

**ANALISIS DAMPAK JUDI *ONLINE* TERHADAP KESEJAHTERAAN EKONOMI INDIVIDU**

**(STUDI KASUS DESA PURBASANA, KECAMATAN TARUB, KABUPATEN TEGAL)**

**SKRIPSI**

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Dalam Rangka Penyelesaian Studi Strata 1 Untuk Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Ekonomi

Oleh :

**M FADLAN BUSTHOMI**

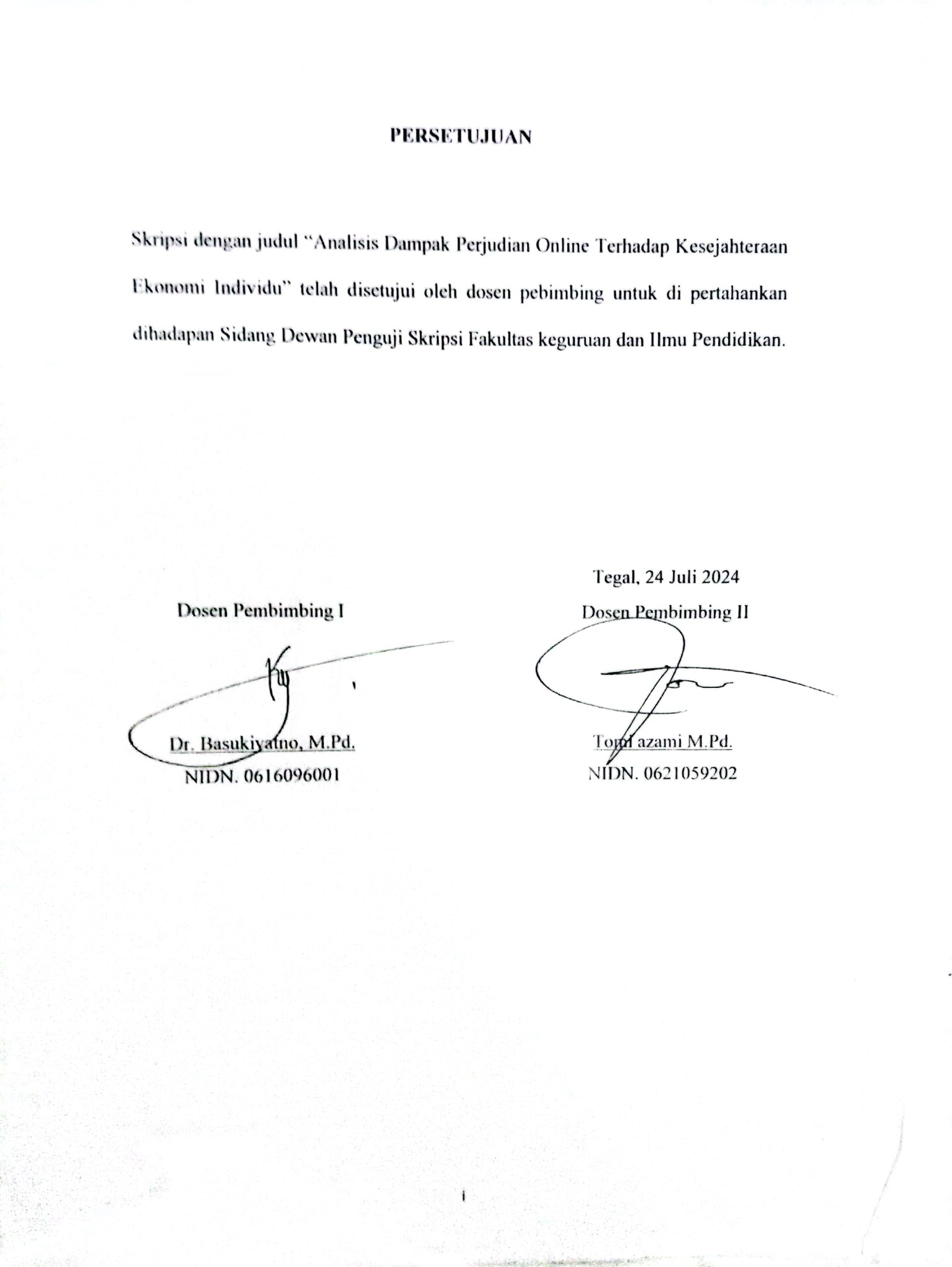
NPM : 132060008

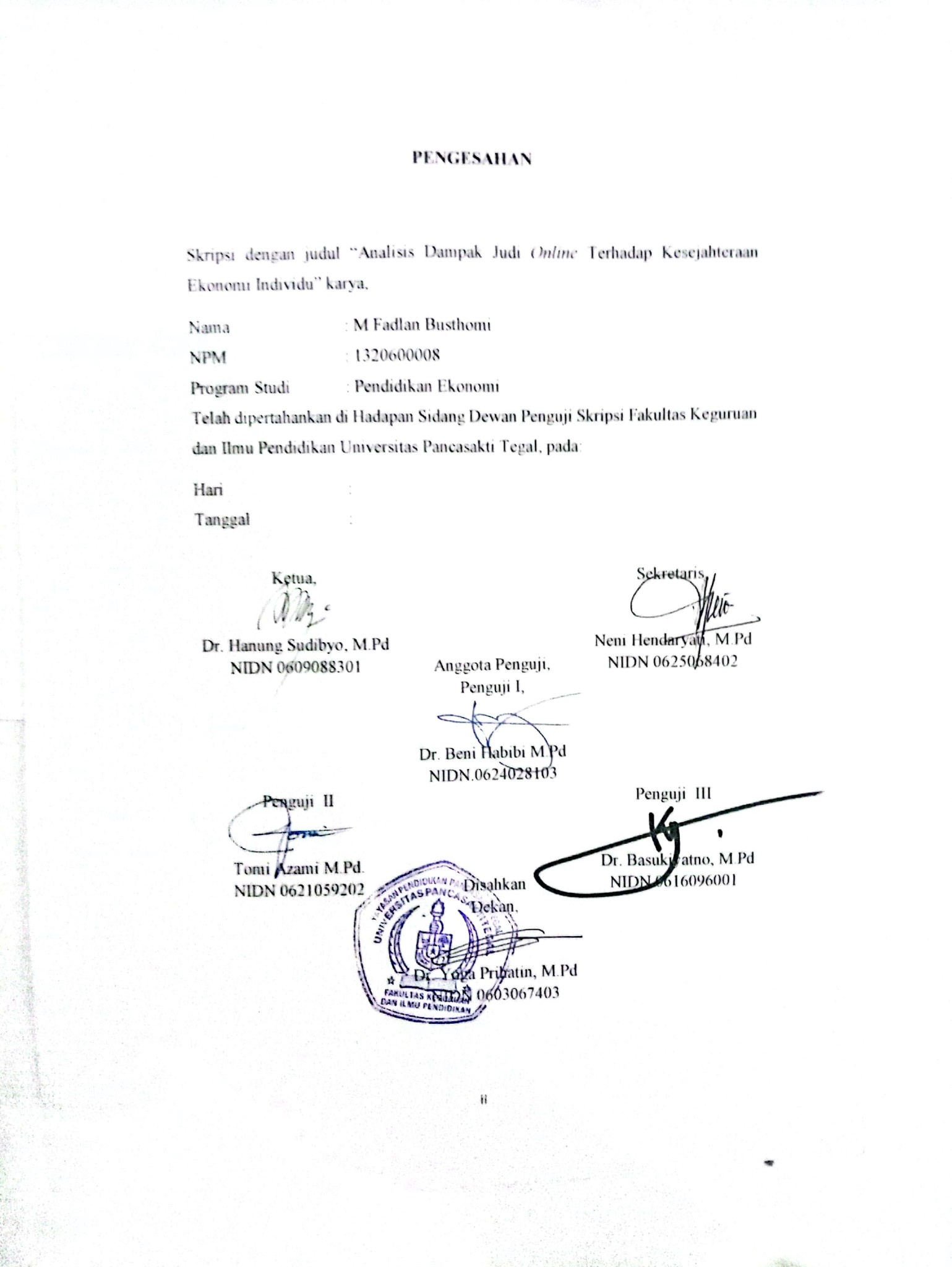
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI**

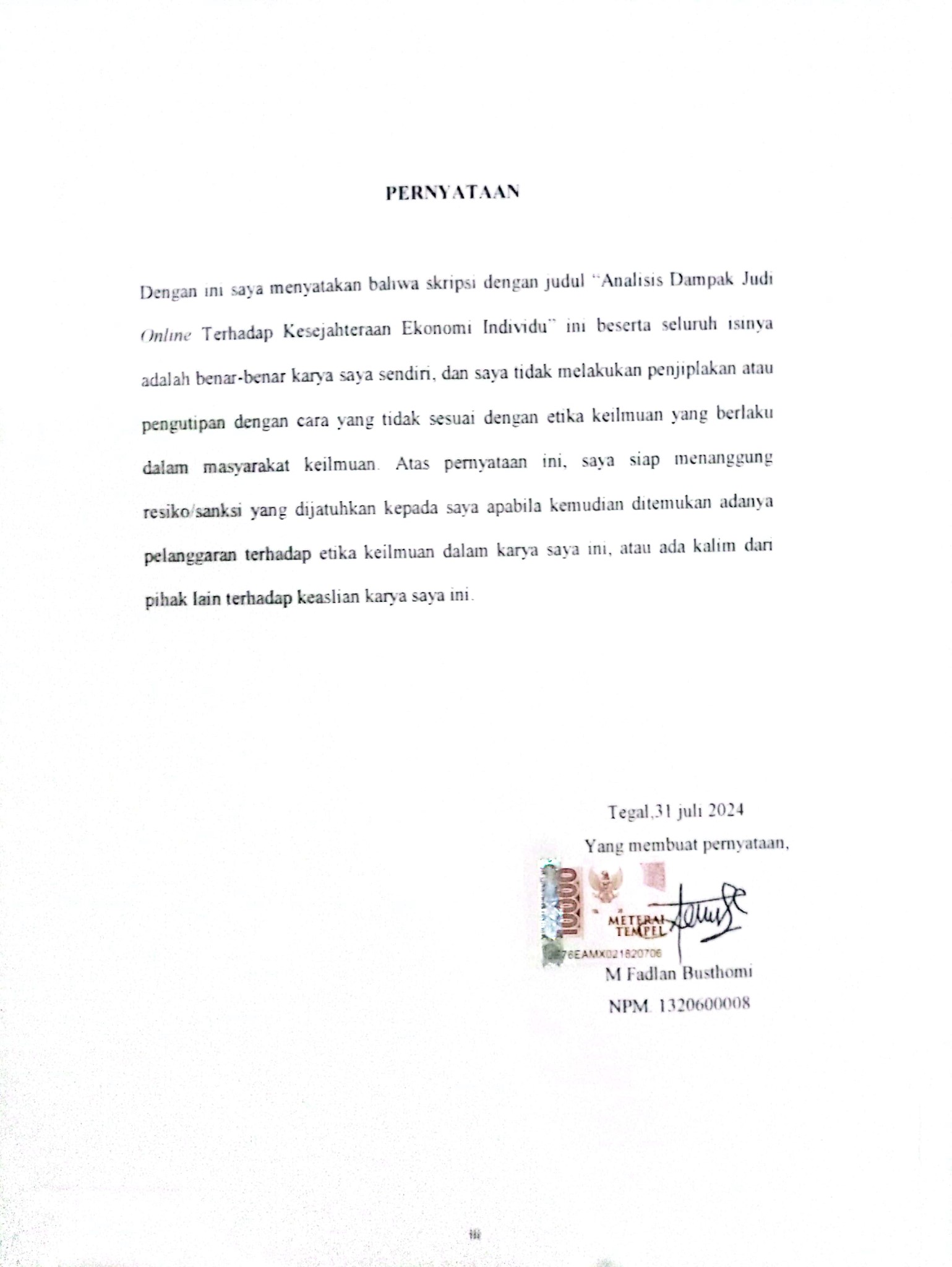
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS PANCASAKTI TEGAL**

**2024**







**MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

**Motto**

اِنَّ اللّٰهَ مَعَ الصّٰبِرِيْنَ ١٥٣

‘’Sesungguhnya allah bersama orang yang sabar’’ ( Q.S Al Baqoroh : 153 )

**Persembahan**

Dengan mengucap syukur alhamdulillah skrisi ini penulis persembahkan kepada:

1. Allah SWT, yang selalu memberikan rahmat serta ridho-Nya sehingga penulis selalu diberikan kesehatan, kemudahan, dan kesempatan untuk dapat menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik-baiknya.
2. Kedua orang tua saya, Bapak Cahyono dan Ibu Nurhayati yang selalu mendoakan penulis disetiap sholat dan hembusan nafasnya, serta senantiasa memberikan motivasi dan semangat untuk penulis setiap harinya.
3. Diri saya sendiri, yang telah berjuang tanpa henti untuk mencapai titik ini. Semua kerja kerja keras, doa, pengorbanan, dan waktu yang tercurahkan adalah bukti bahwa penulis senantiasa bersungguh-sungguh dalam menyelesaikan skripsi ini.

