

Fenomena Judi Online di Kalangan Remaja dan Faktor penyebab Maraknya Serta Pandangan Hukum Positif dan Hukum Islam (Maqashid Syariah).

Fidyan Hamdi Lubis¹, Melisa Pane², Irwansyah³

^{1,2,3} Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan

Email: hamdilubis22@gmail.com¹, irwansyahalfaqih@uinsu.ac.id³

Abstrak

Fenomena maraknya judi online khususnya di kalangan remaja kini juga berkembang di lingkungan pelajar. Tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengetahui bagaimana hukum bermain judi online di Indonesia perspektif hukum Positif dan hukum Islam (Maqashid Syariah) dan faktor apa saja yang menyebabkan maraknya judi online di kalangan anak muda termasuk pelajar. Jenis penelitian ini ialah penelitian Hukum Normatif, yaitu penelitian hukum dengan pendekatan sastra yang bertujuan untuk melihat bagaimana hukum Indonesia mengatur masalah perjudian. Ditambahkan dengan memakai data Primer dan Sekunder untuk mendapatkan data terpercaya yang dapat dijadikan sumber dalam penelitian ini. Topik yang diangkat adalah peran Hukum Positif di Indonesia dan Hukum Islam (maqashid syariah) dalam mengatasi dampak kecanduan dan judi online pada generasi muda saat ini. Kecanduan judi online memiliki banyak dampak negatif, baik secara psikologis, fisik maupun sosial. Dari segi psikologis, orang yang kecanduan judi online dapat mengalami banyak hal seperti depresi, stres, perasaan putus asa, tidak berdaya bahkan kemampuan untuk merugikan diri sendiri dan orang lain. Satu-satunya alasan mengapa judi online harus diberantas adalah judi online merugikan pikiran masyarakat terutama generasi muda (remaja), dan membuat orang yang menggunakan judi online menjadi malas dan mendapatkan keuntungan tanpa kerja keras. Dan dalam kasus perjudian ini sebenarnya sudah diatur dalam KUHP pasal 303 dan 303 bis tentang delik terhadap akhlak yang baik.

Kata Kunci : *Kecanduan; Pengaruh; Hukum; Judi Online.*

Abstract

The phenomenon of the rise of online gambling, especially among teenagers, is now developing in the student environment as well. The purpose of this study is to shed light on how online gambling laws are implemented in Indonesia from the perspective of positive law and Islamic law (Maqashid Syariah), and what factors have contributed to the increase in online gambling among young people, including students. This kind of research is normative legal research, that is, legal research with a literary approach aimed at understanding how Indonesian law governs gambling issues. Primary and secondary data were used and added to obtain reliable data that could be used as sources in this study. Topics covered were the role of positive and Islamic law (Makasid Shariah) in Indonesia in overcoming the effects of addiction and online gambling on today's young generation. Online gambling addiction has many negative psychological, physical and social consequences. From a psychological perspective, online gambling addicts can experience many things, including depression, stress, feelings of hopelessness, helplessness, and even the ability to harm themselves and others. The only reason online gambling needs to be eradicated is that online gambling hurts people, especially the younger generation (teens) and makes people who use online gambling lazy and unable to make a profit without trying hard. And in the case of this gambling, it is actually regulated in KUHP 303 and 303 bis StGB for violations of good morals.

Keywords : *Addiction; Influence; Online Gambling; Law.*

PENDAHULUAN

Modernisasi ibarat momentum sebuah lokomotif yang tidak bisa dihentikan. Modernisasi tidak terbatas pada aspek kehidupan tertentu saja, tetapi semua aspek mengalami perubahan, seperti Modernisasi di bidang sosial, pendidikan, hukum, dll. (Rahayu, 2021). Di zaman Industri 4.0 teknologi digital bisa memberikan efek negatif bagi ranah pendidikan jika penggunaannya tidak sesuai (Alaby, 2020).

Judi sudah ada di Indonesia sejak masa penjajahan Belanda. Biasanya judi selalu berhubungan dengan

dunia malam & hiburan(symbol & menunjukkan kata dan). Perjudian di Indonesia berkembang sangat cepat & banyak macam perjudian yang berkembang di sekitar masyarakat Indonesia, baik yang sifatnya terbuka maupun tersembunyi. (Kartini, 1988).

Sekarang ini kita hidup di masa saat teknologi sudah sangat modern dan juga menjadi alat bahkan pendamping kita sehari-hari. Internet telah tumbuh secepat budaya sosial modern. Disebut budaya karena dapat mengungkapkan berbagai kegiatan kolaboratif, seperti berpikir, berkreasi, dan berbuat, di manapun, kapanpun. Kedatangannya telah menciptakan lingkungan tersendiri yang diketahui dengan dunia maya. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tentunya bukan hanya memberikan dampak positif, tetapi juga dampak negatif untuk kehidupan masyarakat, khususnya generasi muda, yang tidak dapat memilih segala macam arus globalisasi, khususnya internet. Para remaja menyalahgunakan internet yang konon katanya memudahkan segala macam aktivitas dan pekerjaan. Pemakai internet sebenarnya dapat melakukan berbagai kejahatan seperti intimidasi, pencurian, pencemaran nama baik, pornografi, perjudian, penipuan dan tindak pidana teroris.

