUKU UMAR
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
PROGRAM STUDI SOSIOLOGI
KAMPUS UTU MEULABOH-ACEH BARAT 23615, PO BOX 59
Laman : sosiologi.utu.ac.id E-mail : sosiologi@utu.ac.id

Meulaboh, 27 September 2021

Program Studi : Sosiologi
Jenjang : Strata 1 (S-1)

LEMBARAN PERSETUJUAN KOMISI UJIAN

Dengan ini kami menyatakan bahwa kami telah mengesahkan skripsi Saudari:

Nama : AZMIA
NIM : 1705905020076

Dengan judul : Fenomena Judi *Online* Di Kalangan Masyarakat Tanjung Harapan Kecamatan Meukek Kabupaten Aceh Selatan

Yang telah dipertahankan di depan Komisi Ujian pada Tanggal 27 September 2021 dan memenuhi syarat untuk diterima.

Menyetujui,
Komisi Ujian

Tanda Tangan

1. Ketua : Dr. Afrizal Tjoetra, M.Si
2. Anggota : Nurkhalis, S.Sos.I., M.Sosio
3. Anggota : Akmal Saputra, S.Sos.I., M.A

Mengetahui,
Ketua Program Studi Sosiologi

Nurkhalis, S.Sos.I., M.Sosio
NIP.198806062019031014

PERNYATAAN ORIGINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : AZMIA

NIM : 1705905020076

Dengan ini menyatakan sesungguhnya bahwa di dalam skripsi adalah hasil karya saya sendiri dan tidak terdapat bagian atau satu kesatuan yang utuh dari skripsi, tesis, disertasi, buku atau bentuk lain yang saya kutip dari orang lain tanpa saya sebutkan sumbernya yang dapat dipandang sebagai tindakan penjiplakan. Sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat reproduksi karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain yang dijadikan seolah-olah karya asli saya sendiri. Apabila ternyata dalam skripsi saya terdapat bagian-bagian yang memenuhi unsur penjiplakan, maka saya menyatakan kesediaan untuk dibatalkan sebahagian atau seluruh hak gelar keserjanaan saya.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Meulaboh, 01 Oktober 2021

Saya yang membuat pernyataan,



AZMIA

NIM. 1705905020076

KATA PERSAMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

“seandainya pohon-pohon di bumi menjadi pena dan laut (menjadi tinta), di tambahkan kepadanya tujuh laut (lagi) sesudah (kering) nya, niscaya tidak akan habis-habisnya (dituliskan)kalimat allah. Sesungguhnya allah maha perkasa lagi maha bijaksana.” (Q.S Luqman :27)

Ya Allah....

Jadikanlah Kami Kaya Akan Ilmu, Muliakanlah Kami Dengan Ketekunan Dan Hiasilah Diri Kami Dengan Kesabaran, Sesungguhnya Allah Tidak Akan Menguji Seorang Hamba Di Luar Batas Kemampuannya Dan Mintalah Pertolongan-Nya Dengan Shalat Dan Sabar

Alhamdulillah.....

Dengan ridha-mu ya allah

*Amanah ini telah selesai, sebuah langkah usai sudah,
Namun itu bukan akhir dari perjalananku,
Melainkan awal dari sebuah perjalanan*

Ayahanda dan Ibunda Tercinta

(M. Izwar dan Marjibah)

Terima Kasih atas

*Do'a dan air mata di setiap sujud mu yang selalu mengiringi langkah ku serta ketulusanmu yang kuatkan hatiku untuk terus berusaha menggapai asa. Setiap butir keringatmu menyemangatkan ku untuk mewujudkan harapanmu. Kasih sayangmu sejukkkan relung hatiku. Kini harapanmu telah kugapai. Tumbuhkan tekad yang suci untuk s'lalu membahagiakanmu
Terimakasih ku ucapkan sekali lagi atas segala kesabaranmu, kebaikanmu dan segala hal terbaik yang telah diberikan kepada putrimu.*

Terimakasih kepada adikku tercinta Mopi Isbullah, yang telah mendukung dan mendo'akan ku dalam menggapai tujuan seperti yang diharapkan, serta terima kasih kepada Bapak Dr. Afrizal Tjoetra, M.Si selaku Pembimbing saya yang telah membimbing saya dari awal hingga akhir sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir ini secara tepat waktu

Ya allah, jadikanlah aku anak yang saleh, berbakti kepada orang tua, membanggakan orang tua, dan menjadi amal yang tak terputus bagi keduanya.

Dengan ridha allah ku persembahkan karya yang sederhana ini kepada keluargaku tercinta. Simpuh sujudku dan terimakasihku kepada yang tercinta ayahanda dan ibunda ang telah mendidik ku dengan penuh keikhlasan atas segala perhatian, pengertia, dan dukungannya

KATA PENGANTAR



Assalammu'alaikumWr.Wb.

Alhamdulillahrabbi'l'alamin, penulis panjatkan puji dan syukur kehadirat Allah swt, karena atas izin, rahmat serta hidayahnya, penulisan skripsi yang berjudul **“Fenomena Judi *Online* di Kalangan Masyarakat Gampong Tanjung Harapan Kecamatan Meukek Kabupaten Aceh Selatan”** dapat diselesaikan.

Penulisan skripsi ini dimaksud untuk memenuhi salah satu syarat agar dapat menyelesaikan pendidikan sarjana pada Program Studi Sosiologi dan meraih gelar Sarjana Sosiologi (S.Sos) pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Teuku Umar. Dalam penyajian skripsi usulan penelitian ini penulis menyadari masih belum mendekati kesempurnaan, oleh sebab itu penulis sangat mengharapkan koreksi dan saran yang bersifat membangun sebagai bahan masukan yang bermanfaat demi perbaikan dan peningkatan diri dalam bidang ilmu pengetahuan.

Penulis menyadari berhasilnya penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan beberapa pihak yang memberikan semangat dan do'a kepada penulis dalam menghadapi setiap tantangan, sehingga sepatutnya pada kesempatan ini penulis memberikan rasa syukur dan terimakasih kepada :

1. Ibunda dan Ayahanda serta saudara kandung tercinta yang selalu memberikan semangat dan memberikan motivasi serta dorongan do'a sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi sebagai tugas akhir kuliah.

2. Dr. Afrizal Tjoetra, M.Si selaku dosen Pembimbing yang begitu penulis banggakan dan telah menjadi orang kedua yang memberikan bimbingan, arahan, motivasi dan bersedia meluangkan waktunya untuk penulis dalam menyelesaikan skripsi penelitian ini.
3. Bapak Prof. Dr. Jasman J Ma'ruf SE, MBA selaku Rektor Universitas Teuku Umar Meulaboh Kabupaten Aceh Barat.
4. Bapak Basri, SH.,MH selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Teuku Umar Meulaboh.
5. Bapak Nurkhalis, S.Sos.I.,M.Sosio selaku Ketua Program Studi Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Teuku Umar Meulaboh yang telah banyak memberikan bimbingan kepada penulis selama perkuliahan.
6. Ibu Yeni Sri Lestari, S.IP, M.Soc.Sc selaku Sekretaris Program Studi Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Teuku Umar Meulaboh
7. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Teuku Umar Meulaboh yang penuh kesabaran dalam mendidik demi keberhasilan penulis.
8. Teman-teman dari program studi sosiologi yang telah memberikan motivasi kepada saya dan tidak bias disebut satu persatu sehingga skripsi bias diselesaikan dengan secepat.

Terlepas dari hal tersebut penulis menyadari bahwa karya ini memiliki kekurangan yang tidak terlepas dari kekurangan penulis. Maka dari itu penulis senantiasa terbuka untuk menerima saran maupun kritik demi penyempurnaan skripsi ini. Ucapan terima kasih atas perhatian dan partisipasi dari semua pihak yang terlibat dalam penyelesaian skripsi penelitian.

Semoga jerih payah dan pemikiran yang telah disumbangkan mendapat ganjaran pahala dari Allah Swt. Akhir kata semoga skripsi penelitian ini dapat bermanfaat bagi tugas akhir kuliah peneliti dan dapat memberikan sumbangan pemikiran untuk perkembangan pengetahuan bagi penulis maupun pihak yang berkepentingan.

Wassalamu'alaikumWr.Wb.

Meulaboh, 18 Juni 2021

AZMIA
NIM: 1705905020076

ABSTRACT

This study aims to determine the phenomenon of online gambling among the people of Gampong Tanjung Harapan, and the influence of online gambling for the people of Gampong Tanjung Harapan, Meukek District, South Aceh Regency. This research uses phenomenological theory. The method used in this study is a qualitative method with a descriptive approach.

The results of this study indicate that online gambling in the Tanjung Harapan community has been widely discussed in recent years, online gambling has become one of the choices of young people to seek income to meet their daily needs. The perpetrators of online gambling in Tanjung Harapan Village are predominantly young people, there are some from among students. They spend hours playing to win. Even though the village apparatus has encouraged and banned online gambling, and has also made regulations that are posted in public places regarding the prohibition of online gambling. But young people still do online gambling secretly. There are many effects of online gambling for the people of Gampong Tanjung Harapan, including unstable emotions, being in debt, and reduced social interaction.

Keywords: Phenomenon, Online Gambling, Community

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui fenomena judi *online* di kalangan masyarakat Gampong Tanjung Harapan, dan pengaruh judi *online* bagi masyarakat Gampong Tanjung Harapan Kecamatan Meukek Kabupaten Aceh Selatan. Penelitian ini menggunakan teori fenomenologi. Penelitian ini emnggunakan metode kualitatif berdasarkan pendekatan deskriptif

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa judi *online* dalam masyarakat Tanjung Harapan beberapa tahun terakhir marak diperbincangkan, judi *online* sudah menjadi salah satu pilihan pemuda untuk mencari pendapatan dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Pelaku judi *online* di Gampong Tanjung Harapan dominan para pemuda, ada beberapa dari kalangan pelajar. Mereka menghabiskan waktu berjam-jam untuk bermain agar mendapat kemenangan. Meskipun aparatatur gampong sudah mengimbau serta melarang judi *online*, dan juga membuat peraturan yang di tempel di tempat- tempat umum tentang larangan judi *online*. Namun para pemuda masih saja melakukan judi *online* secara diam-diam. Banyak pengaruh judi onlline bagi masyarakat Gampong Tanjung Harapan, diantaranya emosi yang tidak stabil, terlilit utang,dan berkurangnya interaksi sosial.

Kata Kunci : Fenomena, Judi Online, Masyarakat

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	i
LEMBAR PERSETUJUAN KOMISI UJIAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN ORIGINILITAS.....	iii
PERSEMBAHAN.....	v
BIODATA	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
ABSTRACT	x
ABSTRAK	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah	6
1.3. Tujuan Penelitian.....	6
1.4. Manfaat Penelitian.....	6
1.5. Sitematika Pembahasan.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
2.1 Kajian Terdahulu	9
2.2 Judi <i>Online</i>	11
2.2.1 Sejarah Judi <i>Online</i>	16
2.2.2 Jenis- Jenis Judi <i>Online</i>	18
2.2.3 Dampak Judi <i>Online</i>	21
2.3 Teori Fenomenologi	22
BAB III METODE PENELITIAN	27
3.1 Metodologi Penelitian	27
3.2 Lokasi Penelitian	27
3.3 Informasi Penelitian	28
3.4 Sumber Data.....	28
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	29
3.6 Teknik Analisis Data.....	30
3.7 Instrumen Penelitian.....	32
3.8 Jadwal Penelitian.....	33
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	34
4.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	34
4.1.1 Letak Geografis Gampong Tanjung Harapan.....	34
4.1.2 Visi dan Misi Gampong Tanjung Harapan	35
4.1.3 Jumlah Penduduk Gampong Tanjung Harapan	36
4.1.4 Struktur Organisasi	36

4.2 Hasil Penelitian	37
4.2.1 Fenomena judi <i>online</i> yang terjadi dikalangan Masyarakat Gampong Tanjung Harapan.....	37
4.2.2 Pengaruh judi <i>online</i> bagi masyarakat Gampong Tanjung Harapan	41
BAB V PEMBAHASAN	44
5.1 Fenomena Judi <i>online</i> di kalangan masyarakat Gampong Tanjung Harapan.....	44
5.2 Pengaruh judi <i>online</i> bagi masyarakat Gampong Tanjung Harapan	47
BAB VI PENUTUP	49
6.1 Kesimpulan	49
6.2 Saran	50
DAFTAR PUSTAKA	51
LAMPIRAN.....	53

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Data Informan	28
Tabel 3.2	Jadwal Penelitian	33
Tabel 4.1.	Daftar Keuchik Gampong Tanjung Harapan dari masa ke masa	35
Tabel 4.2	Jumlah Penduduk Gampong Tanjung Harapan	36

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Daftar Riwayat Hidup Penulis	53
Lampiran 2. Pedoman Wawancara Penelitian	54
Lampiran 3. Daftar Nama Informan.....	56
Lampiran 4. Dokumentasi Wawancara	57
Lampiran 5. SK Pembimbing.....	60

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Fenomena judi bukan suatu hal yang asing dikalangan masyarakat, judi sudah ada sejak zaman dulu hanya saja sistemnya berbeda- beda. Dulu judi bisa dipraktekkan secara manual seperti sabung ayam, permainan dadu yang mempertaruhkan uang, yang nantinya ada pemenang dari hasil taruhan tersebut. seiring berkembangnya waktu dan tekhnologi model bermain judi pun beralih ketempat sedikit lebih elit. Bermain judi pada zaman sekarang tidak harus melakukan perjudian secara tertutup, cukup dengan menggunakan komputer atau Hp yang terhubung dengan jaringan internet bisa melakukan permainan haram tersebut. Sistem komputerisasi yang menyangkut segala aspek kehidupan seperti sistem transfer uang, arus informasi dan ketersediaan seluruh infrastruktur yang hampir merata diseluruh dunia mendorong berkembangnya permainan judi atau sekarang lebih familiar disebut dengan judi *online*.