**PRAKATA**

Puji syukur kehadirat Allah SWT, atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga dapat menyeselaikan skripsi yang berjudul “Analisis Dampak Judi *Online* Terhadap Kesejahteraan Ekonomi Individu” dengan baik dan tepat waktu. Tugas akhir dalam bentuk skripsi ini ditulis untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan studi Strata Satu dan memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan.

Saya menyadari kelancaran dan keberhasilan dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan, bantuan, dukungan, dan motivasi berbagai pihak. Oleh karena itu, diucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Taufiqulloh, M.Hum selaku Rektor Universitas Pancasakti Tegal.
2. Ibu Dr. Yoga Prihatin, M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pancasakti Tegal.
3. Ibu Neni Hendaryati, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Pancasakti Tegal.
4. Bapak Dr. Basukiyatno, M.Pd selaku Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.
5. Bapak Tomi Azami, M.Pd Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu Dosen Pendidikan Ekonomi Universitas Pancasakti Tegal yang telah memberikan ilmu, motivasi dan arahan, baik dalam penyusunan skripsi maupun dalam kelancaran studi penulis.
7. Bapak Samsudin selaku Kepala Desa Purbasana Kec. Tarub Kab. Tegal yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.
8. Bapak Khariri selaku sekdes Desa Purbasana Kec. Tarub Kab. Tegal yang telah membantu peneliti dalam melaksanakan penelitian.
9. Kepada sukma sugiyarto teman seperjuangan saya dalam menyusun skripsi ini.
10. Teman-teman mahasiswa Pendidikan Ekonomi angkatakan 2020 yang telah banyak memberikan saran, masukan, dan motivasi bagi peneliti dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis telah berupaya semaksimal mungkin dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan dari segi isi, bahasa maupun teknik penyajian. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan mahasiswa pada umumnya untuk peningkatan mutu pendidikan Indonesia.

**ABSTRAK**

**BUSTHOMI, FADLAN, 2024.** *Analisis Dampak Judi Online terhadap Kesejahteraan Ekonomi Individu (Studi Kasus Desa Purbasanakecaamatan Tarub Kabupaten Tegal). Skripsi. Pendidikan Ekonomi. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan. Universitas Pencasakti Tegal.*

**Pembimbing l :**Dr. Basukiyatno, M.Pd.

**Pembimbing ll :**Tomi Azami, M.Pd.

Kata Kunci: Judi *Online*, Kesejahteraan Ekonomi, Faktor Judi *Online*, Keuangan, Pendapatan.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dampak dari perjudian *online* terhadap kesejahteraan ekonomi individu. Judi *online* telah menjadi fenomena global yang berkembang pesat seiring dengan kemajuan teknologi dan peningkatan akses internet. Meskipun industri ini memberikan kontribusi ekonomi yang besar, ada kekhawatiran mengenai dampak negatifnya terhadap individu, terutama dalam hal kesejahteraan ekonomi, dan dengan adanya penelitian ini juga dapat mengetahui apa saja faktor yang menyebabkan para pemuda itu gemar bermain judui *online*. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan mengumpulkan data melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Responden penelitian ini adalah masyarakat Desa Purbasana Kec. Tarub Kab. Tegal yang terlibat dalam perjudian *online*. Data yang terkumpul kemudian dianalisis.

Hasil penelitian menunjukkan adanya dampak yang besar antara perjudian *online* dan kesejahteraan ekonomi individu. Individu yang lebih sering berjudi *online* cenderung mengalami penurunan kesejahteraan ekonomi dikarenakan ketidakstabilan pemasukan dan perekonomian mereka ini disebabkan karena judi *online* ini memang memberikan kemenangan yang besar namun kemenangan itu hanya bersifat sementara dan tidak selamanya menguntungkan dan para pemain juga dapat mengalami kekalahan terus menerus, yang ditandai dengan peningkatan hutang dan penurunan pendapatan bersih karena uang hasil gajian mereka digunakan untuk bermain judi *online* dan bukan untuk memnuhi kebutuhan mereka. Selain itu, penelitian ini menemukan bahwa faktor-faktor para pemuda mengenal atau bermain judi *online* ini adalah dikarenakan lingkungan pertemanan yang bermain judi *online* juga dan juga dipengaruhi oleh rasa bosan yang dimiliki oleh para pemain dan melimpahkan rasa bosan itu untuk bermain judi *online* dan juga faktor kemenangan awal yang diperoleh oleh para pemain hal itu lah yang membuat mereka kecanduan bermain judi *online* dan ada juga faktor kebutuhan seperti untuk melunasi hutang dan menambah keuntungan.

Penelitian ini memberikan kontribusi penting bagi pemahaman tentang dampak ekonomi dari perjudian *online* dan dapat menjadi dasar bagi pembuat kebijakan dalam merumuskan regulasi yang lebih efektif untuk mengurangi dampak negatifnya. Selain itu, hasil penelitian ini juga diharapkan dapat meningkatkan kesadaran masyarakat tentang risiko ekonomi yang terkait dengan perjudian *online* dan mendorong pengelolaan keuangan yang lebih bijak dikalangan individu.

**ABSTRAC**

**BUSTHOMI, FADLAN, 2024.** *Analysis of the Impact of Online Gambling on Individual Economic Welfare (Case Study of Purbasanak Village, Tarub District, Tegal Regency). Thesis. Economic Education. Faculty of Teacher Training and Education. Pencasakti Tegal University*.

First Advisor : Dr. Basukiyatno, M.Pd.

Second Advisor : Tomi Azami, M.Pd.

Keywords: *Online* Gambling, Economic Welfare, *Online* Gambling Factors, Finance, Income.

This research aims to describe the impact of *online* gambling on individual economic well-being. Online gambling has become a global phenomenon that is growing rapidly along with advances in technology and increased internet access. Even though this industry makes a large economic contribution, there are concerns about its negative impact on individuals, especially in terms of economic welfare, and with this research we can also find out what factors cause young people to like playing *online* gambling. The research method used is a qualitative approach by collecting data through observation, interviews and documentation. The respondents of this research were the people of Purbasana Village, Kec. Tarub District. Tegal who is involved in *online* gambling. The collected data is then analyzed.

The research results show that there is a large impact between *online* gambling and individual economic well-being. Individuals who gamble *online* more often tend to experience a decline in economic well-being due to the instability of their income and economy. This is because *online* gambling does provide big wins, but these wins are only temporary and not always profitable and players can also experience continuous losses, which is marked with increasing debt and decreasing net income because the money from their paycheck is used to play *online* gambling and not to meet their needs. Apart from that, this research found that the factors that young people know about or play *online* gambling are due to the circle of friends who play *online* gambling as well and are also influenced by the players' sense of boredom and transfer that boredom to playing *online* gambling and also factors The initial winnings obtained by the players are what makes them addicted to playing *online* gambling and there are also need factors such as paying off debts and increasing profits.

This research makes an important contribution to the understanding of the economic impact of *online* gambling and can provide a basis for policymakers in formulating more effective regulations to reduce its negative impacts. In addition, it is hoped that the results of this research will increase public awareness of the economic risks associated with *online* gambling and encourage wiser financial management among individuals.

**DAFTAR ISI**

**COVER**

**LEMBAR PERSETUJUAN l**

**PENGESAHAN ll**

**PERNYATAAN lll**

**MOTTO DAN PERSEMBAHAN lV**

**PRAKATA V**

**ABSTRAK Vll**

**ABSTRACK Vlll**

**DAFTAR ISI Xl**

**DAFTAR TABEL Xll**

**DAFTAR GAMBAR Xlll**

**DAFTRAR LAMPIRAN XlV**

**BAB 1 PENDAHULUAN 1**

1. Latar Belakang Masalah 1
2. Identifikasi Masalah 7
3. Pembatasan Masalah 7
4. Rumusan Masalah 8
5. Tujuan Penelitian 8
6. Manfaat Penelitian 8
7. Manfaat Teoritis 8
8. Manfaat Praktis 9

**BAB 2 KAJIAN TEORI 10**

1. Kaijan Teori 10

2.1.1 Judi *online* 10

1. Pengertian judi *online* 10
2. Dampak Judi *Online* 13
3. Macam-Macam Judi *Online* 15
4. Judi menurut Sudut Pandang Islam 17
5. Faktor-Faktor Penyebab Para Remaja Bermain Judi *Online* 20
6. Indikator Judi *Online* 27

2.1.2 Kesejahteraan Ekonomi 28

2.1.2.1 Pengertian Kesejahteraan Ekonomi 28

2.1.2.2 Jenis-Jenis Kesejahteraan Ekonomi 31

2.1.2.3 Indikator Kesejahteraan Ekonomi 32

1. Penelitian Terdahulu 36
2. Kerangka Pikir 40

**BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN 42**

1. Pendekatan, jenis dan Desain Penelitian 42
2. Pendekatan Penelitian 42
3. Jenis penelitian 42
4. Desain Penelitian 43
5. Prosedur Penelitian 45
6. Sumber Data 46
7. Data Primer 46
8. Data Sekunder 46
9. Wujud Data 47
10. Teknik Pengumpulan Data 47
11. Observasi 47
12. Wawancara 48
13. Dokumentasi 52
14. Teknik Analisis Data 53
15. Pengumpulan Data 53
16. Reduksi Data 54
17. Penyajian Data 54
18. Kesimpulan dan Verifikasi 55
19. Teknik Penyajian Hasil Analisis 55

**BAB 4 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 56**

1. Hasil Penelitian 56
2. Deskripsi data 56

4.1.1.1. Profil Desa Purbasana 56

4.1.1.2. Struktur Pemerintah Desa Purbasana 59

4.1.1.3. Visi Desa Purbasana 60

4.1.1.4. Misi Desa Purbasana 61

4.1.1.5 Profil Narasumber 62

4.1.1.6. Makna Temuan 63

1. Deskripsi Hasil Observasi 64
2. Deskripsi Hasil Wawancara 65
3. Deskripsi Hasil Dokumentasi 84
4. Pembahasan 85
5. Dampak Judi *Online* Terhadap Kesejahteraan Ekonomi Individu 86

4.2.1.1 Ketidak Setabilan Pendapatan 86

4.2.1.2 Pengeluaran Melebihi Pendapatan 88

4.2.1.3 Berrkurangnya Kemampuan Untuk Memenuhi Kebutuhan Dasar 90

1. Faktor – Faktor Penyeba masyarakat Ingin Bermain Judi *Online* 92

4.2.2.1 Faktor Pertemanan 92

4.2.2.2 Faktor Kebosanan 95

4.2.2.3 Faktor Kebutuhan Finasial 96

4.2.2.4 Faktor Kemenangan Pertama 99

**BAB 5 PENUTUP 101**

1. Kesimpulan 101
2. Saran 102

**DAFTAR PUSTAKA 104**

**LAMPIRAN 109**

**DAFTAR TABEL**

Tabel 2.1 indikator judi *online* 28

Tabel 2.2 Penelitian Terdahulu 37

Tabel 3.1 Pedoman Wawancara 49

Tabel 4.1 Daftar Pekerjaan Masyarakat Desa Purbasana 57

Tabel 4.2 Profil Narasumber 62

Tabel 4.3 Analisis Dampak Judi Online 100

**DAFTAR GAMBAR**

Gambar 2.1 Kerangka Pikir 41

Gambar 3.1 Desain Penelitian 44

Gambar 3.2 Komponen dalam Analisis Data 53

**DAFTAR LAMPIRAN**

Instrumen wawancara 110

Hasil wawancara 113

Lampiran 1 Bukti keikut sertaan dalam seminar proposal 136

Lampiran 2 Surat observasi awas 137

Lampiran 3 Surat balasan dari desa 138

Lampiran 4 Dokumentasi ( Foto – Foto ) 139

**BAB l**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

Perkembangan teknologi informasi membawa dampak signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk pola perilaku dan interaksi sosial dalam masyarakat. Jaringan internet kini telah menjangkau semua kalangan dan lapisan masyarakat, mulai dari orang dewasa, remaja, hingga anak-anak yang sudah mengenal teknologi dan internet. Ada beberapa alasan mengapa banyak orang merasa bahwa hidup mereka menjadi lebih mudah berkat layanan internet. Internet memudahkan berbagai aspek kehidupan manusia, seperti dalam bidang pendidikan, ekonomi, interaksi sosial, akses informasi, dan tentu saja komunikasi. Memang internet memberikan banyak kemudahan dalam kehidupan manusia. Namun, seiring dengan kemajuan zaman, fungsi internet juga semakin meningkatkan potensi untuk disalahgunakan oleh pihak-pihak tertentu demi keuntungan pribadi.

