

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Definisi judi dalam literatur bahasa Indonesia judi diartikan sebagai permainan dengan menggunakan uang atau barang berharga sebagai taruhan (menggunakan dadu, kartu). Sedangkan perjudian diartikan sebagai permainan yang mempertaruhkan uang atau harga dalam bentuk permainan tebakan secara kebetulan untuk memperoleh sejumlah keuntungan yang lebih besar (Departemen Pendidikan Nasional, 2005:479). Judi secara sederhana dapat disimpulkan sebagai taruhan atau adu nasib dalam berbagai bentuk permainan yang diharapkan dapat memperoleh keuntungan atau kekayaan bagi para pelakunya.

Pandangan agama Islam secara gamblang menyatakan bahwa judi adalah perbuatan yang harus di jauhi dan haram untuk dilakukan. Umat muslim diharuskan sadar bahwa judi merupakan perbuatan keji atau tindakan kejahatan yang nilai kemudharatannya jauh lebih banyak ketimbang manfaatnya. Sebagai muslim yang baik tentu segala perintah Allah harus di taati begitupun salah satu larangannya yaitu berjudi harus di jauhi karena perilaku ini dapat memberikan dampak negatif yang mengandung unsur kriminalitas oleh pelakunya sehingga dapat merugikan diri sendiri bahkan juga berdampak pada orang lain. Di satu pihak judi merupakan patalogi sosial yang sulit ditanggulangi. Tidak hanya itu seseorang yang terlibat perilaku perjudian secara psikologis cenderung mengalami masalah kesehatan mental dalam kepribadiannya seperti menutup diri, tidak bisa mengontrol emosi dan membuatnya candu akan perjudian (Sahala, 2023).

Di era globalisasi kemajuan teknologi terus mengalami perkembangan pesat di setiap harinya. Perkembangan teknologi ini begitu membantu mempermudah berbagai urusan manusia dalam kehidupan

sehari-hari. Tidak bisa dipungkiri maupun menolaknya bahwa kemajuan teknologi terus akan berjalan seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan. Misalnya saja dalam bidang komunikasi kemajuan teknologi mengubah cara manusia berinteraksi antara satu sama lainnya. Tentu sebagai makhluk sosial manusia membutuhkan komunikasi diantara sesamanya untuk menciptakan kesepahaman. Atas dasar kebutuhan itulah manusia berupaya mencari dan menciptakan alat maupun sistem untuk saling berinteraksi dari mulai gambar, isyarat, tulisan sampai sekarang berevolusi ke internet (Hery, 2012). Perkembangan teknologi internet pada zaman modern ini membawa dampak yang signifikan bagi miliaran manusia didunia. Di satu sisi dengan hadirnya internet membawa dampak positif terhadap kemajuan teknologi umat manusia karena dengan adanya internet terdapat banyak manfaat untuk berinteraksi dan berkomunikasi yang menjadi mudah terhubung dari satu wilayah ke wilayah lainnya baik itu antar desa, kota bahkan dari negara ke negara. Dalam sudut pandang lain kehadirannya juga memberikan dampak negatif. Misalkan dengan mudahnya mengakses internet membuat maraknya perjudian di era sekarang. Perjudian ini berubah bentuk mengikuti kemajuan teknologi. Karena internet mudah diakses oleh semua kalangan mulai dari anak kecil, remaja hingga dewasa sekalipun maka judi online bisa saja dimainkan oleh siapapun tanpa mengenal ruang dan waktu.

Zaman sekarang praktik judi online menjadi dominan dikalangan masyarakat. Perkembangan teknologi menjadi faktor yang membuat judi berkembang menjadi berbagai macam bentuk dalam permainannya. Misal judi online ada berbagai macam permainan yang bisa dimainkan dan mudah ditemukan oleh para pelaku judi online di internet seperti judi slot, judi togel, judi bola, judi domino, judi game dan lain-lain. Ada beberapa perjudian ini sebelumnya memang sudah banyak ditemukan di kalangan masyarakat. Hanya saja pada pada era sekarang judi terus bertransformasi yang membuat semua kalangan mudah untuk menemukannya akibat dari adanya internet.

