

## Perkembangan Judi Online dan Dampaknya Terhadap Masyarakat Beserta Dalil dalam Al-Qur'an dan Hadits Tentang Perjudian

Nia Trisnawati, Mahmudi

Institut Agama Islam Nasional (IAIN) Laa Roiba Bogor  
nia.niatrisnawati@gmail.com, zainhafymahmudi@gmail.com

### ABSTRACT

*The main issue of this journal discusses the impact of online gambling practices on society. The focus is to understand the negative consequences arising from online gambling and its implications for individuals and communities. The purpose of this study aims to analyze the impact of online gambling in the social context of society. The author wants to explain how online gambling practices affect individual well-being, social relationships, and family economic stability. Qualitative Method: The research approach used is a qualitative method. The author conducts analysis through content generated by the community related to online gambling, such as online forum discussions or relevant social media posts. The conclusion of the findings of this study reveals the significant negative impact of online gambling on society. Online gambling practices can cause destructive addiction, disrupt the financial stability of individuals and families, and damage social relationships. These negative influences require effective preventive measures, including education about the risks of gambling, strict regulations, and better supervision of online gambling platforms. In conclusion, this study emphasizes the importance of public awareness and responsive policies in addressing the negative impacts of online gambling on individuals and society as a whole.*

**Keywords:** Online gambling, negative impact

### ABSTRAK

Pokok Masalah dari jurnal ini membahas dampak dari praktik judi *online* terhadap masyarakat. Fokusnya adalah untuk memahami konsekuensi negatif yang timbul akibat perjudian *online* dan implikasinya terhadap individu dan komunitas. Tujuan penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak judi *online* dalam konteks sosial masyarakat. Penulis ingin menjelaskan bagaimana praktik judi *online* mempengaruhi kesejahteraan individu, hubungan sosial, dan kestabilan ekonomi keluarga. Metode Kualitatif: Pendekatan penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif. Penulis melakukan analisis melalui konten yang dihasilkan oleh masyarakat terkait judi *online*, seperti diskusi forum *online* atau posting media sosial yang relevan. Kesimpulan dari temuan penelitian ini mengungkapkan dampak negatif yang signifikan dari judi *online* terhadap masyarakat. Praktik judi *online* dapat menyebabkan kecanduan yang merusak, mengganggu stabilitas keuangan individu dan keluarga, serta merusak hubungan sosial. Pengaruh negatif ini memerlukan langkah-langkah pencegahan yang efektif, termasuk pendidikan tentang risiko judi, peraturan yang ketat, dan pengawasan yang lebih baik terhadap platform judi *online*. Dalam kesimpulannya, penelitian ini menekankan pentingnya kesadaran masyarakat dan kebijakan yang responsif dalam menangani dampak negatif judi *online* bagi individu dan masyarakat secara keseluruhan.

**Kata kunci:** Judi *online*, dampak negatif

## PENDAHULUAN

Dalam hingar bingar pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang membawa perubahan dalam kehidupan masyarakat. Kreativitas manusia semakin meningkat dan mendorong penemuan- penemuan di bidang teknologi. Salah satu hasil kreativitas manusia tersebut adalah internet. Kemajuan Teknologi Informasi dan Komunikasi tersebut mengakibatkan terjadinya revolusi interaksi sosial. Interaksi sosial merupakan perihal utama yang dapat menjalin hubungan dan terjadinya aktivitas-aktivitas sosial. Terdapat dua hal yang merupakan syarat terjadinya aktivitas sosial dan juga interaksi sosial, yaitu kontak sosial dan komunikasi. Perkembangan teknologi saat ini, telah menjadi sebab individu melakukan kontak sosial tidak hanya melalui pertemuan secara langsung, tetapi juga lewat hubungan virtual yang dijembatani oleh media komunikasi seperti internet.