Perjudian adalah sebuah permainan yang disukai oleh masyarakat karena dipandang memberikan keuntungan. Padahal perjudian dianggap suatu kegiatan yang bertolak belakang dengan norma hukum, agama, juga berpengaruh buruk kepada pemainnya. Namun permainan ini masih menunjukkan eksis dalam kehidupan masyarakat. Dahulunya perjudian hanya dimainkan oleh kalangan orang dewasa, namun pada saat ini sudah menjelajahi hampir seluruh kalangan masyarakat, baik anak-anak, pelajar, mahasiswa, remaja, dewasa bahkan tidak menutup kemungkinan dikalangan wanita. Kasus yang sulit dimengerti adalah

adanya pemain yang tetap bermain walaupun belum mempunyai penghasilan yang cukup dalam memenuhi kebutuhan sehari-hari (Muhammad Mahmud Nasutin, 2017: 44).

Judi merupakan satu dari banyaknya kebiasaan masyarakat yang termasuk dalam golongan kejahatan. Banyaknya permainan ini akan mengakibatkan kegagalan sistem sosial di dalam masyarakat, termasuk dalam agama Islam turut melarang permainan ini, permainan judi dan petaruhan lainnya diyakini sebagai perbuatan dosa. Judi termasuk kedalam bujukan syaitan untuk melanggar perintah tuhan, karena model yang merugikan manusia. Kartono mengatakan judi merupakan penyakit masyarakat dari tahun ke tahun yang tidak mudah dihilangkan. Penyakit dalam artian ini adalah manusia yang berperilaku berdasarkan norma yang ada pada masyarakat. (Soekanto: 2000: 54)

Judi termasuk dalam bentuk penyimpangan sosial dikarenakan dalam melakukan permainan, para individu melelang harta atau nafkah yang bermanfaat. Orang yang bermain judi akan lalai dan berkhayal demi mendapatkan uang banyak namun dalam bentuk yang belum pasti. Indonesia adalah dengan aturan yang menentang perjudian, sehingga apapun yang berhubungan dengan judi adalah ilegal dan dikenai sanksi. Menurut aturan di Indonesia, terutama dalam pasal 2 ayat (1) UU. Nomor 7 1974 tentang hukuman 8 bulan penjara atau denda setinggi - tingginya 90.000 ribu rupiah. Dalam pasal 303 ayat (1)-1 Bis KUHP dan pasal 303 ayat 1-2 KUHP memperberat ancaman hukuman bagi mereka yang mempergunakan kesempatan serta turut bermain judi diperberat menjadi 4 tahun penjara atau denda setinggi-tingginya 10 juta rupiah, dan ayat (2)

penjatuhan hukuman bagi mereka yang pernah dihukum penjara berjudi selamalamanya 6 tahun atau denda setinggi-tingginya 15 juta. perjudian dinyatakan bahwa semua tindak pidana perjudian sebagai kejahatan. (Mardani, 2015: 786).

Aceh merupakan daerah yang berlaku otonomi khusus juga mengeluarkan sebuah aturan atau yang sering disebut dengan Qanun Aceh yang berhubungan dengan perjudian. Qanun Aceh Nomor 13 Tahun 2003 tentang Perjudian pada pasal 2 berbunyi bahwa "Ruang lingkup larangan maisir dalam Qanun ini adalah segala bentuk kegiatan/ perbuatan serta keadaan yang mengarah kepada taruhan dan dapat berakibat kemudharatan bagi pihak-pihak yang bertaruh dan orang-orang/ lembaga yang ikut terlibat dalam taruhan tersebut.

Judi merupakan bentuk permainan berasal dari satu kegiatan yang dulunya pernah dilegalkan pasal 1 dan 2 UU No. 22 1954 yang merupakan perkembangan dari penyelenggaraan kegiatan yang memberikan hadiah kepada orang yang berhasil menebak angka, tetapi ditutup pada 1 Oktober 1978 karena permainan ini terdapat minat serta harapan yang tinggi, serta unsur adrenalin, dikarenakan oleh ketidakpastian dalam memenangkan permainan. Situasi ini membuat individu merasa penasaran dan bahagia sehingga menimbulkan efek-efek yang kuat dan rangsangan besar untuk bermain, adrenalin semakin terpacu apabila dibarengi dengan nasib peruntungan. (Kartini, 2005: 5). Perjudian banyak dilarang oleh negara sampai taraf tertentu, karena konsekuensi sosial yang tidak baik, dan mengatur batas yurisdiksi paling sah tentang Undang-Undang perjudian memiliki akses yang sangat negatif dan memberikan dampak kurang bagus terhadap moral dan sikap masyarakat, termasuk kepada generasi baru, oleh sebab itu diperlukan

upaya agar masyarakat menghindari permainan ini. Sekarang maraknya perjudian *online* membuat sebagian masyarakat menjadi candu sehingga lupa akan kewajiban diri. Menurut Onno w. Purbo, yang dinamakan judi *online* atau judi melalui internet (*internet gambling*) biasanya terjadi akibat adanya perlombaan yang melelang harta pada kegiatan olahraga atau kasino melalui internet. Dimana seluruh bentuk kegiatan baik itu taruhannya, permainannya maupun pengumpulan uangnya harus melakukan deposit dimuka sebelum dapat melakukan judi *online*. Hal ini berarti harus melakukan transfer sejumlah uang kepada admin website judi sebagai deposit awal. Setelah petaruh mengirimkan uang maka akan mendapatkan sejumlah koin untuk melakukan permainan jika menang, maka uang hasil taruhan akan dikirim melalui pengiriman rekening bank. (Nurhotia, 2018 :289).

Seiring dengan perkembangan zaman serta kecanggihan teknologi saat ini, media internet dijadikan sebagai sarana perjudian yang sangat efektif, dikarenakan internet adalah koneksi jaringan yang terhubung dengan yang lain, yakni beberapa perangkat yang saling terhubung dalam jaringan seperti penyimpanan file, dan halaman web, yang dapat diakses oleh semua jaringan. Internet pada dasarnya mempunyai banyak manfaat bagi masyarakat seperti untuk mengakses tentang ilmu- ilmu, ceramah yang mulai booming lewat internet dan sebagai salah satu media komunikasi. Selain mempunyai banyak manfaat internet juga mempunyai pengaruh buruk bagi masyarakat yang mengakses hal- hal yang tidak baik. Masyarakat sebagai pemuda perubahan bangsa kini sudah lupa akan kewajiban, mereka sibuk dengan judi *online* yang membuat mereka kecanduan dalam

bermain. Jika sekali menang pasti akan mencoba main lagi untuk mendapatkan keuntungan lebih besar lagi.

Pemuda di Gampong Tanjung Harapan memang sedang maraknya dengan judi *online*, disetiap sudut Gampong dapat melihat perkumpulan remaja- remaja yang duduk berkelompok hingga larut, bahkan hingga subuh. Mereka bermain judi *online* tanpa mengenal waktu, rela menghabiskan waktu berjam- jam hanya untuk *stay* di depan HP untuk bermain judi *online*. Padahal diketahui judi *online* ini memberi pengaruh buruk, diantaranya berpengaruh terhadap tingkat emosional yang tinggi, berpengaruh bagi ekonomi/ atau pendapatan dan juga berpengaruh terhadap sosial masyarakat. Sebenarnya ini sangat disayangkan, karena pada dasarnya pemuda adalah harapan masyarakat, pemudalah yang bisa membawa perubahan bagi masyarakat seharusnya pemuda bisa mengisi waktu luang untuk mengimplementasikan suatu program yang bisa bermanfaat bagi masyarakat luas dan bisa membawa kemajuan bagi Gampong tersebut.

Berdasarkan observasi awal di Gampong Tanjung Harapan, peneliti menemukan banyak pemain judi *online*, dapat menghabiskan waktu sekitar 2-4 jam/malam, padahal jam tersebut sejatinya digunakan masyarakat untuk tidur istirahat. Sebagian dari anggota masyarakat yang bermain judi *online* adalah kalangan siswa yang masih menempuh bangku persekolahan. Kemudian para informan mengaku telah kecanduan pada game tersebut sehingga mempengaruhi motivasi belajar dan berprestasi mereka.

Berdasarkan beberapa fakta di atas, maka persoalan judi *online* merupakan suatu permasalahan yang sangat berdampak negatif bagi masyarakat dan sekaligus

akan dapat menghancurkan kualitas sistem pendidikan di Aceh khususnya di Gampong Tanjung Harapan Kecamatan Meukek. Karena demikian peneliti tertarik untuk mengkaji lebih jauh tentang persoalan judi *online* ini yang kaitannya dengan aspek masyarakat.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan latar belakang, maka dapat dikaji rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana fenomena judi *online* yang terjadi di lingkungan masyarakat Gampong Tanjung Harapan Kecamatan Meukek Kabupaten Aceh Selatan?
2. Apa dampak judi *online* bagi masyarakat Gampong Tanjung Harapan Kecamatan Meukek Kabupaten Aceh Selatan?

1.3. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah supaya dapat mengetahui:

1. Untuk mengetahui bagaimana fenomena judi *online* yang terjadi di lingkungan masyarakat Gampong Tanjung Harapan Kecamatan Meukek Kabupaten Aceh Selatan?
2. Untuk mengetahui apa dampak judi *online* bagi masyarakat Gampong Tanjung Harapan Kecamatan Meukek Kabupaten Aceh Selatan?

1.4. Manfaat Penelitian

Pada sebuah penelitian tentu saja ada manfaatnya yang akan ditemukan, baik untuk penulis maupun pembaca, terdapat dua manfaat yang peneliti dapatkan yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat penelitian ini secara Teoritis adalah untuk dapat menambah pengetahuan baik untuk penulis maupun untuk pembaca dan ilmu pengetahuan mengenai fenomena judi *online* dikalangan masyarakat tanjung harapan Kecamatan Meukek Kabupaten Aceh Selatan dan sebagai langkah untuk dapat mengasah kemampuan dalam berfikir secara ilmiah, sistem dan metodologi penulis dalam menyusun salah satu langkah awal untuk melanjutkan penelitian selanjutnya yang merupakan tugas akhir.

2. Manfaat Prkatis

Secara praktis diharapkan kepada Mahasiswa Universitas Teuku agar dapat mengedukasi masyarakat yang kecanduan judi *online* yang bisa merusak moral. Penelitian ini dapat dijadikan cara untuk mengetahui bagaimana cara mahasiswa mengedukasi kepada masyarakat tentang game *online*.

1.5. Sistematika Penulisan Skripsi Penelitian

Penulisan skripsi ini mempunyai sistem untuk memberikan gambaran dalam penulisan, maka sistematis skripsi ini ditulis dengan struktur sebagai berikut:

BAB I: Pendahuluan,

Bab ini merupakan bagian dari pendahuluan yang berisi mengenai latar belakang yang mendasari pemilihan masalah dalam penelitian ini, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : Tinjauan Pustaka

Bab ini berisi tentang teori - teori dari penelitian terdahulu yang melandasi penelitian ini, kerangka teori dan kerangka pemikiran penelitian

BAB III Metodologi penelitian

Bab ini menjelaskan mengenai metode penelitian serta pendekatan penelitian, lokasi dan objek penelitian, sumber data, teknik penentuan narasumber, teknik pengumpulan data, teknik analisis data serta jadwal penelitian.

BAB IV: Hasil Penelitian

Hasil penelitian disini ialah tentang fenomena judi *online* di kalangan masyarakat tanjung harapan kecamatan meukek kab. Aceh selatan dan dampak judi online terhadap masyarakat Gampong Tanjung Harapan.

BAB V : Pembahasan

Pembahasan yang dimaksud adalah tentang fenomena judi *online* dikalangan masyarakat Gampong Tanjung Harapan kecamatan meukek kabupaten aceh selatan.

BAB VI : Kesimpulan dan Saran

Bab ini membahas terkait kesimpulan secara keseluruhan dan hasil dari penelitian dan juga adanya saran untuk selanjutnya agar dapat dipahami oleh mahasiswa Universitas Teuku Umar.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Terdahulu

Penelitian disusun dari Devy Suciati (2015) yang merupakan salah satu mahasiswa Universitas Sebelas Maret Surakarta Fakultas Hukum yang berjudul “Pengaturan Judi Bola *Online* sebagai Tindak Pidana Siber dalam Hukum Pidana Islam di Indonesia”. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bentuk penerapan sanksi pidana dan ketentuan hukum yang layak terhadap tindak pidana judi *online*. Penelitian ini merupakan penelitian hukum normatif yang bersifat deskriptif. Teknik dalam pengumpulan data yang digunakan adalah studi kepustakaan. Hasil penelitian yang didapat adalah bahwa penetapan hukum pidana penjara bagi pelaku tindak pidana judi bola *online* bertentangan dengan teori hukum tentang *cyber crime*. Model pengambilan keputusan bagi pelaku judi bola *online* seharusnya mengutamakan Perundang-undangan yang bersifat lebih khusus yaitu Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 *juncto* Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang mengatur mengenai tindak pidana perjudian bola *online*.