Terdapat data yang menyebutkan bahwa perputaran uang dari judi online di Indonesia mencapai angka yang fantastis. Dikutip dari situs web Kementerian Komunikasi dan Informatika dalam siaran pers no. 327/HM/KOMINFO/09/2023 yang memaparkan dari satu situs judi online saja masyarakat pertahunnya mengalami kerugian yang ditaksir mencapai Rp27 Triliun (Kominfo, 2023). Bisa dibayangkan ini hanya dalam satu situs web penyedia layanan judi. Sepengetahuan penulis di internet banyak sekali ribuan situs sebagai penyedia layanan haram ini. Begitu disayangkan negara Indonesia yang mayoritas penduduknya penganut agama Islam, aktivitas judi *online* begitu banyak ditemukan yang terlibat perjudian. Dalam data tersebut menandakan bahwa tindakan judi *online* semakin menyebar luas diseluruh tanah air.

Perjudian merupakan praktik yang dilarang oleh agama. perilaku ini termasuk perbuatan keji. Disebutkan dalam firman Allah (Al-Maidah, 5:90-91) dengan jelas bahwa Islam melarang keras judi:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْلَامُ رِجْسٌ مِّنْ عَمَلِ الشَّيْطَانِ فَاجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ

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

Alquran menjelaskan bahwa tiap-tiap perbuatan yang berkaitan dengan masalah patalogi sosial seperti judi ini selalu diberikan peringatan dan ancaman bagi orang yang melakukannya.

Aturan konstitusi di Indonesia juga melarang aktivitas perjudian. Misal dalam Ketentuan Pasal 1 UU 7 Tahun 1974 yang secara eksplisit menyatakan pelarangan segala bentuk dan jenis perjudian. Terkhusus dalam pembahasan ini yaitu judi online juga di atur pemerintah supaya tidak berkembang luas di masyarakat. Aturan ini tertuang dalam pasal 27

ayat 2 Undang-Undang Informasi Transaksi Elektronik (UU ITE) yang berbunyi: “Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan atau mentransmisikan dan atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian” (UU No. 11 Tahun 2008 Pasal 27, bab 7, ayat 2).

Fenomena judi online menjadi penyakit dalam masyarakat. Bagaimana tidak, berbagai macam perjudian dengan mudahnya diakses tanpa harus meninggalkan kenyamanan tempat tinggalnya. Selain mudah untuk ditemui dalam kehidupan masyarakat, dengan melakukan judi juga dianggap menjadi jalan tengah untuk mendapatkan kekayaan secara cepat. Perlu di ingat bahwa bermain judi merupakan hal yang tidak selalu menguntungkan karena dalam setiap permainan selain kemenangan ada juga kekalahan. Pasti ada orang yang menang dalam berjudi, begitupula banyak juga orang yang mengalami kekalahan akibat dari hal ini. Apalagi dalam judi online yang mungkin bisa saja kecurangan-kecurangan sengaja dilakukan oleh penyedia layanan judi yang mengakibatkan kerugian-kerugian besar karena peneliti tidak berada ditempat yang berhadapan langsung dengan lawan untuk bermain atau mengetahui sistemnya. Maka tidak bisa dibenarkan apapun faktor yang melatarbelakangi untuk mengakses perjudian.

Dalam beberapa kasus dan penelitian sebelumnya judi online menjadi masalah sosial dalam masyarakat. Masalah sosial diartikan sebagai semua tingkah laku yang melanggar normal dalam masyarakat itu sendiri dan dianggap mengganggu, merugikan serta tidak dikehendaki oleh masyarakat (Burlian, 2016). Dampak negatif yang akan dirasakan oleh pelaku judi online diantaranya yaitu rusaknya ekonomi keluarga, terganggunya mental, menghabiskan waktu, melemahnya sikap keagamaan yang mendorong individu untuk melakukan kegiatan-kegiatan kejahatan (Zurohman et al., 2016). Namun kenyataannya judi online masih marak di masyarakat meskipun sederet kerugian akan dialami pelaku.

