

**PENGARUH JUDI ONLINE DOMINO TERHADAP PRILAKU PEMUDA
DI KAMPONG LUENG MANYOE KECAMATAN MANYAK PAYED
KABUPATEN ACEH TAMIANG**

SKRIPSI

Diajukan Oleh

JAPANUS ANDREAS SAHPUTRA

NIM : 3012015051

Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam



**FAKULTAS USHULUDDIN ADAB DAN DAKWAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) LANGSA
1443 H / 2021 M**

SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Usluhoodin Adab dan Dakwah Institut Agama
Negeri Islam Langsa Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Ilmu Sosial (S.Sos) Dalam Ilmu Dakwah Dan
Komunikasi**

Oleh :

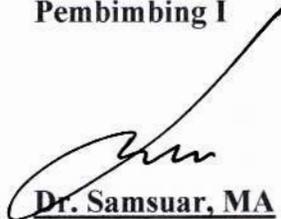
JAPANUS ANDREAS SAHPUTRA

NIM : 3012015051

**Mahasiswa Fakultas Usluhoodin Adab dan Dakwah Jurusan
Komunikasi Penyiaran Islam**

Disetujui Oleh :

Pembimbing I



Dr. Samsuar, MA

19760522 200112 1 002

Pembimbing II



Anwar, M.Kom.I

19691105 200701 1 042

PENGESAHAN

Telah Dinilai Oleh Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi Fakultas Ushuluddin Adah dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri Langsa Dinyatakan Lulus dan Diterima Sebagai Tugas Akhir Penyelesaian Program Sarjana (S-1) Dalam Komunikasi Penyiaran Islam

Pada Hari / Tanggal:

Selasa, 19 Januari 2022

PANITIA SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI

Ketua,



Dr. Samsuar, MA

NIP. 19760522 200112 1 002

Sekretaris,



Dedy Surva, M.Psi

NIP. 19910717 201801 1 001

Anggota I,



Zulkarnam, MA

NIP. 19740513 201101 1 001

Anggota II,

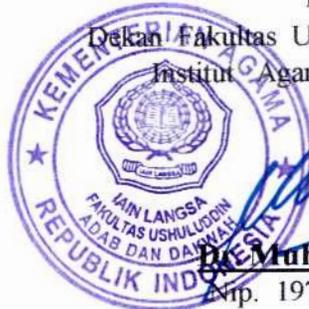


Danil Putra Arisandy, M. Kom. I

NIP. 19841023 20150 3 001

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ushuluddin Adah dan Dakwah
Institut Agama Islam Negeri Langsa



Dr. Muhammad Nasir, MA

Nip. 19730301 200912 1 001

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : JAPANUS ANDREAS SAPUTRA

Nim : 3012015051

Fakultas/Jurusan : Ushuluddin Adab Dan Dakwah/Komunikasi
dan Penyiaran Islam

Alamat : Alue Manyoe Kecamatan Manyak Payed

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **“Pengaruh Judi Online Domino Terhadap Prilaku Pemuda Di Gampong Lueng Manyo Kecamatan Manyak Payed Kabupaten Aceh Tamiang”** adalah benar hasil karya sendiri dan original sifatnya. Apabila dikemudian hari ternyata/terbukti hasil plagiat karya orang lain, maka akan dibatalkan dan saya siap menerima sanksi sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat dengan sebenar-benarnya.

Lueng Manyo, 8 September 2021

buat Pernyataan

JAPANUS ANDREAS SAPUTRA

Nim : 3012015051

ABSTRAKSI

Japanus Andreas Sahputra, 2021, *Pengaruh Judi Online Domino Terhadap Prilaku Pemuda Di Gampong Lueng Manyoe Kecamatan Manyak Payed Kabupaten Aceh Tamiang*, Skripsi Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Ushluhuddin Adab dan Dakwah IAIN Langsa.

Pengaruh judi *online* sangat merugikan bagi perkembangan prilaku pemuda yang diharapkan dapat menjadi penerus masa depan, oleh sebab itu peneliti tertarik meneliti “Pengaruh Judi *Online* Domino Terhadap Prilaku Pemuda di Kampung Lueng Manyo Kecamatan Manyak Payed Kabupaten Aceh Tamiang”. Berdasarkan latar belakang diatas rumusan masalahnya adalah bagaimana pengaruh judi *online* domino terhadap prilaku sikap pemuda Kampung Lueng Manyo Kecamatan Manyak Payed Kabupaten Aceh Tamiang dan penanggulang dan Pencegahan pengaruh judi *online* domino terhadap prilaku sikap pemuda Kampung Lueng Manyo Kecamatan Manyak Payed Kabupaten Aceh Tamiang.

Dalam melakukan penelitian ini peneliti menggunakan metode jenis penelitian lapangan. Metode yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data observasi dan wawancara. Oleh sebab itu peneliti menetapkan pendekatan kualitatif sebagai pendekatan yang sangat tepat untuk mendukung penelitian skripsi.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah peneliti lakukan, ialah sebagai berikut : Pengaruh Judi *Online* Domino terhadap prilaku sikap pemuda Kampung Lueng Manyo Kecamatan Manyak Payed Kabupaten Aceh Tamiang adalah pengaruh lingkungan, pengaruh ekonomi dan pengaruh pendidikan agama. Penanggulangan dan pencegahan pengaruh judi *online* domino terhadap prilaku sikap pemuda Kampung Lueng Manyo Kecamatan Manyak Payed Kabupaten Aceh Tamiang adalah memberikan pendidikan agama Islam untuk meningkatkan keimanan kepada Allah, bergaul dengan orang yang shaleh, selalu berdzikir mengingat Allah, berusaha melakukan semua yang Allah perintahkan dan menjauhi semua yang Allah larang dan niat dan bertobat kepada Allah, melibatkan mereka dalam kegiatan-kegiatan sosial, memberikan motivasi agar mereka selalu hidup normal sesuai dengan ajaran Islam, membina mental spritual pemuda tidak luput dari perhatian para tokoh masyarakat yang ada di Kampung Lueng Manyo Kecamatan Manyak Payed, memberikan edukasi tentang hukum pidana yang akan diakibatkan dari bermain judi *online* domino. Konteks komunikasi yang digunakan adalah komunikasi interpersonal yang pesannya disampaikan lebih khusus sehingga pesan yang diharapkan dapat diterima dengan baik sesuai dengan tujuan agar pemuda dapat terpengaruh dan menjauhi judi *online* domino

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah penulis ucapkan puji dan syukur kehadirat Allah SWT yang maha kuasa karena kasih dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang sudah menjadi tugas dan tanggung jawab setiap mahasiswa di akhir masa perkuliahannya. Solawat dan salam kepada junjungan alam Nabi Besar Muhammad SAW, yang telah membawa umatnya dari alam kebodohan ke alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan. Penulis bersyukur kepada Allah yang telah memberikan hidayah-Nya dan inayah-Nya, sehingga skripsi yang berjudul Pengaruh Judi Online Domino Terhadap Prilaku Pemuda Di Gampong Lueng Manyoe Kecamatan Manyak Payed Kabupaten Aceh Tamiang dapat terselesaikan dengan baik dan sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini diselesaikan atas bantuan dan bimbingan pembimbing skripsi saya. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. Samsuar, MA selaku pembimbing pertama dan Bapak Anwar, M.Kom.I selaku pembimbing kedua dalam penulisan skripsi ini yang telah meluangkan waktu dan mengoreksi dan memberikan saran-saran selama penyusunan skripsi ini.

2. Dekan Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah yakni bapak Dr. Muhammad Nasir, MA, para dosen yang telah mendidik saya, serta seluruh Civitas Akademik yang banyak membantu penulis dalam menempuh pendidikan Tinggi hingga selesai. Selain dari pada itu, saya tidak lupa menghaturkan terimakasih yang tidak terhingga kepada:

3. Ucapan terima kasih saya kepada Ayahanda Rajudin, SE dan Ibunda Sunti Asmi tercinta, yang telah berjasa besar dalam hal mendidik, membimbing, memotivasi dan mendo'akan agar studi ini selesai sehingga saya menjadi anak yang shaleh serta ta'at kepada Allah.

4. Kepada Istri dan anak tercinta serta adik-adik, Muhammad Rizki, Adinda Hadistya, Muhammad Rilki, Muhammad Fatih Aska. Terutama untuk adik tersayang yakni Mutiara Lestari yang telah banyak berkorban untuk mendukung kesuksesan abangda. Tidak lupa pula seluruh keluarga besar yang tak henti-hentinya memberikan semangat serta do'a agar selalu menjadi pribadi yang kuat, sabar dan istiqamah dalam menghadapi saat-saat sulit dalam masa penyelesaian program S-1 di IAIN Langsa.

5. Rekan-rekan sahabat seperjuangan khususnya KPI Unit 2 yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang tidak bosan-bosannya selalu memberikan semangat dan motivasi agar skripsi ini dapat terselesaikan.

6. Ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada pihak-pihak lain yang berjasa baik secara langsung maupun tidak langsung membantu dalam kelancaran penulisan skripsi ini. Hanya rasa syukur yang dapat dipanjatkan kepada Allah Swt. yang telah memberikan anugerah-Nya dalam penyusunan skripsi ini. Selagi lagi penulis ucapkan ribuan terima kasih kepada pihak yang telah membantu atas kelancaran skripsi ini, semoga usaha tersebut dicatat sebagai bentuk amal kebaikan dan mendapat balasan yang Setimpal dari-Nya, amin.

Skripsi ini telah tersusun sedemikian rupa, namun kekurangan dan kejanggalan masih juga didapati. Maka penulis sangat mengharapkan kritikan dan saran dari semua pihak demi perbaikan dan penyempurnaan skripsi ini di masa yang akan datang. Semoga skripsi ini akan besar manfaatnya bagi para pembaca, dengan harapan untuk dapat meningkatkan kualitas iman, Islam dan Ikhsan dalam mencapai ketagwaan kepada Allah SWT. Amin Ya Rabbal “Alamin!.

Langsa, 10 OKTOBER 2021

Penulis

JAPANUS ANDREAS SAHPUTRA

DAFTAR TABEL

4:1. Jumlah Penduduk Kampung Lueng Manyo Tahun 2019.....	42
4.2. Jumlah Penduduk Kampung Lueng Manyo Berdasarkan Pekerjaan ...	43

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN SAMPUL DALAM.....	
LEMBAR PERSETUJUAN	
LEMBAR PENGESAHAN	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	
ABSTRAKSI.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR TABEL.....	iv
DAFTAR ISI	v
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian	8
D. Penjelasan Istilah.....	9
E. Kajian Terdahulu.....	9
F. Sistematika Pembahasan	12
G. Penelitian Terdahulu	13
BAB II LANDASAN TEORITIS.....	15
A. Pengertian Judi	15
B. Permainan Judi Online Domino	19
C. Faktor-Faktor Judi Online Domino Bagi Pemuda.....	26
D. Tokoh Masyarakat.....	30
E. Pengertian Komunikasi	31
F. Konteks-Konteks Komunikasi	33
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	37
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	37
B. Lokasi Penelitian dan Sumber Data	38
C. Subjek dan Objek Penelitian	40
D. Teknik Pengumpulan Data.....	40
E. Teknik Analisa Data	43

BAB IV	44
A. Profil Kampung Lueng Manyo	44
B. Pengaruh Judi Online Domino Terhadap Prilaku Pemuda Kampung Lueng Manyo Kecamatan Manyak Payed.....	49
C. Penanggulangan dan Pencegahan Pengaruh Judi Online Domino Terhadap Prilaku Sikap Pemuda Kampung Lueng Manyo Kecamatan Manyak Payed Kabupaten Aceh Tamiang.....	57
D. Hasil Penelitian.....	68
 BAB V PENUTUP	 73
A. Kesimpulan.....	73
B. Saran.....	74
 DAFTAR PUSTAKA	 75
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Permasalahan

Perjudian adalah pertarungan dengan sengaja yaitu mempertaruhkan satu nilai atau sesuatu yang dianggap bernilai dengan menyadari adanya resiko dan harapan-harapan tertentu pada peristiwa-peristiwa permainan, pertandingan, perlombaan, dan kejadian-kejadian yang tidak atau belum pasti hasilnya. Ketidakpastian hasil tersebut, memunculkan banyak anggapan-anggapan yang terkadang meleset dari harapan dan memunculkan ketegangan yang berbeda dalam setiap penjudi. Permainan yang menip beratkan untung-untungan dan spekulasi ini paling sering terjadi diranah sosial. Adanya harapan yang besar agar bisa merubah kehidupan, menyebabkan orang selalu ketagihan untuk ikut serta mengadu nasib Allah SWT berfirman dalam Qs. Al-Maidah ayat 90 yang berbunyi :

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

19 .

Artinya :

Hai orang-orang yang beriman, sesungguhnya (meminum) khamar, berjudi, (berkorban untuk) berhala, mengundi nasib dengan panah, adalah termasuk perbuatan syaitan. Maka jauhilah perbuatan-perbuatan itu agar kamu mendapat keberuntungan.

Menurut tafsir kemenang melalui ayat ini, Allah memerintahkan kaum mukmin untuk menjauhi perbuatan setan. Wahai orang-orang yang beriman kepada Allah, kitab-Nya, dan Rasul-Nya! Sesungguhnya minuman keras, apa pun jenisnya, sedikit atau banyak, memabukkan atau tidak memabukkan; berjudi, bagaimana pun bentuknya; berkorban untuk berhala, termasuk sesajen, sedekah laut, dan berbagai persembahan lainnya kepada makhluk halus; dan mengundi nasib dengan anak panah atau dengan cara apa saja sesuai dengan budaya setempat, adalah perbuatan keji karena bertentangan dengan akal sehat dan nurani serta berdampak buruk bagi kehidupan pribadi dan sosial; dan termasuk perbuatan setan yang diharamkan Allah. Maka jauhilah perbuatan-perbuatan itu dalam kehidupan pribadi dan kehidupan sosial dengan peraturan yang tegas dan hukuman yang berat agar kamu beruntung dan sejahtera lahir batin dalam kehidupan dunia dan terhindar dari azab Allah di akhirat.²

Kesimpulan dari ayat diatas menjelaskan larangan perbuatan qhamar, judi berhala dan mengundi nasib. Betapa *mudharat* (bahaya) dan perbuatan tersebut bahkan ada yang sampai habis hartanya karena judi. Proses modrenisasi telah melahirkan berbagai macam bentuk perubahan baik secara struktural maupun kultural. Salah satu bentuk dari moderenisasi tesebut adalah semakin berkembangnya bentuk-bentuk kejahatan didunia teknologi. Kemajuan teknologi dan informasi saat ini yang beredar di seluruh belahan dunia. Kemajuan teknologi bersifat positif jika manusia dapat mengendalikan dirinya untuk dapat menggunakan teknologi ke hal yang bermanfaat. Namun, sebaliknya jika manusia tidak dapat mengendalikan diri untuk memanfaatkan teknologi. Maka, manusia tersebut tidak akan mendapat manfaat dari teknologi tersebut. Penggunaan teknologi secara negatif dapat mengubah perilaku masyarakat keseluruhan termaksud pemuda secara global. Apalagi pemuda adalah tingkatan masyarakat yang paling rentan mengalami pengaruh teknologi.

² <https://quran.kemenag.go.id/sura/5/90>, 14 September 2021

Dunia menjadi tanpa batas menyebabkan perubahan sosial berlangsung secara cepat. Jarak antar belahan dunia menjadi sempit dan berjarak pendek kemajuan teknologi menyebabkan terjadinya perubahan sosial salah satunya adalah praktek perjudian melalui media internet (internet gambling). Melalui alat komunikasi canggih yang mendukung dengan jaringan internet seperti laptop, *handphone/1*(telepon genggam) dan alat komunikasi canggih lainnya yang didalamnya mendukung sistem untuk menggunakan jaringan internet secara mudah paktis.

Bukan hanya di perkotaan, judi *online* domino juga tumbuh subur di pedesaan. Dengan hadirnya warung kopi dan warung internet serta murahnya data internet memberi kemudahan jaringan *wifi* dalam mengakses informasi, mengunduh *file*, bermain *game*. Pada awalnya *game online* yang diakses untuk bermain dan menyegarkan pikiran sebagai kebutuhan psikologis justru menjadi hal yang menjerumuskan.

Pada awalnya judi *online* dipadang sebagai *trend* dikalangan pemuda desa Lueng Manyo. Seiring berjalannya waktu menjadi kebiasaan yang melalaikan dan akhirnya menjadi ketagihan. Hal inilah yang sangat dikhawatirkan akan mengubah perilaku yang berdampak negatif. Pemuda akan sulit keluar dari tekanan-tekanan karena tidak menyadari adanya pengaruh-pengaruh yang dapat merusak pola pikir dan pola hidup. Akhirnya berdampak luas pada kehidupan bermasyarakat.

Peran pemuda dalam masyarakat sangat penting sekali penting sekali, karena mereka generasi penerus bangsa dan agama. Internalisasi nilai-nilai budaya barat telah merubah pola hidup yang meliputi gaya hidup, status sosial, mental, lingkungan dan persaingan. Kondisi ini menjadikan pemuda dengan segala karektersistiknya, pada pola hidup *permissive* (hidup serba boleh) tanpa memperhatikan apakah perbuatan tersebut sesuai dengan nilai-nilai moral dan agama.

Pemuda dituntut untuk berilmu, kreatif dan tanggap terhadap masalah yang berkembang pada saat ini. Pemuda harus menyadari bahwa peran mereka sangat penting karena ditangan generasi mudalah kemajuan bangsa dan umat. Namun tidak semua pemuda memiliki kedewasaan dalam berfikir. Apalagi peka terhadap penyelesaian masalah sejak dini.

Pembinaan moral sedini mungkin dengan cara mengkondisikan pemuda untuk membiasakan perilaku sesuai dengan nilai agama dan moral. Perlunya diberi pengetahuan tentang moral dan agama. Walaupun pengetahuan tentang moral atau perbuatan baik buruk ternyata belum bisa menjamin seseorang berperilaku sesuai dengan nilai moral yang telah diketahui. Banyak orang yang tahu bahwa suatu perbuatan adalah salah, tetapi mereka tetap melakukannya.

