

## Analisis Kondisi Moral Remaja yang Bermain Judi *Online* Di Desa Dolok Sagala

Laili Qomariah\*, Zulkarnain Abdurraman

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Medan, Indonesia

\*laili0102202082@uinsu.ac.id

### Abstract

*The background to this research is the viral online gambling that occurs in society, especially among teenagers in Dolok Sagala Village. There are many losses caused to online gamblers. The aim of this research is to analyze the moral condition of teenagers who play online gambling in Dolok Sagala Village regarding the impacts caused by playing online gambling, namely that it can harm themselves and others. The research method used is qualitative with a case study approach by conducting an interview with a teenager to be used as a research subject by exploring sources related to the moral condition of teenagers who are online gamblers in Dolok Sagala Village. Deviant behavior such as online gambling can be found in people's lives and is usually carried out by teenagers. Initially, teenagers played online gambling out of curiosity but ended up being addicted to the point that it was difficult to give up because playing online gambling can make money from the winnings they get. The results of this research relate to the moral condition of teenagers who play online gambling which has impacts in terms of material, social and mental and spiritual health. The material impact is that perpetrators who are already dependent on online gambling spend more of their money by committing theft to get more money. The social and mental health impact is an attitude of indifference to the surrounding environment because they prefer to focus on online gambling, which results in stress and depression when they experience defeat and have to earn more money to be able to play again. The spiritual impact is that someone who is addicted to online gambling tends to abandon their religious practices such as praying, fasting, disobeying their parents' orders and lying because of the impact of playing online gambling.*

**Keywords:** Teenagers; Morals; Online Gambling

### Abstrak

Latar belakang dari penelitian ini adalah viralnya judi online yang terjadi di masyarakat terutama dari kalangan remaja yang ada di desa dolok sagala. Banyak kerugian yang ditimbulkan bagi penjudi *online*. Tujuan dari penelitian ini untuk menganalisis kondisi moral remaja yang bermain judi *online* di Desa Dolok Sagala mengenai dampak yang ditimbulkan setelah bermain judi *online* yaitu dapat merugikan diri sendiri maupun orang lain. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan studi kasus dengan melakukan wawancara kepada seorang remaja untuk dijadikan subjek penelitian dari menggali sumber yang berhubungan kondisi moral pada remaja yang menjadi pelaku judi *online* di desa dolok sagala. Perilaku penyimpangan seperti judi *online* bisa ditemui dalam kehidupan masyarakat dan rata-rata dilakukan oleh remaja. Mulanya, remaja yang bermain judi *online* disebabkan rasa keingintahuan tetapi justru berakhir ketagihan hingga sulit lepas karena bermain judi *online* dapat menghasilkan uang dari kemenangan yang diperoleh. Adapun hasil dari penelitian ini berhubungan dengan kondisi moral remaja yang bermain judi *online* menimbulkan dampak dari segi material, sosial dan kesehatan mental serta spiritual.

Dampak materialnya adalah pelaku yang sudah ketergantungan judi *online* lebih menghabiskan uangnya dengan melakukan pencurian untuk mendapatkan uang lagi. Dampak sosial serta kesehatan mentalnya adalah sikap acuh pada lingkungan sekitar karena lebih memilih fokus judi *online* yang berakibat pada stress dan depresi saat mengalami kekalahan dan harus mencari duit lagi agar bisa bermain lagi. Dampak spiritualnya adalah seseorang yang sudah ketergantungan judi *online* cenderung meninggalkan ibadahnya seperti salat, puasa, melanggar perintah orangtua dan suka berbohong yang disebabkan dampak dari bermain judi *online*.

**Kata Kunci: Remaja; Moral; Judi Online**

## **Pendahuluan**

Secara hakikat, perjudian dijabarkan sebagai perilaku yang sangat dilarang dalam norma agama, moralitas, kesusilaan dan norma hukum. Dalam penjabaran secara umum, perjudian adalah suatu permainan taruhan untuk memilih satu dari sekian banyak pilihan. Namun pilihan tersebut harus benar supaya memenangkan hadiah. Penentuan aturan dan nilai taruhan ditentukan sebelum permainan berlangsung (Sahri & Kustiawan, 2023). Dalam pengertiannya, perjudian adalah taruhan dengan menggunakan nilai yang besar hingga kemungkinan berisiko dengan harapan pada permainan yang tak mempunyai kepastian yang jelas (Lubis, 2020). Pengertian judi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah permainan yang menggunakan uang sebagai taruhan. Berdasarkan pengertian tersebut, berarti setiap permainan yang terdapat taruhan didalamnya, termasuk ke dalam judi (Fikriana & Irsyad, 2024). Pada awalnya, judi dilakukan secara konvensional di mana para pemainnya akan bertemu secara langsung di suatu tempat yang menyediakan permainan judi. Tetapi, seiring dengan berkembangnya zaman dan teknologi, permainan judi pun ikut berkembang pula. Dimana permainan judi dapat dilakukan secara *online* di *web* atau *platform* tertentu dan pemain hanya memerlukan akun dan memiliki sejumlah uang untuk dipertaruhkan dan kemudian akan diarahkan untuk memainkan sejumlah permainan untuk dimenangkan. Hal itulah yang membuat para pejudi berpikir bahwa judi *online* lebih aman dibandingkan judi konvensional yang rawan diketahui oleh orang sekitar (Nurdiana et al., 2022).

