

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Alumni pesantren merupakan sekumpulan orang yang sebelumnya telah menempuh pendidikan di Pondok Pesantren cukup lama sampai lulus di pondok pesantren. Pondok pesantren adalah lembaga keagamaan, yang memberikan pendidikan dan pengajaran serta mengembangkan dan menyebarkan agama Islam.¹ Sebuah pondok pesantren pada dasarnya adalah sebuah asrama pendidikan Islam tradisional dimana siswanya tinggal bersama dan belajar di bawah bimbingan seorang atau lebih dari seorang guru yang dikenal dengan sebutan seorang Kyai. Ada beberapa pendapat tentang asal muasal kata-kata “pesantren”. Johns berpendapat bahwa, “kata pesantren berasal dari term santri dari bahasa Tamil yang berarti guru mengaji.” Sedangkan C.C. Berg berpendapat bahwa, “Kata santri berasal dari term “shastri” yang berarti orang yang tahu buku-buku suci agama Hindu, atau sarjana ahli kitab suci agama Hindu.”² Akan tetapi fakta mengenai kehidupan para alumni pesantren setelah lepas dari pondok pesantren cukup tidak sesuai dengan yang diharapkan, seiring dengan perkembangan zaman dan pengaruh lingkungan sekitar para alumni marak terjerumus ke lobang hitam judi *online*.

Dalam penelitian yang akan dikaji disini yaitu terkait dengan adanya fenomena terkait tentang judi *online* di kalangan alumni pesantren

¹ Tim Penyusun Kamus Pembina dan Pengembangan Bahasa ed.2-Cet.9. Kamus Besar Bahasa Indonesia, (Jakarta: Balai Pustaka, 1986), hlm 66

² Yasmadi, *Modernisasi pesantren : Kritik Nurcholis Majid Terhadap Pendidikan Islam Tradisional* (Jakarta: Ciputat Press, 2005), hlm 61

yang berdomisili di Kelurahan Rejomulyo, Kecamatan Kediri Kota, Kota Kediri setiap periodenya selalu bertambah dan semakin tidak terkendali, sehingga sangat mengganggu terhadap keseharian maupun sisi religiusitas para alumni pesantren. Bagi para pecandu perilaku menyimpang judi *online* biasanya memiliki ambisi atau tujuan mendapatkan uang secara instan tanpa mengeluarkan tenaga, orang yang bermain judi *online* kebanyakan terjerumus akibat pergaulan dari lingkungan sekitar yang cenderung melakukan judi sebagai mata pencaharian utama bukan untuk sekedar hiburan lagi yang mengakibatkan dalam bermain judi *online* tidak mempertimbangkan hal-hal yang akan terjadi setelah bermain judi *online* tersebut. Sebelum membahas lebih jauh mengenai perilaku menyimpang judi *online* dikalangan alumni pesantren yang berdomisili di Kelurahan Rejomulyo, Kota Kediri alangkah baiknya kita ketahui terlebih dahulu tentang penyimpangan perilaku. Perilaku menyimpang atau biasa dikenal dengan penyimpangan sosial adalah perilaku yang tidak sesuai dengan nilai-nilai kesusilaan atau kepatutan, baik dalam sudut pandang kemanusiaan (agama) secara individu maupun pembedannya sebagai bagian daripada makhluk sosial.³ Pada dasarnya perilaku menyimpang seringkali dikaitkan dengan perbuatan maupun tindakan yang berbau negatif, dalam kehidupan bermasyarakat segala tindakan atau perilaku manusia dibatasi oleh adanya norma atau aturan untuk berperilaku sesuai yang dipandang baik oleh masyarakat umum, apabila tindakan atau perilaku yang dilakukan tidak sesuai dengan norma yang ada di masyarakat maka hal tersebut dianggap sebagai sebuah penyimpangan.

³ Ciek Julyati, *Sosiologi Perilaku Menyimpang* (Jakarta : Lembaga Pengembangan Pendidikan UNJ, 2015), hlm.5

Perilaku penyimpangan tentang judi *online* sangat jelas bertentangan dengan norma agama khususnya agama islam hal ini dikarenakan termasuk kegiatan mengadu nasib yang menimbulkan sisi negatif yang larangan mengenai judi sendiri sudah terpampang jelas dalam Al-Qur'an.