Terakhir, dengan ide yang tinggi dan cara yang cerdas, pemakai internet dapat membuat banyak taman bermain elektronik atau game online. Semua pemakai Internet dapat dengan gampang mengakses situs-situs tersebut. Video game atau biasa dikenal dengan game online telah berkembang sangat pesat selama tahun terakhir. Game online tidak hanya populer di kota-kota besar tetapi juga menyebar ke kota-kota kecil & desa-desa. Hal ini terlihat dari banyaknya game center yang telah dibuat dan konsumen yang sering mereka temui ialah para remaja khususnya pria berusia sekitar 15-21 tahun. Dengan berkembangnya teknologi yang semakin maju, permainan judi online yang awalnya hanya permainan berubah menjadi penghasil uang atau yang sering disebut dengan judi online.

Pemakai internet bisa mengakses situs game Munculnya game online sebagai perkembangan negatif teknologi dalam industri elektronik harus dilihat dari sudut yang berbeda, karena dampaknya tercermin kembali pada pengguna. Apa dan bagaimana hal ini mempengaruhi penggunaan judi online menjadi jelas ketika mereka menyadari bahwa kerugian yang mereka alami sangat besar. Ada juga mahasiswa yang terpaksa menjual produk yang dianggapnya bagus, seperti laptop, handphone dan lain-lain. Bermain judi online menyebabkan begitu banyak hal negatif. Ini adalah tragedi di negara maju, di mana sains dapat mencapai hampir semua hal, oleh karena itu keyakinan agama dan persyaratan moral menghilang.

METODE

Penelitian ini merupakan suatu tulisan yang membahas tentang fenomena judi online & bagaimana pandangan hukum tentang judi online. penelitian ini merupakan penelitian tentang hukum dengan menggunakan metode Yuridis Normative. Di tambah dengan memakai pengumpulan data Primer & Sekunder.

Dokumen data hukum primer adalah dokumen hukum yang berwibawa, yaitu berwibawa. Dokumen data hukum utama meliputi dokumen hukum dan keputusan pengadilan. Dokumen hukum sekunder muncul karena semua publikasi hukum bukanlah dokumen resmi. (Marzuki, 2019, p. 181)

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Fenomena Judi Online Dikalangan remaja

Judi *online* yang dilakukan oleh mahasiswa dengan menggunakan media *online* merupakan tindak pidana yang dilarang baik dari segi hukum maupun melawan hukum. Ketika kegiatan perjudian dianggap kejahatan karena bertentangan dengan norma sosial, agama dalam masyarakat. Perjudian melalui media internet juga tergolong kejahatan yang dilakukan di internet (*Cybercrime*). karena judi *online* menyalahgunakan teknologi internet sebagai sarana utama melakukan kejahatan dengan mengorbankan pengguna lain.

Fenomena judi *online* di kalangan remaja bisa menjadi sangat populer karena beberapa faktor salah satunya karena perkembangan teknologi saat ini. Pertumbuhan teknologi khususnya dalam ranah komunikasi merupakan salah satu bidang yang paling cepat berkembang & diterima dalam kehidupan manusia. Pertumbuhan teknologi komunikasi kemudian memunculkan berbagai fungsi dengan kelebihan & kekurangannya masing-masing, seperti *Smartphone*, Tablet, Laptop, hampir semuanya memiliki fungsi yang

memungkinkan akses internet dari manapun & kapanpun. Efeknya bisa positif, seperti kemudahan akses informasi, kemudahan komunikasi, dll, tetapi selalu memiliki efek negatif, seperti:Kemalasan, ketergantungan berlebihan pada pertumbuhan teknologi yang ada selain menggunakan Internet untuk akses. hal-hal buruk seperti situs porno dan lain-lain (Triandanda, 2016).

Kemajuan Teknologi & Komunikasi memiliki berbagai konsekuensi positif & negatif, karena di satu sisi meningkatkan kekayaan, kesuksesan, dan peradaban, tetapi di sisi lain jadi alat yang ampuh untuk melanggar hukum. Teknologi juga secara *Universal* telah mengubah sikap dan gaya hidup masyarakat, serta menjadikan dunia tanpa batas & memicu perubahan dalam berbagai cara hidup. Pertumbuhan teknologi telah melahirkan berbagai layanan teknologi informasi & komunikasi dengan layanan yang berbeda-beda, didalam bagian ini internet termasuk bagian dari perkembangan teknologi tersebut (Ishaq, 2022).

Orang menyalahgunakan akses mudah ke Internet untuk berjudi. Awalnya orang datang ke arah *game online*, kemudian remaja datang ke *game online* karena penasaran & penasaran. Perjudian ialah taruhan secara sadar, yaitu mempertaruhkan nilai atau sesuatu yang dianggap berharga, dengan pemahaman bahwa risiko & harapan tertentu melekat dalam permainan, pertandingan, kontes, dan peristiwa yang pasti atau tidak pasti.