Dengan pesatnya kemajuan zaman yang juga meningkatkan kecanggihan teknologi dan informasi membuat kegiatan judi di *upgrade* jadi judi yang dilakukan via *online* atau bisa disebut judi *online*. Kelebihan dari judi *online* dibandingkan judi biasa yaitu lebih praktis dan aman untuk dilakukan tanpa perlu ketahuan dari perangkat hukum. Jadi memberikan kemudahan yang membuat judi *online* semakin menjamur. Selain itu ada kemudahan lain yang diberikan judi *online* yaitu bisa bermain bebas dimanapun dan kapanpun tanpa perlu terhalang waktu dan tempat. Juga bisa digunakan selama 24 jam tanpa gangguan (Dimas, 2022). Judi *online* bisa ditemui dari warnet, *smartphone* dan fasilitas umum yang tersedia *wifi*. Proses pembayaran bisa dilakukan dengan cara *online* melalui *M-Banking*, Dana dan masih banyak lagi. Dalam permainan judi tidak hanya orang dewasa yang memainkan tapi juga mulai merambah ke remaja. Remaja seharusnya menjadi generasi yang akan meneruskan kehidupan bagi bangsa dan negara justru kehilangan akhlak dan moral yang diakibatkan judi *online* (Suharya, 2019).

Menilik dari sisi psikologi, remaja yang ketergantungan judi menjadi biang kerok dalam menyebabkan masalah yang merugikan bagi diri sendiri dan orang lain (Marbun & Sudjana, 2017). Selain itu masalah yang cenderung ditimbulkan dapat merusak kehidupan disekitarnya dan meningkatkan angka kriminal. Penyebab judi menjadikan remaja kehilangan fokus dan minat dalam menjalani pendidikan dan kehidupan sebagai

anak yang berbakti bagi orangtua, nusa dan bangsa serta orang disekitarnya. Tak hanya itu, judi *online* mengikis nilai moral yang ada pada diri remaja hingga menyebabkan kerusakan yang mempengaruhi sekitarnya. Bisa dilihat bahwa nilai moral itu dari cara seseorang membedakan baik dan buruknya dalam hidup. Selain itu terdapat ciri-ciri nilai moral yaitu jujur, bisa dipercaya, lembut, penuh rasa sayang, periang dan menghargai sesama manusia (Arrafif & Wiguna, 2023). Membahas tentang moral jika dijabarkan merupakan penerapan yang berasal dari kepribadian secara nyata dan dipraktikan melalui perilaku. Keterkaitan moral dengan kehidupan beragama tidak dapat terpisah. Berdasarkan ajaran agama Islam sangat erat dengan moral. Hal tersebut bisa dilihat dari asal kata moral yang berasal bahasa Arab jama yaitu *khulqan* yang artinya budi pekerti (Fikriana & Irsyad, 2024).

Ajaran dalam moral berisi tentang baik dan buruknya suatu perbuatan maupun perkataan. Moral mengatur tentang perbuatan baik yang harus dilakukan dan diterapkan sedangkan perbuatan buruk harus di jauhi agar tidak menimbulkan berbagai masalah yang mengarah pada kerusakan. Moral dianggap sebagai kemampuan seseorang untuk membedakan baik atau buruknya suatu perbuatan dan perkataan. Seseorang yang memiliki moral cenderung bisa mengendalikan dirinya dengan baik. Jika diartikan secara luas moral adalah hasil yang berasal dari moral *knowing* dan moral *feeling*. Jika seseorang berkualitas secara moral intelek dan emosi bisa dianggap orang tersebut menjalankan kegiatannya secara sadar dengan mengetahui dan merasakan. Kompetensi perilaku moral bisa dilihat secara konseptual dengan cara menimbang bahwa moral merupakan suatu keharusan untuk kemunculan perbuatan bermoral (Zuldafril, 2017). Pengaruh yang muncul dari judi *online* sangat mengganggu kondisi remaja baik sosial maupun individu. Contohnya saja sebagai siswa yang sering bolos, ketidakjujuran pada orang tua, bersikap kurang ajar dan kurangnya rasa menghargai pada sesama manusia lainnya. Seharusnya moral yang dimiliki kalangan remaja semakin baik, namun karena maraknya judi *online* informan kecanduan dan tidak menyadari bahwa perilaku moralnya sudah terganggu (Purba, 2023).

