

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi dalam era globalisasi telah mengubah perilaku anak remaja dengan memungkinkan mereka menerima dan menyebarkan informasi dengan cepat, namun dibalik itu semua teknologi juga memiliki dampak negatif, termasuk sebagai sarana untuk melakukan kejahatan dunia maya. Praktik perjudian telah menyebar dikalangan masyarakat dari remaja hingga orang dewasa (Parandita, 2023).

Indonesia judi *online* kini makin berkembang sebagaimana data promosi judi *online* di *facebook* yang diperoleh dari *DorneEmprit* memperlihatkan angka postingan tertinggi di Indonesia sebanyak (64.637k). Berdasarkan data tersebut diperoleh informasi bahwa Indonesia berada dalam peringkat pertama dalam postingan Judi *online* di *facebook* (Marsela et al., 2023).

Menurut laporan yang diajukan oleh direktur PPATK dapat mengidentifikasi 2.761.828 atau 2,7 juta orang yang telah berpartisipasi dalam Judi *online* semenjak 2017-2012. Kegiatan taruhan dengan sekelompok kecil dibawah 100.000 kelompok dengan kelompok berpenghasilan rendah seperti siswa, pekerja, ibu rumah tangga dan karyawan swasta melakukan hingga 2,1 juta orang. Berdasarkan analisis PPATK yang telah dilakukan terhadap 887 pihak yang menjadi jaringan bandar judi *online*

terkumpul perputaran dana senilai Rp190 triliun dalam 156 juta transaksi selama 2017-2022 (Reazki, 2023).

Berdasarkan data PPAT menyatakan bahwa Indonesia menjadi negara tertinggi pengguna judi *online*. Tercatat pemain judi *online* di Indonesia sebanyak 4.000.000 orang. Pemain judi *online*, tidak hanya berasal usia dewasa tetapi juga anak-anak. Berdasarkan data demografi, pemain judi *online* usia di bawah 10 tahun mencapai 2% dengan total 80.000 orang pemain, antaranya usia 10 tahun sampai dengan 20 tahun sebanyak 11% atau kurang lebih 440.000 orang, kemudian usia 21 sampai dengan 30 tahun 13% atau 520.000 orang (PPATK, 2024).

Berdasarkan data yang ada di Indonesia pengguna judi *online* mudah tersebar diberbagai provinsi daerah hingga ke plosok-plosok asalkan ada jaringan internet yang kuat. Laporan di Sumatera Barat terjadi beberapa kasus pengguna judi *online* seperti yang telah terjadi pada tahun 2022 sebanyak 124 laporan dari kepolisian dengan tersangka 230 yang teridentifikasi pelaku judi *online* di Sumatera Barat hingga masuk ke daerah yang ada di Sumatera Barat (Marajo, 2022)

Efek internet telah mengubah kehidupan masyarakat di Indonesia saat ini, karena kemudahan penggunaan internet, orang dapat menyalahgunakan internet sebagai bagian kegiatan kejahatan atau disalahgunakan dalam bentuk berbagai hal yang dapat merusak salah satunya judi *online* yang mana berbagai macam bentuk permainan judi *online* yang dimainkan seperti slot, judi *online* bola, chip, kasino *online*, poker *online* (Alfian et al., 2023).

Berbagai macam faktor yang membuat orang ingin ikut terlibat dalam kegiatan judi *online*, sebagaimana hal tersebut didasarkan karena terdapatnya dalam diri mereka rasa ketertarikan, penasaran, dan sebatas mencoba. Terlebih adanya pandangan tentang perjudian *online* baik dari tata cara atau aturan mainnya yang praktis serta keuntungan yang mungkin didapatkan, tanpa berfikir dampak yang akan timbul. Berbagai penyebab meningkatnya perilaku judi *online* seperti, persoalan ekonomi, keadaan keluarga yang berantakan, pelampiasan rasa kecewa, pengaruh lingkungan masyarakat, pengaruh kemajuan teknologi (Ginting et al., 2023).