Tindakan yang perbuat para mahasiswa tersebut bersebrangan dengan kebiasaan-kebiasaan yang berada di masyarakat. Jika kondisi ini berulang, itu mempengaruhi pikirannya. Dan yang harus diwaspadai adalah kebiasaan perilaku tersebut yang terus berlanjut dan menjadi kebiasaan hingga usia lanjut, seperti bermain bola *online* (Arief, 2003). Ada situs judi bola *online* local yang sering di pakai oleh beberapa pelajar untuk bermain judi *online* seperti : *Jasabola*, *bet365*, *bwinbet* dan masih banyak lagi situs judi *online* lainnya. Bermain sepak bola *online* adalah permainan judi dengan menggunakan media *online* dan olahraga sepak bola untuk bertaruh, dimana salah satu pemain harus memilih tim sepak bola untuk berpartisipasi dalam permainan itu, mereka menyetujui syarat permainan dan apa yang dipertaruhkan. Jika timnya memenangkan permainan, dia pantas mendapatkan segalanya dalam permainan (YoZZi, 2022).



Gambar 1. Tampilan Salah Satu Situs Judi *Online* bet365.

(sumber:Penulis)

2. Faktor Penyebab Maraknya Judi Online di Kalangan Remaja.

Faktor penyebab maraknya fenomena judi *online* tentunya dilatarbelakangi oleh beberapa alasan. Tentunya alasan dibalik maraknya fenomena judi *online* ini membuat banyak remaja yang tergiur dengan permainan yang dapat merugikan moral anak muda saat ini & merugikan masa depan bangsa. Berikut adalah beberapa alasan yang mendasarinya. Bangkitnya Perjudian *Online*:

a. sebuah. Lingkungan sosial yang ramah

Lingkungan sosial adalah suatu keadaan dimana terjadi interaksi sosial antara anggota suatu kelompok masyarakat. Dalam penelitian ini, menurut teori asosiasi diferensial, perilaku menyimpang, bahkan tindak pidana, dipelajari melalui komunikasi & interaksi yang efisien di masyarakat, sehingga dapat dibicarakan suatu teknik untuk melakukan tindak pidana yang menyimpang bahkan kriminal. Teori yang dikemukakan oleh Sutherland mencoba menjelaskan faktor-faktor atau penyebab dari penyalahgunaan dan kejahatan.

Tidak dapat dipungkiri bahwa ramah lingkungan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pola pikir dan perilaku seseorang, baik lingkungan ramah dapat diciptakan di sekitar atau kawasan sekolah, tempat kerja maupun lingkungan masyarakat. Hal ini memungkinkan seseorang untuk menjadi bagian dari lingkungan sosial

yang berbeda. Meskipun sebagai orang dewasa seseorang mungkin lebih bergantung pada teman, namun perhatian, pengawasan dan bimbingan dari lingkungan keluarga dan sekolah tetap diperlukan.

Banyak penyebab yang mempengaruhi kepartisipasian seseorang dalam permainan judi online, antara lain menerima ajakan dari sesama pemain atau sekedar meniru apa yang sedang trending di lingkungan sosial (Asriadi, 2021).

b. Kemudahan Mengakses Game Judi *Online*



Gambar 2. Gambaran Seorang Remaja yang Sedang mengakses Situs Judi *Online*.
(Sumber: Penulis)

Kemudian penyebab selanjutnya yang juga cukup besar pengaruhnya terhadap maraknya judi online di kalangan mahasiswa ialah mudahnya akses permainan tersebut. Karena akses game *online* yang mudah membuat banyak remaja yang tertarik memainkannya hanya dengan smartphone, kuota internet dan tentunya modal untuk bisa memainkannya dimana saja, kapan saja, di mana saja dan karena kemudahan penggunaan ini, banyak remaja yang ceroboh dengan waktu mereka, lebih memilih untuk fokus pada permainan daripada pekerjaan yang seharusnya mereka lakukan, seperti menulis, Membantu orang tua mereka, dan ke sekolah.

c. Menghasilkan Uang

Faktor ini juga yang menjadi daya tarik tersendiri bagi kalangan remaja karena bisa menguntungkan jika bisa menang dalam permainan judi *online*. Dan tidak sedikit remaja yang rela merogoh kocek yang tidak sedikit dengan harapan mendapatkan keuntungan yang lebih banyak lagi.

Oleh karena itu, para pemain sering melihat jenis perjudian ini sebagai cara untuk menghasilkan uang dengan cepat tanpa melihat nilai dan standar yang berlaku di masyarakat. Lalu penjudi *online* juga merasa sulit untuk meninggalkan aktivitas ini karena berpikir selalu ada peluang untuk menang. Pemain biasanya sangat yakin akan kemenangannya, padahal peluangnya sangat tipis, karena kepercayaan yang ada hanyalah ilusi yang datang dari pikirannya sendiri (Sihaan, 2009).