Di desa dolok sagala, judi *online* saat ini sedang marak di kalangan masyarakat terutama remaja, sehingga peneliti tertarik untuk menganalisis kondisi moral remaja yang bermain judi *online* di desa dolok sagala. Dan penelitian ini bertujuan untuk mengetahui atau menganalisis kondisi moral remaja yang bermain judi *online* di desa dolok sagala, apakah setelah bermain akan melakukan tindakan yang termasuk merugikan dirinya sendiri ataupun orang lain. Banyaknya remaja putra dan putri yang berusia 12-21 di Desa Dolok Sagala yaitu 824 orang remaja. Penelitian terdahulu oleh Fahri (2019) terdapat hasil penelitian lebih mendalam dengan pembahasan sebelumnya mengenai dampak yang muncul dari judi *online* pada perilaku moral remaja di Kelurahan Pagar Dewa Kecamatan Selebar Kota Bengkulu yang ditarik kesimpulan yakni judi *online* yang dimainkan oleh remaja di Kelurahan Pagar Dewa Kecamatan Selebar dalam bentuk judi *online* bola. Menurutnya, judi *online* bola memiliki keunggulan yaitu mudah dimainkan dan taruhan yang lebih bervariasi dengan berbagai jenis harga dari mulai Rp. 10.000 sampai jutaan.

Remaja yang terjerumus dalam judi *online* semakin mengkhawatirkan. Terutama dari segi masalah moral yang semakin terkikis. Jika moral tidak ada akan menyebabkan remaja jadi suka membohongi orangtuanya untuk mendapatkan uang agar bisa berjudi lagi, perilaku dan perkataan yang kasar, bolos dan putus sekolah serta melakukan perilaku kriminal yang cukup berbahaya dan merugikan orang disekitarnya. Penelitian terdahulu oleh Sahputra et al., (2022) dari hasil penelitian mendapatkan bahwa peristiwa judi *online* di kalangan remaja Tebing Tinggi berdampak buruk pada nilai sosial, agama, material, prestasi belajar dan psikologi. Dampak buruk dari nilai sosial yaitu anti sosial karena sudah terlalu bergantung dengan judi *online* yang bisa dimainkan dari ponsel, dampak

secara material membuat remaja kehilangan banyak uang hingga melakukan apapun untuk memperoleh uang agar bisa bermain judi *online* lagi, dampak dari segi agama yaitu remaja meninggalkan ibadahnya untuk bermain judi *online*, dampak dari segi prestasi sekolah yaitu seringnya bolos hingga mengalami penurunan dalam mendapatkan prestasi belajar dan terakhir dampak dari sisi psikologi yaitu kurangnya pengendalian diri sehingga membuat remaja cenderung emosional secara berlebihan.

Penelitian terdahulu oleh Asriadi (2020) berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dalam menganalisis perilaku judi *online* yang dilakukan oleh AS untuk menghabiskan waktu dengan bermain judi *online* selama 5 sampai 6 jam dalam waktu sehari. Penyebab angka tingginya perjudian *online* akibat kebebasan yang diberikan untuk membawa hp meski itu dilingkungan sekolah. Ini menjadikan kesempatan untuk terus bermain judi *online* meski berada di lingkungan sekolah tanpa terganggu oleh teguran maupun hukuman. Jenis judi *online* yang dimainkan yaitu permainan kartu seperti kiu kiu dan *poker* serta permainan bola *online* yaitu *sobbet*. Secara historis AS sangat menyukai judi *online* karena mengulangi kehidupan masa lalu saat bermain judi *online* sehingga memenangkan taruhan. Ada beberapa faktor yang dapat berpengaruh ketergantungan judi *online* di AS antara lain faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internalnya adalah perasaan keingintahuan dan obsesi yang menjadikan AS menyukai judi *online*. Bahkan sampai membuka situs judi *online* agar bisa dimainkan dengan mudah. Faktor eksternalnya adalah pengaruh dari lingkungan sekitar terutama dari lingkup pertemanan yang mengajak untuk bermain judi *online* dan kurangnya pengawasan orangtua saat anak bermain hp. Meski penelitian ini membahas tentang judi *online* tapi terdapat perbedaan yang signifikan seperti pembahasan dampak judi *online*, perilaku moral remaja, nilai sosial yang menurun sedangkan penelitian yang dilakukan terkait analisis kondisi moral remaja yang kecanduan bermain judi *online*.

## Metode

Penelitian ini dilangsungkan di Desa Dolok Sagala, Kecamatan Dolok Masihul, Kabupaten Serdang Bedagai, Provins Sumatera Utara. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Studi kasus yang digunakan yaitu instrinsik, yakni penelitian yang dilakukan karena hubungan dengan peneliti untuk memberikan suatu kasus khusus. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kondisi moral remaja yang bermain judi *online* di desa dolok sagala, apakah setelah bermain akan melakukan tindakan yang termasuk merugikan dirinya sendiri ataupun orang lain. Informan pada penelitian ini adalah seorang remaja putra berinisial DS, berusia 18 tahun yang tinggal di desa dolok sagala. DS adalah seorang remaja putra yang tinggal tidak jauh dari rumah peneliti, sehingga peneliti mengetahui kebiasaan serta tingkah laku yang dilakukan oleh ds. Penggunaan pendekatan studi kasus intrinsic untuk memperoleh gambaran terkait analisis kondisi moral remaja yang bermain judi *online* di desa dolok sagala. Fokus penelitian ini adalah bagaimana kondisi moral remaja yang bermain judi *online* di desa dolok sagala. Penelitian ini mengamati perilaku moral remaja yang bermain judi *online*, mulai dari permainan jenis apa yang dimainkan, berapa lama dalam memainkannya, dari mana mengenal permainan tersebut, apakah pernah mencuri ataupun melakukan tindak kriminal, sering meninggalkan salat ataupun berbohog terhadap orang lain. Selain itu peneliti menganalisis kondisi moral remaja yang bermain judi *online* di desa dolok sagala. Dalam mengumpulkan data menggunakan alat bantu untuk mempermudah kegiatan yaitu observasi, wawancara partisipan dan dokumentasi. Observasi, wawancara partisipan dan dokumentasi secara langsung dilakukan oleh peneliti kepada partisipan untuk menyampaikan data sesuai masalah yang diteliti. Wawancara bersifat terstruktur memudahkan peneliti menyampaikan pertanyaan kepada