Orang yang kalah bermain judi akan kehilangan harta benda dan berupa uang yang mereka dapat sebagai modal, bahkan akan melakukan cara-cara lain-lain yang bisa dialihkan sebagai tambahan deposito seperti meminjam kepada pinjaman *online* (pinjol). Sementara dari sisi kerohanian orang yang menang dari bermain judi biasanya juga banyak melakukan hal-hal negatif seperti mabuk-mabukan dan hal lain yang menyimpang (Susanti, 2021)

Dari berbagai hal yang penulis jumpai pengguna judi tidak hanya menghancurkan dan merugikan orang sekitar tetapi juga masyarakat sekitarnya dengan tindakan yang dilakukan tidak biasa tetapi sudah masuk tindakan kriminal. Apabila jika sudah tidak ada lagi biaya yang bisa digunakan untuk deposit bermain maka akan berbagai hal akan dilakukan bila itu sudah menjadi kecanduan.

Judi *online* merupakan hasil yang menguntungkan, judi *online* dapat menjadi kecanduan dan ketagihan untuk mencobanya berulang kali. Banyak orang yang memulai permainan judi *online* hanya untuk mencoba dan menang, tetapi kemudian menjadi ketagihan untuk mencoba lagi dengan jumlah taruhan yang lebih besar. Mereka berpikir bahwa dengan melakukan lebih banyak taruhan, mereka akan mendapatkan lebih banyak keuntungan, tetapi mereka tidak menyadari bahwa jika mereka kalah, semakin besar kerugian yang mereka dapatkan (Nurdiana et al., 2022)

Banyak pengguna judi *online* yang kecanduan bermain judi *online* menimbulkan masalah kriminal seperti mulai mencuri, hutang sana sini, tega membunuh ibu sendiri, dan kejahatan kriminal lain yang banyak merugikan orang-orang sekitarnya. Berbagai aspek yang berkaitan dengan perilaku judi, termasuk penyebab karakteristik perilaku, dan faktor-faktor yang mempengaruhinya. Keluarga adalah salah satu tempat yang paling terpengaruh oleh perilaku perjudian yang dapat menyebabkan tekanan ekonomi yang signifikan, mengancam stabilitas keuangan keluarga, dan mempengaruhi interaksi dan komunikasi (Asran Abdullah et al., 2023).

Dalam Undang-Undang ITE dipisahkan rumusan pasal mengenai perbuatan dan sanksi pidana. Sebagaimana didalam BAB VII Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang ITE dimuat mengenai perbuatan judi *online* yang dilarang sedangkan sanksi tindak pidana judi online diatur dalam Pasal 45 ayat 1 dan Pasal 52 ayat (4) UU ITE. Pasal 45 ayat (1) Undang-Undang ITE berbunyi sebagai berikut: “Setiap orang yang memenuhi unsur sebagaimana

dimaksud dalam Pasal 28 ayat (1), ayat (2), ayat (3), atau ayat (4) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun atau denda paling banyak Rp. 1000.000.000, 00 (satu miliar rupiah) (Kurniawan et al., 2022).

Perilaku sosial masyarakat cenderung mengalami perubahan seiring dengan perkembangan zaman yang serba kompleks akibat kemajuan teknologi, mekanisasi, industrialisasi, dan urbanisasi. Judi *online* merupakan salah satu bentuk penyakit masyarakat, dan masuk dalam kualifikasi kejahatan. Maraknya Judi *online* akan merusak sistem sosial masyarakat itu sendiri, seperti halnya dalam agama Islam juga melarang perjudian, perbuatan judi dan taruhan dianggap sebagai dosa atau perbuatan haram. Judi *online* merupakan bujukan setan untuk tidak mentaati perintah Tuhan (Nurdiana et al., 2022). Larangan perjudian juga disebutkan dalam al-Quran Surah al Maida: 91. Kode Kejahatan juga melarang perjudian berdasarkan Pasal 7, Pasal 1 Undang-Undang 1974 (Sahri & Kustiawan, 2023).

Dalam Islam mengajarkan praktik berjudi jelas dilarang karena termasuk perbuatan tercela, Umat Islam dianjurkan untuk menjauhinya, sebagaimana telah ditegaskan dalam al-Qur'an surat al-mai'dah ayat 91 agar terhindar dari dampak buruk yang ditimbulkannya.