Dan juga ada beberapa faktor yang penulis dapat dari suatu sumber sekunder yang dapat melengkapi beberapa faktor di atas. Berikut beberapa faktor penyebab maraknya judi *online* :

a. Faktor Finansial

Mahasiswa yang berkantong kecil terkadang memikirkan cara untuk memenuhi kebutuhannya, mereka berpikir bahwa dengan jumlah yang kecil mereka dapat memperoleh keuntungan paling banyak atau mendapatkan uang lebih banyak dalam waktu singkat tanpa usaha.

b. Faktor Sosial

Selain aspek ekonomi, aspek sosial juga menjadi salah satu penyebab judi *online* yaitu kondisi sosial masyarakat yang menerima pemain juga ikut meningkatkan perjudian tersebut.

c. Faktor Situasional

Faktor situasional adalah situasi yang dapat diidentifikasi sebagai penyebab utama perilaku perjudian mahasiswa karena tekanan teman sebaya untuk menghadiri atau berpartisipasi dalam permainan sepak bola *online*.

d. Faktor Sukarela

Untuk Mencicipi Kemauan yang timbul dalam diri siswa karena sesuatu yang menarik & memanggilnya kemudian menimbulkan sikap untuk melakukan apa yang diinginkannya, atau paling tidak sekedar untuk

mengetahui dan mencoba.

e. Faktor Persepsi

Probabilitas Persepsi yang relevan adalah pemahaman tentang perilaku ketika membuat penilaian tentang kemungkinan yang akan dia miliki saat bermain.

f. Faktor yang meningkatkan gairah Dalam setiap kehidupan

terkadang seseorang menginginkan semacam rangsangan untuk membuatnya lebih semangat dalam melakukan sesuatu. Hal ini juga dirasakan oleh mahasiswa yang mengikuti atau terlibat dalam permainan sepak bola *online* selain minat untuk menang yang merupakan faktor pendorong yang mempengaruhi keikutsertaan atau proses pendaftaran mereka dalam permainan sepak bola *online*. (Ishaq, 2022).

Titik awal yang signifikan adalah bahwa arah motif dan motivasi tertentu dipelajari dari definisi undang-undang sebagai menguntungkan atau tidak menguntungkan. Asumsi bahwa seseorang adalah kriminal karena terlalu banyak definisi yang mendukung delik dibandingkan dengan definisi yang menentang delik. Dua titik awal ini menjelaskan bahwa regulasi tidak selalu ditemukan, tetapi juga mencari celah-celah regulasi yang dapat diselewengkan untuk menguntungkan beberapa pihak (Supratama, 2022).

3. Pandangan Hukum Positif Terhadap Maraknya Fenomena Judi Online.

Negara telah memperhatikan maraknya fenomena judi di ranah internet di Indonesia. Negara telah membuat banyak peraturan terkait perjudian *online* dan negara juga telah mengambil beberapa langkah untuk mengatur perjudian *online* di Indonesia dari peraturan hukum hingga peraturan daerah yang diundangkan.

Selain itu, pemerintah juga memperkuat penegakan hukum di Indonesia. Penegakan hukum merupakan upaya mewujudkan cita-cita tersebut (hukum, kepastian hukum, & kepentingan). Proses implementasi ide-ide ini adalah inti dari penegakan hukum (Rahardjo, 2009). Pemolisian konkret adalah berlakunya hukum & praktik positif tentang bagaimana mereka harus diikuti. Jadi kepastian dalam hal itu berarti suatu keputusan bersama hukum dalam mendukung dan menegakkan hukum substantif dengan cara yang ditentukan oleh hukum formil. Secara umum penegakan hukum di negara ini dilakukan dengan 2 (dua) cara, yaitu:

- 1) Preventif, langkah-langkah untuk mencegah aturan atau tindakan ilegal. Dikutip Rusli Muhammad, pendapat Muladi bahwa penegakan hukum dalam kaitannya dengan proses politik pada hakekatnya adalah pelaksanaan kebijakan dalam beberapa tahapan yaitu:
 - a) Fase Formulasi, yaitu fase di mana hukum ditegakkan oleh parlemen dalam arti abstrak, disebut sebagai fase legislatif-politik dalam fase itu.
 - b) Fase Aplikasi, yaitu. pelaksanaan hukum pidana oleh aparat kepolisian, dimulai dari kepolisian, pengadilan, tahap ini disebut sebagai tahap politik hukum.
 - c) Tahap Implementasi, yaitu fase di mana hukum pidana benar-benar dilaksanakan dengan bantuan sistem penjara, fase ini disebut sebagai fase administratif atau administrasi.
- 2) Upaya represif Upaya Penindakan Bentuk penegakan hukum ini ialah tindakan ketika ataupun telah melakukan kejahatan. Penuntutan memiliki urutan langkah awal, dari penyelidikan ke pengadilan, antara lain:
 - a) Penyelidikan, khususnya serangkaian kegiatan penyidikan untuk mencari & mendeteksi suatu dugaan peristiwa pidana untuk menentukan dapat atau tidaknya dilakukan penyidikan.
 - b) Penyidikan, secara khusus merupakan rangkaian kegiatan penyidikan untuk mencari/memburu dan menggabungkan bukti-bukti yang diperoleh & berguna untuk mendapatkan tersangka.
 - c) Penangkapan, khususnya pekerjaan penyidik untuk menahan sementara waktu tersangka/terdakwa secara cuma-cuma apabila terdapat cukup bukti untuk penyidikan atau penuntutan & proses hukum.
 - d) Penahanan, khususnya, dimana penyidik & penuntut umum atau hakim menempatkan tersangka atau terdakwa di tempat-tempat tertentu atas perintahnya.
 - e) Penuntutan pidana, khususnya tindakan kejaksaan yang mengadili suatu perkara pidana di pengadilan negeri berwenang meminta kepada hakim pengadilan negeri untuk memeriksa dan memutus.
 - f) Pelaksanaan hukuman, pekerjaan penegakan putusan, pekerjaan hakim untuk menerima, menyelidiki & menyelesaikan perkara pidana dengan asas kebebasan, kejujuran dan ketidakberpihakan di depan pengadilan.

