FENOMENA JUDI *SLOT ONLINE* PADA REMAJA MUSLIM DUSUN I SUNGAI SIRAH NAGARI PILUBANG KECAMATAN SUNGAI LIMAU KABUPATEN PADANG PARIAMAN

2022/2023

Disusun Oleh :

RIDHO SALPUTRA

NIM. 4618.005

PROGRAM STUDI SOSIOLOGI AGAMA

FAKULTAS USHULUDDIN ADAB DAN DAKWAH

UIN SJECH M.DJAMIL DJAMBEK

BUKITTINGGI

BUKITTINGGI, AGUSTUS 2022/1444 H

FENOMENA JUDI *SLOT ONLINE* PADA REMAJA MUSLIM DUSUN I SUNGAI SIRAH NAGARI PILUBANG KECAMATAN SUNGAI LIMAU KABUPATEN PADANG PARIAMAN

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pada Program Studi (S1)Sosiologi Agama

Disusun Oleh :

RIDHO SALPUTRA

NIM. 4618.005

PROGRAM STUDI SOSIOLOGI AGAMA
FAKULTAS USHULUDDIN ADAB DAN DAKWAH
UIN SJECH M.DJAMIL DJAMBEK
BUKITTINGGI
2022/1444 H

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi yang berjudul **"Fenomenea Judi Slot Online Pada Remaja Muslim Dusun I Sungai Sirah Nagari Pilubang Kecamatan Sungai Limau Kabupaten Padang Pariaman"** yang disusun oleh **Ridho Salputra NIM 4618005** telah diuji dalam sidang munaqasyah Program Studi Sosiologi Agama, Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah, Universitas Islam Negeri Sjech M.Djamil Djambek Bukittinggi pada Jum'at, 05 Agustus 2022 dan telah berhasil dipresentasikan dihadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Sosiologi Agama.

Bukittinggi, 05 Agustus 2022

TIM PENGUJI

Ketua	**Sekretaris**
Dr. Silfia Hanani, M.Si	Tyka Rahman, M.Si
NIP. 197004021999032006	NIP. 198904122020122014

ANGGOTA

Penguji 1	**Penguji 2**
Dr. Silfia Hanani, M.Si	Noor Fadlli Marh, M.A
NIP. 197004021999032006	NIP. 2010118101

Penguji Pendamping

Akdila Bulanov, M.Si
NIP. 198711242018011001

MENGETAHUI
Dekan Fakultas Ushuluddin Adab Dan Dakwah
UIN Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi

Dr.H. Nurul Burhanuddin, Lc,M.Ag
NIP. 197305102000121002

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama	:	Ridho Salputra
NIM	:	4618005
Tempat/Tanggal Lahir	:	Sungai Sirah, 30 Mei 2000
Program Studi	:	Sosiologi Agama
Judul Skripsi	:	**Fenomena Judi Slot Online Pada Remaja Muslim Dusun I Sungai Sirah Nagari Pilubang Kecamatan Sungai Limau Kabupaten Padang Pariaman**

Menyatakan dengan ini sesungguhnya bahwa karya ilmiah (Skripsi) saya dengan judul di atas adalah benar asli karya tulis saya. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini bukan karya saya sendiri, maka saya bersedia diproses sesuai dengan hukum yang berlaku dan gelar kesarjanaan yang saya peroleh, bersedia untuk dicopot hingga batas waktu yang ditentukan.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sungguh, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bukittinggi, 27 Juli 2022
Yang menyatakan

Ridho Salputra
NIM. 4618005

ii

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi yang berjudul "**Fenomena Judi Slot Online Pada Remaja Muslim Dusun I Sungai Sirah Nagari Pilubang Kecamatan Sungai Limau Kabupaten Padang Pariaman"**, yang disusun oleh **Ridho Salputra, NIM 4618.005,** telah memenuhi persyaratan ilmiah dan disetujui untuk dilanjutkan ke *sidang munaqasah*. Demikian persetujuan ini diberikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinnya.

Bukittinggi, 23 Juni 2022

Dosen Pembimbing

Akdila Bulanov, M.Si

NIP. 198711242018011001

HALAMAN PERSEMBAHAN



Alhamdulillah puji syukur penulis ucapkan kepada Pencipta alam semesta yakni ALLAH SWT dan kepada pemimpin umat yang sudah memberi usaha untuk menjadikan umat manusia yang beriman dan selalu bersyukur kepada-Nya yakni Muhammad SAW. Betapa indahnya anugerah yang telah ALLAH SWT berikan kepada penulis sehingga penulis bisa sampai pada titik ini.

Kupersembahkan karya sederhana ini kepada orang yang sangat aku sayangi dan ku kasihi.

Ibunda dan Ayahanda tercinta

*sebagai bentuk rasa bakti, hormat dan terimakasih yang tidak ada batasnnya kupersembahkan karya kecil ini kepada Ibu (**Ali Darni**) dan Ayah (**Alm. Risaldi**) yang sudah selalu memberikan kasih sayang, semangat, motivasi, dan cinta kasih yang tidak terhingga yang tidak bisa terbalaskan dengan selembar kertas yang tertuliskan kata persembahan. Titik ini semoga menjadi langkah awal untuk membuat ibu dan ayah bahagia, karena aku sadar selama ini belum ada hal yang lebih ku berikan. Untuk ibu dan ayah yang setiap saat selalu memberiku semangat dan motivasi, selalu mendoakan aku selalu meridhoiku untuk melakukan hal baik, Terimakasih ibu.....Terimakasih ayah....*

Kakak dan Keluargaku

*Terimakasih aku ucapkan kepada Kakak kandungku dan Abang Ipar **Winda Salfitri dan Amryas zulfikri** yang sudah memberikan support serta membantu ku dalam mengerjakan karya tulis ini untuk menyelesaikan bangku kuliahku. Untuk uni ku*

Sahabat, Senior dan Temen Seperjuangan

Terimakasih banyak kepada ***Muhammad Aldi Juanda*** *yang sudah membantuku dalam menyelesaikan tugas akhir ini yang selalu siap untuk menemaniku dalam hal yang aku butuhkankan. Khususnya teruntuk para sahabat ku yang sudah berjuangan bersama dari awal semsester sampe aku menyelesaikan tugas akhir ini* ***Ditya Parmana, Dian Syafitri, Fitrah Qalbina Syahril*** *terimakasih atas support dan bantuan yang kalian berikan.*

Dosen Pembimbing Tugas Akhir

"Terimakasih kepada bapak ***Akdila Bulanov, M.Si*** *selaku dosen pembimbing skripsi saya yang telah sabar dan ikhlas untuk memberi masukan dan membimbingku untuk menjadikan aku sampai pada titik sekarang ini. Semoga bapak selalu dalam keadaan sehat walafiat. Aamiin.."*

Tanpa mereka karya ini tidak akan mencapai pada titik ini.

KATA PENGANTAR



Alhamdulillahirabbil'alamin puji dan syukur atas nikmat, rahmat, hidayah dan karunia Allah SWT sebagai bentuk dari hasil yang sudah penulis selesaikan dalam bentuk skripsi yang berjudul "Fenomena Judi Slot Online Pada Remaja Muslim Dusun I Sungai Sirah Nagari Pilubang Kecamatan Sungai Limau Kabupaten Padang Pariaman**"**. Dan tidak lupa shalawat beriringan kepada Allah SWT kepada Nabi Muhammad SAW dalam bentuk suri tauladan yang meninggalkan dua pedoman dan petunjuk bagi kehidupan yakni Al-Qur'an dan Hadits.

Dalam kesempatan ini penulisan menyadari bahwa ada beberapa kendala dan kesulitan yang di hadapi dalam penyelesaian skripsi ini, namun berkat bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak yang membuat penulis termotivasi untuk menyelesaikan skripsi ini. Terutama bentuk dukungan dari orang tersayang dan terkasih yakni Ibu saya Ali Darni yang telah memberi doa, dukungan, serta motivasi yang menjadikan penulis bisa sampai pada titik ini.

Kemudian dengan segala hormat penulis mengucapkan rasa terimakasi yang setulusnya kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Ridha Ahida, M.Hum selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi yang telah memfasilitasi semua perlengakapan perkuliahan sehingga penulis bisa menyelesaikan tugas akhir (skripsi) ini.

2. Bapak Wakil Rektor I Dr. Asyari, S.Ag, M.Si, Bapak Wakil Rektor II Dr. Novri Hendri, M.Ag dan Bapak Wakil Rektor III Bapak Dr. Miswardi, M.Hum.
3. Bapak Dr. Nunu Burhanuddin, M.Ag Dekan Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah Institut Agama Islam (IAIN) Bukittinggi
4. Bapak Wakil Dekan I Dr. Junaidi, M.Pd, dan Wakil Dekan II Dr. H. Darul Ilmi, S.Ag, M.Pd dan Wakil Dekan III Bapak Khairuddin, M.Pd.
5. Ibu Tyka Rahman, M.Si sebagai ketua program studi Sosiologi Agama (SA) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi, serta Pembimbing Akademik yang telah membuat penulis bisa sampai pada saat sekarang ini.
6. Bapak Akdila Bulanov, M.Si selaku Dosen Pembimbingan Skripsi, terima kasih atas segala waktu, tenaga, pikiran, ilmu, nasehat serta bimbingannya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
7. Seluruh dosen dan staf di Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah IAIN Bukittinggi yang telah membantu dalam memberikan fasilitas sehingga memperlancar proses akademik.
8. Masyarakat Nagari Pilubang Sungai Sirah yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian sehingga penulisan dapat menyelesaikan skripsi ini.
9. Kakak kandung saya Winda Salfitri berserta abang ipar saya Amrizulfikri yang selalu membuat saya termotivasi bahkan mengingatkan saya dalam bentuk apapun

10. Untuk semua teman-teman seperjuangan Sosiologi Agama 2018 yang sudah banyak membantu dan memberikan dorongan kepada penulis untuk tetap semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
11. Dan bagi pihak lain yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang turut andil dalam menyelesaikan skripsi ini.

Akhir kata penulis berharap Allah SWT berkenaan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga skripsi ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu.

Wassalamualaikum Wr Wb.

Bukittinggi, 2022

Penulis,

Ridho Salputra
4618005

ABSTRAK

Skripsi ini berjudul "**Fenomena Judi Slot Online Pada Remaja Muslim. Dusun I Sungai Sirah Nagari Pilubang Kecamatan Sungai Limau Kabupaten Padang Pariaman**", yang ditulis oleh **Ridho Salputra, NIM. 4618.005** pada program studi Sosiologi Agama (SA), Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah (FUAD), Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh adannya perkembangan teknologi yang begitu canggih yang membuat para remaja justru banyak memanfaat dan menggunakannya untuk kepentingan sekolah dan bermain, remaja muslim yang sudah candu dalam bermain judi *slot online* justru banyak terpengaruh dari lingkungan bahkan teman sebayannya sendiri. Tujuan dilakukannya penelitian ini yaitu untuk mengetahui lebih dalam Fenomena Judi *Slot Online* Pada Remaja Muslim Dusun I Sungai Sirah Nagari Pilubang Kecamatan Sungai Limau Kabupaten Padang Pariaman.

Metode yang peneliti gunakan dalam penulisan skripsi ini sendiri adalah metode kualitatif studi kasus, yang dimana dengan lebih kepada memfokuskan kepada kasus yang ada dengan menggunakan teknik informan *purposive sampling*, dengan lokasi penelitian yang peneliti lakukan Dusun I Sungai Sirah Nagari Pilubang Kecamatan Sungai Limau Kabupaten Padang Pariaman. Dengan informan penelitian sendiri yaitu para remaja muslim, temen dekat, orangtua, dan ustadz di Sungai Sirah tersebut.

Hasil penelitian tersebut bahwasanya para remaja muslim memainkan judi *slot online* dengan ketertarikan yang terjadi pada pertemanan yang ada di warung atau lingkungan sekitar yang memberi pengaruh yang cukup besar. Teman atau lingkungan yang ada di Sungai Sirah Bahkan orangtua haruslah mengawasi anak remaja yang beranjak kecil ke dewasa untuk tidak menyalah gunakan teknologi yang sudah semakin canggih.

Kata Kunci: *Fenomena, Judi slot online, Remaja Muslim*

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN PEMBIMBING.....Error! Bookmark not defined.
SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS.....Error! Bookmark not defined.
PENGESAHAN TIM PENGUJI.....Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERSEMBAHAN..... **i**
KATA PENGANTAR..... **vi**
ABSTRAK..... **ix**
DAFTAR ISI..... **x**

BAB I PENDAHULUAN..... **1**
A. Latar Belakang..... 1
B. Fokus Masalah..... 6
C. Rumusan Masalah..... 6
D. Tujuan Penelitian..... 6
E. Manfaat penelitian..... 6
F. Penjelasan judul..... 7
G. Sistematika Penulisan..... 8

BAB II TINJAUAN PUSTAKA..... **10**
A. Fenomena Judi *Slot Online*..... 10
B. Remaja Muslim..... 15
C. Landasan Teori..... 16
1. Teori Tindakan Sosial (Max Weber)..... 16
2. Penelitian Relevan..... 20

BAB III METODE PENELITIAN..... **24**
A. Jenis Penelitian..... 24
B. Lokasi Penelitian..... 24
C. Informan Penelitian..... 25
D. Teknik Pengumpulan Data..... 25
E. Teknik Analisis Data..... 28
F. Teknik Keabsahan Data..... 29

BAB IV HASIL PENELITIAN..... **31**
A. TEMUAN UMUM..... **31**
1. Keadaan Sosial Penduduk..... 31
2. Ekonomi..... 33
B. TEMUAN KHUSUS..... **35**
1. Judi *Slot Online* Remaja Muslim Dusun I Sungai Sirah..... 35
2. Fenomena judi *slot online* pada remaja muslim Dusun I Sungai Sirah.. 45
3. Faktor Penyebab Remaja Muslim Bermain Judi *Slot Online*..... 54
4. Dampak Negatif *Slot Online* Yang Dialami Remaja Muslim Dusun I Sungai Sirah Nagari Pilubang..... 58
1. Judi Mengakibatkan Kecanduan..... 59

2. Judi Menimbulkan Kemiskinan..... 59
3. Judi Merusak Kesehatan..... 60
4. Judi Memicu Permusuhan 61
C. PEMBAHASAN 61

BAB V KESIMPULAN..... 66
A. KESIMPULAN 66
B. SARAN 67

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR LAMPIRAN

DOKUMENTASI PENELITIAN

PANDUAN WAWANCARA

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dunia secara menyeluruh telah memasuki ke dalam dunia internet. Segala jenis informasi dapat diakses melalui dunia internet lewat jaringan internet. Banyak terjadi perubahan yang ditimbulkan oleh kemajuan yang disebabkan oleh dunia internet mulai dari yang berbau positif maupun yang berbau negatif. Perubahan positif yaitu memudahkan komunikasi menggunakan *handphone* dengan kuota internet, komunikasi dapat terjalin dengan seluruh manusia yang ada di dunia. Perubahan negatif perkembangan dunia internet juga dapat menimbulkan kejahatan-kejahatan yang sebelumnya konvensional menjadi kejahatan *cyber crime*.[1]

Cyber crime merupakan suatu bentuk kejahatan yang berkaitan dengan segala macam bentuk teknologi internet yang memiliki karakteristik yang sangat kuat dengan sebuah rekayasa teknologi yang justru mengandalkan tingkat keamanan yang sangat tinggi dan kredibilitas dari sebuah informasi yang disampaikan dan diakses oleh semua pelanggan internet. *Cyber crime* sendiri dapat dilakukan dengan tanpa mengenal batas teritorial atau batas waktu dan juga tidak diperlukan yang namanya suatu interaksi langsung antara pelaku dengan korban. *Cyber crime* juga merupakan bentuk kejahatan yang mencangkup kejahatan yang ada di komputer, jaringan komputer,

[1] Dista Amalia Arifah, "Kasus Cybercrime Di Indonesia", *Jurnal Bisnis Dan Ekonomi*, Vol. 18, No.2, (2011), h. 186.

penggunanya dan bantuan peralatan komputer. Salah satu bentuk dari kejahatan *cyber crime* sendiri adalah melakukan perjudian *online*.[2]

Judi *online* permainan yang mempertaruhkan uang atau harta yang berdasarkan kebetulan, dengan tujuan untuk mendapatkan harta yang lebih besar daripada jumlah harta yang semula.[3] Perjudian ini dilakukan dengan cara mempertaruhkan satu nilai atau sesuatu yang dianggap bernilai dengan menyadari adanya resiko dan harapan tertentu pada peristiwa-peristiwa, permainan, perlombaan, dan kejadian-kejadian yang belum tentu hasilnya.

Perjudian *online* yang dilakukan dengan mempertaruhkan harta adalah sesuatu perbuatan yang dilarang Allah. Yang telah dijelaskan dalam QS Al-Baqarah ayat 219 yang berbunyi:

۞ يَسْـَٔلُونَكَ عَنِ ٱلْخَمْرِ وَٱلْمَيْسِرِ ۖ قُلْ فِيهِمَآ إِثْمٌ كَبِيرٌ وَمَنَـٰفِعُ لِلنَّاسِ وَإِثْمُهُمَآ أَكْبَرُ مِن نَّفْعِهِمَا ۗ وَيَسْـَٔلُونَكَ مَاذَا يُنفِقُونَ قُلِ ٱلْعَفْوَ ۗ كَذَٰلِكَ يُبَيِّنُ ٱللَّهُ لَكُمُ ٱلْـَٔايَـٰتِ لَعَلَّكُمْ تَتَفَكَّرُونَ ﴿٢١٩﴾

Artinya: *Mereka bertanya kepadamu tentang khamar dan judi. Katakanlah: "Pada keduanya terdapat dosa yang besar dan beberapa manfaat bagi manusia, tetapi dosa keduanya lebih besar dari manfaatnya". dan mereka bertanya kepadamu apa yang mereka nafkahkan. Katakanlah: " yang lebih dari keperluan." Demikianlah Allah menerangkan ayat-ayat-Nya kepadamu supaya kamu berfikir.*[4]

Dari ayat diatas menjelaskan bahwa, Allah SWT telah melarang kita untuk melakukan segala bentuk perjudian, karena perjudian tersebut merupakan hal yang disukai setan dan dibenci oleh Allah SWT.

---

[2] Eliasta Ketaren, "Cyber Crime, Cyeber Space, dan Cyber Law", *Jurnal Times,* Vol.5, No.2, (2016), h.35-37.

[3] Paisol Burlian, *Patologi Sosial.* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2016), h.143-144.

[4] Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahan*, (Surabaya : Publishing & Distributing 2014), h.34

Permainan perjudian dapat dikatakan tidak mengenal istilah lagi, bahkan jika dilihat dibeberapa Desa sudah banyak dijumpai perjudian yang dilakukan oleh masyarakat. Perjudian ini sendiri justru bukan hanya dimainkan oleh orang dewasa saja yang melakukan perjudian, melainkan remaja muslim juga banyak terpengaruh besar dengan permainan perjudian, bentuk prinsip perjudian secara umum adalah sama yakni bertujuan untuk mendapatkan keuntungan memenangkan taruhan. Semakin besar bentuk barang yang ditaruhkan maka semakin besar pula yang didapatkan.

Perjudian yang banyak dimainkan oleh masyarakat yaitu *slot online*.[5] *Slot online* adalah jenis permainan yang sangat sekali mengandalkan keberuntungan dan strategi. Karena banyak sekali masyarakat saat ini yang ingin memainkan permainan yang satu ini. Juga permainan ini juga sudah sangat dikenali sehingga sudah masuk ke Indonesia sendiri. Remaja muslim banyak memainkan judi *slot online* dikarenakan selain mudah untuk dipahami juga judi *slot* sendiri bisa dimainkan untuk semua kalangan termasuk anak-anak dan wanita sekalipun. Dan dana yang diperlukan tidaklah besar, hanya cukup bermodal 10.000 saja kita sudah bisa memainkan permainan.