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

Sesungguhnya setan hanya bermaksud menimbulkan permusuhan dan kebencian di antara kamu melalui minuman keras dan judi serta (bermaksud) menghalangi kamu dari mengingat Allah dan (melaksanakan) salat, maka tidakkah kamu mau berhenti?

Dari ayat di atas menjelaskan, Allah menyatakan bahwa setan ingin menimbulkan permusuhan dan kebencian diantara manusia, dengan membuatmu minum-minuman keras dan mendorongmu untuk berjudi. Bermaksud menimbulkan permusuhan yang akhirnya akan membuatmu kecanduan minuman keras, dan judi. Allah memerintahkan orang-orang beriman untuk benar-benar menaati Allah dan rasul-Nya serta berhati-hati menghadapi keinginan setan karena minuman keras dan judi dapat menghalangi mereka dari mengingat Allah dan melakukan Salat. Taatlah kepada Allah dengan melakukan segala perintah-Nya dengan tulus dan sadar (Rahmah et al., 2024).

Ibnu qayyim berkata, bila engkau renungi perihal perjudian Tidak ada bedanya seperti *khamar* (arak). Bila dilakukan sedikit akan tertarik untuk melakukannya lebih banyak lagi hingga seseorang akan lalai dari melakukan hal-hal yang disukai Allah *subhanahu wa ta'ala* mengalihkan konsentrasi berfikir dari hal yang berguna kepada memikirkan keuntungan yang bersifat cepat. Sehingga pelakunya terbiasa malas bekerja, tidak perlu bersusah payah (Muhamad, 2023)

Berdasarkan pemahaman penulis bawasanya judi, khamar ini suatu hal yang dilarang dalam agama Islam yang mana jika sekali mencoba makan akan ingin mencoba terus berkali-kali sehingga menjadi kecanduan.

Keluarga merupakan sebuah sistem yang berada diantara lingkup masyarakat dan individu, yang biasanya terdiri dari ayah, ibu, anak, atau anggota lain yang tinggal bersama dalam satu rumah tangga dalam setiap

anggota saling berinteraksi dan bergantung satu sama lain untuk mencapai tujuan bersama. Sebagai sistem terbuka keluarga juga menerima pengaruh dari lingkungan dan masyarakat disekitarnya (Retnoningtias, 2024).

Orang tua dalam keluarga memiliki peranan strategis dalam membentuk anak yang baik, dan jauh dari keburukan. Orang tua sebagai penanggung jawab terhadap keselamatan serta kebahagiaan anak, salah satu tanggung jawab orang tua kepada anak, yaitu memberikan bimbingan kepada anak. Bimbingan orang tua merupakan usaha-usaha orang tua sebagai orang yang bertanggung jawab dalam keluarga untuk membimbing jasmani dan rohani anak secara perlahan sesuai perkembangan anak menuju terbentuknya manusia sebenarnya, yang beriman, bertaqwa, serta memiliki kepribadian yang Islami dan berakhlak mulia dengan menerapkan hukum-hukum Islam sesuai dengan kaidah (Hasibuan, 2023)

Penerus yang dititipkan oleh Allah SWT ialah anak yang harus dilatih dan dikelola dengan baik. Oleh karena itu, orang tua bertanggung jawab untuk membesarkan, dan membimbing anak-anak mereka untuk menjadi anak soleh dan soleha dalam kehidupan bermasyarakat (Hasibuan, 2023).

Sebagaimana dinyatakan oleh Lestari, (2012) metode bimbingan orang tua bagi anak dapat berupa berbagai bentuk, seperti metode nasehat, memberikan metode contoh atau keteladanan, dan memberikan metode hukuman. Bimbingan metode nasehat mempengaruhi keyakinan moral, psikologis, dan sosial anak metode nasehat sangat penting dalam

mengajarkan anak-anak tentang nilai-nilai moral luhur agama Islam. Metode keteladanan mencakup semua aspek tutur kata, tindakan, sikap, dan perilaku seseorang yang menjadi model bagi orang lain untuk ditiru atau diikuti. Metode hukuman ialah rangka melakukan sosialisasi pada anak, orang tua perlu menggunakan hukuman sebagai cara mendisiplin anak. Bentuk hukuman diberikan orang tua kepada anak bermacam-macam, sebagaimana tingkat berat-ringan pelanggaran yang dilakukan.