Ajaran-ajaran Islam harus ditanamkan kepada pemuda melalui pendidikan dalam keluarga dan lingkungan. Keterlibatan orang tua dan tokoh masyarakat dapat berkolaborasi bersama-sama menciptakan strategi kegiatan agar pemuda

tidak memiliki celah untuk mengisi kekosongan waktu dengan hal-hal negatif seperti berjudi.

Dari beberapa keterlibatan dari orang tua dan tokoh masyarakat yang paling berperan penting adalah orang tuanya. Orang tua merupakan *role model* bagi anak-anaknya. Apa yang orang tua lakukan kemungkinan besar akan ditiru oleh anak. Sehingga orang tua harus dapat memilah apa saja tindakan yang tidak baik dilakukan oleh anaknya dan apa yang baik bagi anaknya. Setiap orang tua pasti ingin memiliki anak yang baik dan tidak melakukan tindakan tercela seperti berjudi. Jika orang tua tidak menginginkan anaknya melakukan perbuatan tercela maka orang tua harus memberikan edukasi dasar kepada anaknya apa yang boleh dilakukan dan tidak boleh dilakukan. Ilmu paling dasar yang harus diketahui oleh anak adalah dengan mendekatkan sang anak dengan pendekatan agama. Allah berfirman dalam surah QS. Ar-Rum : 30 yang berbunyi

فَأَقِمْ وَجْهَكَ لِلدِّينِ حَنِيفًا فِطْرَتَ اللَّهِ الَّتِي فَطَرَ النَّاسَ عَلَيْهَا لَا تَبْدِيلَ لِخَلْقِ اللَّهِ ذَلِكَ الدِّينُ الْقَوِيمُ وَلَكِنَّ أَكْثَرَ النَّاسِ لَا يَعْلَمُونَ³³⁰

Artinya :

Maka hadapkanlah wajahmu dengan lurus kepada agama Allah; (tetaplah atas) fitrah Allah yang telah menciptakan manusia menurut fitrah itu. Tidak ada perubahan pada fitrah Allah. (Itulah) agama yang lurus; tetapi kebanyakan manusia tidak mengetahui,

³ Qur'an Word 2013

Dapat disimpulkan dari ayat diatas menurut tafsir kemenag adalah Setelah memaparkan bukti-bukti keesaan dan kekuasaan Allah serta meminta Rasul dan umatnya bersabar dalam berdakwah, melalui ayat berikut Allah meminta mereka agar selalu mengikuti agama Islam, agama yang sesuai fitrah. Maka hadapkanlah wajahmu, yakni jiwa dan ragamu, dengan lurus kepada agama Islam. Itulah fitrah Allah yang Dia telah menciptakan manusia menurut fitrah itu. Manusia diciptakan oleh Allah dengan bekal fitrah berupa kecenderungan mengikuti agama yang lurus, agama tauhid. Inilah asal penciptaan manusia dan tidak boleh ada seorang pun yang melakukan perubahan pada ciptaan Allah tersebut. Itulah agama yang lurus, agama tauhid, tetapi kebanyakan manusia tidak mengetahui dan menyadari bahwa mengikuti agama Islam merupakan fitrahnya.⁴

Manusia difitrahkan (memiliki sifat pembawaan sejak lahir) dengan kuat di atas Islam. Akan tetapi, tentu harus ada pembelajaran Islam dengan perbuatan/tindakan. Siapa yang Allah takdirkan termasuk golongan orang-orang yang berbahagia, niscaya Allah akan menyiapkan untuknya orang yang akan mengajarnya jalan petunjuk sehingga dia siap untuk berbuat (kebaikan). Sebaliknya, siapa yang Allah SWT ingin menghinakannya dan mencelakakannya, Allah SWT menjadikan hal tersebut sebab yang akan mengubahnya dari fitrah dan menjerumuskannya ke jalan yang berliku. Manusia terfitrah dengan kuat di atas kebaikan. Jika dalam ilmu Allah SWT, ia termasuk golongan orang-orang yang berbahagia. Dan kebahagiaan inilah yang ditetapkan pada akhir hidupnya. Allah SWT akan menyiapkan orang yang akan menunjukinya kepada jalan yang baik. Dalam hadis ini juga menyatakan peran kedua orang tua sangat penting bagi karakter dan budi luhur anaknya.

Dalam menentukan pendidikan anaknya, orangtua harus memastikan bahwa fitrah anak tersebut dapat menemukan lingkungan yang kondusif untuk tumbuh kembang fitrah anak tersebut. Lingkungan yang tidak hanya berorientasi pada

⁴ <https://quran.kemenag.go.id/30>, 14 September 2021

pencapaian pikiran, yakni nilai akademik yang tinggi, tetapi juga harus berorientasi pada pencapaian spiritual, yakni nilai aqidah dan akhlak yang baik. Lingkungan yang tidak hanya berorientasi pada capaian fisik yang sehat dan kuat, tetapi berorientasi juga pada capaian hati dan jiwa anak yang mulia. Yaitu pendidikan yang holistik, yaitu pendidikan yang menerapkan olah religi untuk kecerdasan spiritual, olah rasio untuk kecerdasan akal, olah rasa untuk kecerdasan emosional dan juga raga untuk kecerdasan fisik (*physical*).

Ketergantungan pemuda dengan judi *online* domino merupakan salah satu dampak globalisasi. Permainan judi *online* sebagai ruang *virtual* tidak nyata membuat pemuda mengikuti permainan judi *online*. Dampak judi *online* domino terhadap perilaku pemuda sangat berpengaruh terhadap kehidupan sehari-hari baik perkembangan otak, pola hidup, sikap dan perubahan intelektual. Pada masa ini pemuda sering tidak stabil emosi maupun kejiwaannya. Sehingga, seluruh kegiatannya tidak terkontrol dan tidak terarah. Akibat yang ditimbulkan ialah lalai, waktu terbuang sia-sia, cuek, dan tidak peduli lingkungan.

Berdasarkan latar belakang di atas dapat disimpulkan bahwa pengaruh judi *online* sangat merugikan bagi perkembangan perilaku pemuda yang diharapkan dapat menjadi penerus masa depan, oleh sebab itu peneliti tertarik meneliti “Pengaruh Judi *Online* Domino Terhadap Perilaku Pemuda di Kampung Lueng Manyo Kecamatan Manyak Payed Kabupaten Aceh Tamiang”. Penelitian yang akan menggunakan penelitian Kualitatif.

B. Rumusan Masalah

Bedasarkan latar belakang diatas rumusan masalahnya adalah :

1. Bagaimana pengaruh judi *online* domino terhadap prilaku sikap pemuda Kampung Lueng Manyo Kecamatan Manyak Payed Kabupaten Aceh Tamiang ?
2. Apa saja upaya yang dilakukan untuk penanggulang dan pencegahan pengaruh judi *online* domino terhadap prilaku sikap pemuda Kampung Lueng Manyo Kecamatan Manyak Payed Kabupaten Aceh Tamiang ?

C. Tujuan Penelitian

Bedasarkan Penjelas diatas tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui pengaruh judi *online* domino terhadap prilaku sikap pemuda di Kampung Lueng Manyo Kecamatan Manyak Payed Kabupaten Aceh Tamiang ?
2. Untuk mengetahui apa saja upaya yang dilakukan untuk penanggulngan dan pencegahan judi *online* domino terhadap prilaku sikap bagi pemuda di Kampung Lueng Manyo Kecamatan Manyak Payed Kabupaten Aceh Tamiang ?

D. Manfaat Penelitian

Bedasarkan penelitan yang telah diuraikan manfaat penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui pengetahuan terhadap perilaku sikap pemuda tentang bahaya judi *online* bagi dirinya di Kampung Lueng Manyo Kecamatan Manyak Payed Kabupaten Aceh Tamiang.
2. Untuk memberikan informasi secara komprehensif pada pemuda tentang judi *online* domino dan bahaya bagi generasi muda.
3. Untuk memberikan manfaat secara akademis sebagai wawasan pengetahuan tentang permainan judi serta membah bahan bacaan studi kepustakaan bagi ilmu-ilmu pendidikan yang bersangkutan dengan penelitian ini.

E. Penjelasan Istilah

Untuk menghindari terdinya kekeliruan kesalahpahaman tentang istilah yang terdapat pada judul, maka penulis terlebih dahulu memberikan penjelasan tentang istilah yang terdapat pada judul proposal skripsi ini, adapun istilah tersebut adalah sebagai berikut :

1. Pengaruh Judi *Online* Domino

Pengertian pengaruh menurut kamus besar bahasa Indonesia yaitu :“Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, atau benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan dan perbuatan seseorang.”⁵ Sedangkan pengertian menurut Badudu dan Zain yaitu sebagai berikut :“Pengaruh adalah (1) daya yang menyebabkan sesuatu yang terjadi; (2) sesuatu yang dapat membentuk atau

⁵ Soeharto, 2001, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi IV (kelompok empat)*, h. 849.

mengubah sesuatu yang lain; (3) tunduk atau mengikuti karena kuasa atau kekuatan orang lain”.⁶

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pengaruh merupakan sumber daya yang dapat membentuk atau mengubah sesuatu yang lain. Sehingga, dalam penelitian ini penulis meneliti mengenai seberapa besar pengaruh judi *online* domino terhadap perilaku pemuda di Kampung Lueng Manyo Kecamatan Manyak Payed Kabupaten Aceh Tamiang.

Pengaruh judi *online* di sektor ekonomi atau usaha untuk memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari untuk mencapai kemakmuran bagi kehidupan. Pemuda berasumsi dengan berjudi dapat menjadi kaya dengan cepat dan mudah tanpa harus bekerja keras sehingga etos kerja masyarakat berkurang (bermalasan). Uang yang seharusnya digunakan untuk modal jual beli padi, kebutuhan sehari-hari digunakan sebagian besar untuk berjudi *online* domino sehingga para pemuda tidak dapat mensejahterakan keluarganya untuk hidup lebih baik.

Dapat dipahami bahwa judi domino *online* salah satu tipe permainan judi yang teramat diminati oleh banyak orang di Internet, judi domino *online* sendiri diminati bukan karena soal sudah lama berkembang atau muncul melainkan sistem permainannya yang gampang untuk dipahami oleh seluruh kalangan baik anak-anak remaja sampai orang dewasa, menjadi cukup wajar jikalau permainan judi ini banyak disukai dan diminati oleh banyak orang.

⁶ Badudu, Zain, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Pustaka Sinar Harapan, 2001), h.1031

2. Prilaku Pemuda

Menurut Skinner sebagaimana dikutip oleh Soekidjo Notoatmojo perilaku merupakan respon atau reaksi seseorang terhadap rangsangan dari luar (stimulus).⁷ Menurut Soekidjo Notoatmojo perilaku dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu :

- a) Perilaku pasif adalah respon internal, yaitu yang terjadi dalam diri manusia dan yang tidak secara langsung dapat terlihat orang lain. (tanpa tindakan: berfikir, berpendapat, bersikap) artinya seseorang yang memiliki pengetahuan positif untuk mendukung hidup sehat tetapi ia belum melakukannya secara kongkrit.
- b) Perilaku aktif adalah perilaku yang dapat diamati secara langsung (melakukan tindakan), misalnya: seseorang yang tahu bahwa menjaga kebersihan amat penting bagi kesehatannya ia sendiri melaksanakan dengan baik serta dapat menganjurkan pada orang lain untuk berbuat serupa.

Menurut UU NO 40 Tahun 2009 Pemuda adalah individu yang bila dilihat secara fisik sedang mengalami perkembangan dan secara psikis sedang mengalami perkembangan emosional, sehingga pemuda merupakan sumber daya manusia pembangunan baik saat ini maupun masa yang akan datang. Sebagai calon generasi penerus yang akan menggantikan generasi sebelumnya. Internasional youth year yang diselenggarakan tahun 1985 mendefinisikan penduduk berusia 15-24 tahun sebagai kelompok pemuda. Sedangkan definisi yang kedua yaitu pemuda adalah individu dengan karakter yang dinamis, bahkan bergejolak dan optimis namun belum memiliki pengendalian emosi yang stabil. Pemuda menghadapi masa perubahan sosial maupun kultural. Sedangkan menurut

⁷ Soekidjo Notoatmojo, *Ilmu Perilaku Kesehatan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h.21

draft RUU kepemudaan, pemuda adalah mereka yang berusia antara 18 hingga 35 tahun.⁸

Dengan demikian para pemuda seharusnya memiliki semangat untuk berubah dan kemampuan untuk melakukan perubahan. Karena pembangunan suatu bangsa harus didasarkan oleh pemudanya. Oleh sebab itu proses kehidupan yang dialami oleh para pemuda di Indonesia itulah yang setiap hari baik di lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat membawa pengaruh yang besar pula dalam membina sikap untuk hidup di kalangan masyarakat.

F. Sistematika penulisan

Untuk mempermudah pembahasan dan penelitian laporan ini maka penulis mengklarifikasikan permasalahan dalam beberapa bab yang saling berhubungan, sehingga kelihatan lebih terarah. Adapun sistematika penulisan ini sebagai berikut ;

Bab I pendahuluan, latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II landasan teori, pada bab ini mengemukakan teori-teori yang melandasi dan mendukung penelitian yang didalamnya membahas tentang pengertian judi *online* domino, dampaknya bagi masyarakat, dan peran tokoh masyarakat terhadap pengaruh judi *online* domino pada pemuda.

Bab III metode penelitian, bab ini menguraikan jenis penelitian dan pendekatan, teknik pengumpulan data dan analisis data

⁸ Tim Ilmu Educenter, *UUD 1945 dan amandemen*, (Jakarta : PT Serami Semesta Distribusi, 2016), h.60.

Bab IV Hasil penelitian bab ini memaparkan gambaran umum lokasi penelitian pengaruh judi *online* domino pada pemuda Kampung Lueng Manyo dan hambatan-hambatan apa saja yang mempengaruhi perilaku pemuda terhadap judi *online* domino di Kampung Lueng Manyo.

Bab V Penutup, bab ini diakhiri dengan kesimpulan dan saran serta diakhiri daftar pustaka.

G. Penelitian Terdahulu

1. Ramli, (2018), berjudul “Fenomena Judi Bola *Online* Di Kalangan Mahasiswa Yang Berdomisili Di Jalan Monument Emmy Saelan Kota Makassar”. Program Studi Pendidikan Sosiologi Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif masalah dalam penelitian ini adalah perkembangan teknologi yang begitu cepat, sehingga sampai sekarang menjadi candu bagi kehidupan masyarakat. Tujuan penelitian untuk mengetahui fenomena judi bola *online* di kalangan mahasiswa yang berdomisili di jalan Monument Emmy Saelan Kota Makassar dan Bagaimana respon masyarakat atas fenomena judi bola *online* di jalan Emmy Saelan Kota Makassar dan bagaimana respon atau tanggapan masyarakat terhadap mahasiswa yang melakukan judi bola *online*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, ternyata judi *online* tidak bisa langsung bermain begitu saja sebelum daftar akun, mereka mengetahui permainan judi bola *online* ini adalah dari teman-temannya, mereka menyukai judi bola *online* karena memiliki beberapa kelebihan, yang pertama karena jauh dari proses hukum karena tidak diketahui oleh orang lain, yang kedua dapat bermain kapan saja. Dan masyarakat pun merasa kecewa dan merasa iba terhadap mahasiswa yang melakukan judi bola *online*.⁹
2. Fadhli Ramadhan, (2016), “Judi *Online* Dan Prestasi Akademik Mahasiswa Universitas Islam Negeri (Uin) Ar-Raniry” Perjudian *online* merupakan salah satu bentuk kejahatan perjudian yang akhir-akhir ini sedang marak dan sangat mengkhawatirkan, terutama pada generasi muda. Mahasiswa sebagai penerus bangsanya sejatinya terbebas dari perilaku menyimpang ini, namun kenyataannya ada sejumlah mahasiswa UIN Ar-Raniry terindikasi terlibat

⁹ Ramli, *Fenomena Judi Bola Online Di Kalangan Mahasiswa Yang Berdomisili Di Jalan Monument Emmy Saelan Kota Makassar*, (2018, Universitas Muhammadiyah Makassar : Makassar), h. v

dalam judi *online*. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui faktor-faktor yang menyebabkan mahasiswa UIN Ar-Raniry melakukan perjudian *online*, untuk mengetahui hubungan judi *online* dengan prestasi akademik mahasiswa UIN Ar-Raniry. Penelitian ini bersifat lapangan (*Field Research*), sedangkan metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *deskriptif analisis*. Subjek penelitian atau responden utama adalah mahasiswa yang terindikasi terlibat dalam judi *online*. Dalam penetapan responden penulis menggunakan teknik *purposif sampling* yaitu penentuan responden dengan pertimbangan tertentu yang dapat dipandang mampu memberikan data-data secara maksimal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa UIN Ar-Raniry terlibat dalam perilaku judi *online* karena rasa keingintahuan, kehendak ingin bebas, lingkungan dan teknologi informasi.¹⁰

3. Agung Kurniawan, (2014) “Judi Sepak Bola Online Pada Kalangan Mahasiswa Di Yogyakarta”, Perilaku menyimpang merupakan suatu tindakan yang dilakukan secara sadar oleh seseorang berlandaskan atas berbagai alasan. Sama halnya dengan mahasiswa yang terlibat dalam permainan judi online, secara sadar mereka mengetahui bahwa perjudian termasuk dalam perilaku menyimpang yang dipandang tidak baik oleh sebagian masyarakat serta dilarang oleh hukum negara, namun hal tersebut tidak menutupi ketertarikan mereka untuk ikut serta di dalamnya. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan (1) proses mahasiswa mengenal permainan judi online, (2) faktor pendorong yang mendasari sehingga mereka tertarik untuk ikut dalam permainan tersebut, serta untuk (3) menggambarkan dampak yang diterima mahasiswa setelah keikutsertaan mereka dalam permainan judi online. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan memilih lokasi di Yogyakarta. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah pengamatan berperan serta, wawancara terstruktur, dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa proses awal mahasiswa mengenal akan keberadaan judi online berawal dari interaksi yang dilakukan dengan sesama mahasiswa, baik mahasiswa yang berada dalam satu kampus maupun yang berada dalam satu tempat tinggal dengan mereka yang telah lebih dulu mengetahui dan terlibat dalam permainan judi online.¹¹

¹⁰ Fadhli Ramadhan, *Judi Online Dan Prestasi Akademik Mahasiswa Universitas Islam Negeri (Uin) Ar-Raniry* (2016, UIN AR-RANIRY : Banda Aceh), h Vii

¹¹ Agung Kurniawan, *Judi Sepak Bola Online Pada Kalangan Mahasiswa Di Yogyakarta*,/1(2014, UIN Yogyakarta : Yogyakarta), h.ii

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Pengertian Judi Online Domino

Judi *online* domino ialah suatu permainan judi *card online* yang menggunakan 28 pasang kartu bersama kombinasi masing-masing card memiliki bulatan yang berbeda menjadi dapat dikatakan bahwa permainan judi domino *online* sendiri ialah satu buah permainan judi yg mengadu *card* antara *player* satu dengan *player* lain.¹²

Permainan judi domino *online* sangat digemari oleh para remaja dari masa ke masa. Aturan tata cara permainan judi domino *online* sama seperti permainan judi domino biasa yang membedakan hanyalah kegiatannya yang dilakukan secara langsung atau tidak langsung. Dalam permainan judi *online* domino banyak sekali keuntungan yang akan didapatkan tidak hanya dari kemenangan saja. Namun juga akan mendapatkan tambahan dari bonus. Bonus yang disediakan pun sangat banyak tergantung situs yang pakai untuk bermain judi.