Demikian juga kehidupan masyarakat Desa Gandamekar Kecamatan Kadungora Kabupaten Garut yang semua penduduknya muslim para pelaku judi online memang sedang marak ditemui dalam kehidupan sehari-hari. Dalam observasi awal peneliti melihat bahwa pelaku tidak mengenal umur, baik yang muda maupun tua, mereka dengan santainya menghabiskan waktu berjam-jam depan layar smartphone untuk bermain judi online. Jenis permainan yang dimainkan juga beragam macam seperti: slot, bola, togel, casino, dan ragam permainan lainnya. Mereka melakukan aktivitas itu dengan serius supaya bisa memenangkan perjudian. Tidak peduli benar atau salah, baik atau buruk mereka tetap menjalankannya. Penulis masih menemukan ada beberapa kalangan muslim yang masih melakukan tindakan judi. Tentu hal ini menjadi momok memprihatinkan dimasyarakat terutama di kalangan muslim yang secara gamblang melarangnya. Meskipun fenomena judi bukan merupakan sesuatu yang baru, tapi aktivitas perjudian tidak bisa diwajarkan selain bertentangan dengan ajaran Islam, tindakan ini juga melawan hukum. Maka maraknya perjudian pada saat ini membuat masalah baru bagi umat beragama khususnya umat muslim, apalagi pada saat ini dengan kehadiran teknologi internet.

Hal tersebut jika dibiarkan akan membentuk menjadi sebuah perilaku, secara sederhana perilaku adalah segala sesuatu yang dilakukan manusia. Perilaku merupakan respon terhadap rangsangan dari lingkungan yang mempengaruhi individu. Dalam psikologi, dikatakan bahwa perilaku sebagai kepribadian yang merupakan organisasi dinamis dalam diri individu yang terdiri dari berbagai sistem fisik dan mental, dan berfungsi sebagai penentu dalam penyesuaian diri terhadap lingkungannya. Dalam hal ini peneliti merujuk pada teori psikoanalisis dari Sigmund Freud dalam tiga indikator yaitu Id, ego, dan superego. Setiap struktur kepribadian memiliki fungsi, sifat, komponen, prinsip kerja, dan dinamika serta mekanisme yang unik. Namun, komponen-komponen tersebut berinteraksi

satu sama lain dalam diri individu, sehingga sulit untuk memisahkan atau menentukan pengaruhnya terhadap perilaku manusia (Hamali, 2018).

Melihat fenomena diatas penulis menjadi resah karena maraknya judi online di Desa Gandamekar yang seharusnya tidak terjadi karena penduduknya semua beragama Islam. Seperti yang telah diketahui sebelumnya bahwa umat muslim dilarang untuk bermain judi karena dalam Alquran dengan jelas disebutkan bahwa perjudian merupakan perbuatan keji. Dampak buruk juga menghantui para pelakunya yang pasti akan mendatangkan berbagai kerugian-kerugian dari segala aspeknya.

Berdasarkan permasalahan tersebut penulis tertarik untuk mengangkat permasalahan di atas sebagai penelitian ilmiah. Hal tersebut dikarenakan melihat masyarakat di Desa Gandamekar pada umumnya adalah beragama Islam yang seharusnya menjauhi judi online karena tidak sesuai dengan ajaran agama dan norma yang berlaku dimasyarakat tetapi mereka malah mengabaikannya. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya maka penulis mengambil tema penelitian yang berjudul: “*Perilaku Keagamaan di Kalangan Pelaku Judi Online (Studi Kasus di Desa Gandamekar Kecamatan Kadungora Kabupaten Garut)*”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang yang telah dikemukakan diatas maka penulis mencoba mengarahkan penelitian ini dengan bahasan sebagai berikut:

