

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pada masa dewasa awal seseorang akan menghadapi banyak permasalahan baru dalam hidupnya dan harus menyelesaikan permasalahannya dengan baik. Tugas perkembangan pada masa dewasa awal adalah seperti memiliki peranan baru dalam dunia sosial, contohnya memilih pasangan hidup, mencapai peran sosial, bertanggung jawab, mencapai kemandirian emosional, belajar membangun kehidupan rumah tangga dengan pasangan hidup, mengasuh anak, dan menjadi warga negara yang baik. (Putri, 2018)

Qardhawi (2010) menjelaskan tentang judi, yakni orang yang mabuk karena khamar dan orang yang mabuk karena judi sama-sama mabuk, bahkan jika keduanya seringkali terjadi bersamaan. Oleh karena itu, pernyataan Alquran bahwa khamar dan judi adalah perbuatan syaithan.

Aceh memiliki hukum daerah mengenai hal ini, judi ditetapkan haram menurut qanun No. 13 Tahun 2003. Oleh karena itu setiap orang, badan hukum atau badan usaha dilarang menyelenggarakan atau memberikan fasilitas untuk berjudi. Selain itu qanun juga melarang setiap orang, badan hukum atau badan usaha menjadi pelindung terhadap perbuatan judi (Berutu, 2019)

Majelis ulama islam Indonesia sepakat mengatakan jika *Higgs domino* adalah game judi online dan jelas dikategorikan haram karena terdapat unsur perjudian. Dengan adanya jual beli chip sudah jelas terjadinya perputaran uang, permainan ini sudah menjadi ajang adu keberuntungan. Dengan seringnya

bermain judi online ini membuat individu akan terus membeli chip dan memainkannya mengingat aplikasi ini mudah untuk diakses. Individu yang bermain juga dari latar belakang yang berbeda, ada karyawan, mahasiswa bahkan pejabat daerah pun ada yang bermain. Aplikasi ini jelas terkategori haram. (Firmansyah, 2021)

Dilansir dari Kompas.com Kementerian komunikasi dan informasi (kominfo) Indonesia juga telah memblokir 15 game online yang terkategori judi online termasuk *Chip higgs domino*. Beberapa game judi online yang telah diblokir kominfo diantaranya: Domino Qiu-Qiu, Topfun, Pop Domino, MVP Domino, Pop Poker, Ludo Dream, Poker Texas Booyah, Domino Gmaple Booyah, Pop Big, Pop Gample, Poker Pro.id, Lets domino Gample Qiu-Qiu Poker Game Online, Domino Gample Booyah, Qiu-Qiu Capsa, Domino QiuQiu 99 Booyah QQ KIU. (Hardiansyah, 2022)

Higgs Domino adalah game berbasis Android yang memiliki situs atau aplikasi yang menawarkan berbagai jenis game, termasuk domino, puzzle, dam, dan slot. Mulai dari duofu duocai, rezeki nomplok, 5 dragond, jinjibaoxl, panda, room player, dan fafafa, akan tetapi permainan slot yang menjadi populer di game ini. Chip adalah syarat utama untuk bermain judi online *chip higgs domino*. Dalam game ini, pemain dapat menggunakan chip atau koin. Namun, semakin banyak pemain yang bermain semakin sedikit chip yang tersedia dalam permainan. Ketika pemain tidak memiliki lagi chip maka mereka akan membelinya untuk bermain lagi (Yuhasnibar, 2022).

Pada aplikasi ini terdapat fasilitas yang memungkinkan kita untuk berbagi atau mengirimkan chip ke sesama pengguna. Pemain yang memiliki banyak chip nantinya akan menukar atau memperjualbelikan chip yang mereka miliki dengan uang dan dikirimkan kepada mereka yang kekurangan chip. Hal ini akhirnya menarik minat para pemain game untuk mengumpulkan chip sebanyak mungkin agar dapat ditukarkan untuk mendapat keuntungan. (Simbolon, 2022).

Pengambilan keputusan yang terpilih tentu akan memiliki dampak yang beragam, mulai dari yang hanya berpengaruh terhadap diri sendiri sampai yang berpengaruh terhadap kehidupan masyarakat luas. Sama halnya dengan pengambilan keputusan yang dilakukan seseorang saat memainkan sebuah game online. Menurut Terry (dalam Tiyas 2022) mengemukakan jika pengambilan keputusan dapat dikatakan sebagai pemilihan yang didasarkan kriteria tertentu atas dua atau lebih alternatif yang ada.