Banyak sekali orang yang memanfaatkan permainan domino *online* ini sebagai tempat untuk mendapatkan penghasilan tambahan karena sudah banyak sekali orang yang menjadi kaya sejak bermain permainan yang satu ini. Permainan domino akan dimainkan menggunakan 1 set kartu domino yang terdiri dari 28 kartu. Dalam permainan domino ini maksimal orang yang memainkannya adalah 4 orang pemain. Dan nantinya setiap pemain akan diberikan 7 kartu domino. Dalam menentukan pemenang dalam permainan ini adalah pemain yang bisa menghabiskan kartu yang diberikan maka dialah pemenangnya. Namun, dalam membuang kartu terdapat aturan jadi tidak boleh sembarangan.

¹² <https://www.palauvalencia.com/awal-mula-permainan-domino-online/>, 28 Mei 2021

Dalam pembuangan kartu memperhatikan cara main domino bagi pemula, jumlah bulatan yang ada pada kartu. Agar dapat membuang kartu yang ada ditangan, pemain harus mempunyai nilai yang sama dengan kartu yang ada di meja permainan. Jika ketika bermain pemain tidak memiliki kartu untuk di buang, maka pemain bisa mengatakan pass.

Dan jika semua kartu pemain tidak ada kartu yang harus dibuang maka nantinya akan dilakukan dengan melihat nilai pada kartu yang masih ada. Jika ada pemain yang memiliki nilai kartu yang paling kecil maka pemain itu adalah yang memenangkan permainan. Cara bermain judi *online* domino bagi pemula ini harus pemain pahami karena permainan pemain tidak akan mendapatkan hasil apapun jika pemain tidak memiliki pemahaman tentang hal tersebut. Allah berfirman dalam surah Al- maidah ayat 90-91 yang berbunyi

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْلَامُ رَجْسٌ مِّنْ عَمَلِ الشَّيْطَانِ فَاجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ
 ٩٠ إِنَّمَا يُرِيدُ الشَّيْطَانُ أَنْ يُوقِعَ بَيْنَكُمُ الْعَدُوَّةَ وَالْبَغْضَاءَ فِي الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ وَيَصُدَّكُمْ عَن ذِكْرِ اللَّهِ وَعَنِ الصَّلَاةِ
 فَهَلْ أَنْتُمْ مُنْتَهُونَ ١٣٩١

Artinya :

Hai orang-orang yang beriman, sesungguhnya (meminum) khamar, berjudi, (berkorban untuk) berhala, mengundi nasib dengan panah, adalah termasuk perbuatan syaitan. Maka jauhilah perbuatan-perbuatan itu agar kamu mendapat keberuntungan. Sesungguhnya syaitan itu bermaksud hendak menimbulkan permusuhan dan kebencian di antara kamu lantaran (meminum) khamar dan berjudi itu, dan menghalangi kamu dari mengingat Allah dan sembahyang; maka berhentilah kamu (dari mengerjakan pekerjaan itu).

Kata *وَالْمَيْسِرُ* (*berjudi*) atau taruhan.¹⁴ Kata (ميسر) *maysir* terambil dari kata (يسر) *yusr* yang berarti mudah. Judi dinamai *maysir* karena pelakunya memperoleh

¹³ Qur'an Word 2013

harta dengan mudah, kehilangan harta dengan mudah. Kata ini juga berarti pemotongan dan pembagian. Dahulu masyarakat Jahiliah berjudi dengan unta untuk kemudian mereka potong dan mereka bagi-bagikan dagingnya sesuai kemenangan yang mereka raih.¹⁵ Penulis tafsir Al Kasasyaf mengatakan termasuk kelompok *maisir* adalah segala bentuk perjudian, seperti dadu, catur dan lainnya.

Penulis tafsir Ruhul Ma'ani berkata: “termasuk jenis *maisir* adalah segala macam perjudian, seperti dadu, catur dan lain sebagainya.” Mengenai catur Imam Syafi'i berkata: “apabila catur itu dilakukan tanpa ada taruhan, tanpa ucapan yang kotor dan tanpa melalaikan shalat, maka tidaklah haram dan tidak termasuk *maisir*.”¹⁶ Dari segi hukum, *maysir*/ judi adalah segala macam aktifitas yang dilakukan oleh dua pihak atau lebih untuk memenangkan suatu pilihan dengan menggunakan uang atau materi sebagai taruhan.¹⁷

رَجْسٌ (*perbuatan keji*) menjijikkan lagi kotor. مِنْ عَمَلِ الشَّيْطَانِ (*termasuk perbuatan setan*) maksudnya perbuatan yang dihiasi oleh setan.¹⁸ مِنْ عَمَلِ الشَّيْطَانِ menunjukkan bahwa *meminum khamr, judi, berkorban untuk berhala dan mengundi nasib dengan panah* adalah perbuatan keji (menjijikkan dan kotor) yang termasuk perbuatan setan (dihiasi oleh setan).

Menurut tafsir kemenag melalui ayat ini, Allah memerintahkan kaum mukmin untuk menjauhi perbuatan setan. Wahai orang-orang yang beriman kepada Allah, kitab-Nya, dan Rasul-Nya! Sesungguhnya minuman keras, apa pun jenisnya, sedikit atau banyak, memabukkan atau tidak memabukkan; berjudi, bagaimana pun bentuknya; berkorban untuk berhala, termasuk sesajen, sedekah laut, dan berbagai persembahan lainnya kepada makhluk halus; dan mengundi nasib dengan anak panah atau dengan cara apa saja sesuai dengan budaya setempat, adalah perbuatan keji karena bertentangan dengan akal sehat dan nurani serta berdampak buruk bagi kehidupan pribadi dan sosial; dan termasuk perbuatan setan yang diharamkan Allah. Maka jauhilah perbuatan-perbuatan itu dalam kehidupan pribadi dan kehidupan sosial dengan peraturan yang tegas dan

¹⁴ Imam Jalaluddin Al-mahalli dan Imam Jalaluddin As-suyuti, *Tafsir Jalalain* (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2009), h. 470.

¹⁵ M.Quraish Shihab, *Tafsir Al-mishbah* (Jakarta : Lentera Hati, 2002), h. 192-193.

¹⁶ Muhammad Ali Ash-shabuni, *Rawai'ul Bayan: Tafsir ayat-ayat hukum* (Semarang : CV. Asy-syifa, 1994), h. 440-441

¹⁷ M.Quraish Shihab, *Al-Mishbah*, h. 193

¹⁸ Imam Jalaluddin, *Tafsir Jalalain*, h.470

hukuman yang berat agar kamu beruntung dan sejahtera lahir batin dalam kehidupan dunia dan terhindar dari azab Allah di akhirat.¹⁹

Orang yang suka berjudi biasanya selalu berharap akan menang. Oleh karena itu ia tidak pernah jera dari perbuatan itu, selagi ia masih mempunyai uang, atau barang yang dipertarukannya. Diantara pejudi-pejudi itu sendiri timbul rasa permusuhan, karena masing-masing ingin mengalahkan lawannya, atau ingin membalas dendam kepada lawannya yang telah mengalahkannya. Seorang pejudi tentu sering melupakan ibadah, karena mereka sedang asik berjudi, tidak akan menghentikan permainannya untuk melakukan ibadah, sebab hati mereka sudah tunduk kepada setan yang senantiasa berusaha untuk menghalang-halangi manusia beribadah kepada Allah.

Judi merupakan perbuatan tercela dimana pemain melakukan transaksi dua belah pihak untuk memiliki suatu barang, jasa dan uang yang menguntungkan satu pihak dan merugikan pihak lain dengan cara mengaitkan transaksi tersebut dengan suatu aksi atau peristiwa. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, Judi adalah permainan dengan memakai uang atau barang berharga sebagai taruhan (seperti main dadu, kartu).²⁰

Sedangkan Judi *online* itu sendiri adalah permainan judi melalui media elektronik dengan akses *internet* sebagai perantara. Berdasarkan pemaparan diatas maka dapat penulis sampaikan bahwa pengertian judi *online* adalah permainan yang dilakukan menggunakan uang sebagai taruhan dengan ketentuan permainan serta jumlah taruhan yang ditentukan oleh pelaku perjudian *online* serta menggunakan/1media/1elektronik/1dengan/1akses/1internet/1sebagai perantara.

¹⁹ <https://quran.kemenag.go.id/sura/5>, 14 September 2021

²⁰ <https://www.Kbbi.web.id/judi.html>, 28 Mei 2021

Judi *online* merupakan sebuah permainan yang dapat membuat para pemainnya merasa candu yakni perilaku yang dapat menyebabkan pelakunya ketagihan. Biasanya para pemuda hanya mencoba-coba dan ketika memperoleh kemenangan akan memacu hasrat atau keinginan untuk mengulanginya dengan taruhan yang lebih besar dan lebih besar lagi dengan pemikiran semakin banyak uang yang dipertaruhkan maka kemenangan pun akan memperoleh hasil yang lebih banyak. Judi *online* itu sendiri dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja selama pelaku judi *online* tersebut memiliki banyak waktu luang, sejumlah uang yang digunakan sebagai taruhan yang terdapat di rekening tabungan pelaku, dan komputer atau *smartphone* serta koneksi *internet* yang digunakan sebagai alat untuk melakukan perjudian *online*.

B. Faktor-Faktor Penyebab Judi *Online* Domino Bagi Pemuda

Masa muda merupakan masa sempurnanya pertumbuhan fisik dan kekuatan seorang manusia. Hal tersebut merupakan nikmat besar dari Allah SWT yang seharusnya dimanfaatkan dengan sebaik-sebaiknya untuk amal kebaikan guna meraih ridha-Nya. Dan sebagaimana nikmat-nikmat besar lainnya yang diterima manusia, nikmat inipun nantinya akan ia pertanggungjawabkan di hadapan Allah SWT.

Pemuda adalah individu yang memiliki karakter dinamis, artinya bisa memiliki karakter yang bergejolak, optimis, dan belum mampu mengendalikan

emosi yang stabil.²¹ Masa muda mempunyai posisi yang sangat penting. Para pemuda dituntut untuk memberikan gebrakan dalam membangun kemajuan. Tapi bersamaan dengan itu, masa muda adalah masa yang penuh dengan godaan untuk memenuhi hawa nafsu. Seorang pemuda yang sedang dalam masa pertumbuhan fisik maupun mental, banyak mengalami gejolak dalam pikiran maupun jiwa, yang tak jarang menyebabkan hidupnya terguncang.

Segala sesuatu yang dilarang menjadi hal yang sangat digemari untuk dilakukan, rasa penasaran yang menghantui menyebabkan para pemuda ingin mencoba sesuatu yang berbeda. Dengan iming-iming hadiah yang besar membuat para pemuda menjadi terobsesi menjadi kaya mendadak tanpa perlu berusaha dan berkerja keras. Tanpa memikirkan dampak yang akan terjadi pada dirinya. Dalam kondisi seperti itu, peluang terjerumus kedalam keburukan dan kesesatan yang dibisikkan setan sangatlah besar.

Apalagi Iblis yang telah bersumpah di hadapan Allah SWT bahwa dia akan menyesatkan manusia dari jalan-Nya dengan menempuh segala cara. Allah berfirman dalam QS al-A`raf: 16-17 yang berbunyi :

قَالَ فِيمَا أُغْوَيْنِي أَفَعْدَنَ لَهُمْ صِرَاطَكَ الْمُسْتَقِيمَ ۖ ١٦ ثُمَّ لَأَتَّبِعَهُمْ مِنْ بَيْنِ أَيْدِيهِمْ وَمِنْ خَلْفِهِمْ وَعَنْ أَيْمَانِهِمْ وَعَنْ شَمَائِلِهِمْ ۖ وَلَا تَجِدُ أَكْثَرَهُمْ شَاكِرِينَ ١٧²²

²¹ Mulyana, Deddy, *Ilmu Komunikasi* (2011, Bandung: PT. Rosdakarya),h.32.

²² Qur'an Word 2013

Artinya :

“Iblis berkata: ‘Karena Engkau telah menghukumku tersesat, aku benar-benar akan (menghalangi-halangi) manusia dari jalan-Mu yang lurus. Kemudian aku akan mendatangi mereka dari muka dan dari belakang mereka, dari kanan dan dari kiri mereka, dan Engkau tidak akan mendapati kebanyakan mereka bersyukur (taat).’” (QS al-A`raf: 16-17).

Menurut tafsir kemenag, ayat ini menerangkan ancaman Iblis kepada Adam dan anak-cucunya. Karena Allah telah menghukum Iblis akibat keangkuhan dan kesombongannya sendiri, maka ia bersumpah akan berusaha sekuat tenaga menghalangi anak-cucu Adam dari jalan yang lurus untuk menyesatkan mereka sebagaimana disebutkan dalam firman Allah: (Iblis) menjawab, "Demi kemuliaan-Mu, pasti aku akan menyesatkan mereka semuanya". (shad/38: 82) Iblis akan berusaha mencegah dan menghalang-halangi anak cucu Adam a.s. menempuh jalan yang lurus, jalan yang hak, jalan yang diridai Allah, jalan yang akan menyampaikan mereka kepada kebahagiaan dunia dan akhirat. Iblis melihat bahwa sekedar menghalang-halangi anak-cucu Adam a.s. menempuh jalan yang lurus tidaklah cukup, karena itu dia akan mendatangi dan menyerbunya dari segala penjuru; dari depan dan dari belakang; dari arah kanan dan kiri, yang menurutnya ada kelemahan anak cucu Adam. Iblis yakin dengan strategi seperti itu banyak dari mereka yang akan tergoda, terpengaruh dan teperdaya sehingga iman yang ada di dada mereka menjadi lemah dan luntur, ajaran agama berangsur-angsur diragukan dan didustakan, hari Kiamat dan segala peristiwanya diingkari, amal-amal kebaikan ditinggalkan. Mereka tidak sanggup menguasai hawa nafsu, sebaliknya merekalah yang dikuasai oleh hawa nafsu, Allah memperingatkan dengan firman-Nya: "Sungguh, Aku akan memenuhi neraka Jahanam dengan kamu dan dengan orang-orang yang mengikutimu di antara mereka semuanya." (shad/38: 85) Rencana dan target Iblis seperti tersebut di atas, benar-benar berhasil: Dan sungguh, Iblis telah dapat meyakinkan terhadap mereka kebenaran sangkaannya mereka, lalu mereka mengikutinya, kecuali sebagian dari orang-orang mukmin. (Saba'/34: 20).²³

Di sinilah terlihat peran besar agama Islam sebagai petunjuk. Allah SWT menurunkan Islam untuk kebaikan dan kemaslahatan hidup umat manusia di dunia dan akhirat. Agama Islam memberi perhatian sangat besar terhadap upaya

²³ <https://quran.kemenag.go.id/sura/7>, 7 September 2021

perbaiki mental para pemuda. Karena generasi muda hari ini adalah pemeran utama di masa yang akan datang. Merekalah fondasi yang menopang masa depan umat ini.

Ada beberapa faktor yang membuat para pemuda memainkan judi online domino adalah faktor ekonomi dan lingkungan. Perjudian *online* menggunakan media *internet* yang dilakukan oleh Pemuda merupakan tindakan kejahatan yang dilarang baik dari segi agama dan negara. Dimana perbuatan judi ini dianggap sebagai kejahatan karena melanggar norma sosial, agama didalam masyarakat.

Sebagaimana telah di fatwakan oleh MPU Aceh Nomor: 01 Tahun 2016 : "Judi Online adalah permainan yang memasang taruhan uang atau bentuk lain, melalui media internet dan media sosial hukumnya adalah HARAM. Perbuatan judi melalui melalui media *internet* ini juga digolongkan sebagai kriminalitas di internet (*Cybercrime*). sebab judi *online* menyalahgunakan teknologi internet sebagai alat utama untuk melakukan perbuatan kejahatan sehingga merugikan pengguna lainnya.

Perilaku menyimpang yang dilakukan oleh pemuda ini menjadi salah satu penyakit sosial yang semakin hari semakin menular dikalangan terpelajar. Hal ini terbukti semakin maraknya pemuda yang bermain judi *online* dan meninggalkan tugas pokoknya sebagai Pemuda atau kaum terpelajar. Faktor penyebab terjadinya perjudian *online* melalui media *internet* yang dilakukan oleh pemuda dikarenakan mudahnya mengakses situs-situs perjudian *online*, lemahnya pengawasan dari aparat penegak hukum serta lingkungan yang memberikan kesempatan.