Di Indonesia, perubahan dalam kehidupan dan juga perilaku masyarakat telah dirasakan perubahannya setelah adanya internet. Teknologi berupa internet ini sudah dapat diakses oleh berbagai kalangan masyarakat, baik itu anak-anak, remaja dan juga orang dewasa. Remaja maupun orang dewasa adalah pengguna utama fasilitas internet dan dalam penggunaannya belum mampu mengontrol aktivitas dan juga waktu sehingga penggunaannya tidak maksimal dan juga bermanfaat dengan baik. Mereka juga cenderung mudah terjerumus dan terpengaruh dalam lingkungan sosial tanpa memperhatikan efek positif atau negatif yang akan dialami dan diterima saat menggunakan internet. Penggunaan internet semakin berkembang dan semakin mudah disalahgunakan oleh oknum-oknum yang tidak mampu melawan nafsu dan juga tindakannya sehingga menggunakan internet ini untuk bermain judi *online*.

Pengaruh perkembangan IPTEK di era digital berdampak terhadap model permainan serta pembayaran dalam perjudian. Pembayaran judi dimasa dahulu masih manual yaitu dengan bertatap muka secara langsung dan melalui pembayaran dengan uang tunai, namun saat ini berbeda dimana permainan judi dilakukan secara *online* dengan memanfaatkan internet sehingga pemain judi tersebut tidak harus bertemu secara langsung dan pembayaran transaksi menggunakan sarana *online*. Akibat dari permainan judi *online* ini juga yaitu banyak menimbulkan kriminalitas baik dari orang lain maupun keluarga terdekat, contohnya seperti berita yang sedang beredar saat ini seorang polwan (istri) yang membakar suaminya (seorang polisi) dikarenakan bermain judi *online*. Maka dari itu penulis merasa bahwa pembahasan tentang judi ini perlu untuk dikaji dan dibahas secara lebih lanjut.

## METODE PENELITIAN

Dalam jurnal "**Perkembangan Judi Online Dan Dampaknya Terhadap Masyarakat Beserta Dalil Dalam Al-Qur'an Dan Hadits Tentang Judi,**" metode penelitian analisis data kualitatif dapat digunakan untuk memperoleh pemahaman

yang mendalam tentang pengalaman, persepsi, dan pandangan yang terkait dengan dampak judi *online* bagi masyarakat. Dalam penelitian ini Pengumpulan Data Kualitatif: diperoleh melalui konten yang dihasilkan oleh masyarakat terkait judi *online*, seperti diskusi forum *online* atau posting media sosial yang relevan.

Beberapa teori pendukung yang dapat digunakan dalam penelitian karya tulis ilmiah tentang dampak judi *online* bagi masyarakat antara lain:

- a. Teori perilaku: Teori ini menjelaskan bahwa perilaku individu dipengaruhi oleh lingkungan, belajar, dan pengalaman. Dalam konteks perjudian *online*, lingkungan dapat mencakup kemudahan akses internet, tawaran bonus dan hadiah, serta promosi perjudian *online*. Belajar dan pengalaman juga dapat mempengaruhi perilaku individu dalam memilih untuk berjudi *online* atau tidak.
- b. Teori ketergantungan: Teori ini menjelaskan bahwa individu dapat menjadi tergantung pada perilaku tertentu, seperti perjudian *online*. Faktor-faktor yang mempengaruhi ketergantungan pada perjudian *online* meliputi lingkungan, peran dopamin dalam sistem *reward* otak, dan faktor psikologis individu.
- c. Teori kesenjangan sosial: Teori ini menjelaskan bahwa ketidaksetaraan sosial dapat mempengaruhi perilaku individu, termasuk perilaku perjudian *online*. Individu yang mengalami kesenjangan sosial dapat mencari hiburan dalam bentuk perjudian *online* sebagai cara untuk mengatasi masalah mereka.
- d. Teori pencegahan: Teori ini menjelaskan bahwa pencegahan lebih efektif daripada pengobatan setelah munculnya masalah. Dalam konteks perjudian *online*, pendekatan pencegahan dapat mencakup pengawasan orang tua, regulasi perjudian *online*, kampanye penyadaran, dan penyediaan informasi tentang risiko perjudian *online*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Teknologi yang Digunakan

Evolusi teknologi telah memudahkan orang-orang untuk melakukan judi *online*. Fitur keamanan yang ditingkatkan juga telah meningkatkan kepercayaan diri mereka untuk melakukannya dengan aman, memungkinkan mereka terjun tanpa ragu. Inilah teknologi yang membuat judi *online* semakin populer

- a. Opsi pembayaran yang beragam dan mata uang kripto

Dulu, uang tunai adalah raja dalam perjudian. Namun kini, pemain bisa membayar dengan banyak cara, seperti kartu kredit dan prabayar. Pemain dapat mencoba menggunakan kartu kredit Visa, Mastercard, atau American Express untuk taruhan mereka.

