

Tinjauan Hukum Terhadap Judi Online (*Persepektif Hukum Positif Dan Hukum Islam*)

Sumarwoto
mr.umar82@gmail.com
Fakultas Hukum Universitas Surakarta

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi menyebabkan dunia menjadi tanpa batas dan menyebabkan perubahan sosial secara signifikan berlangsung demikian cepat melalui penggunaan layanan internet. Ketergantungan layanan internet digunakan hampir dalam semua aspek kehidupan meliputi bisnis, pendidikan, hiburan, sosial dan budaya, termasuk judi online. Tulisan ini menggunakan metode yuridis normatif sebagai pisau analisis dalam mengelola data-data kualitatif yang dikumpulkan dari sumber primer maupun sekunder dengan memperhatikan ketentuan undang-undang yang berkenaan baik secara langsung maupun tidak langsung. Menurut Hukum Positif, judi online adalah dilarang, karena dampak dari perjudian itu bisa mengakibatkan terjadinya tindak pidana lain seperti pencurian, pembunuhan serta yang lainnya. Sedangkan menurut Hukum Islam, judi online hukumnya haram karena pada dasarnya perjudian itu tidak ada manfaat serta banyak mudharat-nya.

Kata kunci : *Tinjauan Hukum, Hukum Islam, Judi online*

Legal Review Of Online Gambling (Positive Law Perspective And Islamic Law)

Abstract The development of information and communication technology has caused the world to become boundless and caused significant social change to take place so quickly through the use of internet services. Internet service addiction is used in almost all aspects of life including business, education, entertainment, social and cultural, including online gambling. According to the Positive Law, online gambling is prohibited, because the impact of gambling can result in the occurrence of other criminal acts such as theft, murder and others.

Keywords: *Law Review, Islamic Law, Online Gambling*

A. LATAR BELAKANG

Dalam kehidupan kemajuan yang serba canggih, teknologi menjadi salah satu bagian kehidupan yang mendominasi setiap individu dan menjadi lambang kebebasan untuk mengakses informasi yang diinginkan. Media sosial menjadi(kan) dunia baru yang pesat membawa perubahan kultur/peradaban.

Kemajuan Teknologi Informasi dan Komunikasi mengakibatkan terjadinya revolusi interaksi sosial. Interaksi sosial merupakan syarat utama terjadinya aktivitas - aktivitas sosial. Menurut (Soekanto, 2012:17), terdapat dua syarat utama dalam sebuah interaksi sosial, yaitu kontak sosial dan komunikasi. Perkembangan teknologi dewasa ini, telah menyebabkan seseorang melakukan

kontak sosial tidak hanya melalui hubungan badaniyah, tetapi juga melalui hubungan jarak jauh yang dijembatani oleh media komunikasi seperti internet.

Penggunaan internet yang semakin mudah berakibat banyak disalah gunakan untuk permainan judi. Awalnya orang mengakses game online, selanjutnya karena rasa penasaran dan rasa ingin tahu, akhirnya larut dalam permainan judi online. Maraknya judi online (judol) menjadi sorotan serius. Jumlah kerugiannya sangat besar, baik dari sisi materi, dan imaterinya.

Fenomena perjudian merupakan suatu bentuk permasalahan sosial yang telah ada sejak zaman dahulu. Selain bertentangan dengan nilai dan norma yang ada dalam masyarakat, perjudian juga memberikan dampak buruk dalam kehidupan pribadi maupun dalam

kelompok masyarakat. Perjudian dengan bersaranakan teknologi tumbuh dan berkembang seiring bertambahnya para pengguna alat-alat komunikasi elektronik yang berbasis internet. Pemerintah dalam fungsinya sebagai pengawasan sosial (social control) telah menetapkan aturan-aturan mengenai perjudian dalam rumusan peraturan perundang-undangan yang ada

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian di atas, dapat dirumuskan permasalahan yaitu bagaimana Tinjauan Hukum terhadap Judi Online dalam Perseptif Hukum Positif dan Hukum Islam!