narasumber. Studi kasus dalam metode penelitian kualitatif memberikan kemudahan bagi peneliti untuk mendapatkan tujuan dari penelitian yang dilakukan dan memperoleh hasil yang lebih baik lagi.

### **Hasil dan Pembahasan**

Berdasarkan hasil penelitian menggambarkan kondisi moral remaja yang bermain judi *online* di desa dolok sagala seorang remaja yang kecanduan dalam memainkan judi *online* akan berdampak buruk bagi dirinya sendiri maupun orang lain. Data selanjutnya diperoleh dari penelitian ini berupa analisis kondisi moral remaja yang bermain judi *online* di desa dolok sagala. Informan yang diwawancarai ialah seorang remaja yang berinisial DS, berjenis kelamin laki-laki, berusia 18 tahun dan bertempat tinggal di Desa Dolok Sagala.

Menurut DS selaku informan terkait analisis kondisi moral remaja yang bermain judi online di Desa Dolok Sagala menyatakan:

Saya memainkan judi online slot hampir setiap hari dan saya mengenal permainan ini dari teman, yang awalnya saya hanya mencoba-coba mala jadi main sampai sekarang (Wawancara 10 Maret 2024).

Informan DS juga mengatakan:

Saya merasa bersalah setelah kalah tetapi saya bingung bagaimana cara untuk berhenti memainkannya saya tidak tau kalau bakal jadi seperti ini karena judi online saya juga suka marah kalau lagi main di ganggu dengan orang lain dan uang untuk main judi online dari orang tua tetapi orang tua taunya saya main game online biasa tidak dengan judi online yang saya mainkan saat ini, terkadang saya menyesal ingin berubah tetapi sulit gitu kak terus kalau saya kalah saya ngerasa kalau saya harus bisa menang saya juga tidak tau kalau bakal sampai secandu ini samapi pernah saya mencuri di kebun sawit agar dapat uang dan bisa main lagi (Wawancara 10 Maret 2024).

Selanjutnya DS mengatakan:

Saya pernah mencuri sawit agar bisa mendapatkan uang untuk memainkan judi online lagi karena saya rasa kalau saya bisamain lagi sampai mendapat kemenangan dan saya sering mengabaikan perintah orang tua dengan berbagai alasan, saya sering berbohong kepada orang tua saya dan saya juga tidak salat. Pada saat saya menyadari kalau apa yang saya lakukan itu salah saya hanya bisa merenunginya (Wawancara 10 Maret 2024).

Dari hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa DS adalah anak yang awalnya hanya mencoba-coba memainkan judi *online slot* yang di ketau dari temannya dan akhirnya jadi kecanduan dalam memainkannya. DS merasa bersalah setelah kalah dalam memainkan judi *online* tersebut tetapi tanpa disadari judi *online* ini berdampak buruk bagi dirinya sendiri maupun orang lain dan DS tidak bisa mengontrol dirinya lagi sampai pernah melakukan hal yang tidak seharusnya dilakukan seperti mencuri. DS melakukan pencurian di kebun sawit atas dasar ingin mendapatkan uang agar bisa bermain judi *online* lagi sampai memenangkannya dan karena judi *online* informan mengabaikan perintah orang tuanya serta memiliki banyak alasan untuk tidak melaksanakannya, informan juga sering berbohong kepada orang tuanya dan tidak mengerjakan salat karena keasyikan bermainan judi *online slot* tersebut. Sehingga berdampak kepada material, dampak sosial dan kesehatan mental, serta dampak spiritual. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di Desa Dolok Sagala, dengan melakukan wawancara kepada seorang remaja putra berinisial DS. Pada awalnya di tahun 2023 judi *online slot* ini sangat ramai dimainkan di kalangan masyarakat terutama di kalangan remaja yang ada di desa dolok sagala, dan pada tahun 2024 peneliti melakukan observasi,



wawancara terkait analisis kondisi moral remaja yang bermain judi *online* yang ada di desa dolok sagala terhadap seseorang remaja yang kecanduan dalam memainkan judi *online* tersebut. Dalam pengertiannya, judi *online* adalah sejenis permainan judi yang bisa dimainkan melalui hp dan komputer selagi memiliki akses internet yang memudahkan penjudi untuk terus bermain tanpa terhalang tempat dan waktu. Rata-rata penjudi bermain judi *online* disebabkan mengisi waktu luang agar tidak bosan dan memperoleh keuntungan yang besar.