Rektor IAIN Kediri yaitu Bapak Wahidul Anam juga menjelaskan tentang bahaya perjudian online, Perjudian online telah memasuki kehidupan masyarakat digital Indonesia, mengubah cara mereka berinteraksi dengan keberuntungan dan risiko. Data terbaru dari Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) menunjukkan lonjakan signifikan dalam transaksi judi online warga Indonesia pada tahun 2023, mencapai Rp 327 triliun. Angka ini menandai peningkatan yang sangat besar, naik sebesar 213% dari tahun sebelumnya yang mencatat Rp 104,41 triliun pada 2022. Dalam lima tahun terakhir, transaksi judi online telah meningkat secara mencolok sebesar 8.136,77% dari level tahun 2018 yang hanya Rp 3,97 triliun. Meskipun pertumbuhan yang impresif ini, ada aspek gelap yang mengintai di balik gemerlapnya permainan dan janji hadiah besar. Dampak negatifnya dapat merusak tidak hanya individu yang terlibat, tetapi juga fondasi ekonomi dan moral bangsa secara keseluruhan.⁴

Menurut Kartini Kartono, perjudian membuat orang menjadi malas, tidak mengenal rasa malu, dan bermuka tebal. Ketika modalnya habis, ia bisa menjadi kalap, lalu sampai hati merampas hak milik orang lain, merampok atau mencuri. Sebaliknya, jika ia menang berjudi maka hatinya akan mekar

⁴ Anam, W. (2024). Judi Online, Agama Islam dan Resiko Dekadensi Moral Generasi Muda Indonesia. Di akses pada tanggal 7 Juli, tersedia di <https://iainkediri.ac.id/judi-online-agama-islam-dan-resiko-dekadensi-moral-generasi-muda-indonesia/>

senang, sifatnya sangatroyal, boros, tanpa berpikir, dan lupa daratan. Dampak yang ditimbulkan dari perbuatan yang dinamakan judi sangatlah berbahaya.⁵

Di era perkembangan zaman dan teknologi yang semakin modern menjadikanjudi lebih mudah dilakukan juga yakni melalui internet yang dapat dengan praktis diakses menggunakan *smartphone*, tidak seperti perjudian zaman dahulu yang harus bertemu secara langsung antara pemain dengan Bandar. Dari beberapa data yang penulis temui di lapangan terkait dengan permasalahan judi *online* di kalangan alumni santri yang berdomisili di Kelurahan Rejomulyo, Kecamatan Kediri Kota mayoritas para alumni santri tersebut lebih banyak terjerumus ke judi *online* dibandingkan ke penyimpangan yang lainnya.

Sejarah judi ada dan sama panjangnya dengan sejarah peradaban manusia, para penjudi primitif adalah dukun yang meramal masa depan dengan menggunakan batu, tongkat ataupun tulang binatang yang dilepaskan ke udara dan jatuh di tanah, pada masa itu biasanya yang diramalkan adalah mengenai peruntungan seseorang di masa depan. Di Indonesia, permainan judi sudah muncul sejak zaman dahulu, dalamkisah Mahabharata diceritakan pandawa kehilangan kerajaannya kemudian mereka dibuang ke hutan selama 13 tahun dikarenakan mereka kalah berjudi dengan kurawa. Permainan judi sambung ayam merupakan bentuk permainan judi tradisional yang banyak dilakukan oleh penduduk Indonesia, saat VOC bercokol di Indonesia untuk mendapat penghasilan pajak yang tinggi dari pengelola rumah judi, untuk itu pemerintah VOC memberikan izin kepada kapiten tionghoa untuk membuka

⁵ Kartini Kartono, *Patologi Sosial Jilid 1*, (Jakarta: CV Rajawali Press, 2015) hlm 27