Menurut Hasibuan, (2023) pada usia anak remaja, hormon, fisik, dan psikis mengalami perubahan yang berlangsung secara bertahap yaitu remaja awal yang berlangsung dari sekitar usia 12–13 tahun hingga 17–18 tahun, serta remaja akhir yang dimulai pada kisaran usia 17–18 tahun sampai 21–22 tahun (Mohammad, 2019).

Anak remaja sebagai individu yang berkembang ke arah kematangan atau kemandirian untuk mencapai kematangan tersebut, anak memerlukan bimbingan karena mereka kurang memiliki pemahaman atau wawasan tentang diri dan lingkungannya, juga pengalaman dalam menentukan arah lingkungannya. Proses perkembangan individu tidak selalu berlangsung secara mulus karena banyak faktor yang menghambat perkembangan remaja seperti hambatan psikis dan fisik remaja serta pengaruh lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat (Gainau, 2015).

Berdasarkan pemahaman penulis bahwa orang tua menjadi kunci utama dalam mencegah dan mengatasi permasalahan ini, dibutuhkan pendekatan komprehensif yang tidak sekadar melarang melainkan

membangun komunikasi efektif, memberikan edukasi, dan memahami akar permasalahan yang mendorong anak ke dalam lingkaran bermain judi *online*, dalam banyaknya anak remaja yang terlibat judi *online* mengharuskan orang tua selalu mengawasi terhadap anaknya agar tidak kecanduan, karena dampak judi *online* sangat berbahaya dan dampak yang ditimbulkan dari judi *online* yang dapat terjadi pada psikologis seperti kecemasan, stress, dan depresi yang disebabkan oleh anak remaja yang bermain judi *online* takut kehilangan uang atau mengalami kerugian. Sedangkan dampak sosial yang terjadi pada anak remaja yang kecanduan judi *online* akan kehilangan hubungan sosial yang baik dilingkungan sekitar kemudian terjadi konflik dalam keluarga.

Berdasarkan data yang diperoleh dari Kantor Wali Nagari Malai III Koto Kecamatan Sugai Garinggiang Padang Pariaman, orang tua berjumlah 1200 dan remaja yang berumur 15-20 sebanyak 1000 orang dan salah satu pemangku adat yang ada di Nagari Malai III Koto Kecamatan Sungai Garinggiang yang mana beliau mengarahkan penulis ke salah satu tokoh masyarakat yang mengetahui terkait orang-orang yang bermain judi *online* di Nagari Malai III Koto beliau menyarankan penulis untuk mendatangi salah satu warung yang mana disana sering anak remaja nongkrong dan ada yang bermain judi *online* yang mana warung tersebut berada di dekat lapangan di Nagari Malai III Koto, pemilik dari warung tersebut menyampaikan ada anak remaja yang nongkrong di warung miliknya, yang mana berbagai kegiatan yang dilakukan oleh anak remaja tersebut mulai dari yang

nongkrong, bermain *games*, dan ada juga bermain judi *online* (Tokoh masyarakat).

Berdasarkan fenomena yang terjadi di Nagari Malai III Koto Kecamatan Sungai Garinggang sempat ada kejadian kasus anak yang menjual tanah milik orang tuanya namun kasus ini tidak ada sampai pada ranah hukum hanya diselesaikan secara kekeluargaan selain dari itu ada juga anak yang bermain judi *online* yang mulai kecanduan bermain judi *online* yang mana mengakibatkan anak tersebut, jika tidak bermain judi *online* dalam sehari dia merasa pusing bingung dan bisa mengamuk kepada orang tuanya. Sehingga orang tua anak tersebut terpaksa memberikan uang kepada anak sekitaran dua puluh ribu sampai tiga puluh ribu dalam satu hari.