Pada awalnya, judi dilakukan secara konvensional di mana para pemainnya akan bertemu secara langsung di suatu tempat yang menyediakan permainan judi. Tetapi, seiring dengan berkembangnya zaman dan teknologi, permainan judi pun ikut berkembang pula. Dimana permainan judi dapat dilakukan secara *online* di *web* atau *platform* tertentu dan pemain hanya memerlukan akun dan memiliki sejumlah uang untuk dipertaruhkan dan kemudian akan diarahkan untuk memainkan sejumlah permainan untuk dimenangkan. Hal itulah yang membuat para penjudi berpikir bahwa judi *online* lebih aman dibandingkan judi konvensional yang rawan diketahui oleh orang sekitar (Lucky & Irawan, 2018). Pada dasarnya judi *online* persis sama dengan judi lainnya dengan adanya istilah kalah atau menang dan terdapat nilai taruhan. Perbedaannya judi *online* dan judi lainnya ditilik dari sarana yang digunakan. Judi *online* adalah permainan judi yang mengharuskan gunakan jaringan internet yang memudahkan pemain dapat bermain dimana saja, kapan saja tanpa terhalang ataupun mengalami gangguan. Penggunaan jaringan internet dalam bermain judi *online* melalui situs yang disediakan oleh penyedia jasa judi *online* (Annisa & Elfi, 2024).

Judi *online* adalah permainan yang bersifat ketagihan bagi penjudi yang mulanya karena keingintahuan menjadi candu. Hal tersebut disebabkan kesenangan yang diperoleh dari permainan judi *online* yang memacu hasrat untuk terus bertaruh dengan nilai yang besar. Supaya memperoleh keuntungan yang lebih besar saat menang. Judi *online* bisa dilakukan tanpa perlu terhalang oleh tempat dan waktu asal punya uang, waktu luang, komputer atau *smartphone* dan akses internet (Tasya et al., 2023). Perkembangan teknologi yang semakin maju sangat berpengaruh dengan nilai moral remaja di zaman sekarang. Entah itu pengaruh yang memberikan dampak baik maupun buruk. Jadi sangat penting untuk menangkisnya dengan cara menerapkan pendidikan karakter. Perannya yang penting bertujuan untuk aktualisasi kepribadian remaja yang baik, melakukan binaan pada remaja dan usia produktif supaya Indonesia menghasilkan sumber daya manusia yang unggul (Tranggono et al., 2023).

Menurut Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK), bahwa transaksi judi *online* dimulai dari tahun Januari 2023 sampai September 2023 yang diakumulasikan hingga dua ratus ribu triliun Rupiah. Hasil analisis dari PPATK menemukan bahwa  $\geq 159.000.000$  transaksi senilai di atas seratus enam puluh ribu triliun Rupiah. Sekarang pun PPATK tetap memperhatikan sumber uang yang diperoleh dari transaksi judi *online* baik secara konvensional maupun *online*. Judi *slot online* adalah salah satu jenis perjudian yang menggunakan uang sebagai taruhan. Dalam permainan ini, pemain akan membeli *chip* untuk bertaruh. Jumlah *chip* yang dibeli dan taruhan yang dipasang akan mengikuti ketentuan yang telah ditetapkan dalam permainan. Kementerian Komunikasi dan Informatika sudah menghapus akses sebanyak 499.645 konten terkait perjudian di seluruh *platform* sejak tahun 2018 sampai Mei 2022. Memberantas judi *online* di Indonesia cukup sulit karena banyaknya bermunculan nama situs yang baru, meski aksesnya telah diputus.

Meski mengalami kekalahan yang merugikan dengan ancaman data pribadi yang rawan diperdagangkan. Situs yang ada pada judi *online* biasanya tidak legal sehingga mudah untuk terjadi perdagangan data pribadi melalui situs *mobile*. Selain itu peraturan

dari judi *online* tidak jelas sehingga kemungkinan tingkat tinggi untuk menyalah gunakan data pribadi. Maraknya judi *online* di Indonesia bukan hanya membawa dampak negatif berupa kecanduan potensi tindak kriminal, tetapi juga membawa ancaman terhadap privasi dan keamanan data pribadi pengguna. Selain itu, volume transaksi yang besar juga menimbulkan tantangan dalam hal pelaporan dan analisis transaksi keuangan (Raisan et al., 2023).