1. Bagaimana naluri (id) yang mendorong seorang muslim melakukan judi online?
2. Bagaimana sisi kesadaran (ego) seorang muslim terhadap perilaku judi *online*?
3. Bagaimana nilai-nilai dan norma (superego) seorang muslim dapat memberikan kontrol kepada pelaku judi *online*?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Untuk memahami naluri yang melatarbelakangi seorang muslim melakukan judi *online*
2. Untuk memahami tingkat kesadaran seorang muslim pelaku judi *online* di Desa Gandamekar
3. Untuk memahami sejauh mana norma-norma yang berlaku pada seorang muslim dapat memberikan kontrol pada pelaku judi *online* di Desa Gandamekar

D. Manfaat Penelitian

Besar harapan penulis bahwa penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak baik itu yang bersifat akademik dan praktis:

1. Secara teoritis untuk akademik

Diharapkan penelitian ini dapat menambah wawasan terutama terhadap jurusan Studi Agama-Agama mengenai judi *online* yang semakin marak dimasyarakat yang mayoritas penduduknya adalah muslim. Hal ini seharusnya tidak terjadi karena Islam melarang keras perjudian. Dalam penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian dengan konsep dan dasar penelitian dengan tema yang sama. Dan tentunya dalam penelitian ini diharapkan dapat membantu meningkatkan pemahaman juga pengetahuan pada peningkatan kualitas pendidikan dengan memberikan kontribusi pada ilmu pengetahuan

2. Secara praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kesadaran kepada semua pihak untuk tidak terlibat dalam tindakan judi *online* atau perjudian dalam bentuk apapun yang sifatnya berdampak negatif. Penelitian ini juga diharapkan bisa dijadikan pegangan dalam upaya

mengurangi penggunaan judi *online*. Sebagai masukan juga saran pada masyarakat Desa Gandamekar Kecamatan Kadungora Kabupaten Garut dan Mahasiswa jurusan Studi Agama-Agama. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi serta masukan kepada kelompok atau organisasi di Desa Gandamekar yang akan memberi manfaat bagi masyarakat luas dengan memberikan solusi atau pemecahan masalah dalam kehidupan sehari-hari

E. Tinjauan Pustaka

Pada penelitian yang akan penulis bahas diperlukannya bahan-bahan pustaka penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya sebagai acuan dasar untuk mendukung masalah yang akan diteliti dan relevan dengan tema dalam penyusunan karya ilmiah ini. Berikut penulis akan memaparkan tiga kajian penelitian terdahulu tentang judi *online* yang berkaitan, diantaranya:

1. Skripsi yang ditulis oleh Adela Aurent Mansur, Jurusan Studi Agama-Agama, Fakultas Ushuluddin dan Filsafat, Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Ampel Surabaya Tahun 2022, dengan judul “*Perilaku Keagamaan Pelaku Judi Togel di Kelurahan Wonokromo*” yang mendefinisikan tentang judi togel terjadi pada masyarakat Kelurahan Wonokromo, lalu penelitian ini membahas bagaimana pemahaman keagamaan para pelakunya. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa para pelaku judi togel begitu beragam ada yang berpendidikan dan terdapat pula yang tidak berpendidikan. Namun faktanya dalam penelitian tersebut dari kedua kelompok yang telah diklasifikasikan oleh peneliti tadi, meskipun mengetahui bahwa terdapat larangan terhadap praktik perjudian togel tetapi para pelaku tetap melakukannya. Dalam penelitian tersebut juga mengemukakan bahwa pelaku judi togel mempunyai pengaruh terhadap peribadatan dan akidah seseorang (Mansur, 2022).
2. Skripsi yang ditulis Entol Ahmad Ichwan Jamiel, Jurusan Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Islam Negeri (UIN)

Syarif Hidayatullah Jakarta Tahun 2022 yang berjudul “*Perilaku Menyimpang Judi Online di Kalangan Remaja*” Penelitian yang menggunakan metode kualitatif ini mengambil studi kasus di salah satu situs judi *online* yang cukup dikenal oleh kalangan remaja di daerah Pandeglang, Banten. Penelitian ini membahas tentang penyebab bagaimana situs judi *online* tersebut bisa menjadi kesukaan kalangan remaja di daerah itu. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa para remaja melakukan netralisasi atau pembenaran atas perbuatannya. Meskipun para remaja pelaku judi *online* ini melakukan tidaknya secara sadar dan mereka mengetahui akan larangan serta aturan mengenai hal itu (Jamiel, n.d.).