Permainan judi secara resmi atau secara hukum dianggap sebagai tindak pidana atau dianggap sebagai kejahatan. Dan jika ada individu yang mengerjakan dianggap "bersalah" sebab ia melakukan perjudian yang dianggap sebagai kejahatan, masyarakat umum menganggap tindak perjudian

[5] Ibid.h.57.

itu sebagai tingkah laku tidak susila, disebabkan oleh akses yang buruk dan merugikan, khususnya merugikan diri sendiri dan keluarganya.[6]

Pengamatan awal peneliti sebagai pengguna jaringan internet menemukan fenomena bahwa internet tidak hanya digunakan sebagai media yang mempermudah melakukan kegiatan manusia, tetapi juga ada beberapa pihak yang menggunakan internet dengan cara yang salah. Peneliti menemui sebuah fenomena baru yang di tengah remaja muslim Dusun I Sungai Sirah Nagari Pilubang Kecamatan Sungai Limau Kabupaten Padang Pariaman melakukan kesalahan penggunaan internet dengan bentuk permainan judi *slot online*. Dampak yang diberikan oleh kemudahan teknologi tersebut disalahgunakan oleh remaja muslim untuk bermain judi *online* dalam bentuk *slot.* Dari 32 orang remaja muslim ada yang melakukan judi *slot online* sebanyak 20 orang remaja muslim

Perjudian yang dilakukan remaja muslim Dusun I Sungai Sirah Nagari Pilubang Kecamatan Sungai Limau Kabupaten Padang Pariaman dengan menggunakan teknologi jaringan internet bermain *slot* seperti *Pramagtic Play: Gates Of Olympus.* Game ini dirilis pada tanggal 14 Desember 2020 yang bertipe game *slot* terkenal di Dusun I Sungai Sirah Nagari Pilubang Kecamatan Sungai Limau Kabupaten Padang Pariaman, permainan ini dapat diakses oleh semua orang yang tidak menentu umurnya, *slot Gates Of Olympus formasi* 6x5 dengan garis pembayaran dimana simbol jatuh, pembayar dalam kelompok setidaknya 8. Hadiah permainan adalah 4 simbol

[6] Kartini Kartono, *Patologi Sosial*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2015), h. 59.

penggali hingga 500x. Memasuki *Olympus* di ronde *Free Spins* dengan 15 spin gratis dimana semua penggali ditambahkan, memberi pemain kemenangan yang luar biasa.

Permainan ini tentunya harus memiliki akun yang didaftarkan terlebih dahulu, cara pendaftaran akun di perjudian *slot Gates Of Olympus* dengan mengisi: Nama pengguna, Kata sandi, Nama lengkap, Email, Nomor HP, Bank yang digunakan, Nama rekening, Nomor rekening, Kode referensi dan Kode verifikasi. Setelah akun didaftarkan maka permain tersebut harus login terlebih dahulu dengan menggunakan akun yang telah didaftarkan sebelumnya, pemain harus melakukan deposit terlebih dahulu dengan menggunakan salah satu dari Transfer Bank, Gopay, Dana dan Ovo.

Setelah melakukan deposit pemain harus mengirimkan bukti transfer kepada bandar yang telah ditentukan didalam game tersebut maka akan diproses oleh bandar agar bisa melakukan permainan *slot* yang telah disediakan. Melakukan deposit minimal 10.000 hingga tidak menentu batasnya.[7] Berdasarkan uraian diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dan penulisan skripsi dengan judul **"Fenomena Judi *Slot Online* Pada Remaja Muslim Dusun I Sungai Sirah Nagari Pilubang Kecamatan Sungai Limau Kabupaten Padang Pariaman**".

[7] https://content.yardmap.org/ di akses pada tanggal 11 januari 2022, pukul 23.30 Wib.

B. Fokus Masalah

Fokus masalah dalam penelitian ini berkaitan dengan Fenomena Judi *Slot Online* Pada Remaja Muslim Dusun I Sungai Sirah Nagari Pilubang Kecamatan Sungai Limau Kabupaten Padang Pariaman.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka adanya sebuah permasalahan yang akan menjadi fokus penelitian ini ialah: **Bagaimana Fenomena Judi *Slot Online* Pada Remaja Muslim Dusun I Sungai Sirah Nagari Pilubang Kecamatan Sungai Sirah Kabupaten Padang Pariaman?**

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui lebih dalam Fenomena Judi *Slot Online* Pada Remaja Muslim Dusun I Sungai Sirah Nagari Pilubang Kecamatan Sungai Limau Kabupaten Padang Pariaman.

E. Manfaat penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penulisan dan penelitian adalah:

1. Untuk menyelesaikan studi strata satu (S-1) dari program studi sosiologi agama FUAD UIN Bukittinggi
2. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan keilmuan dalam bidang sosiologi.

F. Penjelasan judul

Fenomena : Rangkaian peristiwa serta bentuk keadaan yang dapat diamati dan dinilai lewat kacamata ilmiah atau lewat disiplin ilmu tertentu.[8]

Judi : Merupakan permainan yang dilakukan dengan secara sengaja, yang mempertaruhkan suatu nilai atau benda yang tidak memungkinkan hasilnya dengan mendapatkan suatu resiko dari permainan tersebut.[9]

Judi *Online* : Merupakan suatu penyalahgunaan kuota internet yang berdampak secara nyata meski alat bukti teknologi dengan subjeknya harus dinyatakan melakukan perbuatan judi *online*.[10]

Slot : *Slot* merupakan permaianan yang mirip dengan sebuah mesin kasino. Pemain menekan tombol dan gambar akan berubah sesuai keberuntungan. Jika gambar dalam *slot* semua sama semua maka pemain bisa dikatakan jackpot.[11]

Remaja : Merupakan sosok individu yang sedang beranjak menuju fase dewasa dan baru mengenal benar dan salah, mengenal

---

[8]Kharisma Suryadi Simanjuntak, "Persepsi Mahasiswa Terhadap Fenomena Kaus #2019GANTIPRESIDEN (Studi Deskriptif Pada Mahasiswa Falkultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Sumatera Utara", Skripsi: Fakultas Ilmu Sosisal Dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (Medan: 2018), h. 29

[9]Ibid, h.51

[10] Mulyadi, "Tinjauan Kriminologis Terhadap Kejahatan Perjudian Online Yang Dilakukan Oleh Anak Di Kota Makassar", Skripsi: Fakultas Hukum Universitas Hasanuddin Makasar, (Makasar : 2014), h.25

[11] Imam Reza W, "Penjelasan Istilah Chip, Slot, Jackpot, dan Bet dalam Games Higgs Domino", Potensi Bandung.com, 02 Agustus 2021, Penjelasan Istilah Chip, Slot, Jackpot, dan Bet dalam Game Higgs Domino - Potensi Badung - Halaman 2 (pikiran-rakyat.com), hal. 2

lawan jenis, serta memahami peran di dalam dunia sosial, menerima jati diri yang telah dianugerahkan Allah, bahkan juga bisa mengembangkan seluruh potensi yang ada pada diri individu.[12]

Remaja Muslim : Adalah individu yang sedang berada pada masa peralihan dari masa anak-anak menuju masa dewasa dan ditandai dengan perkembangan yang sangat cepat dari aspek fisik, psikis dan sosial yang sesuai ajaran agama islam.[13]

G. Sistematika Penulisan

Penulisan ini tersusun secara sistematis dan terarah dari pokok permasalahan yang telah dirumuskan, maka sistimatika penulisan sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Berisikan latar belakang masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penejelasan judul, dan sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Tinjauan pustaka ini di awali dengan menjelaskan pengertian fenomena, judi *slot online*, remaja muslim, teori tindakan sosial Max Weber dan, penelitian relevan.

---

[12] Miftahul Jannah, "Remaja Dan Tugas Perkembangannya Dalam Islam", *Jurnal: Psikoislamedia*, Vol. 1, No.1, (2016), h.244

[13] Saifudin Zuhri, "Kehidupan Remaja Muslim Di Surabaya (Analisis Akhlaq Dan Pengaruh Komunikasi Media Sosial Dalam Kehidupan Remaja Muslim Di Surabaya)", *Jurnal: Ilmiah dalam bidang pendidikan,* Vol.3, No.2 (2020), hal.36-37

BAB III : METODE PENELITIAN

Metodologi penelitian yang membahas bagaimana metode peneliti dalam melakukan penelitian yang meliputi jenis penelitian, lokasi penelitian, informan penelitian, teknik pengumpulan data, dan teknik analisa data.

BAB IV : HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian yang membahas Bagaimana Fenomena Judi *Slot Online* Pada Remaja Muslim Dusun I Sungai Sirah Nagari Pilubang Kecamatan Sungai Sirah Kabupaten Padang Pariaman, kemudian analisis kajian teori Max Weber tindakan sosial.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Penutup yang terdiri dari kesimpulan dan saran.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Fenomena Judi *Slot Online*

1. Pengertian Fenomena

Fenomenologi berasal dari bahasa Yunani, *phaenesthai*, berarti menunjukan diri sendiri, menampilkan. Fenomenologi bahasa Yunani, *Pahainomenon*, yang berarti "gejala" atau apa yang telah memperlihatkan diri sehingga nyata bagi peninjau. Fenomenologi merupakan suatu riset dalam bidang filsafat yang mempelajari manusia selaku suatu fenomena. Fenomena merupakan tampilan dari suatu objek, peristiwa dalam beberapa pandangan yang dimana bisa berupa bentuk dari kenyataan atau hal rekaan.[1]

Fenomena tidaklah dirinya sendiri semacam yang nampak secara kasat mata, melainkan malah terdapat didepan pemahaman serta disajikan dengan pemahaman pula. Di dalam dunia nyata pun banyak beberapa fenomena yang terjadi pada kaum remaja khususnya remaja muslim. Didalam sosial fenomena sosial sendiri fenomena sosial adalah gejala atau peristiwa yang telah terjadi dan diamati dalam kehidupan sosial. Fenomena sosial juga disebut sebagai gejala sosial. Fenomena atau gejala sosial dipengaruhi oleh bentuk perubahan sosial. Penyebab dari fenomena yaitu[2] :

---

[1] O.Habiansyah, "Pendekatan fenomenologi : Pengantar Praktik Penelitian dalam Ilmu Sosial dan Komunikasi", *Jurnal: Mediator*, Vol. 9, No.1, (2005), h. 166-167

[2] Kharisma Suryadi Simanjutak, "Persepsi Mahasiswa Terhadap Fenomena Kaus #2019gantipresiden (Studi Deskriptif Pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik

a) Faktor kultural, ialah suatu nilai yang tumbuh dan berkembang pada lingkungan atau masyarakat.
b) Faktor struktural, ialah kondisi yang menyebabkan struktur yang tersusun oleh pola tertentu.

Dalam kamus Sosiologi dan Kependudukan, fenomena diartikan sebagai unsur dasar variabel yang secara sosiologi dianggap stabil. Haryono Suryono dalam Aria Gautama fenomena diartikan cara pendekatan ilmiah yang mempersoalkan sebab timbulnya gejala atau kejadian tanpa mencoba menerangkannya. Dengan itu pengertian dapat dinyatakan bahwa fenomena ialah suatu peristiwa yang sudah biasa terjadi dimasyarakat yang dapat dilihat, dapat dirasakan dan diamati oleh manusia sehingga menarik untuk dipelajari atau diteliti keadaannya secara ilmiah.[3]

2. Judi *Slot Online*

Perjudian merupakan suatu permainan yang dipertaruhkan untuk menebak satu pilihan dari beberapa pilihan dimana hanya salah satu tebakan saja yang dianggap benar. Perjudian sendiri menurut Cohan Haryono sudah ada pada zaman prasejarah perjudian dan juga dianggap sesudah peradaban manusia. Pada kisah Mahabarata bisa dilihat Pandawa menjadi kehilangan kerajaan dan dibuang selama 13 tahun yang disebabkan kalah-nya dalam bermain judi dengan Kurawa, sedangkan

---

Universitas Sumatera Utara", Skripsi: Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, (Medan : 2018), h.30

[3]Reza Suharya, "Fenomena Perjudian Dikalangan Remaja Kecamatan Samarinda Seberang", *Jurnal Sosiatri Sosiologi*, Vol. 7, No.3, (2019), h. 328

pada dunia Batar judi ini sendiri sudah diketahui pada zaman romawi kuno.[4]

Judi merupakan bentuk dari penyakit yang ada dimasyarakat yang masuk dalam kategori kejahatan. Di dalam agama judi ini sendiri sudah dilarang dan tidak diperbolehkan dimana dianggap sebagai dosa atau perbuatan haram. Menurut Kartono judi sendiri merupakan bentuk dari penyakit masyarakat yang sudah ada dari generasi ke generasi yang tidak mudah untuk dihilangkan, dan beliau pun menganggap judi sendiri perilaku yang sudah dilarang pada norma yang ada di jawa.[5]

Di dalam era teknologi yang sudah canggih justru berdampak terhadap model permainan judi, dimana sebelumnya judi ini sendiri pemainnya bertatap muka secara langsung atau juga menggunakan sarana nyata dan dibayar dengan uang tunai. Justru pada sekarang ini judi sudah menggunakan dan memanfaatkan jaringan internet secara *online*. Dalam permainan pun tidak cuma bicara keuntungan melainkan bisa dalam memanfaatkan jaringan internet, yang menjadi pemenang pun menerima uang dalam bentuk transaksi elektronik.[6]

---

[4] Agus Ari Apriansyah, "Fenomena Judi Poker Online Dikalangan Mahasiswa Universitas Riau Jurusan Sosiologi", *Jurnal Jom Fisip*, Vol. 5, Edisi 3, (2018), h. 5-6

[5] Achamd Zurohman, dkk., "Dampak Fenomena Judi Online terhadap Melemahnya Nilai-nilai Sosial pada Remaja (Studi di Campusnet Data Media Cabang Sadewa Kota Semarang)", *Jurnal Education Social Studies*, Vol.5, No.2, (2016), h.157

[6] Asriadi, "Analisis Kecanduan Judi Online (Studi Kasus Pada Siswa Smak An Nas Mandai Maros Kabupaten Maros*)", Jurnal: Psikologi Pendidikan dan Bimbingan, Universitas Makasar*, Vol. 1, No. 3, (2020), h.2-3

Macam-macam dari istilah yang ada di judi *slot online* beserta penjelasan.[7]

1. *Bet*

   Bet merupakan taruhan yang kita pasang saat bermain. Contohnya saat kita bermain dadu kita menebak angka 3 yang akan keluar adalah 3, dan kita harus melakukan bet keangka 3 tersebut.

2. *Fitur Bet*

   Fitur bet merupakan taruhan yang mana disetiap hasil akan dilipat gandakan. Contohnya kita menang maka kemenangan pun akan dilipatgandakan juga. Oleh karena itu saat ini jarang sekali masyarakat yang bermain dengan cara ini karena hal ini sangat beresiko sekali.

3. *Betting Units*

   Betting Units merupakan salah satu cara yang dilakukan permainan untuk menukarkan barang/Units menjadi sebuah chip atau coin atau bisa juga dijadikan alat gadaian yang mana seperti ini sama seperti sebuah pegadaian benda/barang.

4. *Bet Maximal*

   Bet Maximal merupakan taruhan yang paling besar diizinkan dari permainan itu sendiri. Contohnya saja jika di sebuah meja permainan tersebut diberitahukan jika jumlah bet maximalnya adalah 50.000, maka kita akan bisa memasang jumlah taruhan dari jumlah 50.000 yang sudah ditentukan di dalam permainan tersebut.

---

[7] Taruhan sbo, "Istilah di dalam Judi Slots Online", Management Mania, 29 Mei 2020, https://managementmania.com/cs/blog/sbo-bet/istilah-didalam-judi-slots-online, h.1-5

5. *Bet Minimal*

Bet Minimal merupakan kebalikan bet maximal yaitu taruhan yang paling kecil diizinkan untuk memasang taruhan sesuai dengan bet yang diizinkan oleh permainan tersebut. Contohnya saja kalau di permainan tersebut memuat peraturan minimal bet yaitu 2.000 maka pemain tidak bisa memasang bet kurang dari 2.000 karena minimal bet yang diizinkan hanya 2.000 rupiah saja.

Permainan judi *slot online* hampir selalu berdampak negatif baik secara sosial, psikis, dan fisik sehingga menyebabkan munculnya kecanduan bermain permainan judi *slot online*. Secara sosial hubungan dengan teman, keluarga jadi renggang karena waktu bersama menjadi jauh berkurang. Secara psikis, pikiran menjadi terus menerus memikirkan permainan yang sedang dimainkan. Selain sulit konsentrasi terhadap studi, pekerjaan, sering bolos terkadang juga sampai menghindari pelajaran. Hal ini dapat terjadi karena dengan bermain permainan judi *slot online*, individu menjadi acuh tak acuh kurang peduli terhadap hal-hal yang terjadi di sekelilingnya. Bagi remaja yang sudah kecanduan terhadap perjudian adalah sangat suka untuk kembali ke jalan yang benar namun ada juga yang melakukan permainan secara iseng-iseng saja. Mereka berjudi hanya sekedar untuk menghabiskan waktu saja atau mungkin rileks, dan juga yang berjudi untuk hiburan setelah judi *slot online*. Begitu besarnya pengaruh perjudian terhadap diri penjudi menimbulkan kecanduan,

terutama mereka yang sudah tergolong penjudi berat. Setelah penulis uraikan di atas mengenai pengaruh perjudian pada diri penjudi.[8]

B. Remaja Muslim

Remaja muslim merupakan sosok individu yang sedang beranjak menuju fase dewasa dan baru mengenal benar dan salah, mengenal lawan jenis, serta memahami peran di dalam dunia sosial, menerima jati diri yang telah dianugerahkan Allah, bahkan juga bisa mengembangkan seluruh potensi yang ada pada diri individu.[9]

Kaum remaja muslim sendiri merupakan seseorang yang berada pada usia yang menuju fase dewasa yang penuh tanggung jawab yang dimana ditandai gejolak yang menimbulkan suatu tidak keseimbangan pikiran dan perasaan. Maka daripada itu remaja muslim sendiri adalah bentuk dari tingkatan umur tapi belum bisa dilihat dewasa dimana umur yang menjembatani anak-anak dan dewasa.[10]

Pada masa peralihan remaja muslim inilah yang menyebabkan masalah pada diri remaja muslim, karena[11]:

1) Pubertas merupakan periode transisi, sebab pubertas berada pada masa transisi peralihan masa anak-anak tidak tepat.

---

[8] Khompry, M., & Sri Gunarsih, Sh (2017). Faktor Penyebab Kecanduan Judi Online Di Kalangan Remaja Sebagai Dampak Dari Wifi Hostpot Di Desa Kauman, Kemusu, Boyolali (Disertasi Doktor, Universitas Muhammadiyah Suyakarta). h.5-6

[9] Harris Budiman, "Kesadaran Beragama Pada Remaja Islam", *Jurnal: Al-Tadzkiyah*, Vol. 6, No.1, (2015), h.17

[10] *Ibid*, 330-331

[11] M. Nazar, "Sistem Pendidikan Remaja Dalam Pandangan Islam*"*, Skripsi: Pasca Sarjana Universitas Islam Negri UIN Syarif Kasim Riau, (Pekanbaru : 2010), h.69-70

2) Pubertas ialah, terjadinya perubahan yang sangat cepat dalam bentuk anak-anak kearah orang dewasa. Terjadi pula perubahan sikap dan sifat yang menonjol, terutama terhadap teman-teman lawan jenis, terhadap permainan serta anggota keluarganya. Remaja muslim yang memperoleh pendidikan agama dengan tidak memberi kesempatan untuk berpikir logis dan mengkritik pendapat-pendapat yang tidak masuk akal, disertai pula oleh lingkungan dan orang tua, yang menganut agama yang sama, maka kebimbangan pada masa remaja muslim itu agak kurang.