C. METODE PENELITIAN

Tulisan ini menggunakan metode yuridis normatif sebagai pisau analisis dalam mengelola data-data kualitatif yang dikumpulkan dari sumber primer maupun sekunder dengan memperhatikan ketentuan undang-undang yang berkenaan baik secara langsung maupun tidak langsung dengan tulisan ini. Penelitian hukum normatif yaitu penelitian hukum yang dilakukan dengan cara meneliti bahan pustaka atau data sekunder sebagai bahan dasar untuk diteliti dengan cara mengadakan penelusuran terhadap peraturan-peraturan dan literatur-literatur yang berkaitan dengan permasalahan yang diteliti (Soekanto,2006: 13-14). Selain mendasarkan pada penelitian dalam dokumen, penulis juga melakukan penelahan secara mendalam terhadap peraturan perundang-undangan yang berkaitan dengan perjudian seca online.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Definisi

Perjudian muncul sejak abad ke-9 di China, berawal dari permainan kartu, kemudian seiring waktu dan perkembangan zaman serta teknologi, perjudian pun menjadi lebih teratur dan terorganisir dan bahkan sudah bisa dilakukan secara online; dimana pemain bertaruh untuk memilih satu pilihan di antara beberapa pilihan di mana hanya satu pilihan saja yang benar dan menjadi pemenang.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, Judi adalah permainan dengan memakai uang atau barang berharga sebagai taruhan seperti main dadu, kartu (Kbbi.web.id/judi.html) . Sedangkan Judi Online itu sendiri adalah permainan judi melalui media elektronik dengan akses internet sebagai perantara. Perjudian online dilakukan melalui aplikasi pendukung yang sudah didesain dengan sedemikian rupa, seperti mesin slot, poker virtual, serta dilakukan dalam taruhan olahraga. Dan masih banyak lagi jenis perjudian online yang beredar

Judi online merupakan sejenis candu, dimana awalnya hanya mencoba – coba dan 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 kemenanganpun memperoleh hasil yang lebih banyak. Judi online, 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.

Berdasarkan dari beberapa hasil riset dampak bermain Judi Online ini adalah Kecanduan yang dialami pemain mengakibatkan dia sering kali berbohong, mencuri uang, mengambil barang dari rumahnya untuk dijual. Perilaku yang ditunjukkan pemain ini sangat berbahaya mengingat bahwa pemainnya merupakan remaja yang notabenehnya adalah penerus bangsa. Kecanduan judi online yang dialami pemain ini jika tidak di tangani secara serius ini akan berdampak kepada kepribadianya.

Kecanduan judi bisa dijelaskan dari dua perspektif. Pertama, dari sudut pandang keuangan tradisional, orang dengan literasi keuangan tinggi dan profil risikonya pun tinggi, bisa gemar berjudi. Ini biasanya (hanya) untuk bersenang-senang saja. Kedua, dilihat dari perspektif keuangan perilaku (behavioral finance). Teorinya, orang dengan literasi keuangan tinggi dan profil risiko rendah, bakal menjauhi judi. Namun, realitanya berkata lain. Banyak orang dengan profil tersebut justru kecanduan judi.

B. Perbedaan Game online Vs Judi online

Game menurut Oxford Dictionary adalah “ an activity that you do to fun, often one that has rules and that you can win or lose; the equipment for a game”. (aktivitas yang dilakukan untuk bersenang-senang, sering kali terdapat aturan dan Anda dapat menang atau kalah).

Gim/ Game, baik luring maupun daring terdapat klasifikasi atau

kategorinya, antara lain permainan kompetisi (game of competition), permainan untung-untungan (game of chance), board game permainan kartu, seperti monopoli, simulation game, role-play game dan yang didasarkan semata-mata pada tujuan dari bermain gim, seperti untuk edukasi, serious game, training, riset, dan sebagainya. (James Sundali dan Rachel Croson;2006).

