

**PERSEPSI PEMUDA MUSLIM TENTANG FENOMENA JUDI
ONLINE DI KOTA PEKALONGAN**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Tugas Akhir dan Melengkapi
Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Strata Satu (S1)
dalam Ilmu Komunikasi dan Penyiaran Islam



Oleh :

MUHAMMAD SYARIFUDIN
NIM. 3419107

**PROGRAM STUDI KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM
FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB DAN DAKWAH
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
2024**

**PERSEPSI PEMUDA MUSLIM TENTANG FENOMENA JUDI
ONLINE DI KOTA PEKALONGAN**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Tugas Akhir dan Melengkapi
Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Strata Satu (S1)
dalam Ilmu Komunikasi dan Penyiaran Islam



Oleh :

MUHAMMAD SYARIFUDIN
NIM. 3419107

**PROGRAM STUDI KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM
FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB DAN DAKWAH
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
2024**

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Muhammad Syarifudin
NIM : 3419107
Program Studi : Komunikasi dan Penyiaran Islam
Fakultas : Ushuluddin, Adab dan Dakwah

Menyatakan bahwa karya ilmiah/skripsi yang berjudul: **“PERSEPSI PEMUDA MUSLIM TENTANG FENOMENA JUDI *ONLINE* DI TENGAH MASYARAKAT KOTA PEKALONGAN”** adalah benar-benar karya sendiri, kecuali dalam bentuk kutipan yang telah kami sebutkan sumbernya.

Demikian surat ini dibuat dengan sebenar-benarnya dan apabila tidak benar, bersedia mendapat sanksi akademis dan dicabut gelarnya.

Pekalongan, 13 Juni 2024


Muhammad Syarifudin
NIM. 3419107

NOTA PEMBIMBING

Mukoyimah, M.Sos.

Ds.Karas Rt/Rw : 02/03 Kec. Sedan, Kab. Rembang

Lamp : 4 (Empat) eksemplar

Hal : Naskah Skripsi Sdr, Muhammad Syarifudin

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah

c.q Ketua Prodi Komunikasi Penyiaran Islam

di- PEKALONGAN

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah diadakan penelitian dan perbaikan seperlunya, maka bersama ini kami kirimkan naskah skripsi saudara:

Nama : Muhammad Syarifudin

NIM : 3419107

Judul : **Persepsi Pemuda Muslim Tentang Fenomena Judi Online Di Tengah Masyarakat Kota Pekalongan**

Dengan ini saya mohon agar skripsi saudara tersebut dapat segera dimunaqasyahkan.

Demikian nota pembimbing ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatiannya, saya sampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pekalongan, 13 Juni 2024

Pembimbing,



Mukoyimah, M.Sos.

NIP. 199206202019032016



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB DAN DAKWAH
Jl. Pahlawan KM 5 Rowolaku Kajen Kab. Pekalongan Kode Pos 51161
Website: fuad.uinqusdur.ac.id | Email : fuad@uinqusdur.ac.id

PENGESAHAN

Dekan Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah Universitas Islam Negeri
K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan mengesahkan skripsi saudara/i:

Nama : **Muhammad Syarifudin**
NIM : **3419107**
Judul Skripsi : **Persepsi Pemuda Muslim Tentang Fenomena Judi Online
Di Masyarakat Kota Pekalongan.**

yang telah diujikan pada Hari Kamis, 11 Juli 2024 dan dinyatakan **LULUS** serta
diterima sebagai salah satu syarat guna memperoleh Gelar Sarjana Sosial (S.Sos)
dalam Ilmu Komunikasi dan Penyiaran Islam.

Penguji I

Dewan Penguji

Penguji II


Hj. Vyki Mazaya, M.S.I.
NIP. 199001312018012002


M. Fuad Al Amin, Lc., M.P.I.
NIP. 198604152015031005

Pekalongan, 17 Juli 2024

Disahkan Oleh
Dekan




Prof. Dr. H. Sam'ani, M.Ag
NIP. 197305051999031002

PEDOMAN TRANSLITERASI

Pedoman transliterasi yang digunakan dalam penelitian buku ini adalah hasil Putusan Bersama Menteri Agama Republik Indonesia No. 158 tahun 1987 dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 0543b/U/1987. Transliterasi tersebut digunakan untuk menulis kata-kata Arab yang dipandang belum diserap ke dalam bahasa Indonesia. Kata-kata Arab yang sudah diserap ke dalam bahasa Indonesia sebagaimana terlihat dalam Kamus Linguistik atau Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). Secara garis besar pedoman transliterasi itu adalah sebagai berikut.

1. Konsonan

Fonem-fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf. Dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf, sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda sekaligus.

Di bawah ini daftar huruf Arab dan transliterasi dengan huruf latin.

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
ا	Alif	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Sa	ṣ	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ha	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Zal	Z	zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	Sad	ṣ	es (dengan titik di bawah)

ض	Dad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ta	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Za	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	'ain	'	koma terbalik (di atas)
غ	Ghain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
ه	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	`	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

2. Vokal

Vokal Tunggal	Vokal rangkap	Vokal Panjang
أ = a		آ = ā
إ = i	أِي = ai	إِي = ī
أ = u	أُو = au	أُو = ū

3. Ta Marbutah

Ta marbutah hidup dilambangkan dengan /t/

Contoh:

مَرْجَةٌ أَرْمٌ ditulis

mar'atun jamīlah

Ta marbutah mati dilambangkan dengan /h/

Contoh:

مَرْطٌ

مَرْطٌ ditulis

fātimah

4. Syaddad (tasydid, geminasi)

Tanda geminasi dilambangkan dengan huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda syaddad tersebut.

Contoh:

رَبَّنَا	ditulis	rabbanā
رَبِّهَا	ditulis	al-barr

5. Kata sandang (artikel)

Kata sandang yang diikuti oleh “huruf syamsiyah” ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu bunyi /I/ diganti dengan huruf yang sama dengan huruf yang langsung mengikuti kata sandang itu.

Contoh:

أَسْمَاءُ	ditulis	asy-syamsu
أَلرُّجُلُ	ditulis	ar-rojulu
أَسْئِدِيْنَا	ditulis	as-sayyidinah

Kata sandang yang diikuti oleh “huruf qomariyah” ditransliterasikan dengan bunyinya, yaitu bunyi /I/ diikuti terpisah dari kata yang mengikuti dan dihubungkan dengan tanda sempang.

Contoh:

أَلْقَمَارُ	ditulis	al-qamar
أَلْبَدِيْءُ	ditulis	al-badi'
أَلْجَلَالُ	ditulis	al-jalāl

6. Huruf Hamzah

Hamzah yang berada di awal kata tidak ditransliterasikan. Akan tetapi, jika hamzah tersebut berada di tengah kata atau di akhir kata, huruf hamzah itu ditransliterasikan dengan apostrof (/').

Contoh:

أُتْرُمُ	ditulis	umirtu
أَيْشُ	ditulis	syai'un

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, puji syukur kepada Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya yang telah memberi kekuatan, kesehatan, dan kesabaran seta Nabi Muhammad SAW yang menjadi suri tauladan untukku dalam mengerjakan skripsi ini. Semoga keberhasilan ini menjadi satu langkah awal untuk masa depan meraih cita-cita. Saya persembahkan karya tulis skripsi ini untuk orang-orang yang berjasa membantu dan do'anya kepada saya:

1. Puji syukur kepada Allah SWT. Yang senantiasa memberikan kekuatan, kesehatan, Rahmat, hidayah, rezeki sehingga saya bisa menyelesaikan skripsi ini.
2. Rasulullah SAW, dengan bershawat kepada-Nya hati dan pikiran ini menjadi tenang dan nyaman.
3. Kedua orang tua saya, Alm. Bapak Mansyur dan Ibu Retno Asih yang mencurahkan segenap cinta kasihnya kepada saya.
4. Kedua adik saya, Dedi Dermawan dan Muhammad Yusuf Al Khafi yang telah mendukung dan memberikan semangat serta motivasi.
5. Kepada keluarga, sahabat, dan orang-orang baik yang menemani dan mendukung saya.
6. Kepada Ibu Mukoyimah, M.Sos, selaku dosen pembimbing skripsi yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan dan pengarahan dalam penyusunan skripsi yang saya kerjakan.
7. Kepada dosen Pembimbing Akademik Ibu Hj. Vyki Mazaya, M.S.I, yang telah memberikan arahan selama saya menempuh pendidikan starata satu ini.
8. Kepada dosen pembimbing skripsi Ibu Mukoyimah, M.Sos. yang telah membantu dan memberikan referensi dalam penyusunan skripsi ini.
9. Untuk diri saya sendiri, terimakasih telah berjuang sampai akhir. tidak ada yang mudah tapi mampu mengakhirinya dengan baik.

MOTTO

*“The only person who is educated is the one who has learned how to learn and
change”*

Carl Rogers



ABSTRAK

Muhammad Syarifudin. Persepsi Pemuda Muslim Tentang Fenomena Judi *Online* Di Kota Pekalongan. Skripsi Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam, Fakultas Usluhuddin Adab dan Dakwah, Universitas Islam Negeri KH. Abdurrahman Wahid Pekalongan. Pembimbing Mukoyimah, M.Sos.

Kata Kunci : Persepsi, Masyarakat, Judi *Online*.

Pekalongan dikenal sebagai kota santri yang kental dengan nilai-nilai keagamaan dan kebudayaannya, memiliki sejarah panjang sebagai pusat pendidikan agama di Jawa Tengah. Namun, perkembangan teknologi dan penetrasi internet yang semakin masif telah membawa perubahan yang signifikan dalam perilaku masyarakatnya. Kehadiran situs judi *online* ini menjadi sebuah dilema dalam pertarungan antara nilai-nilai tradisional dan godaan dari dunia digital yang semakin merajalela.

Tujuan penelitian ini adalah untuk Menjelaskan fenomena judi *online* di masyarakat kota Pekalongan dan Menjelaskan bagaimana persepsi pemuda muslim usia 12-26 tahun di kota Pekalongan tentang fenomena judi *online* rentang tahun 2022-2023. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan jenis penelitian lapangan. Data yang digunakan yaitu data primer dan sekunder. Teknik pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi kemudian dianalisis melalui analisis data kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa fenomena judi *online* semakin menjamur di kota Pekalongan, dibuktikan dari 15 responden dari 30 sampel yang diwawancarai peneliti terindikasi bermain judi *online*. Judi *online* yang dimainkan masyarakat kota Pekalongan memiliki berbagai jenis, seperti: judi Slot *online*, Judi Bola *online* dan judi Poker *online*. Masyarakat kota Pekalongan tertarik bermain judi *online* karena faktor-faktor seperti faktor Ekonomi dan Sosial, faktor Lingkungan dan faktor pembelajaran. Dampak dari judi *online* terhadap masyarakat kota Pekalongan mencakup gangguan kesehatan mental, memperburuk kondisi finansial keluarga, memicu tindakan kriminal, dan menimbulkan efek kecanduan. Pengguna judi *online* mendapatkan persepsi negatif dari para pemuda muslim karena adanya sikap maupun perilaku yang diperlihatkan menyimpang dari lingkungan sosial. Melakukan berbagai hal agar mendapatkan modal untuk main judi merupakan upaya yang dilakukan oleh masyarakat pengguna judi *online*.