Harlock (1996) mengatakan jika masa dewasa awal adalah masa yang bermasalah yang mana ada banyak penyesuaian diri yang harus dilakukan, dan adakalanya penyesuaian diri ini sulit untuk dilakukan seperti tidak memiliki persiapan yang matang untuk menghadapi peran barunya sebagai dewasa awal yang mana hal ini tidak diajarkan di sekolah, selanjutnya kemampuan untuk mencoba menguasai dua atau lebih keterampilan yang mana karena kurangnya fokus menghasilkan pilihan yang salah baik itu seperti pasangan atau pekerjaan dan yang terakhir individu cenderung tidak memilih bantuan dalam memecahkan masalah atau mengambil keputusan yang mana hal ini berpengaruh pada pilihan hidupnya.

Berdasarkan observasi, peneliti menemukan banyak kesenjangan antara pemahaman masyarakat dalam mengambil keputusan tentang judi dan prakteknya terhadap aplikasi *chip higgs domino* tersebut serta memperjualbelikan *chip higgs domino*. Khususnya di wilayah Kota Lhokseumawe banyak masyarakat yang gemar bermain judi online *chip higgs domino*. Mereka mengakui bahwa mereka mengetahui tentang larangan judi di dalam Islam, namun mereka memiliki beberapa alasan tertentu untuk tetap bermain judi online *chip higgs domino* salah satunya karena dapat menghasilkan keuntungan dengan sangat mudah.

Hasil wawancara peneliti dengan pemain judi online yang ada di Kota Lhokseumawe pada tanggal 24 September 2023 seperti yang tercantum pada transkrip berikut ini:

“Permasalahan yang saya alami, dalam memainkan chip higgs domino kurang istirahat, badan sakit, habis waktu, uang lain sebagainya kadang kalo maen semalaman, atau kalo pagi mulainya jam 07:00 WIB. Keputusan saya bermain judi online chip higgs domino chip higgs domino karena game domino ini game yang pertama bisa ngasilin duet. dulu kalo dapat lumayan kali kek 60 B. tau sih udah dilarang WH tapi biasa aja, tau juga game ini kategori judi tapi dari dulu banyak yang maen juga, bahkan ada agennya yang tampung di tiap tiap kede kopi gitu. Belom pernah ketangkap WH juga, tapi biasanya cuma bandarnya yg ditanggap.”

“Waktu awal sering disidak WH itu kalo kekota ya ga buka, paling kalo dirumah atau dikampung bukanya haha. Soalnya malu juga kita kalo ketangkap. Pernah jual kisaran 90 B itu lebih kurang 6,750.000-anlah. Ga nyesal juga sih, soalnya rame yang maen, jadi biasa aja hehe.” (Subjek 1, 24 September 2023).

Hal ini semakin diperkuat dengan wawancara subjek yang kedua yang mana subjek mengatakan:

“Saya main kadang sampe lupa waktu hal ini juga kan mempengaruhi aktivitas yang lain, maennya nongkrong sama kawan kawankan biar asik, walau tau dilarang atau judi ya kekmana namanya penasaran ya kita coba aja eh enak. Pande pande kitalah itu dalam cari tempat maen ya namanya judi untung untungan lah itu. Paling gedek dapat 45(3.375.000). Siapa yang gamau kan. Paling sikit top up 75.000 untuk 1B. Pernah nyesal tapi dah kek budaya kan ditambah penasaran lagi, uang dah abes sama liat uang yang didapat kan, gas aja” (Subjek 2, September 2023).

Berdasarkan fenomena diatas, penulis tertarik untuk mengkaji lebih mendalam mengenai pengambilan keputusan laki laki dewasa awal yang memilih bermain judi online *chip higgs domino*. Mengingat masyarakat sulit terlepas dari *smartphone* dan teknologi yang semakin berkembang, tidak hanya itu, game ini jelas tergolong pada kategori perjudian. Maka dari itu penulis tertarik mengangkat judul **“Pengambilan Keputusan pada Laki-laki Dewasa Awal yang Bermain Judi Online *Chip higgs Domino* di Kota Lhokseumawe”**.