Salah satu dampak negatif dari kemajuan teknologi dan komunikasi adalah munculnya perjudian *online*. Pada awalnya, judi *online* bermula dari teknologi yang dirancang untuk bermain game *online* yang terhubung melalui internet dan dapat diakses menggunakan smartphone (Saepudin Kanda dan Aziz, 2024). Namun seiring waktu, masyarakat mulai memanfaatkan game *online* sebagai bentuk perjudian yang dapat menghasilkan uang atau keuntungan bagi para pemainnya. Judi adalah kegiatan bertaruh yang melibatkan uang dari para pemain, di mana pemenang akan mendapatkan seluruh jumlah taruhan, bahkan bisa dilipatgandakan oleh bandar yang mengelola situs judi *online* tersebut. Pemain yang kalah dalam judi *online* akan mengalami kerugian finansial, yaitu kehilangan uang yang mereka pertaruhkan dalam permainan tersebut.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa dampak negatif dari adanya kemajuan tekhnologi informasi adalah adanya permainan judi *online* yang menyebar di masyarakat dan dapat diakses melalui *smartphone* dengan mudah dan gampang sehingga permainan judi *online* ini dapat dimainkan oleh berbagai kalangan.

Kegiatan perjudian *online* telah menyebabkan banyak kerugian bagi masyarakat. Dari satu situs judi *online*, kerugian masyarakat pertahun ditaksir mencapai Rp. 27 Triliun. Bahkan, Laporan Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) menyebutkan total transaksi judi *online* di Indonesia diperkirakan mencapai Rp. 200 triliun (Kominfo, September 2023). Menurut Laporan Pusat Pelaporan Dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK), dapat diidentifikasikan sebanyak 2.761.828 masyarakat atau sekitar 2,7 juta orang mengikuti permainan judi *online* sejak tahun 2017-2022. Mayoritas sebanyak 2,1 juta orang diantaranya melakukan aktivitas pertaruhan dengan nominal kecil yakni di bawah Rp. 100.000,-merupakan golongan warga berpenghasilan rendah dengan berprofesi sebagai pelajar, mahasiswa, petani, pegawai swasta, dan lain-lain.

Sebelum adanya judi *online* yang beredar dengan masif biasanya masyarakat melakukan perjudian di dalam kasino fisik, area pacuan kuda, atau tempat-tempat lain yang ditujukan untuk aktivitas perjudian (Saepudin Kanda & Aziz, 2024). Namun, dengan adanya situs judi *online* ini masyarakat lebih mudah dan ketika melakukan perjudian. Hal ini dikarenakan mereka dapat mengakses judi *online* hanya dengan menggunakan *smartphone* dan dengan hanya meng-klik situs judi *online* yang mereka inginkan tidak seperti judi komersial. Aktivitas perjudian ini dapat diakses hanya di rumah. Hal ini yang membuat judi *online* berkembang dengan pesat. Akses yang mudah dalam melakukan perjudian dan di dalam situs judi *online* terdapat berbagai macam jenis perjudian *online* seperti judi poker, *blackjack*, roulette, mesin slot, judi nomer atau togel dan masih banyak lagi. Kemudahan lain yang ditawarkan bandar judi *online* yakni jumlah taruhan yang tawarkan oleh bandar tergolong kecil tapi dapat menghasilkan uang yang lumayan besar (Saepudin Kanda & Aziz, 2024).

Dari uraian di atas dapat dianalisis bahwa perjudian menyebabkan banyak kerugian bagi masyarakat yang tergolong warga berpenghasilan rendah dan judi awalnya dimainkan secara fisik melalui kasino-kasino di setiap kota maka akibat dari kemajuan tekhnologi ini menyebabkan judi *online* juga berkembang menjadi judi *online* melalui internet.

Selain itu, judi *online* juga menawarkan berbagai macam keuntungan seperti bonus pendaftaran, promo khusus, *cashback* mingguan, *cashback* bulanan dan juga ada program loyalitas yang dapat menarik minat para pemain, opsi memasang taruhan dengan jumlah yang lebih kecil menjadikan pemain dengan anggaran terbatas dapat berpartisipasi dalam aktivitas perjudian. Dengan kemudahan-kemudahan di atas membuat judi *online* diminati di kalangan masyarakat. Meskipun judi *online* memiliki kemudahan yang ditawarkan, terdapat risiko dari kegiatan judi *online* ini. Beberapa pemain yang terlibat dalam perjudian *online*  ini mendapatkan masalah keuangan, kecanduan, dan dampak negatif lainya, penting untuk selalu menjaga agar kita tidak kecanduan judi *online* yang menyebabkan hal hal negatif yang dapat merugikan mereka (Saepudin Kanda & Aziz, 2024).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa judi *online* ini menarik pemain untuk bermain judi *online* melalui penawaran penawaran yang menarik seperti bonus pendaftaran, promo khusus, *cashback* mingguan dan masih banyak lagi. Contoh negatif dari judi *online* adalah seorang pelajar SMK yang nekat merampok minimarket di Desa Sirnagalih, Kecamatan Cilaku, pada Senin 15 Januari 2024 motif dari pelajar itu melakukan perampokan adalah dipicu pelaku terjerat hutang di karenakan dia kecanduan bermain judi *online.* (Liputan 6, 19 Januari 2024).Radartegal.com memberitakan Pemuda asal Cilacap menggadaikan motor temanya dan motif dari pelaku menggadai motor temanya adalah agar dia bisa mendapatkan uang dan uang hasil gadai motor tersebut dipakai pelaku untuk bermain judi *online*.(Radartegal.com*,* Kamis, 20 Juli 2023) dan yang terakhir ada seorang suami warga Kecamatan Tegal Selatan, Kota Tegal melakukan KDRT terhadap istrinya lantaran istrinya melarang suaminya bermain judi *online*. (iNews Tegal, Senin, 28 Agustus 2023).

Dari beberapa pemain judi *online* masuk ke dalam lingkaran perjudian yang tidak mudah dihilangkan dengan begitu saja. Hal itu dikarenakan saat para pemain mendapatkan kemenangan akan muncul rasa candu dan penasaran yang membuat para pemain ingin menambah kemenangan. Lingkaran permainan itulah yang memyebabkan para pemain tidak bisa menghentikan judi tersebut. Di dalam permainan judi *online* terdapat tiga lingkaran yaitu (1) terdapat kemenangan hingga berkali–kali lipat, (2) kekalahan dalam permainan membuat para pemain berambisi mengejar kekalahan yang mereka terima tanpa mereka sadari uang yang mereka gunakan untuk bertahan hidup baik *cash* atau dari rekening itu digunakan untuk deposit permainan judi *online.* Tanpa disadari uang mereka yang berada di rekening secara perlahan lahan akan habis tanpa sisa, (3) dan permainan judi *online* dapat mempengaruhi mental para pemain di saat mereka kalah atau tidak mendapatkan kemenangan secara terus menerus (Satriyono & Ula, 2023). Akibatnya pemain judi *online* akan meminjam dan berhutang ke berbagai orang dan *platfom* pinjaman *online* hanya untuk bermain judi *online.* Para pemain berharap menang ketika mereka sudah meminjam uang tetapi hasilnya tetap kala, hal tersebut mengakibatkan pemain judi *online* akan stres dan kehilangan aset yang dimiliki sebagai jaminan karena hutang di mana–mana.

Lingkungan permainan judi *online* diperoleh dengan para bandar judi *online* secara tidak langsung akan memberikan tawaran secara terus menerus kepada para pemain dengan iming iming kemenangan yang besar. Para bandar melakukan tawaran mereka melalui SMS dan pesan *Whats’App* kepada para pemain secara pribadi. Fenomena judi *online* tidak hanya di kota besar tetapi hampir merata hingga ke pelosok desa seperti di Desa Purbasana, Kec. Tarub, Kab. Tegal. Judi *online* di Desa Purbasana sudah dimainkan hampir oleh semua kalangan. Hasil wawancara dengan Kepala Desa Purbasana (28 September 2024) pemain judi *online* sudah sangat banyak dan menyebar bukan hanya dari kalangan bapak-bapak dan orang dewasa, tetapi judi *online* sudah merambah hingga ke anak-anak. Hal ini menyebabkan beberapa pemuda ada yang terganggu dalam ekonominya dikarenakan banyak pemuda yang lebih mementingkan menghabiskan uang hasil jerih payah bekerja untuk bermain judi *online*. Akibatnya banyak pemuda yang tidak memiliki tabungan yang berdampak pada perekonomian mereka khususnya bagi para pemuda yang masih baru bekerja. Sebenarnya masyarakat setempat sudah mengetahui bahwa judi *online* dilarang oleh negara (Wawancara dengan FD pemuda Desa Purbasana, September 2023).

Negara melarang judi *online* melalui pasal 1 UUD no 7 Tahun 1974 tentang semua perjudian dianggap sebuah kejahatan. Dalam pasal 303 KUHP turut mengecam para pemain judi / judi *online* dengan pidana penjara paling lama 4 tahun atau denda 10 juta rupiah. Berdasarkan observasi pendahuluan / prariset masih banyak masyarakat Desa Purbasana yang tidak menghiraukan peraturan perundang-undangan yang ada. Mereka tetap memainkan judi *online* dengan mengharapkan kemenangan yang akan didapat.

Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul ‘'**Analisis Dampak Judi *Online* Terhadap Kesejahteraan Ekonomi Individu (Studi Kasus Desa Purbasana, Kec. Tarub, Kab. Tegal)”.**

1. **Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Judi *online* menjadi jenis perjudian terbaru
2. Kemudahan mengakses situs judi *online* menyebabkan masyarakat mudah dalam mengakses judi *online*
3. Masyarakat Desa Purbasana kerap berjudi dan judi *online* mulai berkembang di Desa Purbasana
4. Masyarakat tahu bahwa judi *online* itu dilarang oleh negara tetapi masyarakat tidak menghiraukan larangan dari pemerintah itu.
5. Dengan adanya judi *online* masyarakat Desa Purbasana cenderung menghabiskan uang untuk bermain daripada ditabung.
6. **Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah, memberikan batasan permasalahan agar dalam penelitian tidak menyimpang dari arahan dan tujuan penelitian. Adapun batasan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Situs permainan judi *online* yang ada di internet.
2. Masyarakat RT 02 dan 03 Desa Purbasana, Kec. Tarub, Kab. Tegal yang bermain judi *online.*
3. Dampak kesejahteraaan ekonomi yang dialami oleh masyarakat akibat bermain judi *online.*
4. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, permasalahan yang dirumuskan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana dampak judi *online* terhadap pendapatan dan kesejahteraan ekonomi individu masyarakat Desa Purbasana?
2. Apa faktor yang menyebabkan judi *online* dimainkan oleh masyarakat Desa Purbasana?
3. **Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dapat ditentukan tujuan penelitian yaitu sebagai berikut:

Untuk menganalisis dampak dari permainan judi *online* terhadap kesejahteraan ekonomi individu.

Untuk menganalisis faktor yang menyebabkan masyarakat bermain judi *online.*

1. **Manfaat Penelitian**

Manfaat dari adanya penelitian ini diharapkan dapat memberi pengetahuan kepada masyarakat dan peneliti baik secara teoritis maupun praktis. Manfaat tersebut antara lain sebagai berikut:

1. **Manfaat Teoritis**
2. Peneliti berharap penelitian ini dapat bermanfaat kepada para pembaca yang ingin memperluas pengetahuan mereka tentang dampak dari adanya judi *online* terhadap kesejahteraan ekonomi individu dan penelitian ini diharap dapat membuat masyarakat dampak judi *online* terhadap kesejahteraan perekonomian mereka.
3. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan referensi bagi para peneliti lain yang ingin mengembangkan penelitian tentang dampak judi *online* terhadap kesejahteraan ekonomi individu.
4. **Manfaat Praktis**

Penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak seperti masyarakat Desa Purbasana, Kec Tarub, Kab Tegal dan peneliti yaitu sebagai berikut:

1. Bagi Masyarakat Desa Purbasana, Kec Tarub, Kab Tegal

Dengan adanya penelitan ini diharap masyarakat dapat mengetahui dampak dari mereka ketika bermain judi *online* terhadap kesejahteraan ekonomi mereka dan bagi masyarakat yang masih berjudi juga dapat berhati-hati dan syukur dapat berhenti setelah mengetahui dampaknya.

1. Bagi Peneliti

Penelitian ini merupakan kesempatan bagi peneliti untuk mendapatkan pengetahuan yang lebih mendalam tentang dampak *online* terhadap kesejahteraan ekonomi masyarakat.

1. Bagi Pemerintah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan pemerintah dalam menanggulangi atau mengurangi fenomena judi *online* yang marak di masyarakat karena dengan mengetahui faktor yang membuat masyarakat menyukai permainan judi *online*.

**BAB ll**

**KAJIAN TEORI**

1. **Kajian Teori**
2. **Judi *online***
3. **Pengertian Judi *Online***

Judi atau permainan “judi” atau “perjudian” menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah “permainan dengan memakai uang sebagai taruhan”. Judi diartikan sebagai perbuatan dengan berjudi. Berjudi sendiri diartikan sebagai mempertaruhkan sejumlah uang atau harta dalam permainan tebakan berdasarkan kebetulan, dengan tujuan mendapatkan sejumlah uang atau harta yang lebih besar daripada jumlah uang atau harta semula (Tasya Jadidah et al., 2023).