Jenis permainan judi *online* yang dimainkan oleh informan ialah *Slot Zeus 88*. *Slot Zeus 88* adalah permainan mesin *slot online* yang didasarkan pada mitologi Yunani kuno dan dewa *Zeus*. Permainan ini dirancang oleh perusahaan pengembang perangkat lunak kasino *online* yang bernama *Skywind Group*. *Slot Zeus 88* memiliki lima gulungan dan tiga baris, dengan total 25 garis pembayaran. Simbol pada gulungan termasuk dewa-dewa Yunani seperti *Zeus*, *Poseidon*, dan *Hermes*, serta simbol-simbol klasik dari permainan kartu seperti J, Q, K, dan A. Moral dijabarkan sebagai aspek yang berkembang dari diri sendiri yang universal (Usman, 2019). Moral adalah nilai dan norma dalam masyarakat untuk menentukan perbuatan individu. Individu yang tidak bermoral cenderung mengabaikan dan melanggar nilai dan norma yang ditetapkan sejak lama di masyarakat. Moral adalah adat istiadat, kelakuan, tabiat, watak dan akhlak yang mengalami perkembangan jadi kebiasaan dalam perbuatan dan perkataan yang baik. Jadi moral bisa disimpulkan sebagai nilai dan norma dalam mengatur segala perilaku dan perkataan individu dalam lingkup masyarakat termasuk remaja. Hendaknya remaja memiliki sifat ramah, pekerja keras, beradab, disiplin, tanggungjawab, bijaksana, jujur, demokratis, tertib, menghargai sesama manusia, rendah hati sabar, sopan dan tawakkal serta perilaku terpuji lainnya. Perlu adanya tindakan untuk meminimalisir pengaruh negatif dari judi *online* terhadap moral masyarakat khususnya dikalangan remaja. Penurunan moral yang terjadi akibat adanya judi *online* yaitu sopan santun dan tata krama dimana pada remaja yang telah kecanduan judi *online* akan cenderung bermalas-malasan untuk melakukan kegiatan atau aktivitas kesehariannya dan melakukan tindakan tanpa berpikir panjang dan mempertimbangkannya. Peneliti menemukan bahwa, remaja yang kecanduan bermain judi *online* menyebabkan kondisi moralnya bermasalah ataupun terganggu. Dampak yang disebabkan judi *online* tersebut mencakup:

### **1. Dampak Material**

Dalam pengertiannya nilai material merupakan suatu hal yang bernilai dan bermanfaat dalam kehidupan manusia agar kebutuhan terpenuhi yang meliputi pangan, sandang dan papan. Tak hanya itu, kebutuhan jasmani dan ragawi manusia juga harus terpenuhi melalui nilai material. Hal tersebut karena kebutuhan jasmani dan rohani manusia juga memerlukan nilai material untuk mengisi kebutuhan didalam dirinya. Namun jika nilai material mengalami penurunan maka berpengaruh pada manusia yang menjadikannya acuh. Penurunan nilai material yang dirasakan oleh penjudi *online* merupakan hal yang dialami. Penyebab turunnya atau melemahnya nilai material karena uang yang habis untuk berjudi yang memberikan dampak buruk. Padahal uang adalah hal penting dan pokok yang dipakai untuk judi *online* karena untuk nilai taruhan. Namun jika terus menerus maka akan mengakibatkan uang tergerus habis. Hingga membuat penjudi melakukan berbagai cara mendapatkan uang meski itu berhutang hanya untuk bisa bermain judi *online* lain.

Selain itu judi *online* bisa memicu tindakan kriminal seperti pencurian. Hasil curian digunakan untuk membeli *chip* agar bisa bermain judi *online* lagi. Namun, jika *chip* dan uang sudah habis maka perbuatan pencurian akan terus diulangi lagi seperti siklus. Pencurian ini terkadang juga melibatkan remaja lain yang tidak ikut dalam aktivitas perjudian *online*.

## 2. Dampak Sosial dan Kesehatan Mental

Dari segi sosial, judi *online* terjadi akibat perubahan sosial di lingkup masyarakat. Lingkup tersebut meliputi kontak sosial dan interaksi sosial secara langsung semakin menurun. Hal tersebut disebabkan penjudi *online* yang lebih memilih menghabiskan waktunya untuk bermain judi *online* ketimbang berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Secara psikologi judi *online* menyebabkan individu ansos (anti sosial) pada lingkungan sekitarnya dengan cara mengasingkan diri dan hanya bermain hp ketimbang melakukan kegiatan social di lingkungan tempat tinggalnya. Dalam hal ini informan merasa terganggu ketika ditegur oleh siapapun karena informan sedang asyik bermain judi *online*. Kecanduan judi *online* memiliki dampak terhadap kesehatan mental, ketika pelaku akan menghabiskan banyak uang dan berambisi untuk menang. Jika pemain tersebut kalah, yang terjadi kepada pemain ialah stress atau depresi karena harus mencari uang lagi untuk bisa melanjutkan permainan judi *online* tersebut.

## 3. Dampak Spiritual

Keagamaan adalah sesuatu yang terikat dengan agama. Selain itu juga bisa diartikan tingkah laku yang menerapkan ajaran agama dalam menjalankan kehidupan sehari-hari. Namun bermain judi *online* ditinjau dari segi keagamaan menimbulkan dampak buruk yaitu meninggalkan salat dan kewajiban ibadah lainnya sebagaimana dalam Q.S Al Maidah ayat 91 yaitu:

إِنَّمَا يُرِيدُ الشَّيْطَانُ أَنْ يُوقِعَ بَيْنَكُمُ الْعَدَاوَةَ وَالْبَغْضَاءَ فِي الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ وَيَصُدَّكُمْ  
عَنْ ذِكْرِ اللَّهِ وَعَنِ الصَّلَاةِ فَهَلْ أَنْتُمْ مُنْتَهُونَ ٩١

Terjemahannya:

Dengan minuman keras dan judi itu, setan hanyalah bermaksud menimbulkan permusuhan dan kebencian diantara kamu, dan menghalangi kamu dari mengingat Allah dan melaksanakan shalat, maka tidaklah kamu mau berhenti?