3. Skripsi yang ditulis oleh Zulrahman Rasyid Tahun 2017, Jurusan Pengembangan Masyarakat Islam, Fakultas Dakwah dan Komunikasi, Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga Yogyakarta yang berjudul “*Perjudian Online di Kalangan Mahasiswa Yogyakarta*” yang menjelaskan tentang berbagai jenis perjudian *online*, faktor-faktor yang mendorong mahasiswa ikut terhadap tindakan perjudian *online* dan dampak yang dialami oleh pelaku yang terlibat perjudian. Penelitian yang menggunakan deskriptif kualitatif ini memilih mahasiswa sebagai informan atau sumber data yang akan diteliti dalam tindakan perjudian *online* di Yogyakarta. Hasil dari penelitian yang di tulis oleh Rasyid ini mengemukakan bahwa terdapat beragam situs judi beredar di jejaring internet. Para mahasiswa yang terlibat dalam perjudian *online* awalnya hanya dimulai dari interaksi yang dilakukan sesama mahasiswa baik dalam satu kampus maupun yang bertempat tinggal bareng bersama dengan rekannya yang telah terlibat lebih dulu dalam permainan haram ini. Tidak hanya itu para mahasiswa tersebut yang telah terjerumus juga merasakan berbagai dampak negatif akibat dari tindakan perjudian *online* ini (Rasyid, 2017).

4. Jurnal. Penelitian yang dilakukan oleh Andri, Ridho, dan Fani Tahun 2023 yang berjudul “*Perkembangan Judi Online dan Dampaknya Terhadap Masyarakat*” artikel yang membahas tentang dampak dari praktik judi *online* terhadap masyarakat ini berfokus pada konsekuensi negatif yang timbul. Pada artikel ini dijelaskan bagaimana judi *online* membawa pengaruh buruk seperti mempengaruhi kesejahteraan, hubungan sosial, dan kestabilan ekonomi keluarga pelaku. Penelitian ini juga mengemukakan bahwa diperlukannya langkah-langkah preventif seperti pendidikan tentang resiko judi, peraturan ketat dan pengawasan terhadap platform judi *online* yang sampai saat ini belum berjalan secara efektif (Sitanggung et al., 2023).

Empat penelitian terdahulu yang dipaparkan di atas menunjukkan bahwa penelitian tentang judi *online* antara satu dengan penelitian lainnya memiliki persamaan dan perbedaan mengenai fokus penelitian baik pada subjek maupun objeknya. Salah satu persamaan di antara keempatnya adalah pembahasannya tentang perjudian *online* yang mudah ditemukan dan marak di lingkungan sepeneliti. Pengaruh buruk yang diakibatkan oleh judi juga menunjukkan bahwa tindakan tidak ada untungnya sama sekali. Dari empat karya ilmiah itu juga menunjukkan bahwa banyak faktor yang melatarbelakangi mereka untuk terlibat dalam akses judi *online*. Terdapat perbedaan antara penelitian ini dengan sebelumnya yaitu dari subjek penelitian yang lebih mengkaji secara psikologis pelaku judi *online* di kalangan muslim yang seharusnya tidak terjadi karena adanya nilai-nilai agama dan norma yang berlaku. Selain itu dari penelitian-penelitian sebelumnya tidak ada yang mengkaji secara khusus bagaimana kepribadian seorang muslim sehingga menjadi pelaku judi.

F. Kerangka Berpikir

Banyak akses judi yang sedang marak di kalangan muslim peneliti baik itu slot, poker, bola, kasino dan ragam permainan lainnya. Unikny pada saat ini judi tidak harus dimainkan secara manual/konvensional.