- g) Putusan hakim, keterangan hakim didalam pemeriksaan umum, bisa berupa putusan/bebas, pembebasan segala tuntutan. (Muhammad, 2007, p. 311).

Pelaksanaan hukum pidana mesti berlangsung menjadi pelaksana norma-norma hukum lingkungan melalui putusan-putusan hukum pidana. Ketetapan ini didahului oleh penyidik & dakwaan oleh jaksa (Hardjosoemantri, 2012). Tugas sistem sanksi administrasi negara adalah memantau, mencegah & memberantas larangan berdasarkan hukum lingkungan. Sanksi administratif selain bersifat represif juga bersifat restoratif yaitu mereka mengembalikan keadaan semula, maka dari itu penggunaan sanksi administratif didalam penegakan hukum lingkungan menjadi penting ketika berusaha memulihkan lingkungan lingkungan yang rusak atau tercemar (Mughtar, 2015).

Disamping itu ada beberapa sebab yang mempengaruhi terhambatnya atau terganggunya penegakan hukum sebagai berikut:

Menurut Soerjono Soekanto (Soekanto, 2018):

- 1) Sebab aturannya sendiri
- 2) Penegakan aturan hukum
- 3) Sebab sarana / fasilitas
- 4) Sebab masyarakat / sosial
- 5) Sebab kebudayaan / adat

Upaya penanggulangan penanggulangan judi *online* adalah upaya untuk mencegah, mengelola atau menangani keadaan, termasuk mengambil tindakan pencegahan & menemukan cara untuk memulihkan sikap atau perilaku seseorang yang telah dihukum (dipenjara) di penjara atau negara lain. Tindakan pemberitahuan pun dapat dilakukan secara Preventif & Represiv, meskipun proses Preventif ini lebih mungkin dihindari sebelum tindak pidana terbentuk & dilakukan secara tidak langsung tanpa hukum pidana. Metode penanggulangan kejahatan hanya mencakup penggunaan ruang sosial untuk memulihkan kondisi sosial tertentu, tetapi memiliki efek tidak langsung pada pencegahan kejahatan. Misalnya, media online memperingatkan masyarakat tentang bahaya perjudian & memberikan pengawasan di dunia maya. Sementara itu, penanggulangan represif merupakan sarana penegakan hukum yang cenderung memproses secara hukum akibat dari kejahatan tersebut. Penyelidikan, penyidikan, penuntutan dan sebagainya merupakan bagian dari hukum pidana.

Selain penegakan hukum pemerintah juga memberikan pandangan terhadap maraknya judi online lewat di bentuknya peraturan perundang-undangan tentang pidana judi *online* & seharusnya masyarakat patuh terhadap peraturan yang telah di buat.

Pasal 1(3) UUD RI Tahun 1945 menyebutkan bahwa "*Negara Indonesia ialah Negara Hukum*", yang berarti bahwa setiap warga negara yang berada dalam negara kesatuan Republik Indonesia wajib tunduk & patuh pada peraturan yang berlaku. Jika ada warga yang tidak mengikuti aturan atau melakukan tindakan yang dilarang oleh undang-undang, maka proses hukum akan ditempuh. Karena tujuan hukum harus ditegaskan & ditegakkan, maka hukum tidak dapat dikatakan sebagai produk hukum jika tidak ada penegakan hukumnya.

Pasal perjudian juga di atur didalam Kitab Undang-undang Hukum Pidana pasal 303 ayat 1-3 (Indonesia):

PASAL 303 KUHP AYAT (1)

- (1) Dipidana dengan pidana penjara paling lama sepuluh tahun / denda paling banyak Rp25 juta karena tidak mendapat izin:
 - a) Dengan sengaja mempromosikan/menawarkan peluang perjudian & menelitinya, atau dengan sengaja terlibat dalam bisnis apa pun untuk tujuan itu.
 - b) Dengan sengaja memberikan atau memberikan / kesempatan kepada masyarakat umum untuk berjudi atau dengan sengaja melakukan kegiatan usaha untuk tujuan tersebut, dengan atau tanpa syarat menggunakan kesempatan atau melakukan suatu prosedur.
 - c) Jadikan pemain judi sebagai sarana mencari nafkah.

PASAL 303 KUHP AYAT (2)

- (2) Apabila pelaku melakukan tindak pidana sambil menjalankan penghidupannya, maka haknya untuk melakukan penggeledahan dapat dicabut.