Pada ayat di atas menjelaskan pertama, larangan terhadap minuman keras dan judi dalam ayat ini menegaskan larangan terhadap konsumsi minuman keras dan perjudian karena dampak negatifnya yang dapat menimbulkan kebencian dan permusuhan di antara umat manusia. Dalam hal ini memperingatkan umat islam untuk menjauhi hal-hal yang dapat merusak hubungan antar sesama dan menciptakan komplik. Kedua, mengingatkan Allah dan melakukan salat dalam ayat ini menekankan pentingnya mengingat Allah dan menjalankan ibadah salat sebagai cara untuk memperkuat hubungan spiritual dengan sang pencipta. Dengan mengingat Allah dan melaksanakan salat, umat islam dapat memperoleh keberkahan, kedamaian, dan petunjuk dalam kehidupan sehari-hari. Ketiga, ajakan untuk berhenti ayat ini mengajak umat islam untuk berhenti dan menjauhi perbuatan yang dilarang, seperti minuman keras dan judi. Hal ini menunjukkan pentingnya taat pada perintah Allah dan menjauhi larangannya sebagai bentuk ketaatan dan kepatuan sebagai hambanya.

Perjudian akan mempengaruhi seseorang dalam melaksanakan kewajiban kepada tuhan. Bentuk ketaatan terhadap perintah dan menjalankan kewajiban Tuhan ini disebut religiusitas Arifianto (2018) dijelaskan bahwa religiusitas merupakan tingkat ketertarikan individu terhadap ajaran agamanya, di mana individu telah melakukan internalisasi dan penghayatan yang kemudian akan diwujudkan dalam bentuk perilaku. Individu yang religius adalah mereka yang selalu taat pada ajaran agama dan berperilaku sesuai dengan ajaran agamanya (Mohammad, 2024). Dampak buruk judi *online* bagi remaja Desa Dolok Sagala dari segi keagamaan yakni penurunan atau kurangnya semangat untuk aktifitas beribadah terutama salat. Dari hasil penelitian diperoleh bahwa kurangnya semangat untuk melaksanakan salat secara tepat waktu karena suka menunda waktu untuk salat padahal azan sudah terdengar sampai tidak salat sama sekali karena terlalu fokus bermain



judi *online*. Dampak buruk lainnya yaitu remaja tidak mendengarkan perintah orangtuanya dan cenderung membentak dengan kasar dan sering berbohong agar bisa mendapatkan uang untuk bermain judi *online*. Sungguh judi *online* meresahkan bagi masyarakat karena membuat masyarakat melakukan tindakan jahat yang melanggar nilai dan norma yang berlaku. Untuk mengatasi dampak dari judi *online* terhadap moral masyarakat khususnya di kalangan remaja perlu adanya tindakan untuk meminimalisir pengaruh negatif dari judi *online* tersebut. Penurunan moral yang terjadi akibat adanya judi *online* yaitu sopan santun dan tata krama dimana pada remaja yang telah kecanduan judi *online* akan cenderung bermalas-malasan untuk melakukan aktivitas kesehariannya dan melakukan tindakan tanpa berpikir panjang dan mempertimbangkannya (Sahputra et al., 2022).

### **Kesimpulan**

Penyebutan masa remaja sebagai masa peralihan dari masa kanak-kanak menuju masa dewasa. Pada masa remaja ada berbagai macam perubahan yang terjadi seperti fisik, mental, pola pikir, emosi dan lain sebagainya. Meski disebut sebagai masa mencari jati diri namun tak jarang ditemukan remaja yang melakukan penyimpangan. Salah satunya judi *online* yang kebanyakan dimainkan oleh kalangan remaja hanya untuk mencari kesenangan. Sesuai dengan penelitian yang dilakukan pada remaja di Desa Dolok Sagala yang memainkan judi *online* karena rasa ingin tahu yang besar berujung pada ketergantungan karena pengaruh dari memperoleh kemenangan diri sendiri maupun temannya. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti di lapangan didapati hasil bahwa salah satu remaja yang ada di Desa Dolok Sagala kecanduan memainkan judi *online slot*. Hal tersebut menyebabkan moral remaja menjadi bermasalah ataupun terganggu dan berdampak buruk terhadap dirinya sendiri maupun orang lain. Adapun dampak dari judi *online* yaitu dampak material, dampak sosial dan kesehatan mental dan dampak spiritual. Dampak material yang terjadi yaitu pelaku yang sudah kecanduan bermain judi *online* akan menghabiskan uangnya dan akan melakukan pencurian untuk mendapatkan uang lagi. Dampak sosial dan kesehatan mental yang terjadi yaitu adanya rasa ketidakpedulian terhadap lingkungan sekitar karena terlalu mementingkan permainan judi *online* tersebut dan berdampak terhadap kesehatan mentalnya karena kecanduan bermain judi *online* akan menimbulkan stres serta depresi ketika mendapatkan kekalahan dan harus mencari uang untuk bias bermain lagi. Dampak spiritual yang terjadi yaitu melalaikan kewajibannya untuk mengerjakan salat dan tak menghiraukan perkataan orangtuanya bahkan cenderung membentak dengan kasar dan suka berbohong untuk mendapatkan uang untuk berjudi *online*.