Cukup dengan menggunakan *smartphone* perjudian sudah bisa dilakukan untuk mencari kesenangan. Karena kemudahan itulah dalam pribadi seseorang yang beragama akan diuji terhadap dua pilihan yaitu akal dan nafsu yang mendasari bagaimana mereka berperilaku. Dalam memaknai perilaku-perilaku manusia dibutuhkan analisis khusus dari teori-teori psikologi yang mengacu pada kepribadian pelaku judi *online*. Terdapat teori psikonalisis yang digagas oleh Sigmund Freud tentang kepribadian manusia yang dipandang sebagai struktur yang terdiri dari tiga unsur yaitu id, ego dan superego (Ramdaina & Hambali, 2023):

1. Id (kebutuhan alamiah manusia)

Id merupakan struktur kepribadian yang terdapat dalam diri manusia sejak lahir yang tujuannya adalah mencapai kesenangan. Id adalah komponen kepribadian yang primitif dan naluriah. Id adalah bagian dari ketidaksadaran yang berisi semua dorongan dan impuls, termasuk apa yang disebut libido, sejenis energi seksual umum yang digunakan untuk segala sesuatu mulai dari naluri bertahan hidup hingga apresiasi seni.

Contoh: (makan, minum, dan seks). “Di tengah acara makan malam, Sinta haus, namun gelasny sudah kosong. Daripada menunggu pelayan mengisi ulang gelasny, dia mengambil gelas Pak Budi di seberang meja lalu meminumny. Tentu sangat mengejutkan”

2. Kedua terdapat struktur Ego (cara menghadapi realita)

Ego merupakan bagian dari sisi kesadaran manusia, ego berisi hal-hal logis dan rasional. *Ego* adalah satu-satunya bagian dari kepribadian sadar. Itulah yang disadari orang ketika mereka berpikir tentang diri mereka sendiri, dan itulah yang biasanya mereka coba proyeksikan kepada orang lain.

Contoh: “Sinta haus. Namun, dia tahu bahwa pelayan akan segera kembali untuk mengisi ulang gelasny dengan air, jadi dia memilih untuk menunggu, meskipun ada keinginan besar dalam dirinya untuk minum dari gelas Pak Budi yang ada di seberangny”

3. Struktur terakhir adalah superego (aspek moral yang diterima secara sosial)

Superego berisi tentang nilai moral yang terdapat dalam masyarakat, pada elemen ini biasanya berisi perilaku yang pantas dan tidak pantas untuk dilakukan. Kepuasan id dan prinsip realistik dari ego. Superego berkembang dari ego, dan seperti ego, ia tak punya sumber energinya sendiri. Akan tetapi, superego berbeda dari ego dalam satu hal penting, superego tak punya kontak dengan dunia luar sehingga tuntutan superego akan kesempurnaan pun menjadi tidak realistis.

Contoh: Jojo ingin mencuri kamera milik temannya. Ia memiliki kesempatan dan bisa melakukannya tanpa ada yang tahu. Namun, Jojo mengerti mencuri itu salah, jadi dia memutuskan untuk tidak mencuri apapun meski ada kesempatan.

Menurut Freud ketiga kepribadian itu harus berjalan seimbang. Jika ketiganya tidak demikian maka akan melahirkan perilaku yang irasional dan tidak bertanggung jawab (Achiruddin Saleh, 2018). Oleh karena itu peneliti menggunakan tiga unsur tadi untuk meneliti tentang bagaimana perilaku judi *online* di kalangan muslim Desa Gandamekar.

Bentuk ekspresi pengalaman keagamaan menurut Joachim Wach ada tiga indikator, yaitu (Pujiastuti, 1834):

1. Ekspresi Pengalaman Keagamaan dalam Bentuk Pemikiran

Ekspresi pengalaman keagamaan dalam bentuk pemikiran diungkapkan secara intelektual. Hal tersebut bisa diungkapkan secara spontan dalam artian belum matang ataupun baku dan tradisional. Pada ungkapan tersebut dapat bersifat ketuhanan (teologi) yang mengungkapkan tentang hakikat tuhan, asal-usul, perkembangan, sifat juga korelasi manusia dengan sang pencipta-Nya. Ekspresi pengalaman keagamaan lainnya yaitu pada bentuk doktrin yang diturunkan langsung oleh sang pencipta-Nya adapun yang dimaksud itu yaitu kitab suci. Ungkapan pengalaman keagamaan yang berbentuk teoritis terdapat pada do'a yang menjadi ungkapan langsung dari sanubari seorang insan

terhadap permasalahan yang di hadapi kepada Tuhan-Nya. Kemudian mitos-mitos yang menjadi kepercayaan dari nenek moyang.

