

**METODE *SOFTSELLING* DALAM PENYEBARAN  
JUDI *ONLINE* MELALUI FITUR *FAN FUNDING*  
MENURUT HUKUM POSITIF DAN HUKUM  
PIDANA ISLAM  
(STUDI KASUS *INFLUENCER* YOUTUBE)**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Tugas Akhir dan Melengkapi Syarat  
guna Memperoleh Gelar Sarjana Program Strata 1 (S.1)  
pada Fakultas Syari'ah dan Hukum



**Akmal Hassaan  
2002026047**

**PRODI HUKUM PIDANA ISLAM  
FAKULTAS SYARIAH DAN HUKUM  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) WALISONGO  
SEMARANG**

# PERSETUJUAN PEMBIMBING

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Kepada Yth.  
Dekan Fakultas Syariah dan Hukum UIN Walisongo Semarang

*Assalamu 'alaikum Wr. Wb.*

Setelah melalui proses pembimbingan dan perbaikan, maka bersama ini saya menyetujui bahwa skripsi saudara:

Nama : Akmal Hassaan  
Nim : 2002026047  
Program Studi : Hukum Pidana Islam  
Judul Skripsi : Metode *Softselling* dalam, Penyebaran Judi Online melalui Fitur *Fan Funding* Menurut Hukum Pidana Positif dan Hukum Pidana Islam (Studi Kasus *Influencer Youtube*)

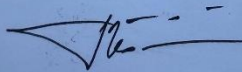
Dengan ini kami mohon agar skripsi saudara tersebut dapat segera dimunaqosyahkan.

Demikian persetujuan ini untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Semarang, 17 November 2024

Pembimbing I



Drs.H. Mohammad Solek. MA.  
NIP.196603181993031004

Pembimbing II



M. Farid Fad. M.SI.  
NIP.198404162018011001

## PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG  
FAKULTAS SYARI'AH DAN HUKUM

Jalan Prof. Dr. H. Hamka Semarang 50185  
Telepon (024)7601291, Faksimili (024)7624691, Website : <http://fsh.walisongo.ac.id/>

### PENGESAHAN

Nama : Akmal Hassaan  
NIM : 2002026047  
Program Studi : Hukum Pidana Islam  
Judul Skripsi : Metode Softselling Dalam Penyebaran Judi Online Melalui Fitur Fan Fundin Menurut Hukum Pidana Positif dan Hukum Pidana Islam (STUDI KASUS INFLUENCER YOUTUBE)

Telah diujikan dalam sidang munaqosyah oleh Dewan Penguji Fakultas Syari'ah dan Hukum Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang dan dinyatakan lulus pada tanggal 13 Desember 2024.

Dengan demikian dapat diterima sebagai syarat guna memperoleh gelar Sarjana Strata I (S1).

Semarang, 30 Desember 2024

Ketua Sidang / Penguji

RUSTAM DAHAR KARNADI APOLLO HARAHAP, M.Ag.  
NIP. 196907251998031005

Penguji Utama I

Dr. NOVITA DEWI MASYITHOH, S.H., M.H.  
NIP. 197910222007012011

Pembimbing I

Drs. H. Mohamad Solek, M. A.  
NIP. 196603181993031004

Sekretaris Sidang / Penguji

Drs. H. MOHAMAD SOLEK, MA.  
NIP. 196603181993031004

Penguji Utama II

DAVID WILEDAN, M.HI.  
NIP. 198912242019031012

Pembimbing II

Mohammad Farid Fad, M. SI.  
NIP. 198404162018011001



**MOTTO**

فَاذْكُرُونِي أَذْكَرْكُمْ وَاشْكُرُوا لِي وَلَا تَكْفُرُونِ ﴿١٥٢﴾

*“Maka, ingatlah kepada-Ku, Akupun akan ingat kepadamu. Bersyukurlah kepada-Ku dan janganlah kamu ingkar kepada-Ku.” (Q.S Al-Baqarah ayat 152)*

## **PERSEMBAHAN**

Alhamdulillah, puji syukur kepada kehadiran Allah SWT yang senantiasa selalu mencurahkan nikmat serta inayahnya kepada penulis, sehingga bisa menyelesaikan proses penulisan skripsi ini dengan lancar tanpa halangan suatu apapun. Sholawat serta salam semoga senantiasa selalu tercurahkan kepada nabi besar kita, Nabi Muhammad SAW.