### **Daftar Pustaka**

- Aulia, A., & Ritonga, E. Y. (2024). Analisis Perilaku Agresivitas Komunikasi Terhadap Remaja Pemain Game Online PUBG (Playerunknown's Battlegrounds). *G-Couns: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 8(2), 1037-1047.
- Alwi Arifianto, N. I. M. (2018). *Hubungan Antara Religiusitas Dengan Interaksi Sosial Teman Sebaya Peserta Didik Kelas III SD Muhammadiyah Karangbendo Yogyakarta* (Doctoral Dissertation, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta).
- Arrafif, A. I., & Wiguna, F. A. (2023). Phenomenological Analysis Of The Rising Online Gambling Among Students in Kediri. *Jurnal Sosiologi Pendidikan Humanis*, 08(1), 82-95.
- Abdullah, M. B. S. (2024). *Dinamika Religiusitas Remaja Pelaku Judi Online (Studi Kasus Remaja Di Kel Selosari Kec Magetan Kab Magetan)* (Doctoral Dissertation, IAIN Ponorogo).

- Asriadi, A. (2021). *Analisis Kecanduan Judi Online (Studi Kasus Pada Siswa SMK An Nas Mandai Maros Kabupaten Maros)* (Doctoral Dissertation, Universitas Negeri Makassar).
- Dewi, D. A., & Adriansyah, M. I. (2023). Maraknya Judi Online Di Kalangan Remaja Kelurahan Derwati Kecamatan Rancasari Kota Bandung. *Jurnal Cerdik: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 3(1), 73-87.
- Fakhriansyah, D. J., & Alwi, M. (2022, October). Edukasi Bahaya Judi Online Kepada Remaja. In *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ* (Vol. 1, No. 1).
- Fahri, M. A. (2019). *Perilaku Moral Remaja Yang Terlibat Judi Online Di Kelurahan Pagar Dewa Kecamatan Selebar Kota Bengkulu* (Doctoral Dissertation, IAIN Bengkulu).
- Fikriana, A., & Irsyad, M. (2024). Pengaruh Judi Online terhadap Kesejahteraan Masyarakat Muslim Perspektif Fiqh Siyasah. *Eksekusi: Jurnal Ilmu Hukum Dan Administrasi Negara*, 2(1), 210–219.
- Juliani, R. K., Satria, M., Raharja, R. M., & Legiani, W. H. (2024). Fenomena Judi Online di Kalangan Generasi Muda. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora*, 4(2), 113-122.
- Lubis, D. H. (2020). Judi Online Di Kalangan Mahasiswa Kota Pekanbaru Study Kasus Mahasiswa Yang Berdomisili Di Kecamatan Tampan.
- Marbun, W. D. K., & Sudjana, I. K. (2017). Tinjauan Yuridis Terhadap Aktifitas Perjudian Online Di Indonesia Serta Pengawasan Dan Penerapan Sanksi. *E-Journal Ilmu Hukum: Kertha Wicara*, 1-6.
- Nurdiana, M., Aisyah, N., & Ilham, S. N. (2022). Fenomena Judi Online Di Daerah Jakarta Selatan. *Perspektif*, 2(2).
- Purba, B. S. T. (2023). Perilaku Remaja Menggunakan Judi Online Di Kelurahan Bukit Lama Kota Palembang.
- Rizal, Y. (2017). Perilaku Moral Remaja Dalam Perspektif Budaya. *Jomsign: Journal of Multicultural Studies in Guidance and Counseling*, 1(1), 35-44.
- Suntoro, I., & Adha, M. M. (2013). *Sikap Remaja terhadap Dampak Negatif Kebiasaan Bermain Judi Online* (Doctoral Dissertation, Lampung University).
- Sahputra, D., Afifa, A., Salwa, A. M., Yudhistira, N., & Lingga, L. A. (2022). Dampak Judi Online Terhadap Kalangan Remaja (Studi Kasus Tebing Tinggi). *Islamic Counseling: Jurnal Bimbingan dan Konseling Islam*, 6(2), 139-156.
- Sahri, A., & Kustiawan, W. (2023). Perananan Bimbingan Agama Dalam Mencegah Perjudian Online pada Kalangan Remaja di Desa Kuta Ujung Kecamatan Darul Hasanah Kabupaten Aceh Tenggara. *EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies*, 3(2), 513–525.
- Suharya, R. (2019). Fenomena Perjudian Dikalangan Remaja Kecamatan Samarinda seberang. *Sosiatri-Sosiologi*, 7(3), 326-340.
- Tranggono, T., Jasmin, K. J., Amali, M. R., Aginza, L. N., Sulaiman, S. Z. R., Ferdhina, F. A., & Effendie, D. A. M. (2023). Pengaruh Perkembangan Teknologi Di Era Globalisasi Dan Peran Pendidikan Terhadap Degradasi Moral Pada Remaja. *Bureaucracy Journal: Indonesia Journal of Law and Social-Political Governance*, 3(2), 1927-1946.
- Usman, C. I. (2019). Urgensi Moral Remaja dan Upaya Orang Tua Dalam Mengatasinya. *Educational Guidance and Counseling Development Journal*, 2(2), 55-61.