Upaya penanggulangan yang dapat dilakukan ialah peningkatan pengawasan oleh orang tua terhadap anaknya, peningkatan frekuensi razia oleh aparat penegak hukum terhadap tempat-tempat yang menyediakan fasilitas jaringan *internet*, dan perlu adanya peran serta pengawasan dari masyarakat untuk membantu agar perjudian *online* yang dilakukan oleh pemuda dapat teratasi. Perkembangan dan kemajuan teknologi informasi yang demikian pesat telah menyebabkan perubahan kegiatan kehidupan manusia dalam berbagai bidang yang secara langsung telah mempengaruhi lahirnya bentuk-bentuk perbuatan hukum baru.

Perubahan yang dihasilkan oleh teknologi informasi dan komunikasi dalam era globalisasi masa kini biasanya terlihat dari lajunya perkembangan di berbagai sektor. Mulai dari sektor ekonomi, sosial budaya, pendidikan bahkan di sektor politik sekalipun. Perubahan tersebut tidak dapat dipungkiri menjadi ujung tombak era globalisasi yang kini melanda hampir seluruh dunia. Proses globalisasi tersebut membuat suatu fenomena yang mengubah model komunikasi konvensional dengan melahirkan kenyataan dalam dunia maya (*virtual reality*) yang dikenal sekarang ini dengan *internet*. secara fisik *Internet* adalah interkoneksi antar jaringan komputer namun secara umum *Internet* harus dipandang sebagai sumber daya informasi.

Isi *internet* adalah informasi, dapat dibayangkan sebagai suatu *database* atau perpustakaan *multi media* yang sangat besar dan lengkap. Bahkan *internet* dipandang sebagai dunia dalam bentuk lain (maya) karena hampir seluruh aspek kehidupan di dunia nyata ada di *internet* seperti bisnis, hiburan, olah raga, politik dan lain sebagainya. *Internet* berkembang demikian pesat sebagai kultur

masyarakat modern, dikatakan sebagai kultur karena melalui *internet* berbagai aktifitas masyarakat seperti berpikir, berkreasi, dan bertindak dapat diekspresikan di dalamnya, kapanpun dan dimanapun. Kehadirannya telah membentuk dunia tersendiri yang dikenal dengan dunia maya (*Cyberspace*) atau dunia semu yaitu sebuah dunia komunikasi berbasis komputer yang menawarkan realitas yang baru berbentuk *virtual* (tidak langsung dan tidak nyata).

Komunitas masyarakat yang ikut bergabung di dalamnya pun kian hari semakin meningkat terutama pada kalangan pemuda. Kecenderungan pemuda untuk menggunakan *internet* dikarenakan banyaknya kebutuhan akan informasi yang digunakan sebagai alat penunjang dalam memperoleh ilmu pengetahuan. Selain itu percepatan kemajuan teknologi informasi khususnya media *internet*, dirasakan banyak memberikan manfaat positif bagi pemuda seperti kenyamanan dan kecepatan dalam memperoleh informasi. Contoh sederhana, *internet* dapat digunakan sebagai sarana pendukung untuk mengakses berbagai situs-situs yang berkaitan dengan ilmu pengetahuan, Disisi lain juga memudahkan pemuda untuk melakukan transaksi perbankan melalui *e-banking*, memanfaatkan *e-commerce* untuk mempermudah melakukan pembelian dan penjualan suatu barang serta menggunakan *e-library* dan *e-learning* untuk mencari referensi atau informasi ilmu pengetahuan yang dilakukan secara *online* karena di jembatani oleh teknologi *internet* baik melalui komputer atau pun *handphone*.

Penggunaan teknologi *internet* oleh pemuda juga tidak dapat dipungkiri membawa dampak negatif yang tidak kalah banyak dengan manfaat positif yang ada. Oleh sebagian pemuda *Internet* juga dapat digunakan sebagai media untuk

berbuat kejahatan. Kejahatan yang menggunakan sistem teknologi yang canggih ini digolongkan sebagai kejahatan dunia maya atau biasa dikenal dengan (*cybercrime*). *Cybercrime* adalah tindak kriminal yang dilakukan dengan menggunakan teknologi komputer sebagai alat kejahatan utama.

Kejahatan perjudian *online* dilakukan dengan menggunakan komputer yang dilengkapi dengan koneksi *internet* yang biasanya terdapat di warung internet (warnet)/cyber ataupun menggunakan Laptop pribadi dengan memanfaatkan koneksi *internet wireless fidelity (wifi)* dari cafe/warung hotspot yang menyediakannya. Kemudian sebagai barang taruhannya adalah berupa uang yang telah terlebih dahulu di tabung ke dalam rekening bank tertentu seperti Bank Mandiri, uang yang ada didalam rekening tersebut nantinya akan menjadi saldo tunai didalam situs perjudian *online*. Kemudian pelaku hanya perlu melakukan registrasi pada situs perjudian yang diinginkan dan secara otomatis uang/saldo tabungan mereka akan berpindah untuk kemudian dapat memainkan judi *online* yang diinginkan di dalamnya.

Perbuatan yang dilakukan oleh para pemuda ini bertentangan dengan norma-norma yang berlaku dalam masyarakat. Jika kondisi ini terjadi secara berkelanjutan maka akan berdampak pada mentalitasnya. Serta yang menjadi hal yang perlu di waspadai ialah kebiasaan pola tingkah laku yang demikian tersebut, dimana akan terbawa serta menjadi kebiasaan sampai mereka tua kelak. Perjudian *online* secara umumnya memiliki berbagai macam jenis permainannya, seperti judi bola *online*, *casino*, *rollet* dan yang paling dominan dimainkan oleh pemuda ialah judi *poker online*. Adapun situs-situs lokal perjudian *poker online* yang

sering digunakan oleh sebagian pemuda untuk bermain judi *online* seperti poker88.com, dewapoker.com, dan masih banyak lagi situs perjudian *online* lainnya.

C. Dampak Judi *Online* Domino

Segala sesuatu yang negatif pasti akan menimbulkan dampak yang merugikan. Ada beberapa dampak dari judi online domino yakni sebagai berikut:

1. Berjudi dapat menyebabkan kehancuran rumah tangga (*broken home*).
2. Berjudi dapat menyebabkan rusak iman.
4. Berjudi dapat melalaikan ibadah mahdah dan ghairu mahdah.
5. Berjudi hanya akan menghabiskan waktu.
6. Berjudi mengakibatkan malas bekerja dan berdoa.
7. Berjudi dapat mendorong pelakunya untuk berbuat jahat.
8. Berjudi dapat memperbanyak utang

Akibat yang lain dari bermain judi adalah menimbulkan permusuhan antar sesama pemain, jiwa pemain judi bertambah kasar karena bermaksud jahat akan mengalahkan lawan, banyak pikiran, selalu berkeluh kesah karena takut kalah, menyalahkan harta dan kekayaan, lupa waktu dan lupa kerja. Dan banyak akibat negatif yang terjadi dari perilaku judi tersebut. Selain ancaman dari dalil-dalil yang menjelaskan bahwa perbuatan judi itu sangat dilarang, dalam hukum negara KUHP pasal 303 juga diterangkan bahwa, ancaman bagi perilaku judi akan dihukum maksimum hukuman penjara dua tahun delapan bulan atau denda enam ribu rupiah.²⁴

Banyak kerugian yang akan didapatkan baik berupa fisik maupun finansial, seseorang tidak akan sadar jika dampak yang akan ditimbulkan dari judi akan

²⁴Prodjodikiro Wirjono, *Tindak-Tindak Pidana Tertentu di Indonesia*,(Bandung,Refika aditama,2008), h. 129.

menghancurkan segalanya. Seseorang akan sadar jika seluruhnya telah hilang. Disitulah penyesalan akan datang. Kaum pemuda dapat menjalani masa hidup dan kehidupannya sudah pasti akan mengalami masalah, baik masalah yang ditimbulkan oleh dirinya atau pun dari lingkungan. Kualitas dan intensitas masalahnya yang dihadapi juga bervariasi, ada yang mengalaih tingkatan yang berat aupun ringan. Namun, pada esensinya sebagai pemuda mereka tidak lepas dari persoalan-persoalan yang terkait dari dirinya, keluarga maupun lingkungan.

Sebagaimana yang telah dijelaskan bahwa banyak faktor yang menyebabkan permasalahan yang terakumulasi dalam bentuk kenakalan sehingga membawa pengaruh buruk bagi dirinya dan orang lain. Adapun hal-hal yang mempengaruhi kenakalan pada pemuda yakni sebagai berikut :

1. Pengaruh Lingkungan

Penyebab kenakalan remaja secara internal yang pertama adalah krisis identitas. Krisis identitas ini tidak lain terjadi karena di umur remaja anak akan mengalami perasaan untuk mendapatkan pengakuan di lingkungannya, serta adanya identitas peran yang mulai dijalankan. Biasanya ketika kedua hal ini tidak dapat dicapai oleh anak, maka terdapat kecenderungan anak untuk melakukan pelanggaran norma. Tindakan melanggar ini tentu saja mengarah pada kenakalan remaja.

Hidup para pemuda tidak dapat dipisahkan dari teman. Hal tersebut merupakan aktifitas remaja dalam kesehariannya. Sulit diterima jika seorang pemuda hidup tanpa bergaul. Apalagi ia hidup dalam lingkungan masyarakat yang

relatif banyak seperti pdatnya penduduk atau perumahan disuatu lingkungan. Itu sebabnya dapat dikatakan sebagai hal yang wajar apabila dalam kesehariannya para remaja selalu berinteraksi antara satu dengan yang lainnya, baik interaksi yang bersifat positif maupun negatif.

Memiliki banyak teman merupakan bentuk prestasi tersendiri bagi para remaja, semakin banyak teman maka akan semakin tinggi nilai mereka di mata teman-temannya. Apalagi mereka dapat memiliki kalangan pergaulan terbatas, misalnya anak paling kaya dikota tersebut, anak pejabat pemerintahan setempat ataupun anak orang terpandang. Dalam memilih teman harus selektif tidak sembarangan. Jika salah memilih teman dalam beraktifias dapat menjerumuskan para remaja. Memilih teman bergaul akan menentukan aktifitas kita. Misalnya pemuda bergaul dengan pemabuk, maka cepat atau lambat remaja tersebut akan mengikutinya.

2. Pengaruh Ekonomi

Masyarakat ingin mendapat uang secara instan untuk meningkatkan taraf hidup. Kemiskinan memuat semua orang ingin bangkit dari keterpurukan. Bermain judi *online* domino adalah salah satu cara untuk memperbaiki hidup agar lebih baik. Bermain judi dapat memperkaya diri dengan instan tanpa perlu kerja keras. Yang dibutuhkan hanyalah modal uang dan *smartphone*. Judi *online* adalah permainan yang sangat mudah tanpa perlu pergi ktempat perjudian. Cukup diruma, paket *internet* dan hanya bermodalkan saldo sudah dapat bermain judi dengan mudah tanpa diketahui oleh orang lain.

3. Pengaruh pendidikan dan agama

Memberikan pendidikan dan membina dari jalur agama atau dakwah kepada para pemuda merupakan salah satu kewajiban, sebab dengan jalur pendidikan dan dakwah dapat menentukan sikap dan perilaku remaja dalam kesehariannya. Apalagi pemuda banyak mengalami perubahan-perubahan dalam status keremajaannya, hal ini sebagaimana penjelasan Zakiah Daradjat yang menyatakan bahwa. Remaja adalah suatu masa dari unsur manusia yang paling banyak mengalami perubahan-perubahan dari masa kanak-kanak menuju masa dewasa.²⁵

Melihat kondisi para pemuda dapat berubah-ubah maka sangat penting tokoh masyarakat, para guru dan juga masyarakat untuk mengarahkan kehidupan mereka ke jalan yang lurus atau jalan agama islam. Hidup remaja harus dibina oleh setiap orang meskipun tanggung jawab utamanya adalah orang tua, baru kemudian yang lainnya. Namun pada intinya. Para Pemuda harus dibekali pendidikan formal maupun informal, seperti pembinaan melalui dakwah.

Dari penjelasan diatas memberikan gambaran bahwa pendidikan/dakwah diberikan secara baik bagi pemuda untuk menjadi remaja yang terarah, baik pola pikirnya maupun tindakannya sehari-hari. Sebaliknya jika pendidikannya tidak diberikan tepat pada remaja maka dapat diprediksikan pemuda tersebut akan hidup dalam ketidakmampuan.

Kegiatan di masa remaja sering hanya berkisar pada kegiatan sekolah dan usaha menyelesaikan urusan di rumah, selain itu mereka bebas tidak ada kegiatan. Apabila waktu luang terlalu banyak tanpa kegiatan maka akan timbul gagasan untuk memiliki kegiatan lain. Apabila pemuda melakukan kegiatan yang positif maka tidak akan terjadi masalah. Namun sebaliknya jika kegiatan yang diikuti

²⁵ Zakiah Daradjat, *Problema Remaja Indonesia*, 9Jakarta : Bulan Bintang ; 1998) h. 35.

bersifat negatif maka akan berdampak buruk bagi dirinya. Seringkali perbuatan negatif didorong oleh rasa penasaran dan ingin coba-coba. Tindakan coba-coba ini selain ingin menghabiskan waktu luang, mereka juga mengunikan waktunya untuk menarik perhatian lingkungan. Perhatian diharapkan dapat dari berasal dari orang tuanya maupun teman-temannya.

D. Tokoh Masyarakat

Tokoh masyarakat adalah orang-orang yang memiliki pengaruh di masyarakat, baik tokoh masyarakat yang dipilih secara formal (seperti lurah, wali kota dll.) maupun yang didapatkan secara informal (seperti kiai, dukun, seniman, guru).²⁶ Seorang tokoh masyarakat adalah seseorang yang memiliki posisi dalam lingkungan tertentu dan memiliki pengaruh besar. Mereka umumnya dianggap penting oleh masyarakat dan dekat dengan kepentingan umum.

Didalam masyarakat biasanya ada orang-orang tertentu yang menjadi tempat bertanya dan tempat meminta nasehat anggota masyarakat lainnya mengenai urusan-urusan tertentu itulah yang disebut dengan istilah Tokoh Masyarakat. Mereka memiliki kemampuan untuk mempengaruhi orang lain untuk bertindak dalam cara tertentu. Tokoh Masyarakat itu menduduki jabatan formal, tetapi berpengaruh secara informal, pengaruh itu tumbuh bukan karena ditunjang oleh kekuatan atau birokrasi formal.

Hakikatnya tokoh masyarakat adalah orang yang mampu mendinginkan suasana panas yang muncul ditengah-tengah masyarakat, sikapnya netral dan

²⁶ https://id.wikipedia.org/wiki/Tokoh_masyarakat, 25 Mei 2021

cenderung kepada kebenaran. Ucapannya sellau memberikan manfaat kepada orang banyak, pikirannya jernih karena pikirannya terpelihara. Sedangkan tindakannya pada azas yang kuat. Tokoh masyarakatan memilili beberapa peranan di dalam masyarakat yakni sebagai berikut ;

1. Mengatasi kesenjangan sosial yang terjadi didaerah masing-masing.
2. Menangkap seluruh koruptor-koruptor yang mengambil uang rakyat tanpa pandang bulu.
3. Tidak menyusahkan rakyat kecil dengan kebijakan yang tidak sesuai dengan aturan yang ditetapkan.
4. Harus/Imampu/1menyeimbangkan/1antara/1wawasan/1keagamaan dengan wawasan pemerintahan dalam pengembalaan umatnya.
5. Menghimbau untuk segera menghentikan penggunaan symbol- simbol agama untuk kepentingan kekuasaan, kekayaan dan kelompok tertentu.
6. Membangun hubungan yang serasi intern tokoh masyarakat, antar sesama tokoh masyarakat, tokoh adat sehingga dapat mendorong kearah keselamatan hidup bersama, tanpa adanya diskriminatif ditengah kemajemukan pemerintahan.
7. Berperan menegakkan aturan adat yang berlaku di daerah masing- masing.
8. Membina dan mengendalikan sikap dan tingkah laku warga masyarakat agar sesuai dengan aturan yang berlaku.²⁷

E. Pengertian Komunikasi

Manusia merupakan makhluk sosial yang saling membutuhkan satu dengan yang lainnya. Sebagai makhluk sosial maka tidak dapat dipisahkan dari komunikasi. Menurut Shanon dan Weaver Komunikasi adalah bentuk interaksi manusia yang saling mempengaruhi satu sama lain sengaja atau tidak sengaja, tidak terbatas bentuk komunikasi menggunakan bahasa verbal tapi juga dalam bentuk expresi muka lukisan dan teknologi.²⁸ Komunikasi menjadi kebutuhan dasar yang hampir setiap orang merasakannya. Tidak ada satu manusia pun yang

²⁷ Bella Najoran Debby Dkk, *Jurnal Peranan Komunikasi Tokoh Masyarakat Dalam Meminimalisir Kesenjangan Sosial Di Kelurahan Mampang Kota Depok Jawa Barat, Volume VI, No.3 (Jawa Barat ;2017),h. 8.*

²⁸ RR. Ponco Dewi, *ilmu komunikasi*, (2018, Samudra Biru : Yogyakarta), h.3

tidak membutuhkan komunikasi. Ia merupakan penghubung maksud dari kehendak manusia lain, sehingga tercipta relasi yang di maksud, baik itu di dalam kehidupan sehari-hari di rumah tangga, di tempat kerja, di pasar, di kampus, di perpustakaan, bahkan di dalam berbangsa dan bernegara.