Berdasarkan pengertian dan klasifikasi gim di atas, pada dasarnya antara gim online dengan permainan yang mengandung unsur judi online saling beririsan. Sebab, dalam gim online juga terdapat jenis-jenis permainan yang mirip dengan judi online, seperti permainan kartu atau game of chance.

Ketentuan mengenai gim online yang diatur di dalam Permenkominfo 11/ 2016, pasal 1 : menyebut gim online sebagai permainan interaktif elektronik yaitu aktivitas yang memungkinkan tindakan bermain berumpan balik dan memiliki karakteristik setidaknya berupa tujuan dan aturan berbasis elektronik berupa aplikasi perangkat lunak. Suatu permainan tidak dapat diklasifikasikan sebagai game online atau permainan interaktif elektronik apabila merupakan kegiatan judi yang dapat menggunakan uang asli ataupun uang virtual yang bisa ditukarkan menjadi uang asli (Pasal 9 huruf b Peraturan Menteri komunikasi dan informatika no. 11 /2016 tentang klasifikasi permainan interaktif).

Dengan demikian, jika permainan atau gim online itu mengandung unsur taruhan berupa uang termasuk uang virtual, atau permainan yang kemenangan atau keuntungannya sangat tergantung pada peruntungan,

maka permainan tersebut adalah judi online. Dalam praktiknya, kans kemenangan dalam judi online sangatlah kecil dibanding dengan apa yang penjudi pertaruhkan. Salah satunya disebabkan karena gambler's fallacy yaitu keyakinan bahwa, dalam suatu kejadian acak, dengan adanya hasil tertentu maka akan diimbangi dengan tendensi untuk mendapatkan hasil sebaliknya. Contohnya ketika melempar koin, yang muncul adalah koin bagian atas (misalnya muncul angka), maka ada tendensi bahwa yang selanjutnya akan muncul koin bagian bawah (gambar) (Peter Ayton dan Ilan Fischer, 2004:1369).

Dapat dikatakan pula bahwa gambler's fallacy adalah kepercayaan yang salah bahwa ada korelasi negatif atas kejadian acak yang pada dasarnya tidak saling berkorelasi. Contoh: ketika seseorang percaya bahwa setelah tiga angka merah muncul di roulette wheel, maka selanjutnya kemungkinan besar akan muncul angka hitam. Dalam praktiknya, dengan adanya gambler's fallacy yang sering kali menjangkiti penjudi tersebut, dimanfaatkan oleh bandar judi untuk meraup banyak keuntungan dengan cara memberikan peluang penjudi untuk menang/untung sangat sedikit. Dengan demikian, penjudi akan terus menerus bermain, dengan anggapan akan mendapatkan banyak kemenangan.

Hal ini berbeda dengan gim online yang dalam praktiknya kans kemenangan atau pencapaian level, tergantung ada pada kemampuan atau keahlian serta pengalaman dari pemainnya. Sebab, dalam gim online tidak terdapat bandar layaknya dalam judi online. Dengan demikian, apakah permainan game online termasuk judi? Jawabannya adalah tidak, sepanjang gim online tersebut tidak memuat unsur

taruhan uang/harta, atau unsur keuntungan (uang) yang didasarkan pada peruntungan. Secara garis besar, perbedaan gim dan judi online adalah pada kans kemenangan judi online yang sangat kecil karena diatur oleh bandar, dan adanya unsur taruhan uang/harta dan/atau keuntungannya didasarkan pada peruntungan. Sementara dalam gim online kedua unsur tersebut tidak ada.