KATA PENGANTAR

Assalamu 'alaikum Wr. Wb.

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, dan inayah-Nya kepada peneliti, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S1) program studi Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI) di Universitas Islam Negeri KH. Abdurrahman Wahid Pekalongan, dengan judul skripsi : “Persepsi Pemuda Muslim Tentang Fenomena Judi *Online* Di Kota Pekalongan”.

Peneliti menyadari sepenuhnya, bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna dan banyak kekurangannya, hal ini disebabkan keterbatasan kemampuan, pengetahuan dan waktu peneliti. Untuk itu, peneliti mengharap kritik dan saran yang bersifat konstruktif dari berbagai pihak yang membaca tulisan ini agar tulisan ini menjadi sempurna dan bermanfaat bagi penelitian karya ilmiah di waktu mendatang.

Selesaiannya skripsi ini tidak lepas dari bimbingan dan bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. Zaenal Mustakim, M.Ag., selaku Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) KH. Abdurrahman Wahid Pekalongan
2. Bapak Prof. Dr. H. Sam'ani, M.Ag., selaku Dekan Fakultas Usluhuddin, Adab, dan Dakwah Universitas Islam Negeri (UIN) KH. Abdurrahman Wahid Pekalongan
3. Ibu Hj. Vyki Mazaya, M.S.I selaku Ketua Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI) yang telah banyak memberikan bantuan bimbingan dan arahan dengan ikhlas kepada peneliti.
4. Ibu Hj. Vyki Mazaya, M.S.I., Selaku dosen pembimbing akademik yang selalu memberikan semangat dan motivasi kepada peneliti.
5. Ibu Mukoyimah, M.Sos., Selaku dosen pembimbing skripsi yang membimbing dan memotivasi peneliti.

6. Bapak/Ibu Dosen dan Staf Universitas Islam Negeri (UIN) KH. Abdurrahman Wahid Pekalongan yang telah banyak memberikan bantuan dan ilmu kepada peneliti.
7. Segenap Civitas Akademika Universitas Islam Negeri (UIN) KH. Abdurrahman Wahid Pekalongan
8. Semua pihak yang tidak dapat peneliti ungkapkan satu persatu yang turut mendukung peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

Sebagai akhir kata, mudah-mudahan skripsi ini dapat memberikan sumbangan yang berharga kepada almamater, pembaca dan yang membutuhkan.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

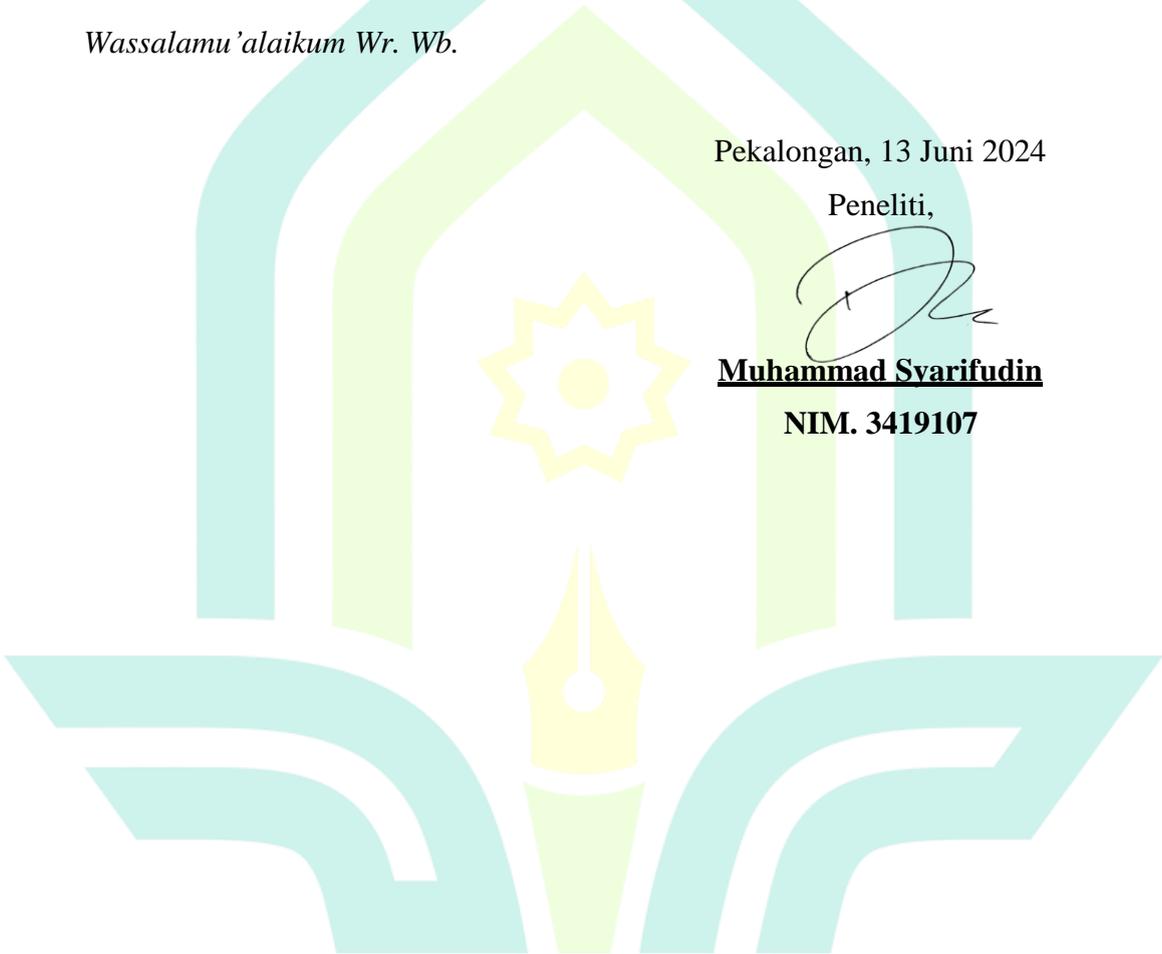
Pekalongan, 13 Juni 2024

Peneliti,



Muhammad Syarifudin

NIM. 3419107

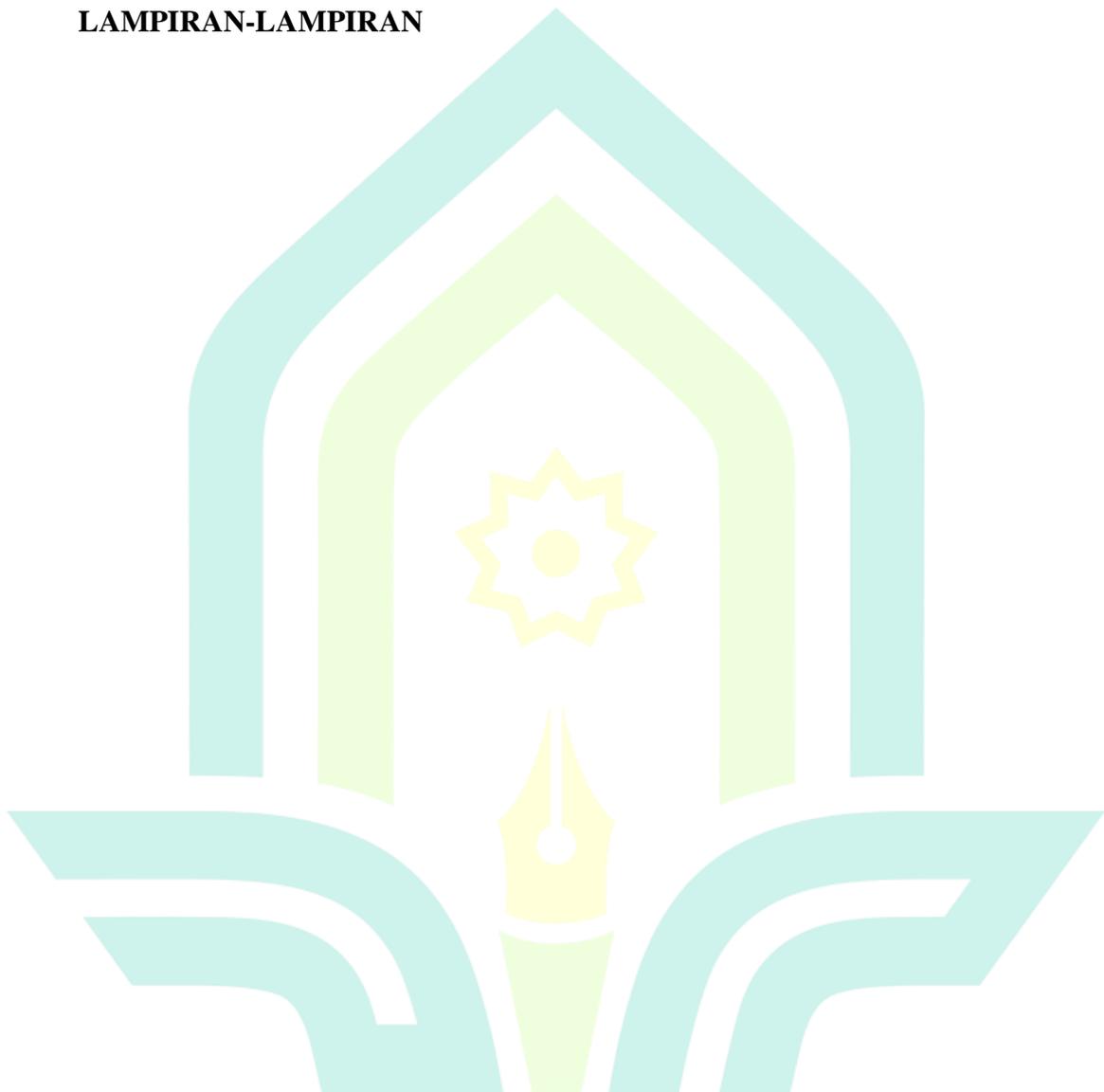


DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	ii
NOTA PEMBIMBING	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
PEDOMAN TRANSLITERASI	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
MOTTO	ix
ABSTRAK	x
KATA PENGANTAR.....	xii
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian	6
D. Kegunaan Penelitian	6
E. Tinjauan Pustaka.....	7
F. Kerangka Berpikir.....	11
G. Metode dan Pendekatan Penelitian	12
1. Jenis dan Pendekatan Penelitian.....	12
2. Sumber Data.....	13
3. Teknik Pengumpulan Data.....	14
4. Teknik Analisis Data.....	16
H. Sistematika Pembahasan.....	18
BAB II TEORI PERSEPSI, PEMUDA MUSLIM, DAN FENOMENA JUDI ONLINE.....	20
A. Teori Persepsi.....	20
B. Pemuda Muslim	26
C. Fenomena Judi <i>Online</i>	36
BAB III GAMBARAN UMUM PEMUDA KOTA PEKALONGAN.....	37
A. Gambaran Kondisi Sosial Pemuda Kota Pekalongan	37
1. Gambaran Budaya Pemuda Kota Pekalongan.....	37
2. Gambaran Kondisi Sosial Keagamaan Pemuda Kota Pekalongan	38
3. Gambaran Kewilayahan Kota Pekalongan.....	40
B. Deskripsi Data Hasil Penelitian	
1. Fenomena Judi <i>Online</i> Di Kota Pekalongan	42
2. Persepsi Pemuda Muslim Usia 12-26 Tahun Di Kota Pekalongan Tentang Fenomena Judi <i>Online</i>	52
BAB IV ANALISIS HASIL PENELITIAN	57