Pada dalil dari penetapan usia 15 tahun selaku batasan umur baligh merupakan hadits yang diriwayatkan oleh Ibnu Umar bahwa Rasulullah menunjuk Ibnu Umar buat ikut dan perang Khandaq, yang kala itu umurnya sudah menggapai 15 tahun. Dengan sempurnanya usia 15 tahun seseorang telah dihukumi mukallaf walaupun belum sempat mimpi basah, hingga hukum menyangkut kewajiban ibadah serta lainnya mulai diberlakukan menurutnya. Islam mengharapkan anak muda tumbuh dan beraktifitas menjajaki ajaran agama yang sejalan dengan pertumbuhan kecerdasan, pokok pemikiran mereka dipengaruhi oleh pertumbuhan keyakinan dalam beragama.[12]

C. Landasan Teori

1. Teori Tindakan Sosial (Max Weber)

Tindakan sosial menurut Max Weber adalah membedakan tindakan dan perilaku yang murni reaktif, konsep prilaku dimaksudkan sebagai

[12] Witri Nurlaela, "Konsep Diri Remaja Muslim Pengguna Bahasa Jawa Krama", *Jurnal: Komunikasi*, Vol.9, No.2, (2016), h. 63

perilaku otomatis yang tidak melibatkan proses pemikiran. Perilaku terjadi dengan sedikit jeda antara stimulus dengan respons. Secara agak berbeda tindakan dikatakan terjadi ketika individu melekatkan makna subjektif pada tindakan mereka. Bagi Weber analisis sosiologi terdiri dari penafsiran tindakan menurut makna pandangannya. Contoh terbaik dan lebih khususnya dari pemikiran Weber tentang tindakan dapat ditemukan dalam pembahasannya tentang tindakan ekonomis, yang ia definisikan sebagai peninjauan atau penentukan sikap sadar dan kebutuhan ke arah pertimbangan ekonomis, karena yang dipersoalkan bukanlah keharusan menurut pandangan sendiri untuk melakukan pertimbangan ekonomis, namun keyakinan bahwa ini diperlukan.[13]

Weber pada teori tindakan membedakan tindakan sosial dengan perilaku secara umum. Tindakan sendiri merupakan keseluruhan perilaku manusia, ketika dan sejauh bertindak itu memberikan arti subjektif disebut tindakan sosial, sebagaimana disebutkan oleh Weber, tindakan sosial dalam artian Weber merupakan tindakan sosial sejauh, berdasarkan arti subjektif yang melekat dengan bertindak individu, itu memperhitungkan perilaku orang lain dan dengan demikian berorientasi kepada arah tujuan atau harapan. Menurut Weber, tindakan sosial ini memiliki 4 :

1. Tindakan Instrumental Rasional (*Zweckrational*).

   Tindakan ini merupakan suatu tindakan sosial yang ditentukan berdasarkan harapan terhadap perilaku orang lain atau melibatkan

[13] George Ritzer."*Teori Sosiologi Dari Teori Sosiologi Klasik Sampai Perkembangan Mutakhir Teori Sosial Postmodern*", (Yogyakarta: Keasi Wacana,2009), h.136-137.

suatu alat sarana sebagai syarat untuk mencapai tujuan. Dengan cara ini tindakan menjadi sangat instrumental. Seperti contoh tindakan sosial ini sendiri ketika seorang remaja muslim yang memiliki permasalahan dalam bidang ekonomi, dengan adanya hal coba-coba dalam bermain judi online karena pengaruh lingkungan maka bermain judi online tersebut bisa dijadikannya sebagai alat sarana untuk menambah uang saku atau jajannya. Dengan kata lain, tindakan tersebut merupakan cara untuk mencapai tujuan akhir-nya.

2. Tindakan Value-Rational (Wertratonal).

   Tindakan ini merupakan suatu tindakan yang terjadi ketika individu menggunakan rasional, yaitu cara mencapai tujuan berbasis nilai etika, estetika, agama atau bentuk perilaku lain yang terlepas dari prospek keberhasilan. Seperti halnya fenomena judi online yang sudah ada dikalangan remaja muslim ini menjadi kecanduan bagi mereka yang mereka sadari pun hal tersebut sudah melanggar nilai-nilai dan norma sosial dan agama yang ada. Artinya, di dalam tindakan sosial ini sendiri justru beberapa para remaja muslim dengan sadarnya terhadap suatu nilai akan mengingatkan terhadap teman dan lingkungannya.

3. Tindakan Tradisional.

   Terjadi ketika tujuan dan sarana tindakan ditetapkan oleh adat dan tradisi. Apa yang penting dari tindakan tradisional adalah bahwa tujuan akhir diambil begitu saja dan tampaknya wajar bagi aktor yang bersangkutan karena mereka tidak dapat memahami kemungkinan

tujuan alternatif. Ini adalah tindakan yang dipandu oleh adat istiadat dan kepercayaan jangka panjang yang menjadi kebiasaan. Seperti hal nya sebelum remaja muslim yang memainkan judi online ini sendiri sudah terbiasa karena melihat orang yang lebih tua dulu memainkannya, atau sudah ada sejak zaman dahulu. Artinya, tindakan sosial yang dilakukan oleh remaja muslim ini sendiri justru tindakan yang mereka lakukan disaat melihat para orang terdahulu sudah memainkan judi yang hanya membedakan judi online dengan judi biasannya.

4. Tindakan Afektif.

Tipe tindakan ini ditandai oleh dominasi perasaan atau emosi tanpa refleksi intelektual atau perencanaan yang sadar. Seseorang yang sedang mengalami perasaan meluap-luap seperti cinta, ketakutan, kemarahan, atau kegembiraan, dan secara spontan mengungkapkan 9 perasaan itu tanpa refleksi, berarti sedang memperlihatkan tindakan afektif. Tindakan itu benar-benar tidak rasional karena kurangnya pertimbangan yang logis, ideologi, atau kriteria rasionalitas lainnya. Seperti hal-nya dimana ketika seorang remaja muslim yang kalah dengan permainan tersebut maka dia akan terpengaruh oleh temannya untuk memainkannya lagi, bahkan bisa meluapkan emosinya kepada orang sekelilingnya karena kekalahan. Artinya, tindakan sosial yang dilakukannya tersebut akan mengeluarkan berbagai perasaan, disaat dia menang akan menimbulkan suatu perasaan yang amat senang dan

begitu pun sebaliknya jika mendapatkan kekalahan akan mengeluarkan emosi yang tidak terkendali,

Di dalam Tindakan Sosial ini sendiri justru mempunyai fungsi yang sangat tepat bagi kalangan masyarakat judi *slot online*, yang dimana semua tindakan yang mereka lakukan justru mempunyai tujuan untuk mencapai apa yang dia inginkan, permainan judi *slot online* yang peneliti lakukan pada remaja muslim Dusun I Sungai Sirah Nagari Pilubang Kecamatan Sungai Limau Kabupaten Padang Pariaman.

2. Penelitian Relevan

Kegunaan penelitian relevan pada penelitian ini untuk mencari persamaan dan perbedaan antara penelitian orang lain dengan penelitian penulis. Selain itu juga digunakan untuk membandingkan penelitian yang sudah ada dengan penelitian yang akan diteliti oleh penulis, serta dapat membuktikan bahwa karya yang dibahas tidak ada unsur plagiat atau duplikat. Pada penelitian relevan ini, peneliti akan memaparkan hasil penelitian yang dilakukan oleh penelitian sebelumnya, baik itu berupa skripsi maupun jurnal yang terkait dengan permasalahan yang akan diteliti diantaranya :

1. Penelitian Dengan Judul "Upaya Kepolisian Dalam Menanggulangi Tindak Pidana Perjudian *Online* Di Kota Padang (Studi Kasus Di Wilayah Hukum Polresta Padang)".[14] Dengan menggunakan metode pendekatan normatif kualitatif yang ditulis Oleh Erando pada tahun

[14] Herando, R. S. (2018). *Upaya Kepolisian Dalam Menanggulangi Tindak Pidana Perjudian Online Di Kota Padang (Studi Kasus Di Wilayah Hukum Polresta Padang)* (Doctoral Dissertation, Universitas Andalas).

2018, Program Studi Ilmu Hukum Fakultas Hukum Universitas Andalas. Pada penelitian ini membahas tentang luasnya dampak negatif yang diberikan oleh internet. Undang-undang IT untuk mengantisipasi adanya pelanggaran-pelanggaran hukum tentang kejahatan didunia maya yang dilakukan oleh oknum-oknum tertentu. Dari penelitian yang peneliti lakukan sendiri justru terfokus kepada fenomena judi *slot online* pada remaja muslim dan pandangan agama.

2. Penelitian Dengan Judul "Tinjauan Yuridis Tentang Pembuktian Tindak Pidana Judi *Online*".[15] Dengan menggunakan metode pendekatan normatif kualitatif yang ditulis Oleh I Gede Sawitra Putra pada tahun 2019, Program Studi Hukum Pidana Fakultas Hukum Universitas Sriwijaya. Pada Penelitian ini membahas dimana judi *online* yang sudah banyak dimainkan dan digunakan masyarakat memperlibatkan IT melebihi terkait bagaimana undang-undang yang melarang permainan tersebut. Dari penelitian yang peneliti lakukan sendiri justru terfokus kepada bagaimana fenomena judi *slot online* ini sendiri pada remaja muslim dan pandangan agama.
3. Pada Skripsi M alifin Fahri dengan judul penelitian "Perilaku Moral Remaja Yang Terlibat Judi *Online* Di Kelurahan Pagar Dewa Kecamatan Selebar Kota Bengkulu" 2019.[16] Membahas terkait Bentuk judi *online* yang dimainkan oleh remaja di Kelurahan Pagar Dewa

[15] Jaya, I. G. S. P., Pettanasse, S., & Nashriana, N. (2019). *Tinjauan Yuridis Tentang Pembuktian Tindak Pidana Judi Online* (Doctoral Dissertation, Sriwijaya University).

[16] Fahri, M. A. (2019). *Perilaku Moral Remaja Yang Terlibat Judi Online Di Kelurahan Pagar Dewa Kecamatan Selebar Kota Bengkulu* (Doctoral Dissertation, Iain Bengkulu).

Kecamatan Selebar yaitu judi *online* bola. Karena mereka menilai permainan judi *online* bola mudah untuk dimainkan dan beraneka ragam jenis taruhan yang ada di dalamnya serta jumlah taruhannya bervariatif mulai dari sepuluh ribu rupiah sampai jutaan tergantung uang yang mereka miliki. Berbeda dengan penelitian yang peneliti lakukan dimana objeknya berupa remaja muslim memandang dan bermain game tersebut.

4. Pada Skripsi Annisa Ulil Ramadani, dengan judul Peran Penyuluh Agama Islam Dalam Mengatasi Perjudian Di Desa Goarie Kecamatan Marioriwawo Kabupaten Soppeng, 2017.[17] Penelitian ini membahas terkait Kepada masyarakat yang melakukan tidak pidana perjudian agar menyadari bahwa perbuatan yang dilakukan selama ini bukan perbuatan yang baik, melainkan perbuatan yang dilarang oleh agama. Pada hasil penelitian peneliti sendiri dengan remaja melihat fenomena judi *slot online*.
5. Skripsi Handika Sastra Diputra dengan judul "Analisis Hukum Pidana Islam Terhadap Tindak Pidana Judi *Online* Di Desa Kedung Malang Kec. Kedung Kab. Jepara".[18] fenomena perjudian *online* di desa Kedung Malang Kec. Kedung Kab. Jepara merupakan bentuk penyimpangan sosial. Faktor dominan penyebab terjadinya tindak

[17] Ramadani, A. U. (2017). *Peran Penyuluh Agama Islam dalam Mengatasi Perjudian di Desa Goarie Kecamatan Marioriwawo Kabupaten Soppeng* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Makassar).

[18] Diputra. H. S. (2019). Skripsi: *Analisis Hukum Pidana Islam Terhadap Tindak Pidana Judi Online Di Desa Kedung Malang Kec. Kedung Kab. Jepara.* UIN Walisongo Semarang. Hlm 3

pidana judi *online* yang terjadi di Desa KedungMalang Kecamatan Kedung Kabupaten Jepara adalah faktor lingkungan/pergaulan yang sangat berpengaruh banyak bagi perilaku dan karakter seseorang. Letak perbedaan penelitian penulis dengan penelitian terdahulu terletak pada lokasi penelitian dan metode penelitian.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah kualitatif. Penelitian kualitatif disebut juga penelitian naturalistik yang dimana merupakan suatu penelitian yang tidak menggunakan suatu perhitungan atau angka. Penelitian kualitatif ini sendiri mempunyai pendirian yang bahwa tidak hanya suatu kebenaran yang mutlak dimana kebenaran itu sangat komplek dan tidak ada suatu teori yang menangkapnya, dan teori ini bersifat induktif.[1]

Menurut Kirik dan Miller, pengamatan kualitatif justru bertentangan dengan pengamatan kuantitatif yang melibatkan pengukuran terhadap suatu tingkatan kualitas yang menunjukan alamiah ditentangkan dalam bentuk jumlah yang dimana penelitian ini tidak berdasarkan kepada penelitian angka.[2]

B. Lokasi Penelitian

Lokasi Dalam penulisan proposal skripsi ini, penulis melakukan penelitian kepada remaja muslim Dusun I Sungai Sirah Nagari Pilubang Kecamatan Sungai Limau Kabupaten Padang Pariaman. Pemilihan Lokasi ini didasari karena suatu persoalan yang ingin diteliti oleh penulis yang ada di lokasi ini, serta peneliti melakukan penelitian di daerah tempat peneliti tempati.

---

[1] Pupu Saeful Rahmat, "Penelitian Kualitatif", *Jurnal: Equilibrium,* Vol. 5 No.9, (2009), h. 3-8

[2] Samsu, *Metode Peneitian: Teori dan Aplikasi Penelitian Kuaitatif, Kuantitatif, Mied Methode, serta Research & Developmment,* (Jambi: Pustaka Jambi,2017), h.85-86

C. Informan Penelitian

Informan dalam penelitian kualitatif adalah hal yang sangat penting, tidak hanya memberi respon saja tapi juga sebagai orang yang memberi informasi. Yang disebut informan adalah orang yang memberikan informasi, sumber informasi dan sumber data atau bisa juga disebut subjek penelitian. Seorang informan ini juga disebut sebagai aktor atau pelaku atas berhasil atau tidaknya penelitian berdasarkan informasinya.[3]

Di dalam penelitian tersebut untuk mendapatkan suatu data yang akan diteliti makan peneliti menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik ini merupakan teknik dalam pengambilan sample dengan mendapatkan sumber data melalui pertimbangan.[4] Dalam hal ini dimana, peneliti melakukan penelitian terhadap remaja muslim yang dianggap paham terhadap permainan judi *online* yang menguasai permainan aplikasi tersebut. Hal ini peneliti lakukan tersebut berupaya untuk mempermudah peneliti untuk mendalami situasi sosial yang akan peneliti lakukan. Adapun informan penelitian adalah remaja muslim, orang tua, sahabat (teman dekat), dan tokoh agama.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan dan analisa data melalui observasi, dokumentasi serta wawancara dengan maksud menggambarkan, merangkum suatu

---

[3] Bagong Suyanto, *Metode Penelitian Sosial: Berbagai Alternatif Pendekatan*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2005), h.171-172

[4] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2013), h. 218-219

kenyataan empiris yang tengah terjadi.[5] Sesuai dengan penelitian Kualitatif, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut :

1. Wawancara

Wawancara merupakan teknik dalam mengumpulkan data penelitian, dan proses interaksi antara pewawancara dan informan melalui komunikasi langsung secara tatap muka yang pertanyaan langsung tentang objek yang diteliti. Dengan kata lain, interaksi yang terjalin antara pewawancara dan informan dengan situasi yang dilakukan secara langsung dengan meminta informasi kepada yang dituju dan diyakini pertanyaan untuk dijawab informan. [6]

Teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan pada penelitian ini menggunakan teknik wawancara secara tidak terstruktur. Dengan teknik wawancara ini peneliti menggunakan pertanyaan terbuka. Peneliti melakukan teknik wawancara dengan membangun hubungan yang baik dan harmonis dengan cara perkenalan dan melakukan pendekatan kepada informan sehingga terciptanya hubungan yang baik, agar peneliti mendapatkan data yang lebih luas dan baik, serta pertanyaan yang peneliti lakukan tidak berurutan sesuai dengan apa yang sudah peneliti buat.

Bentuk pertanyaan yang peneliti berikan kepada informan yaitu :

a. Remaja Muslim, apa alasan atau tujuan dari remaja muslim ini sendiri memainkan judi *slot online* tersebut?

---

[5] Bulanov, A. (2020). Perilaku Hidup Konsumtif Remaja Muslim di Pilar Coffee Bukittinggi. *Jurnal Fuaduna: Jurnal Kajian Keagamaan dan Kemasyarakatan , 3* (2), 144-155.

[6] Muri Yusuf, *Metode Penelitian : Kualitatif, Kuantitatif, dan Penelitian Gabungan*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2014), h.372-373

b. Orang Tua Remaja Muslim, mengapa orangtua membiarkan anaknnya bermain Hp yang mengakibatkan penyalahgunaan teknologi?
c. Teman dekat, apa pengaruh besar yang didapatkan oleh remaja muslim sebagai orang terdekat kamu?
d. Tokoh agama, bagaimana pandangan bapak melihat anak remaja muslim sekarang memainkan judi *slot online* tersebut?

2. Observasi

Observasi merupakan teknik pengamatan dengan cara yang sangat baik dalam meneliti tingkah laku manusia. Pada penelitian ini pengamatan terhadap situasi atau fenomena yang dijabarkan dalam bentuk elemen lokasi penelitian, informan penelitian dan kegiatan atau fenomena penelitian.[7]

Pada teknik observasi peneliti menggunakan teknik partisipan observasi. Pada penelitian ini peneliti terjun langsung terhadap fenomena yang peneliti lakukan dengan cara peneliti ikut mencoba bermain untuk memahami lebih dalam permainan tersebut, serta peneliti melakukan kegiatan judi *online* serta peneliti berperan aktif dalam kegiatan informan [8]

3. Dokumentasi

Dokumentasi sendiri merupakan teknik pengumpulan data yang dikumpulkan melalui dokumen yang tersedia, baik yang tersimpan dalam bentuk cetak maupun elektronik sesuai dengan kebutuhan penelitian. Studi dokumen dilakukan untuk mendapatkan data yang lengkap, seperti

[7] Bambang Sudaryana, *Metode Penelitian : Teori dan Praktek Kuantitatif & Kualitatif*, (Yogyakarta : CV Budi Utama, 2018), h. 216
[8] Ibid, 384.

dokumen tentang latar belakang dan kegiatan-kegiatan yang dilaksanakan.[9]

Pada teknik dokumentasi ini sendiri peneliti mengambil datanya dengan cara melakukan pengambilan gambar disaat orang bermain judi *online*.

E. Teknik Analisis Data

Setelah beberapa data terkumpul maka dilakukan teknik analisis dengan teknik kualitatif. Analisis data adalah suatu proses pencarian dan pengorganisasian yang dilakukan secara sistematis dan diperoleh dari bentuk atau hasil wawancara dan observasi. Menurut Miles dan Huberman, kegiatan analisis terdiri dari tiga kegiatan yang terjadi secara bersamaan: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.[10]

1. Reduksi Data

Reduksi merupakan proses pemilihan, pemfokusan, penyederhanaan dan pentransformasi mentah yang ada pada catatan lapangan. Reduksi data terjadi secara kontiniu melalui kehidupan yang diorientasikan secara kualitatif. Realitanya sebelum data dikumpulkan secara aktual, reduksi data terjadi diputuskan oleh peneliti tanpa sadar yang mana kerangka konseptual, situs, pertanyaan, pengumpulan data untuk dipiluh. Reduksi data bukan sesuatu yang terpisah dari analisi tapi bagian dari analisis. Reduksi data merupakan bentuk analisis dengan cara

---

[9] Hanani,Silfia, *Racangan Penelitian Sosial Keagamaan*, (Bukittinggi : LP2M IAIN Bukittinggi Press, 2020), h. 149.