Menurut (Tasya Jadidah et al., 2023) Judi merupakan aktivitas dimana para pemain memasang taruhan untuk memilih satu dari beberapa opsi, hanya satu opsi yang benar dan menjadi pemenang. Pemain yang kalah taruhan akan memberikan taruhannya kepada pemenang. Peraturan dan jumlah taruhan ditetapkan sebelum pertandingan dimulai, sedangkan judi *online* adalah bentuk perjudian yang dilakukan menggunakan uang sebagai taruhan, dengan aturan permainan dan jumlah taruhan yang ditentukan oleh pelaku perjudian *online*. Media elektronik dengan akses internet digunakan sebagai perantara dalam permainan ini.

Judi *online* merupakan aktivitas sosial yang melibatkan taruhan uang atau barang bernilai, di mana peserta saling bertaruh untuk meraih keuntungan. Pemenang dalam permainan ini akan menerima hadiah atau keuntungan yang berasal dari taruhan yang dipasang oleh peserta lainnya yang kalah. Meskipun judi *online* bisa tampak menguntungkan, kegiatan ini tetap mengandung risiko besar yang sulit diprediksi di masa depan. Hasil permainan sering kali ditentukan oleh faktor keberuntungan, yang berarti hasilnya bisa berubah-ubah dan tidak dapat dipastikan, meskipun terkadang strategi atau keterampilan pemain dapat mempengaruhi peluang yang ada.(Fanani & Tritasyah, 2023)

Menurut (Nurdiana et al., 2022) Judi *online* adalah sebuah kegiatan taruhan yang dilakukan secara daring melalui platform digital yang dirancang untuk mempermudah interaksi antar pemain. Dalam permainan ini setiap peserta diberikan beberapa pilihan untuk dipertaruhkan dan mereka harus memilih salah satu opsi yang ada. Tujuan utamanya adalah untuk menebak atau memprediksi pilihan yang benar, karena hanya satu opsi yang dianggap benar dalam setiap ronde permainan.

Berdasarkan dari pernyataan di atas, judi *online* adalah suatu bentuk permainan dimana uang sengaja dipertaruhkan oleh para pemainnya dengan kesadaran akan risiko yang mungkin mereka hadapi di masa depan. Permainan ini didasarkan pada harapan tertentu terhadap hasil peristiwa dalam game, kompetisi, atau acara dengan hasil yang tidak pasti, dan dilakukan melalui media elektronik yang termediasi oleh akses internet. Definisi judi *online* tersebut menggambarkan aktivitas perjudian yang terjadi secara virtual melalui internet, dimana penggunaan perangkat elektronik dan akses internet digunakan untuk memasang taruhan dan berpartisipasi dalam permainan yang melibatkan uang sungguhan (Satriyono & Ula, 2023).

Judi *online* adalah bentuk permainan untung-untungan yang dimainkan melalui perangkat elektronik dan akses internet. Praktik ini semakin populer di semua lapisan masyarakat, dimulai dari percobaan sederhana hingga akhirnya menghasilkan kemenangan, yang kemudian mendorong keinginan untuk bermain lagi dengan taruhan yang lebih besar. Banyak orang melihat judi *online* sebagai cara untuk mendapatkan keuntungan dengan mudah, dianggap lebih aman, dan lebih cepat dalam menghasilkan uang dibandingkan dengan perjudian konvensional (Yulianto et al., 2022).

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, dapat di simpulkan bahwa judi *online* adalah Judi yang merujuk pada praktik perjudian yang dilakukan melalui internet menggunakan perangkat elektronik seperti komputer, *smartphone*, atau tablet. Dalam konteks ini, pemain dapat mengakses berbagai permainan seperti poker, kasino, taruhan olahraga, dan lainnya dengan mempertaruhkan uang sungguhan. Namun perlu dicatat bahwa aktivitas perjudian *online* sering kali tunduk pada berbagai hukum dan peraturan di berbagai wilayah yurisdiksi, beberapa negara melarang atau membatasi perjudian *online*, sementara yang lain mengizinkannya dengan aturan dan regulasi yang berbeda-beda. Oleh karena itu, penting bagi individu untuk memahami hukum lokal mereka sebelum terlibat dalam perjudian *online*. Tidak hanya itu perjudian *online* juga membawa risiko tertentu, termasuk risiko kehilangan uang secara finansial, potensi ketergantungan, dan risiko keamanan data pribadi. Oleh karena itu penting bagi para pemain untuk bermain dengan bertanggung jawab dan menetapkan batasan yang jelas pada aktivitas perjudian mereka.

1. **Dampak Judi Online**
2. Dampak terhadap ekonomi

Banyak individu yang terlibat dalam perjudian *online* tertarik pada peluang mendapatkan keuntungan jika mereka berhasil memenangkan permainan. Potensi keuntungan ini menjadi salah satu faktor utama yang mendorong mereka untuk berpartisipasi dalam perjudian *online*. Namun, sebenarnya motivasi utama individu lebih didasarkan pada keyakinan mereka akan kemungkinan memenangkan permainan karena kenyataannya segala kemungkinan, termasuk kemungkinan kekalahan masih tetap ada (Nuraga Sugiyarto Putra, 2017).

1. Dampak terhadap kesehatan

Dampak tidur larut malam karena bermain judi *online* dapat berdampak negatif pada kesehatan, terutama pada fungsi hati yang bertugas mengeluarkan racun dari tubuh. Hal ini lebih buruk jika disertai dengan konsumsi kopi berkafein yang berlebihan, meskipun kafein sendiri memiliki manfaat kesehatan tapi overdosisnya berbahaya. Selain itu, kebiasaan merokok yang sering dilakukan oleh pemuda bersamaan dengan minum kopi juga meningkatkan risiko kesehatan, karena rokok mengandung zat-zat kimia yang merugikan tubuh dalam jangka panjang, meskipun dampaknya tidak selalu langsung terasa hal ini membuat tubuh beroperasi melebihi batasnya untuk tetap aktif dan sehat, meskipun merasa sudah lelah mereka tetap memaksakan untuk bermain hal ini bisa menyebabkan gangguan kesehatan, rasa lelah juga memiliki dampak negatif pada kekuatan fisik seseorang. Namun perlu diingat bahwa tubuh manusia membutuhkan istirahat untuk menjaga kesehatan dan memulihkan energi agar dapat melakukan aktivitas pada hari berikutnya (Nuraga Sugiyarto Putra, 2017).

1. Sulitnya membagi waktu bersama keluarga

Salah satu dampak negatif yang sering dirasakan oleh remaja yang terlibat dalam perjudian *online* adalah kesulitan dalam menghabiskan waktu bersama keluarga. Hal ini terjadi karena mereka cenderung memilih untuk bermain judi *online* di kamar mereka agar tidak diketahui oleh orang tua.(Ramli, 2019).

1. Kecanduan

Ketergantungan ini akan mendorong seseorang untuk terus merasa tertarik untuk bermain judi *online*. Bagi yang sudah terjebak dalam ketergantungan, mereka akan rela melakukan segala cara untuk memenuhi keinginan mereka untuk berjudi *online*, termasuk dengan cara meminjam uang, menjual atau menggadaikan aset seperti laptop, sepeda motor, ponsel, dan sebagainya (Ramli, 2019).

1. **Macam-Macam Judi Online**

Ada banyak jenis-jenis judi *online* yang dimainkan di masyarakat menurut (Addiyansyah & Rofi’ah, 2023), antara lain:

1. Situs *pragmatic play*

*Pragmatic Play* adalah platform perjudian *online* yang memungkinkan pengguna menggunakan uang tunai melalui perangkat seluler sehingga dapat diakses oleh para remaja. *Pragmatic Play* merupakan pengembang perangkat lunak untuk industri perjudian *online* yang berbasis di Malta, dengan fokus pada pengembangan permainan kasino *online*. Situs judi *online* ini menjadi salah satu yang paling populer dan sering digunakan oleh para subjek penelitian. Banyak remaja yang tertarik menggunakan platform ini karena mereka dapat memulai dengan deposit minimal Rp. 10.000; dan memiliki kesempatan untuk memenangkan bonus jackpot. Dengan demikian, iming-iming keuntungan besar dengan modal yang terjangkau membuat mereka tertarik untuk terlibat dalam perjudian *online*.

1. Poker *online*

Pada awalnya, permainan poker sangat populer di *Facebook* karena pemain dapat menjual chip atau kredit dalam permainan tersebut dengan uang sungguhan. Namun, saat ini, tidak perlu lagi mengalami kesulitan mencari pembeli atau mengisi kredit karena dapat melakukan permainan tersebut bersama Sports369. dapat melakukan transaksi deposit dan penarikan menggunakan salah satu rekening bank lokal Indonesia, seperti BCA, Mandiri, BRI, dan BNI. Mayoritas remaja dari Desa Purbasana cenderung memilih untuk bermain judi *online* jenis ini karena proses deposit dan penarikan yang mudah jika mereka menang.

1. Togel *online*

Permainan togel, seperti bola tangkas, telah lama dikenal oleh para penjudi di Indonesia. Pada masa lampau saat era orde baru permainan ini dikenal dengan sebutan toto gelap sementara di luar negeri lebih dikenal dengan sebutan lottery. Meskipun telah lama populer, permainan ini tetap diminati oleh para penjudi tanpa memandang usia. Dengan perkembangan zaman, permainan judi ini kini dapat diakses secara *online*. Permainan togel merupakan salah satu jenis judi *online* yang dimainkan oleh subjek penelitian ini. Mereka memilih judi *online* ini karena dianggap mudah dimainkan hanya perlu menebak-nebak saja.

1. Judi bola *online*

Judi bola *online* adalah praktik perjudian yang diminati saat ini, terutama oleh mereka yang berada di kalangan menengah ke atas. Para penjudi harus memiliki akun di agen perjudian seperti Sbobet, Ibcbet, dan Mabosbet, dan biasanya menggunakan metode pembayaran seperti kartu kredit atau alat pembayaran elektronik lainnya untuk melakukan transaksi.(Rafiqah & Rasyid, 2023).

1. **Judi Menurut Sudut Pandang Islam**

Kata "judi" seringkali dikaitkan dengan istilah "maysir" dalam bahasa Arab. Istilah "maysir" berasal dari kata dasar "Al-yasr" yang secara harfiah menggambarkan "sesuatu yang diwajibkan bagi pemiliknya". Selain itu, istilah ini juga berkaitan dengan "Al-yusr", yang berarti "mudah", dan "Al-yasar" yang merujuk pada "kekayaan". (Al-Qurthubiy, 1372 H,).

Menurut M. Quraish Shihab, istilah "maisir" diambil dari kata "yusrun" yang bermakna "mudah". Ini disebabkan oleh kemudahan dalam memperoleh dan kehilangan harta dalam perjudian, tanpa harus berjuang keras. (Shihab, 2001, pp.192-193).

Kata maysir dalam Al-Qurán terdapat dalam surat Al-Maidah ayat 90–91:

يٰٓاَيُّهَا الَّذِيْنَ اٰمَنُوْٓا اِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْاَنْصَابُ وَالْاَزْلَامُ رِجْسٌ مِّنْ عَمَلِ الشَّيْطٰنِ فَاجْتَنِبُوْهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُوْنَ ٩٠ اِنَّمَا يُرِيْدُ الشَّيْطٰنُ اَنْ يُّوْقِعَ بَيْنَكُمُ الْعَدَاوَةَ وَالْبَغْضَاۤءَ فِى الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ وَيَصُدَّكُمْ عَنْ ذِكْرِ اللّٰهِ وَعَنِ الصَّلٰوةِ فَهَلْ اَنْتُمْ مُّنْتَهُوْنَ ٩١

(Terjemahan Kemenag 2019)

90. Wahai orang-orang yang beriman, sesungguhnya minuman keras, berjudi, (berkurban untuk) berhala, dan mengundi nasib dengan anak panah adalah perbuatan keji (dan) termasuk perbuatan setan. Maka, jauhilah (perbuatan-perbuatan) itu agar kamu beruntung.

91. 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?

Qs. Al – maidah ayat 90 menyatakan bahwa diantara hukum yang dijelaskan adalah larangan terhadap berbagai bentuk perjudian, praktik perjudian memiliki potensi bahaya yang besar bagi individu maupun masyarakat secara keseluruhan. judi bisa merusak karakter dan moral seseorang karena penjudi cenderung terpaku pada harapan untuk memperoleh keuntungan besar. Tanpa berusaha atau bekerja keras, seseorang bisa menghabiskan hidupnya di meja judi tanpa memedulikan kesehatannya, kebutuhan diri sendiri dan keluarganya, judi bisa menciptakan permusuhan diantara para penjudi yang berlanjut dalam kehidupan sehari-hari, merusak hubungan sosial dalam masyarakat. Tidak ada yang menjadi kaya hanya dengan berjudi.