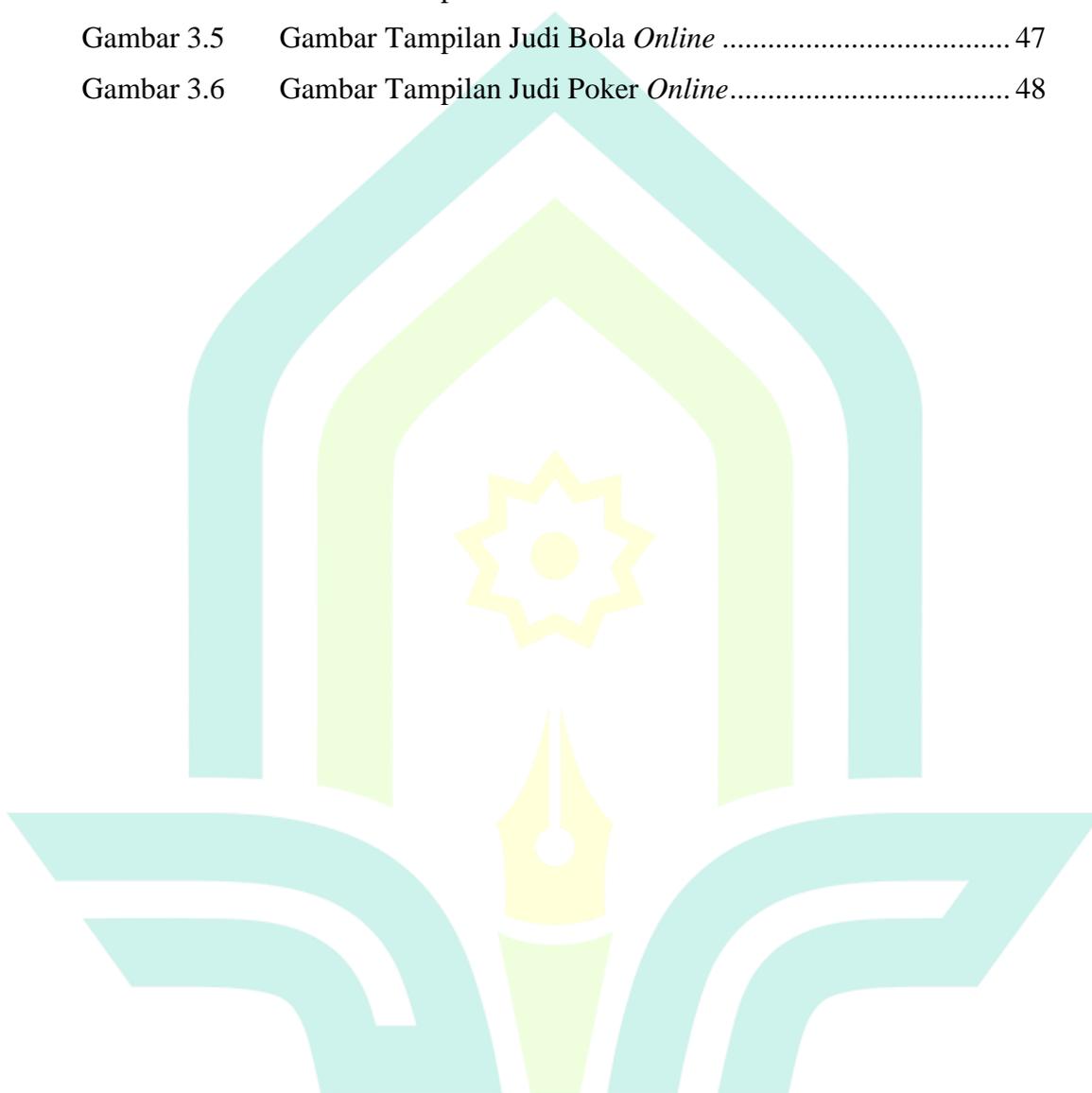
A. Analisis Fenomena Judi <i>Online</i> Di Kota Pekalongan.....	57
B. Analisis Persepsi Pemuda Muslim Usia 12-26 Tahun Di Kota Pekalongan Tentang Fenomena Judi Online.....	63
BAB V PENUTUP	69
A. Kesimpulan	69
B. Saran	70

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN-LAMPIRAN



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1.1	Gambar Kerangka Berfikir..... 11
Gambar 3.1	Gambar Peta Wilayah Kota Pekalongan 38
Gambar 3.2	Gambar Struktur Pemerintah Kota Pekalongan 42
Gambar 3.3	Gambar Orang Yang Sedang Bermain Judi <i>Online</i> 43
Gambar 3.4	Gambar Tampilan Judi <i>Online</i> Slot..... 46
Gambar 3.5	Gambar Tampilan Judi Bola <i>Online</i> 47
Gambar 3.6	Gambar Tampilan Judi Poker <i>Online</i> 48



DAFTAR LAMPIRAN

1. Transkrip Wawancara
2. Dokumentasi
3. Daftar Riwayat Hidup



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pesatnya perkembangan teknologi di era globalisasi telah memberikan dampak yang besar pada berbagai lini kehidupan masyarakat. Salah satu dampak positif dari globalisasi adalah terdapat perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan, perubahan sistem nilai, serta kesejahteraan kehidupan yang meningkat. Pengaruh negatif dari globalisasi mencakup gaya hidup yang tidak sesuai dengan nilai Indonesia, seperti sikap individualisme, dan kesenjangan sosial yang kerap terjadi di beberapa tempat.¹

Teknologi mempermudah dan mempraktikkan banyak aspek, namun, bersifat ganda. Penggunaan yang tidak tepat atau salah dapat merugikan. Terutama pada teknologi komunikasi yang menonjolkan keunggulan fasilitas canggih, seperti: laptop, *smartphone*, tablet, komputer dan lain sebagainya dari beberapa model tersebut semua memiliki aplikasi atau *website* yang terhubung langsung ke internet tanpa adanya keterbatasan tempat dan waktu. Penggunaan internet membawa dampak positif dan negatif. Secara positif, mempermudah komunikasi dan pertukaran informasi. Namun, dampak negatifnya termasuk akses tanpa pembatasan ke situs porno dan meningkatnya kejahatan *cyber*.²

Pekalongan dikenal sebagai kota santri yang kental dengan nilai-nilai keagamaan dan kebudayaannya, memiliki sejarah panjang sebagai pusat

¹ Marlina, *Peradilan Pidana Anak di Indonesia, (Pengembangan Konsep Diversi dan Restorative Justice)*, (Bandung: Aditama, 2012), hlm. 1.

² Arief, *Kejahatan cyber crime atau computer-related crime menurut perserikatan bangsa-bangsa (PBB:X/2000)*, (Jakarta: Rajawali Press, 2003), hlm. 34.

pendidikan agama di Jawa Tengah. Namun, perkembangan teknologi dan penetrasi internet yang semakin masif telah membawa perubahan yang signifikan dalam perilaku masyarakatnya. Meskipun sebagian besar penduduk Pekalongan menggunakan internet untuk aktivitas positif seperti pendidikan, bisnis, atau hiburan yang mendidik, ada juga kelompok masyarakat yang memanfaatkannya untuk aktivitas yang bertentangan dengan norma-norma sosial dan agama. Contohnya adalah pengaksesan situs judi *online*, kegiatan yang semakin mengkhawatirkan bagi masyarakat Pekalongan. Kehadiran situs judi *online* ini menjadi sebuah dilema dalam pertarungan antara nilai-nilai tradisional dan godaan dari dunia digital yang semakin merajalela.

Jenis judi *online* yang digunakan berbasis aplikasi *smartphone* dan komputer dapat diunduh dengan mudah melalui situs *online* atau bisa langsung dimainkan dari websitenya. Saat ini, judi *online* tengah ramai diperbincangkan dan dimainkan oleh masyarakat Pekalongan, terutama di warung kopi yang menyediakan fasilitas Wi-Fi. Hal tersebut dibuktikan berdasarkan *pra research* di peroleh data mengenai kegiatan masyarakat yang bermain judi dari tahun 2022-2023 di Kota Pekalongan yang tercatat ada empat kasus perjudian togel yang dilakukan oleh masyarakat Kota Pekalongan. Mirisnya, keempat pelaku merupakan masyarakat beragama Islam, hal ini diketahui berdasarkan KTP pelaku yang ditunjukkan kepada pihak kepolisian. Empat kasus perjudian togel tersebut terjadi di daerah yang berbeda-beda, diantaranya yaitu di Kecamatan Pekalongan Barat, Pekalongan Selatan, Pekalongan, Timur, dan Pekalongan Utara, yang diketahui pihak kepolisian, data

tersebut didapatkan dari wawancara dan dokumentasi data pelaku criminal judi online yang tersedia di bagian *cyber crime* Polres Pekalongan.³

Merujuk pada Kamus Besar Bahasa Indonesia, dijelaskan bahwa judi adalah permainan yang menggunakan uang ataupun barang berharga lainnya sebagai alat untuk dipertaruhkan.⁴ Robert Carson dan James Butcher sebagaimana dikutip Lubis mengartikan perjudian sebagai aksi memasang taruhan dalam suatu permainan atau kejadian tertentu dengan harapan mereka dapat memperoleh keuntungan yang besar. Sedangkan dalam Undang-Undang No. 1 Tahun 1946 KUHP dan Ayat 3 Pasal 303 KUHP, pengertian dari permainan judi adalah segala bentuk pertaruhan, keputusan perlombaan, atau permainan lainnya yang tidak diadakan diantara mereka yang ikut berlomba atau bermain serta segala bentuk pertaruhan lainnya.⁵

Berdasarkan tiga pengertian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan Judi *online* adalah salah satu bentuk permainan yang menggunakan uang atau barang sebagai materi taruhan dan kemudian Pemenang akan ditentukan melalui permainan seperti permainan kartu, mahjong, lotere, dan lainnya melalui media elektronik dengan akses internet sebagai perantara.

Pemuda di berbagai belahan dunia semakin terpapar pada berbagai platform judi *online* yang memberikan penekanan pada target pasar mereka, termasuk jenis permainan yang memikat dan peluang kemenangan yang menarik. Akses mudah melalui perangkat digital seperti *smartphone* dan komputer, bersama dengan

³ Hasil Observasi tentang fenomena judi *online* di masyarakat Pekalongan, Pekalongan, 18 September 2023 pukul 09.00 WIB.

⁴ Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2005), hlm. 479.