PASAL 303 KUHP AYAT (3)

- (3) Yang disebut dengan permainan judi ialah semua jenis permainan yang kemungkinan menghasilkan keuntungan semata-mata tergantung pada keberuntungan, juga karena pemainnya lebih terlatih / lebih terampil. Ini termasuk semua taruhan pada keputusan balapan atau permainan lain yang tidak dimainkan antara lawan atau pemain, serta semua taruhan lainnya.

Dari pasal di atas dapat kita ambil beberapa informasi tentang judi seperti definisi permainan judi, siapa saja yang dimaksud termasuk dalam permainan judi, hingga hukuman yang akan didapatkan bila kita tertangkap bermain judi. dan pasal di atas masuk di lanjut di dalam Pasal 303 BIS KUHP :

PASAL 303 BIS KUHP AYAT (1)

- (1) Kurungan paling lama empat tahun / denda paling banyak Rp10 juta:
- a) Setiap orang yang memanfaatkan kesempatan untuk berjudi, dilakukan dengan melanggar ketentuan Pasal 303:
 - b) Siapa pun yang berpartisipasi dalam permainan untung-untungan di jalan raya umum atau di tepi jalan raya umum atau di tempat-tempat yang dapat diakses oleh publik, kecuali diizinkan oleh otoritas yang berwenang, izin untuk menyelenggarakan permainan untung-untungan tersebut di atas.

PASAL 303 BIS AYAT (2)

- (2) Apabila pada saat melakukan pelanggaran tersebut, tidak lebih dari dua tahun sejak hukuman dijatuhkan untuk salah satu dari pelanggaran tersebut, pidana penjara paling lama enam tahun atau denda paling banyak lima belas juta rupiah.

Sedangkan sanksi terhadap perjudian *online* dimuat dalam Pasal 27(2) UU RI No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi & Transaksi Elektronik, yang menyatakan bahwa orang yang sengaja dan tidak punya hak mendistribusikan, mentransmisikan, membuat komunikasi elektronik atau materi yang memuat elektronik yang mengandung unsur game yang tidak memiliki perizinan resmi untuk di distribusikan.

Ketetapan pidana dimuat dalam Pasal 45(2) UU RI No. 19 Tahun 2016 Perubahan UU No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, yang menyatakan sesuai dengan Pasal 27(2) UU RI No 11 tahun 2008 tentang Informasi & Transaksi Elektronik, bahwa bagi yang melanggar akan dikenakan sanksi penjara/kurungan selama 6 tahun atau sanksi denda sebesar Rp 1.000.000.000.

4. Fenomena Judi Online Dalam Perspektif Hukum Islam (*Maqashid Syariah*).

Kata judi berhubungan dengan kata bahasa Arab *maysir* الميسر, kata *maysir* berawal dari kata *Al-yasr* اليسر yang secara harfiah berarti "sesuatu yang diwajibkan atas pemilikannya", juga berasal dari kata *Al-yusr* yang berarti mudah/gampang. Sinonim asal kata *Al-yasar* berarti kaya (Al-Qurthubiy, 1372 H, p. 53).

Namun menurut pendapat Quraish Shihab, kata *maysir* diambil/di kutip dari kata *yusrun* yang berarti mudah/tidak sulit. Karena pelaku mendapatkan harta dengan mudah & kehilangan harta dengan mudah tanpa banyak usaha (Shihab, 2001, pp. 192-193).

Islam melarang semua kejahatan, yaitu segala kegiatan yang merugikan diri sendiri, orang lain dan lingkungan dilarang, pelakunya harus dihukum atau dihukum sesuai dengan prinsip keadilan yang telah ditetapkan. Dalam Islam, tujuan hukuman ialah untuk menciptakan kedamaian bagi individu & masyarakat, dan untuk mencegah tindakan yang merugikan kehidupan, harta benda atau kehormatan anggota masyarakat, dan tujuan hukuman ialah untuk memperbaiki hubungan individu, masyarakat dan komunitas. (Jazuli, p. 25)

Dalam kitab al Ijtihad al Maqasidy yang ditulis oleh Profesor Dr. Nuruddin bin Mukhtar al Khadimi mengatakan: lughawi, *maqasid al syari'ah* terdiri dari dua kata, yaitu *maqasid* & *syari'ah*. *Maqasid* adalah bentuk jamak dari *maqsud*, yang artinya sengaja atau sengaja. *Syariah* secara harfiah berarti jalan menuju sumber air. Jalan menuju air bisa disebut jalan menuju sumber utama kehidupan (al-Khadim, 2001).

Secara ontologis, *maqāsīd al-syarī'ah* dianggap sebagai penggerak *al-Syāri'* (*al-ghrad/al-bāith/almuharrīk*), namun dibatasi dalam istilah *syari'at*. Secara epistemologis, *maqāsīd* dalam bidang *syari'ah* masih dalam pemahaman manusia. Secara epistemologis, seseorang dapat membuktikan kebenaran *maqāsīd al-Syāri'* berdasarkan manfaat yang diperoleh dari hukum. (Sulistiani, 2018).