Sifat manusia untuk menyampaikan keinginannya dan untuk mengetahui hasrat orang lain, merupakan awal keterampilan manusia berkomunikasi secara otomatis melalui lambang isyarat, kemudian disusul dengan kemampuan untuk memberi arti setiap lambang itu dalam bentuk bahasa verbal. Komunikasi merupakan hal yang penting dalam kehidupan sehari-hari, komunikasi yang baik sangat penting bagi efektivitas kelompok atau organisasi apapun.

Komunikasi membangun kontak-kontak manusia dengan menunjukkan keberadaan dirinya dan berusaha memahami kehendak, sikap dan perilaku orang lain. Komunikasi membuat cakrawala seseorang menjadi makin luas. Sebagai contoh, sebuah konferensi yang diselenggarakan antar Negara, para peserta tidak perlu beramai-ramai ke suatu negara. Mereka cukup mengakses internet yang dihubungkan dengan satelit, maka terbukalah kesempatan untuk berdialog dengan peserta lainnya yang tetap tinggal di negara masing-masing.

Komunikasi bukan sekedar alat yang menggambarkan pikiran, namun komunikasi adalah pikiran dan pengetahuan. Suatu dunia tertentu diciptakan dalam komunikasi, dan setiap penafsiran komunikasi tersebut harus mempertimbangkan konteks yang memungkinkan terjadinya praktek-praktek komunikasi. Sebuah ide betapapun hebatnya, tidak akan berguna sampai dapat

disampaikan dan dipahami oleh orang lain. Komunikasi yang sempurna jika hal itu memang ada, muncul ketika suatu pemikiran atau sebuah ide tersampaikan sedemikian rupa sehingga gambaran mental yang didapat oleh si penerima sama dengan digambarkan si pengirimnya.

Fungsi komunikasi Menurut Onong Uchjana Effendy tujuan komunikasi terdapat empat fungsi dari komunikasi, yakni: Menyampaikan informasi, menghibur, mendidik dan memengaruhi.²⁹ Komunikasi memungkinkan manusia menyampaikan informasi. Misalnya ilmu pengetahuan yang disampaikan lewat buku, berita yang disampaikan lewat televisi, hingga informasi pribadi yang disampaikan lewat media sosial.

Mendidik Manusia tumbuh menjadi pribadi yang baik karena didikan yang disampaikan lewat komunikasi. Saat bayi, ibu akan berkomunikasi dengan anaknya sehingga anak tersebut paham akan bahasa. Pendidikan melalui komunikasi berlanjut ke sekolah, perguruan tinggi, hingga kehidupan masyarakat. Menghibur Komunikasi dapat menjadi alat untuk menghibur seseorang. Misalnya penyampaian rasa simpati ketika seseorang bersedih, buku motivasi yang menghibur, acara televisi yang menyenangkan, juga musik dengan lirik penyemangat, semua merupakan bentuk komunikasi.

F. Konteks-Konteks Komunikasi

Konteks komunikasi di definisikan sebagai gambaran visual yang dapat menjelaskan, mengklasifikasikan dan juga menggambarkan berbagai proses dalam

²⁹ Onong Uchjana Effendy, *Dimensi – Dimensi Komunikasi Tujuan Komunikasi* (2009, PT. Gramedia : Bandung) h.8

komunikasi termasuk, pengirim pesan (sender), pesan (message), media (channel), penerima pesan (receiver). Ada beberapa konteks-konteks komunikasi yakni sebagai berikut.³⁰

1. Komunikasi Intrapribadi

Komunikasi intrapribadi adalah komunikasi dengan diri sendiri. Komunikasi ini merupakan landasan komunikasi antarpribadi dan komunikasi dalam konteks lainnya meskipun dalam disiplin komunikasi tidak dibahas secara terperinci.

2. Komunikasi antarpribadi

Komunikasi antarpribadi adalah komunikasi antara orang-orang secara tatap muka yang memungkinkan setiap pesertanya menangkap reaksi orang lain, secara langsung baik secara verbal maupun non verbal. Bentuk komunikasi antar pribadi melibatkan hanya dua orang seperti suami istri, orang tua, guru dll. Ciri-ciri komunikasi antar pribadi adalah pihak-pihak yang berkomunikasi berada dalam jarak yang dekat, pihak yang berkomunikasi mengirim dan menerima pesan secara simulasi dan spontan baik verbal maupun non verbal. Dan keberhasilan komunikasi menjadi tanggung jawab para peserta komunikasi

3. Komunikasi Kelompok

Komunikasi kelompok adalah sekumpulan orang yang mempunyai tujuan bersama yang berinteraksi satu sama lain untuk mencapai tujuan bersama

³⁰ RR. Ponco Dewi, h. 28-31

yang mengenal satu sama lain dan memandang mereka sebagian dari kelompok tersebut meskipun

Setiap anggota mempunyai peranan yang berbeda-beda. Misalnya keluarga, kelompok diskusi, atau suatu komite yang tengah rapat untuk mengambil keputusan. Umpan balik dari seorang peserta dalam komunikasi kelompok bisa diidentifikasi dan ditanggapi oleh peserta lainnya.

4. Komunikasi Publik

Ialah komunikasi antara seorang pembicara dengan sejumlah orang yang tidak dapat dikenali satu persatu. Komunikasi demikian sering juga disebut dengan pidato, ceramah atau kuliah, komunikasi publik biasanya berlangsung lebih formal dan lebih sulit dibandingkan komunikasi antar pribadi, kelompok. Karena komunikasi publik menuntut pesan yang cermat, keberanian dan kemampuan menghadapi jumlah publik yang banyak misalnya di kelas, aula terbuka, masjid dll. komunikasi publik sering bertujuan memberikan penerangan, menghibur, atau membujuk.

5. Komunikasi Organisasi

Komunikasi organisasi adalah komunikasi yang terjadi di suatu organisasi yang bersifat formal dan juga informal dan berlangsung dalam jaringan yang besar daripada komunikasi kelompok, oleh karena itu komunikasi organisasi dapat dikelompokkan sebagai kelompok dari kelompok-kelompok. Komunikasi formal adalah komunikasi menurut struktur organisasi yakni komunikasi kebawah, komunikasi ke atas dan komunikasi horizontal, sedangkan komunikasi informal

tidak tergantung pada struktur organisasi seperti komunikasi antar sejawat dan gosip.

6. Komunikasi Massa

Komunikasi massa adalah komunikasi yang menggunakan media massa, baik cetak, elektronik, berbiaya relatif mahal yang dikelola oleh suatu lembaga atau orang yang dilembagakan atau orang yang ditunjuk kepada sejumlah besar orang yang tersebar dibanyak tempat, anonim dan heterogen. Komunikasi antar pribadi, kelompok, publik, organisasi berlangsung juga dalam proses untuk mempersiapkan pesan yang disampaikan media massa ini.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Dan Jenis Penelitian.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dimana penelitian kualitatif sebagai metode ilmiah yang digunakan oleh sekelompok peneliti dalam bidang ilmu sosial, termasuk juga ilmu pendidikan. Oleh sebab itu peneliti menetapkan pendekatan kualitatif sebagai pendekatan yang sangat tepat untuk mendukung penelitian skripsi.

Penelitian kualitatif dilaksanakan untuk membangun pengetahuan melalui pemahaman dan penemuan. Pendekatan penelitian kualitatif adalah suatu proses penelitian dan pemahaman yang berdasarkan pada metode yang menyelidiki suatu fenomena sosial dan masalah manusia. Pada penelitian/lini peneliti membuat suatu gambaran kompleks, meneliti kata-kata, laporan terinci dari pandangan responden dan melakukan studi pada situasi yang alami.³¹

Seorang peneliti harus memiliki bekal teori dan wawasan yang luas jadi bisa bertanya, menganalisis dan mengkonstruksi objek yang diteliti menjadi lebih jelas. Penelitian ini lebih menekankan pada makna dan terikat nilai dan kehidupan sosial yang meneliti langsung lapangan atau sasaran penelitian.

Metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek alamiah dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci. Penelitian kualitatif berkaitan dengan filosofi dan ilmu sosial serta banyak digunakan untuk menghasilkan pengetahuan yang berasal dari dalam perilaku manusia, sistem nilai, konsentrasi manusia, motivasi, aspirasi dan gaya hidup.³²

Penelitian kualitatif digunakan jika masalah belum jelas, untuk mengetahui makna yang tersembunyi, untuk memahami interaksi sosial untuk mengembangkan teori,

³¹ Iskandar, *Metodologi Penelitian Kualitatif cet. 1*, (Jakarta: Gaung Persada, 2009) h. 11.

³² Riduwan, *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*, (Jakarta: Alfabeta: 2007) h. 53-54.

untuk memastikan kebenaran data dan meneliti sejarah perkembangan. Mengingat bahwa penelitian ini bertujuan untuk memahami dan memaknai berbagai fenomena yang ada atau yang terjadi dalam kenyataan sebagai ciri khas penelitian kualitatif.

Metode kualitatif dilakukan dengan beberapa pertimbangan, pertama menyesuaikan metode kualitatif lebih mudah apabila berhadapan dengan kenyataan ganda; kedua, metode ini menyajikan secara langsung hubungan antara peneliti dengan responden; ketiga, metode ini lebih peka dan lebih dapat menyesuaikan diri dengan banyak penajaman pengaruh bersama dan terhadap pola-pola nilai yang dihadapi.³³

Tujuan penelitian kualitatif adalah untuk menjelaskan suatu fenomena dengan sedalam-dalamnya dengan cara pengumpulan data yang sedalam-dalamnya pula, yang menunjukkan pentingnya kedalaman dan detail suatu data yang diteliti. Pada penelitian kualitatif, semakin mendalam, teliti, dan ter gali suatu data yang didapatkan, maka bisa diartikan pula bahwa semakin baik kualitas penelitian tersebut. Maka dari segi besarnya responden atau objek penelitian, metode penelitian kualitatif memiliki objek yang lebih sedikit dibandingkan dengan penelitian kuantitatif, sebab lebih mengedepankan kedalaman data, bukan kuantitas data.

B. Lokasi Penelitian Dan Sumber Data

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Kampung Lueng Manyo Kecamatan Manyak Payed Kabupaten Aceh Tamiang.

³³ Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif cet. 18* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2000) h. 5.

2. Sumber Data

Untuk menghasilkan data yang akurat perlu adanya sumber data yang tepat dengan menggunakan data primer dan sekunder.

Data primer adalah informasi yang diperoleh langsung dari pelaku yang melihat dan terlibat langsung dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Data primer merupakan sumber data yang diperoleh langsung dari sumber asli (tidak melalui media perantara). Data primer dapat berupa opini subjek (orang) secara individual atau kelompok, hasil observasi terhadap suatu benda (fisik), kejadian atau kegiatan, dan hasil pengujian. Data primer disebut juga sebagai data asli atau data baru yang memiliki sifat up to date. Untuk mendapatkan data primer, peneliti harus mengumpulkannya secara langsung.³⁴

Data primer adalah data mentah yang diambil oleh peneliti sendiri (bukan oleh orang lain) dari sumber utama guna kepentingan penelitiannya, dan data tersebut sebelumnya tidak ada. Data primer adalah data yang dikumpulkan melalui instrument : wawancara, angket, dan observasi. Sedangkan data sekunder data yang sudah tersedia yang dikutip oleh peneliti guna kepenelitiannya.

Data sekunder adalah sumber yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data. Menggunakan data sekunder apabila penulis mengumpulkan informasi dari data yang telah diolah oleh pihak lain yang dikumpulkan melalui dokumentasi, foto dan buku-buku.³⁵

³⁴ Hadari Nawawi, *Metode Penelitian Bidang Sosial*, (Yogyakarta: Gajah Mada University Press : 2011) h.117.

³⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung : CV Alfabeta: 2017) h.137.

C. Subjek Dan Objek Penelitian

1. Subjek penelitian

Subjek penelitian adalah sesuatu yang sangat penting kedudukannya di dalam penelitian. Subjek dalam penelitian ini adalah Masyarakat di Kampung Lueng Manyo Kecamatan Manyak Payed Kabupaten Aceh Tamiang

2. Objek Penelitian

Objek dalam penelitian ini adalah pemuda di Kampung Lueng Manyo Kecamatan Manyak Payed Kabupaten Aceh Tamiang

D. Teknik Pengumpulan Data

Pengertian teknik pengumpulan data menurut Arikunto adalah cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data, di mana cara tersebut menunjukkan pada suatu yang abstrak, tidak dapat di wujudkan dalam benda yang kasat mata, tetapi dapat dipertontonkan penggunaannya.³⁶ Dalam hal pengumpulan data ini, penulis terjun langsung pada objek penelitian untuk mendapatkan data yang valid, maka peneliti menggunakan metode sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi merupakan kegiatan memperhatikan secara akurat, mencatat fenomena yang muncul, dan mempertimbangkan hubungan antar aspek dalam fenomena tersebut. Observasi bertujuan untuk menyajikan gambaran realistik perilaku atau kejadian, untuk menjawab pertanyaan, untuk membantu mengerti

³⁶ Suharsimi Arikunto, *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek* cetakan XII (2002, PT. Rineka Cipta ; Jakarta), h.134

manusia, dan untuk evaluasi yaitu melakukan pengukuran terhadap aspek tertentu melakukan umpan balik terhadap pengukuran tersebut.

Observasi ini menggunakan observasi partisipasi, di mana peneliti terlibat langsung dengan kegiatan sehari-hari orang yang sedang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian.³⁷ Observasi itu nantinya akan mendeskripsikan setting yang dipelajari, aktivitas-aktivitas yang langsung, orang-orang yang terlibat dalam aktivitas, dan makna kejadian dilihat dari perspektif mereka yang terlibat kejadian yang diamati tersebut. Observasi itu nantinya akan mendeskripsikan setting yang dipelajari, aktivitas-aktivitas yang langsung, orang-orang yang terlibat dalam aktivitas, dan makna kejadian dilihat dari perspektif mereka yang terlibat kejadian yang diamati tersebut.

2. Wawancara

Wawancara merupakan metode pengumpulan data yang menghendaki komunikasi langsung antara peneliti dengan subjek atau responden. Wawancara dilakukan peneliti untuk memperoleh informasi yang tepat untuk melengkapi data yang diteliti. Objektif setiap wawancara harus mampu menciptakan hubungan yang baik dengan pewawancara dan responden.

Sehingga responden bersedia menjawab pertanyaan dan memberikan informasi sesuai dengan pikiran dan keadaan yang sebenarnya. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan wawancara dengan pedoman umum. Dalam proses wawancara, peneliti dilengkapi dengan pedoman wawancara yang sangat umum maupun

³⁷ Sugiyono, h.310

khusus, yang mencantumkan isu-isu yang harus diliput tanpa menentukan urutan pertanyaan, bahkan mungkin tanpa pertanyaan eksplisit.

3. Dokumentasi

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data dengan dokumentasi untuk melengkapi data hasil wawancara dan pengamatan. Dokumentasi adalah pengambilan data yang diperoleh melalui dokumen-dokumen. dokumen yang digunakan adalah buku-buku, jurnal, foto-foto dan rekaman.

4. Snowball Sampling

Penelitian kualitatif tidak mengenal adanya jumlah sampel minimum. Umumnya penelitian kualitatif menggunakan jumlah sampel kecil. Bahkan pada kasus tertentu menggunakan hanya 1 informan saja. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan teknik *snowball sampling*. *Snowball sampling* adalah teknik penentuan sampel yang mula-mula jumlahnya kecil, kemudian sampel ini disuruh memilih teman-temannya untuk dijadikan sampel begitu seterusnya, sehingga jumlah sample semakin banyak. Ibarat bola salju yang menggelinding semakin lama semakin besar.³⁸

Teknik *snowball sampling* ini digunakan untuk memilih informan sebagai subjek penelitian. Alasan peneliti memilih teknik ini karena data yang diambil mampu memberikan data yang memuaskan. Jadi ketika dari satu sumber datanya

³⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*, (2010 Bandung: Alfabeta)h.300

masih kurang lengkap, peneliti mengambil data dari informan yang lain sampai informasi yang ingin didapatkan membuahkan hasil.

E. Teknik Analisa Data

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data dengan analisa data. Analisa data dalam penelitian merupakan suatu kegiatan yang sangat penting dan memerlukan ketelitian serta kekritisan. Analisis data dimulai dengan menelaah seluruh data yang ada dari berbagai sumber yaitu observasi, wawancara. Teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data kualitatif yaitu yang meliputi (1) reduksi, (2) penyajian, dan (3) penarikan kesimpulan.

1. Reduksi data adalah suatu proses kegiatan menyelesaikan dan menyederhanakan suatu data yang diperoleh dari awal pengumpulan data sampai penyusunan laporan penelitian.
2. Penyajian data di lakukan dalam rangka mengorganisasikan hasil reduksi dengan cara menyusun secara naratif sekumpulan informasi yang telah diperoleh dari hasil reduksi sehingga dapat memberikan kemungkinan penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan
3. Penarikan kesimpulan merupakan pengumpulan akhir terhadap hasil penafsiran, evaluasi dan tindakan.

BAB IV

SAJIAN DATA LAPANGAN

A. Profil Kampung Lueng Manyo

1. Sejarah Nama Kampung Lueng Manyo

Pada masa penjajahan kolonial Belanda datanglah seorang perwira Belanda berpangkat mayor. Perwira Belanda memerintahkan penduduk kampung untuk berama-sama membuat saluran air agar pemukiman warga tidak tergenang air. Atas jasa sang perwira Belanda tersebut, akhirnya kampung tersebut terbebas dari banjir. Awalnya kampung tadi tidak memiliki nama, atas kesepakatan penduduk yang dipimpin oleh Petua Nyak Na, maka kampung tersebut diberikan nama *lueng manyo*. Kata *lueng* berarti paret dan Manyo berarti mayor. Namun, sangat disayangkan nama mayor Belanda tersebut tidak diketahui namanya.