⁵ Mutia Nurdiana, dkk, "Fenomena Judi *Online* Di Daerah Jakarta Selatan" , *Jurnal Perspektif*, Vol. 2, No. 1, 2015, hlm. 105.

promosi agresif yang secara khusus ditujukan kepada pemuda, secara signifikan meningkatkan potensi partisipasi mereka dalam aktivitas perjudian *online*. Fenomena ini semakin diperumit oleh kemudahan aksesibilitas melalui internet yang memungkinkan pemuda terlibat dalam aktivitas judi kapan saja dan di mana saja, mengintensifkan risiko potensial kecanduan. Keberagaman permainan yang ditawarkan memberikan pemuda banyak opsi, menciptakan tantangan baru dalam upaya pencegahan dan perlindungan terhadap mereka. Oleh karena itu, pemahaman mendalam terkait dengan motivasi, persepsi risiko, dan dampak sosial judi *online* pada pemuda menjadi penting untuk merancang strategi pencegahan yang lebih fokus dan relevan dengan kebutuhan khusus mereka.

Berdasarkan survei dari DroneEmprit, negara Indonesia memimpin sebagai negara dengan jumlah pemain judi online terbanyak di dunia, dengan jumlah mencapai 201.122 orang. Menurut laporan dari Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK), transaksi judi online di Indonesia mencapai angka yang menggepalkan. Selama tahun 2023 saja, tercatat ada 168 juta transaksi judi online di dalam negeri, dengan total perputaran uang mencapai Rp 327 triliun. Dilansir dari KoranTempo edisi Selasa, 23 April 2024, angka ini mencakup 63 persen dari total perputaran dana transaksi sejak 2017, yang mencapai Rp 517 triliun. Fenomena ini menunjukkan bahwa perjudian online telah menjadi bisnis yang sangat menguntungkan di Indonesia.⁶

⁶ Muhammad Rafi Azhari, "Daftar 5 Negara Pemain Judi Online Terbanyak, Indonesia Tertinggi." [Daftar 5 Negara Pemain Judi Online Terbanyak, Indonesia Tertinggi - Bisnis Tempo.co](#) (Di akses tanggal 13 Juni 2024)

Perilaku berjudi sangat menyimpang dari nilai agama dan dilarang oleh negara, termasuk permainan yang mencakup judi *online*. Keuntungan instan yang diperoleh dari kemenangan menjadi pendorong utama dalam praktik ini, meskipun tanpa kepastian yang jelas.⁷ Intinya, permainan judi *online* sangat merusak cara berpikir manusia karena manusia menjadi malas untuk bekerja, merusak moral, bertentangan dengan agama dan negara serta merusak perekonomian. Walaupun demikian masih banyak ditemui berbagai macam bentuk judi yang ada di masyarakat kota Pekalongan baik secara sembunyi-sembunyi maupun secara terang-terangan. Menurut Temuan PPATK senada dengan pernyataan Karo Penmas Divisi Humas Polri Brigjen Pol Ahmad Ramadhan yang membenarkan bahwa pelaku judi *Online* memang banyak berasal dari Generasi Z. Dari hasil sensus penduduk yang digelar Badan Pusat Statistik (BPS) diketahui Gen Z atau generasi z adalah seluruh generasi yang lahir mulai tahun 1996 hingga 2012. Artinya, Gen z adalah generasi setelah milenial. Jadi, pada tahun 2024 ini, anak-anak yang berusia 12-26 tahun termasuk ke dalam gen z.⁸ Sementara itu, sebagaimana Permenkes No. 25 Tahun 2016 mengenai Rencana Aksi Nasional Kesehatan Lanjut Usia Tahun 2016-2019 dijelaskan kategori umur pemuda atau remaja rentan usia 12-26 tahun.⁹

⁷ Bobby Ferlt, "Analisis Dampak Judi *Online* Slot Dalam perspektif Fiqih Muamalah", *jurnal Ekonomi Islam*, Vol. 2, No. 1, 2023, hlm. 27.

⁸ Ariyani Yati Widyastuti, "Sensus Penduduk 2020, BPS: Generasi Z dan Milenial Dominasi Jumlah Penduduk RI", [Sensus Penduduk 2020, BPS: Generasi Z dan Milenial Dominasi Jumlah Penduduk RI - Bisnis Tempo.co](#) (Di akses tanggal 6 Januari 2024).

⁹ Menteri Kesehatan RI "Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor 25 Tahun 2016 Tentang Rencana Aksi Nasional Kesehatan Lanjut Usia Tahun 2016-2019" [PMK No. 25 ttg Rencana Aksi Nasional Kesehatan Lanjut Usia Tahun 2016-2019 .pdf \(kemkes.go.id\)](#) (Di Akses tanggal 6 januari 2024). hlm. 22

Motivasi generasi Z untuk mengikuti perjudian secara online meningkat dengan iming-iming kemenangan yang menggiurkan, terpengaruh iklan promosi judi *online* yang sering muncul di layar *handphone*, dan tentu ingin mendapatkan keuntungan secara cepat.¹⁰ Mereka cenderung memiliki akses yang lebih besar ke internet dan terpapar pada tekanan sosial yang memengaruhi perilaku mereka. Keadaan ini perlu ditelaah lebih dalam terkait seberapa jauh Gen Z memahami perjudian *online* dan bagaimana tanggapan mereka terhadap adanya judi *online*, agar kedepannya dapat dijadikan pertimbangan bagi pemerintah dalam membuat kebijakan, mengingat perjudian online merupakan tindakan kriminal yang memiliki dampak meluas untuk membuka tindakan kriminal yang lain seperti pencurian, mabuk, dan peminjaman uang yang menumpuk sebab kekalahan berjudi. Berdasarkan problematika dari fenomena yang sudah dijelaskan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian skripsi yang berjudul “Persepsi Pemuda Muslim tentang Fenomena Judi *Online* di kota Pekalongan.”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka peneliti dapat merumuskan permasalahan pokok yang akan di kaji dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana fenomena judi *online* di kota Pekalongan?
2. Bagaimana persepsi pemuda muslim usia 12-26 tahun tentang fenomena judi *online* di kota Pekalongan rentang tahun 2022-2023?

C. Tujuan Penelitian

¹⁰ Adi Briantika "Gen Z Dalam Jeratan Judi *Online*: Main, Kalah, Jadi Maling", <https://tirto.id/judi-online-menjerat-gen-z-gOtc> (Di akses tanggal 6 Januari 2024).

1. Menjelaskan fenomena judi *online* di masyarakat kota Pekalongan.
2. Menjelaskan bagaimana persepsi pemuda muslim usia 12-26 tahun di kota Pekalongan tentang fenomena judi *online*

D. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan teoritis

Penelitian ini dapat menambah khsana pengetahuan pembaca dengan menggali informasi tentang fenomena yang ada di lapangan mengenai bagaimana persepsi pemuda muslim tentang fenomena judi *online* di Kota Pekalongan.

2. Kegunaan praktis

- a. Bagi Mahasiswa

Penelitian ini diharapkan bisa menjadi bahan renungan bagi mahasiswa khususnya yang terlibat di dalam judi *online* untuk meninggalkan kebiasaan tersebut. Selain karena bertentangan dengan norma baik agama maupun aturan negara juga sangat merugikan pribadi itu sendiri.

- b. Bagi Masyarakat

Penelitian ini diharapkan bisa menjadi catatan bagi masyarakat khususnya masyarakat kota Pekalongan agar tidak bermain judi *online*. Selain itu masyarakat juga bisa bermitra dengan pihak kepolisian dalam hal menangani perilaku judi *online* tersebut.

- c. Bagi Peneliti

Penelitian ini sebagai sarana untuk membongkar perilaku buruk yang melanggar norma dan hukum dalam hal ini judi *online* di kota Pekalongan, Selain itu penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan materi ringkasan untuk melakukan penelitian berikutnya.

E. Tinjauan Pustaka

1. Pengertian Tinjauan Pustaka

Persepsi merupakan suatu proses yang didahului oleh pengindraan manusia, dimana stimulus diterima oleh individu melalui alat indra. Persepsi pada diri seseorang muncul setelah adanya suatu masalah yang dipersepsi. Objek persepsi bersifat fleksibel, baik manusia ataupun benda mati dapat dijadikan objek persepsi.¹¹

Ada beberapa teori yang membahas mengenai persepsi manusia terhadap lingkungannya diantaranya adalah teori *Gestalt* dan teori *Ecological perception of the environment*. Teori *gestalt*, dipengaruhi oleh pemikiran yang bersifat arsitektural dan didasarkan pada asumsi secara menyeluruh bahwa manusia membaca makna bentuk atau melodi masuk ke dalam persepsi melebihi jumlah sensasi-sensasi individual sehingga manusia melihat obyek sebagai suatu kesatuan dan tidak mampu membedakannya bagian per bagian. Kelemahan teori ini adalah dalam hal waktu dan pengamatan yang berulang, bila seseorang mempergunakan waktu yang agak lama dalam merekam obyek, maka semakin lama

¹¹ Adnan Achiruddin Saleh, *Pengantar Psikologi*, (Sulawesi Selatan: Aksara Timur, 2018), Hlm. 79.

mengamati semakin mungkin seseorang melihat bagian per bagiannya dan semakin dapat membedakannya, apalagi bila pengamatan tersebut dilakukan secara berulang-ulang. Teori *ecological perception* yang dikemukakan oleh Gibson, menekankan perlunya pendekatan persepsi secara menyeluruh dan terarah sehingga pola stimulasi lewat visual memberikan *the perceiver* (orang yang merasakannya dan melihat) informasi sesegera mungkin mengenai suatu lingkungan termasuk karakter dari obyek atau tempat melalui sedikit usaha atau aktifitas yang kognitif.¹²

Persepsi menurut Philip Kotler dapat diartikan sebagai proses dimana individu memilih, memuaskan dan menafsirkan masukan informasi untuk menciptakan suatu gambaran yang berarti mengenai dunia. Sedangkan menurut Sobur, persepsi adalah proses menerima, menyeleksi, megorganisasikan, mengartikan, menguji dan memberikan reaksi kepada rangsangan panca indra atau data. Pengambilan keputusan adalah sebuah hasil dari pemecahan masalah, jawaban dari suatu pertanyaan sebagai hukum situasi, dan merupakan pemilihan dari salah satu alternatif dari alternatif-alternatif yang ada, serta pengakhiran dari proses pemikiran tentang masalah atau problema yang dihadapi. Adapun hasil dari pengambilan keputusan adalah keputusan (*decision*) Pengambilan keputusan memiliki dua fungsi yaitu: pangkal permulaan dari semua aktivitas manusia yang sadar dan terarah, baik secara individual maupun

¹² Marco E.N. Sumarandak, dkk, "Persepsi Masyarakat Terhadap Kawasan Monoumen Di manado", (Manado: Jurnal Spasial, No. 2, Vol.8, 2021), Hlm. 258.

secara kelompok, baik secara institusional maupun secara organisasional, dan sesuatu yang bersifat futuristik, artinya bersangkutan paut dengan hari depan, masa yang akan datang.¹³

Pada penelitian ini yang menjadi objek persepsi adalah judi *online*, yang persepsikan oleh pemuda, sebagai respon dari maraknya fenomena judi *online* di kalangan remaja, khususnya di daerah Pekalongan. Penelitian ini penting untuk dilakukan, sebagai salah satu bentuk usaha dalam meninjau fenomena judi *online* di kalangan pemuda. Sebagai salah satu mahasiswa di Pekalongan, peneliti melihat adanya kecenderungan di kalangan pemuda kota Pekalongan terhadap judi *online*. Berbekal beberapa penelitian di atas, peneliti melakukan observasi awal untuk melihat kondisi lapangan terkait fenomena judi *online* di kalangan pemuda. Hasil observasi awal menunjukkan adanya indikasi permainan judi online di kalangan pemuda Kota Pekalongan yang dikenal dengan kota santrinya.. Oleh sebab itu, peneliti melanjutkan penelitian ini untuk menggali informasi lebih dalam terkait persepsi pemuda muslim terhadap judi *online* di kota Pekalongan.