Fenomena ini menimbulkan keresahan ditengah masyarakat, karena para pelaku sering kali nekat melakukan tindakan kriminal, seperti mencuri di rumah warga, demi mendapatkan uang untuk berjudi. Lebih miris lagi, ada yang sampai berani melawan orang tua sendiri. Uang hasil judi pun kerap disalahgunakan untuk membeli minuman beralkohol dan juga bisa narkoba. Bahkan, tak sedikit pelaku yang rela menjual harta milik orang tua demi terus mempertahankan kebiasaan bermain judi *online* .

Berdasarkan pemahaman penulis perilaku berupa perjudian dikalangan anak remaja banyak dipicu oleh kebiasaan berkumpul di warung yang memfasilitasi aktivitas tersebut. Jenis perjudian yang sering dilakukan meliputi permainan domino *Mobile Legends* dan *Free Fire*. Awalnya, permainan ini dimanfaatkan sebagai sarana menyebarkan bakat dan hobi,

namun disalah gunakan oleh remaja dengan memasang uang taruhan sehingga berakhir pada masalah yang merugikan diri sendiri, keluarga, dan masyarakat sekitar. Peran orang tua sangat krusial dalam memberikan bimbingan agar remaja terhindar dari kejahatan perjudian, oleh karena itu, tindakan pencegahan harus diterapkan secara menyeluruh, agar praktik perjudian tidak semakin meluas dikalangan remaja.

Kasus judi *online* ialah kasus yang sangat mudah diakses serta dimainkan dimana saja apalagi jika sudah kecanduan itu bisa semakin merusak kehidupan sebagaimana bermain judi itu sudah dilarang dalam al-Quran oleh sebab itu perlu diberi metode bimbingan kepada anak remaja tersebut agar terhindar dari permasalahan yang telah terjadi dan tidak terjerumus kepada hal yang lebih jauh lagi. Berdasarkan penjelasan diatas maka penelitian ini diberi judul “**Metode Bimbingan Orang Tua Dalam Mengatasi Anak Bermain Judi Online Di Nagari Malai III Koto Kecamatan Sungai Garinggiang Padang Pariaman**”

B. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini bagaimana metode bimbingan orang tua dalam mengatasi anak bermain judi *online* di Nagari Malai III Koto Kecamatan Sungai Garinggiang Padang Pariaman?

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih fokus dan terarah, maka dibuatlah batasan masalah yang dilihat dari metode yang akan penulis teliti yaitu sebagai berikut:

1. Metode nasehat bimbingan orang tua dalam mengatasi anak bermain judi *online*.
2. Metode keteladanan bimbingan orang tua dalam mengatasi anak bermain judi *online*.
3. Metode hukuman bimbingan orang tua dalam mengatasi anak bermain judi *online*.

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui metode nasehat bimbingan orang tua dalam mengatasi anak bermain judi *online*.
2. Untuk mengetahui metode keteladanan bimbingan orang tua dalam mengatasi anak bermain judi *online*.
3. Untuk mengetahui metode hukuman bimbingan orang tua dalam mengatasi anak bermain judi *online*.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah dipaparkan maka mamfaat penelitian ini yaitu:

Mamfaat teoritis :

1. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang Bimbingan dan Konseling Islam.
2. Hasil penelitian dapat digunakan untuk membangun kerangka konseptual yang lebih kuat mengenai metode bimbingan orang tua terhadap anak remaja

Manfaat praktis :

1. Hasil penelitian ini dapat membantu para konselor, dalam mengembangkan intervensi yang lebih efektif untuk meningkatkan mengenai metode bimbingan orang tua pada anak.
2. Memberikan pemahaman kepada anak mengenai bahaya judi *online* serta mendorong kesadaran untuk menjauhi perilaku menyimpang, sekaligus menumbuhkan karakter positif yang sesuai dengan ajaran Islam.
3. Memberikan masukan kepada Lembaga Pendidikan/Keagamaan sebagai dasar penyusunan kebijakan dan program pembinaan, baik di sekolah, masjid, maupun forum masyarakat, yang bertujuan memperkuat peran keluarga dalam pendidikan moral dan spiritual anak.
4. Hasil penelitian dapat memberikan informasi penting untuk orang tua, lebih lagi dalam membimbing anak, agar terhindar dari pergaulan yang tidak baik untuk kehidupan anak.

UIN IMAM BONJOL
PADANG