C. Peraturan Mengenai Perjudian

Di Indonesia terdapat beberapa peraturan yang mengatur mengenai perjudian, sebagai berikut :

- Pasal 303 dan Pasal 303 bis Kitab Undang-Undang Hukum Pidana;
- Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian ;
- Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (“UU ITE”) sebagaimana yang telah diubah oleh Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik;

1) Menurut KUHP:

Pasal 303 ayat (1) KUHP menjelaskan:

Diancam dengan pidana penjara paling lama sepuluh tahun atau pidana denda paling banyak dua puluh lima juta rupiah, barang siapa tanpa mendapat izin dengan sengaja menawarkan atau memberikan kesempatan untuk permainan judi dan menjadikannya sebagai pencarian, atau dengan sengaja turut serta dalam suatu perusahaan untuk itu;

dengan sengaja menawarkan atau memberi kesempatan kepada khalayak umum untuk bermain judi atau dengan sengaja turut serta dalam perusahaan untuk itu, dengan tidak peduli apakah untuk menggunakan kesempatan adanya sesuatu syarat atau dipenuhinya sesuatu tata-cara;menjadikan turut serta pada permainan judi sebagai pencarian.

Pasal 303 bis ayat (1) KUHP, berbunyi:

Diancam dengan hukuman penjara paling lama 4 (empat) tahun atau denda paling banyak sepuluh juta rupiah:

Barangsiapa menggunakan kesempatan untuk main judi, yang diadakan dengan melanggar peraturan pasal 303;

Barangsiapa ikut serta permainan judi yang diadakan di jalan umum atau di pinggirnya maupun di tempat yang dapat dimasuki oleh khalayak umum, kecuali jika untuk mengadakan itu, ada izin dari penguasa yang berwenang .

Adapun, di dalam pasal 426 dan 427 ,UU no.1/2023 tentang KUHP baru, serta penjelasannya, yang berlaku 3 tahun sejak tanggal diundangkan, (2026) tidak memberikan definisi/pengertian tentang perjudian atau permainan judi. Pasal tersebut mengatur tentang jenis tindak pidana perjudian, Berdasarkan Pasal 303 ayat (3) KUHP tersebut, dapat dilihat bahwa dalam permainan judi, terdapat ***unsur keuntungan*** yang ***bergantung pada peruntungan*** (untung-untungan) atau kemahiran/kepintaran pemain. Selain itu, dalam permainan judi juga melibatkan ***adanya pertarungan***.

- 2) Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian.

Ketentuan Pasal 1 UU 7/1974 menyatakan semua tindak pidana perjudian sebagai kejahatan. Karena itu, Pasal 542 KUHP yang semula judi di jalanan umum dinyatakan sebagai pelanggaran telah berubah menjadi kejahatan dan diubah menjadi Pasal 303 bis KUHP.

Judi menurut Pasal 303 ayat (3) KUHP adalah tiap-tiap permainan, yang mendasarkan pengharapan buat menang pada umumnya bergantung kepada untung-untungan saja, dan juga kalau pengharapan itu jadi bertambah besar karena kepintaran dan kebiasaan pemain. Yang juga terhitung masuk main judi ialah pertarungan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain, yang tidak diadakan oleh mereka yang turut berlomba atau bermain itu, demikian juga segala pertarungan yang lain-lain, orang yang mengadakan main judi dihukum menurut Pasal 303 KUHP, sementara orang-orang yang ikut pada permainan itu dikenakan hukuman menurut Pasal 303 bis KUHP.

- 3) Judi Menurut Undang-undang ITE

Perjudian yang dilakukan secara online di internet diatur dalam Pasal 27 ayat (2) UU ITE yang berbunyi: Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian.

Ancaman terhadap pelanggaran ini diatur dalam Pasal 45 ayat (2) UU 19/2016, yakni:

Setiap Orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan

perjudian sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (2) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 1 miliar;

D. Unsur Pasal Judi Online.

Adapun unsur pasal judi online dalam Ps. 27 (2) UU ITE adalah sebagai berikut (Adami Chazawi dan Ardi Ferdian: 53):

- 1) Unsur Subjektif : kesalahan (dengan sengaja)
- 2) Unsur Objektif.
 - a) melawan hukum: tanpa hak;
 - b) perbuatan: mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya;
 - c) objek: informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian.