Beda penelitian ini dengan penelitian Devy Suciati (2015) adalah penelitian ini melihat bagaimana maraknya perjudian *online* di masyarakat dan bagaimana tanggapan masyarakat tentang perjudian *online* tersebut. Sedangkan penelitian Devy Suciati (2015) lebih mengkaji tentang penetapan hukum pidana bagi pelaku judi *online*.

Penelitian selanjutnya dari Agung Kurniawan (2014) yang merupakan salah satu mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta Fakultas Ilmu Sosial dengan judul “ Judi sepak bola terhadap mahasiswa di Yogyakarta”. Adapun kesimpulan dari jurnal ini menunjukkan bahwa awal mula mahasiswa mengetahui adanya permainan ini ialah dengan melakukan interaksi dengan para pemain sehingga berdasarkan interaksi tersebut akan menimbulkan rasa penasaran dan kemudian ikut serta untuk mulai bermain. Dengan keikutsertaan mahasiswa dalam permainan judi *online*, maka akan merasakan dampak yang ditimbulkan. Efek tersebut ialah seperti dampak terhadap indeks prestasi, terhadap kesehatan, keuangan, serta efek bagi pribadi individu.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian Agung Kurniawan berkaitan tentang bagaimana maraknya perjudian *online* di masyarakat dan bagaimana tanggapan masyarakat tentang perjudian *online* tersebut. Sedangkan penelitian Agung Kurniawan (2014) mengkaji proses awal mahasiswa mengenal judi *online* di kalangan mahasiswa dan dampak yang ditimbulkan dari judi *online*.

Penelitian oleh Lusi Anggreini (2016) yang merupakan salah satu mahasiswa Universitas Negeri Makassar Fakultas Ilmu Sosial dengan judul “Perjudian (Studi Sosiologi tentang Perilaku Judi Togel di kalangan Remaja Desa Mulyasari Kecamatan Suka Maju Kabupaten Luwu Utara)”. Hasil kajian ini menunjukkan dampak terhadap remaja yang memainkan judi togel yaitu berperilaku adiksi (kecanduan) dan merayakan dengan pesta miras dari hasil kemenangan yang mereka peroleh. Selain itu, terdapat penyebab yang menjadikan

remaja melakukan judi *online* yaitu: 1) faktor belajar, 2) faktor lingkungan, 3) faktor lapangan kerja.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian Lusi Anggreini (2016) bahwa penelitian ini mengkaji tentang bagaimana fenomena judi *online* di kalangan masyarakat Gampong Tanjung Harapan dan apa pengaruh judi *online* bagi masyarakat Gampong Tanjung Harapan. Sedangkan penelitian Agung Kurniawan (2014) mengkaji dampak yang ditimbulkan dari perjudian togel dan faktor penyebab masyarakat kecanduan judi *online*.

2.2 Judi Online

Judi berdasarkan KBBI adalah permainan menggunakan harta benda sebagai taruhan. Sedangkan berjudi adalah permainan yang mempertaruhkan sejumlah uang atau harta dalam permainan tebakkan secara kebetulan dengan tujuan memperoleh sejumlah keuntungan yang lebih besar dibandingkan jumlah uang pada semula (Departemen Pendidikan Nasional, 2005:479).

Bila dalam Bahasa Arab, judi disebut dengan *maisir*. Kata *maisir* diambil dari kata *yusrun* yang memiliki arti mudah atau gampang (Mahmud Yunus, 2002:509). Dinamai *maisir* karena pelakunya mendapatkan harta dengan mudah dan kehilangan harta juga dengan mudah. Selain itu dikatakan juga bahwa *maisir* berasal dari kata *yasara* yang berarti keharusan, dalam artian siapa saja yang kalah dalam perjudian ini harus memberikan barang kepada yang menang. Kata *maisir* juga berarti pemotongan dan pembagian (M. Quraish Syihab, 2002:192). Al-Maraghi juga memberikan pengertian perjudian secara bahasa diambil dari kata *al-maisir*, dimana asal katanya adalah *'al-yusr* yang berarti mudah atau

gampang. Sebab, perbuatan ini tidak ada *musyaaqat dan* kesusahannya (Ahmad Mustafa al-maraghi, 2002:2410).

Apabila ditinjau secara istilah perjudian adalah sebuah taruhan yang dilakukan secara sadar, yaitu berharap pada harapan yang belum pasti hasilnya dengan mempertaruhkan sesuatu yang bernilai. Berdasarkan Undang-Undang Hukum Pidana Pasal 303 ayat 3, perjudian dikatakan sebagai berikut: bermain judi hanya akan menang tergantung kepada hasil permainannya saja dengan kemungkinan menang jika pemain cakap dalam melakukan permainan. Judi termasuk dalam segala pertarungan tentang bagaimana kebijakan perlombaan berdasarkan pemain yang ikut berlomba.

Adapun dalam pandangan Islam memiliki wacana tersendiri dalam memberikan pengertian tentang perjudian yaitu perbuatan yang jauhi serta haram untuk dilakukan. Hadist Nabi yang berkaitan dengan larangan berjudi yang tertuang dalam Hadist Abu Hurairah yang diriwayatkan oleh Bukhari dan Muslim sebagai berikut: Artinya: "*Barang siapa yang mengajak temannya bermain judi, maka hendaklah ia tembus dengan bersedekah*".

Terdapat penjelasan judi berdasarkan Surah Al-Baqarah ayat 219 Allah berfirman bahwa khmar dan judi mengandung dosa besar serta beberapa manfaat terhadap manusia tetapi dosanya lebih besar dari manfaatnya. Manfaat yang dimaksud khusus mengenai *al-maisir* adalah manfaat yang hanya dinikmati oleh pihak yang menang. Dalam ayat ini diharuskan bahwa *al-maisir* dianggap dosa besar yang dilarang oleh Agama.

Selanjutnya penegasan bahwa khamar dan judi terdapat dosa besar dan manfaat bagi manusia. Hal ini sangat memperjelas dampak buruk yang ditimbulkannya. Dinyatakan dalam Surah Al-Maidah ayat 90 bahwa judi merupakan perbuatan syaitan yang wajib di jauhi oleh kaum muslimin. Karena sudah jelas membuat pelaku bermusuhan, bahkan saling membunuh (sebagai akibat buruk yang paling besar), disamping itu dapat menghalangi dari mengingat Allah. Artinya karena terlena dengan perjudian, maka para pemain judi akan lupa dan lalai untuk melaksanakan kewajibannya untuk beribadah kepada Allah.

Kemudian terdapat hadist Nabi “Barang siapa mengajak temannya bermain judi, maka hendaklah ia bersedekah”. Menurut Asy-Syauqani dalam kitabnya Nailul Authar, mengatakan bahwa lafaza hendaklah bersedekah menunjukkan dilarangnya bermain judi, karena sedekah yang diperintahkan itu sebagai tebusan untuk suatu perbuatan dosa.

Aturan dalam hukum Islam di atas dasarnya ditujukan untuk mengajari peribadi muslim untuk mempunyai kepribadian mulia, menegakkan keadilan dalam kehidupan bersosial dan untuk memelihara kebaikan hidup yang hakiki. Dalam hukum islam sangat mementingkan kehidupan manusia, oleh karena itu jangan sampai kepentingan ini dilanggar sehingga merusak keselamatan kehidupan manusia tersebut.

Judi sekarang banyak dipraktikkan di masyarakat bukan lagi yang manual, akan tetapi sekarang sudah ada judi yang berbasis *online* yang bisa di akses oleh semua warga masyarakat kapan pun dan dimanapun. Berdasarkan literatur serta praktiknya, kejahatan judi *online* memiliki unsur pokok, yakni:

1. Perbuatan yang dilakukan secara ilegal, tanpa hak atau tidak etis tersebut terjadi dalam ruang/wilayah, sehingga tidak dapat dipastikan yurisdiksi negara mana yang berlaku terhadapnya.
2. Perbuatan tersebut dilakukan dengan menggunakan peralatan apa pun yang terhubung dengan internet.
3. Perbuatan tersebut mengakibatkan kerugian materil maupun immateril (waktu, nilai, jasa, uang, barang, harga diri, martabat, kerahasiaan informasi) yang cenderung lebih besar.
4. Pelakunya adalah orang yang mengerti akan internet serta aplikasinya.
5. Perbuatan tersebut sering dilakukan secara transnasional/melintasi batas negara.

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa judi seringkali dilakukan di dunia asli dengan uang dan pemain (pejudi) yang nyata pula. Seiring berkembangnya teknologi, banyak perjudian dilakukan secara *online*. Dilihat dari sisi dunia nyata ataupun dunia maya perjudian adalah suatu keadaan di mana terdapat pemicu kehilangan sesuatu yang berharga.

Dalam hukum Islam bermain judi hukumnya haram. Dibalik sesuatu yang diharamkan pasti ada hikmah yang terkandung, begitu juga dengan pengharaman judi mengandung hikmah sebagai berikut:

1. Islam menyarankan kepada setiap individu untuk mencontoh *Sunnatullah* (hukum alam) dalam memperoleh pendapatan. Hendaklah ia memperoleh hasil kerja setelah beberapa langkah dilakukan sebelumnya.

2. Islam menjadikan harta manusia sebagai sesuatu yang hormat, karenanya tidak boleh diambil semena- mena, kecuali dengan cara tukar yang telah di syariatkan, atau dalam bentuk pemberian secara suka rela, baik berupa hibah atau sedekah. Adapun mengambil harta orang lain dengan cara judu yaitu ia termasuk memakan harta orang lain dengan batil.
3. Perjudian memberikan efek permusuhan dan kebencian diantara kedua belah pihak pemain, meskipun secara lahir mereka terlihat suka rela
4. Kekalahan dapat membawa penderitanya agar kembali bermain, karena berharap pada permainan kedua mampu mengganti kekalahan pada permainan awal. Sedangkan lezatnya kemenangan juga memaksa pihaknyaa untuk kembali bermain, untuk mendapatkan yang lebih banyak lagi dan terus seperti itu sehingga kedua pihak akan terikat dengan permainan judi, sehingga tidak bisa terpisahkan dengan permainan judi *online*.
5. Perjudian juga menyebabkan manusia lupa terhadap Allah sebagai sang pencipta dan sang pemberi rezki (Yusuf Qadrawi, 2003: 423- 424).

Ditinjau dari sudut pandang masyarakat, hikmah diharamkan judi adalah untuk mengingatkan masyarakat akan tugasnya sebagai anggota masyarakat, menciptakan masyarakat yang damai dan tentram, karena tidak sedikit dari para pelaku judi *online* yang berujung dengan permusuhan karena kalah dalam permainan judi tersebut, berkurangnya tindak pelaku kejahatan seperti pencurian.

2.2.1 Sejarah Judi *Online*

Indonesia mengawali sejarah judi *online* dari era awal sebelum masa digital datang indonesia, beberapa orang tidak terlalu kenal apa itu gawai serta apa itu *smartphone*. Pada masa classic, sebagian orang indonesia sudah tau akan judi. *Type* permainan ini yang paling banyak dimainkan ialah judi dadu dan kartu remi, beberapa sudah kenal angka toti gelap. Semuanya menunjukkan jika perjudian sudah mengakar jadi rutinitas buat warga di Indonesia. Hal unik pada waktu dulu yaitu bisa bertaruh apa saja untuk memenangi permainan.

Perkembangan tehnologi pada saat ini telah sampai ke Indonesia, internet menjadi alat untuk memfasilitasi pemakai untuk terus pada permainan semakin elit. Sejarah judi online baru diawali setelah beberapa ilmuwan membuat hal baru. Mereka menjadikan video untuk mengubah bentuk permainan fisik menjadi siaran yang dapat dilihat dari monitor. Mengadaptasi dari permainan pada video game, hingga akhirnya perusahaan dapat menghasilkan *game* yang unik serta berguna untuk beberapa orang yang suka permainan judi.

Riwayat judi *online* di Indonesia tidak lahir kecuali tanpa didahului oleh riwayat perjudian *online* di belahan dunia lain. Belum pasti kapan manusia pertama temukan judi *online* selanjutnya menyebarkannya sampai pelosok. Sebagian besar masyarakat dunia meyakini jika perjudian secara online ini mulai tumbuh pada tahun 1994. Bermula wilayah Barbuda serta kepulauan Antigua, diawali 2 wilayah itu memberi lisensi buat sebagian instansi serta pengusaha yang ingin menghasilkan tempat berjudi berupa *online*.