rumah judi di dalam ataupun luar benteng kota Batavia sejak 1620.⁶

Kegiatan berjudi *online* sudah bukan sebuah hal yang tabu lagi ditengah kalangan masyarakat dan sudah dianggap hal yang wajar karena dari berbagai kalangan usia dari yang remaja sampai yang tua sama-sama menyukainya. Fenomena judi *online* akhir-akhir ini juga terjadi di Kelurahan Rejomulyo, Kecamatan Kediri Kota, Kota Kediri dengan para pelaku semua masyarakat di semua usia, akan tetapi disini akan lebih berfokus ke para alumni pesantren yang menjadi pemain judi *online*. Berdasarkan hasil pengamatan awal ditemukan sampel dari 6 alumni santri terjerumus ke dalam permainan judi *online*, adapun permainan judi *online* yang dimainkan bermacam-macam seperti *slot*, *high domino*, judi bola, togel, dan lain sebagainya. Para alumni pesantren yang beradaptasi dengan lingkungan yang secara tidak langsung ikut mempraktekkan apa yang terjadi di lingkungan sekitar sehingga membentuk sebuah *habitus* dalam diri mereka. Yang menarik peneliti untuk mengkaji lebih dalam terkait perjudian disini ialah karena adanya fenomena permainan judi *online* yang dilakukan oleh para alumni pesantren yang berdomisili di Kelurahan Rejomulyo, Kecamatan Kediri Kota, Kota Kediri, sedangkan alumni pesantren notabene nya adalah sosok tongkat estafet penerus para ulama yang seharusnya lebih taat dalam sisi religiusitas dibandingkan dengan masyarakat awam. Oleh karena itu, peneliti mengangkat penelitian dengan judul **“Judi *Online* di Kalangan Alumni Pesantren (Studi Religiusitas Alumni Pesantren yang Berdomisili di**

⁶ Perpustakaan Nasional Republik Indonesia “*Sejarah Masyarakat dan Judi 1620*” dipublikasikan 31 agustus 2015, oleh Batavia Digital <https://bataviadigital.perpusnas.go.id/kisah?box=detail&id> diakses pada 12 Februari 2023

Kelurahan Rejomulyo, Kecamatan Kediri Kota, Kota Kediri)” untuk meneliti lebih dalam mengenai habituasi yang terfokus kepada melemahnya nilai kereligiuitasan akibat adanya judi *online* di kalangan alumni pesantren yang ada di Kelurahan Rejomulyo, Kecamatan Kediri Kota, Kota Kediri.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan temuan data diatas, fokus penelitian ini adalah sebagai berikut

- a. Bagaimana fenomena judi *online* yang terjadi di Kelurahan Rejomulyo?
- b. Apa alasan para alumni pesantren yang berdomisili di Kelurahan Rejomulyo mengikuti judi online?
- c. Bagaimana konstruksi religiusitas alumni pesantren yang melakukan judi online di Kelurahan Rejomulyo?.

C. Tujuan Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti memiliki tujuan penelitian sebagai berikut :

- a. Untuk menganalisis fenomena judi *online* yang terjadi di kalangan alumni pesantren yang berdomisili di Kelurahan Rejomulyo, Kecamatan Kediri Kota, Kota Kediri
- b. Untuk menganalisis alasan para alumni pesantren melakukan judi *online* di Kelurahan Rejomulyo, Kecamatan Kediri Kota, Kota Kediri.
- c. Untuk menganalisis konstruksi religiusitas para alumni pesantren yang melakukan perjudian di Kelurahan Rejomulyo, Kecamatan Kediri Kota, Kota Kediri.

D. Manfaat penelitian

Dalam penelitian ini memiliki manfaat Teoritik maupun manfaat

praktis yakni sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritik

Penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan serta pandangan mengenai pola habituasi sosial para Alumni pesantren dan dapat mengetahui terkait penyimpangan perilaku judi *online* di kalangan Alumni pesantren yang berdomisili di Kelurahan Rejomulyo, Kecamatan Kediri Kota, Kota Kediri yang diharapkan menjadi tongkat estafet perkembangan ilmu pengetahuan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi penulis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam pengaplikasian ilmu pengetahuan penulis mengenai sebuah kasus perjudian di kalangan Alumni pesantren serta untuk mengetahui dampak dan proses habituasi dari judi *online* terhadap kereligiuitasan Alumni pesantren yang berdomisili di Kelurahan Rejomulyo, Kecamatan Kediri Kota, Kota Kediri.

b. Bagi pembaca

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam hal memperluas pengetahuan para pembaca terkait habituasi penyimpangan perilaku judi *online* para Alumni pesantren yang berdomisili di Kelurahan Rejomulyo, Kecamatan Kediri Kota, Kota Kediri.

c. Bagi masyarakat

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan serta

memperluas cakrawala terkait penyimpangan sosial yang ada di Indonesia terutama di kalangan para remaja yang sudah selesai menempuh pendidikan di pondok pesantren dan dapat memberikan pemahaman terhadap masyarakat umum agar lebih bijak dalam menggunakan *smartphone* agar tidak melakukan penyimpangan perilaku judi *online*.