Arti perjudian yang dimaksud Pasal 27 ayat (2) UU ITE adalah sama dengan arti permainan judi (hazardspel) menurut Pasal 303 ayat (3) KUHP. Sementara tindak pidana perjudian dimuat di dalam Pasal 303 ayat (1) angka 1, 2, 3, dan ayat (2), serta Pasal 303 bis ayat (1) angka 1 dan 2 (hal. 58).

Adapun, menurut SKB UU ITE titik berat penerapan Pasal 27 ayat (2) UU ITE adalah perbuatan seseorang mentransmisikan, mendistribusikan, dan membuat dapat diaksesnya secara elektronik konten atau muatan perjudian yang dilarang atau tidak memiliki izin berdasarkan peraturan perundang-undangan (hal. 8);Penyebaran konten perjudian dapat berbentuk transmisi dari satu perangkat ke perangkat lain, distribusi atau menyebarkan dari satu perangkat/pengguna ke banyak perangkat/pengguna (hal. 9).

E. Menurut Hukum Islam

Ketentua-ketentuan pidana perjudian menurut hukum Islam adalah bentuk jarimah ta'zir. perjudian termasuk ke daam jarimah ta'zir sebab, setiap orang yang melakukan perbuatan maksiat yang tidak memiliki sanksi had dan tidak ada kewajiban membayar kafarat harus dita'zir, baik perbuatan maksiyat itu berupa pelanggaran atas hak Allah atau hak manusia. Berdasarkan hal dimaksud, cukup beralasan jika perjudian termasuk salah satu tindak pidana, yang konsekuensi atau sanksi hukumnya disejajarkan dengan tindak pidana jarimah ta'zir. (Zainudin Ali.2007 :hal 93) . Adapun ketentuan jarimah ta'zir yang tetap tidak ada, semua diserahkan pada pemerintah atau pengadilan, dalam hal ini hakimlah yang menentukan, maksud penentuan ini agar dapat mengatur masyarakat sesuai dengan perkembangan zaman (Ahmad Hanafi: 1993:hal. 340).

Dalam menentukan batas hukuman ta'zir ini baik karena mengerjakan kejahatan atau meninggalkan kewajiban yang tidak dinashkan oleh syara' yang diserahkan kepada penguasa atau Ulil alAmri di setiap masa dan tempat, karena hukumnya ta'zir ini terbuka luas dan masing-masing ahli ijtihad maupun para hakim mampu mengembangkan ijtihadnya.(T.M. hasbi Ash-Shiddieqi : 2001: hal: 122).

Jarimah ta'zir itu jumlahnya sangat banyak sekali, yaitu semua jarimah selain diancam dengan hukuman had, kifarat, dan qishas diyat semuanya termasuk jarimah ta'zir. Jarimah ta'zir dibagi menjadi dua: Pertama, Jarimah yang bentuk dan macamnya sudah ditentukan oleh nash Al-Qur'an dan Hadits tetapi hukumnya diserahkan pada manusia. Kedua, Jarimah yang

baik bentuk atau macamnya, begitu pula hukumannya diserahkan pada manusia. Syara' hanya memberikan ketentuan-ketentuan yang bersifat umum saja (Marsum: 1991: Hal :140).Sedangkan sebagian jarimah ta'zir diserahkan pada penguasa untuk menentukannya, dengan syarat harus sesuai dengan kepentingan-kepentingan masyarakat dan tidak boleh berlawanan dengan nash-nash (ketentuan syara') dan prinsip-prinsip umum. Dengan maksud agar mereka dapat mengatur masyarakat dan memelihara kepentingan -kepentingannya.