*Cryptocurrency* adalah cara terbaru dalam metode pembayaran. Mata uang digital yang diamankan melalui kriptografi dan digunakan bersamaan dengan teknologi *blockchain* menjadikannya metode pembayaran baru yang menarik.

b. Teknologi *Blockchain*

*Blockchain* adalah buku catatan besar bersama yang tidak dapat diubah yang mencatat transaksi apa pun, baik barang fisik maupun digital. Catatan ini disimpan di beberapa komputer yang terhubung bersama tanpa server pusat.

Jaringan platform *blockchain* yang terdesentralisasi memperkenalkan lebih banyak transparansi dengan *cryptocurrency* sambil menjaga keamanan informasi pemain yang sensitif.

c. *Smartphone*

*Smartphone* hampir menjadi kebutuhan masyarakat saat ini. Ini memungkinkan banyak orang melakukan banyak hal termasuk berjudi.

Penjudi sekarang dapat memasang taruhan dan dengan mudah memainkan judi *online* apa pun yang mereka sukai di mana saja di dunia.

d. Layanan *Cloud/Cloud Gaming*

Layanan dan *game* yang berbasis *cloud* memungkinkan orang untuk berjudi di mana saja, menggunakan perangkat apa saja yang terhubung ke internet.

Alih-alih membeli *disk* atau mengunduh program ke komputer, pemain judi dapat langsung menuju ke situs web operator dan langsung bermain judi *online*.

e. Permainan Kasino Live

Dalam permainan kasino *live*, *dealer* dan mejanya difilmkan dari studio jarak jauh dengan video yang ditayangkan melalui layar komputer pemain. Setiap kartu fisik yang dibagikan muncul di layar pemain, memungkinkan pemain untuk menunjukkan kartu mana yang ingin mereka mainkan. Fitur seperti audio dan obrolan juga menyimulasikan aspek sosial dari suasana perjudian. Permainan umum yang dimainkan dalam permainan kasino *live* ini termasuk Blackjack, Roulette dan Baccarat.

## 2. Dampak Permainan Judi *Online*

Dalam menghilangkan kecanduan judi *online* saat ini hanya dapat dilakukan dengan cara tidak memainkan permainan judi *online* tersebut, menghilangkan akun –akun perjudian di ponsel, mengganti nomor *handphone* yang terdaftar di akun perjudian dan dapat lebih fokus dalam menjalankan ibadah agar dapat menghindari perjudian tersebut. Lebih memperbanyak aktivitas-aktivitas positif seperti olah raga, membaca, menyibukkan diri dengan hal yang positif. Undang-undang terkait dalam perjudian *online* agar segera dibuat lebih berdampak bagi pelaku perjudian dan norma-norma hukum semakin ditingkatkan dengan memberikan sanksi-sanksi lebih berat agar berdampak bagi pecandu judi *online*.

Dampak judi *online* sangat merugikan bagi para pelakunya dari hasil penelitian para pecandu judi *online* tidak mudah dalam meninggalkan perjudian tersebut. Ada kecemasan yang dirasakan secara berkepanjangan, hilangnya harapan-harapan untuk membangun diri meraih sesuatu yang positif. Hilangnya harapan-harapan mengacu pada kerusakan pada otak dan

mengakibatkan stres dan depresi mudah tertekan, emosi tanpa sebab, tidak bersemangat dan kehilangan semangat untuk bertahan hidup dikarenakan dampak stres berkepanjangan.

Kurangnya pengetahuan yang dilakukan dapat merugikan diri sendiri secara individu dan dapat berdampak ke orang lain hingga melakukan perjudian dapat terjadinya pelanggaran hukum dan melakukan tindak kriminal lainnya. Adapun beberapa dampak dari perjudian yaitu sebagai berikut:

1. Tingkat ekonomi menurun

Tingkat ekonomi menurun karena jika individu kecanduan dan kalah dalam bermain maka dia akan terus mengeluarkan uang untuk terus bermain, sedangkan kemungkinan menang lebih kecil.