Ayat 91 menjelaskan mengapa Allah mengharamkan perjudian bagi seorang mukmin. Alasan tersebut terdiri dari dua hal: pertama, karena perjudian bisa menyebabkan permusuhan dan rasa benci di antara sesama manusia; kedua, karena perjudian melalaikan manusia dari mengingat Allah. Ayat lain menyebutkan bahwa perjudian adalah perbuatan keji yang digalakkan oleh setan untuk menimbulkan permusuhan dan benci di antara manusia.(Widya Cahaya, 2011).

Agama islam melarang segala bentuk kejahatan yang berarti semua tindakan yang menimbulkan kerugian bagi diri sendiri, orang lain, atau lingkungan harus dihindari. Para pelaku kejahatan tersebut harus dikenai sanksi atau hukuman yang sesuai dengan prinsip keadilan yang berlaku. Hukuman dalam islam bertujuan untuk menciptakan ketenteraman bagi individu dan masyarakat serta mencegah tindakan-tindakan yang dapat menyebabkan kerugian bagi anggota masyarakat dalam hal jiwa, harta, dan kehormatan. Selain itu, hukuman juga ditujukan untuk memperbaiki individu, menjaga keamanan masyarakat, dan menjaga keteraturan sosial. Pemberian hukuman dalam islam sesuai dengan konsep tujuan syariat, yang bertujuan untuk mewujudkan kemaslahatan umat dan sekaligus menjunjung tinggi keadilan.(A. Jazuli, 2020).

Judi juga merupakan tindakan yang berbahaya karena bisa mengubah seseorang yang baik menjadi jahat. Orang yang awalnya rajin dan taat dapat menjadi malas, baik dalam bekerja maupun dalam beribadah, dan menjauh dari Allah. Hal ini dapat membuatnya menjadi individu yang malas, mudah marah, dengan tanda-tanda fisik seperti mata merah, tubuh yang lemas, dan pikiran yang kosong. Akibatnya, karakternya pun tergerus kehilangan semangat untuk bekerja mencari rezeki dengan cara yang benar, dan selalu mengharapkan kemenangan tanpa usaha. Karena itu, semua kalangan diwajibkan untuk menjauhi perbuatan keji berjudi karena dampaknya sangat merugikan bagi kehidupan.(Fitriya et al., 2024).

Karena itu, sikap seorang muslim terhadap perjudian adalah menerima ketentuan Allah dengan menyadari bahaya dan keburukan yang terkait dengan praktik tersebut. Meskipun ada argumen dan penelitian ilmiah yang membenarkan dan melegalkan perjudian atas dasar ekonomi, sosial, politik, dan lainnya, namun perjudian tetap tidak bisa disahkan, bahkan jika manfaatnya dapat dibuktikan oleh para ahli. Umat Islam dan pemerintah memiliki kewajiban untuk menolak dan memberantas perjudian, meskipun tidak ada bukti langsung atau dampak negatif yang terlihat. Keyakinan pada Allah dan kebenaran Al-Qur'an serta As-Sunnah sudah cukup sebagai dasar untuk menolak perjudian, baik dari segi kepentingan pribadi maupun sosial-ekonomi.(Lubis et al., 2023).

Maka dapat di simpulkan bahwa agama islam memberikan hukum kepada permainan judi adalah haram seperti yang terdapat pada surat Al- maidah ayat 90-91 di atas. Sehingga alangkah baiknya masyarakat yang menganut agama islam menerima dan menaati atura yang telah di tentukan oleh Allah dengan tidak bermain judi.

1. **Faktor-Faktor Penyebab Para Remaja Bermain Judi Online**

Beberapa faktor yang menjadi pemicu munculnya fenomena judi *online* yang luas adalah didukung oleh sejumlah alasan yang mendukungnya. Alasan-alasan ini akhirnya memunculkan minat banyak remaja dalam aktivitas perjudian *online* yang dapat memiliki dampak negatif pada moral generasi muda serta masa depan negara. Menurut (Addiyansyah & Rofi’ah, 2023) faktor-faktor yang mendorong remaja melakukan judi *online* adalah sebagai berikut:

1. Faktor kemiskinan

Rata-rata, remaja cenderung bermain judi *online* karena faktor kemiskinan, mayoritas dari mereka memiliki penghasilan yang tidak mencukupi untuk memenuhi kebutuhan hidup. Dapat dipahami bahwa faktor kemiskinan juga memengaruhi perilaku berjudi, terutama dalam hal keinginan untuk terus berjudi, kemiskinan sering kali menjadi faktor pendorong utama seseorang untuk terlibat dalam perilaku kriminal, agar dapat memenuhi kebutuhan dan menghindari kemiskinan, remaja seringkali mencari jalan pintas dengan bermain judi *online*. Oleh karena itu, minat remaja dalam berjudi *online* sering kali dipicu oleh harapan akan penghasilan besar, terutama ketika mereka merasakan kemenangan pada percobaan awal yang mendorong mereka untuk terus mencobanya.

1. Kurangnya lapangan pekerjaan

Salah satu faktor lain yang mendorong para remaja untuk bermain judi *online* adalah kurangnya lapangan pekerjaan yang menyebabkan mereka menganggur. Pengangguran yang semakin membengkak, termasuk dari kalangan yang terdidik, memperkuat kenyataan bahwa

produktivitas rakyat kita rendah (Basukiyatno, 2003). Tingkat pengangguran yang tinggi memiliki dampak signifikan terhadap keputusan remaja untuk terlibat dalam perjudian *online*. Keterbatasan lapangan kerja membuat mereka kesulitan untuk memperoleh pekerjaan tetap. Semakin tinggi tingkat pengangguran, semakin besar kemungkinan terjadinya perilaku menyimpang salah satunya adalah perjudian. Kondisi ini membuat para remaja tertarik untuk bermain judi *online* karena di sana mereka dapat memperoleh uang tanpa harus bekerja keras. Remaja dengan tingkat pendidikan rendah dan tanpa pekerjaan tetap merasa sulit untuk memperoleh penghasilan yang cukup untuk memenuhi kebutuhan mereka, sehingga mereka cenderung beralih ke judi *online* sebagai cara cepat untuk mendapatkan uang.

1. Faktor lingkungan

Faktor lain yang mendorong para remaja untuk bermain judi adalah faktor lingkungan, lingkungan dapat menjadi pemicu perilaku perjudian, termasuk tekanan dari teman-teman atau kelompok untuk terlibat dalam aktivitas perjudian, serta metode pemasaran yang digunakan oleh pengelola perjudian, tekanan dari kelompok membuat calon penjudi merasa tertekan untuk ikut serta dalam perjudian demi memenuhi ekspektasi teman-temannya. Para remaja dalam sampel penelitian cenderung bermain judi *online* di lingkungan mereka, yang membuat mereka tertarik untuk mencoba perjudian *online*. Di sisi lain, metode pemasaran yang digunakan oleh bandar judi seringkali menampilkan para penjudi yang berhasil memenangkan permainan, menciptakan kesan bahwa kemenangan dalam perjudian adalah hal yang biasa dan mudah dicapai oleh siapa pun. Hal ini memberikan dorongan kepada calon penjudi untuk terlibat dalam perjudian dengan keyakinan bahwa mereka juga dapat meraih kemenangan seperti yang mereka lihat.

1. Faktor belajar

Faktor terakhir yang mendorong para remaja untuk bermain judi *online* adalah faktor pembelajaran. Sangatlah masuk akal jika proses pembelajaran memiliki dampak yang signifikan pada perilaku berjudi, khususnya dalam hal keinginan untuk terus terlibat dalam aktivitas tersebut. Pada awalnya, mereka biasanya mencoba-coba mempelajari cara bermain judi *online*. Setelah mereka memahami konsepnya dan berhasil meraih kemenangan awal, hal tersebut seringkali memicu kecanduan dan ketagihan untuk mencapai kemenangan kembali. Pengalaman positif yang didapatkan dari hasil pembelajaran dan kemenangan awal cenderung meningkatkan dorongan untuk terus berjudi. Apa pun yang telah dipelajari dan memberikan pengalaman menyenangkan akan cenderung terus tersimpan dalam pikiran seseorang, dan kemungkinan besar mereka akan merasa ingin mengulangi pengalaman tersebut.

Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku berjudi, berdasarkan berbagai hasil penelitian yang di kemukakan oleh (Makarin & Astuti, 2023) , menunjukkan beberapa faktor yang sangat berpengaruh terhadap perilaku berjudi. Faktor-faktor tersebut adalah:

* 1. Faktor Sosial dan Ekonomi

Bagi masyarakat dengan status sosial dan ekonomi rendah, perjudian sering dianggap sebagai cara untuk meningkatkan taraf hidup. Misalnya, pada masa undian SDSB (Sumbangan Dermawan Sosial Berhadiah) di era Orde Baru di Indonesia, banyak peminatnya berasal dari kalangan ekonomi rendah seperti tukang becak, buruh, atau pedagang kaki lima. Mereka berharap dengan modal kecil bisa mendapatkan keuntungan besar atau menjadi kaya dalam waktu singkat tanpa banyak usaha. Selain itu, kondisi sosial yang menerima perjudian juga berkontribusi besar terhadap pertumbuhan perilaku berjudi dalam komunitas.

* 1. Faktor Situasional

Situasi tertentu dapat memicu perilaku berjudi, seperti tekanan dari teman atau kelompok untuk berjudi dan strategi pemasaran dari penyelenggara perjudian. Tekanan dari kelompok membuat calon penjudi merasa tidak enak jika tidak ikut serta. Strategi pemasaran yang menyoroti pemenang judi memberikan kesan bahwa menang judi adalah sesuatu yang mudah dan bisa terjadi pada siapa saja, meskipun peluang menang sebenarnya sangat kecil. Media massa seperti televisi dan film yang menonjolkan keahlian penjudi juga mendorong individu untuk mencoba berjudi.

* 1. Faktor Belajar

Faktor belajar memiliki pengaruh besar terhadap perilaku berjudi, terutama keinginan untuk terus berjudi. Pengalaman menyenangkan dari berjudi cenderung disimpan dalam pikiran dan ingin diulangi. Teori Reinforcement menyatakan bahwa perilaku tertentu cenderung diperkuat dan diulangi jika diikuti oleh hadiah atau sesuatu yang menyenangkan.

* 1. Faktor Persepsi tentang Probabilitas Kemenangan

Persepsi penjudi terhadap peluang menang mempengaruhi perilaku mereka. Penjudi yang sulit berhenti biasanya memiliki persepsi yang salah tentang kemungkinan menang. Mereka sering yakin akan menang meskipun peluang sebenarnya sangat kecil, karena evaluasi peluang mereka didasarkan pada situasi atau kejadian yang tidak pasti dan sangat subjektif. Mereka berpikir, "kalau sekarang belum menang, pasti di kesempatan berikutnya akan menang."

* 1. Faktor Persepsi terhadap Keterampilan

Penjudi yang merasa dirinya terampil dalam jenis permainan tertentu cenderung menganggap bahwa kemenangan dalam judi adalah hasil keterampilan mereka. Mereka percaya keterampilan mereka membuat mereka mampu mengendalikan berbagai situasi untuk menang (illusion of control). Mereka sering tidak bisa membedakan antara kemenangan karena keterampilan dan kemenangan karena kebetulan. Kekalahan dianggap sebagai "hampir menang," sehingga mereka terus berusaha untuk menang yang menurut mereka pasti akan datang.

Menurut penelitian yang di lakukan oleh (Fathanah et al., 2023) Kebanyakan remaja terlibat dalam permainan judi *online* karena rasa ingin tahu dan pengaruh dari lingkungan sekitarnya, seperti belajar dari teman-teman dan pengaruh media sosial dan berikut adalah penjelasan faktor-faktor yang mempengaruhi remaja dalam melakukan judi *online*:

1. Faktor Ekonomi

Dalam konteks ekonomi, kecenderungan seseorang untuk terlibat dalam suatu aktivitas meningkat jika aktivitas tersebut memberikan imbalan, meskipun termasuk dalam kategori menyimpang. Remaja tertarik pada judi *online* terutama karena potensi keuntungan finansial, yang memungkinkan mereka berpartisipasi tanpa banyak usaha. Hadiah yang besar dan bervariasi dari judi *online* menarik minat remaja, meskipun mereka juga menghadapi risiko kerugian besar akibat kegagalan yang sering terjadi.

1. Pengaruh Lingkungan

Lingkungan sekitar mempengaruhi keterlibatan remaja dalam judi *online*. Remaja cenderung berjudi *online* jika lingkungan mereka, seperti teman sekelas, teman, dan kelompok, terlibat dalam aktivitas tersebut. Tekanan dari teman sebaya dan undangan untuk berjudi meningkatkan kemungkinan remaja terlibat dalam judi *online*. Mereka yang tinggal di lingkungan di mana teman-teman sering berjudi *online* cenderung mengikuti jejak tersebut, terutama jika mereka melihat tanda-tanda kesuksesan melalui media sosial.