2. Penelitian Relevan

Dalam kegiatan ini, penulis memahami terdapat penelitian serupa yang sudah dilakukan sebelumnya. Beberapa penelitian sebelumnya yang relevan antara lain:

¹³ Fardayanti B. Hakim, "Persepsi, Pengambilan Keputusan, Konsep Diri, dan Value", (Bogor: Diversity, No.3, Vol.1, 2021), Hlm. 160.

Pertama, Setelah melakukan penelitian jurnal dan buku tentang perjudian peneliti dapat beberapa sumber sebagai bahan rujukan penelitian yang pembahasannya masih keterkaitan dengan judul skripsi “Persepsi Pemuda Muslim tentang Fenomena Judi *Online* di Kota Pekalongan.”. Namun ada beberapa penelitian yang juga membahas mengenai judi *online*, pertama, Skripsi dengan judul “Fenomena Judi Bola *Online* di Kalangan Mahasiswa (Studi Khusus Mahasiswa Yang Berdomisili Di Jalan Emmy Saelan Kota Makassar)” . Dimana dalam pembahasan skripsi tersebut fenomena judi bola *online* yang dilakukan oleh mahasiswa dilatar belakang oleh beberapa faktor seperti judi bola *online* bisa main kapan saja dan dimana saja yang terpenting jaringan internet tersambung, keseruan main judi *online* biar modal sedikit bisa berlipat ganda jika mereka menang. Fenomena tersebut kian berkembang, disatu sisi ada mahasiswa yang sadar namun di sisi lain muncul kemudian mahasiswa baru yang menggemari judi bola *online* tersebut. Persamaan dalam isi skripsi tersebut sama-sama membahas fenomena judi *online* namun ada juga perbedaannya dimana penelitian kali ini lebih berfokus pada “Persepsi Pemuda Muslim tentang Fenomena Judi *Online* di masyarakat kota Pekalongan.”¹⁴

Kedua, skripsi Entol Ahmad Ichwan Jamiel yang berjudul “Perilaku Menyimpang Judi *Online* Di Kalangan Remaja (Studi Khusus 7 Pengguna Situs Pragmatic Play di Pandeglang, Banten)”. Berdasarkan hasil penelitian

¹⁴ Ramli, “Fenomena Judi Bola *Online* di Kalangan Mahasiswa (Studi Khusus Mahasiswa Yang Berdomisili di Jalan Emmy Saelan Kota Makassar”, *Skripsi Fakultas Hukum Universitas Mehammadiyah Makassar* (Makassar, Universitas Mehammadiyah Makassar, 2018).

dan pengamatan penulis, pemain judi *online* pada situs *pragmatic play* yang dimainkan yang dimainkan oleh remaja Pandeglang, Banten ternyata sudah menjadi favorit. Karena penyebaran informasi judi *online* baik itu kemudahannya atau iming-iming mengenai keuntungan sangat cepat dan mudah. Para remaja Pandeglang yang saling memiliki teman dan bertukar informasi baik secara langsung maupun tidak langsung. Berdasarkan informasi yang dikumpulkan baik observasi maupun informasi langsung dari narasumber mereka mengeluarkan uang untuk berjudi *online* mulai dari 25 ribu sampai 300 ribu dengan rata-rata sekali bermain 50 ribu dikeluarkan. Sebagian besar mereka mengenal judi *online pragmatic play* dari media sosial maupun teman sepermainannya. Persamaan di dalam skripsi tersebut adalah sama-sama membahas mengenai judi *online* dikalangan pemuda, sedangkan perbedaannya adalah dimana penelitian yang dilakukan penulis membahas tentang “Persepsi Pemuda Muslim Tentang Fenomena Judi *Online* Di Masyarakat Kota Pekalongan”.¹⁵

Ketiga, Penelitian Alfian M Fahri, skripsi Fakultas Adab dan Dakwah IAIN Bengkulu tahun 2019 tentang “Dampak Judi *Online* Terhadap Perilaku Moral Remaja Di Kelurahan Pagar Dewa Kecamatan Selebar Kota Bengkulu”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) Bentuk judi *online* yang dimainkan oleh remaja yaitu judi *online* bola, karena menurut mereka proses bermainnya yang mudah, dan banyak pilihan taruhan dalam situs judi

¹⁵ Entol Ahmad Ichwan Jamiel, “Perilaku Menyimpang Judi *Online* di Kalangan Remaja (Studi Khusus 7 Pengguna Situs Pragmatic Play di Pandeglang, Banten)”, *Skripsi Program Studi Sosiologi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta* (Jakarta, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2022).

online bola, serta jumlah taruhan yang bervariasi sesuai dengan kemampuan mereka. (2) Perilaku moral remaja yang terlibat dalam judi *online* mengalami perubahan. Hal ini ditandai dengan munculnya berbagai perilaku moral negatif di kalangan remaja yang terlibat judi *online*. Misalnya, remaja membohongi orang tua untuk mendapatkan uang, berkata dan bersikap kasar, melalaikan tugas utama mereka seperti belajar dan melanjutkan pendidikan, serta melakukan tindakan asusila dan kriminal. Penelitian Alfian M Fahri berbeda dengan penelitian yang penulis lakukan. Penelitian Alfian M Fahri membahas tentang dampak judi *online* terhadap perilaku moral remaja, sedangkan penelitian yang penulis lakukan berfokus pada “Persepsi Pemuda Muslim Tentang Fenomena Judi *Online* Di Masyarakat Kota Pekalongan”.¹⁶

Keempat, Jurnal Cakrawala Ilmiah karya Agif Septia Meswari yang berjudul “Dampak Dari Judi *Online* Terhadap Masa Depan Pemuda, Desa Air Buluh Kec.Ipuh Kab.Mukomuko Provinsi Bengkulu”. hasil penelitian ini menunjukkan bahwa secara keseluruhan, remaja cenderung meyakini bahwa bermain judi *online* dapat menyebabkan penyimpangan perilaku yang melanggar moral dan hukum, terlihat dari ketidakpatuhan terhadap norma-norma dalam keluarga dan masyarakat. Kesadaran diri mereka terhadap kontrol sikap tampak kurang, dan jika kebiasaan ini berlanjut, mereka mungkin mengalami dampak negatif pada kehidupan mereka.

¹⁶ Fahri, “Dampak Judi *Online* Terhadap Perilaku Moral Remaja di Kelurahan Pagar Dewa Kecamatan Selebar Kota Bengkulu”, *Skripsi Program Studi Bimbingan Konseling Islam Fakultas Ushululudin Adab Dan Dakwah IAIN Bengkulu* (Bengkulu, IAIN Bengkulu, 2019).

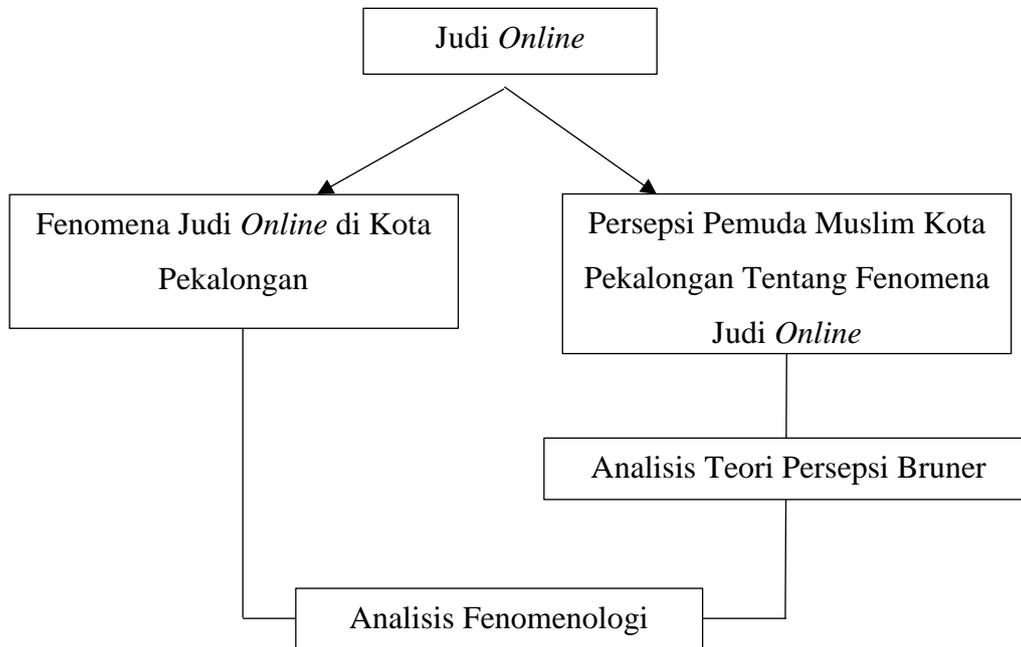
Perbedaannya terletak pada fokus penelitian sebelumnya membahas dampak pada pemuda, sedangkan penelitian ini fokus pada persepsi pemuda muslim.¹⁷

Kelima, Skripsi Zelvia Aminda Putri yang berjudul “Persepsi Mahasiswa FKIP Program Studi PPKn Universitas Sriwijaya Terhadap Perjudian *Online*”. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif dengan menggunakan teknik *probability sampling* pada 15 mahasiswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik dokumentasi, wawancara, dan observasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwasannya persepsi mahasiswa mengenai perjudian *online* di Kota Palembang cenderung negative, dimana mayoritas mahasiswa menolak perjudian *online* dan tidak setuju dengan oknum yang menghalalkan judi *online*. Adapun persepsi mahasiswa terhadap judi *online* dibagi menjadi 3 indikator, yaitu aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek konatif yang menjadi instrument bagi mahasiswa mempersepsikan perjudian *online*.¹⁸

¹⁷ Agif Septia Meswari & Matnur Ritonga, “Dampak Dari Judi *Online* Terhadap Masa Depan Pemuda, Desa Air Buluh Kec.Ipuh Kab.Mukomuko Provinsi Bengkulu”, *Jurnal Cakrawala Ilmiah*, Vol. 2, No. 5, 2023.