E. Definisi Konsep

Definisi konsep memiliki arti penting dalam sebuah penelitian. Definisi konsep dalam penelitian ini dijelaskan sebagai berikut :

1. Judi *online*

Judi merupakan salah satu penyakit masyarakat yang dalam sejarah sulit untuk diberantas dari generasi ke generasi. Perjudian adalah suatu bentuk pertaruhan dengan menggunakan uang atau barang untuk tujuan utama yaitu melipatgandakan uang tambahan atau dapat juga berupa materi yang telah dipertaruhkan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, judi atau permainan judi adalah permainan dengan memakai uang sebagai taruhan, perjudian diartikan sebagai perbuatan dengan berjudi.⁷ Perjudian selain dipandang sebagai hal yang negatif di masyarakat juga dilarang keras dalam pemerintahan tepatnya dalam KUHP. Hal ini dapat diketahui dari pasal 303 KUHP, UU no 7 pada tahun 1974, tentang penertiban judi. PP, No.9 tahun 1981. Instruksi presiden dan instruksi Menteri Dalam Negeri No.5 tanggal 1 April tahun 1981. Hal ini

⁷ Pusat Pembinaan dan pengembangan Bahasa, Kamus Besar Bahasa Indonesia, (Jakarta: Balai Pustaka 1990 hlm, 419

disadari pemerintah, maka dalam rangka penertiban perjudian, pasal 303 KUHP dipertegas dengan UU No.7 tahun 1974. Yang didalam pasal 1, mengatur semua tindak pidana judi sebagai kejahatan. Di dalam pasal 303 ayat (1)-1 KUHP dan pasal 303 ayat (1)-2 KUHP memperberat ancaman hukuman bagi mereka yang mempergunakan kesempatan, serta turut main judi, diperberat menjadi 4 tahun penjara atau denda setinggi-tingginya 10 juta rupiah dan ayat (2)- nya penjatuhan bagi mereka yang pernah dihukum penjara berjudi selama- lamanya 6 tahun atau denda setinggi-tingginya 15 juta rupiah.⁸

Seiring perkembangan teknologi, saat ini judi pun sudah beralih ke tempat yang lebih elit. Dengan majunya perkembangan teknologi membuat orang yang ingin berjudi tidak harus bersembunyi-sembunyi lagi seperti dahulu. Hanya dengan duduk manis didepan komputer atau smartphone yang terhubung ke jaringan internet kita bisa menikmati perjudian. Sistem komputerisasi yang melibatkan segala aspek kehidupan seperti sistem transfer uang, arus informasi dan lain sebagainya yang hampir menyeluruh di dunia mendorong berkembangnya permainan judi atau lebih akrab disebut dengan judi *online*.

2. Alumni pesantren

Alumni pesantren berasal dari dua suku kata yang berbeda akan tetapi saling berhubungan. Kata alumni sendiri Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah orang-orang yang telah mengikuti atau tamat

⁸ Suwardi, <https://kantorhukum-lhs.com/1.php?id=Tinjauan-hukum-tentang-judi>, diakses pada 12 februari 2023

dari suatu sekolah atau perguruan tinggi.⁹ Sedangkan pesantren menurut Imam Bawani dalam bukunya menyatakan, "Pesantren adalah lembaga pendidikan dan pengajaran agama Islam, umumnya dengan cara non klasikal, dimana seorang kyai mengajarkan ilmu agama Islam kepada santri-santri berdasarkan kitab-kitab yang ditulis dalam Bahasa Arab oleh ulama abad pertengahan, dan parasantri tinggal dipondok (asrama) dalam pesantren tersebut. Sementara itu, A.H. John mengatakan bahwa istilah santri berasal dari Bahasa Tamil yang memiliki arti guru mengaji.