1. Pengaruh Kemajuan Teknologi

Kemajuan teknologi, meskipun bermanfaat, juga memiliki kekurangan, terutama bagi remaja yang masih dalam masa pertumbuhan. Ponsel memfasilitasi komunikasi tanpa harus bertemu langsung, dan sering digunakan untuk berjudi *online*. Kemudahan penggunaan dan akses cepat ke potensi kemenangan besar membuat judi *online* semakin populer di kalangan siswa.

1. Ketidaksanggupan Menyerap Nilai dan Norma yang Berlaku

Nilai dan norma adalah panduan untuk perilaku yang sesuai dalam masyarakat. Remaja yang tidak mampu menyerap nilai dan norma yang berlaku cenderung lebih mudah terpengaruh untuk berjudi *online*, terutama jika mereka tumbuh di lingkungan yang tidak mendukung. Remaja dengan moral yang kuat cenderung tidak tergoda untuk berjudi *online*, terlepas dari pengaruh lingkungan mereka.

1. **Indikator Judi *Online***

Saat ini, fenomena judi *online* telah menjadi topik yang semakin penting dalam konteks digital yang terus berkembang. Kemajuan teknologi telah memungkinkan akses yang lebih mudah ke permainan judi melalui platform *online*, yang menghadirkan tantangan baru terkait pengaturan, perlindungan konsumen, dan isu-isu sosial yang terkait.

Indikator ini dirancang dengan tujuan memberikan pemahaman mendalam tentang tren, dampak, dan karakteristik judi *online* saat ini. Dengan melakukan analisis yang teliti kita dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik mengenai bagaimana praktik ini memengaruhi masyarakat dan individu, serta langkah-langkah yang dapat diambil untuk mengelola dampaknya secara efektif. Berdasarkan beberapa faktor yang mempengaruhi dampak dari adanya judi *online* di atas maka indikator yang cocok untuk karakteristik responden adalah sebagai berikut:

**Tabel 2.1**

**Indikator judi *online***

|  |  |
| --- | --- |
| **Variabel** | **Indikator** |
| Judi *online* | 1. Lingkungan (Addiyansyah & Rofi’ah, 2023) |
| 1. Ekonomi (Makarin & Astuti, 2023) |
| 1. Situasional (Makarin & Astuti, 2023) |
| 1. Persepsi tentang Probabilitas Kemenangan (Makarin & Astuti, 2023) |
|  |

1. **Kesejahteraan Ekonomi**
2. **Pengertian Kesejahteraan Ekonomi**

Menurut UU Nomor 11 Tahun 2009 tentang kesejahteraan, kesejahteraan adalah situasi di mana kebutuhan material, spiritual, dan sosial penduduk suatu negara terpenuhi sehingga mereka dapat hidup secara layak dan memiliki kesempatan untuk berkembang, sehingga dapat menjalankan peran sosial mereka. Ini memungkinkan setiap warga negara untuk mengupayakan pemenuhan kebutuhan jasmaniah, rohaniah, dan sosial yang optimal bagi diri sendiri, keluarga, serta masyarakat, dengan menjunjung tinggi hak-hak asasi dan kewajiban manusia sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Kesejahteraan adalah keadaan yang sangat diinginkan oleh setiap individu dalam kehidupannya. Hal ini mencerminkan suatu kondisi di mana semua kebutuhan manusia terpenuhi. Kebutuhan manusia yang paling dasar, seperti makanan, minuman, dan pakaian, merupakan bagian penting dalam kehidupan masyarakat yang harus diakui sebagai elemen dasar yang mampu membawa manusia merasakan kesejahteraan (Darmawan & Rismawati, 2020).

Kesejahteraan ekonomi didefinisikan sebagai kondisi kehidupan masyarakat yang memenuhi kesejahteraan ekonomi dapat didefinisikan sebagai kondisi kehidupan masyarakat yang sesuai dengan standar kelayakan hidup yang dipahami oleh masyarakat itu sendiri. Kesejahteraan dipahami sebagai hak dasar manusia yang universal, sehingga setiap individu memiliki hak atas tingkat kesejahteraan yang sesuai dengan nilai-nilai kemanusiaan. Menuju kesejahteraan ekonomi penting untuk menekankan kerja sama dan saling tolong-menolong sebagai prinsip utama (Darmawan & Rismawati, 2020).

Menurut Amartya Sen, Chamsyah (2008) mengatakan bahwa seseorang yang mampu mengoptimalkan potensinya dan memenuhi kebutuhan dasar seperti makanan, minuman, rasa aman, serta memiliki kesempatan untuk memilih jalannya kehidupan yang layak. Mereka yang berusaha untuk mencapai kesejahteraan melalui pekerjaan harus diberi kesempatan untuk memilih pekerjaan yang sesuai dengan minat dan kemampuannya.

Menurut Suud (2006), kesejahteraan ekonomi dapat dijelaskan sebagai upaya-upaya yang dilakukan untuk meningkatkan perekonomian melalui aktivitas-aktivitas yang dilakukan oleh perusahaan-perusahaan guna memenuhi kebutuhan ekonomi yang ada.

Menurut Darmawan & Rismawati, (2020), Kesejahteraan Ekonomi dapat dijelaskan sebagai situasi di mana kehidupan masyarakat memenuhi standar yang dianggap memadai. Kesejahteraan ekonomi dapat diinterpretasikan sebagai hak universal bagi setiap individu untuk mencapai tingkat kelayakan hidup yang sesuai dengan nilai-nilai kemanusiaan yang dipahami oleh masyarakat secara luas. Proses menuju kesejahteraan ekonomi menekankan pentingnya kerja sama dan gotong royong dalam membantu satu sama lain.

Dari pengertian-pengertian kesejahteraan ekonomi di atas maka dapat disimpulkan bahwa kesejahteraan ekonomi adalah suatu kondisi yang menggambarkan keseluruhan ekonomi suatu masyarakat di mana kebutuhan pokok seperti makanan, tempat tinggal, pendidikan, dan kesehatan dapat dipenuhi dengan memadai. Hal ini juga mencakup distribusi pendapatan yang adil, akses ke pekerjaan yang layak, stabilitas ekonomi, dan kapasitas untuk meningkatkan kualitas hidup secara berkelanjutan. Secara pokok, kesejahteraan ekonomi mencerminkan tingkat kebahagiaan dan kekayaan secara umum di dalam sebuah komunitas.

1. **Jenis-jenis kesejahteraan ekonomi**

Menurut (Lailatul Mufidah, 2021) Ada dua bentuk kesejahteraan ekonomi yang berbeda, yaitu kesejahteraan ekonomi berdasarkan prinsip Syariah dan kesejahteraan ekonomi berdasarkan prinsip konvensional :

1. Kesejahteraan ekonomi syariah

Kesejahteraan ekonomi syariah adalah upaya untuk mencapai kesejahteraan holistik manusia, termasuk kesejahteraan materi, kehidupan dunia, dan kesejahteraan moral. Konsep ini tidak hanya berfokus pada nilai ekonomi, tetapi juga nilai-nilai moral, spiritual, sosial, dan politik dalam Islam.

1. Kesejahteraan Ekonomi Konvensional

Kesejahteraan merupakan tujuan utama dalam bidang ekonomi, terutama dalam sistem ekonomi konvensional. Pendekatan ini menekankan pada kesejahteraan material dengan mengabaikan aspek kesejahteraan spiritual dan moral. Dalam konteks ini, ekonomi konvensional menggunakan beberapa pendekatan untuk menilai kesejahteraan ekonomi, termasuk pendekatan Neo-Klasik dan pendekatan ekonomi kesejahteraan baru. Menurut pendekatan Neo-Klasik, nilai guna dari barang konsumsi tambahan mengalami pengurangan secara bertahap.

1. **Indikator Kesejahteraan Ekonomi**

Memahami konsep kesejahteraan tidak hanya terbatas pada dimensi absolut, seperti kesejahteraan ekonomi semata. Variasi dalam konsep kesejahteraan dalam masyarakat menunjukkan bahwa pemahaman tentang kesejahteraan bersifat relatif. Konsep kesejahteraan tidak dapat dipisahkan dari kualitas hidup masyarakat, yang dapat dipengaruhi oleh kondisi sosial, politik, dan ekonomi masyarakat tersebut. Dengan demikian, pengertian kesejahteraan awalnya mungkin hanya terfokus pada aspek fisik dan pendapatan, tetapi dengan perkembangan zaman, kesejahteraan kini diukur melalui beberapa indikator seperti kesehatan, pendidikan, dan kondisi sosial-ekonomi.(Widyastuti, 2012).

Menurut Rosni, kesejahteraan ekonomi bisa diukur dari beberapa aspek kehidupan:

1. Kualitas hidup dari segi materi, seperti kondisi rumah, makanan, dan lainnya.
2. Kualitas hidup dari segi fisik, seperti kesehatan tubuh dan kondisi lingkungan alam.
3. Kualitas hidup dari segi mental, seperti akses pendidikan dan lingkungan budaya.
4. Kualitas hidup dari segi spiritual, seperti moral, etika, dan keselarasan dalam penyesuaian.

Indikator kesejahteraan ekonomi tersebut menjelaskan bahwa kesejahteraan ekonomi dapat diukur dari aspek materi, fisik, mental, dan spiritual dengan demikian, hal ini menunjukkan bahwa kesejahteraan tidak hanya dinilai dari pemenuhan semua kebutuhan tanpa gangguan dari kebutuhan lainnya.(Rosni, 2017).

Menurut BKKBN (Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana Nasional) yang tedapat pada jurnal (Firda wati, 2019), indikator tingkat kesejahteraan ekonomi adalah sebagai berikut :

1. Makan dua kali atau lebih sehari.
2. Memiliki pakaian yang berbeda untuk aktivitas.
3. Bagian luas lantai rumah bukan dari tanah.
4. Paling kurang satu kali seminggu keluarga makan daging atau ikan atau telor.
5. Setahun terakhir seluruh anggota keluarga memperoleh paling kurang satu stel pakaian baru.
6. Luas lantai rumah paling kurang 8m untuk tiap penghuni

Indikator kesejahteraan ekonomi dapat memberikan gambaran yang jelas tentang kondisi keuangan suatu keluarga atau komunitas, melalui pemantauan dan evaluasi berbagai aspek ekonomi yang relevan. Dengan menggunakan indikator ini, kita dapat mengukur tingkat pendapatan, tabungan, akses terhadap layanan keuangan, dan ketersediaan pekerjaan. Informasi ini tidak hanya berguna untuk mengidentifikasi masalah keuangan yang mungkin dihadapi oleh individu atau kelompok, tetapi juga untuk merancang kebijakan yang tepat guna memperbaiki kesejahteraan ekonomi secara keseluruhan, berikut adalah indikator kesejahteraaan ekonomi menurut Badan Pusat Statistik (BPS) yang dapat digunakan guna melihat tingkat kesejahteraan ekonomi (Vinatra et al., 2023) :

1. Pemasukan

Pemasukan adalah jumlah uang atau nilai materi yang diperoleh oleh individu, keluarga, atau organisasi dari berbagai sumber. Sumber pemasukan ini meliputi gaji atau upah dari pekerjaan, pendapatan dari usaha atau bisnis, bunga atau dividen dari investasi, tunjangan, serta bantuan atau sumbangan dari pihak lain.

1. Makanan sehari hari

Makanan memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari individu atau keluarga. Selain sebagai kebutuhan dasar untuk memenuhi gizi dan energi yang dibutuhkan tubuh, makanan juga memainkan peran penting dalam konteks ekonomi. Biaya yang dikeluarkan untuk makanan sering kali merupakan bagian besar dari anggaran rumah tangga. Kualitas dan ketersediaan makanan dapat menjadi cerminan dari tingkat kesejahteraan ekonomi suatu keluarga atau komunitas.

1. kondisi rumah

Secara ekonomi, keadaan rumah menjadi krusial karena rumah merupakan aset berharga dan berpengaruh langsung pada biaya hidup sehari-hari. Rumah yang baik dan terpelihara dapat meningkatkan kesejahteraan ekonomi dengan mempengaruhi kesehatan, produktivitas, dan keamanan penghuninya. Sebaliknya, rumah yang tidak layak seperti yang mengalami masalah struktural atau kekurangan fasilitas dasar seperti air bersih dan sanitasi yang memadai, dapat menambah beban ekonomi bagi pemilik rumah dan menghalangi kemampuan mereka untuk mencapai kesejahteraan ekonomi yang optimal. Oleh karena itu, kondisi rumah merupakan indikator penting dalam menilai tingkat kesejahteraan ekonomi individu atau keluarga.

1. Kesehatan

Kesehatan yang baik sangat penting untuk mencapai kesejahteraan ekonomi yang optimal. Hal ini meningkatkan produktivitas, mengurangi biaya kesehatan, dan meningkatkan kualitas hidup secara keseluruhan. Faktor-faktor ekonomi seperti pendapatan yang mencukupi, akses yang baik terhadap layanan kesehatan, dan lingkungan kerja yang aman memiliki dampak positif terhadap kesehatan. Di sisi lain, ketidakstabilan ekonomi, pengangguran, atau kesulitan dalam memenuhi kebutuhan dasar seperti makanan dan tempat tinggal yang layak dapat berdampak negatif terhadap kesehatan. Oleh karena itu, perhatian terhadap kesehatan secara menyeluruh dalam konteks ekonomi yang lebih luas sangat penting untuk mencapai kesejahteraan ekonomi yang komprehensif.