¹⁸ Zelfia Amanda Putri, “Persepsi Mahasiswa FKIP Program Studi PPKn Universitas Sriwijaya Terhadap Perjudian Online” *Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya*, (Palembang, Universitas Sriwijaya, 2024), Hlm. 73.

F. Kerangka Berfikir



Gambar 1.1 Kerangka Berpikir

Penelitian ini dimulai dari adanya fenomena judi *online* di kota Pekalongan. Hal tersebut berdasarkan pada *pra research* di peroleh data mengenai adanya masyarakat yang bermain judi *online* dari tahun 2022-2023, data tersebut di peroleh dari bagian *cyber cream* polres kota Pekalongan. Untuk menganalisis permasalahan tersebut peneliti menggunakan teori Teori Persepsi Bruner, proses memperoleh persepsi melibatkan empat tahap yang saling terkait. Tahap pertama adalah kategorisasi primitif, kemudian, individu berpindah ke tahap pencarian isyarat, setelah memperoleh klasifikasi sementara, terjadi tahap konfirmasi. Tahap terakhir adalah konfirmasi lengkap. Keseluruhan proses membantu menjelaskan bagaimana individu

memproses informasi dan mengambil keputusan dalam konteks persepsi mereka terhadap objek atau peristiwa tertentu. Setelah itu dari persepsi tersebut peneliti mengambil kesimpulan terhadap bagaimana “Persepsi Pemuda Muslim Tentang Fenomena Judi *Online* Di Masyarakat Kota Pekalongan”.

G. Metode Penelitian

1. Pendekatan Penelitian

a. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian lapangan. Penelitian lapangan artinya peneliti terjun langsung ke lapangan untuk menggali permasalahan yang akan diteliti.¹⁹ Dalam hal ini, peneliti mengadakan pengamatan secara langsung terhadap Persepsi Pemuda Muslim Tentang Fenomena Judi *Online*. Lokasi penelitian yang peneliti ambil adalah Kota Pekalongan. Peneliti bermaksud untuk mengetahui Persepsi Pemuda Muslim Tentang Fenomena Judi *Online* Di Masyarakat Kota Pekalongan.

b. Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian ini menggunakan pendekatan fenomenologi. Peneliti memilih pendekatan ini dikarenakan Peneliti berusaha memberikan gambaran yang jelas dengan memperoleh data secara rinci dan gejala yang ditimbulkan melalui penelitian mengenai fenomena judi *online* dan persepsi pemuda muslim yang berusia 12-26 tahun dan

¹⁹ Albi Anggito dan Johan Setiawan, Penelitian Kualitatif (Cet. I; Jawa Barat; CV Jejak, 2018), hlm. 166.

terindikasi membuka situs judi online pada layar *handphonenya* untuk diwawancara tentang fenomena judi *online* di masyarakat kota. Sehingga dapat mendeskripsikan secara rinci mengenai hasil yang didapatkan dalam penelitian oleh peneliti.

2. Sumber Data

a. Sumber Data Primer

Data diperoleh peneliti pada saat melakukan penelitian secara langsung tanpa kehadiran pihak ketiga inilah yang disebut dengan sumber data primer²⁰. Data primer yang digunakan dalam penelitian ini adalah pemuda muslim usia 12-26 tahun di kota Pekalongan yang beragama Islam di kota santri. Pemuda muslim yang sesuai dengan kriteria tersebut diwawancara tentang fenomena judi *online* rentang tahun 2022-2023, untuk memperoleh informasi mengenai persepsi pemuda muslim tentang fenomena judi *online* di masyarakat kota Pekalongan.

Peneliti memilih menggunakan pemuda Muslim di Pekalongan sebagai sumber data primer dalam penelitian tentang judi *online*. Ada beberapa alasan mengapa peneliti memutuskan demikian. Pertama, mayoritas pemuda muslim berusia antara 12 hingga 26 tahun, dan kelompok usia ini seringkali dianggap lebih rentan terhadap judi *online*.²¹ Mereka cenderung memiliki akses yang lebih besar ke internet dan terpapar pada tekanan sosial yang mungkin memengaruhi perilaku mereka.

²⁰ Semardi Suryabrata, *Metodologi Penelitian* (Jakarta: Rajawali Pers, 2003), hlm. 74.

²¹ Umi Nur Fadhilah, "Mengapa Orang Kecanduan Judi *Online*", [Mengapa Orang Kecanduan Judi *Online*? | Republika Online](#), (Di Akses tanggal 3 Maret 2024).

Wawancara dilakukan untuk menggali lebih dalam informasi terkait perilaku pemuda muslim yang berjudi *online* dan pendapat mereka mengenai judi *online*, hal ini akan membuka informasi terkait faktor-faktor yang mendasari pemuda muslim bermain judi *online*.

Alasan lain adalah Pekalongan sendiri dikenal sebagai kota dengan budaya keagamaan yang kuat, sering dijuluki sebagai "kota santri" karena banyaknya pesantren dan lembaga pendidikan Islam di wilayah tersebut. Pada dasarnya, Pekalongan seharusnya memiliki lingkungan yang seharusnya menentang perilaku judi *online*, mengingat budaya keagamaan yang mendominasi.²²

b. Sumber Data Sekunder

Sumber data diperoleh dari pihak-pihak yang lainnya dan mampu menjadi pendukung dalam memberikan penjelasan atau argumen dari sumber data primer inilah yang disebut dengan sumber data sekunder. Data sekunder yang digunakan dalam penelitian ini berupa dokumen, buku, jurnal, hasil penelitian terdahulu dan sumber yang relevan dengan judul penelitian yang akan dilakukan.²³

3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan proses pengumpulan data yang dilakukan pada saat penelitian untuk memudahkan dalam mengambil langkah-langkah yang harus dilakukan. Proses mengumpulkan data sangat

²² Antonius Purwanto, "Kabupaten Pekalongan: Kota Santri, Pusat Batik hingga Potensi Industri", [Kabupaten Pekalongan: Kota Santri, Pusat Batik hingga Potensi Industri –Kompaspedia](#), (Di Akses tanggal 3 Maret 2024).

²³ Uma Sukarna, *Metode Analisis Data* (Jakarta: Kencana, 2007), hlm. 26.

penting agar keabsahan data yang diperoleh dapat dipertanggung jawabkan. Dalam penelitian ini ada beberapa langkah yang akan penulis gunakan sebagai upaya untuk mengumpulkan hasil dan informasi data yang diperoleh.²⁴

a. Metode Observasi

Data yang dibuat sebagai data penelitian yang dilakukan secara pengindraan dan pengamatan disebut metode observasi.²⁵ Dalam melakukan observasi, peneliti diharuskan terjun langsung kelapangan guna mengamati fenomena yang ada terkait dengan tempat, ruang, waktu, kegiatan, benda, peristiwa, perasaan, pelaku dan tujuan. Cara paling baik dalam mengamati dan memantau perilaku subjek penelitian adalah dengan metode observasi.

Metode ini bertujuan agar digunakan untuk melihat fenomena judi online dan mengamati perilaku “Pemuda Muslim Tentang Fenomena Judi *Online* Di Kota Pekalongan”.

b. Metode Wawancara

Wawancara adalah bertemunya beberapa orang guna bertukar pikiran dan ide-ide yang dimana untuk mendapatkan suatu informasi harus melalui tanya jawab, sehingga apa yang diperoleh informasi yang dituju.²⁶

Wawancara ialah salah satu cara teknik mencari, mengumpulkan data dan

²⁴ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek-Praktek* (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), hlm. 197.

²⁵ Dkk Feny Rita Fiantika, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, ed. by Yuliatr Novita (Padang: PT. Global Eksekutif Teknologi, 2022).

²⁶ Zuchri Abdussamad, *Metode Penelitian Kualitatif*, ed. by Patta Rapana, Cetakan I (Makassar: CV. Syakir Media Press, 2021).

informasi dengan memberikan beberapa pertanyaan melalui tanya jawab secara bebas dan leluasa.

Cara ini digunakan untuk memperoleh informasi dan data mengenai Persepsi Pemuda Muslim Tentang Fenomena Judi *Online* Di Masyarakat Kota Pekalongan.

c. Dokumentasi

Teknik ini merupakan cara pengumpulan data melalui arsip-arsip termasuk buku-buku tentang penelitian terdahulu, jurnal yang terkait tentang penelitian adapun teknik yang akan dilakukan peneliti dalam mengumpulkan dokumentasi baik dalam perpustakaan maupun sumber-sumber yang ada di via internet termasuk pemberitaan media elektronik.

4. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan suatu proses pengumpulan data yang dilakukan secara sistematis yang diperoleh dari wawancara, catatan lapangan dan informasi lainnya sehingga memudahkan peneliti dalam menarik kesimpulan.²⁷

Menurut Miles & Huberman seperti dikutip dalam bukunya Cholid Narbuko analisis data terdiri dari tiga tahap yaitu:

a. Reduksi Data

Reduksi data merupakan suatu proses dimana peneliti merangkum, memilih dan memusatkan perhatian pada hal-hal yang pokok dan penting,

²⁷ Cholid Narbuko, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2013), hlm. 183.

mencari tema dan pola. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang jelas di kemudian hari, juga memudahkan peneliti nantinya dalam melakukan pengumpulan data lebih lanjut dan mencapainya bila diperlukan.

Dalam melakukan reduksi data peneliti perlu melakukan pengamatan awal terhadap persepsi pemuda muslim tentang fenomena judi *online* nantinya, dengan cara melakukan pengujian data dengan fokus penelitian yang sama. Peneliti akan memilih data yang berkaitan dengan masalah yang diteliti.

b. Penyajian data

Setelah data direduksi, langkah selanjutnya adalah menyajikan data. Dalam penelitian kualitatif, penyajian data dapat dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, dan lain sebagainya. Dengan menyajikan data maka akan memudahkan peneliti untuk memahami apa yang terjadi, kemudian merencanakan pekerjaan selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami.

Penyajian data dilakukan setelah mendapatkan data dari lapangan dan dipilih sesuai dengan fokus penelitian. kemudian menyajikan data yang didapat dari lapangan. Hal ini dilakukan supaya mengetahui kesalahan apa yang didapat pada saat di lapangan, apakah akan sesuai nantinya dengan fokus penelitian atau tidak.

c. Verifikasi Data

Menurut Miles & Huberman verifikasi adalah suatu penarikan kesimpulan yang disimpulkan selama penelitian berlangsung, kesimpulan berdasarkan pemikiran menganalisis dan merupakan tinjauan ulang pada catatan-catatan di lapangan. Berdasarkan pada penelitian ini, peneliti akan melakukan verifikasi data atau penarikan kesimpulan. Verifikasi data yang dimaksudkan untuk penentuan data akhir dari keseluruhan proses tahapan analisis, sehingga keseluruhan permasalahan mengenai bagaimana Persepsi Pemuda Muslim tentang Fenomena Judi *Online* di masyarakat kota Pekalongan. Dapat dijawab sesuai dengan kategori data yang konkret dan jelas.