Jadi dapat diambil kesimpulan bahwa alumni pesantren ialah sekumpulan orang yang telah menyelesaikan pendidikan baik formal ataupun non formal di dalam pondok pesantren. Oleh karena itu, sudut pandang masyarakat umum kepada para alumni santri ialah sosok orang yang faham dalam pengetahuan khususnya ilmu agama. Akan tetapi, fakta di lapangan membantah pandangan tersebut akibat maraknya ditemukan para alumni pesantren yang ikut terjerumus judi *online*. Dalam penelitian kali ini yang menjadi fokus penelitian yaitu bagaimana proses habituasi perilaku menyimpang judi *online* yang terjadi di kalangan alumni pesantren, alumni pesantren disini meliputi batasan alumni pesantren yang telah menempuh pendidikan minimal ke jenjang Sekolah Menengah Atas yang berdomisili di Kelurahan Rejomulyo, Kecamatan Kediri Kota, Kota Kediri.

3. Religiusitas

Menurut Drikarya, religi adalah kata yang berasal dari bahasa latin

⁹ Imam Bawani, *Tradisionalisme Dalam Pendidikan Islam*, (Surabaya: Al-Ikhlash), hlm 5

religio yang akar katanya *religare* yang artinya mengikat. Maksudnya adalah suatu kewajiban-kewajiban atau aturan-aturan yang harus dilakukan, yang kesemuanya itu memiliki fungsi untuk mengikat dan mengutuhkannya diri seseorang atau sekelompok orang dalam hubungannya dengan Tuhan atau sesama manusia, serta alam sekitar.¹⁰ Berdasarkan istilah religi terdapat istilah Religiusitas, menurut Evi dan Muhammad Farid, religiusitas adalah internalisasi nilai-nilai agama dalam diri seseorang. Internalisasi disini berkaitan dengan kepercayaan terhadap ajaran-ajaran agama baik di dalam hati ataupun dalam ucapan. Kepercayaan ini kemudian diakualisasikan dalam perbuatan dan tingkah laku sehari-hari.¹¹

Earnshaw (2000) Religiusitas diidentikan dengan keberagaman dan keselarasan didalam melaksanakan suatu ibadah dalam agama yang dianutnya. Religiusitas adalah bentuk manifestasi individu yang didapat dari hasil pembelajaran keagamaan serta memahami keesaan tuhan melalui kitab suci serta mencontoh atau meneladani kisah para nabi. Religiusitas adalah suatu paradigma dari buah pikiran (*mind of sense*) seseorang mengenai agamanya serta bagaimana individu tersebut menggunakan keyakinan atau agamanya dalam kehidupan sehari-hari.¹²

Hawari mengungkapkan bahwa religiusitas adalah penghayatan keagamaan dan kedalaman rasa kepercayaan yang diekspresikan dengan melakukan ibadah sehari-hari, berdoa, dan membaca kitab suci secara

¹⁰ Drikarya N, *Percikan Filsafat*, (Jakarta: PT. Pembangunan, 1987), hlm.29

¹¹ Evi Aviyah dan Muhammad Farid, *Religiusitas, Kontrol Diri dan Kenakalan Remaja*, Persona Jurnal Psikologi Indonesia, No. 02 2014, hlm.127

¹²

terus menerus dan tekun. Religiusitas adalah sesuatu yang menunjuk dari pedoman religi yang telah dihayati oleh individu serta memberikan kekuatan akan ketenangan, kebijaksanaan, dan pengelolaan terhadap diri individu maupun individu lain.¹³

Relawu (2007) Religiusitas adalah sumber dari segala sesuatu yang menjadi tolak ukur individu untuk berpedoman mencari kebenaran ilahi dalam melakukan suatu aktivitas beribadah. Salim dalam bukunya mengungkapkan bahwa religiusitas adalah suatu individu yang cenderung kepada besarnya sikap kepatuhan dan pengabdian yang besar terhadap agama yang dianutnya.

Berdasarkan paparan diatas terkait religiusitas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa religiusitas adalah semua pemikiran dan tindakan yang dimiliki bersama oleh sekelompok orang sebagai rujukan untuk memberikan kerangka pengarahan hidup tentang obyek yang ditaati dan diteladani kepadaindividu baik secara anggota atau berkelompok. Segala pikiran dan tindakan tersebut meliputi ibadah yang dilakukan secara berulang ulang (*istiqomah*), konsisten, dan tanpa adanya keterpaksaan dari individu lain yang dilandasi dengan rasa keikhlasan, ketulusan, kepasrahan, kerendahan diri, dan mengharap rahmat semata-mata hanya kepada tuhan yang maha esa. Sehubungan dengan penelitian yang akan dikaji terkait judi *online* di kalangan alumni pesantren religiusitas sangat mencolok untuk dibahas karena religiusitas dan tindakan penyimpangan perilaku judi *online* sangat berkaitan dan elemen yang tidak dapat

¹³ Mangunwijaya, *Sastra dan Religiusitas*, (Yogyakarta: Kanisius, 1988), hlm 44

dipisahkan.