2. Ekspresi Pengalaman Keagamaan dalam Bentuk Perbuatan

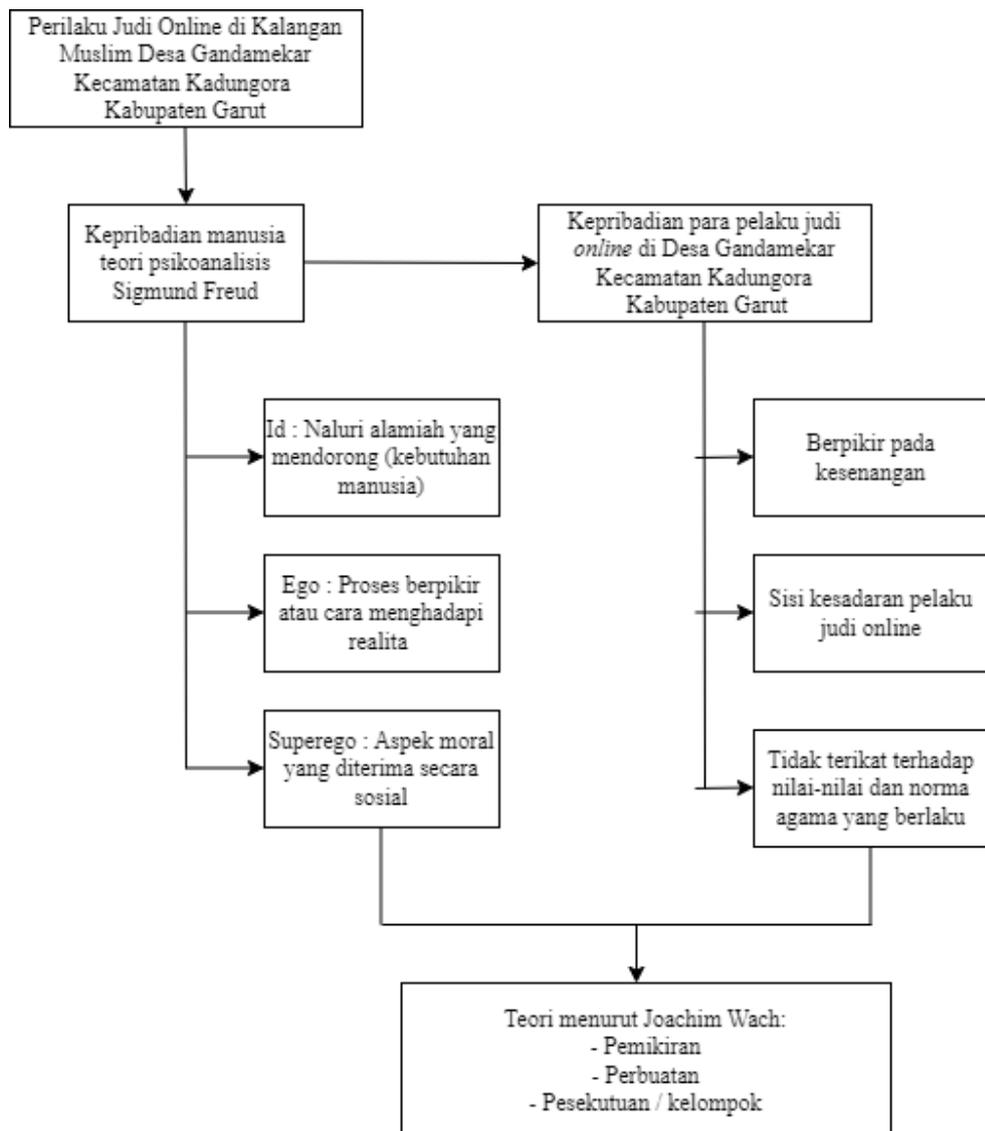
Ekspresi pengalaman keagamaan dalam bentuk perbuatan merupakan ekspresi dari adanya pemahaman terkait dengan tuhan, manusia juga alam, berdasarkan proses pemikiran terlebih dahulu. Ekspresi ini diungkapkan dalam pengabdian kepada Tuhan atau disebut juga dengan beribadah, tradisi ataupun upacara serta perayaan keagamaan, sebagai upaya mendekatkan diri juga memohon kepada Tuhannya, keinginan yang tinggi untuk terkabulnya segala do'a dan sebagai ungkapan rasa syukur terhadap segala nikmat yang telah diberikan oleh Tuhan.