H. Sistematika Penelitian

Sistematika menjelaskan mengenai gambaran umum mengenai pokok pembahasan yang ditulis dalam skripsi. Sistematika juga dapat mempermudah dalam mencerna dan juga memahami berbagai permasalahan yang ada, karena sistematika menjelaskan mengenai hubungan antara satu bab dengan bab yang lainnya serta satu sub bab terhadap sub bab lainnya. Berikut adalah sistematika penulisan yang akan peneliti bahas:

BAB I. Pendahuluan, Memuat tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, tinjauan pustaka (analisis teoritis, penelitian relevan, kerangka berfikir), metode penelitian (jenis dan pendekatan penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data), serta sistematika penulisan skripsi.

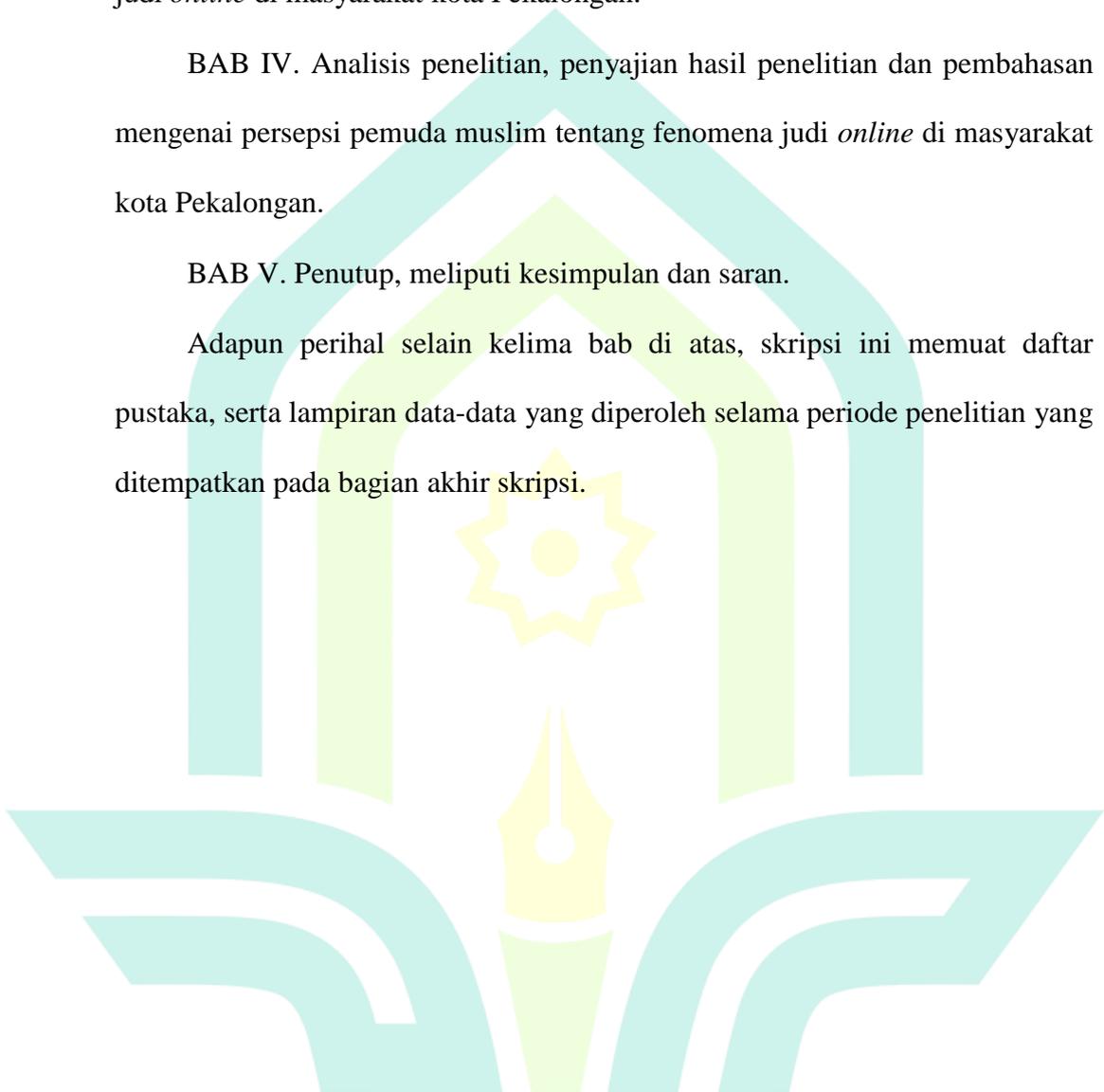
BAB II. Landasan teori, pada analisis teoritis terdiri dari dua teori yang akan dijadikan analisa pembahasan hasil penelitian yaitu: teori pertama tentang persepsi pemuda muslim. Teori kedua, tentang fenomena judi *online*.

BAB III. Gambaran umum, berupa gambaran umum mengenai fenomena judi *online* di masyarakat kota Pekalongan.

BAB IV. Analisis penelitian, penyajian hasil penelitian dan pembahasan mengenai persepsi pemuda muslim tentang fenomena judi *online* di masyarakat kota Pekalongan.

BAB V. Penutup, meliputi kesimpulan dan saran.

Adapun perihal selain kelima bab di atas, skripsi ini memuat daftar pustaka, serta lampiran data-data yang diperoleh selama periode penelitian yang ditempatkan pada bagian akhir skripsi.



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan uraian-uraian yang telah penulis kemukakan pada bab-bab sebelumnya dalam skripsi ini, maka penulis mengemukakan isi dari keseluruhan ini penelitian berupa kesimpulan, yaitu:

A. Kesimpulan

1. Fenomena Judi *Online* Di Kota Pekalongan.

Fenomena judi *online* tampak semakin menjamur di masyarakat kota Pekalongan. Padahal, kecanduan judi telah dikategorikan sebagai salah satu bentuk gangguan mental yang perlu segera disembuhkan. Untuk mengatasinya, memerlukan kerja sama dari berbagai pihak mengingat modus operasi perjudian *online* ini sangat "licin" sehingga sangat sulit diberantas.

Judi *online* yang dimainkan masyarakat kota Pekalongan memiliki berbagai jenis, seperti: judi Slot *online*, Judi Bola *online* dan judi Poker *online*. Masyarakat kota Pekalongan tertarik bermain judi *online* karena faktor-faktor seperti faktor Ekonomi dan Sosial, faktor Lingkungan dan faktor pembelajaran. Dampak dari judi *online* terhadap masyarakat kota Pekalongan mencakup gangguan kesehatan mental, memperburuk kondisi finansial keluarga, memicu tindakan kriminal, dan menimbulkan efek kecanduan.

2. Persepsi Pemuda Muslim Usia 12-26 Tahun Di Kota Pekalongan Tentang Fenomena Judi *Online* Rentang Tahun 2022-2023

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di kota Pekalongan telah di temukan bahwa pengguna judi *online* mendapatkan persepsi negatif dari para pemuda muslim karena adanya sikap maupun perilaku yang diperlihatkan menyimpang dari lingkungan sosial. Melakukan berbagai hal agar mendapatkan modal untuk main judi merupakan upaya yang dilakukan oleh masyarakat pengguna judi *online*. Seperti menjual barang-barang berharga untuk bisa bermain judi, mengambil barang orang lain, berkata kasar, serta perilaku lain yang tidak baik.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan, maka penulis dapat memberikan saran atau masukan yang mungkin berguna bagi masyarakat Kota Pekalongan yang menjadi objek penelitian.

Saran dari penulis untuk mengatasi kecanduan bermain judi *online* di masyarakat kota Pekalongan yaitu melibatkan niat untuk berhenti, memblokir akses, mendekati diri pada spiritualitas, mengubah pola pikir, dan mencari hobi baru.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Rofiq Faudy. 2015. "Analisis Persepsi Pelajar Tingkat Menengah Pada Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Kudus" *Jurnal STAIN Kudus*, Vol. 10, No. 1.
- Andika. 2018. "Pengaruh Faktor Budaya Dan Faktor Sosial Terhadap Keputusan Pembelian (Studi Pada Konsumen Produk Kerudung Rabbani Di Kecamatan Jombang)", *Skripsi Program Studi Manajemen*, Jombang, STIE PGRI Dewantara.
- Arief, 2003. *Kejahatan ciber crime atau computer-related crime menurut perserikatan bangsa-banga (PBB:X/2000)*. Jakarta: Rajawali Press.
- Arikunto, Suharsimi. 2002 *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek-Praktek*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Briantika, Adi. "Gen Z Dalam Jeratan Judi *Online*: Main, Kalah, Jadi Maling", <https://tirto.id/judi-online-menjerat-gen-z-gQtc> (Di akses tanggal 6 Januari 2024).
- Burner,⁵⁹
- Departemen Pendidikan Nasional, 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*, Jakarta: Balai Pustaka.
- Desvianto, Sofyan. 2013. "Studi Fenomenologi : Proses Pembentukan Persepsi Mantan Pasien Depresi Di Rumah Pemulihan Soteria", *Jurnal E-Komunikasi Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Kristen Petra*, Surabaya, Vol 1 No 3.

⁵⁹ Jerome S. 1966. *Toward a Theory of Instruction*, Cambridge, UK: Harvard University Press.

- Fadhilah, Umi Nur. “Mengapa Orang Kecanduan Judi *Online*”, [Mengapa Orang Kecanduan Judi Online? | Republika Online](#), (Di Akses tanggal 3 Maret 2024).
- Fahri. 2019. “Dampak Judi *Online* Terhadap Perilaku Moral Remaja di Kelurahan Pagar Dewa Kecamatan Selebar Kota Bengkulu”, *Skripsi Program Studi Bimbingan Konseling Islam Fakultas Ushululudin Adab Dan Dakwah IAIN Bengkulu*, Bengkulu, IAIN Bengkulu.
- Ferlt, Bobby. 2023. “Analisis Dampak Judi *Online* Slot Dalam perspektif Fiqih Muamalah”, *Jurnal Ekonomi Islam*, Vol. 2, No. 1.
- Futureloka, “4 Macam Macam Judi *Online* Yang Ada Saat Ini”, [4 Macam Macam Judi Online yang Ada Saat Ini - Futureloka.com](#), (Di akses 4 Maret 2024).
- Geograf, “Pengertian Judi *Online*: Definisi dan Penjelasan Lengkap Menurut Ahli”, [Pengertian Judi Online: Definisi dan Penjelasan Lengkap Menurut Ahli \(geograf.id\)](#), (Di Akses 5 Maret 2024).
- Hartono, Rohmaul Listyana dan Yudi. 2015. “Persepsi dan Sikap Masyarakat Terhadap Kalender Jawa Dalam Penentuan Waktu Pernikahan (Studi Khusus Desa Jonggrang Kecamatan Barat Kabupaten Magetan, 2013), *Madiun: Jurnal Agastya*,” Vol. 5, No. 1.
- Jamiel, Entol Ahmad Ichwan. 2022 “Perilaku Menyimpang Judi *Online* di Kalangan Remaja (Studi Khusus 7 Pengguna Situs Pragmatic Play di Pandeglang, Banten”, *Skripsi Program Studi Sosiologi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta*, Jakarta, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.