[10] Ahmad Rijali, "Analisis Data Kualitatif", *Jurnal: Alhadharah*, Vol.17, No.33, (2018), h..91-94

mempertajam, memilih, memfokuskan dan menyusun data pada cara dimana kesimpulan akhir bisa digambarkan.

2. Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan teknik yang merupakan teknik yang dilakukan pengumpulannya di lokasi penelitian dengan melakukan observasi, wawancara dan dokumentasi dengan strategi pengumpulan data secara tepat dan menentukan fokus pendalaman data pada proses pengumpulan data berikutnya.

3. Penarik Kesimpulan

Penarikan kesimpulan merupakan pengumpulan data, dimana peneliti harus mengerti dan tanggap terhadap sesuatu yang akan diteliti di lapangan dengan cara dan pengarahan yang sudah disusun. Penarik kesimpulan hanyalah konfigurasi gemini yang diverifikasi sebagaimana peneliti memproses.

F. Teknik Keabsahan Data

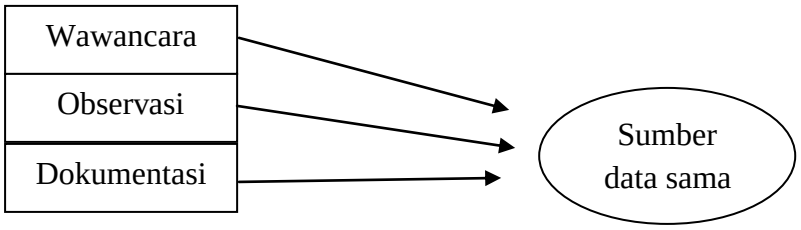
Dalam melakukan untuk mendapatkan suatu data yang valid, peneliti perlu melakukan hal-hal tersebut :

1. Memperpanjang Waktu Kehadiran

Teknik ini merupakan teknik yang dilakukan dengan cara memperoleh bukti yang lengkap dan memeriksa konsistensi dari informan dengan cara melakukan memperpanjang waktu kehadiran teknik ini bertujuan agar hasil dari peneliti lakukan bisa valid dari data yang peneliti dapatkan.

2. Trianggulasi

Trianggulasi merupakan teknik yang mengutamakan efektivitas proses dan hasil yang diinginkan, trianggulasi dilakukan dengan menguji apakah proses dan hasil yang digunakan sudah berjalan dengan baik. Proses trianggurasi dilakukan secara terus menerus sepanjang proses pengumpulan data dan analisis data sampai peneliti yakin tidak ada perbedaaan dan tidak perlu konfirmasi kepada informan. Trianggulasi bisa didapatkan dengan menguji pemahaman peneliti dan informan terkait hal yang diinformasikan oleh informan kepada peneliti umpamanya perbedaan pemahaman antara informan dan peneliti.[11]



[11] Burhan Bungin, *Analisis Data Penelitian Kualitatif*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2012), h.203-204.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. TEMUAN UMUM

1. Keadaan Sosial Penduduk

1. Demografis

Kondisi demografis memberikan sumbangan yang besar pada kebijakan kependudukan. Dinamika kependudukan terjadi karena adanya dinamika kelahiran, kematian, dan perpindahan penduduk terhadap perubahan-perubahan dalam jumlah, komposisi dan pertumbuhan penduduk.

Dusun I Sungai Sirah merupakan salah satu Dusun yang ada pada Korong Sungai Sirah dengan luas wilayah 12 km yang memiliki jarak relative lebih mudah dicapai dari pusat ibu kota Padang Pariaman. Sebelah utara Dusun menuju pada wilayah Kota Pariaman, kearah barat menuju pantai Sungai Sirah, sedangkan kearah timur mengarah pada Kecamatan Sungai Limau.

2. Penduduk

Tabel 4.1
Jumlah Penduduk berdasar jenis kelamin

Keterangan	Laki-Laki	Perempuan
Jumlah Penduduk Tahun ini	866	1.028
Jumlah Penduduk Tahun Lalu	1.099	1.142

Sumber: Data Daftar Isian Potensi Desa Dan Kelurahan 2022

Berdasarkan tabel 4.1 di atas dapat dilihat Korong Sungai Sirah ini sendiri memiliki jumlah penduduk berdasarkan jenis kelamin pada tahun ini sebanyak 1894 orang, dengan jumlah laki-laki sebanyak 866

orang dan jumlah data berdasarkan jenis kelamin Perempuan sebanyak 1.028 orang. Jumlah penduduk berdasarkan jenis kelamin tahun lalu sebanyak 2.241 orang, dengan jumlah Laki-Laki sebanyak 1.099 orang dan jumlah data berdasarkan kelamin Perempuan sebanyak 1.142 orang. Berikut dipaparkan data pendidikan yang diduduki oleh masyarakat di Korong Sungai Sirah.

Tabel 4.2
Pendidikan Masyarakat Korong Sungai Sirah

Pendidikan	Orang
TK	62
SD	331
SLTP/Sederajat	296
SLTA/Sederajat	101
D1	2
D2	4
D3	3
S1	329
S2	130
S3	0

Sumber: Data Daftar Isian Potensi Desa Dan Kelurahan 2022

Berdasarkan tabel 4.2 di atas dapat dilihat bahwa pendidikan masyarakat Korang Sungai Sirah. Mulai dari tamatan sekolah TK sebanyak 62 orang, SD sebnyak 331 orang, SLTP/Sederajat sebanyak 296 orang, SLTA/Sederajat sebanyak 101 orang, D1 sebanyak 2 orang, D2 sebanyak 4 orang, D3 sebanyak 3 orang, S1 sebanyak 329 orang dan S2 sebanyak 130 orang. Berikut di paparkan data penduduk berdasarkan KK

Tabel 4.3
Jumlah Penduduk Berdasar KK

Jumlah	KK Laki-Laki	KK Perempuan	Total
KK Tahun ini	393	188	581
KK Tahun lalu	456	193	649

Sumber: Data Daftar Isian Potensi Desa Dan Kelurahan 2022

Berdasarkan tabel 4.3 di atas dapat dilihat bahwa jumlah penduduk berdasarkan KK tahun ini sebanyak 581 KK dengan jumlah penduduk berdasarkan KK Laki-Laki sebanyak 393 KK dan jumlah berdasarkan KK perempuan sebanyak 188 KK, dan jumlah penduduk berdasarkan KK tahun lalu berjumlah sebanyak 649 KK dengan jumlah penduduk berdasarkan KK Laki-Laki sebanyak 456 KK dan jumlah berdasarkan KK Perempuan sebanyak 193 KK.

2. Ekonomi

Ekonomi masyarakat ini sesuai denganapa yang tertulis di Business Dictionary. Disebutkan bahwa yang dimaksud dengan kegiatan ekonomi adalah tindakan yang melibatkan proses produksi, distribusi, dan konsumsi barang atau jasa pada semua tingkatan dalam masyarakat.

Tabel 4.4
Data Pengangguran

Pengangguran	Jumlah
Angkatan kerja (usia 8-56 tahun)	875
Yang masih sekolah dan tidak bekerja	350
Ibu Rumah Tangga	324
Bekerja penuh	233
Bekerja Tidak Tentu	93
Cacat dan Tidak bekerja	15
Cacat dan Bekerja	3

Sumber: Data Daftar Isian Potensi Desa Dan Kelurahan 2022

Berdasarkan tabel 4.4 di atas dapat dilihat bahwa jumlah data pengangguran sebanyak 1.893 orang, dengan jumlah angkatan kerja yang

berusia 8-56 tahun sebanyak 875 orang dan yang masih sekolah dan tidak bekerja sebanyak 350 orang. Dari data pengangguran jumlah Ibu Rumah Tangga sebanyak 324 orang, yang bekerja penuh sebanyak 233 orang. Data pengangguran yang cacat tidak bekerja sebanyak 15 orang sedangkan cacat dan bekerja sebanyak 3 orang.

Tabel 4.5
Data Kesejahteraan Keluarga

Kesejahteraan Keluarga	Jumlah
Keluarga Prasejahtera	32
Keluarga Sejahtera 1	210
Keluarga Sejahtera 2	177
Keluarga Sejahtera 3	106
Keluarga Sejahtera 3 plus	53

Sumber: Data Daftar Isian Potensi Desa Dan Kelurahan 2022

Dari hasil tabel 4.5 diatas data kesejahteraan keluarga nagari pilubang diketahui bahwasannya keluarga prasejahtera merupakan keluarga yang berpendapatan kurang dari Rp500.000 dengan jumlah keluarga 32. keluarga sejahtera merupakan keluaraga yang berpendapatan lebih dari Rp500.000 dengan jumlah keluarga 210. Keluaraga sejahtera 2 merupakan keluarga yang berpendapatan kurang dari Rp2.500.000 dengan jumlah keluaraga 177. Keluaraga sejahtera 3 merupakan keluarga yang berpendapatan lebih dari Rp2.500.000 dengan jumlah keluarga 106. Keluaraga sejahtera 3 plus merupakan keluaraga yang berpendapatan lebih dari Rp5.000.000 dan memiliki aset-aset dengan jumlah keluarga 53.

B. TEMUAN KHUSUS

1. Judi *Slot Online* Remaja Muslim Dusun I Sungai Sirah.

Berdasarkan hasil pengamatan yang peneliti lakukan di lokasi penelitian diketahui bahwasanya judi *slot online* ini berawal pada permainan judi *offline* yang berbasis kartu seperti: koa, domino, kartu remi song. Permainan judi tersebut dimainkan oleh semua kalangan baik anak remaja sampai orangtua sekalipun, judi tersebut bisa dimainkan dalam bentuk taruhan seperti halnya uang, rokok dan makanan/minuman yang mereka gunakan. Dan dengan mengikuti perkembangan zaman yang ditambah anak remaja sekarang tiada hari tanpa *smartphone* dan mulai lah dari satu orang ke yang lainnya mulai mempengaruhi judi yang berbasis *online*. Judi yang dilakukan oleh remaja muslim Dusun I Sungai Sirah Nagari Pilubang seperti domino, koa, dan remi song. penjelasan tentang awal permaianan judi yang dilakukan remaja muslim Dusun I Sungai Sirah Nagari Pilubang seperti:

Permaianan domino adalah permaianan tradisional yang merangsang otak, serta mengandalkan stategi untuk memenangkannya. Permaianan ini biasanya dikakukan di warung-warung kopi atau *lapau*, permaianan bisa dimainkan oleh empat orang sekaligus dalam tempo yang lebih cepat, tak sampai 10 menit untuk menyelesaikan babak permainan, cara bermainpun sangat sederhana.

Para pemain yang duduk secara melingkar, hanya diharuskan untuk menurunkan kartu di tangan, sesuai dengan urutan angka-angka yang

tersaji di kedua belah sisi. Jika sipemain tidak memiliki kartu yang ditawarkan maka pemain selanjutnya berhak untuk melanjutkan permainan. Arah putaran permainan sesuai dengan kesepakatan para pemain, searah jarum jam atau arah yang berlawanan, permainan domino menggunakan kartu batu yang berjumlah 28. Kartu berisi angka-angka yang berpasangan, dari pasangan angka terkecil 0-0 hingga yang terbesar 6-6. Kartu dibagi habis secara merata ke empat orang pemain, hingga masing-masing pemain mendapatkan 7 lembar kartu.

Para pemaian tidak hanya dituntut untuk mampu menghitung kartu yang sudah dibawah namun juga harus mampu merasa kartu apa saja yang yang masih ada di tangan lawan, dan dipihak mana kartu itu berada. Merasakan keberadaan kartu sangat diperlukan terlebih lagi jika permainan sudah memasuki fase akhir. Sebenarnya tak sulit menebak kartu yang dipegang lawan jika sipemain itu betul-betul menyimak permainan dan memperthatikan kartu apa saja yang telah diturunkan lawan. Selain itu membaca kartu yang tidak dimiliki lawan, juga tak kalah pentingnya dengan menawarkan angka yang tidak dipunyai lawan secara berulang, tentu akan menghalangi laju Langkah lawan. Dalam aturan umum permainan domino yaitu pemain yang bisa menghabiskan kartu terlebih dahulu di anggap sebagai pemenang dan yang kalah akan dihitung sisa angka yang masih dipegang. Disaat kartu hasil kocokan dibuka, penentuan nasib segera dimulai.

Permainan yang banyak mendapatkan kartu berangka kembar *(balak)* boleh dikatakan kurang beruntung, apalagi kalau balak yang didapatkan berjumlah besar seperti 6-6 atau 5-5. Kartu *balak* bisa menjadi kartu mati, jika lawan selalu menutup keenam kartu lainnya, semisal 0-5, 1-5, 2-5, 3-5, 4-5, dan 6-5 maka angka 5-5 itu akan terkunci atau disebut kartu mati. Selain bermaian sendiri-sendiri, variasi lain dengan cara berpasang-pasangan biasa disebut *(bamandan)*, bermain bamandan biasa dilakukan pemain Dusun I Sungai Sirah Nagari Pilubang. Bermain dengan cara ini tak satupun orang yang merasa lebih berkuasa. Karena selain memperhatikan kartu sendiri pemain juga harus memikirkan kartu mandannya, hal ini juga menurunkan sifat egois antara pemain karena sipemain tak akan bisa menang jika mandannya pun tak bernasib baik. Dalam permainan mandan, bantingan kartu dan lelucon yang meluncur dari pemain, merupakan sebuah kode yang menarik untuk disimak. Kode-kode ini biasannya bertujuan untuk mengacaukan perhitungan lawan.

Selain dituntut memiliki kemampuan rasa dan periksa, keahlian untuk menjatuhkan mental lawan serta saling pengertian sangat dibutuhkan untuk memperoleh kemenangan. Permaianan domino ini di dalam kehidupan sehari-hari kita dilatih untuk bersungguh-sungguh, kosentrasi tinggi, serta berani mengambil keputusan dan permainan ini kita juga bisa mengetahui krakter seseorang apakah ia tepikal yang egois, tenang, dan orang baik hati. Permainan ini di Dusun I Sungai Sirah Nagari Pilubang biasa mempertaruhkan uang, makanan/minuman dan rokok.

Permainan koa adalah salah satu permainan yang umum dimainkan oleh laki-laki minang. Seringkali permainan ini dianggap sebagai judi. Tidak salah dan tidak sepenuhnya benar. Ada orang yang murni sekedar bermain saja, sedangkan taruhan kecil kecilan, seperti rokok dan minuman/makanan hanya untuk menambah seru permainan. Di dusun I Sungai Sirah Nagari Pilubang sendiri, koa bahkan sudah dianggap menjadi permainan anak nagari. Bisanya dimainkan di *lapau* untuk mengisi waktu, dan bahkan dimainkan dirumah orang *baralek*/(hajatan). Permainan ini lazim dimainkan setiap ada acara kumpul-kumpul yang melibatkan remaja dan orang dewasa. Permainan koa bisa dimainkan 2 sampai 6 orang. Namun di Dusun I Sungai Sirah Nagari Piluang, biasanya dimainkan oleh 4 orang. Terbagi atas dua tim dan tiap tim terdiri dari 2 orang. Rekan satu tim disebut mandan**.**

Anggota tim harus bisa bekerja sama dengan mandan-nya. Untuk itu anggota tim biasanya memilih orang yang sudah sangat paham/ orang yang dekat dengannya untuk dijadikan mandan. Karena biasanya mandan orang yang paling tahu *coki* rekan sepermainannya. Dalam satu permainan digunakan 180 kartu (3 set/lakon). 1 set kartu terdiri dari 10 jenis kartu berbeda. Jadi dalam sekali permainan, akan ada 30 jenis kartu. Setiap kartu memiliki namanya sendiri. Berikut daftar nama kartu tersebut: *Hiu Babak, Hiu Kasuik, Hiu Panjang, Hiu Bungo, Hiu Merah Penci, Hiu Kuciang, Bengkok Hitam, Bengkok Gadang, Bengkok Aluih, Jarum Hitam, Jarum Gadang, Jarum Aluih, Suduang Hitam,*

Pinggang, Suduang Putiah, Babi Pusek, Babi Gadang, Babi Aluih, Batuang Anam, Batuang Manih, Batuang Aluih, Sisiak Bendera, Sisiak Gadang, Sisiak Aluih, Pacah Lapan, Pacah Manih, Pacah Aluih, Tali Guluang, Tali Merah, dan Tali Aluih. Nama kartu ini harus dihafalkan oleh setip pemain, karena tujuan permainan ini adalah untuk mengumpulkan kartu dalam jenis yang sama. Rekan satu tim duduk berseberangan. Kemudian setiap orang dibagikan 11 buah kartu. Pemain pertama mencabut satu kartu dari tumbukan kartu di tengah, lalu membuang salah satu kartunya dalam keadaan terbuka. orang kedua kemudian bisa memilih, mengambil kartu yang dibuang pemain pertama atau mencabut dari tumpukan kartu di tengah. Begitu seterusnya. Pemenang adalah orang yang berhasil mengumpulkan 3 kelompok kartu. 3 kartu dengan jenis dan motif yang sama, disebut Mato. 6 kartu berikutnya dengan jenis yang sama *3* kartu *& 3* kartu disebut Kaki. 2 kartu berikutnya dengan jenis sama disebut *Klorok*. Kartu itulah yang kemudian disebut sebagai *coki*. Keadaan kartu seperti ini disebut dengan *mananggu masuak*. Artinya tinggal selangkah lagi menuju kemenagan, tinggal mendapatkan satu kartu dengan jenis dan motif yang sama dengan kartu klorok.

Permainan leng/song yang biasa dimainkan untuk mengisi waktu luang di Dusun I Sungai Sirah Nagari Pilubang karena sangat sederhana untuk dimainkan. Ada 4 Macam tipe bentuk kartu antara lain adalah: wajik, love, sekop dan keriting. Permainan kartu Leng/song faktor

keberuntungan dari kartu yang dibagikan, juga besarnya faktor strategi memainkan kartu kita dan mempermainkan lawan. Pemain di Dusun I Sungai Sirah Nagari Pilubang bisa bermain berjumlah pemain Leng adalah 4 - 6 orang. Untuk jumlah selain itu dapat disesuaikan saja.

Kartu yang dibutuhkan sebanyak 2 kotak. Dengan total 4 buah kartu joker masing-masing 2 dari tiap kotak. kartu Joker adalah dapat bisa dipasangkan/melengkapi kombinasi degan kartu lainnya setiap saat, atau juga berdiri sendiri. Kartu As Sekop adalah yang paling istimewa karena berlaku seperti kartu Joker dan pada permainan hitungan angka diberikan angka pengali bonus terbesar. Sebelum dibagikan semua kartu dikocok secara merata dan tiap pemain dibagikan sejumlah 24 kartu untuk jumlah pemain 4 orang (sisa kartu 12 buah), 20 kartu untuk jumlah pemain 5 orang (sisa kartu 8 buah) atau 16 kartu untuk jumlah pemain 6 orang (sisa kartu 12). Sisa kartu tersebut diistirahatkan untuk sesi permainan berikutnya. Pada putaran pertama tiap pemain harus menurunkan grup kartu pertama dengan minimal 3 kartu dagan gambar sama yang angkanya berurutan dalam posisi terbuka di atas meja, contoh: love 2-3-4 / keriting 9-10-J / wajit A-2-3 / sekop Q-K-A / dll. Pemain yang tidak memiliki variasi tersebut dapat menggunakan bantuan kartu isrimewa Joker atau As Sekop, tetapi jika tetap tidak bisa maka pemain tersebut terpaksa istirahat sambil menunggu permainan sesi ini selesai.