1.2. Keaslian Penelitian

Adapun Penelitian yang dilakukan oleh Rangkuti, (2014), dengan judul Pengambilan Keputusan Untuk Memakai Narkoba Pada Dewasa Awal Yang Pernah Menempuh Pendidikan Di Pondok Pesantren dengan menggunakan metode kualitatif dan studi kasus. Hasil penelitian ini terdapat enam faktor yang melatarbelakangi pengambilan keputusan untuk memakai narkoba pada usia dewasa awal yang pernah menempuh pendidikan pondok pesantren. Lingkungan dan pengaruh teman merupakan bagian dari faktor *circumstances* yang mempengaruhi kedua subjek perbedaan dengan penelitian ini adalah subjek penelitian dan lokasi penelitian yang mana di daerah Jakarta Timur.

Tuapattinaya, (2014), dengan judul Pengambilan Keputusan Untuk Menikah Beda Etnis: Studi Fenomenologis Pada Perempuan Jawa. Menggunakan metode observasi dan wawancara mendalam (depth interview) digunakan untuk mengumpulkan data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persamaan usia dan keyakinan (agama) merupakan faktor yang dipertimbangkan subjek sebelum mengambil keputusan untuk menikah beda etnis. Perbedaan dengan penelitian ini adalah subjek penelitian dan lokasi penelitian yang mana di daerah Kota Semarang.

Selanjutnya Penelitian yang dilakukan oleh Fajar, (2023) dengan judul Gambaran Kontrol Diri Pada Laki-Laki Dewasa Awal Yang Mengalami Kecanduan *Game Online Higgs Domino QQ*. Menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan pendekatan deskriptif, penelitian menunjukkan bahwa terdapat kontrol diri yang tinggi pada setiap kategori, baik usia, pendapatan, dan juga pendidikan. Dan juga pada aspek kontrol perilaku. Tingkat kontrol diri tinggi dikarenakan individu memiliki self kontrol dan juga usia yang sudah matang, perbedaan dengan penelitian ini adalah penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dan aspek psikologis yang berbeda.

Adli, (2015), dengan judul Online Gambling Behavior (Among Students University Riau) menggunakan metode deskriptif kualitatif. Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah Mahasiswa Universitas Riau yang melakukan judi online. pengambilan sampel teknik yang digunakan teknik Snowball Sampling, hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa perilaku judi online kalangan mahasiswa universitas riau dalam penelitian ini ialah mahasiswa yang

berusia 21-25 tahun. Perbedaan dengan penelitian ini adalah penelitian ini menggunakan Teknik snowball sampling dan lokasi penelitian yang berbeda.

Selanjutnya penelitian oleh Ramli, (2019) dengan judul Judi Online Dikalangan Remaja (Kasus Kelurahan Bone – Bone, Luwu. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan karakteristik remaja pelaku judi online dan dampak dari judi online faktor penyebab bertahannya bermain judi online. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan memilih lokasi di kelurahan bone – bone, Kabupaten Luwu Utara. Perbedaan dengan penelitian ini adalah lokasi penelitian dan subjek penelitian.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat dirumuskan masalah yaitu bagaimana tahapan pengambilan keputusan pada laki-laki dewasa awal yang bermain judi online *chip higgs domino* di kota Lhokseumawe?

1.4. Tujuan penelitian

Adapun tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui bagaimana tahapan pengambilan keputusan pada laki-laki dewasa awal yang bermain judi online *chip higgs domino* di kota Lhokseumawe

1.5. Manfaat Penelitian

1.5.1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan bisa menambahkan wawasan pada hasil penelitian tentang tahapan pengambilan keputusan bagi laki-laki dewasa awal yang bermain judi online *chip higgs domino* di Kota Lhokseumawe.

1.5.2. Secara Praktis

- a. Bagi peneliti, penelitian ini dilakukan sebagai syarat untuk mengerjakan tugas akhir dalam menempuh pendidikan sarjana serta untuk menambah wawasan keilmuan bagi peneliti sendiri.
- b. Bagi masyarakat, penelitian ini dilakukan guna untuk memberikan informasi kepada masyarakat mengenai tahapan pengambilan keputusan bagi laki-laki dewasa awal yang bermain judi online *chip higgs domino* di Kota Lhokseumawe.