2. Kesehatan mental terganggu

Kecanduan dalam perjudian ternyata adalah salah satu penyebab yang dapat mengakibatkan gangguan mental seperti depresi. Kondisi ini akan cenderung meningkat jika seseorang secara konsisten berjudi lebih dari yang seharusnya dan terus mengalami kerugian finansial. (dr. Rizal Fadli, Halodoc).

3. Kecanduan

Permainan ini menyebabkan kecanduan karena ketika seseorang tersebut kemenangan/keuntungan maka dia akan terus ingin memainkannya untuk mendapatkan keuntungan yang lebih besar.

4. Meningkatnya tindakan kriminalitas

Hal ini dapat disebabkan oleh individu yang bermain dan mengalami kekalahan yang menyebabkan uangnya terkuras habis maka, individu tersebut akan menghalalkan segala cara untuk mendapatkan uang untuk bermain lagi, seperti:

a. Mencuri dan merampok

Yaitu mengambil barang orang lain secara diam-diam dan secara paksa sehingga barang tersebut dapat dibawa lari dan digunakan oleh pelaku. Dan hal ini juga dapat memicu terjadinya tindak kriminal lainnya.



**Gambar 1. Polwan Membakar Suami yang Berjudi**

b. Membunuh

Yaitu suatu tindakan untuk menghilangkan nyawa orang lain yang melanggar hukum maupun yang tidak melawan hukum, baik secara sengaja atau tidak. Adapun contoh terbaru dari pembunuhan yang disengaja ataupun tidak sengaja dilakukan yaitu, seorang polwan yang membakar suaminya dan juga seseorang yang membunuh ibu kandungnya karena judi *online*.



**Gambar 2. Pria Rampok dan Bunuh Ibu Kandung Demi Main Judi Online**

c. Melakukan kekerasan

Yaitu perbuatan individu atau kelompok yang bersifat memaksa sehingga menyebabkan cedera atau matinya orang lain atau menyebabkan kerusakan pada fisik atau barang orang lain.



**Gambar 3. KDRT Akibat Judi Online**

**3. Dalil Dalam Al-Qur'an dan Hadits Tentang Larangan Berjudi**

- a. Dalil dalam Al-Qur'an surat Al-Maidah: 90, menjelaskan tentang larangan judi

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

*“Hai orang-orang yang beriman, sesungguhnya (meminum) khamar, berjudi, (berkorban untuk) berhala, mengundi nasib dengan panah, adalah termasuk perbuatan syaitan. Maka jauhilah perbuatan-perbuatan itu agar kamu mendapat keberuntungan”.*

Dalil di atas menjelaskan bahwasanya Allah menyeru kepada orang-orang yang beriman mengingatkan tentang meminum minuman yang memabukkan yang dapat menutup akal sehat, berjudi (melakukan taruhan), berkorban untuk berhala (patung-patung) sesembahan, mengundi nasib dengan anak panah adalah suatu perbuatan yang keji, menjijikkan lagi kotor (termaksud perbuatan yang dihiasi syaitan). Maka jauhilah perbuatan-perbuatan tersebut agar kamu mendapatkan keberuntungan.

## b. Hadits tentang larangan berjudi

Dalil-dalil yang mendukung :

عَنْ سُلَيْمَانَ بْنِ بَرِيْدَةَ عَنْ أَبِيهِ أَنَّ النَّبِيَّ صَلَّى اللهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ - قَالَ « مَنْ لَعِبَ بِالرُّدَشِيِّ فَكَأَنَّمَا ضَمَعَ يَدَهُ فِي لَحْمِ خَنْزِيرٍ وَذَبِيحِهِ ».

“Dari Sulaiman bin Buraidah, dari ayahnya, Nabi shallallahu ‘alaihi wa sallam bersabda, *“Barangsiapa yang bermain dadu, maka ia seakan-akan telah mencelupkan tangannya ke dalam daging dan darah babi”* (HR. Muslim no. 2260).