1. Fasilitas anak di jenjang pendidikan.

Fasilitas anak dalam pendidikan dalam konteks kesejahteraan ekonomi mencakup semua infrastruktur, sumber daya, dan layanan yang diperlukan untuk mendukung perkembangan anak-anak di sekolah. Ini meliputi ruang kelas, perpustakaan, laboratorium, fasilitas olahraga, dan juga dukungan dari pendidik yang berkualitas. Ketersediaan fasilitas pendidikan yang baik dapat meningkatkan akses anak-anak terhadap pendidikan yang berkualitas, yang berkontribusi pada kemampuan mereka untuk membangun masa depan ekonomi yang lebih baik. Fasilitas yang memadai juga dapat berdampak positif pada kesejahteraan mental dan emosional anak-anak, serta membantu mengurangi disparitas pendidikan yang sering kali terkait dengan kesejahteraan ekonomi keluarga.

1. Top of Form
2. Bottom of Form
3. **Penelitian Terdahulu**

Berapa penelitian terdahulu yang memiliki kesamaan variabel dengan penelitian ini tentang analisis dampak perjudian *online* terhadap kesejahteraan ekonomi individu, yaitu :

**Tabel 2.2**

**Penelitian Terdahulu**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **NO** | **Nama Peneliti** | **Judul Penelitian** | **Hasil penelitian** | **Persamaan** | **Perbedaan** |
| 1 | Rafiqah & Rasyid, (2023) | Dampak Judi *Online* Terhadap Kehidupan Sosial Ekonomi Masyarakat | Penelitian ini menegaskan bahwa judi *online* berdampak besar pada ekonomi dan sosial masyarakat.  Wawancara dengan narasumber menunjukkan bahwa praktik ini mengubah pola interaksi sosial, memperbesar kesenjangan antara individu dan komunitas, serta menciptakan masalah sosial seperti kecanduan dan isolasi. Secara finansial, judi *online*  menyebabkan kerugian bagi penjudi dan ketidak stabilan keuangan keluarga, | Persamaan terletak pada variabel yang membahas dampak judi *online* terhadap ekonomi masyarakat. | Perpedaan terletak pada tempat penelitian nya dan fokus penelitian berbeda penelitian ini berfokus ke sosial ekonomi. |
| 2 | Faruq et al., (2023) | Peranan Lazisnu Sidoarjo Dalam Meningkatkan Kesejahteraan Ekonomi Masyarakat Di Kabupaten Sidoarjo | Penelitian ini menunjukkan bahwa peran LAZISNU Sidoarjo dalam meningkatkan kesejahteraan ekonomi masyarakat di Kabupaten Sidoarjo telah berjalan optimal melalui program bantuan yang mencakup aspek konsumtif dan produktif. Bantuan dana dan modal tersebut membantu penerima manfaat dalam memenuhi kebutuhan sehari-hari dan mengembangkan usaha mereka secara berkelanjutan. | Persamaan terdapat pada variabel kesejahteraan ekonomi dan memiliki metode penelitian yang sama. | Pebedaan terletak pada tempat penelitian dan fokus penelitian dalam penelitian ini berfokus pada peran laziznu dalam meningkatkan kesejahteraan ekonomi masyarakat. |
| 3. | (Azhar, 2023) | Perilaku menyimpang Judi *Online*  (Studi Kasus Pemain Judi *Online* Di Kabupaten Cirebon) | Penelitian menyimpulkan bahwa perilaku menyimpang judi *online* di Kabupaten Cirebon dipengaruhi oleh lingkungan terdekat, seperti teman sekolah, rekan kerja, atau anggota komunitas setempat. Berinteraksi dengan kelompok pemain judi *online*  menjadi faktor utama dalam proses pembelajaran perilaku ini, didorong oleh berbagai teknik, dorongan, dan motivasi yang berasal dari lingkungan permainan. | Persamaan terdapat pada variabel nya yaitu judi *online* dan juga persamaan dalam metode penelitian yang sama. | Terdapat perbedaan dalam tempat penelitian dan fokus peneliti yang berbeda dalam penelitian ini hanya fokus pada prilaku menyimpang judi *online* . |

Peneliti-peneliti sebelumnya dijelaskan secara rinci pada Tabel 2.1. Judi *online* dan kesejahteraan ekonomi inilah dimana peneliti ini dan penelitian sebelumnya memiliki kesamaan. Mengenai perbedaan yang dimiliki, fokus dan tempat penelitian lah yang membedakan dengan penelitian penelitian sebelumnya, dan dalam Kajian ini memiliki fokus penelitia yang berbeda dengan penelitian penelitian sebelumnya penelitian ini berfokus kepada dampak dari adanya judi *online* terhadap kesejahteraan ekonomi masyarakat.

1. **Kerangka berfikir**

(Sugiyono, 2022) kerangka berfikir dalam suatu penelitian perlu di kemukakan apabila dalam penelitian tersebut berkenaan dengan dua fariabel atau lebih. Apabila peneliti hanya membahas sebuah variabel atau secara mandiri, maka peneliti di samping mengemukakan deskripsi teoritis untuk masing masing variabel, juga argumentasi terhadap varian besaran variabel yang diteliti.

Dalam penelitian ini dikembangkan suatu konsep atau kerangka fikir dengan tujuan untuk mempermudah peneliti dalam melakukan penelitian. Dengan adanya kerangka fikir ini maka tujuan yang akan di capai peneliti akan lebih terarah.

Kerangka berfikir yang menjadi landasan dalam penelitian ini adalah tentang praktik judi *online* dikalangan masyarakat Desa Purbasana, dalam beberapa tahun terakhir perkembangan teknologi komunikasi dan informasi telah berkembang dengan cepat, memengaruhi hampir semua aspek kehidupan. Penemuan baru, terutama internet telah memberikan kemudahan dalam kehidupan manusia namun juga menyebabkan dampak negatif yang tidak dapat dihindari, salah satu dampak negatif tersebut adalah munculnya situs perjudian *online*. Sebagai salah satu kelompok pengguna internet yang aktif masyarakat Desa Purbasana juga terpengaruh oleh dampak negatif internet. Salah satu dampak negatif yang memengaruhi masyarakat adalah keterlibatan mereka dalam permainan judi *online* dan dengan keikut sertaan mayarakat dalam bermain judi *online* juga berdampak kepada kesejahteraan perekonomian mereka.

Dengan keadaan tersebut, peneliti tertarik untuk menyelidiki proses di mana masyarakat mengenal permainan judi *online*, faktor-faktor yang mendorong minat mereka untuk terlibat dalam permainan tersebut, dan dampak terhadap kesejahteaan ekonomi yang dirasakan masyarakat setelah mereka terlibat dalam perjudian *online*. Berikut adalah kerangka berfikir dalam penelitian ini :

**Judi *Online***

Masyarakat Desa Purbasana

Kesejahteraan Ekonomi

Pemain judi *online* sejahtera

Pemain judi *online* tidak sejahtera

Bagan 2.1 Kerangka berfikir

**BAB lll**

**METODOLOGI PENELITIAN**

1. **Pendekatan, jenis Dan Desain Penelitian**
2. **Pendekatan Penelitian**

Penelitian ini menerapkan metode atau pendekatan deskriptif kualitatif, penelitian deskriptif kualitatif adalah metode yang digunakan untuk mengeksplorasi atau menggambarkan situasi sosial yang diteliti secara menyeluruh, luas, dan mendalam. Penelitian kualitatif ini bertujuan untuk mendapatkan pemahaman yang lebih dalam tentang fenomena yang terjadi di lapangan. Metode penelitian kualitatif dinamakan sebagai metode baru, karena popularitasnya belum lama, dinamakan metode *postpositivistik* karena berlandasan pada filsafat postpositivisme. Metode ini disebut juga sebagai metode artistik, karena proses penelitian lebih bersifat seni (kurang pola), dan disebut sebagai metode interpretive karena data hasil penelitian lebih berkenaan dengan interpretasi terhadap data yang ditemukan di lapangan (Sugiyono, 2022).

1. **Jenis penelitian**

Studi kasus adalah sebuah metode di mana data dan informasi yang komprehensif dan sistematis tentang individu, peristiwa, atau kelompok dikumpulkan menggunakan berbagai teknik dan sejumlah besar data untuk memahami secara efektif bagaimana individu, peristiwa, dan latar alami (social setting) beroperasi atau berfungsi sesuai dengan konteks (Sugiyono, 2022). Metode kualitatif deskriptif diterapkan dalam penelitian ini. Metode ini menggambarkan peristiwa melalui kalimat, khususnya pada pembahasan yang bersifat alami, menggunakan berbagai metode ilmiah yang tersedia. Pendekatan kualitatif bertujuan untuk memahami pengalaman subjek penelitian, termasuk perilaku, tindakan, pendapat, dan motivasi yang mereka rasakan (Moleong, 2021).

1. **Desain penelitian**

Desain penelitian merupakan kerangka kerja yang digunakan untuk melaksanakan penelitian. Setiap disiplin ilmu memiliki ciri khas tersendiri dalam pola desain penelitiannya, meskipun prinsip-prinsip umumnya banyak yang serupa. Desain penelitian menggambarkan prosedur untuk memperoleh informasi atau data yang diperlukan guna menjawab semua pertanyaan penelitian. Dengan demikian, desain penelitian yang baik akan menghasilkan proses penelitian yang efektif dan efisien.(Nurdin & Si, 2019)

Peneliti mengunakan desain penelitian ini dengan tujuan untuk mempermudah pemahaman, evaluasi, identifikasi, dan penarikan kesimpulan dari temuan-temuan penelitian sebelumnya. Desain penelitian ini menjadi instrumen penting bagi peneliti untuk meraih informasi yang diperlukan dalam menangani permasalahan penelitian ini, berikut adalah gambar desain penelitian dari penelitian ini :

Masalah : Judi *online* di masyarakat

Pengumpulan data dilakukan melalui, observasi, wawancara dan dokumentasi

Analisis data

Reduksi data

Penyajian data

Menarik kesimpulan

**Gambar 3.1 Desain penelitian**

**Sumber: (PRATAMA, 2023)**

Berdasarkan diagram 3.1 di atas, tujuan dari penyusunan rencana penelitian ini adalah untuk memfasilitasi peneliti dalam melaksanakan penelitian. Fokus penelitian adalah pada analisis dampak judi *online* terhadap kesejahteraan ekonomi individu. Selanjutnya, data akan dikumpulkan melalui tiga metode, yakni observasi, wawancara, dan dokumentasi. Pengumpulan data tersebut akan dilakukan untuk mengidentifikasi informasi terkait dampak judi *online* terhadap kesejahteraan ekonomi individu masyarakat Desa Purbasana.

1. **Prosedur Penelitian**

Langkah-langkah yang dilakukan untuk memperoleh data yang diperlukan untuk menjawab pertanyaan penelitian dikenal sebagai prosedur penelitian. Menurut (Moleong, 2021:127) penelitian ini terdiri dari empat tahap yaitu tahap pra lapangan, tahap kerja lapangan, tahap analisis data, dan tahap penulisan laporan. Peneliti menjalani tahapan penelitian sebagai berikut:

1. Menyiapkan rencana penelitian, memperoleh izin yang diperlukan, melakukan survei lokasi, menyiapkan peralatan penelitian, memilih serta merekrut partisipan penelitian, serta menangani aspek etika merupakan bagian dari tahap pra lapangan.
2. Selama tahap kerja lapangan, aktivitas yang mencakup pengumpulan informasi terkait dengan permasalahan penelitian dilakukan. Metode wawancara, dokumentasi, dan observasi diterapkan untuk memperoleh data yang diperlukan.
3. Pada tahap analisis data, proses melibatkan evaluasi hasil dari wawancara, observasi, dan dokumentasi. Peneliti melakukan seleksi data yang relevan dan memadukan hasil tersebut, selanjutnya, peneliti akan menjalankan proses triangulasi untuk memvalidasi temuan, data diperiksa ulang terhadap lokasi dan metode pengumpulan data guna memastikan keabsahannya, memverifikasi bahwa data tersebut benar-benar valid.
4. Penyusunan hasil penelitian dari seluruh kegiatan yang telah direncanakan, termasuk perencanaan penelitian, pengumpulan data, dan penarikan kesimpulan, merupakan bagian dari tahap penulisan laporan.
5. **Sumber Data**

Dalam penelitian ini, digunakan triangulasi atau penyilangan data dari berbagai sumber. Menurut Lofland dan Lofland (Moleong,2021:157) data utama dalam penelitian kualitatif adalah kata-kata dan tindakan, sementara data tambahan meliputi dokumen dan sebagainya. Oleh karena itu, dalam penelitian ini, data yang dikumpulkan terdiri dari data primer dan data sekunder.