2. Visi dan Misi Kampung Lueng Manyo

1) Visi

Visi adalah sebagai pandangan masa tentang kondisi ideal yang diinginkan atau yang dicita-citakan oleh pemerintah kampung, visi juga merupakan alat bagi pemerintah kampung dan pelaku pembangunan lainnya untuk melihat, menilai, atau memberikan predikat terhadap kondisi kampung yang diinginkan. Adapun visi kapung Lueng Manyo sebagaimana telah diplotkan oleh pemerintah Aceh Tamiang sebagai Kecamatan Agropolitan (kawasan petani) maka ditetapkan visi “terwujudnya Kampung Lueng Manyo yang damai dan sejahtera”.

2) Misi

Misi adalah merupakan pernyataan yang menetapkan tujuan dan sasaran desa yang hendak dicapai pernyataan misi membawa desa kepada suatu fokus, misi inilah yang harus diembankan oleh pemerintah kampung. Untuk mewujudkan visi diatas, maka pemerintah kampung menetapkan misi sebagai berikut :

i. Bidang penyelenggaraan pemerintah kampung

Mereformasikan birokrasi pemerintah kampung dengan meningkatkan pelayanan publik

ii. Bidang infrastruktur

Melanjutkan program yang belum terselesaikan, menyediakan saran dan prasarana untuk menunjang perekonomian masyarakat kampung Lueng Manyo

iii. Bidang keagamaan

Meningkatkan kualitas hidup beragama

iv. Bidang Ekonomi

Meningkatkan sumber pendapatan asli kampung dan sumber pendapatan masyarakat untuk meningkatkan perekonomian dalam rangka menunjang pembagunan kampung secara berkelanjutan

v. Bidang pendidikan dan sosial budaya

Meningkatkan tingkat pendidikan masyarakat dan penguatan lembaga di kapung untuk meningkatkan peran masyarakat dalam pembangunan kampung.

vi. Bidang pelayanan umum

Menciptakan dan meningkatkan pembagunan kampung yang partisipatif dan transparan

vii. Bidang kesehatan

Menyediakan fasilitas kesehatan yang memadai dan menciptakan lingkungan hidup yang bersih, aman dan nyaman. Diharapkan dengan adanya visi dan misi kampung tersebut dapat menjadi barometer pemerintahan kampung dalam menjalankan rencana kerja yang sesuai dengan perencanaan kampung yang telah disusun.

3. Data wilayah

Kampung Lueng Manyo merupakan salah satu wilayah kampung yang memiliki keseluruhan penduduk berjumlah 646 jiwa, terdiri dari 318 laki-laki dan 328 perempuan. Dari data tersebut dapat disimpulkan penduduk perempuan lebih banyak dibandingkan penduduk laki-laki. Adapun kampung Lueng Manyo memiliki batas wilayah sebagai berikut :

- Sebelah Barat berbatasan dengan Buket Meutuah kecamatan Langsa Timur
- Sebelah Utara berbatasan dengan Seunebok Pidie kecamatan Manyak Payed
- Sebelah Timur berbatasan dengan Matang Cincin kecamatan Manyak Payed
- Sebelah Selatan berbatasan dengan Benteng Anyer kecamatan Manyak Payed

Tabel 4.1. Jumlah penduduk Kampung Lueng Manyo Berdasarkan Tingkat Usia Tahun 2019

No	Indikator	Sub Indikator
A	Jumlah kepala keluarga	167 KK
B	Penduduk laki-laki	
1	0 - 12 bulan	9 jiwa
2	1 - 5 tahun	32 jiwa
3	5-7 tahun	22 jiwa
4	7-15 tahun	42 jiwa
5	15-56 tahun	170 jiwa
6	56 tahun keatas	42 jiwa
	Jumlah penduduk laki-laki	318 Jiwa
C	Penduduk perempuan	
1	0 - 12 bulan	10 jiwa
2	1 - 5 tahun	33 jiwa
3	5-7 tahun	24 jiwa
4	7-15 tahun	45 jiwa
5	15-56 tahun	175 jiwa
6	56 tahun keatas	41 jiwa
	Jumlah penduduk perempuan	328 jiwa
	Jumlah B+C	646 jiwa

Sumber data : Kantor Gaeuchik Kampung Lueng Manyo tahun 2020

Dari gambaran tabel diatas dapat disimpulkan bahwa penduduk yang berusia 15 tahun hingga 56 tahun jumlahnya lebih besar. Dari jumlah penduduk yang ada. Aktifitas penduduk Kampung Lueng Manyo adalah bertani. Jumlah penduduk yang bertani kiranya menduduki peringkat tertinggi, data tersebut dapat dilihat dari tabel dibawah ini

Tabel 4.2. Jumlah Penduduk Kampung Lueng Manyo berdasarkan jenis pekerjaan tahun 2020

No	Indikator	Sub indikator
1	Petani	184 orang
2	Buruh perkebunan	16 orang
3	Nelayan	13 orang
4	Pemilik usaha peternakan	93 orang
5	Industri kecil dan kerajinan rumah tangga	20 orang
6	PNS	3 orang
7	Tidak memiliki pekerjaan tetap	8 orang

Sumber data : Kantor Gaeuchik Kampung Lueng Manyo tahun

2020

Dari data tabel diatas dapat dimengerti bahwa dari sekian banyak masyarakat yan bekerja di sektor pertanian dan ada beberapa sektor lain baik dari perkebunan, nelayan, pemilik peternakan, dan lain-lain.

B. Pengaruh Judi Online Domino Terhadap Prilaku Pemuda Kampung Lueng Manyo Kecamatan Manyak Payed

Pada era modernisasi saat ini, semua orang sangat membutuhkan internet. Dengan adanya internet khususnya di era sekarang dapat mempermudah seseorang untuk mengetahui dan menggali suatu informasi terkini dan terakurat. Internet juga dapat mempermudah seseorang untuk mencari lapangan pekerjaan, *lifestyle* hingga tentang suatu perkembangan yang ada di dalam negeri maupun luar negeri.

Namun dalam penggunaan internet para pengguna harus dapat membatasinya. Pada saat ini ada beberapa oknum yang menyalahgunakan internet untuk hal yang negatif, seperti judi *online*, yang memberikan dampak buruk bagi generasi bangsa, dan tidak sedikit pula orang yang menjadi korban dari internet itu sendiri. Dengan adanya perkembangan teknologi, membuat judi beralih ketempat yang sedikit lebih elit.

Kemajuan teknologi mengubah cara bermain judi. Sekarang, berjudi tidak harus bersembunyi seperti dahulu. Hanya dengan duduk santai di depan komputer atau hp *android* yang terhubung dengan jaringan internet. Dengan era modernisasi lebih mudah untuk melakukan permainan haram tersebut. Judi *online* berdampak terhadap melemahnya nilai-nilai sosial pada pemuda. Diantaranya adalah melemahnya nilai material, yaitu ketika pemuda mengalami kekalahan bermain judi *online*, uang mereka habis. Nilai vital yaitu saat kalah bermain judi *online*, tindakan pemuda adalah menggadaikan barang yang mereka miliki.

Judi salah satu bentuk penyakit masyarakat yang selalu muncul dan sulit hilang dari masa ke masa. Masyarakat sebagai konsumen tinggal memilih, berapa nominal uang yang akan dipertaruhkan sesuai dengan isi kantongnya. Praktek perjudian baik manual ataupun *online* tetap sama dari berbagai sisi dan tetap dipandang berdampak negatif. Maraknya judi *online* bagi pada para pemuda jelas akan merusak berbagai sistem sosial masyarakat itu sendiri.

Ironisnya, di Kampung Lueng Manyo para penjudi didominasi oleh kalangan menengah kebawah yang kehidupan ekonominya pas-pasan. Namun demi mengadu nasib dan peruntungan, sedikit demi sedikit uang tabungan habis. Judi *online* domino bisa dimulai dari ikut-ikutan, penasaran atau memang mengadu nasib yang didasari kemalasan karena mengganggu tetapi ingin cepat kaya dengan cara yang instan.

“Saya bermain judi *online* hampir 2 tahun, dampak yang saya dapatkan ketika berjudi yakni hubungan saya dengan orang tua tidak baik, saya selalu dimarahi oleh ibu saya, pekerjaan saya terganggu. Awalnya ikut-ikut teman, lama-lama ketagihan ketika keterusan bermain judi *online* domino penghasilan yang saya dapatkan dari menanam padi habits, pekerjaan saya pun terganggu”.³⁹

Dari hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa Nanang Purnama yang berusia 21 masih sangat labil. Rentang usia pemuda berusia antara 16-40 tahun. Usia yang rentan pada pemuda yakni usia 16 s/d 22 tahun masih dikategorikan umur yang labil. Label yang dilekatkan pada gelora emosi dan aksi. Pengaruh bermain judi *online* domino karena lingkungan yang awalnya hanya ikut-ikutan.

³⁹ Nanang Purnama (21 Tahun) wawancara pada tanggal 10 Juli 2021, Kampung Alue Manyo

Dari kelabilan yang sering melanda, membuat pemuda diusia tersebut dianggap kurang matang. Belum menginjak dewasa, namun tak bisa lagi disebut anak-anak. Lingkungan sangat mempengaruhi perilaku seseorang. Jika pemuda yang diajak bermain judi *online* tidak mau mengikuti temannya maka ketika iman pemuda tersebut tidak kuat dia akan mengikuti arahan yang tidak baik agar tidak di olok-olok dan dianggap keren oleh teman-temannya.

Banyak kekhawatiran yang muncul saat kelabilan sudah masuk tahap parah. Rentan mengarah pada depresi dan perilaku yang mengarah pada bentuk-bentuk negatif lainnya. narasumber bekerja sebagai buruh tani yang penghasilannya tidak menentu, mencoba peruntungan mengikuti judi *online* berharap menang dan mendapatkan uang tanpa harus bekerja. Awalnya ia hanya ikut-ikutan teman, lambat laun narasumber ketagihan untuk bermain judi *online* domino hingga uang hasil kerjanya habis dan orang tuanya selalu memarahi.

“saya bermain judi *online* domino sudah 1,5 tahun. saya sangat sulit untuk lepas dari judi, saya juga sudah didukasi oleh pak Asnan bahwa judi itu haram dan berdampak negatif pada diri saya dan keluarga. Saya selalu bertengkar dengan istri tapi hal itu tidak membuat saya jera dan bertobat. Uang saya habiskan untuk berjudi *online* domino agar bisa memiliki banyak uang. Namun, pada akhirnya saya tidak memiliki modal lagi untuk membeli padi, dan saya pun bangkrut,”⁴⁰

Dari hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa Walad yang berumur 30 tahun yang bekerja sebagai penjual padi mengalami dampak yang sangat mengerikan yakni, hubungan rumah tangga yang hancur dan modal yang habis. Namun walaupun dampak yang didapatkan sangat nyata dan menyadari dampak yang ditimbulkan. Namun, tidak membuat narasumber langsung bertobat karena

⁴⁰ Muzakir Walad(30 tahun), wawancara pada tanggal 20 Juli 2021 di Kapung Alue Manyo

narasumber berasumsi dengan bermain judi *online* domino maka akan mempermudah narasumber untuk mempunyai banyak uang untuk menambah modal. Narasumber membutuhkan waktu untuk kembali ke jalan yang benar. Disinilah peran dari tokoh masyarakat dan keluarga untuk selalu megajak para pemuda ke jalan kebaikan. Dan dari hasil wawancara dengan narasumber dapat disimpulkan bahwa narasumber sudah kecanduan. Ini ditandai bahwa narasumber mengetahui perbuatan tersebut salah tetapi tetap menjalankannya.

Apabila seseorang sudah menang bermain judi *online* domino maka ia akan merasa sangat beruntung. Hanya bertaruh satu kali, langsung menang, dan tidak kembali lagi berjudi, maka ia akan memperoleh keuntungan. Namun sayang sekali hal ini jarang sekali ditemui di dunia nyata. Kemungkinan besar yang terjadi adalah sang penjudi telah bertaruh berulang kali, atau setelah menang ia akan bertaruh kembali lalu menghabiskan semua uangnya. Seseorang yang sudah menang bermain judi *online* akan tidak sadar bahwa ia sudah beruntung. Dan berpikir untuk ikut pada taruhan berikutnya ia akan menang lagi, padahal bahwa kemungkinan ia menang hanya 5% atau secara statistik satu kali menang dari 20 kali percobaan.

Bermain judi akan merangsang hormon *dopamine* ke otak yang akan membuat seseorang merasa nikmat sama seperti ketika merokok atau meminum alkohol. Bahkan sama ketika kita mendapatkan "*like*" di sosial media atau ketika bermain video *game*, semua hal tersebut dapat membuat seseorang ketagihan.

Permasalahannya adalah untuk memicu perasaan tersebut dibutuhkan dosis dopamine yang lebih banyak seiring berjalannya waktu. Sehingga misalnya pada awalnya seseorang yang bermain judi *online* domino. Penjudi akan merasa sangat puas dengan berjudi satu kali seminggu, lama kelamaan ia akan berjudi setiap hari.

“Saya suka bermain judi *online* domino, jika menang hasilnya banyak, namun walaupun sering menang, kalahnya juga sering hingga uang tabungan habis terpakai. Jika saya memakai uang tabungan, istri saya marah dan kami pun bertengkar. Terkadang jika kalah terus saya depresi, rasa penasaran pun semakin menghantui dan terus berusaha untuk menang agar kebutuhan rumah tangga terpenuhi”.⁴¹

Dari hasil wawancara diatas dapat ditarik kesimpulan narasumber bernama Alpian berumur 21 tahun bekerja sebagai buruh. Bahwa judi *online* membuat narasumber sering bertengkar dengan istrinya ketika narasumber memakai tabungan untuk mengikuti judi *online*. Narasumber sudah kecanduan sebab sudah pernah menang dan merasakan hasil kemenagannya. Namun, walaupun ia sering menang. Narasumber pun juga sering kalah sehingga narasumber merasa depresi dan terus penasaran untuk dapat memenangkan perjudian tersebut. Dari hasil wawancara diatas dapat disimpulkan pengaruh judi *online* di Kampung Alue Manyo Kecamatan Manyak Payed adalah sebagai berikut :

Sebagaimana yang telah dijelaskan bahwa banyak faktor yang menyebabkan permasalahan yang terakumulasi dalam bentuk kenakalan sehingga membawa pengaruh buruk bagi dirinya dan orang lain. Adapun hal-hal yang mempengaruhi kenalan pada pemuda yakni sebagai berikut :

⁴¹ Alpian (21 tahun), wawancara pada tanggal 20 Juli 2021 di Kampung alue Manyo

1. Pengaruh Lingkungan

Penyebab kenakalan remaja secara internal yang pertama adalah krisis identitas. Krisis identitas ini tidak lain terjadi karena di umur remaja anak akan mengalami perasaan untuk mendapatkan pengakuan di lingkungannya, serta adanya identitas peran yang mulai dijalankan.

Hidup para pemuda tidak dapat dipisahkan dari teman. Hal tersebut merupakan aktifitas pemuda dalam kesehariannya. Sulit diterima jika seorang pemuda hidup tanpa bergaul. Apalagi ia hidup dalam lingkungan masyarakat yang relatif banyak seperti pdatnya penduduk atau perumahan disuatu lingkungan. Itu sebabnya dapat dikatakan sebagai hal yang wajar apabila dalam kesehariannya para pemuda selalu berinteraksi antara satu dengan yang lainnya, baik interaksi yang bersifat positif maupun negatif. Dalam memilih teman harus selektif tidak sembarangan. Jika salah memilih teman dalam beraktifias dapat menjerumuskan para remaja. Memilih teman bergaul akan menentukan aktifitas kita. Misalnya pemuda bergaul dengan pemabuk, maka cepat atau lambat remaja tersebut akan mengikutinya.

2. Pengaruh Ekonomi

Masyarakat ingin mendapat uang secara instan untuk meningkatkan taraf hidup. Kemiskinan memuat semua orang ingin bangkit dari keterpurukan. Bermain judi *online* domino adalah salah satu cara untuk memperbaiki hidup agar lebih baik. Bermain judi dapat memperkaya diri dengan instan tanpa perlu kerja keras. Yang dibutuhkan hanyalah modal uang dan *smartpohone*. Judi *online*

adalah permainan yang sangat mudah tanpa perlu pergi ktempat perjudian. Cukup diruma, paket *internet* dan hanya bermodalkan saldo sudah dapat bermain judi dengan mudah tanpa diketahui oleh orang lain.

3. Pengaruh pendidikan dan agama

Memberikan pendidikan dan membina dari jalur agama atau dakwah kepada para pemuda merupakan salah satu kewajiban, sebab dengan jalur pendidikan dan dakwah dapat menentukan sikap dan perilaku remaja dalam kesehariannya. Apalagi pemuda banyak mengalami perubahan-perubahan dalam status keremajaannya. Melihat kondisi para pemuda dapat berubah-ubah maka sangat penting tokoh masyarakat, para guru dan juga masyarakat untuk mengarahkan kehidupan mereka ke jalan yang lurus atau jalan agama islam. Hidup remaja harus dibina oleh setiap orang meskipun tanggung jawab utamanya adalah orang tua, baru kemudian yang lainnya. Namun pada intinya. Para Pemuda harus dibekali pendidikan formal maupun informal, seperti pembinaan melalui dakwah.

Dari penjelasan diatas memberikan gambaran bahwa pendidikan/dakwah diberikan secara baik bagi pemuda untuk menjadi remaja yang terarah, baik pola pikirnya maupun tindakannya sehari-hari. Sebaliknya jika pendidikannya tidak diberikan tepat pada pemuda maka dapat diprediksikan pemuda tersebut akan hidup dalam ketidakmampuan.