3. Ekspresi Pengalaman Keagamaan di dalam Bentuk Persekutuan atau Kelompok Sosialnya

Dalam ekspresi pengalaman keagamaan ini merupakan pengekspresian yang diterapkan oleh anggota kelompok di dalam menghayati tuhannya, penentuan hakikat juga bentuk organisasi di dalam suatu kelompok keagamaan serta pimpinan dalam kepengurusan. Tidak bisa di pungkiri keberadaan kelompok agama ini menjadi suatu hal yang wajar karena agama ini milik bersama atau kelompok bukan milik perorangan. Persekutuan atau kelompok bisa disebut persekutuan bila mana semua anggota yang ada itu saling mengenal, yang menciptakan sikap saling solidaritas yang tinggi, dengan dibarengi aktivitas yang banyak.

Sebagai muslim yang baik sudah semestisnya untuk mengikuti ajaran yang diperintahkan agama dan menjauhi segala larangannya. Selain itu perjudian juga tidak dibenarkan terhadap aturan-aturan yang ada dimasyarakat. Apalagi tindakan perjudian merupakan perbuatan buruk yang harus di hindari dan dilarang oleh umat muslim. Dalam penelitib suci umat muslim judi secara eksplisit dilarang dan termasuk dosa besar apabila melakukannya. Pada hakikatnya judi tidak hanya bertentangan

secara agama. Secara kesusilaan dan moral juga terancam akibat perilaku menyimpang ini. Perilaku apapun yang dilakukan oleh seseorang dapat dianggap menyimpang jika tidak sesuai dengan nilai-nilai kesusilaan atau kepatutan, baik dalam sudut pandang kemanusiaan (agama) maupun pembedannya sebagai makhluk sosial (Hisyam & MM, 2021). Namun meskipun judi telah dilarang oleh agama dan tidak sesuai dengan aturan dimasyarakat, permainan haram ini tetap marak banyak ditemukan. Dalam konteks ini seharusnya manusia berperilaku baik karena dilahirkan oleh ketiga aspek tadi.



Gambar 1.1 Bagan Teori

G. Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini disusun berdasarkan buku “Pedoman Penulisan Skripsi, Tesis dan Disertasi UIN Sunan Gunung Djati Bandung. Sistematika penulisannya tersusun sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab yang pertama ialah pendahuluan yang terdiri dari beberapa sub bab yaitu latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tinjauan pustaka, kerangka pemikiran, dan sistematika penulisan

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab yang kedua ini akan menjelaskan tentang landasan teori dari penelitian ini. Di dalamnya akan menjelaskan secara teoritis tentang pengertian perilaku, judi *online* dan muslim. yang mencakup tentang bentuk dan berbagai jenis judi *online*.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ketiga ini membahas tentang metodologi penelitian meliputi pendekatan dan metode penelitian, jenis data, sekilas tentang lokasi penelitian yang berada di Desa Gandamekar, sumber data, teknik pengumpulan data, serta teknik analisis data.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisa dari hasil pembahasan secara deskriptif kualitatif. Meliputi: deskripsi dan analisa yang telah dirumuskan sebelumnya berdasarkan rumusan masalah.

BAB V KESIMPULAN DAN PENUTUP

Tahapan ini merupakan penutup dari penelitian yang telah dilakukan. Bab lima ini memuat tentang kesimpulan hasil penelitian dan saran.