Tujuan utama Maqasid Syariah ialah memahami kebaikan bagi umat manusia (mashlahahutl `ibad) baik dalam urusan dunia maupun akhirat. Para ulama menyepakati tujuan ini karena pada prinsipnya tidak ada satupun aturan dalam syariah yang tidak bertujuan untuk melindungi maslahah. Selain itu, Syariat ingin mendorong terciptanya kebaikan baik di dimensi dunia maupun di kemudian hari, sehingga isi Maqashid Syariah adalah Mashlahah.

Imam Asy-Syatibi merumuskan Maqasid Syariah ke dalam lima hal inti, yaitu (Bakri, 1996, p. 61):

- a. Hifdzu ad-diin (Menjaga agama)
- b. Hifdzu ad-nafs (Merawat jiwa)
- c. Hifdzu al-aql (Tetap Sadar)
- d. Hifdzu al-nasl (Melindungi keturunan)
- e. Hifdzu al-mal (penjaga harta)

Oleh karena itu, sikap seorang muslim terhadap masalah judi ialah menerima ketentuan Allah dengan bersandar pada bahaya & keburukan judi. Meskipun argumentasi & kajian ilmiah yang dikemukakan oleh berbagai pihak membenarkan & melegalkan perjudian dengan tujuan ekonomi, sosial, politik dll. Perjudian tidak dapat dilegalkan, bahkan jika para ahli dapat membuktikan manfaat perjudian. Umat Islam & pemerintah wajib menolak & memberantas judi meskipun tidak ada tanda-tanda judi yang terlihat atau negatif. Iman kepada Allah & kebenaran Al-Qur'an serta As-Sunnah cukup untuk menolak perjudian baik untuk kepentingan pribadi maupun sosial ekonomi.

Pendapat tentang Maqashid Syari'ah, sebagaimana yang ditunjukkan oleh Abd al-Wahhab Khallaf, ialah pasal sangat penting dimana bisa jadi digunakan sebagai alat mendukung hingga memahami tajuk rencana al-Qur'an & Sunnah, melengkapi argumen dimana bertentangan dengan dan sangat penting ditambah adalah untuk hukum negara melawan kasus dimana tidak diperhitungkan oleh Quran & Sunnah dalam hal linguistik (Muzlifah, 2013).

Adapun Yusuf Qardhawi menjelaskan beberapa Hikmah & tujuan di balik pengharaman judi di antaranya (Qardhawi, 2004, pp. 378-379):

- a. Seorang Muslim harus mengikuti Sunatullah dengan bekerja & mencari uang, dimulai dengan inisiasi. Masuklah ke dalam rumah melalui pintu-pintunya & tunggulah akibat (musabbab) dari sebab-sebab itu. Sedangkan judi yang termasuk togel hanya bisa membuat orang kecanduan distribusi, mengemis & keinginan kosong, bukan usaha, tindakan & penghormatan terhadap cara-cara yang ditentukan oleh Allah & perintah-Nya yang harus diikuti.
- b. Islam menjadikan harta milik manusia sebagai nilai yang dilindungi. Oleh karena itu tidak dapat dipertimbangkan kecuali melalui pertukaran atau hibah yang ditentukan & amal. Berjudi adalah tentang memakan properti orang lain dengan cara yang salah.
- c. Tak heran jika judi bisa menimbulkan permusuhan dan konflik di antara para pemainnya sendiri, meski dari sudut pandangnya sepertinya sudah saling mengalah. Karena pada akhirnya selalu ada pemenang dan pecundang, kaya & miskin. Sedangkan jika yang kalah tetap diam, diamnya diisi dengan amarah & amarah. Dia marah karena keinginannya tidak bisa dipenuhi. Dia tersenyum karena taruhannya sial. Ketika dia menggerutu, dia menyalahkan dirinya sendiri atas penderitaan yang dideritanya & atas tangan yang secara membabi buta memasang tiang pancang.
- d. Kekalahan ini mendorong yang kalah untuk mengulanginya lagi, mungkin dengan pengulangan kedua dia bisa menebus kekalahan pertama. Mereka yang menang, karena mendapatkan nikmatnya rasa kemenangan, tertarik untuk melakukannya lagi. Kemenangan kecilnya mengundang lebih banyak lagi. Dia tidak ingin berhenti sama sekali. Dan semakin kecil penghasilannya, semakin rakus dia, sehingga dia beralih dari kejayaan menjadi kesengsaraan yang menyiksa. Dengan cara ini, putaran perjudian dihubungkan sedemikian rupa sehingga hampir tidak ada dua putaran yang berbeda satu sama lain. Dan inilah rahasia pertumpahan darah antar pemain.
- e. Oleh karena itu perjudian ini merupakan bahaya yang mengancam masyarakat & individu. Perjudian ini menghancurkan waktu & kehidupan juga membuat para penjudi menjadi serakah, mereka ingin merampas hak orang tetapi tidak mau memberikan apa-apa, mereka mengkonsumsi barang tetapi tidak dapat menghasilkan apa-apa.