Kebijaksanaan itu diambil pengusaha judi online terkenal di dunia *Free trade & processing act*. Dengan cara itu mereka berhasil menjebol ketentuan sah Pemerintah mengenai perjudian *online* di negaranya. Riwayat judi online cuma dapat aktif dengan pertolongan usaha piranti lunak. perangkat judi *online* fungsional pertama kali di produksi oleh perusahaan *microgaming*. Sebab piranti itu benar-benar rawan akan kehancuran jaringan dan pencurian data, pada akhirnya perusahaan IT dari bidang yang lain tawarkan negosiasi untuk memberi penyelamatan dalam skema yang dibikin oleh *microgaming*. Didapatkan satu perusahaan IT paling baik pada bagian keamanan internet bernama *cryptologic*. Awalnya perusahaan menghasilkan skema penjagaan untuk game judi online pada 1994. Kemudian tahun 1994, pemain merasakan ciri permainan yang berlainan. Casino yang umumnya digunakan jadi tempat bertaruh sekarang sudah dirubah dalam versus internet. (<https://www.eisourcebook>)

Dari riwayat judi online di tahun 1994, info riwayat perjudian online dunia berlangsung di tahun 1996. Saat itu di Kanada, pemerintahan negara membuat kebijaksanaan untuk mengamati bagian permainan. Instansi itu bekerja mengamati dan mengendalikan supaya aktifitas perjudian *online* berjalan dengan lancar. Selain itu, komisi itu ditugaskan untuk bikin perizinan atau lisensi berkaitan *game online* yang akan atau telah tersebar.

Tidak mau kalah dari kanada, beberapa negara sisi di amerika menyengaja merampas lisensi itu untuk mendapatkan keyakinan dari beberapa fansnya. Sampai kini permainan judi online di sejumlah negara amerika masih terhitung

ilegal, untuk mengangkat kekuatan player karena itu persusahaan judi online harus menggunakan langkah paling baik.

Peminat judi online semakin bertambah setiap harinya, mereka yang tidak kenal permainan judi *online* sekarang tertarik mencobanya. Indonesia lewat usaha judi online dapat meningkatkan penghasilan per kapita sampai 50%. Riwayat judi online di indonesia sekarang sudah sampai masa digital, jumlahnya web judi online di dunia sudah bertambah banyak sampai 100%. Dari data yang didapat, di tahun 1996 jumlahnya web judi di dunia cuma 15 alamat. Sedang setahun selanjutnya bertambah sampai 200 web, penghasilan pemilik web judi sampai 800 juta dolar saat itu. (<https://medium.com/>)

2.2.2 Jenis- jenis Judi *Online*

Beberapa bentuk permainan Judi *Online* diantaranya:

a. Judi *Poker* dan *Domino*

Game poker online menjadi permainan paling populer. Terkait game ini sudah sebagian orang mengetahui dan sudah memainkannya, permainan *poker online* telah banyak ditemukan diberbagai *platform*. Keunggulan dari *poker online* uang asli juga adanya berbagai bonus untuk setiap member yang telah bergabung tentu dengan memenuhi beberapa syarat. salah satu server poker online terbesar dan terpopuler di Indonesia yaitu *server pokerv* atau *pkv games*.

Domino adalah jenis yang berbeda dari poker hanya saja menggunakan kartu domino sebagai media permainannya. Biasanya pemain dengan mudah ditemukan pada saat kafe atau perkumpulan. Tentu saja domino online sudah

rancang dengan sedemikian rupa agar dapat dimainkan secara online. Untuk dapat bermain game ini bisa dengan bergabung situs dengan server *pkv games*.

b. Judi Bola *Sportsbook Online*

Judi bola *online* merupakan jenis taruhan yang banyak digemari khususnya para pecinta sepak bola. Olahraga ini dimainkan dalam bentuk judi hampir diseluruh dunia. Untuk taruhan ini memiliki lebih dari ratusan liga sepak bola dunia dan bisa dijadikan laga taruhan bola. Dulunya untuk bermain judi *online* hanya bisa dilakukan dengan bandar darat saja. Namun seiring berkembangnya teknologi, taruhan judi bola sudah bisa dimainkan secara *online* dan sangat rahasia.

Semenjak tersedianya taruhan bola secara online membuat perputaran uang dari taruhan bola melonjak naik. Efek dari itu membuat semakin banyak situs judi online yang muncul dalam memberikan layanan taruhan judi bola. Hampir semua aspek dalam permainan bola bisa dipertaruhkan seperti, skor, jumlah offside, jumlah lemparan kedalam, dan mix parlay. Perlu diketahui juga untuk bertaruh judi bola diharuskan bergabung dengan situs yang terpercaya dan terbaik agar tidak adanya kecurangan dalam bentuk apapun.

c. Live Casino

Casino adalah judi dengan minat paling banyak mulai dari daratan eropa maupun asia. Judi ini memiliki lokasi resmi seperti gedung khusus. Las Vegas merupakan casino paling terkenal bagi daratan eropa kemudia dinegara Asia Macau menjadi perwakilan gedung casino yang paling populer..

Saat ini untuk bermain casino sudah bisa melalui via online dan sudah banyak yang menyediakannya. Permainan casino yang ada seperti, baccarat, rolet, dadu sicbo, mesin slot online, dan lainnya.

d. Judi Slot Online

Permainan ini menggunakan mesin slot tidak memerlukan banyak teknik dan cara, mesin slot sangat difavoritkan oleh semua kalangan. Pemain slot juga dapat memperoleh hadiah berupa bonus dan jackpot. Didalam mesin slot online terdapat banyak pilihan dan salah satunya *pragmatic play*.

Pada permainan ini pemain cukup menekan tombol spin dan dengan sendirinya gambar akan diacak. Setiap kombinasi gambar memiliki perhitungan yang berbeda-beda. Untuk mendapatkan keuntungan besar pemain wajib menaikkan jumlah taruhan, jika penggunaan modal besar peluang untuk menang lebih banyak.

e. Judi Togel

Togel sudah dulu ada dan dimainkan dari semua jenis judi yang suda ada di Indonesia. Togel singkatan dari toto gelap. Dulunya permainan ini hanya dianggap lotre yang resmi dan mempunyai izin sah. Cara bermainnya cukup dengan menebak angka yang akan keluar. Jika pembeli membeli kupon dengan tebakan yang benar, maka akan mendapatkan uang yang cukup besar.

Banyak larangan di Indonesia untuk memainkan permainan ini, akan tetappi pencinta judi dapat menikmatinya dalam versi lain yaitu secara online. Paling banyak dimainkan jenis pasaran Singapura, Hongkong, Sydney, Macau, Thailand, dan masih banyak lagi..

f. Tembak Ikan

Game ini juga populer untuk dimainkan. Awalnya game ini hanya terdapat di arena bermain keluarga seperti timezone. Namun bertambahnya variasi judi online, tembak ikan sudah dimodif dalam versi online. Game tembak ikan uang asli sangat spesial dimainkan karena mempunyai hadiah yang lumayan besar.

2.2.3 Dampak Judi Online

Banyak sisi positif yang didapat seperti memperoleh keuntungan. Namun, dampak negatifnya justru jauh lebih besar dibanding dampak positif. Dampak negatif bermain judi online diantaranya yaitu:

a. Menyebabkan Depresi

Pada saat kita menjadikan uang sebagai bahan lelang, bahkan dalam skala yang besar, tentu akan merasa cemas, khawatir, dan takut, hingga mengalami perasaan tertekan. Kita khawatir uang yang dipertaruhkan akan hilang akibat hasil yang meleset dari tebakan. Hal tersebut bisa menjadikan fokus dan konsentrasi untuk kegiatan lainnya terganggu. Sebab, pikiran terus tertuju pada uang yang telah pertaruhkan pada permainan.

b. Data Pribadi Rentan dicuri

Saat ikut dalam permainan judi, kita harus waspada akan pencurian data. Judi online tinggi berisiko terhadap hal tersebut. karena, dalam situs judi online jelas memasukkan data berupa email dan nomor rekening untuk mentransfer uang jika menang. Data tersebut rentan dicuri dan disalahgunakan oleh oknum yang tidak bertanggung jawab.

c. Terselip Konten Porno

Dampak negatif bermain judi online yang ialah adanya konten pornografi. Hal tersebut memang dilakukan oleh penyedia layanan untuk memancing perhatian para pemain. Konten pornografi mempunyai banyak dampak buruk bagi sikap psikologis seseorang.

d. Penyebab Kasus Bunuh Diri

Angka kasus ini paling banyak berasal dari orang-orang yang mengalami kekalahan dalam perjudian online. Depresi akibat kekalahan pada saat bermain, resah kehilangan uang, menjadikan pemain judi tersebut labil untuk bunuh diri. Hal tersebut juga didukung dari kesehatan mental pemain yang buruk sebab sering bermain judi online.

e. Serangan Virus Pada Perangkat

Situs penyedia layanan judi online rentan terserang *malware* dan virus. Sebab, situs sejenis itu memiliki akses yang tinggi, sehingga menjadi target manis terutama para penjahat digital untuk menyebarkan *malware* dan virus. Maka, tak perlu heran jika *malware* dan virus begitu mudah menyebar setelah membuka situs judi online tersebut.

2.3 Teori Fenomenologi

Penelitian teori ilmu sosial dan ilmu komunikasi terdapat beberapa pendekatan yang dapat dijadikan untuk memahami dan menganalisis gejala sosial yang terdapat dalam masyarakat, salah satunya ialah pendekatan fenomenologi. Fenomenologi mengutamakan terhadap pengalaman paham seorang individu. Teori fenomenologi berpandangan bahwa manusia secara bersungguh-sungguh

menggambarkan pengalaman mereka, sehingga mereka mampu mencerna keadaan sekitar melalui pengalaman personal, jadi dapat dikatakan bahwa tradisi fenomenologi ini lebih berfokus pada pemusatan persepsi dan interpretasi dari pengalaman individu. (Kuswanto, 2009: 28).

Fenomenologi secara istilah etimologis bersalah berasal dari kata *fenomena* dan *logos*. *Fenomena* berasal dari kata kerja Yunani *phainesthai* yang berarti menampak, dan terbentuk dari akar kata *fantasi*, *fantom*, dan *fosfor* yang artinya sinar atau cahaya. Dari kata itu terbentuk kata kerja, tampak, terlihat karena bercahaya. Dalam bahasa Indonesia berarti cahaya, secara harfiah fenomena diartikan sebagai gejala atau sesuatu yang menampakkan (Sugeng Pujileksono, 2015:64).

Teori-teori dalam tradisi fenomenologis berasumsi bahwa orang-orang secara aktif menggambarkan pengalamannya dan mencoba memahami dunia dari pengalaman pribadinya. Stanley Deetz menyimpulkan terdapat tiga prinsip dasar fenomenologi. *Pertama*, pengetahuan di dapatkan secara langsung dalam pengalaman sadar, dunia akan kita ketahui pada saat kita berhubungan dengannya. *Kedua*, makna benda terdiri atas kekuatan benda dalam kehidupan seseorang, dengan kata lain bagaimana anda berhubungan dengan benda menentukan maknanya bagi anda. Asumsi *ketiga* adalah bahwa bahasa merupakan kendaraan makna. Menurut Maurice Merleau-Ponty menyatakan bahwa manusia adalah makhluk yang mempunyai fisik juga mental yang menciptakan istilah bagi dunianya. Kita mengetahui sesuatu hanya melalui hubungan pribadi kita dengan sesuatu itu. Sebagai manusia kita dipengaruhi oleh dunia luar atau lingkungan

kita, namun sebaliknya kita juga mempengaruhi dunia disekitar kita melalui bagaimana kita mengalami dunia.

Fenomenologi muncul atas dasar reaksi dari pendekatan positivistik yang menggunakan fakta sosial bersifat objektif yang mampu melihat fenomena yang hanya terlihat di permukaan. Fenomenologi tidak hanya melihat fenomena yang tampak di permukaan, melainkan juga membongkar makna sebenarnya dari fenomena-fenomena yang terjadi. Tokoh Fenomenologi Alfred Schutz mengemukakan bahwa tindakan aktor akan melahirkan hubungan sosial apabila tindakan tersebut memiliki makna tertentu yang dipahami oleh aktor lain. Fenomenologi berangkat dari realitas yang ada di masyarakat yang dimaknai secara subjektif. Pemahaman secara subjektif terhadap suatu tindakan sangat menentukan terhadap kelangsungan proses interaksi sosial.

Alfred Schutz menganggap dunia sehari-hari adalah dunia intersubjektif yang dimiliki bersama orang lain dalam berinteraksi. Perspektif intersubjektivitas yang dijabarkan oleh Schutz tidak ada begitu saja dalam sifat dari kesadaran manusia, tetapi intersubjektivitas terbentuk melalui sosialisasi dan interaksi sosial (Turner, 2012:369). Konsep intersubjektivitas ini mengacu kepada suatu kenyataan bahwa kelompok-kelompok sosial saling menginterpretasikan tindakannya masing-masing dan pengalaman mereka juga diperoleh melalui cara seperti yang dialami dalam interaksi secara individual. Fokus pemikiran Schutz dipusatkan pada konsep intersubjektivitas yaitu struktur kesadaran yang diperlukan individu maupun kelompok dalam bertindak atau berinteraksi dan saling memahami antar sesama manusia (Ritzer, 2013:60). Interaksi tersebut

terjadi melalui pemahaman antar individu maupun kelompok. Jadi intersubjektivitas berawal dari segala fenomena yang ada di masyarakat yang membuat individu mulai memaknai sebuah realita yang terjadi. Pemaknaan fenomena ini didapatkan dari sebuah interaksi yang kemudian muncul pengelompokan pemaknaan dari fenomena yang terjadi yang disebut sebagai intersubjektivitas.