Dan hasil beberapa wawancara dapat disimpulkan bahwa dampak judi *online* sangat berbahaya. Berbahaya bagi pribadi, keluarga bahkan masyarakat. Beberapa pengaruh yang ditimbulkan ialah sebagai berikut :

a) Psikologi

Daya ingat dan konsentrasi bisa menurun. Secara psikologi ada gangguan depresi, ide untuk bunuh diri, dan gangguan tidur yang terjadi sebagai dampak dari kecanduan judi *online*.

b) Sosial

Secara sosial ada agresivitas pemuda yang kecanduan bermain judi online akan mengurangi interaksi dengan pemuda lainnya. Pemuda tersebut akan kehilangan rasa malu dan kemanusiannya.

c) Fungsi Otak

Judi *online* tidak terlepas dari internet maka ketika seseorang sudah kecanduan maka tidak bisa lepas dari kerusakan fungsi otak, para orangtua harus meningkatkan kesadaran untuk melindungi anak-anaknya dari kecanduan judi *online* domino. Ketika seorang anak atau remaja mengalami kecanduan internet maka ada area-area otak yang rusak. Misalnya pada bagian *dorsolateral prefrontal cortex* ketika rusak, maka seorang pemuda tidak bisa lagi mengendalikan perilaku bermain internetnya. Pada mereka yang mengalami kecanduan internet, umumnya memiliki keinginan untuk berhenti namun ia tidak bisa berhenti. Kemudian ada juga gangguan emosi dan memori, jadi daya memori mereka menjadi turun dan emosinya menjadi labil.

- d) Berjudi akan menimbulkan sikap tamak terhadap harta. “Seorang pejudi ialah orang yang terlalu berlebihan mencintai hartanya. Penjudi tidak akan pernah merasa puas dengan harta yang telah dimilikinya.
- e) Berjudi akan membuat kita lupa dengan Allah
- f) Seseorang menjadi malas bekerja sehingga dapat melakukan perbuatan yang dilarang agama
- g) Rumah tangga tidak harmonis
- h) Hubungan anak dan orangtua akan hancur dan lain-lain.

C. Konteks Komunikasi Penanggulangan dan Pencegahan Pengaruh Judi Online Domino Terhadap Prilaku Sikap Pemuda Kampung Lueng Manyo Kecamatan Manyak Payed Kabupaten Aceh Tamiang.

1. Keluarga

Keluarga adalah rumah paling baik untuk menyadarkan manusia ketika dalam keadaan titik terendahnya, keluarga harus mendukung dan memberikan motivasi bukan menjelekkkan, menghina, dan membentak serta memukul. Jika kekerasan digunakan untuk menyadarkan seseorang. Maka orang tersebut tidak akan pernah kembali kepada jalan kebaikan. Ketika keluarga sudah memotivasi dan mendukung. Maka, tokoh masyarakat melengkapi kekurangan dari usaha keluarga untuk menyelamatkan para generasi bangsa.

Keluarga ialah suatu organisasi paling kecil di dalam masyarakat yang terbentuk dari perkawinan yang sah secara hukum dan agama yang terdiri atas ayah, ibu dan anak yang hidup disuatu tempat. Sehingga keluarga ialah suatu

sistem yang terdiri atas elemen-elemen yang saling terkait antara satu dengan yang lainnya dan memiliki hubungan yang sangat kuat.

Setiap keluarga memiliki suatu peraturan masing-masing. Peraturan yang dibuat oleh setiap keluarga itu pasti berbeda, namun mempunyai satu titik tujuan yang sama. Peraturan utama keluarga tentunya ialah melukiskan kehidupan keluarga yang begitu indah yang tidak terpisahkan dari kaidah dasar, yaitu *sakinah, mawadhah, dan warrohmah*. Itu adalah sebuah ungkapan atau statement paling tepat tentang bangunan keluarga ideal.

Peraturan keluarga adalah sebagai sumber pertama dan utama yang memberikan sumbangan sangat besar bagi perkembangan dan pertumbuhan mental maupun fisik dalam kehidupannya. Selain itu, keluarga merupakan suatu tempat yang paling strategis dalam mengisi dan membekali nilai-nilai kehidupan yang dibutuhkan oleh anak yang tengah mencari makna kehidupan. Fungsi keluarga adalah bertanggung jawab dalam rangka menjaga dan menumbuh kembangkan anggota-anggotanya.

Dalam hal ini keluarga berfungsi untuk membekali setiap anggota keluarganya agar dapat hidup sesuai dengan tuntutan nilai-nilai religius pribadi dan lingkungan. Demi perkembangan dan pendidikan anak, keluarga harus melaksanakan fungsi-fungsinya dengan baik dan seimbang. Keluarga sebagai wahana menyalurkan kebutuhan reproduksi sehat bagi semua anggota keluarganya, sehingga melahirkan generasi yang lebih baik di masa yang akan datang.

Keluarga juga berfungsi sebagai tempat untuk dapat memenuhi kebutuhan-kebutuhan dasar seperti kebutuhan akan keterlindungan fisik seperti kesehatan, sandang, pangan dan papan. Pendidikan merupakan tanggungjawab orang tua, yaitu ayah dan ibu yang merupakan figur sentral dalam pendidikan. Fungsi pendidikan mengharuskan setiap orang tua untuk mengkondisikan kehidupan keluarga menjadi situasi pendidikan. Bukan hanya pendidikan saja tetapi pendidikan agama juga sangat berkaitan dengan kewajiban orang tua untuk mengenalkan, membimbing, memberi teladan dan melibatkan anak-anak serta anggota keluarga lainnya mengenai kaidah-kaidah agama dan perilaku keagamaan. Fungsi ini mengharuskan orang tua sebagai seorang tokoh inti dan panutan dalam keluarga, untuk menciptakan iklim keagamaan dalam kehidupan keluarganya.

“saya berusaha sebaik mungkin untuk mendidik anak saya. Namun, pada kenyataannya usaha saya belum sempurna, saya sebagai orang tua anggi merasa sangat malu ketika anak saya bermain judi *online*. Tetapi saya sebagai ibu yang diberikan amanah dari Allah berusaha sebaik mungkin untuk merangkul dan melindungi anak saya agar dapat kembali ke jalan yang lurus”.⁴²

Dari hasil wawancara dengan ibu Mursyidah selaku ibu dari anggi salah satu pemuda Kampung Lueng Manyo yang bermain judi *online* domino. Sebagai orang tua beliau sangat sedih anaknya bermain judi *online*. Keluarga sebagai pelindung untuk semua perangkat anggota keluarganya untuk menjaga dan

⁴² Maniah (56 tahun), Wawancara pada tanggal 16 September 2021 di Alue Manyo

memelihara anggota lainnya dari tindakan negatif yang mungkin timbul, baik dari dalam maupun dari luar kehidupan keluarga. Fungsi ini pun adalah untuk menangkal pengaruh kehidupan yang sesat, pada masa sekarang dan pada masa yang akan datang. Menjaga anggota keluarga dari pengaruh-pengaruh buruk.

2. Tokoh Masyarakat

Masyarakat terbentuk karena pada dasarnya manusia memiliki keinginan untuk menjadi satu dengan manusia lainnya. Keinginan tersebut diupayakan dengan menggunakan pikiran (*rasional*), perasaan (*feel*) dan keinginan-keinginannya (*willingness*) dalam memberikan reaksi terhadap lingkungannya. Selain itu, manusia mempunyai naluri untuk selalu berhubungan dengan sesamanya, hubungan yang berkesinambungan tersebut menghasilkan sebuah pola pergaulan yang dinamakan dengan pola interaksi sosial. Di dalam kehidupan masyarakat ada peran tokoh tertentu yang menjadi penggerak.

Tokoh masyarakat adalah orang-orang yang memiliki pengaruh, dan ada yang bersifat formal dan informal. Tokoh masyarakat yang bersifat formal adalah orang-orang yang diangkat dan dipilih oleh lembaga negara dan bersifat struktural, seperti camat, lurah. Sedangkan tokoh masyarakat yang bersifat informal adalah orang-orang yang diakui oleh masyarakat karena di pandang pantas menjadi pemimpin yang disegani dan berperan besar dalam memimpin dan mengayomi masyarakat.

Tokoh masyarakat baik formal maupun informal memberi peran penting dalam kehidupan sosial masyarakat demikian halnya di Kampung Lueng Manyo

Kecamatan Manyak Payed. Tokoh Masyarakat sangat dibutuhkan, hal ini sebagai wujud dari partisipasi kewargaan para tokoh masyarakat tersebut. Tokoh masyarakat sebagai titik sentral dalam perwujudan Kampung yang baik sudah barang tentu keberadaannya sangat dibutuhkan dalam upaya pengembangan Kampung yang baik. Sebab keberadaan tokoh serta perannya sangat berpengaruh dalam perkembangan sebuah wilayah Kampung, oleh sebab itu keberadaannya menjadi salah satu faktor penunjang dalam pengembangan sebuah Kampung.

3. Komunikasi Interpersonal

Komunikasi interpersonal atau disebut juga dengan komunikasi antar personal atau komunikasi antarpribadi merupakan komunikasi yang dilakukan oleh individu untuk saling bertukar gagasan ataupun pemikiran kepada individu lainnya. Atau dengan kata lain, komunikasi interpersonal adalah salah satu konteks komunikasi dimana setiap individu mengkomunikasikan perasaan, gagasan, emosi, serta informasi lainnya secara tatap muka kepada individu lainnya. umumnya komunikasi memiliki beberapa elemen penting yaitu sumber, penerima, pesan, saluran, *encoding*, *decoding*, gangguan, umpan balik, dan konteks. Begitu pula halnya dengan komunikasi interpersonal.

Pada umumnya komunikasi interpersonal adalah komunikasi antara dua orang atau biasa disebut juga dengan komunikasi diadik. Misalnya komunikasi antara seorang anak dan ayah dan lain-lain. Meskipun begitu, komunikasi interpersonal juga merujuk pada komunikasi dalam kelompok kecil seperti misalnya keluarga.

Walau dalam keluarga, komunikasi berlangsung dalam bentuk komunikasi diadik seperti ibu kepada anak. Karena sifatnya yang saling bergantung, komunikasi interpersonal tidak dapat dihindari dan bersifat sangat penting. Komunikasi interpersonal berperan dalam sebuah hubungan yang berdampak pada hubungan dan mengartikan hubungan itu sendiri. Komunikasi yang berlangsung dalam sebuah hubungan adalah bagian dari fungsi hubungan itu sendiri. Oleh karena itu, cara berkomunikasi sebagian besar ditentukan oleh jenis hubungan yang ada antara diri sendiri dan orang lain. Perlu dipahami pula bahwa cara berkomunikasi, cara berinteraksi, akan mempengaruhi jenis hubungan yang dibangun. Dalam penelitian ini para orang tua dan tokoh masyarakat menggunakan komunikasi interpersonal untuk berkomunikasi kepada para pemuda yang kecanduan bermain judi *online* domino.

Menurut penjelasan Husain Basri selaku Datok Kampung Lueng Manyo Kecamatan Manyak Payed memiliki sejumlah agenda dimana aktifitasnya banyak yang berhubungan dengan masyarakat, khususnya masyarakat Kampung Lueng Manyo Kecamatan Manyak Payed, termasuk para pemuda.

“Sebagai tokoh masyarakat tentu saja banyak kesibukan, dan banyak hal yang harus diselesaikan seperti yang menyangkut dengan kehidupan masyarakat, begitu pula dengan pemuda. Apalagi keberadaan tokoh masyarakat dimaksud dimanfaatkan oleh banyak orang untuk menyelesaikan masalah masyarakat

terutama masalah judi online domino yang mulai diminati oleh kaum pemuda di Kampung Alue Manyo, ”⁴³

Dari hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa, peran tokoh masyarakat tidak terlepas dari kehidupan masyarakat, sebagai pemimpin dan sebagai orang yang disegani di Kampung Lueng Manyo, segala kegiatan yang bersifat umum maupun sosial yang berdampak negatif maka peranan dari tokoh masyarakat sangat dibutuhkan untuk memberikan solusi agar masalah yang dialami dapat terselesaikan. Peran tokoh masyarakat sebagai perekat masyarakat, motivator dan penyelaras acara yang digelar oleh masyarakat serta bagian dari solusi masalah masyarakat.

“Permasalahan judi online pada para pemuda yang masuk kategori skala besar karena pemuda adalah calon pemimpin bangsa, banyak efek yang akan ditimbulkan dari bermain judi ini yakni pertengkaran rumah tangga, hubungan orang tua dan anak tidak harmonis, pencurian dan lain-lain. Tokoh agama melakukan penyelesaian kepada para pemuda dengan menggunakan komunikasi interpersonal atau *face to face*”.⁴⁴

Cukup beralasan jika tokoh masyarakat dilibatkan untuk memberikan solusi terhadap masalah-masalah yang muncul di masyarakat. Dengan memasukkan nilai-nilai keagamaan karena hati yang keras lebih mudah dilunakkan dengan menyampaikan nilai-nilai ajaran Islam yang dilakukan melalui komunikasi *face to*

⁴³Husain Basri (47 tahun), Datok Gampong wawancara pada tanggal 20 Juli 2021 di Kampung Alue Manyo

⁴⁴Dwi Sutresno(58 tahun), Sekdes, wawancara pada tanggal 27 Juni 2021 di Kampung Alue Manyo

face. Oleh karena itu, setiap masalah yang muncul di tubuh masyarakat apakah konflik antar individu atau kelompok dapat dengan mudah diselesaikan dengan kebijakan-kebijakan yang berlandaskan ajaran Islam. Orang tua juga sangat berperan penting demi perubahan sikap sang anak.

“untuk berkomunikasi saya menggunakan komunikasi interpersonal, saya berbicara langsung kepada anak saya. Dengan harapan dapat langsung mengena ke hati dan pikirannya sehingga anak saya dapat menghilangkan kecanduan judi online yang sangat membahayakan bagi anak. Saat berkomunikasi saya tidak langsung marah-marah untuk menasehati Alpian. Jika saya lihat suasana hatinya baik, maka akan saya nasehati pelan-pelan. Jika saya langsung marah-marah dan mengambil tindakan keras dikhawatirkan anak saya akan makin stress dan kabur dari rumah”.⁴⁵

Fungsi komunikasi interpersonal adalah membentuk dan menjaga hubungan baik antar individu dan mengubah sikap dan perilaku dari seseorang. Hal ini menjadi tolak ukur pentingnya komunikasi interpersonal untuk digunakan oleh orang tua dan tokoh masyarakat untuk membentuk dan menjaga hubungan serta merubah perilaku buruk menjadi berperilaku yang luhur.

Salah satu elemen dari warga masyarakat adalah para pemuda, sementara pemuda itu sendiri merupakan sosok yang tidak terlepas dari sejumlah masalah, apakah masalah pergaulan maupun masalah-masalah global lainnya. Untuk meminimalisir perilaku pemuda Kampung Lueng Manyo Kecamatan Manyak Payed yang tidak relevan dengan ajaran islam, tokoh masyarakat memiliki peran tersendiri terhadap mereka untuk memberikan solusi agar perilaku bermain judi tidak terulang lagi. Sebab bermain judi *online* domino merupakan penyakit

⁴⁵ Hasil wawancara Maniah selaku orangtua Alpian pada tanggal 17 November 2021 di Kampung Alue Manyoe Kecamatan Manyak Payed

masyarakat. Penyakit masyarakat ini dapat menular kegenerasi selanjutnya sehingga jika tidak ditanggulangi maka akan mengakibatkan ketidaknyamanan dan rasa khawatir dari para warga Kampung Lueng Manyo Kecamatan Manyak Payed.

“Beberapa penanggulangan dan pencegahan judi online adalah memberikan pendidikan agama, Melibatkan kegiatan sosial, memberikan motivasi, membina mental spritual, memberikan edukasi tentang hukum berjudi”.⁴⁶

Dari hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa solusi penanggulangan dan pencegahan judi *online* domino yakni sebagai berikut :

- a) Memberikan pendidikan agama Islam, untuk meningkatkan keimanan kepada Allah, bergaul dengan orang yang shaleh, selalu berdzikir mengingat Allah, berusaha melakukan semua yang Allah perintahkan dan menjauhi semua yang Allah larang dan niat dan bertobat kepada Allah.
- b) Melibatkan mereka dalam kegiatan-kegiatan sosial
- c) Memberikan motivasi agar mereka selalu hidup normal sesuai dengan ajaran Islam.
- d) Membina mental spritual pemuda yang tidak luput dari perhatian para tokoh masyarakat yang ada di Kampung Lueng Manyo Kecamatan Manyak Payed.
- e) Memberikan edukasi tentang hukum pidana yang akan diakibatkan dari bermain judi *online* domino. Sebagaimana judi *online* domino menjadi

⁴⁶ *ibid*

alasan Majelis Permusyawaratan Ulama Provinsi Aceh mengharamkan *Higgs Domino Island-Gaple QiuQiu Poker Game Online*. Sebab kegiatan itu dianggap memenuhi unsur judi.

Pencegahan dan penanggulangan judi sangat tepat apabila melibatkan unsur keagamaan sebab pada dasarnya manusia membutuhkan Allah SWT untuk kembali ulang ke jalan kebaikan. ada *qalbu* yang harus dibersihkan dan diperbaiki agar perbuatan negatif sebelumnya tidak terulang kembali.

“Perjudian *online* domino bertentangan dengan beberapa nilai yakni nilai agama, sosial, dan nilai moral. Nilai menjadi dasar dalam pembentukan kaidah sosial atau patokan bagi setiap individu dan kelompok untuk melakukan hubungan sosial yang sesuai dengan kondisi dalam masyarakat. Jika tidak cepat ditanggulangi dengan baik maka judi *online* domino ini akan membuat masyarakat resah dengan efek yang akan ditimbulkan bagi masyarakat. Apalagi sekarang akses internet yang sangat mudah didapatkan, membuat penyalahgunaan *smartphone* sangat rentan apabila tidak diedukasi”⁴⁷.

Dari hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa nilai agama, moral dan nilai kebenaran serta nilai sosial. Dimana nilai agama adalah gabungan dari beberapa sistem yang mengatur tata perilaku, kepercayaan, kaidah dalam menjalani beragam hubungan sosial antara sesama makhluk ciptaan-Nya, serta tata cara beribadah kepada Allah SWT.