Urutan pemain adalah searah jarum jam. Pada putaran kedua dan seterusnya pemain dapat menurunkan 1 kartu saja atau lebih sesuai dengan

strategi dan urutan pada grup kartu mana saja yg terbuka di meja, misalnya: jika grup kartu di meja ada love 2-3-4 maka pemain dapat menurunkan ke bawah dagan hati A atau ke atas dagan hati 5, jika grup kartu di meja ada kriting 9-10-J maka pemain dapat menurunkan ke bawah dagan kriting 8 atau ke atas dagan kriting Q. Pemain yang telah habis kartunya duluan adalah pemenang (disebut Leng/song) dan permainan sesi ini selesai, urutan pemenang berikutnya adalah yang jumlah angka kartu tersisanya yg terkecil. Dimana sisa kartu As Sekop dihitung 25, Joker dihitung 25, As lainnya dihitung 15, kartu J-Q-K dihitung 10 dan kartu lainnya sesuai angkanya. Pemain Dusun I Sungai Sirah Nagari Pilubang biasa menggunakan permainan ini dengan taruhan uang, rokok, dan minum/makanan.

Jika dilihat pada hasil penelitian yang sudah peneliti lakukan dimana fenomena judi *slot online* di Padang Pariaman sendiri sulit diberantasi, terkhusus di Dusun I Sungai Sirah Nagari Pilubang Kecamatan Sungai Sirah sulit untuk diberantasi yang dikarenakan perkembangan yang cukup pesat, yang dimana pelaku perjudian sangat tertarik dengan akses yang begitu mudah dan sangat menggiurkan dari penghasilan yang didapatkannya, bahkan banyak situs yang diblokir dan tidak terdeteksi.

Judi *slot online* merupakan suatu permainan yang dimainkan dalam satu website yang terdiri dari berbagai macam bagian dari permianan

tersebut, dari beberapa penjelasan di atas terkait bagaimana cara memainkannya berikut macam-macam dari permainan judi *slot online* :

a. *Slot Online* Joker 123 / Joker *Gamming*

Permainan *Slot Online* Joker 123 merupakan permainan yang juga banyak diminati dalam permainan judi *online* dengan bisa mencapai kemenangan dengan jumlah uang jutaan rupiah. Joker 123 merupakan suatu agen judi *slot online* yang resmi dengan bentuk bermacam-macam hal yang menarik untuk pemainnya. Di dalam permainan *Slot Online* Joker 123 mempunyai banyak sekali jenis permainan juga yang bisa dimainkan seperti : permainan live, casino *online* dan juga ada permainan tebak ikan *online*.

b. *Slot online Habanero*

Habanero slot merupakan *provider slot* yang juga terkenal di dunia dengan bentuk grafis permainan yang mengundang dan memukau yang diiringi dengan cara bermain yang bisa dibilang unik sehingga bisa menarik perhatian bagi pemain yang memainkannya. *Habanero slot* sendiri berdiri di Malta Eropa selatan pada tahun 2012 y sebagai perusahaan yang menyediakan beberapa jenis permainan *slot* lainnya.

c. *Slot Online Spadegaming*

Spadegaming merupakan permainan yang berasal dari benua Asia, khususnya Asia Timur. Permainan *spadegaming* bisa diakses dibeberapa perangkat yang berbeda-beda, sehingga para pemain bisa

memainkan permainan di mana saja mereka berada, bisa dengan komputer di rumah, maupun menggunakan smartphone di dalam mobil ketika terjebak macet di jalan.

d. *Slot Online* RTG *Slots*

Permainan RTG (*Real Time Gaming*) ialah salah satu dari perusahaan *online gaming* berdiri pada tahun 1998 bahkan hampir mengalami kebangkrutan pada masa itu. *Slot online* RTG sendiri juga pernah menjadi sebuah pioner dalam permainan Casino *Online*, tetapi kemudian surut. Kegagalan itu terjadi karena mereka tidak mau mengikuti perkembangan jaman. Permainan RTG *Slots* dalam permainan ini menggunakan sistem "kemenangan maksimal" terhadap setiap bonus permainan yang diberikan. Pada tahun 2004 seorang pemain berhasil memenangkan hadiah sebesar $1,3 juta hanya dengan modal $1.000. Tidak hanya permainan *slot*, RTG juga menyediakan permainan Tembak ikan buat kamu yang sedang bosan bermain slot.

e. *Slot Online* PG *Soft*

Permainan *slot online* PG *soft* merupakan permainan *slot online* yang sudah berjalan sejak tahun 2015 yang berpusat di Eropa dengan permainan yang meluncurkan sistem sosial, pemain didalamnnya bisa melakukan interaksi dengan pemain lokal atau global melalui obrolan group atau emoticon. PG *slot* sendiri sudah punya lebih dari 10.000 agen di Indonesia.

f. *Slot Online Microgaming*

Permainan *Slot Online Microgaming* merupakan judi *slot online* yang pertama berdiri di dunia yang berdiri tahun 1994. Microgaming sendiri dikenal dengan banyaknnya variasi fitur bonus yang sangat menarik dengan jumlah nilai yang cukup besar.

g. *Slot Online Play'N Go*

Permainan judi *Slot Online Play'N Go* merupakan permainan yang berdiri pada tahun 1997. Ada 203 permainan yang tercatat yaitu : *Rise of olypus, wild blood 2, odin: protector of realms, lord merlin, golden osiris,* dll. Permainan judi *slot online* ini justru menawarkan tema yang lucu.

h. *Slot Online Slot88*

Permainan *Slot Online Slot88* merupakan tempat bermain judi online yang terpercaya yang terbaru pada tahun 2022 dengan menyediakan banyak permainan *slot* yang otentik dan asli yang berdiri pada tahun 2009 dan sudah menjadi penyedia teratas permainan *slot online* yang mudah dimenangkan.

i. *Slot Online Live*22

Permainan ini merupakan permainan yang menyediakan *slot online* populer di Indonesia yang, permainan ini menawarkan setoran kredit yang menguntungkan dan gratis bagi anggota. Permainan ini mempunyai game : *Guardian of Flowers, Southern Fortune Lion, Classic* Domino. Judi ini juga bisa dimainkan dimana saja.

j. *Slot Online Playtech*

Permainan ini merupakan permainan judi *slot online* yang berkembang mulai dari *slot jacpot* hingga video poker. Permainan ini didirikan di Eropa Utara tepatnnya di Estonia. Permainan *Slot Online Playtech* dimainkan oleh kalangan pejudi untuk mendapatkan keuntungan dan *great* bonus *for long time*.

k. *Slot Online* CQ9

Permainan ini merupakan permainan yang terkenal di Asia dan memproduksi banyak permainan *slot online*. Permainan ini memempunyai kelebihan dengan menghadirkan desai, gaya, putara bonus serta fitur menarik.

Maka dari 11 macam jenis permainan judi *slot online* ini sendiri bahwasannya remaja muslim yang ada di Dusun 1 Sungai Sirah Nagari Pilubang Kabupaten Padang Pariaman sendiri lebih suka dan dominan dalam permainan judi *slot online* bernama *play pramatic olimpus*. Dari hasil penelitian yang sudah peneliti lakukan mereka lebih tertarik memainkannya karna hal tersebut lagi populer dan mencapai keuntungan yang besar.

2. Fenomena judi *slot online* pada remaja muslim Dusun I Sungai Sirah.

Fenomena judi *slot online* bukanlah permainan yang bisa dibilang baru kita dengar, justru fenomena permainan *slot online* tersebut belakangan ini dengan realitanya bahwa judi *slot online* tidak hanya di mainkan oleh orang-orang dewasa melainkan juga dimainkan oleh remaja.

Pada hasil temuan penelitian yang sudah dilakukan terhadap perilaku judi *slot online* terhadap remaja di Dusun I Sungai Sirah Nagari Pilubang Kecamatan Sungai Limau Kabupaten Padang Pariaman semenjak masih duduk dibangku sekolah menengah atas. Dan dari hasil tersebut sudah mengenal judi *slot online* dengan penghasilan yang lumayan, berikut wawancaranya dengan informan Dimas:

> "*awal mulannya saya tidak mengetahui terkait judi slot online ini, dimana judi yang saya mainkan hanya berbasis langsung saja atau disebut secara offline. Saya bermain semenjak mengenal permaianan higgs domino island dan kumpul bermain ada salah satu dari teman yang berbeda permainan seperti judi slot online yang bernama slot pragmatic play semenjak itu mencoba dan memahami permainan tersebut, karna sudah lama saya bermain tersebut ada sekali saya mendapat jackpot atau kemenangan yang mencapai Rp.100.000 (seratus ribu rupiah)- Rp.1.200.000 (satu juta dua ratus ribu rupiah), dengan deposit atau modal main perhari Rp. 20.000 (dua puluh ribu rupiah)-Rp.100.000 (seratus ribu rupiah) dengan deposit menggunakan dana atau BRI link yang ada di toko dari permainan tersebut pertamakali saya dikenalin oleh temen saya yang bernama robi tapi untuk mengajarkannya pun tidak ada karna saya lebih suka belajar sendiri".*[1]

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa informan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa fenomena judi *slot online* pada remaja muslim terjadi karena terpengaruh oleh lingkungan tempat tinggal dan teman teman terdekat yang bermain *slot pragmatic play online* ini. Dari hasil wawancara tersebut, dapat disimpulkan bahwa faktor yang melatarbelakangi mahasiswa melakukan permainan judi *slot online* adalah faktor lingkungan. Faktor lingkungan dalam konteks tersebut adalah dimas

[1] Hasil Wawancara dengan Dimas Pada Hari Sabtu Tanggal 23 april 2022 pukul 22:30

dipengaruhi oleh lingkungannya dimana teman-temannya yang notabenenya melakukan judi *slot online.* Memang tidak bisa dihindari manusia ialah makhluk sosial, pada kehidupannya tentu saja melakukan adaptasi dengan individu-individu lainnya. Dalam kasus tersebut bisa dilihat pada perilaku judi *slot online* merupakan konstruksi lingkungan adaptasi. Hal tersebut juga sejalan dengan hasil wawancara yang peneliti lakukan dari beberapa informan peneliti yang salah satunya yaitu Albi selaku remaja muslim yang melakukan perjudian *slot pragmatic play online.* Berikut hasil wawancara yang peneliti lakukan kepada narasumber atau infroman yang peneliti lakukan:

> *"awal mula saya bermain judi slot online ini sendiri pada kelas 2 SMA dimana saya sekarang sudah menginjak kelas 3 SMA, Permainan judi slot online ini sendiri dikenalkan pertama kalinya oleh temen deket saya yang dimana berawal dari keinginan saya untuk iseng-iseng yang tujuannya untuk menambah uang belanja saya sehari-hari. Permainan tersebut saya ketahui semenjak kumpul diwarung bang hen banyak teman yang bermain permainan itu. Deposit yang saya lakukanpun Rp20.000-30.000, kemenangan yang pernah saya dapatkan paling banyak Rp500.000 dengan penarikan menggunakan Aplikasi Dana atau pinjam ATM teman untuk penarikan uang".*[2]

Berdasarkan hasil wawancara dari beberapa informan yang terlibat melakukan permainan judi *slot online* atas nama Albi dengan usia 17 tahun, bahwa ia mengenal atau bermain judi *slot online* sejak kelas 2 SMA yaitu dari teman dekatnnya yang sering bermain di lingkungan tempat tinggalnya Di dalam bermain judi *slot online* ini sendiri pun justru bisa dilihat pada kasus tersebut besar pengaruhnnya dari lingkungan tempat

[2] Hasil Wawancara dengan Albi Pada Hari Selasa Tanggal 5 april 2022 pukul 16:30

tinggal. Dari para remaja yang berkumpul dan bermain di warung yang dominan mereka memainkanya dan tidak menutup kemungkinan bahwa banyak sasaran lain bagi remaja yang awalnya tidak mengetahui jadi mengetahui.

Hal tersebut juga sejalan dengan hasil wawancara yang peneliti lakukan dari beberapa informan peneliti yang salah satunya yaitu Ilham selaku remaja muslim yang melakukan perjudian *slot pragmatic play online*

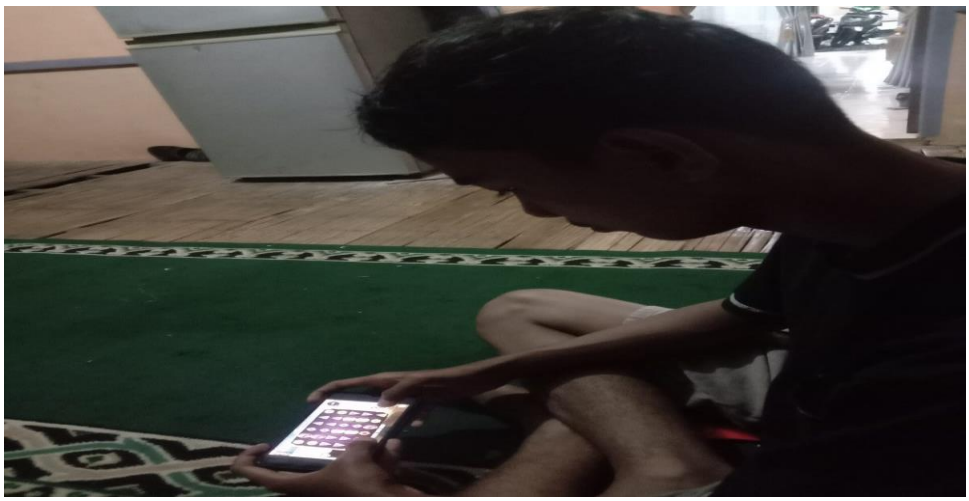
> *"Sebenarnnya sih kalo untuk mengenal permainan judi online ini sendiri sudah lama, sejak saya masih duduk di bangku sekolah tapi saya tidak pernah mencoba untuk bermainnya, judi pertama yang kenali pertama bernama higgs domino island dan dimana saat melihat teman lebih banyak menggunakan judi slot pragmatic play online akhirnya berpindah permainan pada slot pragmatic play online. Dan karna saya sudah dikenalkan temen saya tersebut membuat saya menjadi ketagihan untuk bermainya, apalagi memenangkan hadiah sebanyak 500.000 (lima ratus ribu rupiah) – 800.000 (delapan ratus ribu rupiah) lumayan untuk nambah uang belanja".*[3]

Berdasarkan hasil wawancara dari beberapa informan tersebut maka dapat di simpulkan bahwa judi *slot online* pada remaja muslim bahwasanya ia mengenal judi *slot online* sudah lama yaitu dari dia sekolah tapi pada saat itu ia belum berani untuk bermain karena belum ada keinginan, dan akhirnya setelah tamat sekolah baru ia bermain yang membuat dia ketagihan dengan hadiah yang cukup besar yang didapatkannya. Dan bukan hanya itu saja ada kalangan remaja lainnya yang bermain judi *slot online* dengan nama Tomi yang berusia 17 tahun :

[3] Hasil Wawancara dengan Ilham Pada Hari Senin Tanggal 4 april 2022 pukul 2:30

> *"Saya bermain judi slot online pertama kali bersama teman-teman di waktu sekolah, sampai sekarang judi slot online menurut saya pribadi justru sudah sangat familiar atau tenar sekali dikalangan remaja khususnya desa sungai sirah, pertama kali mengenal judi slot online saya sangat ingin bermain sampai kecanduan, dulu saya tidak pernah memikirkan berapa kerugian saya semua karna rasa penasaran saya tinggi terhadap kemenangan dalam judi slot pragmatic play online. Dalam bermain judi slot online ini sendiri justru teman-teman dan termasuk saya sendiri tidak mengenal waktu dan tempat asalkan jaringan yang memadai dan lancar untuk diakses."*[4]

Dari pernyataan informan di atas fenomena judi *slot online* ini sendiri sudah sangat populer, yang dimana tidak lepas dari faktor lingkungan. Perkembangan teknologi yang cukup berkembang dengan fitur-fitur yang inovatif dan menarik salah satunya menyediakan permainan judi *slot online* secara *online*. Salah satu hal penting dalam mendukung judi *slot online* tersebut adalah harus terkoneksi dengan jaringan internet, sehingga tidak heran warkop, kafe, dan tempat-tempat yang menyediakan WIFI ramai dikunjungi oleh mereka yang notabenenya berjudi *slot online.*



Gambar 1 Fenomena Judi *Slot Online* Dusun I Sungai Sirah

[4] Hasil Wawancara dengan Tomi Pada Hari Rabu Tanggal 6 april 2022 pukul 20:30

Berdasarkan gambar diatas maka jelas terlihat bahwa judi *slot online* terjadi karena adanya kecanduan yang tidak mengenal tempat dan waktu, bahkan memanfaatkan waktu kosong ketika ngumpul atau dirumah untuk bermain. Dalam gambar tersebut para pemain pun menikmati permainannya dengan serius untuk mendapatkan keuntungan yang besar yang akan diperoleh.

Dengan bentuk kasus remaja muslim bermain *judi slot online* yang terjadi di Dusun 1 Sungai Sirah banyak lingkungan yang mempengaruhi mereka. Sesuai dengan hasil penelitian yang sudah peneliti wawancara dengan Bahit temen dekat dari pelaku pemain judi *slot online* tersebut.

> *"Bagi saya pribadi ketika teman dekat saya bermain judi saya tidak akan mengambil hal buruk yang ada didirinya tapi sebaliknya saya mengambil hal yang baik yang ada padanya, dan juga untung bagi saya berteman dengan penjudi jika dia menang saya juga di traktir makan, rokok, dan minum. Saya juga sering mengingatkan dan mencegah teman saya untuk deposit bermain judi online tapi dia aja yang ngak mau berhenti bermain, pengaruh dia berjudipun mungkin karna teman-teman banyak berjudi, menurut saya tergantung krakter masing-masing karna saya sendiri punya banyak teman berjudi online tapi saya sendiri tidak terpengaruh dengan judi online, sikap sosialnya pun seperti biasa tapi dia sering melupakan sholat."*[5]

Dari pernyataan informan diatas bahwasanya tidak semua hal dalam pertemanan membawa dampak buruk bagi diri mereka, banyak mereka dari berteman tersebut justru mendapatkan hal positif bahkan menunjang kehidupan, pendidikan dan pergaulannya. Di dalam kasus ini sendiri khususnya di Dusun 1 Sungai Sirah dalam pertemanan mereka

[5] Hasil Wawancara dengan orangtua Bahit Pada Hari Kamis Tanggal 7 april 2022 pukul 13;00

justru memperhatikan satu sama lain, mengingatkan satu samalain untuk tidak menjerumuskan temannya masing-masing. Maka dari hal tersebut yang dipelajari bagaimana cara kita bisa saring pertemanan yang bermanfaat untuk kita.

Menyoroti dengan bentuk permainan judi *slot online* yang sudah memarak dikalangan remaja muslim dan sudah dikenal tanpa terkecuali justru banyak respon dari orang tua masing-masing yang sudah mengeluh dari bagaimana bentuk kecanduan anaknya yang bermain tanpa batas waktu dan memikirkan biaya yang akan dikeluarkannya sebesar apapun dan serugi apapun itu. Berikut hasil dari wawancara dengan beberapa orang tua yang anaknya ikut bermain dengan permainan tersebut, salah satu orangtua yang Mardiah:

> *"Kalau masalah remaja yang bermain judi slot online itu sendiri saya saya belum pernah dengarnya, tapi saya tau judi itu secara nyata dan tidak ada di dalam handphone atau yang berbasis online, dan jika anak saya melakukan judi yang ada di handphone atau berbasis online mungkin saya akan memarahinnya karna hal tersebut akan merugikan dirinya sendiri, tapi saya selama ini tidak pernah membatasi anak saya dalam menggunakan handphone dikarenakan handphone tersebut berfungsi untuk media atau ala belajar yang bermanfaat bagi anak saya."*[6]

Dari wawancara tersebut, fenomena judi *slot online* memang tidak banyak diketahui oleh masyarakat setempat. Dengan berbagai banyak alasan yang mendasar adalah, fakta perilaku judi *slot online* tersebut sifatnya rahasia maka sangat sulit dijangkau oleh orang lain dalam mengetahui hal tersebut. Akan tetapi dari tanggapan-tanggapannya mereka

[6] Hasil Wawancara dengan orangtua Mardiah Pada Hari Kamis Tanggal 7 april 2022 pukul 13;00

prihatin terhadap remaja muslim seperti yang di atas apalagi jika mendasarkan pada fungsi remaja muslim. Hal tersebut tentu akan berdampak luas, misalnya generasi-generasi yang mendatang tidak bisa menghasilkan atau berbuat sesuatu yang besar. Hal tersebut juga sejalan dengan hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan informan peneliti Joni, sebagai orang tua remaja muslim.