Fenomenologi yang diciptakan oleh Husserl pada permulaan abad ke-20 menekankan dunia yang menampilkan dirinya sendiri kepada kita sebagai manusia. Tujuannya adalah agar kembali kebendaanya sendiri sebagaimana mereka tampil kepada kita dan menyampingkan atau mengurung apa yang telah kita ketahui tentang mereka. Dengan kata lain, fenomenologi tertarik pada dunia seperti yang dialami manusia dengan konteks khusus, pada waktu khusus lebih dari pernyataan abstrak tentang kealamiahannya dunia secara umum. (Zikri Fachrul Nurhadi, 2015:36). Tokoh terpenting dalam teori fenomenologi persepsi adalah Maurice Merleau-Ponty dimana pandangannya dianggap mewakili gagasan mengenai fenomenologi persepsi (*phenomenology of perception*) yang dinilai sebagai penolakan terhadap pandangan objektif namun sempit dari Husserl.

Menurut Maurice Merleau Ponty seorang tokoh teori ini menyatakan bahwa manusia ialah makhluk yang memiliki kesatuan fisik dan mental yang menciptakan makna terhadap dunianya. Kita mengetahui sesuatu hanya melalui hubungan pribadi kita dengan sesuatu itu. Sebagai manusia kita dipengaruhi oleh dunia luar atau lingkungan kita, namun sebaliknya kita juga mempengaruhi dunia disekitar kita melalui bagaimana kita mengalami dunia (Morissan : 2003, 24).

Fenomenologi tidak hanya berbicara terkait teori-teori, juga bukan menggambarkan penjelasan yang ilmiah mengenai kehidupan sosial. Tetapi lebih berbicara tentang sebab dari fenomena tersebut. Jika dikaitkan dengan pelaku judi *online*, mereka memiliki hubungan satu sama lain, mereka mempunyai kehidupan sosial yang berbeda dengan yang lainnya, dan mempunyai tujuan yang sama yaitu mendapatkan keuntungan sehingga memperoleh penghasilan, pelaku judi *online* juga memiliki ikatan yang mengikat dengan masyarakat untuk melakukan kegiatan yang ada dilingkungan sehingga mereka melakukan kegiatan yang sudah disepakati bersama. Dalam kehidupan sosial mereka juga bersosial dengan masyarakat lainnya bukan juga dengan masyarakat yang bermain judi. Pendekatan ini melihat apa yang melatar belakangi para pelaku bermain judi *online* karena sudah kecanduan, dapat uang secara sekejap dan pengaruh lingkungan sekitar.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metodologi Penelitian

Penelitian ini menerapkan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Kualitatif ialah metode penelitian yang digunakan untuk dapat melihat fenomena yang terdapat dalam masyarakat sosial, misalnya perilaku masyarakat, persepsi, tindakan, motivasi dengan cara melakukan wawancara dari beberapa informan dan dokumentasi dengan cara *snowball sampling*. (Moleong, 2013)

Dalam penelitian kualitatif adanya topik, tema, judul, dan permasalahan yang beragam dan erat kaitannya dengan fenomena-fenomena yang terjadi dalam lingkungan dimasyarakat. Dan penelitian *grounded*, terkadang fenomena ini sangat sulit dipecahkan pada awal mula penelitian, dalam halnya seiring dengan analisis pengamatan dan wawancara di lapangan permasalahan yang terjadi di lapangan akan terungkap. Menurut bogdan dan taylor (Maleong, 200:3) dalam hal tersebut dapat memberikan gambaran terkait pendekatan kualitatif yaitu sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif baik dalam bentuk kata-kata yang tertulis atau tulisan dari perilaku masyarakat yang di kaji serta teliti. Dalam penelitian kualitatif dapat bertujuan guna menjelaskan fenomena yang terjadi dalam masyarakat secara jelas melalui pengumpulan data yang ingin dilakukan secara tepat.

3.2 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian dilakukan di Gampong Tanjung Harapan Kecamatan Meukek Kabupaten Aceh Selatan. Alasan memilih gampong Tanjung Harapan

karena berdasarlan hasil observasi awal di gampong tersebut banyak masyarakat yang terlibat dalam permainan judi *online*.

3.3 Informasi Penelitian

Informasi penelitian adalah seseorang yang dipilih oleh peneliti untuk memberikan seluruh informasi permasalahan terkait dengan masalah yang diteliti dapat disebut dengan informan. Informan merupakan orang-orang yang sepenuhnya mengetahui mengenai permasalahan yang diteliti dan mampu untuk di wawancarai sehingga menghasilkan sebuah data. Informan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Tabel 3.1
Data Informan

No	Nama	Status Informan	Jumlah
1.	Syukran, S.Pd.I	Keuchik	1
2.	Tgk. Wan	Tokoh Agama	1
3.	HM	Pemain judi <i>online</i>	1
4.	FY	Pemain judi <i>online</i>	1
5.	AK	Pemain judi <i>online</i>	1
6.	RM	Pemain judi <i>online</i>	1
7.	DS	Pemain judi <i>online</i>	1
8.	MA	Pemain judi <i>online</i>	1
9.	FD	Pemain judi <i>online</i>	1
Total			9

sumber : disusun oleh peneliti

3.4 Sumber Data

Sumber data adalah hal yang teramat penting ketika melakukan suatu penelitian, hal tersebut di karenakan sangat berpatokan kepada informan untuk memperoleh informasi, informasi tidak akan di temukan dengan begitu saja melainkan harus dengan adanya sumber dari data yang didapatkan.

Sumber data terdiri dari dua sumber, ialah sumber data primer dan sumber data sekunder (Djam'an Satori dan Aan Komariah, 2009:103).

- a) Data primer adalah sumber yang di dapatkan secara fakta oleh peneliti dari informan dan peneliti akan mengolah kembali dari hasil wawancara. Informan merupakan orang-orang yang di pilih oleh peneliti yang di anggap memiliki representasi untuk menjelaskan masalah sosial terkait dengan latar belang masalah yaitu kejadian judi *online* di lingkungan masyarakat Tanjung Harapan Kecamatan Meukek Kabupaten Aceh Selatan. Informan penelitian ini merupakan orang yang bermain judi *online* di Desa Tanjung Harapan Kecamatan Meukek Kabupaten aceh selatan. Jadi pada data primer ini merupakan informan yang terlibat dalam permasalahan penelitian ini, baik itu wawancara, pengamatan langsung sehingga data yang di dapatkan benar-benar akurat.
- b) Data sekunder ialah data yang didapatkan dari sumber lain tanpa dilibatkan informan. Sumber data yang di dapatkan baik dari artikel, hasil penelitian yang berkesinambungan dengan kasus yang akan di teliti yaitu "Fenomena judi *online* di kalangan Masyarakat Tanjung Harapan Kecamatan Meukek Kabupaten Aceh Selatan".

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik ini di lakukan langsung oleh peneliti dengan keadaan sadar dan bersemangat, teknik pengumpulan data terdiri dari :

1. Observasi

Teknik ini yang menuntut kepada peneliti untuk melakukan pengamatan terlebih dahulu di lokasi penelitian terkait dengan masalah yang akan diteliti. Sehingga dapat memudahkan dalam mengkaji sebuah masalah.

2. Wawancara

Wawancara merupakan cara lain untuk mendapatkan hasil pada penelitian kualitatif, pada wawancara ini akan adanya percakapan antara peneliti dengan informan untuk memperoleh informasi. Pada kasus ini wawancara dijadikan sebagai perolehan data secara primer karena akan menghasilkan data yang sesuai di lapangan. Teknik pengumpulan data ini merupakan salah satu cara untuk melengkapi data lebih akurat selain observasi.

3. Dokumentasi

Dokumentasi teknik pengumpulan data secara sekunder, yaitu pengumpulan informasi yang didapat dari tempat lain sebagai data pendukung data yang telah didapatkan pada surat kabar, artikel, majalah, penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan judi *online*.

3.6 Teknik Analisis Data

Analisis data pada penelitian kualitatif sudah dilakukan sebelum peneliti terjun ke lapangan, selama di lapangan, dan pada saat selesainya di lapangan. Analisis data pada penelitian ini sudah dilakukan sebelum merumuskan permasalahan sehingga menjelaskan setiap permasalahan secara detail. Pada penelitian kualitatif lebih ini memfokuskan pada saat proses pendataan data berlangsung di lapangan (Dadang, 2011:261).

Di bawah ini adalah uraian bagaimana tahapan-tahapan yang dilaksanakan oleh peneliti dalam menganalisis data :

a. Analisis sebelum ke lapangan

Dalam langkah ini melakukan data merupakan kesimpulan terhadap pendahuluan yang ingin digunakan untuk dapat mengetahui arah dan fokus penelitian dan juga lokasi yang akan di teliti.

b. Analisis selama di lapangan

Selama peneliti melakukan penelitian di lapangan, maka peneliti perlu untuk menganalisis data dengan cara mengklarifikasikan data. Data yang diklarifikasikan merupakan data dari observasi dan hasil perolehan wawancara yang di lakukan oleh peneliti pada saat di lapangan.

c. Reduksi data

Reduksi data adalah proses memilih, pusat perhatian, menyederhanakan data yang di dapatkan pada pada saat ke lapangan. Setelah itu, perolehan data akan menafsirkan penjelasan maupun hasil yang lebih jelas.

d. Penyajian data

Data yang telah berhasil di reduksi maka akan masuk kedalam untuk disajikan. Data yang diberikan berupa skema, table, dan teks yang bersifat naratif dan yang disajikan dengan cara mengelompokkan sesuai dengan sub babnya masing-masing.

3.7 Instrument Penelitian

Metode kualitatif merupakan penelitian yang sifatnya digunakan sebagai alat penelitian pada objek yang di alami dan dikaji oleh peneliti, sehingga peneliti merupakan kunci utama (Moleong, 2013). Kunci utama dalam penelitian adalah peneliti, karena yang memegang keseluruhan dari jalannya penelitian melakukan wawancara dan melakukan dokumentasi langsung dilapangan adalah peneliti.

Instrument penelitian adalah peneliti yang berguna untuk mencari data dilapangan yang valid. Tidak hanya itu, peneliti juga di dukung oleh instrument lain yaitu panduan wawancara yang di siapkan oleh peneliti sebelum turun langsung kelapangan. Dengan adanya panduan wawancara ini maka akan membantu peneliti dalam melaksanakan penelitian untuk mendapatkan data yang di butuhkan.

3.8 Jadwal Penelitian

Jadwal penelitian yang digunakan oleh peneliti dapat di gambarkan pada tabel 3.2 dibawah:

Tabel 3.2
Jadwal Penelitian

No	Kegiatan	Bulan					
		Januari	Februari	Maret	Juli	Agustus	September
1	Persiapan Penelitian						
2	Pengumpulan Data Sekunder						
3	Penelitian Awal dan Seminar Proposal						
4	Penelitian Lapangan						
5	Pengolahan Data dan Penulisan Hasil Penelitian						
6	Seminar Hasil dan Sidang Akhir						

BAB IV

HASIL PENELITIAN

4.1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Peneliti melakukan penelitian di lokasi ini untuk mendapatkan data dari penelitian yang penulis lakukan. Lokasi penelitian yang penulis tetapkan dalam skripsi ini adalah gampong Tanjung Harapan, Kec. Meukek, Kab. Aceh Selatan.

4.1.1. Letak Geografis Gampong Tanjung Harapan

Gampong Tanjung Harapan merupakan sebuah Gampong yang terletak di kecamatan Meukek Kabupaten Aceh Selatan yang di apit oleh 2 Gampong yang sejalur yaitu Gampong Labuhan Tarok II dan Gampong Kuta Baro, bagian dari wilayah Mukim Ujong dan berhadapan dengan laut bebas dan berada di daerah pesisir dengan penduduk yang bermayoritas mata pencaharian di sektor pertanian dan perikanan.

Luas wilayah Gampong Tanjung Harapan adalah $\pm 12,50 \text{ KM}^2$ yang terbagi kedalam dua dusun yaitu dusun Darul Ahya dan dusun Darul Madyan dengan jumlah penduduk 904 jiwa yang mayoritas penduduknya bermata pencaharian sebagian sebagai Petani, Nelayan, Pedagang, Tukang Batu, Tukang Kayu, Tukang Las, Pegawai Negeri Sipil (PNS), Montir, Buruh Harian Lepas dan lainnya. Yang menjadi Keuchik Gampong Tanjung Harapan adalah bapak Syukran, S.Pd.I untuk masa jabatan mulai tahun 2019 sampai dengan tahun 2025.

Tabel 4.1.
Daftar Keuchik Gampong Tanjung Harapan dari masa ke masa

NO	NAMA KEUCHIK	MASA JABATAN	KETERANGAN
1	Abdurrahman	1928 – 1934	
2	Manyak	1934 – 1941	
3	Kamaruddin	1941 – 1948	
4	Wahab	1948 – 1953	
5	Hasan	1953 – 1964	
6	M.yusuf	1964 – 1965	
7	Hasan	1965 – 1984	
8	Muhammad Nur	1984 – 1986	
9	Rusli.ar	1986 – 2001	
10	M.Taufik Hasan	2001 – 2007	
11	Silman	2007 – 2013	
12	Yusman.k	2013 – 2019	
13	Syukran, S.Pd.I	2019 – 2025	

Sumber : Kaur Pemerintahan Gampong Tanjung Harapan 2021

4.1.2. Visi dan Misi Gampong Tanjung Harapan

1) Visi

“Menjadikan Tanjung Harapan sebagai Gampong yang penuh dengan kemakmuran dan maju dengan usaha kecil dan menengah di tahun 2019-2025 dengan dukungan SDM, IPTEK DAN IMTAQ”

2) Misi.