Pembentukan nilai agama merupakan suatu upaya dalam pengembangan potensi dan pengetahuan individu mengenai ajaran yang bersumber dari firman Allah SWT seperti akhlak dan akidah serta bentuk peraturan hidup yang harus diterima oleh setiap manusia sebagai perintah, larangan, dan ajaran yang

⁴⁷ Husain Basri (47 tahun), Datok Gampong wawancara pada tanggal 25 Juli 2021 di Kampung Alue Manyo

bersumber dari Tuhan, jika dilanggar akan mendapat siksa dari Tuhan di akhirat nanti. Sedangkan nilai moral adalah penilaian yang bersumber pada kehendak atau kemauan (karsa dan etik). Dengan moral, manusia dapat bergaul dengan baik antar sesamanya. Oleh karena itulah nama lain dari jenis nilai ini sendiri dikenal dengan nilai kebaikan.

Dan nilai sosial adalah sesuatu yang sudah melekat di masyarakat yang berhubungan dengan sikap dan tindakan manusia di dalam lingkungannya. Arti ini sejalan dengan sikap manusia yang tidak bisa hidup secara mandiri, perlu pertolongan orang lain oleh karenanya karakteristik nilai sosial ini cenderung dipergunakan sebagai petunjuk yang bersifat umum. Dalam setiap bentuk tindakan sosial dan perilaku individu di masyarakat, selalu mendapat perhatian dan berbagai macam penilaian. Hal ini seperti berjudi akan senantiasa bernilai buruk dan menolong bernilai baik oleh sekumpulan individu yang tinggal menetap dalam kurun waktu tertentu.

“Tokoh masyarakat Kampung Lueng Manyo dan pihak keluarga bersangkutan bahu membahu untuk menyelamatkan para pemuda Kampung Lueng Manyo agar terhindar dan menjauhi judi online. Namun. Pada prakteknya usaha yang kita lakukan butuh proses yang lama untuk membuat para pemuda yang kecanduan judi online sadar akan hal negatif yang ditimbulkan”.⁴⁸

Dari hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa untuk memulihkan perilaku para pemuda yang kecanduan memerlukan waktu yang lama sebab untuk menyadarkan seseorang tidak dapat dinasehati sekali, butuh waktu yang berulang untuk mendapatkan hasilnya. Kerugian yang akan ditimbulkan dari bermain judi

⁴⁸ Asnan (55 tahun), Tokoh Masyarakat wawancara pada tanggal 20 Juli 2021 di Kampung Alue Manyo

merupakan salah satu obat untuk menyadarkan diri mereka. Namun tidak semua pemuda mendapatkan hidayah dengan cara yang sama. Setiap manusia akan mendapatkan hidayahnya masing-masing dan cara yang berbeda. Para tokoh masyarakat dan keluarga bahu membahu untuk menyelamatkan pemuda di Kampung Lueng Manyo.

D. HASIL PENELITIAN

Setelah melaksanakan penelitian di Kampung Lueng Manyo Kecamatan Manyak Payed yang berkaitan dengan pengaruh judi *online* domino bagi pemuda diperoleh sejumlah hasil sehingga diperoleh gambaran tentang keadaan yang sesungguhnya dilapangan, hasil tersebut dapat dijelaskan berikut ini ;

1. Komunikasi yang digunakan adalah komunikasi interpersonal

Komunikasi interpersonal diyakini lebih ampuh dibandingkan dengan komunikasi yang lain. Komunikasi ini dilakukan antara dua orang yang terdiri dari komunikan dan informan. Yang pesannya disampaikan lebih khusus sehingga pesan yang diharapkan dapat diterima dengan baik sesuai dengan tujuan agar pemuda dapat terpengaruh dan menjauhi judi online domino

2. Turunnya kualitas beragama bagi para pemuda

Banyak faktor yang menyebabkan turunnya kualitas beragama bagi para pemuda seperti yang ada di Kampung Lueng Manyo Kecamatan Manyak Payed. Minimnya pendidikan agama membuat mereka lalai akan agamanya.

3. Tokoh masyarakat memiliki tanggung jawab terhadap permasalahan masyarakat

Pada dasarnya semua elemen masyarakat memiliki hak dan tanggung jawab untuk mendidik, membimbing serta mengarahkan perilaku hidup para pemuda, begitu pula dengan tokoh masyarakat. Bimbingan perhatian dan pandangan di atas memberikan suatu fenomena positif tentang peran dan arti penting tokoh masyarakat serta masyarakat dalam mengupayakan pemuda yang berkualitas, khususnya kualitas spritual.

Pendidikan dan jiwa kebersamaan untuk membangun masyarakat termasuk pemuda maka dapat diprediksikan bahwa kehidupan pemudaakan lebih dominan pada perilaku-prilaku menyimpang, seperti berjudi. Sebaliknya, hidup pemuda akan lebih berpeluang terarah sekiranya semua unsur masyarakat menghidupkan suasana yang mendukung lahirnya generasi yang memahami serta menjalankan ajaran Islam.

4. Solusi penanggulangan dan pencegahan judi *online* domino yakni sebagai berikut :

- a) Memberikan pendidikan agama Islam.
- b) Melibatkan mereka dalam kegiatan-kegiatan sosial
- c) Memberikan motivasi agar mereka selalu hidup normal sesuai dengan ajaran Islam.
- d) Membina mental spritual pemuda tidak luput dari perhatian para tokoh masyarakat yang ada di Kampung Lueng Manyo Kecamatan Manyak Payed.

e) Memberikan edukasi tentang hukum pidana yang akan diakibatkan dari bermain judi *online* domino. Sebagaimana judi *online* domino menjadi alasan Majelis Permusyawaratan Ulama Provinsi Aceh mengharamkan *Higgs Domino Island-Gaple QiuQiu Poker Game Online*. Sebab kegiatan itu dianggap memenuhi unsur judi.

5. Dari hasil penelitian bahwa pengaruh judi *online* sangat berbahaya. Berbahaya bagi pribadi, keluarga bahkan masyarakat. Beberapa dampak yang ditimbulkan ialah sebagai berikut ;

a) Dampak Psikologi

Komunikasi bagi bidang psikologi adalah merupakan penyampaian energi mulai dari indera ke otak dan berbagai proses yang terjadi pada komponen komunikasi tersebut. Bentuk – bentuk komunikasi sebagai hasil dari keterkaitan antara komunikasi dan psikologi yaitu interaksi tatap muka yang terjadi antara dua orang secara langsung, interaksi interpersonal melalui media atau perantara.

Peran keluarga sangat besar dalam penyampaian komunikasi psikologi. Dimana orang tua harus mendekatkan diri kepada anak/suaminya agar hal-hal yang tidak diinginkan tidak terjadi. Dampak psikologi pada pecandu judi online secara psikologi ialah gangguan depresi, ide untuk bunuh diri, dan gangguan tidur yang terjadi sebagai dampak dari kecanduan judi *online*.

Dalam psikologi komunikasi hubungan antar manusia berhubungan dengan kecerdasan emosional seseorang. Kecerdasan emosional akan mempengaruhi

kompetensi seseorang dalam kemampuannya untuk mengembangkan hubungan yang sehat, dan untuk menerjemahkan emosi yang dirasakan orang lain. hal ini yang dilakukan orang tua Alpian untuk mempelajari emosi anaknya. Untuk melakukan suatu pendekatan terutama untuk menasehati seseorang tidak dapat dilakukan dengan kekerasan. Ibu Maniah mempelajari suasana hati anaknya. Jika suasana hati anaknya baik maka itulah waktu yang tepat untuk menasehatinya. Usia remaja memiliki sifat yang labil sehingga membutuhkan psikologi komunikasi yang baik untuk melakukan pendekatan kepada pemuda.

b) Dampak Sosial,

Secara sosial ada agresivitas pemuda yang kecanduan bermain judi online akan mengurangi interaksi dengan pemuda lainnya. Pemuda tersebut akan kehilangan rasa malu dan kemanusiannya.

c) Dampak pada Fungsi Otak,

Judi *online* tidak terlepas dari internet maka ketika seseorang sudah kecanduan maka tidak bisa lepas dari kerusakan fungsi otak, para orangtua harus meningkatkan kesadaran untuk melindungi anak-anaknya dari kecanduan judi *online* domino.

d) Berjudi akan menimbulkan sikap tamak terhadap harta. Seorang pejudi ialah orang yang terlalu berlebihan mencintai hartanya. Penjudi tidak akan pernah merasa puas dengan harta yang telah dimilikinya.

e) Berjudi akan membuat kita lupa dengan Allah

f) Seseorang menjadi malas bekerja sehingga dapat melakukan perbuatan yang dilarang agama

g) Rumah tangga tidak harmonis

h) Hubungan anak dan orangtua akan hancur dan lain-lain

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah peneliti lakukan, ialah sebagai berikut :

1. Pengaruh Judi *Online* Domino terhadap perilaku sikap pemuda Kampung Lueng Manyo Kecamatan Mayak Payed Kabupaten Aceh Tamiang adalah pengaruh lingkungan, pengaruh ekonomi dan pengaruh pendidikan agama.
2. Penanggulangan dan pencegahan pengaruh judi *online* domino terhadap perilaku sikap pemuda Kampung Lueng Manyo Kecamatan Mayak Payed Kabupaten Aceh Tamiang adalah memberikan pendidikan agama Islam untuk meningkatkan keimanan kepada Allah, bergaul dengan orang yang shaleh, selalu berdzikir mengingat Allah, melibatkan mereka dalam kegiatan-kegiatan sosial, memberikan motivasi agar mereka selalu hidup normal sesuai dengan ajaran Islam.
3. Komunikasi yang digunakan adalah komunikasi interpersonal. Komunikasi interpersonal lebih ampuh dibandingkan dengan komunikasi yang lain. Komunikasi ini dilakukan antara dua orang yang terdiri dari komunikan dan informan. Yang pesannya disampaikan lebih khusus sehingga pesan yang diharapkan dapat diterima dengan baik sesuai dengan tujuan agar pemuda dapat terpengaruh dan menjauhi judi online domino

B. SARAN

Berdasarkan kesimpulan di atas, peneliti menyampaikan saran-saran sebagai berikut ;

a. Bagi orangtua

Untuk orangtua pemuda yang mengetahui perilaku berjudi pada anaknya hendaknya/1perlu/1memberikan/1perhatian/1yang/1cukup/1dan/1serius/1dalam mengarahkan anak sehingga pergaulan anak diluar dapat terkendali. Kemudian, orang tua dapat memberikan bekal kepada anak, baik dari segi moral dan akhlak seperti menanamkan nilai agama yang kuat kepada anak.

b. Bagi tokoh masyarakat

Merangkul dan mengajak pemuda-pemuda yang ada di Gampong untuk mengikuti acara positif yang tujuannya kepada pemberdayaan pemuda.

DAFTAR PUSTAKA

Ali Ash-shabuni, Muhammad. *Rawai'ul Bayan: Tafsir ayat-ayat hukum*, Semarang : CV. Asy-syifa,1994.

Badud, Zain. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan, 2001.

Bella Najooan Debby Dkk. *Jurnal Peranan Komunikasi Tokoh Masyarakat Dalam Meminimalisir Kesenjangan Sosial Di Kelurahan Mampang Kota Depok Jawa Barat. Volume VI. No.3*. Jawa Barat, 2017.

Daradjat, Zakiah. *Problema Remaja Indonesia*. Jakarta : Bulan Bintang, 1998.

Hadari, Nawawi. *Metode Penelitian Bidang Sosial*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2011.

<https://www.palauvalencia.com/awal-mula-permainan-domino-online/>, 28 Mei 2021

<https://www.Kbbi.web.id/judi.html>, 28 Mei 2021

https://id.wikipedia.org/wiki/Tokoh_masyarakat , 25 Mei 2021

https://id.wikipedia.org/wiki/Tokoh_masyarakat, 7 juli 2021

<https://quran.kemenag.go.id/sura/5/90> , 14 September 2021

<https://quran.kemenag.go.id/sura/30>, 14 September 2021

<https://quran.kemenag.go.id/sura/7>, 7 September 2021

Imam Jalaluddin Al-mahalli dan Imam Jalaluddin As-suyuti. *Tafsir Jalalain*, Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2009.

Iskandar. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Gaung Persada, 2009.

J. Moleong, Lexy. *Metodologi Penelitian Kualitatif Cet ke 18*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2000.

Kurniawan, Agung, 2014, *Judi Sepak Bola Online Pada Kalangan Mahasiswa Di Yogyakarta*, UIN Yogyakarta : Yogyakarta

Notoatmodjo, Soekidjo. *Ilmu Perilaku Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.

Mulyana, Deddy. *Ilmu Komunikasi*, Bandung: PT. Rosdakarya, 2011.

Qur'an Word 2013

Prodjodikiro Wirjono. *Tindak-Tindak Pidana Tertentu di Indonesia*. Bandung : Refika Aditama, 2008.

Ramli, *Fenomena Judi Bola Online Di Kalangan Mahasiswa Yang Berdomisili Di Jalan Monument Emmy Saellan Kota Makassar*, Universitas Muhammadiyah Makassar : Makassar, 2018.

Ramadhan, Fadhli, *Judi Online Dan Prestasi Akademik Mahasiswa Universitas Islam Negeri (Uin) Ar-Raniry*, UIN AR-RANIRY : Banda Aceh, 2016.

Riduwan. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*, Jakarta: Alfabeta, 2007.

Saeful Rahmat, Pupu. *Penelitian Kualitatif*, Jurnal Equilibrium, 2009.

Shihab, M. Quraish, *Tafsir Al-mishbah*, Jakarta : Lentera Hati, 2002.

Soeharto, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi IV (kelompok empat)*, Jakarta : Balai Pustaka, 2001.

Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*, 2010 Bandung: Alfabeta, 2010

Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung : CV Alfabeta, 2017.

Suharsimi Arikunto, *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek cetakan XII*, Jakarta : PT. Rineka Cipta, 2002

Tim Ilmu Educenter, *UUD 1945 dan amandemen*, Jakarta ; PT Serambi Semesta Distribusi, 2016

A. Pemuda Gampong Alue Manyo Kecamatan Manyak Payed

1. Nama ?
2. Pekerjaan ?
3. Apakah pernah bermain judi online ?
4. Sudah berapa lama bermain judi online?
5. Biasanya berapa kali anda bermain judi online dalam seminggu?
6. Kenapa tertarik untuk memainkan judi online ?
7. Apakah pernah menang judi online ?
8. Apakah judi online dapat memberikan kebahagiaan kepadamu?
9. Selama memainkan judi online berapa kali anda menang?
10. Apakah pernah kalah?
11. Ketika kalah apakah kamu pernah berfikir untuk tidak bermain judi online ?
12. Apa yang memotivasi anda untuk terus bermain judi online?
13. Apakah pekerjaan anda tidak terganggu?
14. Apakah selama bermain judi ada yang telah anda jual ?
15. Ketika tidak punya modal untuk bermain, apakah anda pernah berfikir untuk mencuri?
16. Selama bermain judi online apakah anda pernah bertengkar pada warga, ortu atau istri ?
17. Apakah tidak pernah berfikir bahwa judi online ini dangat berdampak buruk bagi anda?
18. Kerugian apa saja yang dialami jika candu dengan judi?
19. Apakah tokoh masyarakat tidak pernah mengingatkan anda?
20. Apakah peran tokoh masyarakat sangat berperan penting dalam perubahan sikap anda tentang judi?
21. Seberapa besar pengaruh peran tokoh masyarakat bagi anda?

B. Masyarakat Gampong Alue Manyoe

1. Nama ?
2. Apakah para pemain judi online sangat menghawatirkan?

3. Apakah anda merasa nyaman dengan keberadaan mereka ?
4. Apakah ada pemuda di kampung ini yang bermain judi online ?
5. Apakah pernah terjadi kekerasan kepada warga yang dilakukan pemuda yang candu judi?
6. Apakah peran tokoh masyarakat di kampung Alue Manyoe ?

C. Tokoh Masyarakat Kampung Alue Manyoe

1. Nama ?
2. Sudah berapa lama menjadi tokoh masyarakat ?
3. Apakah pemuda di kampung ini yang suka bermain judi ?
4. Kenapa mereka bermain judi ?
5. Apakah bapak sudah menasehatinya ?
6. Bagaimana cara bapak melakukan pendekatan kepada pemuda yang candu judi online ?
7. Apakah bapak pernah mengalami kekerasan dari pecandu judi online ?
8. Kerugian apa saja yang dialami jika candu dengan judi?
9. Apakah perlu waktu lama untuk mengajak mereka ke jalan yang lurus ?

DAFTAR NAMA-NAMA INFORMAN

No	Nama	Usia	Keterangan
1	Alpian	21 Tahun	Masyarakat Kampung Alue Manyo
2	Asnan	50 Tahun	Imam Kampung Alue Manyo
3	Dwi Sutresno	58 Tahun	Sekdes Kampung Alue Manyo
4	Husain Basri	47 Tahun	Datok Kampung Alue Manyo
5	Maniah	56 Tahun	Ibu Alpian Masyarakat Kampung Alue Manyo
6	Muzakir Walad	30 Tahun	Masyarakat Kampung Alue Manyo
7	Nanang Purnama	21 Tahun	Masyarakat Kampung Alue Manyo

BIODATA MAHASISWA

1. Nama : Japanus Andreas Sahputra
2. Tempat Tanggal Lahir : Langsa, 25 Juni 1990
3. Jenis Kelamin : Laki - laki
4. Kebangsaan/Suku : Padang
5. Status Perkawinan : Kawin
6. Agama : Islam
7. Alamat : Desa Lueng manyoe Kec.Manyak payed
8. Pekerjaan : Karyawan BUMD
9. Nama Orang Tua
 - a. Ayah : Rajudin
 - b. Ibu : Sunti Asmi
 - a. Pekerja Ayah : Karyawn BUMN
10. Jenjang Pendidikan
 - a. SD Negeri Prumnas : Tamat Tahun 2001
 - b. SMP Negeri 6 Langsa : Tamat Tahun 2004
 - c. MA Negeri 2 Langsa : Tamat Tahun 2007
 - d. IAIN Langsa : Tahun Masuk 2015

Demikian daftar Riwayat ini saya buat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan seperlunya.

Alue Manyo, 03 September 2021

Penulis

Japanus Andreas Sahputra