Kompas Tv, “Apa Itu Judi Slot? Berikut Pengertian, Sejarah, Risiko, hingga Ancaman Pidananya”, [Apa Itu Judi Slot? Berikut Pengertian, Sejarah, Risiko, hingga Ancaman Pidananya \(kompas.tv\)](#), (Di akses 4 maret 2024)

Kuswarno, Hadi Suprpto Arifin, Ikhsan Fuady, dan Engkus. 2017. “Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Persepsi Mahasiswa Untirta Terhadap Keberadaan Perda Syariah Di Kota Serang”, *Jurnal Penelitian Komunikasi dan Opini Publik*, Vol. 21, No.1.

Lalu Ahmad Ichlasul K, dkk. 2022. “Pertanggungjawaban Pidana Terhadap Pelaku Judi *Online* Yang Menyerupai *Tranding Online* Berdasarkan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik”, *Unizar Recht Journal*, Vol.1, No. 3.

Lesmono, Ryan. “Fenomena Menurut Para Ahli: Apa yang Sebenarnya Terjadi?”, [Fenomena Menurut Para Ahli: Apa yang Sebenarnya Terjadi? - RedaSamudera.id](#) (Di akses tanggal 10 Februari 2024).

Marlina, 2012. *Peradilan Pidana Anak di Indonesia, (Pengembangan Konsep Diversi dan Restorative Justice)*, Bandung: Aditama

Menteri Kesehatan RI “Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor 25 Tahun 2016 Tentang Rencana Aksi Nasional Kesehatan Lanjut Usia Tahun2016-2019”

[PMK No. 25 ttg Rencana Aksi Nasional Kesehatan Lanjut Usia Tahun 2016-2019 .pdf \(kemkes.go.id\)](#) (Di Akses tanggal 6 januari 2024).

- Mulyana, Deddy. 2012. *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Mutia Nurdiana, dkk, 2015. “Fenomena Judi *Online* Di Daerah Jakarta Selatan” , *Jurnal Perspektif*, Vol. 2, No. 1.
- Narbuko, Cholid. 2013. *Metodologi Penelitian*, Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Priambada,, Yulius Brahmantya. “Candu Perjudian *Online*”, <https://www.kompas.id/baca/riset/2023/08/24/candu-perjudian-online>, (Diakses tanggal 22 September 2023).
- Purwanto, Antonius. “Kabupaten Pekalongan: Kota Santri, Pusat Batik hingga Potensi Industri”, [Kabupaten Pekalongan: Kota Santri, Pusat Batik hingga Potensi Industri –Kompaspedia](#), (Di Akses tanggal 3 Maret 2024).
- Rakhmad, Jalaluddin. 2011. *Psikologi Komunikasi*, Bandung: Remaja Karya.
- Ramli, 2018. “Fenomena Judi Bola *Online* di Kalangan Mahasiswa (Studi Khusus Mahasiswa Yang Berdomisili di Jalan Emmy Saelan Kota Makassar” , *Skripsi Fakultas Hukum Universitas Mehammadiyah Makassar*, Makassar, Universitas Mehammadiyah Makassar.
- Ritonga, Agif Septia Meswari & Matnur. 2023. “Dampak Dari Judi *Online* Terhadap Masa Depan Pemuda, Desa Air Buluh Kec.Ipuh Kab.Mukomuko Provinsi Bengkulu” , *Jurnal Cakrawala Ilmiah*, Vol. 2, No. 5.
- Setiawan, Albi Anggito dan Johan. 2018. *Penelitian Kualitatif Cet. I*. Jawa Barat: CV Jejak.
- Slameto, 2010. *Belajar Danfaktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*, Jakarta: Rineka Cipta.

Sukarna, Uma. 2007. *Metode Analisis Data*, Jakarta: Kencana.

Suryabrata, Semardi. *Metodologi Penelitian*, Jakarta: Rajawali Pers.

Suyahmo. 2014. *Filsafat Pancasila*. Semarang: Magnum Pustaka Utama.

Tanra, Indra. 2015. “Persepsi Masyarakat Tentang Perempuan Bercadar”, *Jurnal Equilibrium Pendidikan Sosiologi*, Vol. 3, No. 1.

Thaus Sugihilmi Arya Putra, “judi *Online*, Penyakit Sosial Yang Sulit Diberantas”, <https://www.djkn.kemenkeu.go.id/kanwil-kalbar/baca-artikel/15308/Judi-Online-Penyakit-Sosial-Yang-Sulit-Diberantas.html>, (Diakses tanggal 20 september 2023).

Tim Komunikasi Publik, “Demografis”, [Demografis \(pekalongankota.go.id\)](http://Demografis.pekalongankota.go.id), (Di Akses pada tanggal 4 Maret 2024).

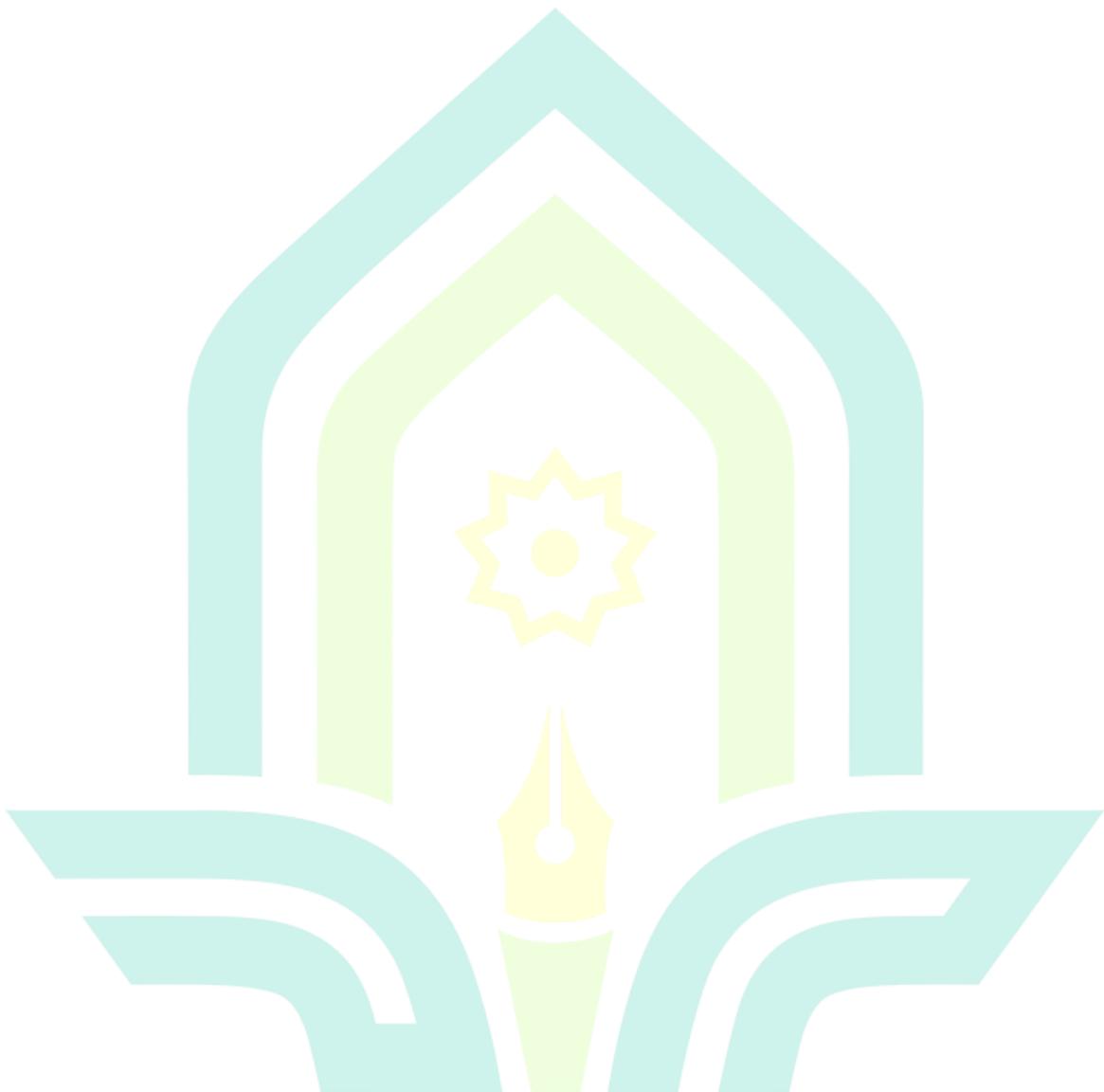
Tim Komunikasi Publik, “Geografi”, [Geografi \(pekalongankota.go.id\)](http://Geografi.pekalongankota.go.id), (Di Akses pada tanggal 4 Maret 2024).

Tim Komunikasi Publik, “Struktur Organisasi Pemerintah Kota Pekalongan”, [Struktur Pemerintahan \(pekalongankota.go.id\)](http://StrukturPemerintahan.pekalongankota.go.id), (Di Akses tanggal 4 Maret 2024).

Widyastuti, Ariyani Yati. “Sensus Penduduk 2020, BPS: Generasi Z dan Milenial Dominasi Jumlah Penduduk RI”, [Sensus Penduduk 2020, BPS: Generasi Z dan Milenial Dominasi Jumlah Penduduk RI - Bisnis Tempo.co](http://SensusPenduduk2020.BPS.GenerasiZdanMilenialDominasiJumlahPendudukRI-BisnisTempo.co) (Di akses tanggal 6 Januari 2024).

Yulius Brahmantya Priambada, “Candu Perjudian *Online*”, <https://www.kompas.id/baca/riset/2023/08/24/candu-perjudian-online>, (Diakses tanggal 22 September 2023).

Muhammad Rafi Azhari, “Daftar 5 Negara Pemain Judi Online Terbanyak, Indonesia Tertinggi.” [Daftar 5 Negara Pemain Judi Online Terbanyak, Indonesia Tertinggi - Bisnis Tempo.co](#) (Di akses tanggal 13 Juni 2024)



*Lampiran 3***DAFTAR RIWAYAT HIDUP****A. IDENTITAS PRIBADI**

Nama lengkap : Muhammad Syarifudin
Tempat, tanggal lahir : Pemalang, 21 Mei 2000
Alamat : Dukuh Sitemu Rt/Rw 04/01 Desa Kebojongan,
Kecamatan Comal, Kabupaten Pemalang.
Alamat email : didin212000@gmail.com
Nomor handphone : 089522519794

B. RIWAYAT PENDIDIKAN

1. SDN 01 KEBOJONGAN : 2011/2012
2. SMP PLUS AL-KHOLILIY : 2014/2015
3. MA NASRULLAH : 2017/2018
4. UIN.K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN :2023/2024

C. DATA ORANG TUA

Ayah kandung : Alm. Bapak Mansyur
Pekerjaan : -
Agama : Islam

Ibu kandung : Ibu Retno Asih
Pekerjaan : Pegawai Negri Sipil
Agama : Islam

Demikian daftar riwayat hidup ini dibuat dengan sebenar-benarnya.

Pekalongan, 13 Juni 2024

Penulis



Muhammad Syarifudin
NIM. 3419107