Skripsi ini penulis haturkan untuk kedua orang tua, Bapak M. Hasan Nurdin dan Ibu Yunita Yudaningsih yang tanpa lelah selalu meberikan dukungan moril dan materi kepada penulis selama awal perkuliahan hingga proses penulisan skripsi. Dan untuk diri penulis sendiri terutama, terima kasih sudah mau bertahan sekuat ini, memang proses bukanlah suatu hal yang mudah, akan tetapi proses tidak akan menghianatai hasil.

# DEKLARASI

## DEKLARASI

Dengan penuh kejujuran dan tanggung jawab, saya:

Nama : Akmal Hassaan  
Nim : 2002026047  
Program Studi : Hukum Pidana Islam  
Judul Skripsi : Metode *Softseling* dalam  
Penyebaran Judi *Online* melalui  
Fitur *Fan Funding* Menurut  
Hukum Pidana Positif dan Hukum  
Pidana Islam (Studi Kasus  
*Influencer* Youtube)

Menyatakan bahwa skripsi ini tidak berisi materi yang telah pernah ditulis oleh orang lain atau diterbitkan. Demikian juga skripsi ini tidak berisi satupun pikiran-pikiran orang lain, kecuali informasi yang terdapat dalam referensi yang dijadikan bahan rujukan.

Semarang, 11 November 2024



Akmal Hassaan

NIM: 2002026047

## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Transliterasi huruf Arab ke dalam huruf latin yang dipakai dalam penulisan skripsi ini berpedoman pada Surat Keputusan Bersama Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor: 158/1987 dan 05936/U/1987.

### I. Konsonan Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak Dilambangkan	Tidak Dilambangkan
ب	Ba	b	be
ت	Ta	t	te
ث	Sa	ś	es
ج	Jim	j	je
ح	Ha	ḥ	ha
خ	Kha	kh	ka dan ha
د	Dal	d	de
ذ	Dza	dz	zet
ر	Ra	r	er
ز	Za	z	zet
س	Sin	s	es
ش	Syin	sy	es dan ye

ص	Sad	ṣ	es
ض	Dad	ḍ	de
ط	Tha	ṭ	te
ظ	Zha	ẓ	zet
ع	‘ain	‘	koma terbalik di atas
غ	Gain	G	ge
ف	Fa’	f	ef
ق	Qa	Q	qi
ك	Kaf	k	ka
ل	Lam	l	‘el
م	Mim	m	‘em
ن	Nun	n	‘en
و	Wau	w	w
ه	Ha	H	ha
ء	Hamzah	’	apostrof
ي	Ya	Y	ye

## II. *Ta’marbutah di AkhirKata*

a. Bila dimatikan ditulish

حكمه	Ditulis	<i>Hikmah</i>
جزیه	Ditulis	<i>Jizyah</i>

- b. Bila diikuti dengan kata sandang ‘al’ serta bacaan kedua itu terpisah, maka ditulis h

كرامة الاولياء	Ditulis	<i>Karamah al-Auliya’</i>
----------------	---------	---------------------------

- c. Bila ta’marbutah hidup atau dengan harakat, fathah, kasrah, dan dammah ditulis t

زكاة الفطر	Ditulis	<i>Zakaatul fitri</i>
------------	---------	-----------------------

### III. Vokal Pendek

َ	Fathah	Ditulis	a
ِ	Kasrah	Ditulis	i
ُ	Dammah	Ditulis	u

### IV. Vokal Pendek yang Berurutan dalam Satu Kata Dipisahkan dengan Apostrof

النتم	Ditulis	<i>a’antum</i>
اعدت	Ditulis	<i>‘u’iddat</i>

### V. Kata Sandang Alif+Lam

- a. Bila diikuti huruf *Qomariyah* ditulis *L(el)*

القران	Ditulis	<i>al-Qur’an</i>
القياس	Ditulis	<i>al-Qiyas</i>

- b. Bila diikuti huruf *syamsiyah* ditulis dengan menggunakan huruf *syamsiyah* yang mengikutinya, serta menghilangkan huruf *l* (el)nya.