F. Penelitian terdahulu

Diantara beberapa penelitian yang berkaitan dengan Penyimpangan sosial dan perjudian pernah dikaji beberapa kali. Namun dalam beberapa penelitian tersebut terdapat beberapa persamaan dan juga perbedaan, baik dalam segi subjek yang diteliti ataupun hasil penelitian. Diantara beberapa temuan penelitian yang bermanfaat bagi peneliti ialah;

1. Asriadi, “Analisis Kecanduan Judi Online (Studi Kasus pada Siswa SMK ANNas Mandai Maros Kabupaten Maros)”. Jurnal Jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makasar 2020. Dalam penelitian jenis kualitatif ini, peneliti menggunakan penelitian deskriptif kualitatif. Metode pengumpulan data yang dilakukan peneliti ialah menggunakan metode wawancara, observasi dan dokumentasi.

Hasil penelitian dalam jurnal ini menjelaskan tentang perjudian di ruang lingkup sekolah yang memaparkan beberapa faktor-faktor para siswa melakukan judi *online*, serta menggambarkan perilaku siswa yang sudah terlanjur kecanduan judi *online*. Dalam jurnal ini penelitian terdahulu dengan penelitian penulis sama-sama menggunakan metode penelitian kualitatif. Namun dalam kedua penelitian tersebut terdapat beberapa perbedaan. Diantara perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang adalah penelitian terdahulu menggunakan subjek seorang siswa sekolah serta menjelaskan fokus ke gambaran perilaku, sedangkan penelitian yang akan dikaji oleh penulis lebih fokus ke nilai

religiusitas para alumni pesantren serta lebih mengarah bagaimana proses habituasi perjudian *online* di kalangan alumni pesantren yang berdomisili di Kelurahan Rejomulyo, Kecamatan Kediri Kota, Kota Kediri.¹⁴

2. Muhammad Ali Imran Harahap, “Judi Menurut Perspektif Al-Qur’an” Skripsi Universitas Islam Negeri Medan, tahun 2017. Dalam penelitian jenis kualitatif ini, peneliti menggunakan penelitian jenis deskriptif analitis. Sedangkan metode pengumpulan data menggunakan metode kepustakaan (*library research*) yaitu menggali informasi melalui sumber-sumber tertulis seperti buku, tesis dan lain sebagainya.

Hasil pembahasan dalam penelitian skripsi ini membahas tentang perspektif Al-Qur’an terhadap perbuatan judi, dalam skripsi ini memaparkan definisi judi menurut perspektif agama Islam, sejarah judi dalam sudut pandang Islam, sampai sanksi perbuatan perjudian sesuai hukum Islam yang berlaku. Terdapat perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian penulis, perjudian yang dibahas penulis lebih ke arah perjudian umum dan respon masyarakat terhadap adanya perjudian serta proses habituasi masyarakat khususnya alumni pesantren dalam menyikapi adanya perjudian di lingkungan mereka.¹⁵

3. Enik Isnaeni, “Tinjauan Yuridis Normatif Perjudian Online Menurut Hukum Positif Indonesia” Jurnal Independent Vol 5 No.1 Universitas Islam Lamongan tahun 2017. Tipe penelitian yang digunakan dalam

¹⁴ Asriadi, *Analisis Kecanduan Judi Online (Studi Kasus pada Siswa SMK AN Nas Mandai Maros Kabupaten Maros)*. (Jurnal Jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makasar 2020)

¹⁵ Muhammad Ali Imran Harahap, *Judi Menurut Perspektif Al-Qur’an*, (Skripsi Universitas Islam Negeri Medan, tahun 2017)

penelitian ini adalah metode penelitian hukum normatif atau penelitian hukum kepustakaan, Dalam pendekatan masalah ini menggunakan metode pendekatan Yuridis Normatif. Pendekatan ini adalah pendekatan terhadap perundang-undangan yang berlaku. pendekatan Undang Undang (*statue approach*).