SIMPULAN

Judi *online* di kalangan remaja bisa menjadi sangat populer karena beberapa faktor, salah satunya adalah perkembangan teknologi saat ini. Kemajuan teknologi, khususnya di bidang komunikasi, merupakan salah satu bidang kehidupan manusia yang paling dinamis & diterima. kemajuan teknologi komunikasi telah menciptakan berbagai fungsi dengan kelebihan & kekurangannya masing-masing. Sanksi penyalahgunaan internet seperti judi *online* di atur dalam Pasal 45(2) UU RI No 19 Tahun 2016 Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, yang menyatakan bahwa orang yang sengaja dan tidak punya hak mendistribusikan, mentransmisikan, menyediakan informasi tentang elektronik lalu menyalahgunakannya maka akan dikenakan sanksi pidana penjara/kurungan selama 6 tahun atau denda paling banyak Rp 1.000.000.000.

Dalam Islam, tujuan hukuman adalah untuk mendisiplinkan individu & masyarakat juga mencegah tindakan yang dapat merugikan anggota masyarakat, jiwa, harta benda & kehormatan, dll. Tujuan utama Maqasid Syariah ialah memahami kebaikan bagi umat manusia (*mashlahah* *lil`ibad*) baik dalam urusan dunia maupun akhirat. Para ulama menyepakati tujuan ini karena pada prinsipnya tidak ada ketentuan syariat yang tidak dimaksudkan untuk melindungi *maslahah*. Selain itu, Syariat bermaksud mendorong terciptanya kebaikan baik di dimensi dunia maupun akhirat, sehingga isi Maqashid Syariah ialah *mashlahah*.

DAFTAR PUSTAKA

- Alaby. (2020). Media Sosial Whatsapp Sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh Mata Kuliah Ilmu Sosial Budaya Dasar (ISBD). Ganaya: Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora.
- al-Khadim, N. I. (2001). Ilmu Al Maqashid As Syari'ah. Riyadh: Maktabah al Abikan.
- Al-Qurthubiy. (1372 H). Al-Jami' li Ahkam al-Qur'an. Kairo: Dar al-Syu'ub.
- Arief. (2003). Kejahatan Cyber Crime atau Computer-Related Crime Menurut Perserikatan bangsa-bangsa. Jakarta: Rajawali Press.
- Asriadi, A. (2021). Analisis Kecanduan Judi Online (Studi Kasus Pada Siswa SMK An Nas Mandai Maros Kabupaten Maros). Doctoral dissertation.
- Bakri, A. J. (1996). Konsep Maqāsid al-Syārī'ah Menurut al-Shatib. Jakarta: Pt. Raja Grafindo Persada.
- Hardjosoemantri, K. (2012). Hukum Tata Lingkungan. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Indonesia. (n.d.). Kitab Undang-Undang Hukum Pidana.
- Ishaq, R. R. (2022). Judi Sepak Bola Online Pada Kalangan Mahasiswa Muslim Di Universitas Islam Riau. Jurnal Cakrawala Ilmiah.
- Jazuli, A. (n.d.). Fiqh Jinayat (Upaya Menanggulangi Kejahatan dalam Islam).
- Kartini, K. (1988). Patologi Sosial. Depok: Raja Grafindo Persada.
- Marzuki. (2019). Penelitian Hukum. Jakarta: pranamedia group.
- Muchtar, M. (2015). Sistem Peradilan Perlindungan Dan Pengelolaan Lingkungan Hidup. Banjarmasin: Prestasi Pustaka.
- Muhammad, R. (2007). Hukum Acara Pidana Kontemporer. Citra Aditya Bakti.
- Muzlifah. (2013). MAQASHID SYARIAH SEBAGAI PARADIGMA DASAR EKONOMI ISLAM. Economic: Jurnal Ekonomi dan Hukum Islam,.
- Qardhawi, Y. (2004). Al-Halal wa Al-Haram fi Al-Islam. Jakarta: Media Eka Sarana.
- Rahardjo, S. (2009). Penegakan Hukum. Genta Pub.
- Rahayu, s. (2021). Digitalisasi Aktivitas Jual Beli Masyarakat: Perspektif Teori Perubahan Sosial. Ganaya: Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora.
- Shihab, Q. (2001). Tafsir Al-Mishbah, Pesan Kesan dan Keserasian AlQur'an. Tangerang: Lentera Hati.
- Siahaan. (2009). Perilaku Menyimpang Pendekatan Sosiologi. Jakarta: PT Indeks.
- Soekanto, S. (2018). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Penegakan Hukum. Depok: Rajawali.
- Sulistiani. (2018). ANALISIS MAQASHID SYARIAH DALAM PENGEMBANGAN HUKUM INDUSTRI HALAL DI INDONESIA. Jurnal Law & Justice.
- Supratama, E. S. (2022). Fenomena Judi Online Higgs Domino Dikalangan Mahasiswa Pada Masa Pandemi Covid-19 di Kota Tanjungpinang. Ganaya: Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora.
- Trianda. (2016). Perilaku Judi Bola Kaki Online Pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu politik Universitas Riau. JOM FISIP.
- Yozzi, E. (2022). Motif Mahasiswa di Kota Padang Bermain Judi Bola Online. Jurnal Perspektif: Jurnal Kajian Sosiologi dan Pendidikan.