Imam Nawawi mengatakan bahwa hadits ini menunjukkan haramnya bermain dadu karena disamakan dengan daging babi dan darahnya, yaitu sama-sama haram (Lihat Syarh Shahih Muslim, 15: 16). Imam Nawawi pun mengatakan, “Hadits ini sebagai hujjah bagi Syafi’i dan mayoritas ulama tentang haramnya bermain dadu” (Syarh Shahih Muslim, 15: 15).

عَنْ أَبِي مُوسَى الْأَشْعَرِيِّ أَنَّ رَسُولَ اللَّهِ صَلَّى اللهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ - قَالَ « مَنْ لَعِبَ بِالرُّدِّ فَقَدْ عَضَى اللهُ وَرَسُولُهُ ».

Dari Abu Musa Al Asy’ari, Rasulullah shallallahu ‘alaihi wa sallam bersabda, *“Barangsiapa yang bermain dadu, maka ia telah mendurhakai Allah dan Rasul-Nya”* (HR. Abu Daud no. 4938 dan Ahmad 4: 394. Syaikh Al Albani mengatakan bahwa hadits ini **hasan**).

## KESIMPULAN

Dari pembahasan ini kita dapat mengambil suatu kesimpulan diantaranya sebagai berikut:

1. Judi adalah perbuatan yang dilarang baik dalam syariat maupun hukum yang berlaku, dimana berjudi hanya akan menghabiskan waktu baik secara manual ataupun *online* setiap harinya disebabkan faktor kecanduan
2. Dampak penggunaan sosial media dengan penggunaan pada hal yang tidak

bermanfaat bahkan hal yang dapat menghancurkan masa depan adalah contoh dampak negatif dari perkembangan IPTEK saat ini, banyak para remaja bahkan orang dewasa yang menghabiskan waktunya depan HP, LAPTOP ataupun barang elektronik lainnya yang bisa mengakses internet. Dalam pengaksesan ini digunakan untuk hal-hal yang tidak bermanfaat seperti bermain ga^mes yang terlalu lama bahkan di luar batas normal serta bermain judi *online*.

3. Terjadinya krisis pada finansial individu atau kelompok dikarenakan habis untuk bermain judi, bermain judi ketika menang akan terus ketagihan dan ketika kalah akan menghalalkan segala cara agar dapat bermain secara terus menerus dan bisa meraup keuntungan yang banyak.
4. Banyak terjadinya kriminalitas baik yang disengaja ataupun tidak, dikarenakan bermain judi, contohnya seperti berita yang tersebar saat ini dimana seorang polwan (istri) membakar suaminya (seorang polisi) akibat bermain judi *online*.
5. Mengakibatkan gangguan pada mental sehingga timbul stres berkepanjangan yang berujung pada depresi ataupun gangguan kejiwaan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adli, M. (2015). Online Gambling Behaviour (Among Students University RIAU). *Riau JomFisip*, 2(2), Juli 2015.
- BBC News Indonesia. (n.d.). Judi online marak di Indonesia: 'Uang tabungan habis, mobil saya jual'. Diakses dari <https://www.bbc.com/indonesia/indonesia-61404363>
- Garner, B. A. (1999). *Black's Law Dictionary*. Thomson & West.
- Hiariej, E. O. S. (2014). *Prinsip-prinsip Hukum Pidana*. Yogyakarta: CahayaAtma Pustaka.
- Putra, E. H. (2022, November 18). Berkat 9 Teknologi Ini Menjamurlah Judi Online - Ayo Tekno - Halaman 2. *Ayo Tekno*. Diakses dari <https://www.ayotekno.id/news/pr-5325715374/berkat-9-teknologi-ini-menjamurlah-judi-online>
- Rumaysho. (n.d.). Larangan Bermain Dadu. Diakses dari <https://rumaysho.com/2324-larangan-bermain-dadu.html>
- Suhariyanto, B. (2012). *Tindak Pidana Teknologi Informasi (Cybercrime)*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Tafsir.com. (n.d.). *Al-Maidah*, ayat: 90. Diakses dari <https://Tafsir.com>
- Uchjana, O. E. (2006). *Hubungan Masyarakat*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.