Hasil pembahasan pada penelitian jurnal ini membahas mengenai kebijakan penegakan hukum terhadap tindak pidana perjudian online, dimanatelah diatur dalam Pasal 303 KUHP dan Pasal 303 bis KUHP. sedangkan sanksi pidananya diperberat sesuai dalam Pasal 2 ayat (1), (2), (3) Undang- Undang Nomor 7 tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian. Serta kebijakan penegakan hukum terhadap tindak pidana perjudian online merupakan bagian dari politik kriminal yang diterapkan pada sistem peradilan pidana yang bertindak sebagai penahan dan pengendalian kejahatan dan pencegahan sekunder yang berfungsi untuk menyelaraskan hubungan nilai-nilai dalam kaidah-kaidah yang berlaku dengan tujuan untuk menciptakan, memelihara dan mempertahankan kedamaian pergaulan hidup. Terdapat perbedaan antarpenelitian penulis dengan penelitian ini terutama dari jenis dan pendekatannya dimana penelitian penulis menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Serta pembahasan yang diangkat oleh penulis lebih fokus ke proses habituasi dalam perjudian online di lingkungan para alumni pesantren.¹⁶

4. Achmad Zurochman, dkk. “Dampak Fenomena Judi Online terhadap Melemahnya Nilai-nilai Sosial pada Remaja (Studi di Campusnet Data

¹⁶ Enik Isnaeni, *Tinjauan Yuridis Normatif Perjudian Online Menurut Hukum Positif Indonesia*, (Jurnal Independent Vol 5 No.1 Universitas Islam Lamongan tahun 2017)

Media Cabang Sadewa Kota Semarang)” *Journal of Educational Social Studies* JESS 5 (2) (2016) Universitas Negeri Semarang tahun 2016. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain fenomenologi. Penelitian dilakukan di Campusnet Data Media Cabang Sadewa Kota Semarang. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui wawancara mendalam, observasi, dan dokumentasi.

Hasil pembahasan penelitian jurnal ini menjelaskan tentang Remaja yang melakukan kegiatan bermain judi online di Campusnet Cabang Sadewa. Fenomena judi online yang terjadi di Campusnet Cabang Sadewa, berpengaruh terhadap melemahnya nilai-nilai sosial bagi remaja yang melakukannya. Diantara dampak tersebut adalah melemahnya nilai material yang ditunjukkan saat remaja mengalami kekalahan ketika bermain judionline uang mereka habis, melemahnya nilai vital ditunjukkan ketika mereka kalah bermain judi online. Terdapat perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian penulis dimana penelitian penulis lebih mengarah ke melemahnya nilai religiusitas, serta subjeknya pun berbeda dimana dalam penelitian sebagai subjek para kalangan alumni pesantren yang berdomisili di Kelurahan Rejomulyo, Kecamatan Kediri Kota, Kota Kediri.¹⁷

5. Reza Suharya, “Fenomena Perjudian Di Kalangan Remaja Kecamatan Samarinda Seberang” *eJournal Sosiatri-Sosiologi* Vol 7 No.3 Universitas

¹⁷ Achmad Zurochman, dkk, *Dampak Fenomena Judi Online terhadap Melemahnya Nilai-nilai Sosial pada Remaja (Studi di Campusnet Data Media Cabang Sadewa Kota Semarang)*, *Journal of Educational Social Studies* JESS 5 (2) (2016) (Universitas Negeri Semarang tahun 2016)

Mulawarman Samarinda 2019. Penelitian ini adalah jenis penelitian deskriptif kualitatif, Metode pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui wawancara mendalam, observasi, dan dokumentasi. Hasil pembahasan dalam penelitian jurnal ini membahas tentang fenomena perjudian di kalangan remaja (studi kasus perjudian di Kecamatan SamarindaSeberang) dilihat dari jenis perjudian, sumber dana perjudian dan pemanfaatan hasil perjudian. Terdapat perbedaan antara penelitian penulis dengan penelitian terdahulu ini, fokus penelitian yang dikaji oleh penulis lebih ke arah habituasi dari alumni pesantren.