1. Data Primer

Peneliti berinteraksi langsung dengan informan dan mengamati sumber data primer ini. Sebagian besar dokumentasi sumber data primer berasal dari observasi dan wawancara. Peneliti merekam hasil wawancara dengan perekam suara dan kemudian mencatat ulang hasil rekaman tersebut. Tujuan dari wawancara ini adalah untuk memahami lebih dalam tentang dampak dari adanya judi *online* terhadap kesejahteraan ekonomi individu yang berada di Desa Purbasana Kec. Tarub,Kab. Tegal.

Dalam penelitian ini, para informan atau sumber data utama adalah mayarakat yang bermain judi *online* di RT 02 dan RT 03 Desa Purbasana Kec.Tarub, Kab.Tegal.Tujuan utama untuk mengumpulkan informasi yang diperlukan bagi penelitian ini.

1. Data Sekunder

Data sekunder berfungsi sebagai sumber tambahan untuk memperkuat data primer. Contoh data sekunder meliputi dokumen, foto-foto yang sudah ada atau yang diambil oleh peneliti, serta data lain yang relevan dengan penelitian ini.

Profil Desa merupakan salah satu sumber data sekunder dalam penelitian ini, selain itu terdapat juga foto-foto kegiatan saat wawancara dengan narasumber dan foto-foto tambahan yang diambil oleh peneliti untuk melengkapi penelitian.

1. **Wujud Data**

Penelitian ini menggunakan metodologi kualitatif dengan tujuan memahami fenomena sosial dari perspektif partisipan. Data penelitian berupa perilaku dan pernyataan responden. Data yang dikumpulkan melalui observasi dan wawancara kemudian digabungkan dengan data utama yang diperoleh dari imasyarakat yang bermain judi *online* dan pengaruh terhadap kesejahteraan mereka.

1. **Teknik Pengumpulan Data**

Beberapa informan digunakan untuk mengidentifikasi data penelitian. Semua metode pengumpulan data dalam penelitian ini disebut sebagai "triangulasi metode," yang mencakup wawancara, observasi, dan dokumentasi.

1. Observasi

Observasi sebagai teknik pengupulan data mempunyai ciri yang spesifik jika dibandingkan dengan teknik yang lain, yaitu wawancara dan kuesioner. Kalau wawancara dan kuesioner selalu berkominikasi dengan orang, maka observasi tidak terbatas pada orang, tetapi juga objek-objek alam yang lain (Sugiyono, 2022).

Peneliti ini mengikuti pedoman yang telah direncanakan secara hati-hati dan sistematis terkait apa yang akan diamati, kapan, dan di mana, sebagai instrumen pengamatan untuk meneliti dampak dari adanya judi *online* terhadap kesejahteraan ekonomi individu yang ada di Desa Purbasana Kec.Tarub, Kab.Tegal.

Dengan metode ini, informasi yang didapatkan tidak hanya berasal dari apa yang didengar atau dilihat, tetapi juga ekspresi wajah dan gerakan yang dapat mempengaruhi pengamatan. Observasi dalam penelitian ini dilakukan untuk mengamati dampak dari adanya judi *online* terhadap kesejahteraan ekonomi Individu yang ada di Desa Purbasana Kec.Tarub, Kab.Tegal.

1. Wawancara

Menurut (Sugiyono, 2022) wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan masalah yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih dalam dan jumlah respondenya sedikit atau kecil. Wawancara dapat dilakukan secara terstruktur maupun tidak terstruktur, dan dapat dilakukan melalui tatap muka (*face to face*) maupun dengan menggunakan telepon.

Dalam percakapan wawancara ini, ada dua pihak yang terlibat: pewawancara yang mengajukan pertanyaan dan narasumber yang merupakan masyarakat Desa Purbasana Kec.Tarub, Kab.Tegal yang bermain judi *online* yang memberikan jawaban. Untuk keperluan penelitian ini, digunakan wawancara terstruktur. Peneliti telah menyiapkan pertanyaan-pertanyaan yang akan diajukan kepada narasumber. Tujuan dari pertanyaan-pertanyaan tersebut adalah untuk menguji hipotesis yang diajukan dalam penelitian.

Dalam penelitian ini, wawancara digunakan untuk mengumpulkan informasi mengenai dampak dari judi *online* terhadap kesejahteraan ekonomi individu di Desa Purbasana Kec. Tarub, Kab. Tegal, informan penelitian terdiri dari masyarakat yang bermain judi *online* di RT 02 dan RT 03 Desa Purbasana Kec.Tarub, Kab.Tegal. Peneliti melanjutkan wawancara hingga tidak ada informasi baru yang muncul atau hingga informasi yang diperoleh mencapai titik jenuh.

Tabel 3.1 : Pedoman wawancara

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No | Sasaran | Indikator | Pertanyaan |
| 1. | Aparat Desa Purbasana | Lingkungan | Apakah di Desa Purbasana ini ada orang yang bermain judi *online* ? |
|  | Apa pendapat bapak tentang maraknya kasus judi *online* yang ada di Desa Purbasana ini ? |
| Ekonomi | Menurut bapak, apakah judi *online* itu dapat mempengaruhi kesejahteraan ekonomi orang yang bermain judi *online*? |
|  | Menurut bapak, bagaimana judi *online* dapat mempengaruhi kesejahteraan ekonomi individu di desa purbasana ini ? |
|  | Apa nasihat bapak kepada warga yang sedang terjebak dalam judi *online* dan mengalami kesulitan ekonomi ? |
|  | Bagai mana peran Desa dalam memberikan edukasi kepada masyarakat tentang risiko ekonomi dari adanya judi *online* ? |
| Situasi | Seberapa sering Desa menerima laporan atau keluhan terkait dengan adanya fenomena judi *online* ini? |
| Persepsi tentang Probabilitas Kemenangan | Bagai mana tanggapan bapa tentang masyarakat yang suka bermain judi *online* karena mereka percaya atas kemenangan judi *online* itu menguntungkan? |
| 2. | Pemain judi *online* di Desa Purbasana | Lingkungan | Sejak kapan anda mulai terlibat dalam judi *online*, dan apa yang membuat Anda tertarik untuk mencoba bermain judi *online*  ? |
| Di mana anda biasanya bermain judi *online* ? ( di rumah, di tempat umum atau di tempat tempat lain.) |
| Apakah anda merasa nyaman bermain di lingkungan tersebut ? Mengapa ? |
| Apakah anda merasa lingkungan tempat tinggal anda mendukung atau menghalangi kebiasaan bermain judi *online* ? |
| Ekonomi | Berapa banyak waktu dan uang yang biasanya anda habiskan untuk judi *online* setiap minggu? Dan dari mana uang tersebut ? |
| Apakah anda pernah mengalami kesulitan keuangan sebagai akibat dari judi *online* ? Jika ya, bisakah anda menjelaskan situasinya? |
| Apakah anda pernah mengalami peningkatan pendapatan dari judi *online* ? Jika ya, apakah itu bersifat sementara atau berkelanjutan?? |
| Pernahkah anda memenangkan jumlah uang yang signifikan dari judi *online* ? Jika ya, bagaimana dampaknya terhadap keuangan Anda? |
|  |  |  | Apakah ada perubahan dalam gaya hidup anda setelah terlibat dalam judi *online* ? Misalnya, apakah anda mengalami peningkatan atau penurunan dalam kesejahteraan ekonomi? |
| Menurut anda, apakah ada keuntungan jangka panjang dari judi *online* ? |
| Situasi | Apakah ada situasi tertentu yang meningkatkan keinginan anda untik bermain ? misalnya: merasa bosan,stres,ingin mengisi waktu luang, dll. |
| Apakah ada peristiwa atau situasi tertentu yang membuat anda merasa perlu bermain jusi *online* ? misal : ada masalah keuangan atau sedang terlilit hutang |
| Bagaimana situasi sosial di sekitar anda seperti teman dan keluarga apakah mempengaruhi keputusan anda untuk bermain ? |
| Persepsi tentang Probabilitas Kemenangan | Apa yang membuat anda bermain terus meski anda sudah menghabisakan banyak uang ? |
| Seberapa sering anda menang dalam permainan judi *online* di bandingkan dengan seberapa sering anda kalah ? |

1. Dokumentasi

Menurut (Sugiyono, 2022) dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu dokumen bisa berupa tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumentasi menjadi salah satu teknik pengumpulan data yang efektif karena informasi yang terkandung dalam dokumen-dokumen tersebut biasanya sudah terorganisir dengan baik, baik dalam bentuk tulisan, gambar, maupun bentuk lainnya. Dokumentasi dapat meliputi catatan, laporan, arsip, buku, foto, video, dan sumber-sumber tertulis atau elektronik lain yang relevan dengan penelitian atau studi yang sedang dilakukan.

Meskipun dokumentasi berfungsi sebagai sumber sekunder, namun perannya tetap penting dan tidak bisa diabaikan. Sumber tambahan ini meliputi dokumen resmi yang berisi profil Desa Purbasana, visi dan misi, profil narasumber serta struktur organisasi Desa Purbasana. Dokumentasi penelitian ini bisa diperoleh dari foto-foto yang sudah ada maupun foto-foto yang diambil oleh peneliti sendiri sebagai data tambahan.

1. **Teknik Analisis Data**

Analisis data kualitatif, sebagaimana didefinisikan oleh Bogdan dan Biklen dalam (Sugiyono, 2022:244) adalah usaha untuk menyusun data ke dalam kategori, pola, dan satuan dasar agar data tersebut dapat diinterpretasikan dan ditarik kesimpulannya.

Dalam penelitian ini peneliti mengelola potongan data, mengintegrasikannya, mencari pola, menentukan apa yang penting, dan memutuskan apa yang dapat dibagikan dengan orang lain. Dalam penelitian ini, teknik analisis data dari Miles dan Huberman digunakan untuk menganalisis data (Sugiyono, 2022:246)

Gambar 3.2 komponen dalam analisis data

1. Pengumpulan data

Data mengenai dampak judi *online* terhadap kesejahteraan ekonomi individu dalam penelitian ini bisa ditemukan dan dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan metode dokumentasi lainnya. Proses pengumpulan data ini melibatkan pencarian, pencatatan, dan penghimpunan informasi yang merupakan teknik yang digunakan dalam penelitian ini.

1. *Data Reduction* (Reduksi Data)

Data yang terkumpul pada waktu tersebut sangat melimpah, sehingga memerlukan pencatatan yang teliti dan rinci. Proses seleksi data yang signifikan, penyusunan ringkasan, dan fokus pada informasi yang esensial merupakan bagian dari proses reduksi data. Data yang telah dipilih akan memberikan gambaran yang lebih terperinci dan mempermudah peneliti dalam mengumpulkan data tambahan serta mengatur informasi sesuai kebutuhan (Sugiyono, 2022:247).

Untuk memungkinkan penarikan kesimpulan, maka peneliti memilah data dan kemudian mengelompokkannya ke dalam Setiap masalah terkait dampak judi *online* terhadap kesejahteraan ekonomi individu.

1. Penyajian Data

Setelah data direduksi, langkah berikutnya adalah menyajikannya. Data yang disajikan merupakan hasil analisis informasi dari wawancara tentang dampak judi *online* terhadap kesejahteraan ekonomi individu. Data kualitatif dapat disajikan dalam berbagai bentuk termasuk teks naratif, tabel, grafik, dan bagan. Penyajian data dilakukan sedemikian rupa agar memudahkan peneliti dalam menjelaskan serta mempermudah pemahaman.

1. Kesimpulan Dan Verifikasi

Dalam penelitian kualitatif, tahap akhir adalah penarikan dan verifikasi kesimpulan. Kesimpulan awal disusun sebagai paparan sementara yang akan disajikan. Menurut Sugiyono, kesimpulan ini dapat berubah jika peneliti menemukan bukti tambahan yang lebih kuat selama proses pengumpulan data berikutnya, kesimpulan dalam penelitian kualitatif adalah merupakan temuan terbaru yang sebelumnya belum pernah ada temuan dapat berupa deskrips atau gambaran suatu objek yang sebelumnya masih remang remang atau gelap sehingga setelah di teliti menjadi jelas, dapat berupa hubungan kausal atau interaktif, hipotesis atau teori.(Sugiyono, 2022:253). Maka dari itu kesimpulan awal yang ditarik oleh peneliti dalam penelitian ini akan didukung oleh data-data yang diperoleh dari lapangan.

1. **Teknik Penyajian Hasil Analisis**

Penelitian kualitatif dibedakan dengan penyajian data yang dianalisis dalam bentuk tertulis untuk mencegah peneliti menarik kesimpulan yang keliru. Meninjau catatan lapangan atau menarik kesimpulan adalah proses menelaah makna yang diambil dari data dan memeriksa kebenarannya. Berdasarkan uraian tersebut, data lapangan yang terkumpul akan disajikan dalam bentuk naratif. Analisis akan dilakukan terhadap dokumen, wawancara, dan observasi untuk memahami dampak Judi *online* terhadap kesejahteraan ekonomi individu.