- a. Meningkatkan alat pendukung pembangunan, perikanan dan pertanian
- b. Meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM)
- c. Mengembangkan usaha kecil dan menengah
- d. Mengurangi pengangguran dengan membuka lapangan kerja baru dengan potensi yang ada
- e. Meningkatkan fasilitas pendidikan agama

- f. Meningkatkan kualitas kesehatan dan akses masyarakat terhadap pelayanan kesehatan.

4.1.3 Jumlah Penduduk Gampong Tanjung Harapan

Gampong Tanjung Harapan terdiri dari dua dusun, yaitu dusun ahya dan dusun madyan yang jumlah total penduduk 904 jiwa yaitu:

Tabel 4.2
Jumlah Penduduk Gampong Tanjung Harapan

No	Dusun	Jumlah
1	Darul Ahya	506
2	Darul Madyan	398

Sumber: Kaur pemerintahan Gampong Tanjung Harapan 2021

4.1.4 Struktur Organisasi

Keberhasilan tujuan suatu lembaga pemerintahan Gampong harus didukung oleh sistem manajemen yang baik dan benar. Untuk meraih tujuan yang diinginkan memerlukan sistem organisasi yang memerlukan semua bagian yang bertanggung jawab atas kelangsungan hidup suatu lembaga pemerintahan Gampong. Penetapan dan pembagian tugas-tugas tertentu dalam suatu organisasi pemerintahan Gampong seperti Gampong Tanjung Harapan diharapkan agar terdapat kesatuan, dimana dengan pembagian tugas akan memudahkan pendelegasian wewenang dan tanggung jawab sekaligus dapat meningkatkan disiplin masing-masing pegawai pemerintah sehingga tugasnya dapat delegasikan melalui bidangnya masing-masing. Struktur organisasi Gampong Tanjung Harapan sebagaimana terlampir.

4.2 Hasil Penelitian

Dari hasil penelitian peneliti dapat menjelaskan berbagai macam hasil yang ditemukan oleh informan sesuai dengan kriteria yang ditentukan. Setelah itu data yang di dapatkan akan diolah kembali dari data mentah dengan menggunakan teknis data yang relevan. Maka dari itu penulis dapat menemukan hasil sesuai dengan rumusan masalah. Hasil yang yang didapatkan dari masyarakat yang benar- benar mengetahui terkait dengan permasalahan.

4.2.1. Fenomena judi *online* yang terjadi di kalangan masyarakat Gampong Tanjung Harapan Kecamatan Meukek Kabupaten Aceh Selatan

Judi *online* dikalangan masyarakat Aceh khususnya di Gampong Tanjung Harapan belakangan ini memang marak beredar. Di setiap sudut Gampong kita melihat banyaknya masyarakat yang duduk berkelompok dalam rangka bermain judi *online*. Ini merupakan hal seharusnya tidak baik sebagai anggota masyarakat, karena pada dasarnya masyarakat bertugas bersama- sama membangun untuk kemajuan Gampong. Seperti hasil wawancara dengan Keuchik Gampong Tanjung Harapan yang mengatakan bahwa:

“Pada situasi sekarang ini kita prihatin dan sedih karena maraknya judi online yang melanda aceh khususnya Gampong tanjung harapan “Untuk yang pertama kita harus meluruskan tentang judi online dimasyarakat, secara standar masyarakat tanjung harapan tidak semua menghabiskan waktu untuk bermain judi online . ada memang beberapa pemuda dan anak SMA yang bermain game online ini. Maraknya judi online karena pengaruh teknologi yang semakin canggih.”(Hasil wawancara pada tanggal 19 April 2020)

Tokoh agama memberi pendapatnya tentang fenomena judi *online* yang terjadi di Gampong Tanjung Harapan belakang ini, sebagaimana hasil wawancara yang mengatakan bahwa :

Saat ini memang banyak kita lihat anak muda menghabiskan waktu berkumpul untuk bermain judi online, padahal mereka sudah mengetahui hukumnya haram, tetapi mereka tetap saja melakukannya dari pada ikut kegiatan keagamaan yang diadakan oleh Gampong” (Hasil wawancara pada tanggal 20 April 2020).

Sebenarnya dalam menyikapi fenomena judi *online* di Gampong Tanjung Harapan, keuchik Gampong telah mengeluarkan peraturan, seperti yang dijelaskan oleh BKeuchikapak Syukran, S.Pd.I :

“Mengenai regulasi/ aturan maupun qanun desa sudah kita keluarkan di tahun 2009 tentang larangan judi online ataupun game online beserta sanksi- sanksinya. Tahun 2009 pemerintah Gampong, tuha peut, tokoh masyarakat dan unsur lainnya telah mengeluarkan berupa qanun larangan game/judi online ini. Untuk tahu 2020 kita juga mengeluarkan PERCHIK (peraturan Keuchik) tentang larangan judi online/Domino terkhusus bagi perangkat desa beserta sanksinya” (Hasil wawancara pada tanggal 19 April 2020).

Pelaku dalam permainan judi *online* tidak terbatas usia, dimulai dari anak-anak hingga orang tua. Seperti hasil wawancara Keuchik Gampong Tanjung Harapan :

“ Pelaku yang terlibat game online ini kalangan anak yang jauh dari pantauan orang tua, banyak anak- anak duduk berkelompok disuatu tempat untuk bermain game online. Namun yang lebih dominan bermain adalah para pemuda Gampong juga ikut dalam permainan judi online ini tanpa mengenal waktu” (Hasil wawancara pada tanggal 19 April 2021)

Tokoh agama juga mengatakan bahwa:

“ pemuda sekarang sudah jarang menghidupkan masjid- masjid misalnya tadarus, azan saat masuk waktu sholat, karena lebih banyak menghabiskan waktunya dalam bermain judi online, ini sangat di sayangkan” (Hasil wawancara pada tanggal 21 April 2021).

Dalam bermain judi *online*, para pelaku menghabiskan waktu berjam- jam hingga sampai subuh, seperti hasil wawancara peneliti dengan beberapa

masyarakat yang langsung terjun dalam permainan judi *online* sebagai berikut :

Hasil wawancara dengan HM yang mengatakan bahwa

“Lama durasi bermain adalah 12 jam sampai subuh, itupun tergantung kemenangannya (hasil wawancara dengan salah satu pemain judi online)”.

Hasil wawancara dengan FY yang mengatakan bahwa :

“Biasanya menghabiskan waktu sekitar 6 jam lebih kurang, karena kadang sakit kepala saat bermain, makanya durasi main saya sangat sedikit dibandingkan teman yang lain. Tetapi jika disaat banyak kemenangan saya bisa bermain 10 jam lamanya ”.(hasil wawancara pada tanggal 20 April 2021)

Hasil wawancara dengan AK mengatakan bahwa:

“Lama saya bermain tergantung kemenangan biasanya sampai 10 jam tergantung kemenangan, kalau selalu menang maka akan ketagihan untuk bermain lagi ”(Hasil wawancara pada tanggal 20 April 2021).

Hasil wawancara dengan RM mengatakan bahwa :

“lama durasi dalam bermain judi online sekitar 12 jam dan tergantung kemenanga, bahkan saya bisa bermain sampai subuh”(perolehan wawancara pada tanggal 20 April 2021).

Hasil wawancara dengan DS yang mengatkan bahwa:

“Lama durasi bermain biasanya sampe 10 jam dan bisa saja lebih tergantung mood untuk bermain, karena saya bermain untuk menghibur diri saja (hasil wawancara dengan salah satu pemain judi online pada tanggal 20 April 2021)”. Hasil wawancara dengan RM yang mengatakan bahwa *“Lama bermain tergantung modal misalkan 15 bisa bermain dari siang sampe malam, jika ada kemenangan bisa bertambah lagi durasi mainnya (Hasil wawancara pada tanggal 20 April 2021)”*.

Tokoh Agama juga mengatakan bahwa *“pemain judi ini biasanya mulai setelah magrib sudah berkumpul di tempat- tempat tertentu, hingga saya selalu melihat mereka ketika hendak kemesjid, bahkan saya juga pernah melihat mereka bermain hingga masuk waktu subuh”*(hasil wawancara pada tanggal 21 April 2021).

Hal ini serupa dengan hasil observasi yang peneliti dapatkan, pelaku judi *online* di Gampong Tanjung Harapan ada dari kalangan anak- anak, remaja

bahkan dewasa. Dari kalangan anak- anak peneliti melihat masih sekitar tingkat kelas 4-6 SD. Untuk durasi bisa berbeda- beda tergantung dari kesanggupan pemainnya. (Hasil observasi penulis di Gampong Tanjung Harapan pada tanggal 18 April 2021)

Jika dilihat dari kesehariannya pelaku judi *online* kurang bersosialisasi dengan masyarakat lainnya, malah sibuk di depan HP untuk berlomba kemenangan. Hal ini persis seperti hasil wawancara dengan Keuchik Gampong Tanjung Harapan yang mengatakan bahwa:

“Bagi pemuda dan anak- anak yang biasa bermain game online ini kurang bergaul dengan masyarakat dan menutup diri” (hasil wawancara pada tanggal 19 April 2021) .

Hal ini sesuai dengan hasil observasi peneliti dengan menelaah ketika Gampong mengadakan suatu acara yang bersifat sosial, masyarakat yang terlibat judi *online* malah tidak ikut berpartisipasi dalam menyukseskan penyelenggaraan kegiatan tersebut.(hasil observasi di Gampong Tanjung Harapan pada tanggal 18 April 2021).

Dalam menyikapi maraknya judi *online* di kalangan masyarakat Tanjung Harapan, banyak usaha yang dilakukan oleh Keuchik seperti melakukan sosialisasi dengan seluruh elemen masyarakat tentang pengaruh Judi *online* seperti hasil wawancara dengan Keuchik Gampong yang menyatakan bahwa:

“sebenarnya sudah banyak yang kita lakukan untuk meminimalisir maraknya judi online di kalangan masyarakat, salah satunya kita adakan sosialisasi dengan masyarakat untuk menjelaskan dampak yang akan mereka dapatkan jika terus- menerus bermain judi online. Ada juga pemasangan spanduk tentang larangan bermain judi online. Selain itu kami juga menganjurkan kepada tokoh agama dalam penyampaian materi pidato ba'da magrib untuk tidak henti- hentinya menyinggung tentang judi online” (Hasil wawancara pada tanggal 19 April 2021)

Tokoh Agama juga mengatakan:

“banyak usaha yang sudah kita lakukan dalam mencegah maraknya judi online seperti melakukan edukasi lewat ceramah agama, khutbah jum’at, dan kita ada juga mengadakan pembacaan dalail khairat di mesjid untuk pemuda agar mereka lebih banyak menghabiskan waktu di mesjid ketimbang untuk bermain judi online (Hasil wawancara pada tanggal 21 April 2021)””

Hal ini serupa dengan hasil analisis yang peneliti lakukan di Gampong Tanjung Harapan yang mana peneliti melihat di tempat- tempat umum ada pemasangan spanduk peringatan dilarangnya bermain judi *online* bagi kalangan masyarakat Tanjung Harapan. Peneliti juga melihat tokoh agama ba’da magrib menyampaikan kultum tentang materi haramnya Judi *online*.

4.2.2. Dampak Judi *Online* Bagi masyarakat Desa Tanjung Harapan Kecamatan Meukek Kabupaten Aceh Selatan

Sesuatu yang terjadi di dunia ini mempunyai pengaruh bagi setiap manusia. Fenomena judi *online* yang terjadi di lingkungan masyarakat membawa beberapa pengaruh bagi pemainnya. Sebagian pemain judi *online* memang membawa keberuntungan yang besar, karena dapat memenangkan permainan karena sering bermain. Menurut para pemain judi mempunyai sisi yang menguntungkan karena mampu menghasilkan uang. Akan tetapi, tanpa sadar sebenarnya judi *online* memberi pengaruh negatif bagi setiap pemainnya, diantaranya yaitu: emosional, bisa terlilit hutang, kurang bersosialisasi dan lain sebagainya. Seperti hasil diskusi yang peneliti dapatkan dengan beberapa pemain judi *online* sebagai berikut:

Hasil wawancara dengan HM mengatakan bahwa

“ dampak yang saya dapatkan dari bermain judi online adalah terlilit hutang, karena dalam bermain judi online ini kita harus top up saldo dulu untuk bisa bermain, kalau misalkan saldo kita 0 maka permainan tidak bisa berjalan. Karena sudah kecanduan , jika saya tidak punya uang disaat hendak bermain saya pinajm keteman- teman untuk bisa top up saldo walaupun belum menjanjikan kemenangan”(Hasil wawancara pada tanggal 20 April 2021).