> *"Masalah anak remaja yang bermain judi slot online ini saya sudah lama mengetahui judi itu secara nyata dan sudah banyak dimainkan oleh orang-orang sekitar kita, malahan kadang disaat remaja muslim ini lagi bermaian tidak adanya rasa hormat terhadap yang lebih tua dari mereka, untuk mencegah remaja muslim ini bermaian tentunya saya sebagai orang tua membiarkan saja selagi mereka yang berjudi slot online ini tidak menggunakan uang dari pemberian orang tua mereka, semisal mereka menggunakan uang orang tua mereka untuk berjudi kemungkinan besar saya akan memarahinya karena orang tua mereka mengasi uang bukan untuk mereka berjudi melainkan untuk mereka jajan disekolah, semakin berkembangnya teknologi semakin banyak pula remaja muslim terpengaruh oleh teknologi itu sendiri, saya sebagai orangtua juga tidak membatasi anak-anak saya untuk bermaian handphone karana anak saya di sekolah diwajibkan untuk menggunakan handphone dalam pelajaran online.*[7]

Dari wawancara tersebut, bahwasannya banyak permasalahan dalam bermain judi yang terjadi pada anak remaja yang dirasakan oleh orangtua. Bahkan banyak anak remaja ini sendiri bermain judi *online* dengan menggunakan duit orangtuannya yang dimana seharusnnya duit tersebut digunakan untuk belanja, dan ketika dia menggunakan duitnnya sendiri justru harus memiliki batas yang seharusnnya mengerti dan tau batasan.

[7] Hasil Wawancara Orangtua Joni Pada Hari Kamis Tanggal 16 april 2022 pukul 20:00

Peneliti juga melakukan wawancara dengan ustadz untuk menanyakan hal tersebut. Bagaimana bentuk permainan judi *online* ini sendiri membuat remaja muslim lupa akan kaidah-kaidah agama yang sudah diberikan, berikut hasil wawancara dengan ustadz yang bernama Ateng yang berusia 50 tahun dimana dia sudah tinggal sejak menikah selama 25 tahun

> *"Sebenarnya saya kalau dengar banyak remaja muslim yang melakukan judi slot online, jujur saya sangat kecewa, karna saya sendiri sebagai orangtua jika anak saya yang memainkanya saya sendiri merasa kesal karna kerugian bermain judi itu besar, justru seharusnnya sebagai remaja muslim membuat contoh bagus dan bermanfaat bagi desa ini bukan membawa perubahan yang buruk seperti melakukan perjudian semacam ini. Didalam islam apapun yang berbasis judi itu tetap haram tanpa terkecuali, baik itu online atau offline sekalipun. Menurut saya solusi untuk judi online ini dimulai dari ruang lingkup keluarga, dimana pola asuh atau pengawasan orangtua sangat penting apalagi dengan teknologi yang berbasis canggih dan lingkungan tempat tinggal yang rata-rata bermain judi dan, banyak hal yang dirugikan bahkan terbongkar saldo khas yang sudah banyak terbuang. Judi ini sendiri justru ada yg diuntungkan dan dirugikan dari situlah apapun itu dilarang karena hal tersebut masuk kedalam godaan setan dan ditegaskan bahwa itu hukumnya haram. Dan kedua, orangtua harus pintar mengikuti zaman dan tau terkait hal yang berkembang pada saat sekarang ini.* [8]

Dari hasil wawancara yang sudah peneliti lakukan, bahwasannya permainan baik berbasis *online* ataupun *offline* hukumnya sudah tentu haram. Karena hal tersebut tidak ada untungnnya dan banyak merugikan bagi dirinnya sendiri. Hal terpenting dalam mengatasi permasalahan tersebut bagi generasi remaja selanjutnnya justru peran penting terdapat

[8] Hasil Wawancara dengan orangtua Ateng Pada Hari Kamis Tanggal 16 april 2022 pukul 16:00

pada keluarga yang dimulai dari orang tua dalam pola asuh yang sudah dilakukan.

3. Faktor Penyebab Remaja Muslim Bermain Judi *Slot Online*

Dari berbagai hasil penilitian yang peneliti lakukan maka peneliti menarik semua faktor dan merangkup menjadi satu. Ada beberapa faktor-faktor penyebab remaja muslim berjudi *slot online*. Beberapa faktor yang penyebab yang pengaruh para remaja ini bermain judi *slot online* tersebut merupakan:

a. Faktor Sosial Dan Ekonomi

Faktor utama dan yang paling mendasar yang menyebabkan terjadinya judi *slot online* adalah masalah ekonomi. Masyarakat dengan status sosial dan ekonomi yang rendah, seringkali menganggap perjudian sebagai suatu sarana untuk meningkatkan hidup mereka. Mengharapkan keuntungan yang sebesar-besarnya, dari proses yang instan, orang-orang yang memiliki tingkat ekonomi yang rendah ini ingin mencoba hal yang baru. Kemampuan ekonomi yang sangat rendah dan tidak sebanding dengan jumlah kebutuhan dan keinginan yang sangat mendesak untuk dipenuhi. Inilah yang menjadi alasan atau penyebab remaja muslim melakukan perjudian.

Hasil wawancara dengan Ilham mengatakan:

Faktor yang menyebabkan saya bermain permainan judi slot online ini sendiri dikenalkan pertama kalinya oleh temen deket saya yang dimana berawal dari keinginan saya untuk iseng-

iseng yang tujuannya untuk menambah uang belanja saya sehari-hari.[9]

b. Faktor Coba-Coba

Seseorang untuk bermain judi adalah faktor coba-coba. Bermain judi *slot online* karena mempunyai banyak waktu luang dan bahwa rata-rata yang bermain judi adalah para pengangguran. bahwa orang yang bermain judi *slot online* ini awalnya tidak berniat untuk ikut, tetapi karena ketersediaan internet yang sudah jadi bagian penting dan tidak lepas dari keseharian pemakainya, yang membuat seseorang ingin mencoba untuk bermain, kemudian menjadi ketagihan untuk terus bermain. Mereka yang awalnya hanya melihat iklan-iklan yang sering muncul dalam situs-situs maupun dalam aplikasi *online*, membuat mereka tertarik dan penasaran, sehingga judi menjadi salah satu keisengan dan menjadi sebuah hobby. Judi juga menjadi salah satu bentuk hiburan, sehingga seringkali menjadi pelarian dari kegiatan atau rutinitas, kebosanan, dan kesibukan sehari-hari. Wifi, handphone, dan jaringan internet yang lebih bagus juga mendukung, sehingga usahanya lebih diminati dan lebih sering dikunjungi oleh para pelaku dan pecandu judi *slot online* ini.

Wawancara dengan Albi mengatakan:

Awalnya saya coba-coba bermain dengan salah satu dari teman yang berbeda permainan seperti judi slot online yang bernama slot pragmatic play semenjak itu mencoba dan memahami permainan tersebut, karna sudah lama saya bermain tersebut ada sekali saya mendapat jackpot atau

[9] Hasil Wawancara dengan Ilham Pada Hari Senin Tanggal 4 april 2022 pukul 2:30

> *kemenangan yang mencapai Rp.100.000 (seratus ribu rupiah)-Rp.1.200.000 (satu juta dua ratus ribu rupiah), dengan deposit atau modal main perhari Rp. 20.000 (dua puluh ribu rupiah)-Rp.100.000.*[10]

c. Faktor Penyalahgunaan Kemajuan Teknologi

Kemajuan teknologi yang semakin tak terbendung dan melaju secara cepat menjadi salah satu faktor dalam kasus perjudian melalui game *slot online* ini. Kemajuan teknologi turut pula mempengaruhi cara berpikir, bersikap, dan bertindak. Perubahan sikap, pandangan, dan orientasi warga masyarakat inilah yang juga mempengaruhi kesadaran hukum dari masyarakat tersebut. Hampir semua kejahatan telah berkembang, tidak membatasi juga kejahatan perjudian semakin berkembang. Judi *slot online* yang dulu hanya memakai sarana seadanya, sekarang telah merambah ke teknologi yang lebih canggih seperti memakai sarana komputer dan sambungan internet untuk melakukan, bahkan sudah bisa dilakukan menggunakan Android ataupun Smartphone . Karena semakin lengkapnya fasilitas, perjudian ini sudah bisa dilakukan dimanapun dan kapanpun. Selain itu yang membuat perjudian *slot online* ini semakin berkembang adalah, media internet merupakan media yang dianggap sangat *safety*, sehingga semakin banyaknya oknum-oknum yang tidak bertanggung jawab yang membuat situs-situs judi *slot online*. Ini menjadi salah satu faktor yang penting dalam perkembangan kejahatan di dunia. Orang-orang yang

[10] Hasil Wawancara dengan Albi Pada Hari Selasa Tanggal 5 april 2022 pukul 16:30

awalnya tidak bermaksud untuk bermain judi, akan terikut arus karena mau tidak mau ditarik oleh kemajuan teknologi yang semakin ganas.

Wawancara dengan Joni mengatakan:

> *semakin berkembangnya teknologi semakin banyak pula remaja muslim terpengaruh oleh teknologi itu sendiri, saya sebagai orangtua juga tidak membatasi anak-anak saya untuk bermaian handphone karana anak saya di sekolah diwajibkan untuk menggunakan handphone dalam pelajaran online.*[11]

d. Faktor Lingkungan

Lingkungan yang baik adalah pengaharapan setiap orang tua kepada anak-anak mereka. Tapi kenyataannya remaja sekarang ini, bahkan dari dulu hampir semua remaja dalam pergaulan yang salah. Lingkungan yang tidak terkontrol inilah yang menjadikan remaja-remaja berpotensi melakukan tindakan pidana yang seharusnya tidak mereka lakukan. Lingkungan juga merupakan salah satu faktor pendorong terjadinya tindak pidana perjudian. Orang yang bergaul dengan orang lain yang pekerjaannya memang bermain judi dalam lingkungannya, maka suatu saat nanti akan sangat gampang terjerumus dan ikut menjadi penjudi, karena hampir setiap waktu yang mereka saksikan dan melihat adalah perjudian. Salah satu contoh dikalangan remaja, Kebiasaan untuk berkumpul diluar pengawasan orang tua, seperti diwarkop ataupun warnet, dan sering saling mempengaruhi satu sama lain, menjadi kebiasaan yang kurang bagus. sehingga semakin lama menjadi suatu kebiasaan. Lingkungan tempat tinggal seseorang

[11] Hasil Wawancara Orangtua Joni Pada Hari Kamis Tanggal 16 april 2022 pukul 20:00

sangat berpengaruh terhadap karakter yang bersangkutan. Kalau ingin sesuatu yang baik, maka perilaku orang itu pun akan baik, tetapi sebaliknya jika bergaul dengan seorang pemain judi maka kemungkinan akan terpengaruh sehingga perjudian itu diistilahkan sebagai salah satu penyakit masyarakat yang hingga saat ini sangat sulit untuk diberantas.

Wawancara dengan Ateng mengatakan:

> *lingkungan tempat tinggal yang rata-rata bermain judi, menyebabkan seseorang bisa terpengaruh di dalam dunia judi online ini, banyak hal yang dirugikan bahkan terbongkar saldo khas yang sudah banyak terbuang.*[12]

4. Dampak Negatif *Slot Online* Yang Dialami Remaja Muslim Dusun I Sungai Sirah Nagari Pilubang.

Perilaku yang dilakukan oleh Sebagian orang pasti terdapat dampak negatif yang lansung dirasakan oleh perilaku yang terdapat disekitar. Hal ini tergantung pada Tindakan atau perilaku yang telah dilakukan. Pada hakikatnya Ketika suatu perilaku atau Tindakan dianggap tidak sesuai dengan norma yang berlaku pada suatu Tindakan yang menyimpang. Tindakan menyimpang justru bersifat negatif atau merugikan baik pada diri sendiri ataupun orang lain.

Namun dalam perkembangan teknologi banyaknya orang yang melakukan judi *slot online* dan telah menjadi kebiasaan yang dilakukan oleh remaja muslim maupun masyarakat sekitar. Maka dapat dengan

[12] Hasil Wawancara dengan orangtua Ateng Pada Hari Kamis Tanggal 16 april 2022 pukul 16:00

mudah dianggap sebagai perbuatan yang menyimpang dengan berbagai alasan lainnya. Menentukan suatu perilaku termasuk kedalam sebuah perbuatan yang menyimpang. Berikut adalah penjelasan dari Sebagian aspek-aspek dampak negatif yang dialami remaja muslim yang terlibat dalam permainan judi *slot online.*

1. Judi Mengakibatkan Kecanduan

   Alasan utama yang menjadi kerugian bermain game *slot online* adalah karena game-game ini sangat membuat ketagihan. Dalam hal ini, tentu bisa memperhatikan bahwa banyak orang sangat kecanduan bermain *slot online*. Bahkan, beberapa orang sangat kecanduan game *slot online* sehingga mereka memainkannya setiap saat bahkan ketika mereka sedang bekerja. Karena itu, sangat penting untuk dicatat bahwa menggunakan *slot online* bisa membuat ketagihan. Permainan judi *slot online* memang berbahaya untuk dimainkan mengingat kenyataan bahwa sebagian besar orang sangat bergantung padanya. Namun, juga perlu kita ketahui bahwa sangat tidak mungkin orang bermain *slot online* tanpa menyebabkan kecandu, semua hanya tergantung pada mental sipemain dan bagaimana sipemain menganggap permainan itu.

2. Judi Menimbulkan Kemiskinan

   Keuntungan yang sangat besar menjadi salah satu faktor utama terlibatnya remaja muslim dalam permainan judi *slot online* kebanyakan dari mereka sangat berharap sekali memperoleh keuntungan yang berlipat lipat setiap bermaian judi *slot online* dan

dengan alasan tersebut mereka, sampai saat ini masih tetap bermain judi *slot online*. Dari segi keuntungan dalam permainan judi *slot onlin*e, mereka yang bermain judi lebih memiliki keterampilan dalam membaca prediksi atau menganalisa dengan landasan yakin akan mendapatkannya, pada dasarnya semua kemungkinan tersebut masih dapat terjadi atau juga kemungkinan akan salah, karena pada kenyataannya yang namanya prediksi tetap saja tidak selamanya benar. Pada hakikatnya remaja muslim yang terlibat dalam permaiannan judi *slot online* ini lebih sering mengalami kekalahan dari pada kemenangan jusru mengakibatkan kerugian yang sangat banyak. Kerugian yang mereka alami tentu saja akan berdampak buruk terhadap ekonomi mereka yang diakibatkan dari pengeluaran yang sangat banyak terlebih hanya untuk bermain judi *slot online*, bahkan mereka bermain yang bermain juga mengadaikan barang berharga seperti: laptop, handphone dan lainnya, atau mencari pinjaman pada siapapun yang mereka kenal hanya untuk dapat bermain judi *slot online*.

3. Judi Merusak Kesehatan

Secara fisik terkena paparan cahaya radiasi handphone dapat merusak saraf mata dan otak kesehatan jantung menurun akibat bergadang untuk bermain judi *slot online*. Ginjal dan lambung juga terpengaruh akibat banyak duduk, kurang minum, lupa makan karena keasyikan main. Berat badan menurun karena lupa makan, atau bisa

juga bertambah karena banyak ngemil dan kurang olahraga. Mudah lelah ketika melakukakan aktivitas fisik, kesehatan tubuh menurun.

4. Judi Memicu Permusuhan

Remaja yang kalah dalam berjudi bisa merasa jengkel, ingin marah terus, dan kecewa yang mereka tunjukan kepada teman-teman terdekat. hal ini tentu dapat saja mengakibatkan terjadinya konflik diantara mereka. Remaja yang mengikuti permainan judi *slot online*, kebanyakan belum memiliki pekerjaan serta masih dibiayai oleh orang tua untuk memenuhi kebutuhan sekolah dan kesehariannya. Ketika mereka mengalami kekurangan uang yang diakibatkan dari kekalahan yang mereka derita ketika bermain permainan judi *slot online*, sedangkan mereka telah diberikan uang untuk kebutuhan sekolah dan kebutuhan yang lain oleh orang tua. Membuat remaja melakukan berbagai cara yang dapat dilakukan untuk menutup kekurangan tersebut tanpa memikirkan dampak yang mungkin akan mereka terima. Berbohong kepada orang tua dan meminjam uang kepada teman demi untuk menutupi kekurangan uang yang mereka rasakan merupakan salah satu dampak permainan judi *slot online* terhadap kepribadian.

C. PEMBAHASAN

Dari hasil wawancara dan observasi yang peneliti lakukan di lapangan bahwa terjadi fenomena judi *slot online* dikalangan remaja muslim yang bertempat di Dusun I Sungai Sirah Nagari Pilubang Kabupaten Padang Pariaman, bahwa fenomena judi *slot online* sekarang mampu membuat para

remaja muslim senang dengan permainan tersebut karena di dalam judi *slot online* sangat menjanjikan keuntungan yang besar apa bila mereka menang, dan perlu di ketahui bahwa judi *slot online* meskipun kehadirannya sudah lama tapi hanya sedikit orang yang mengetahui hal tersebut, karna judi yang berbau *online* susah untuk diketahui banyak orang. Sistem permainan judi *slot online* yang pertama yaitu, mendaftar dulu akun dengan menggunan nomor rekening, setelah terdaftar, baru transfer uangnya minimal 20.000 (dua puluh ribu rupiah) ke rekening bandar, supaya bisa dideposito baru bisa main.

Dari hasil wawancara remaja muslim yang terlibat melakukan judi *slot online* awal mula mereka mengenal judi *slot online* yaitu adalah hasil dari interaksi, komunikasi, ataupun hasil belajar dari teman ke teman, sehingga judi *slot online* sekarang jadi tenar dikalangan remaja muslim, dan kenapa mereka menyukai judi *slot online* karna, yang pertama bahwa judi *slot online* itu jarang orang yang mengetahui sehingga jauh dari pantauan orang tua, yang kedua judi *slot online* itu asik karna kita bisa main kapan saja dan dimana saja, posisi kita yang penting jaringannya terhubung dengan jaringan internet, yang ketiga biar modal sedikit katakanla 20.000 (dua puluh ribu rupiah) tapi kalau menang akan di kali banyak dan bahkan bisa sampai jutaan.

Dan dari hasil observasi yang sudah peneliti lakukan jika dihubungkan dengan teori yang peneliti gunakan terkait teori tindakan sosial yang dikemukakam oleh Max Weber.

Jika dilihat dalam teori Max Weber dari tindakan sosial, yang dimana menjelaskan ada empat jenis bentuk tindakan yakni :

Tindakan *instrumental rasional*, merupakan tindakan sosial yang ditentukan berdasarkan harapan terhadap perilaku orang lain atau melibatkan alat sarana sebagai syarat untuk mencapai tujuan, yang dimana dari hasil penelitian yang peneliti lakukan jika dilihat dalam pandangan teori ini sendiri dimana para remaja yang bermain judi justru dalam permainan tersebut mereka menginginkan suatu keberuntungan untuk mendapatkan suatu kemenangan yang dimana dengan mereka bermain secara serius atau mempelajarinnya dari pengalaman kekalahan mereka maka mereka akan mendapatkan suatu kemenangan yang mereka inginkan yang digunakan sebagai menambah uang belanja, maka hal tersebutlah disebut sebagai suatu tindakan atau tujuannya dalam memenangkan yang cukup besar.