Para Imam Mazhab berpendapat bahwa hukuman ta'zir berbeda-beda menurut perbedaan sebab perbuatannya. Mazhab Hanafi dan Syafi'I mengatakan bahwa ta'zir yang paling tinggi adalah sejumlah had yang paling rendah. Adapun serendah-rendahnya ta'zir, menurut pendapat Hanafi, adalah 40 kali dera jika penyebabnya adalah meminum khamar/Berjudi. Sedangkan menurut Syafi'I dan Hambali serendah-rendahnya 20 kali dera. Setinggi-tingginya hukuman ta'zir, menurut Hanafi adalah 39 kali dera. Sedangkan menurut Syafi'I dan Hambali adalah 19 kali dera. Sedangkan menurut Maliki mengatakan bahwa Hakim boleh melakukan ta'zir sebanyak yang menjadi pertimbangannya (Abdullah zaki Alkaf, 2015:hal:450

perjudian itu bisa mengakibatkan terjadinya tindak pidana lain seperti pencurian, pembunuhan serta yang lainnya. Sedangkan menurut Hukum Islam, judi online hukumnya haram karena pada dasarnya perjudian itu tidak ada manfaat serta banyak mudharat-nya.

PENUTUP

Orang yang terlibat dalam judi online sangat rentan terhadap berbagai persoalan. Mulai dari persoalan finansial, mental health, sosial, hingga pintu masuk pada aktivitas kriminal (lainya).

Menurut Hukum Positif, judi online adalah dilarang, karena dampak dari

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Abdullah zaki Alkaf, Fiqh Empat Mazhab (Bandung: Hasyimi, 2015)
- Adami Chazawi dan Ardi Ferdian. tindak Pidana Informasi & Transaksi Elektronik, Malang: Media Nusa Creative, 2015;
- Ahmad Hanafi, Asas-asas Hukum Pidana Islam (Jakarta: Bulan Bintang, 1993)
- Apostolos Spanos. Games of History ; Games and Gaming as Historical Sources; London and New York: Routledge, 2021;
- James Sundali dan Rachel Croson. Biases in casino betting : The hot hand and gambler’s fallacy Judgement and Decision Making Vol. 1 No. 1 Juli 2006;
- Marsum, Fiqih Jinayat (Hukum Pidana Islam) (Yogyakarta:FH UII, 1991)
- Peter Ayton dan Ilan Fischer. The hot hand fallacy and the gambler’s fallacy : Two faces of subjective randomness; Memory & Cognition, 32 (8), 2004;
- Suhendra, Raviq (2018) Pembuktian Tindak Pidana Judi Online Berdasarkan Undang – Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik.
- Soerjono Soekanto & Sri Mamudji, Penelitian Hukum Normatif: Suatu Tinjauan Singkat, Rajagrafindo Persada, Jakarta, 2006

1T.M. hasbi Ash-Shiddieqi, Falsafah Hukum Islam (Semarang: Pustaka Rizki Putra, 2001)

KBBI, Judi, diakses pada 4 januari 2024, pukul 21.09 WIB;

Oxford Dictionary, Game diakses pada 4 januari 2024,, pukul 22.04 WIB.

Zainudin Ali, Hukum Pidana Islam (Jakarta: Sinar Grafika, 2007)

Peraturan Perundangan

- Kitab Undang Undang Hukum Pidana;
- Undang -Undang Nomor 11 /2008 tentang informasi dan Transaksi Elektronik sebagaimana dirubah dengan Undang -undang nomor 19 /2016;
- Undang Undang Nomor 1 /2023 Tentang Kitab Undang Undang Hukum Pidana;
- Peraturan Menteri komunikasi dan informatika no. 11 /2016 tentang klasifikasi permainan interaktif;
- Keputusan Bersama Menteri Komunikasi dan Informatika RI, Jaksa Agung RI, dan Kepala Kepolisian RI Nomor 229, 154, KB/2/VI/2021 tahun 2021 tentang Pedoman Implementasi atas Pasal tertentu dalam Undang Undang nomor 11 /2008 tentang ITE sebagaimana diubah dengan UU nomor 19/2016;