Hasil wawancara dengan FY mengatakan bahwa *“dampak yang saya rasakan adalah gampang emosi, jika dirumah orang tua berkata salah sedikit, saya langsung emosi dan melwawan perkataan mereka dan sayka tida bisa memanage waktu. Jika sudah bermaian judi online kadang saya lupa kewajiban, seperti sholat, karena kecanduan bermain. (Hasil wawancara pada tanggal 20 April 2021).*

Hasil wawancara dengan AK yang mengatakan bahwa *“Jika dikaitkan dengan emosi saya biasa saja tidak berpengaruh dengan emosi, emosi saya masih bisa diknotrol. Hanya saya dampak yang saya dapatkan adalah kouta cepat habis, jika sudah keenakan bermaian saya sampai lupa waktu”*. (hasil wawancara pada tanggal 20 April 2021).

Hasil wawancara dengan RM yang mengatakan bahwa *“ dampak yang saya rasakan adalah kadang pusing jika kalah dalam bermain, dan saya juga merasa pandangan orang- orang sekitar berbeda terhadap saya, dan juga saya jarang mengikuti kegiatan lain karena sudah sibuk bermain judi online ini. (hasil wawancara pada tanggal 20 April 2021).*

Hasil wawancara dengan DS yang mengatakan bahwa *“dampak yang saya dapat dari judi online adalah banyak utang sama orang lain, karena sebelum bermain harus ada modal dulu. Saya juga kadang meminta uang kepada orang tua, padahal pada dasarnya seusia saya tidak sewajarnya lagi untuk meminta uang ke orang tua. dan kadang saya juga tidak kontrol emosi. (hasil wawancara pada tanggal 20 April 2021).*

Hasil wawancara dengan MA yang mengatakan bahwa *“dampak yang di dapat dari judi online yaitu emosional tidak stabil dan malas untuk bekerja, karena sudah dapat uang dari kemenangan judi online ini”*. (hasil wawancara pada tanggal 20 April 2021).

Hasil wawancara dengan FD yang mengatakan bahwa *“Karena banyaknya hasil dari kemenagan judi online yang menjanjikan membuat saya malas bekerja, dan saya rasa uang dari kemenangan yang saya dapatkan bisa memenuhi kebutuhan saya setaip hari (hasil wawancara pada tanggal 20 April 2021).*

Hasil wawancara yang peneliti dapatkan sesuai dengan hasil yang di dapatkan selama observasi i langsung di lapangan yang mana peneliti melihat orang yang ikut serta dalam permainan judi *online* berdampak buruk bagi dirinya sendiri. Seperti peneliti melihat mereka sering meminjamkan uang, emosi mereka tidak terkontrol, malas berkeja dan lain sebagainya.

Tokoh agama juga mengatakan bahwa : *“Permainan judi online sangat berpengaruh bagi pemuda, bisa mengurangi rasa sosial, tingkat kemalasan untuk bekerja meningkat dan bisa menyebabkan stres bagi pemain yang kalah, (hasil pada tanggal 21 April 2021)*

BAB V

PEMBAHASAN

5.1. Fenomena Judi *Online* di Kalangan Masyarakat Gampong Tanjung Harapan

Analisis data yang telah di peroleh di lapangan yakni dengan hasil wawancara dengan informan dan juga dokumentasi dan hasil observasi peneliti menggunakan teori fenomenologi untuk mengetahui bagaimana fenomena judi *online* di kalangan masyarakat Tanjung Harapan. Selain itu juga bagaimana pengaruh judi *online* bagi masyarakat Tanjung Harapan.

Perkembangan teknologi pada masa sekarang ini menjadikan segala akses menjadi mudah, semua bentuk kegiatan dengan mudah diakses hanya bermodal jaringan internet, salah satunya cara mendapatkan uang hanya bermodalkan jaringan internet dengan bermain judi *online*. Judi yang dulunya hanya bisa di mainkan secara manual dengan mempertaruhkan uang di depan meja permainan, sekarang sudah bisa dimainkan dengan *online* yang lawan main boleh dimana saja dan uang taruhannya bisa melalui tf bank (David Holmes, 2012: 45).

Judi merupakan perilaku sosial yang menyimpang bagi masyarakat, hal tersebut dikarenakan sebagian beranggapan bahwasanya judi *online* adalah hal yang tidak cocok apabila dikaitkan dengan norma yang ada. Walau hanya menyebut namanya permainan tersebut kita sudah mengira bahwasanya yang disebut perilaku menyimpang adalah sifat yang dikerjakan oleh masyarakat yang dirasa belum cocok dengan aturan norma sosial yang ada (Narwoko & Susanto, 2010: 97-98). Penyimpangan yang dilakukan oleh masyarakat dengan ikutserta dalam bermain judi *online* dapat terjadi karena adanya sesuatu yang menjadikan

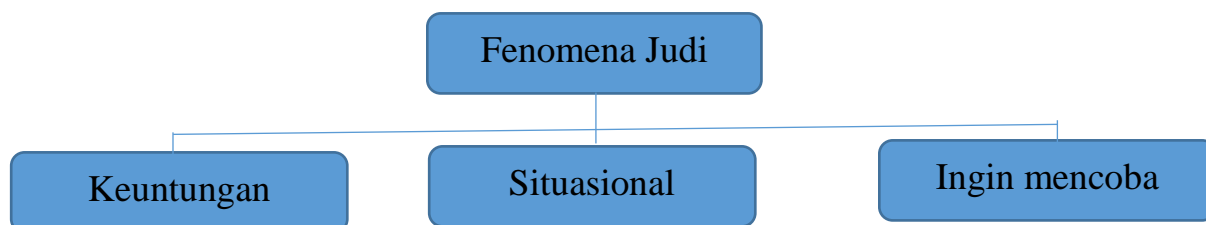
para pemain tertarik untuk mendapatkan untung serta mereka menganggap lebih menguntungkan apabila mereka melakukannya, walaupun tidak diperoleh suatu kepastian di dalamnya. Ketersediaan website judi *online* sangat mudah di akses membuat masyarakat dengan mudah mengikuti dan terlibat dalam permainan judi *online* tersebut. Apalagi ada masyarakat yang berfikir kalau mengerjakan kecurangan tidak akan bermasalah karena tidak ada ganjaran maupun hukuman adanya kelalaian dalam bertindak terhadap pelaku yang menyimpang tersebut. Maraknya judi *online* di kalangan masyarakat sudah tidak bisa dipungkiri, semua masyarakat menjadikan judi *online* sebagai cara untuk mendapatkan uang dalam memenuhi kebutuhannya. Jika dikaitkan dengan teori fenomenologi judi *online* merupakan fenomena baru yang terjadi di kalangan masyarakat yang dulunya tidak pernah terjadi. Dulu kita kenal sistem bermain judi secara manual, namun beberapa tahun terakhir ini bisa secara *online* yang mana bisa di akses secara cepat.

Terdapat beberapa faktor yang menjadi pendorong sehingga berpengaruh bagi pemuda Gampong Tanjung Harapan, yang membuat mereka ingin mengetahui bagaimana cara memainkan game tersebut agar mereka juga dapat bermain didalamnya. Faktor penentu yang pertama adalah diuntungkan dalam segi ekonomi yang memang selalu berhasil menarik sebagian orang, akan tetapi apabila dihasilkan melalui cara yang menyimpang tersebut. Dalam konteks ini pemuda tergiur akan keuntungan walaupun tidak pasti, akan tetapi juga tidak menutup kemungkinan mereka tetap ikut bermain. Faktor kedua adalah faktor situasional, faktor ini merupakan kondisi yang dianggap sebagai awal mula untuk

berjudi yang disebabkan oleh adanya hasutan dari teman-teman, kelompok, atau lingkungan untuk ikut andil dalam bermain. Hal tersebut menjadikan mereka yang tidak ikut merasa tertarik ataupun tertekan sehingga merasa tidak enak dan akhirnya memutuskan untuk bermain.

Faktor ketiga ialah rasa ingin mencoba, keinginan tersebut muncul karena adanya rasa tertarik yang kemudian mempengaruhi pola pikir untuk melakukan hal yang diinginkan hingga tanpa sadar tertarik untuk mencoba. Pada keterlibatan mahasiswa terhadap permainan ini juga disebabkan oleh faktor keuntungan yang didapatkan serta rasa penasaran yang tinggi sehingga menimbulkan rasa keinginan untuk mencoba.

Berikut bagan tentang fenomena judi *online*



Gambar. 51. Bagan Fenomena Judi Online

Berdasarkan bagan di atas kita dapat mengetahui fenomena judi online dipengaruhi oleh beberapa faktor pendorong yang menyebabkan judi online semakin marak di kalangan masyarakat, faktor pendorong tersebut diantaranya keuntungan, situasional, dan ingin mencoba.

5.2. Dampak Judi *Online* bagi Masyarakat Gampong Tanjung Harapan

Pada sub bab ini, peneliti membahas terkait dengan hasil penelitian yang sudah di temukan di penelitian. Maka pada pembahasan ini peneliti akan mengkaitkan hasil dengan teori. Pada hasil penelitian menunjukkan bahwa di lapangan, banyak pengaruh negatif yang di dapatkan oleh masyarakat yang ikut bermain judi *online* seperti terlibat hutang, emosional tidak stabil, jarang bergabung dengan kegiatan sosial yang di adakan di lingkungan masyarakat.

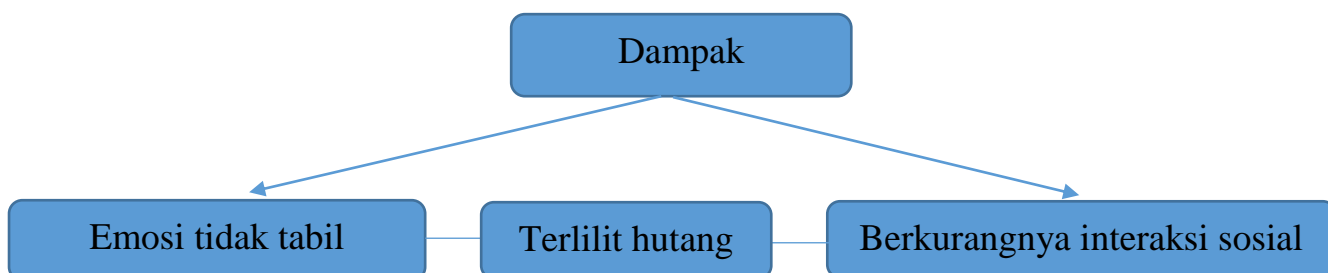
Pada dasarnya jika kita melihat secara keseluruhan banyak pengaruh lain yang di dapat bagi pemain judi *online* yaitu diantaranya bisa menyebabkan depresi karena ketika bermain setiap orang menjadikan uang yang dimilikinya menjadi taruhan, apalagi dalam jumlah besar tentunya memberi dampak cemas khawatir dan takut jika yang dipertaruhkan tersebut akan hilang akibat dari permainan yang meleset. Selain itu, pengaruh judi *online* bagi masyarakat yaitu menjadikan masyarakat yang tidak bersosial, karena sibuk dengan judi *online* sehingga kewajiban sosial bersama masyarakat menjadi terlupakan. Misalkan disaat masyarakat mengadakan sebuah kegiatan yang berbentuk sosial, pemain judi *online* tidak ikut serta dalam melaksanakan dan menyukseskan acara tersebut.

Fenomenologi Jika dikaitkan dengan pelaku judi *online*, mereka memiliki ikatan satu dengan yang lainnya, dan memiliki kehidupan jauh beda, namun mempunyai maksud yang sama yaitu memperoleh keuntungan sehingga menambah penghasilan. Dalam kehidupan sosial mereka juga berisosal dengan masyarakat lainnya tidak hanya dengan masyarakat yang membeli judi tersebut, melainkan masyarakat lain pada umumnya.

Fenomena judi *online* yang terjadi pada masa sekarang ini merubah semua sistem sosial masyarakat. Masyarakat secara sosial adalah mereka yang saling berinteraksi dalam kehidupannya. Tapi semuanya berubah sekarang di karena hadirnya judi *online* yang membuat masyarakat memutuskan interaksi dengan masyarakat lainnya, sehingga tidak terjadi lagi interaksi sosial sesama masyarakat.

Seseorang ketika melakukan tindakan bukan didasari pada sesuatu yang menjadi akar masalahnya, tetapi juga mempunyai cita-cita untuk dijadikan pertimbangan. Schutz menerangkan bahwa dalam tindakan sosial ada yang namanya *in order to motive*, yakni tujuan yang akan dicapai oleh individu dalam melaksanakan suatu tindakan. Melalui *in order to motive* akan didapatkan motif-motif dari subyek penelitian yang melakukan aktivitas berjudi online, diantaranya: karena penasaran melihat teman dan tertarik kemenangan. Berkat dari itulah masyarakat Gampong Tanjung Harapan banyak yang bermain judi *online*.

Berikut bagan tentang dampak judi *online*



Berdasarkan bagan di atas dampak judi online bagi masyarakat diataranya emosi tidak stabil, terlilit hutang, dan berkurangan interaksi sosial antara sesama masyarakat.