Tindakan *value-rational*, merupakan tindakan yang terjadi ketika individu menggunakan rasional, yaitu cara mencapai tujuan berbasis nilai etika, estetika, agama atau bentuk perilaku lain yang terlepas dari prospek keberhasilan. Di dalam permainan judi *slot online* dimana disaat mereka bermain judi *slot online* ini sendiri disaat mereka bermain lingkungan yang ada diantara mereka otomatis akan mengikuti bermainnya dan dari hal tersebutlah sudah terkenal dalam hal bentuk etika dan estetika, dan jika dilihat dalam hal etika agama disaat mereka memainkan maka mereka melupakan waktu sholat dan melalaikan agama.

Tindakan tradisional, terjadi ketika tujuan dan sarana tindakan ditetapkan oleh adat dan tradisi. Apa yang penting dari tindakan tradisional adalah bahwa tujuan akhir diambil begitu saja dan tampaknya wajar bagi aktor

yang bersangkutan karena mereka tidak dapat memahami kemungkinan tujuan alternatif. Ini adalah tindakan yang dipandu oleh adat istiadat dan kepercayaan jangka panjang yang menjadi kebiasaan. Maka di dalam permainan judi *slot online* ini sendiri jika dikaitkan dengan tindakan ini sendiri, disaat remaja muslim yang memainkan judi *slot online* ini mereka sudah berada di zaman yang sudah canggih dan mengenal hal yang lebih modern, maka judi *slot online* ini tercipta karena adannya suatu judi yang berbasis offline dan sudah ada sejak dulunnya para orang terdahulu memainkannya, maka hal tersebutlah dibilang suatu tindakan yang ditetapkan oleh tradisi.

Tindakan afektif, merupakan tindakan ditandai oleh dominasi perasaan atau emosi tanpa refleksi intelektual atau perencanaan yang sadar. Seseorang yang sedang mengalami perasaan meluap-luap seperti cinta, ketakutan, kemarahan, atau kegembiraan, dan secara spontan mengungkapkan 9 perasaan itu tanpa refleksi, berarti sedang memperlihatkan tindakan afektif. Maka jika teori ini dihubungkan dengan para remaja muslim yang bermain judi *slot online* disaat mereka memiliki suatu perasaan keinginan untuk mendapatkan kemenangan maka timbullah suau perasaan dirinya harus menang, dan jika sebaliknnya kemenangan tersebut tidak dia dapatkan maka akan keluar suatu kemarahan atau emosi yang dirasakan tanpa mereka sadar. Dan dari hal tersebutlah tindakan tersebut dikeluarkan tanpa perencanaan yang menimbulkan perasaan dan emosi.

Dari hasil analisis yang sudah peneliti lakukan, maka alasan peneliti dalam menggunakan dua teori tersebut dikarenakan dalam penggunaan

teorinya sangat sesuai dengan hasil penelitian yang peneliti lakukan. Dimana pada teori agama sebagai candu alasan peneliti menggunakannya di dalam permainan judi *slot online* terdapat suatu kecanduan atau dalam katanya suatu obat penenang yang didapat, agama ini digunakan sebagai alat dan dalam bermain judi khususnya judi *online* sendiri justru masyarakat terkhusnya remaja yang memainkannya dikarenakan membuthkan suatu biaya yang mereka butuhkan. Dan pada teori kedua yaitu Max Weber Tindakan Sosial yang dimana di dalam bermain judi *slot online* terdapat suatu tindakan secara spontan yang mereka lakukan yang bisa dari pengaruh lingkungan, adannya dari nenek moyang bahkan tindakan lainnya, dari hal tersebutlah alasan peneliti menggunakan teori tersebut.

BAB V

KESIMPULAN

A. KESIMPULAN

Judi *slot online* merupakan permainan judi yang dilakukan dengan menggunakan suatu aplikasi yang didukung dengan jaring internet. fenomena judi *slot online* saat ini jusru dapat membuat para anak muda muslim bahagia dengan game tersebut sebab di dalam judi *slot online* sangat menjanjikan keuntungan yang besar apa apabila mereka menang, serta butuh di tahu kalau judi *slot online* walaupun kehadirannya telah lama tetapi cuma sedikit orang yang mengenali perihal tersebut, karna judi yang berbau *online* sulit buat dikenal banyak orang. Sistem game judi *slot online* yang awal ialah, mendaftar dahulu akun dengan menggunan no rekening, sehabis terdaftar, baru transfer uangnya minimun 20.000 (dua puluh ribu rupiah) ke rekening bandar, biar dapat dideposito baru dapat main.

Judi *slot online* dini mula mereka memahami judi *slot online* ialah merupakan hasil dari interaksi, komunikasi, maupun hasil belajar dari sahabat ke sahabat, sehingga judi *slot online* saat ini jadi tenar digolongan anak muda muslim, serta mengapa mereka menggemari judi *slot online* karna, yang awal kalau judi *slot online* itu tidak sering orang yang mengenali sehingga jauh dari pantauan orang tua, yang kedua judi *slot online* itu asyik karna kita dapat main kapan saja serta dimana saja, posisi kita yang pentin jaringannya tersambung dengan jaringan internet, yang ketiga supaya modal sedikit katakanla 20. 000

(dua puluh ribu rupiah) tetapi jika menang hendak di kali banyak serta apalagi dapat hingga jutaan.

Remaja muslim yang terlibat melakukan judi *slot online* awal mula mereka mengenal judi *slot online* yaitu adalah hasil dari interaksi, komunikasi, ataupun hasil belajar dari teman ke teman, sehingga judi *slot online* sekarang jadi tenar dikalangan remaja muslim, dan kenapa mereka menyukai judi *slot online* karna, yang pertama bahwa judi *slot online* itu jarang orang yang mengetahui sehingga jauh dari pantauan orang tua, yang kedua judi *slot online* itu asik karna kita bisa main kapan saja dan dimana saja, posisi kita yang pentin jaringannya terhubung dengan jaringan internet, yang ketiga biar modal sedikit katakanla 20.000 (dua puluh ribu rupiah) tapi kalau menang akan di kali banyak dan bahkan bisa sampai jutaan.

B. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian pembahasan serta kesimpulan yang telah di jelaskan di atas maka di kemukakan saran bahwa:

1. Di sarankan kepada remaja muslim di dalam mengikuti perkembang zaman supaya lebih berhati-hati dan memilih milih agar tidak terjerumus. Dan lebih memperdalam agama dan mengingat kaidah-kaidah agama yang sudah diajjarkan sejak kecilnnya supaya tau mana yang benar dan salah.

2. Di sarankan kepada orang tua, orang tua lebih memperhatikan dan memperketat dalam pemberian gadge kepada anak supaya tidak disalah gunakan dalam bermainnya.

3. Disarankan kepada temen dekat atau sahabat agar lebih melihat dan mempertimbangkan suatu pengaruh yang akan kalian berikan agar tidak menjadi suatu perilaku yang berdampak kepada yang lainnya.

4. Disarankan kepada penelitian berikut nya yang mengkaji tentang fenomena judi *slot online* agar lebih rinci dan sempurna dalam mendapatkan data sesuai penelitian yang terkait serta penulisan yang lebih baik lagi berdasarkan kaidah penulisan karya ilmiah.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

Afrizal, (2014), *"Metode Penelitian Kualitatif"*, Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada

Arikunto, S., (2002),*"Prosedur Penelitian",* Jakarta: PT. Rineka Cipta

Bungin, B., (2012), *Analisis Data Penelitian Kualitatif*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada

Burlian, P., (2016), *Patologi Sosial.* Jakarta: PT Bumi Aksara

Departemen Agama RI, (2014), *Al-Qur'an dan Terjemahan*, Surabaya : Publishing & Distributing

Departemen Agama RI, (2014), *Al-Qur'an dan Terjemahan*, Surabaya: Publishing & Distributing

De Haan, A.EM, Takene, A.C., (2021), Memahami Konsep Karl Marx "Agama Adalah Candu Masyarakat" Dalam Perilaku Beribadah Jemaat Semau Utara, Klasis Semau, Jurnal : *Nusantara: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, Vol. 8 No.6, Hal. 1599-1600

Emzil, (2016), *Metodologi Penelitian Kualitatif : Analisis Data*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada

Jamaludin, N., (2016), *Dasar-Dasar Patologi Sosial*, Bandung: CV. Pustaka Setia

Kartono, K., (1981), *Patologi Sosial Jilid 1*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada,1981

Kartono, K., (2001), *Patologi Sosial*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada

Kartono, K., (2002), *Patologi Sosial 2*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada

Kartono, K., (2015), *Patologi Sosial*, Jakarta: Rajawali Pers

Ritzer. G., (2009), "*Teori Sosiologi Dari Teori Sosiologi Klasik Sampai Perkembangan Mutakhir Teori Sosial Postmodern*", Yogyakarta: Keasi Wacana

Samsu, (2017), *Metode Peneitian: Teori dan Aplikasi Penelitian Kuaitatif, Kuantitatif, Mied Methode, serta Research & Developmment*, Jambi: Pustaka Jambi

Silfia, H. (2020), *Racangan Penelitian Sosial Keagamaan*, Bukittinggi : LP2M IAIN Bukittinggi Press

Sudaryana, B., (2018), *Metode Penelitian : Teori dan Praktek Kuantitatif & Kualitatif,* Yogyakarta : CV Budi Utama

Sugiyono, (2013), *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif R & D,* Bandung: Alfabeta

Suyanto, B., (2005), *Metode Penelitian Sosial: Berbagai Alternatif Pendekatan*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group

Yusuf, M., (2014), *Metode Penelitian : Kualitatif, Kuantitatif, dan Penelitian Gabungan*, Jakarta: Prenadamedia Group

Peraturan Bupati Padang Pariaman Nomor 10 Tahun 2020 tentang Penetapan dan Penegasan Batas Nagari Pilubang Kecamatan Sungai Limau dan Nagari Sungai Sirah Kuranji Hulu Kecamatan Sungai Garinggiang.

Jurnal :

Anggreini. L., (2018), "Perjudian (Studi Sosiologi Tentang Prilaku Judi Togel Di Kalangan Remaja Desa Mulyasari Kecamatan Sukamaju Kabupaten Luwu Utara)". *Jurnal Falkutas Ilmu Sosial,* Vol. 1, No. 3, h.3.

Apriansyah, A, A., (2018), "Fenomena Judi Poker Online Dikalangan Mahasiswa Universitas Riau Jurusan Sosiologi", *Jurnal Jom Fisip*, Vol. 5, Edisi 3, h. 5-6

Arifah, D.A, (2011), "Kasus Cybercrime Di Indonesia", *Jurnal Bisnis Dan Ekonomi*, Vol. 18, No.2, h. 186.

Asriadi, (2020), "Analisis Kecanduan Judi Online (Studi Kasus Pada Siswa Smak An Nas Mandai Maros Kabupaten Maros*)", Jurnal: Psikologi Pendidikan dan Bimbingan, Universitas Makasar*, Vol. 1, No. 3, h.2-3

Budiman, H., (2015), "Kesadaran Beragama Pada Remaja Islam", *Jurnal: Al-Tadzkiyah*, Vol. 6, No.1, h.17

Bulanov, A. (2020). Perilaku Hidup Konsumtif Remaja Muslim di Pilar Coffee Bukittinggi. *Jurnal Fuaduna: Jurnal Kajian Keagamaan dan Kemasyarakatan* , *3* (2),

Habiansyah, O., (2005), "Pendekatan fenomenologi : Pengantar Praktik Penelitian dalam Ilmu Sosial dan Komunikasi", *Jurnal: Mediator*, Vol. 9, No.1, h. 166-167

Hidayat dan Purwokerto, (2009), "Pembahasan Studi Kasus Sebagai Bagian Metodologi Penelitian". *Jurnal Study Kasus*, Vol. 2, No.1, h.1-13.

Jannah, M., (2016), "Remaja Dan Tugas Perkembangannya Dalam Islam", *Jurnal: Psikoislamedia*, Vol. 1, No.1, h.244

Ketaren, E., (2016), "Cyber Crime, Cyeber Space, dan Cyber Law", *Jurnal Times*, Vol.5, No.2, h.35-37

Khompry, M., & Sri Gunarsih, SH (2017). Faktor Penyebab Kecanduan Judi Online Di Kalangan Remaja Sebagai Dampak Dari Wifi Hostpot Di Desa Kauman, Kemusu, Boyolali (Disertasi Doktor, Universitas Muhammadiyah Suyakarta).

Nurlaela, W., (2016), "Konsep Diri Remaja Muslim Pengguna Bahasa Jawa Krama", *Jurnal: Komunikasi*, Vol.9, No.2, h. 63

Rahmat, P, S., (2009), "Penelitian Kualitatif", *Jurnal: Equilibrium*, Vol. 5 No.9, h. 3-8

Rijali, A., (2018), "Analisis Data Kualitatif", *Jurnal: Alhadharah*, Vol.17, No.33, h..91-94

Hanani, S, *Racangan Penelitian Sosial Keagamaan*, (Bukittinggi : LP2M IAIN Bukittinggi Press, 2020).

Suharya, R., (2019), "Fenomena Perjudian Dikalangan Remaja Kecamatan Samarinda Seberang", *Jurnal Sosiatri Sosiologi*, Vol. 7, No.3, h. 328

Zuhri, S., (2020), "Kehidupan Remaja Muslim Di Surabaya (Analisis Akhlaq Dan Pengaruh Komunikasi Media Sosial Dalam Kehidupan Remaja Muslim Di Surabaya)", *Jurnal: Ilmiah dalam bidang pendidikan*, Vol.3, No.2, hal.36-37

Zurohman, A., (2016), "Dampak Fenomena Judi Online terhadap Melemahnya Nilai-nilai Sosial pada Remaja (Studi di Campusnet Data Media Cabang Sadewa Kota Semarang)", *Jurnal Education Social Studies*, Vol.5, No.2, h.157

Skripsi:

Harahap, M. A.I., (2017), "Judi Menurut Presfektif Al-Qur'an". Skripsi: Falkutas Ushuluddin Dan Studi Islam Universittas Islam Negeri Sumatera Utara Medan

Mulyadi, (2014), "Tinjauan Kriminologis Terhadap Kejahatan Perjudian Online Yang Dilakukan Oleh Anak Di Kota Makassar", Skripsi: Fakultas Hukum Universitas Hasanuddin Makasar

Ramadani. A. U., (2017), *"*Peran Penyuluhan Agama Islam Dalam Mengatasi Perjudian Di Desa Goarie Kecamatan Marioriwawo Kabupaten Soppeng*"*. Skripsi: Falkutas Dakwah Dan Komunikasi. Universitas Islam Negeri Alauddin Makasar

Simanjuntak, K, S., (2018), "Persepsi Mahasiswa Terhadap Fenomena Kaus #2019GANTIPRESIDEN (Studi Deskriptif Pada Mahasiswa Falkultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Sumatera Utara", Skripsi: Fakultas Ilmu Sosisal Dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Simanjutak, K, S., (2018), "Persepsi Mahasiswa Terhadap Fenomena Kaus #2019gantipresiden (Studi Deskriptif Pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Sumatera Utara", Skripsi: Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara,

Internet :

https://content.yardmap.org/ di akses pada tanggal 11 januari 2022, pukul 23.30 Wib.

Persada, M.DP., (2022), *Daftar Isian Potensi Desa dan Kelurahan,* https://www.prodeskel.binapemdes.kemendagri.go.id/Laporan_terkini_p... , 04 Mei 2022, Pukul 11:51 WIB

Reza W, I., (2021), "Penjelasan Istilah Chip, Slot, Jackpot, dan Bet dalam Games Higgs Domino", Potensi Bandung.com, 02 Agustus 2021, Penjelasan Istilah Chip, Slot, Jackpot, dan Bet dalam Game Higgs Domino - Potensi Badung - Halaman 2 (pikiran-rakyat.com), hal. 2

Taruhan sbo, (2020), "Istilah di dalam Judi Slots Online", Management Mania, 29 Mei, https://managementmania.com/cs/blog/sbo-bet/istilah-didalam-judi-slots-online, h.1-5

Wawancara :

Hasil Wawancara Dengan Ninik Mamak Asri Pada Hari Selasa, Tanggal 05 April 2022, Jam 14.00

Hasil Wawancara Dengan Pelaku Dimas Pada Hari Sabtu Tanggal 23 april 2022 pukul 22:30

Hasil Wawancara Dengan Pelaku Albi Pada Hari Selasa Tanggal 05 april 2022 pukul 16:30

Hasil Wawancara Dengan Pelaku Ilham Pada Hari Senin Tanggal 04 april 2022 pukul 2:30

Hasil Wawancara Dengan Pelaku Tomi Pada Hari Rabu Tanggal 06 april 2022 pukul 20:30

Hasil Wawancara Dengan Orangtua Mardiah Pada Hari Kamis Tanggal 07 april 2022 pukul 13;00

Hasil Wawancara Dengan Ustadz Ateng Pada Hari Kamis Tanggal 16 april 2022 pukul 16:00

Hasil Wawancara Dengan Orangtua Joni Pada Hari Kamis Tanggal 16 april 2022 pukul 20:00

DAFTAR LAMPIRAN

1. Dokumentasi Penelitian
2. Panduan Wawancara
3. SK Pembimbing
4. Surat Izin Penelitian
5. Surat Keterangan Selesai Penelitian
6. Keterangan Wawancara

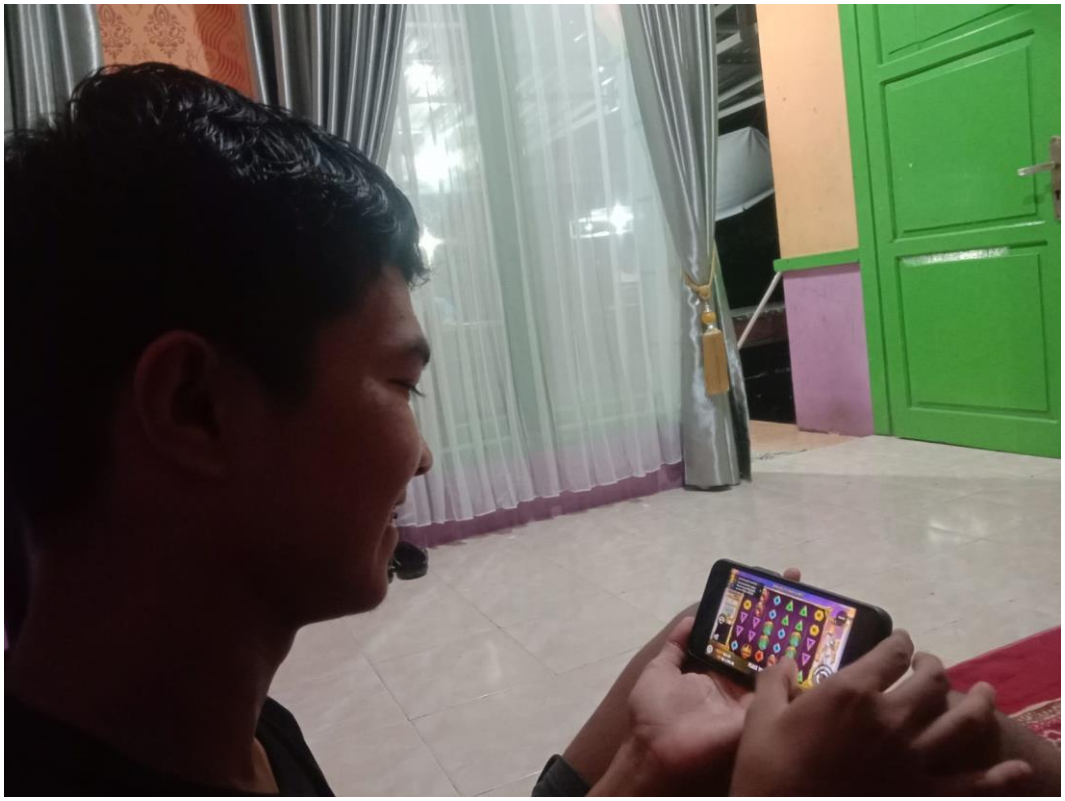
DOKUMENTASI PENELITIAN



Gambar 1. Wawancara dengan teman dekat remaja muslim yang tidak bermain judi *slot online*