BAB VI

PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian di lapangan oleh peneliti terkait “Fenomena judi *online* di kalangan masyarakat gampang Tanjung Harapan” dimana penulis telah mengumpulkan data dengan cara melakukan beberapa tahapan mulai dari tahap observasi, wawancara, dan juga dokumentasi. Informan yang dipilih oleh peneliti merupakan masyarakat penduduk Gampong Tanjung Harapan. Maka dari itu peneliti memperoleh hasil sesuai dengan yang sudah di bahas pada bab 4 yang dapat disimpulkan bahwa:

1. Judi *online* di kalangan masyarakat Tanjung Harapan beberapa tahun terakhir banyak beredar, judi *online* sudah menjadi salah satu pilihan pemuda untuk mencari pendapatan dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Pelaku judi *online* di Gampong Tanjung Harapan dominan para pemuda, ada beberapa dari kalangan pelajar. Mereka menghabiskan waktu berjam-jam untuk bermain agar mendapat kemenangan. Meskipun aparat gampong sudah mengimbau atas larangan judi *online*, dan juga membuat peraturan yang di tempel di tempat- tempat umum tentang larangan judi *online*. Namun sayangnya para pemuda masih saja melakukan judi *online* secara diam- diam. Ada tiga Faktor pendorong pemuda gampong Tanjung Harapan melakukan judi online diantaranya: keuntungan, situasional dan keinginan untuk mencoba.

2. Banyak dampak judi *online* bagi masyarakat Gampong Tanjung Harapan, diantaranya tingkat emosi tidak stabil, terlilit utang, dan berkurangnya interaksi sosial.

6.2 Saran

Setelah melakukan penelitian yang sudah di pilih yaitu “Fenomena judi *Online* di kalangan masyarakat Gampong Tanjung Harapan”. Maka oleh sebab itu penulis akan memberikan sedikit saran sehingga bermanfaat baik bagi pembaca maupun penulis. Berikut ini beberapa saran yang di tuangkan oleh penulis :

1. Diharapkan kepada Keuchik dan tokoh agama agar dapat memberi edukasi lebih maksimal kepada masyarakat agar mengurangi kecanduan masyarakat bermain judi *online* yang berpengaruh buruk bagi Gampong tersebut. Keuchik dapat mengadakan kegiatan- kegiatan sosial yang mengandung pendidikan yang mengajak pemuda terlibat langsung dan menghabiskan banyak waktu dalam kegiatan tersebut.
2. Diharapkan pemain judi *online* bisa merenungi dampak yang selama ini dirasakan agar bisa menjauhkan diri dari bermain judi *online* .
3. Diharapkan pada seluruh masyarakat gampong khususnya orang tua dapat mengawasi anak-anaknya agar tidak terjerumus dalam kegiatan judi *online*.

DAFTAR PUSTAKA

- Antonius, (2014) *Relasi dengan Sesama*, Jakarta: Gramedia.
- Basrowi , (2008), *Memahami Penelitian Kualitatif*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Departemen Pendidikan Nasional, (2005), *Kamus Bahasa Indonesia*, Jakarta: Depdiknas.
- Djam'an Satori, (2009), *Metodologi Penelitian Kualitatif* , Bandung: Alfabeta
- Harsojo, (2000) *Pengantar Antropologi*, Bandung: Bina Cipta.
- Hendri Suhendri, (2008), *Fiqh Muamalah*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Koentjaraninggrat, (2002), *Pengantar Ilmu Antropologi*, Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Kuswanto, (2009), *Fenomenologi*, Bandung: Widya Padjajaran.
- M. Quraish Syihab, (2002), *Tafsir Al-Misbah*, Jakarta: Lentera Hati
- Mahmud Yunus, (2002), *Kamus Arab- Indonesia*, Ciputat: Mahmud Yunus
- Muhammad Mahmud Nasution, *Telaah dan Analisis Perjudian dari Sisi Perspektif Hukum*, Jurnal Studi Multidipliner Vol.4 edisi 1 2012. Diakses pada 12 februari 2021 Pada <http://jurnal.iain-padangsidempuan.ac.id/index.php/TZ/article/view/9117>
- Muhammad bin Shalih, (2014). *Halal dan Haram dalam Islam*, (Jakarta Timur: Ummul Qura.
- Nazaruddin Zainal, *Judi Bola Online*, Jurnal Commercium: Kajian Masyarakat Kontemporer. 01 Juni 2018. Diakses pada 11 Februari 2021 di <https://moraref.kemenag.go.id/documents/article/97878241979246/download>.
- Nurhotia, *Kajian Hukum Ekonomi Aspek Hukum dalam Penyaluran Kredit Usaha Rakyat*, Jurnal Hukum Ekonomi Vol. 4, No. 1 Tahun 2018
- Sayyid Sabiq, (2011), *Fiqh Sunnah Sayyid Sabiq jilid 3*, Jakarta Timur: Al-I'tishom.
- Sugeng Pujileksono, (2015), *Metode Penelitian Komunikasi Kualitatif*, Malang: Kelompok Intrans Publishing.
- Syaikh Sulaiman bin Ahmad, (2003) *Ringkasan Fiqih Sunnah*, (Jawa Barat: Senja Media Utama.
- Yusuf Qarhawi, (2003), *Halal Haram dalam Islam*, Solo: Era Intermedia.
- Zaini Hasan, (2017). *Pengantar Ilmu Sosial*, Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan,

Zikri Fachrul Nurhadi, (2005), *Teori Komunikasi Kontemperor*, Jakarta: Kencana

Siti Sahara dan Meta Sutriani, *Efektivitas Hukuman bagi Pelaku Miasir(perjudiaan)di Kota langsa*, Jurnal Hukum, Vol.13 No.1, Januari 2018. file:///H:/judi/697-Article%20Text-2886-1-10-20180801.pdf

LAMPIRAN

Lampiran 1

BIODATA PENULIS

A. Biodata

Nama : Azmia
NIM : 1705905020076
Tempat Tanggal Lahir : Aceh Selatan, 01 Januari 1999
Agama : Islam
Alamat Tempat Tinggal : Gampong Tanjung Harapan, Kec. Meukek,
Kab. Aceh Selatan

B. Nama Orang Tua

Nama Ayah : M. Izwar
Alamat : Aceh Selatan
Nama Ibu : Marjibah
Alamat : Aceh Selatan

C. Pekerjaan Orang Tua

Pekerjaan Ayah : Petani
Pekerjaan Ibu : IRT

D. Pendidikan yang Telah Ditempuh

SD : SDN 2 Tarok
SMP : SMPN 2 Meukek
SMA : SMAN 1 meukek

E. Pengalaman Penulis :

1. Anggota Perhumas Pemuda Aceh (Bidang KOMINFO)
2. Anggota KPW SMUR Aceh Barat
3. Ketua Bidang Humas FPPM (Forum Pemuda Pelajar Meukek)
4. Anggota DPM (Dewan Perwakilan Mahasiswa FISIP)

Lampiran 2

PEDOMAN WAWANCARA
FENOMENA JUDI *ONLINE* DI KALANGAN MASYARAKAT TANJUNG
HARAPAN KECAMATAN MEUKEK KABUPATEN ACEH SELATAN

Identitas Informan

Jenis Kelamin :

Umur :

Pekerjaan :

Pertanyaan Untuk informan:

Mengenai Rumusan Masalah yang pertama dalam penelitian ini yakni:

Bagaimana fenomena dan Pengaruh *judi online* terhadap Informan (Keuchi, Tokoh Agama dan Pelaku Judi *Online*) yang terjadi di Gampong Tanjung Harapan Kecamatan Meukek Kabupaten Aceh Selatan?

A. LEMBAR WAWANCARA DENGAN KEUCHIK GAMPONG TANJUNG HARAPAN

1. Bagaimana pandangan bapak tentang fenomena judi *online* di kalangan masyarakat Gampong Tanjung Harapan?
2. Apakah Bapak ada membuat peraturan tentang larangan judi *online* di kalangan masyarakat Gampong Tanjung Harapan?
3. Siapa saja yang menjadi pelaku judi *online* di kalangan masyarakat Gampong Tanjung Harapan?

4. Apakah para pelaku judi online ikut serta dalam kegiatan sosial yg di adakan oleh Gampong?
5. Apa usaha yang bapak lakukan untuk meminimalisir maraknya judi *online* di kalangan masyarakat Gampong Tanjung Harapan?

B. LEMBAR WAWANCARA DENGAN TOKOH AGAMA GAMPONG TANJUNG HARAPAN

1. Bagaimana pandangan bapak tentang fenomena judi *online* di kalangan masyarakat Gampong Tanjung Harapan?
2. Siapa saja yang menjadi pelaku judi *online* di kalangan masyarakat Gampong Tanjung Harapan?
3. Menurut hasil pengamatan bapak berapa lama durasi bermain para pelaku judi *online*?
4. Apa usaha yang bapak lakukan untuk meminimalisir maraknya judi *online* di kalangan masyarakat Gampong Tanjung Harapan?
5. Menurut bapak apa pengaruh judi *online* bagi masyarakat Gampong Tanjung Harapan?

C. LEMBAR WAWANCARA DENGAN PEMAIN JUDI ONLINE

1. Kenapa Anda tertarik bermain Judi *online*?
2. Lama durasi Anda habiskan dalam bermain judi *online*?
3. Apa yang anda rasakan setelah bermain judi *online*?
4. Apa pengaruh judi *online* bagi kehidupan anda?
5. Apakah dengan hasil judi *online* bisa memenuhi kebutuhan sehari- hari?

Lampiran 3

DAFTAR NAMA INFORMAN

1. Nama : Syukran, S.Pd
Umur :
Status : Keuchik Gampong Tanjung Harapan

2. Nama :Tgk. Wan
Umur :
Status : Tokoh Agama

3. Nama : MA
Umur : 20 tahun
Status : Pelaku Judi

4. Nama : DS
Umur : 20
Status : Pelaku Judi

5. Nama : RM
Umur : 23 tahun
Status : Pelaku Judi

6. Nama : AK
Umur : 29 tahun
Status : Pelaku Judi

7. Nama : FY
Umur : 22 tahun
Status : Pelaku Judi

8. Nama : FD
Umur : 20 tahun
Status : Pelaku Judi

9. Nama : HM
Umur : 23 tahun
Status : Pelaku Judi

Lampiran 4

DOKUMENTASI WAWANCARA



Wawancara dengan H.M



Wawancara dengan A.K



Wawancara dengan F.Y



Wawancara dengan Keuchik



Wawancara dengan Tokoh Agama



**KEPUTUSAN REKTOR UNIVERSITAS TEUKU UMAR
NOMOR : 64/UN59.5/HK/2021
TENTANG
PENETAPAN KOMISI PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA
ATAS NAMA ASMIA NIM 1705905020076
PROGRAM STUDI SOSIOLOGI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK UNIVERSITAS TEUKU UMAR
REKTOR UNIVERSITAS TEUKU UMAR.**

- Menimbang :
- a. bahwa untuk kelancaran Mahasiswa dalam penyelesaian skripsi mahasiswa pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Teuku Umar, dipandang perlu ditunjuk pembimbing skripsi;
 - b. bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana dimaksud dalam huruf a, perlu menetapkan Keputusan Rektor Universitas Teuku Umar;
- Mengingat :
1. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 78, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4301)
 2. Undang-undang Nomor 12 Tahun 2012 Tentang Pendidikan Tinggi (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2012 Nomor 158, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5336)
 3. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 Tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 16, tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5500)
 4. Peraturan Pemerintah Nomor 13 Tahun 2015 tentang Perubahan Kedua atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan
 5. Peraturan Presiden Nomor 25 Tahun 2014 tentang Pendirian Universitas Teuku Umar (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 65)
 6. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 133 Tahun 2014 tentang Organisasi dan Tata Kerja Universitas Teuku Umar Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 1664
 7. Peraturan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Nomor 44 Tahun 2015 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2015 Nomor 1952)

MEMUTUSKAN

- Menetapkan :
- KEPUTUSAN REKTOR UNIVERSITAS TEUKU UMAR TENTANG PENETAPAN KOMISI PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA ATAS NAMA ASMIA NIM 1705905020076 PROGRAM STUDI SOSIOLOGI FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK UNIVERSITAS TEUKU UMAR

KESATU...



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS TEUKU UMAR
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
KAMPUS UTU MEULABOH – ACEH BARAT 23615, PO BOX 59
Laman : fisisip.utu.ac.id, e-mail : fisisip@utu.ac.id

- KESATU : Menunjuk Dr. Afrizal Tjoetra, M.Si sebagai pembimbing skripsi mahasiswa nama Azmia NIM 1705905020076 Program Studi Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Teuku Umar.
- KEDUA : Dalam menjalankan tugasnya, komisi pembimbing bertanggung jawab kepada Rektor Universitas Teuku Umar melalui Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik.
- KETIGA : Segala biaya yang ditimbulkan akibat dikeluarkannya keputusan ini dibebankan pada DIPA Universitas Teuku Umar.
- KEEMPAT : Jika dikemudian hari terdapat kesalahan dan atau kekeliruan maka dilakukan perbaikan sebagaimana mestinya.
- KELIMA : Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan sampai dengan selesainya pelaksanaan sidang akhir skripsi mahasiswa tersebut.

Ditetapkan di Meulaboh
Pada Tanggal 01 Maret 2021

An. REKTOR
DEKAN FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU
POLITIK

Basri
NIP 196307131991021002

Tembusan :

1. Ketua Jurusan
2. Bendahara Pengeluaran UTU
3. Arsip