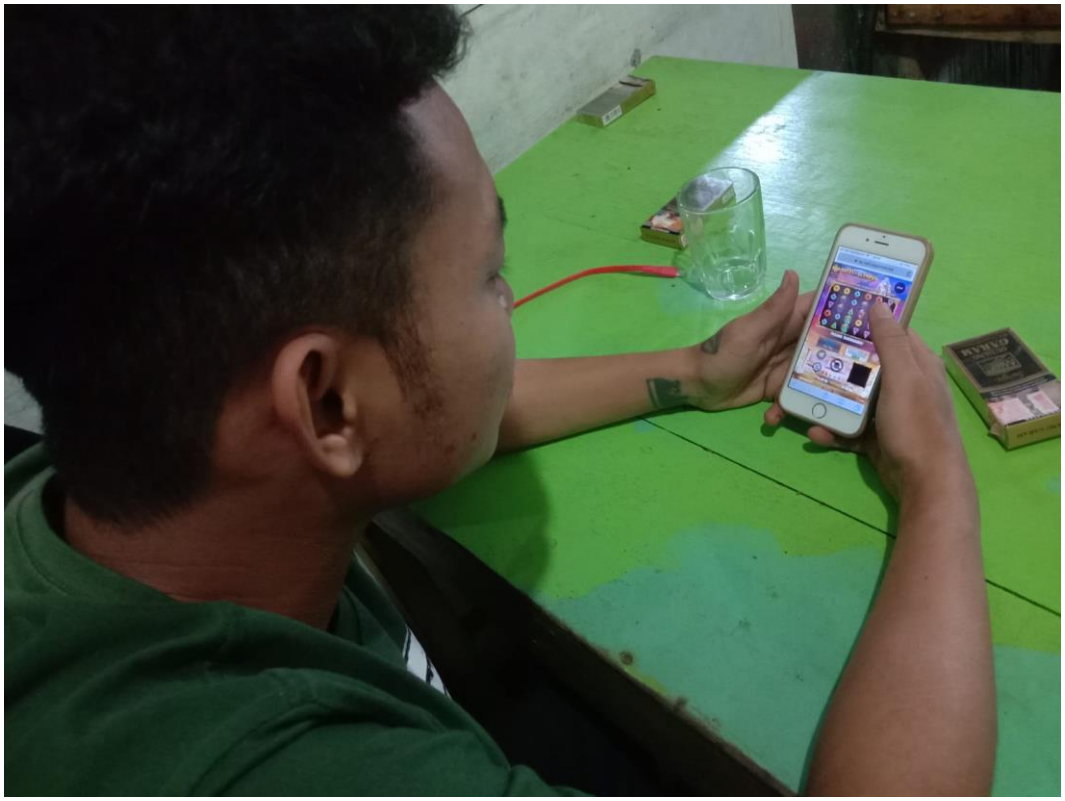
Gambar 2. Wawancara dengan remaja muslim yang bermain judi *slot online*



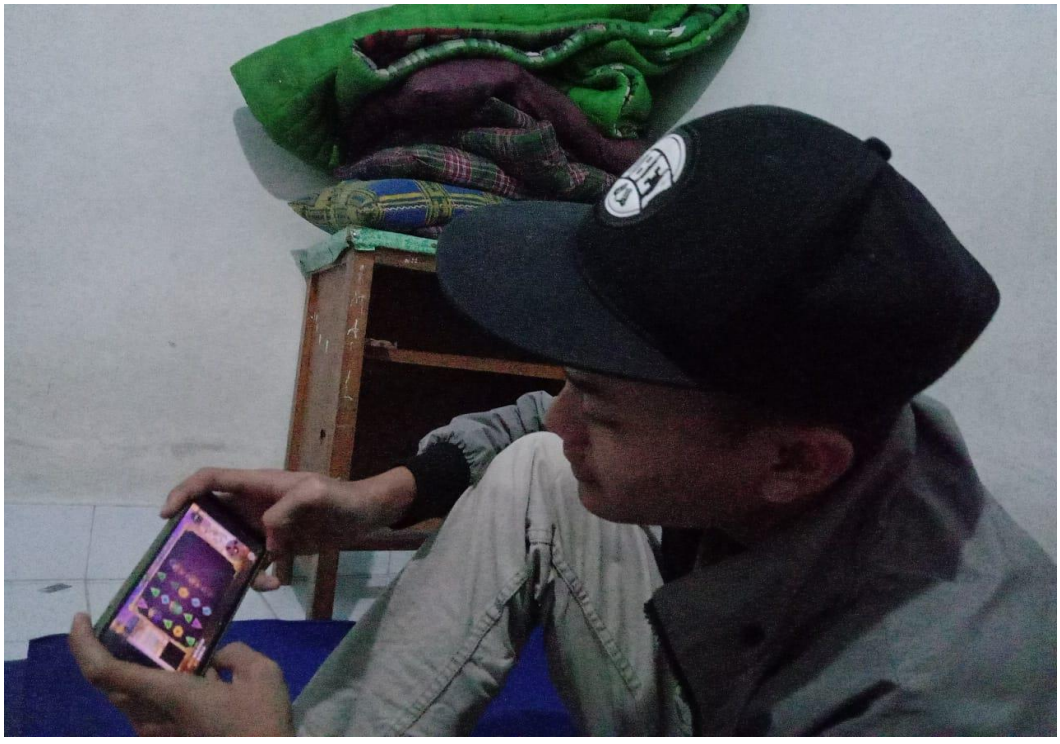
Gambar 3. Wawancara dengan remaja muslim yang bermain judi *slot online*



Gambar 4. Wawancara dengan remaja muslim yang bermain judi *slot online*



Gambar 5. Wawancara dengan remaja muslim yang bermain judi slot online



Gambar 6. Wawancara dengan remaja muslim yang bermain judi *slot online*



Gambar 7. Wawancara dengan orangtua remaja muslim



Gambar 8. Wawancara dengan orangtua remaja muslim



Gambar 9. Wawancara dengan Tokoh Agama Sungai Sirah



Gambar 10. Wawancara dengan Ninik Mamak Sungai Sirah

PANDUAN WAWANCARA

Nama :

Judul : Fenomena Judi *Slot Online* Pada Remaja Muslim (studi kasus) Dusun I Sungai Sirah Nagari Pilubang Kecamatan Sungai Limau Kabupaten Padang Pariaman

No.	Pertanyaan
1.	Bagaimana awal mulannya kamu bermain judi *slot online* tersebut?
2.	Bagaimana bentuk pengaruh dari lingkungan kamu?
3.	Apa permainan pertama yang kamu mainkan berbasis judi sebelum ini?
4.	Berapa jumlah nominal yang kamu dapatkan ketika menang?
5.	Apa yang kamu ketahui judi ini pertama kali?

Sk Pembimbing

KEPUTUSAN DEKAN
FAKULTAS USHULUDDIN ADAB DAN DAKWAH IAIN BUKITTINGGI
Nomor : B-745/In.26.4/HK.00.5/03/2022

TENTANG

PENUNJUKAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA PROGRAM STUDI SOSIOLOGI AGAMA FAKULTAS USHULUDDIN ADAB DAN DAKWAH IAIN BUKITTINGGI

DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA
DEKAN FAKULTAS USHULUDDIN ADAB DAN DAKWAH IAIN BUKITTINGGI

Membaca : Surat permohonan mahasiswa Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi an. **Ridho Salputra,** NIM. 4618005 tanggal 29 Maret 2022 perihal permohonan penerbitan SK Pembimbing Skripsi.

Menimbang :
a. bahwa untuk lebih terarah dan terkoordinirnya penulisan skripsi mahasiswa Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi, perlu ditetapkan Dosen Pembimbing.
b. bahwa yang namanya tersebut di bawah ini, dipandang cakap dan mampu untuk diangkat sebagai Dosen Pembimbing.

Mengingat :
1. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 78. Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4301)
2. Peraturan Pemerintah Nomor 60 tahun 1999 tentang Pendidikan Tinggi (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 1999 Nomor 115. Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 3859)
3. Keputusan Presiden Nomor 181 Tahun 2014 tentang Pendirian Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi
4. Peraturan Menteri Agama Nomor 12 Tahun 2015 jo PMA Nomor 52 Tahun 2017 tentang Organisasi dan Tata Kerja Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi.
5. PMA Nomor 35 Tahun 2017 tentang STATUTA IAIN Bukittinggi

MEMUTUSKAN

Menetapkan : KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS USHULUDDIN ADAB DAN DAKWAH IAIN BUKITTINGGI TENTANG PENUNJUKAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA PROGRAM STUDI SOSIOLOGI AGAMA

KESATU : Menyetujui judul skripsi mahasiswa yang Bersangkutan : **"Fenomena Judi Slot Online Pada Remaja Muslim (Studi Kasus) : Dusun I Sungai Sirah Nagari Pilubang Kecamatan Sungai Limau Kabupaten Padang Pariaman"**

KEDUA : Menunjuk Saudara :

Nama	**: Akdila Bulanov, M.Si**
NIP.	: 198711242018011001
Pangkat/Gol.Ruang	: Penata Muda Tk. I/III/b
Bidang Keahlian Pokok	: Sosiologi Agama
Sebagai Dosen	: PEMBIMBING

KETIGA : Apabila dikemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam penetapan ini akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya.

DITETAPKAN DI BUKITTIINGGI
Pada tanggal : 29 Maret 2022
Dekan,

Dr. H. Nunu Burhanuddin, Lc, M. Ag
NIP. 197305102000121002

Surat izin penelitian

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BUKITTINGGI
FAKULTAS USHULUDDIN ADAB DAN DAKWAH
Kampus II : Jalan Gurun Aur Kubang Putih Kab.Agam - Sumatera Barat - Telepon / Fax : (0752) 22875
Website : www.fuad.iainbukittinggi.ac.id | e-mail : fuad@iainbukittinggi.ac.id

Nomor : B-742/In.26.4/TL.00/03/2022 29 Maret 2022
Lamp : -
Hal : **Mohon Izin Penelitian**

Yth : Bapak/Ibu :
Wali Nagari Pilubang Kec. Sungai Limau
Kab. Padang Pariaman
Di Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dengan hormat, dalam rangka mengumpulkan data untuk penyusunan skripsi bagi mahasiswa Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah (FUAD) IAIN Bukittinggi, maka bersama ini kami mohon kepada Bapak/Ibu untuk dapat memberi izin penelitian bagi mahasiswa dibawah ini :

Nama	:	**Ridho Salputra**
NIM	:	4618005
Program Studi	:	Sosiologi Agama
Judul Skripsi	:	**Fenomena Judi Slot Online Pada Remaja Muslim (Studi Kasus) : Dusun I Sungai Sirah Nagari Pilubang Kecamatan Sungai Limau Kabupaten Padang Pariaman**
Lokasi Penelitian	:	Dusun I Sungai Sirah Nagari Pilubang Kecamatan Sungai Limau Kabupaten Padang Pariaman Provinsi Sumatera Barat
Waktu	:	Maret s/d Mei 2022

Demikian permohonan ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terimakasih.

Wassalam,
an. Rektor
DEKAN

Dr. H. Nunu Burhanuddin, Lc, M.Ag
NIP. 197305102000121002

Tembusan Yth : Rektor IAIN Bukittinggi

Keterangan Selesai Penelitian

PEMERINTAH KABUPATEN PADANG PARIAMAN
KECAMATAN SUNGAI LIMAU
KENAGARIAN PILUBANG
Jln.Siti Manggopoh Pasar Komonditi Simpang Barebeh - Sungai Sirah Kode Pos (25561)

Nomor : 53 /WNP/V-2022 Sungai Sirah, 23 Mei 2022
Lampiran :
Perihal : **Surat Keterangan Selesai Penelitian**

Kepada Yth : **Dekan Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah**
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukit Tinggi
di
Tempat

Dengan hormat,

Berdasarkan Surat Izin Observasi yang kami terima dengan Nomor : B-742/In.26.4/TL.00/03/2022, bahwa nama yang kami sebutkan di bawah ini :

Nama	: Ridho Salputra
Nim/TM	: 4618005
Fakultas	: Ushuluddin Adab dan Dakwah
Program Studi	: Sosiologi Agama

Telah selesai mengumpulkan data penelitian dalam rangka penulisan Tugas Akhir/Skripsi yang berjudul **"Fenomena Judi Slot Online Pada Remaja Muslim (Studi Khusus) : Dusun I Sungai Sirah Nagari Pilubang Kecamatan Sungai Limau Kabupaten Padang Pariaman"**.

Demikianlah surat ini kami sampaikan, atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wali Nagari

ASRUL, S.Pd. M.Si

Keterangan wawancara

KETERANGAN WAWANCARA

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : BAHIT ABU HAMZE

Status : PELAJAR

Tanggal : 7 APRIL 2022

Menerangkan bahwa Ridho Salputra NIM 4618.005 mahasiswa IAIN Bukittinggi benar telah melakukan wawancara dengan saya untuk keperluan skripsinya yang bejudul **"FENOMENA JUDI *SLOT ONLINE* PADA REMAJA MUSLIM (STUDI KASUS : DUSUN I SUNGAI SIRAH NAGARI PILUBANG KECAMATAN SUNGAI LIMAU KABUPATEN PADANG PARIAMAN)".**

Demikianlah surat keterangan ini saya buat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinnya.

Informan

(BAHIT ABU HAMZE)

KETERANGAN WAWANCARA

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : TOMI MARTIN

Status : PELAJAR

Tanggal : 6 APRIL 2022

Menerangkan bahwa Ridho Salputra NIM 4618.005 mahasiswa IAIN Bukittinggi benar telah melakukan wawancara dengan saya untuk keperluan skripsinnya yang bejudul **"FENOMENA JUDI *SLOT ONLINE* PADA REMAJA MUSLIM (STUDI KASUS : DUSUN I SUNGAI SIRAH NAGARI PILUBANG KECAMATAN SUNGAI LIMAU KABUPATEN PADANG PARIAMAN)".**

Demikianlah surat keterangan ini saya buat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinnya.

Informan

( )

KETERANGAN WAWANCARA

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Dimas Tri Afdi

Status : Pelajar

Tanggal : 23-04-2022

Menerangkan bahwa Ridho Salputra NIM 4618.005 mahasiswa IAIN Bukittinggi benar telah melakukan wawancara dengan saya untuk keperluan skripsinnya yang bejudul **"FENOMENA JUDI *SLOT ONLINE* PADA REMAJA MUSLIM (STUDI KASUS : DUSUN I SUNGAI SIRAH NAGARI PILUBANG KECAMATAN SUNGAI LIMAU KABUPATEN PADANG PARIAMAN)".**

Demikianlah surat keterangan ini saya buat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinnya.

Informan

( )

KETERANGAN WAWANCARA

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ateng Setiawan.
Status : Toga (Tokoh Agama).
Tanggal : 16 - 04 - 2022

Menerangkan bahwa Ridho Salputra NIM 4618.005 mahasiswa IAIN Bukittinggi benar telah melakukan wawancara dengan saya untuk keperluan skripsinnya yang bejudul **"FENOMENA JUDI *SLOT ONLINE* PADA REMAJA MUSLIM (STUDI KASUS : DUSUN I SUNGAI SIRAH NAGARI PILUBANG KECAMATAN SUNGAI LIMAU KABUPATEN PADANG PARIAMAN)".**

Demikianlah surat keterangan ini saya buat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinnya.

Informan

ATENG SETIAWAN

KETERANGAN WAWANCARA

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Asri kawar

Status : Mimik Mamak kampung

Tanggal : 5 April 2022

Menerangkan bahwa Ridho Salputra NIM 4618.005 mahasiswa IAIN Bukittinggi benar telah melakukan wawancara dengan saya untuk keperluan skripsinnya yang bejudul **"FENOMENA JUDI *SLOT ONLINE* PADA REMAJA MUSLIM (STUDI KASUS : DUSUN I SUNGAI SIRAH NAGARI PILUBANG KECAMATAN SUNGAI LIMAU KABUPATEN PADANG PARIAMAN)".**

Demikianlah surat keterangan ini saya buat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinnya.

Informan

( )

KETERANGAN WAWANCARA

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : JONI GANOVA

Status : ORANG TUA

Tanggal : 16 APRIL 2022

Menerangkan bahwa Ridho Salputra NIM 4618.005 mahasiswa IAIN Bukittinggi benar telah melakukan wawancara dengan saya untuk keperluan skripsinnya yang bejudul **"FENOMENA JUDI *SLOT ONLINE* PADA REMAJA MUSLIM (STUDI KASUS : DUSUN I SUNGAI SIRAH NAGARI PILUBANG KECAMATAN SUNGAI LIMAU KABUPATEN PADANG PARIAMAN)".**

Demikianlah surat keterangan ini saya buat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinnya.

Informan

(JONI GANOVA)

KETERANGAN WAWANCARA

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : ILHAM INDRA PRATAMA

Status : Pekerja

Tanggal : 4 April 2022

Menerangkan bahwa Ridho Salputra NIM 4618.005 mahasiswa IAIN Bukittinggi benar telah melakukan wawancara dengan saya untuk keperluan skripsinnya yang bejudul **"FENOMENA JUDI *SLOT ONLINE* PADA REMAJA MUSLIM (STUDI KASUS : DUSUN I SUNGAI SIRAH NAGARI PILUBANG KECAMATAN SUNGAI LIMAU KABUPATEN PADANG PARIAMAN)".**

Demikianlah surat keterangan ini saya buat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinnya.

Informan

( )

KETERANGAN WAWANCARA

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : MARDIAH

Status : ORANG TUA

Tanggal : 7 APRIL 2022

Menerangkan bahwa Ridho Salputra NIM 4618.005 mahasiswa IAIN Bukittinggi benar telah melakukan wawancara dengan saya untuk keperluan skripsinya yang bejudul **"FENOMENA JUDI *SLOT ONLINE* PADA REMAJA MUSLIM (STUDI KASUS : DUSUN I SUNGAI SIRAH NAGARI PILUBANG KECAMATAN SUNGAI LIMAU KABUPATEN PADANG PARIAMAN)".**

Demikianlah surat keterangan ini saya buat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinnya.

Informan

(MARDIAH)

KETERANGAN WAWANCARA

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Albi Mufti Deleo

Status : Pelajar

Tanggal : 5 April 2022

Menerangkan bahwa Ridho Salputra NIM 4618.005 mahasiswa IAIN Bukittinggi benar telah melakukan wawancara dengan saya untuk keperluan skripsinya yang bejudul **"FENOMENA JUDI *SLOT ONLINE* PADA REMAJA MUSLIM (STUDI KASUS : DUSUN I SUNGAI SIRAH NAGARI PILUBANG KECAMATAN SUNGAI LIMAU KABUPATEN PADANG PARIAMAN)".**

Demikianlah surat keterangan ini saya buat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinnya.

Informan

(Albi Mufti Deleo)

Daftar Riwayat Hidup



Nama	: Ridho Salputra
Tempat Tanggal Lahir	: Sungai Sirah, 30 Mai 2000
Alamat	: Desa Sungai Sirah, Nagari Pilubang, Kec. Sungai Limau, Kab. Padang Pariaman.
Jenis Kelamin	: Laki-Laki
No Telpn	: 082386552369
Email	: ridhosalputra1470@gmail.com

Orang Tua

Ayah	: Alm. Risaldi
Ibu	: Ali Darni
Alamat	: Desa Sungai Sirah, Nagari Pilubang, Kec. Sungai Limau, Kab. Padang Pariaman.

Riwayat Pendidikan

1. SD : SDN 1 Sungai Limau
2. SMP : SMPN 1 Sungai Limau
3. SMA : SMAN 2 Sungai Limau
4. S1 : S1 Sosiologi Agama, UIN Bukittinggi

Rimayat Organisasi

1. Anggota Eksternal HMPS Sosiologi Agama 2019/2020