السماء	Ditulis	<i>as-Samaa'</i>
الشمس	Ditulis	<i>asy-Syams</i>

## VI. Penulisan Kata-Kata dalam Rangkaian Kalimat

بديۃ المجتهد	Ditulis	<i>bidayatul mujtahid</i>
سد الذريعه	Ditulis	<i>sadd adz dzariah</i>

## VII. Pengecualian

Sistem transliterasi tidak berlaku pada :

- Kosa kata Arab yang lazim dalam Bahasa Indonesia dan terdapat dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia, misalnya: Al-Qur'an, hadis, mazhab, lafaz.
- Judul buku yang menggunakan kata Arab, namun sudah dilatinkan oleh penerbit, seperti judul buku *Ushul al-Fiqh al-Islami, Fiqh Munakahat*.
- Nama pengarang yang menggunakan nama Arab, tapi berasal dari negara yang menggunakan huruf latin, misalnya Nasrun Haroen, Wahbah al-Zuhaili, As-Sarakhi.
- Nama penerbit di Indonesia yang menggunakan kata Arab, misalnya TokoHidayah dan Mizan.

## ABSTRAK

Penyebaran judi *online* meningkat pesat antara 2020-2024, salah satunya melalui pemasaran *softselling* menggunakan *Fan Funding* oleh *influencer* di kanal YouTube. Fenomena ini menarik perhatian, terutama ketika oknum judi *online* melakukan donasi besar-besaran yang terlihat oleh para penonton. Kasus ini melibatkan seorang *influencer* politik yang mengomentari fenomena tersebut, diikuti dengan respons cepat dari pihak kepolisian yang memberikan surat panggilan kepada *influencer* terkait untuk dimintai penjelasan. Sebagai hukuman non-formal, mereka diberikan pertanggungjawaban dan pendidikan oleh pihak kepolisian. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dasar dan pertimbangan pihak kepolisian dalam memberikan hukuman non-formal, menggunakan perspektif hukum pidana positif dan hukum pidana Islam. Metode yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan yuridis normatif, yang mengkaji bahan hukum utama melalui kajian pustaka. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pihak kepolisian memberikan hukuman non-formal karena *influencer* dalam kasus ini dianggap sebagai aktor materialis dalam pasal penyertaan doenpleger, yang tidak dapat dijatuhi hukuman menurut pasal 55 ayat 1 KUHP. Dalam hukum pidana Islam, judi dianggap setara dengan meminum khamr, dan *influencer* dalam kasus ini dapat dianggap bersalah berdasarkan tafsiran ayat-ayat dan hadis terkait. Kesimpulannya, meskipun hukuman non-formal diberikan, *influencer* dapat dipertanggungjawabkan dalam konteks hukum pidana Islam.

**Kata Kunci:** Judi *online*; *Softselling* ; *Fan Funding*

## ABSTRACT

*The spread of online gambling increased rapidly between 2020-2024, one of which was through softselling marketing using Fan Funding by influencers on YouTube channels. This phenomenon attracted attention, especially when online gambling individuals made large donations that were visible to the audience. This case involved a political influencer commenting on the phenomenon, followed by a swift response from the police who issued a summons to the influencer for questioning. As a non-formal punishment, they were given accountability and education by the police. This study aims to analyse the basis and considerations of the police in providing non-formal punishment, using the perspectives of positive criminal law and Islamic criminal law. The method used is qualitative with a normative juridical approach, which examines the main legal material through literature review. The results showed that the police provided non-formal punishment because the influencer in this case was considered a materialist actor in the article of doenpleger participation, who could not be sentenced according to article 55 paragraph 1 of the Criminal Code. In Islamic criminal law, gambling is considered equivalent to drinking alcohol, and the influencer in this case can be considered guilty based on the interpretation of the relevant verses and hadith. In conclusion, despite the non-formal punishment given, the influencer can be held accountable in the context of Islamic criminal law.*

**Keywords:** *Online gambling; Softselling ; Fan Funding*

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur atas kehadiran Allah SWT, atas nikmat karunia-Nya sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi yang berjudul “Metode *Softselling* dalam Penyebaran Judi *Online* Melalui Fitur *Fan Funding* (Studi Kasus *Influencer* YouTube). Sholawat serta salam kita haturkan kepada junjungan besar Nabi Muhammad SAW semoga kelak kita bisa mendapatkan syafa’atnya di yaumul akhir. Penulis sadar dalam menyelesaikan skripsi ini banyak pihak yang turut berperan, maka untuk itu disampaikan terima kasih sedalam-dalamnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Nizar, M.Ag, selaku Rektor UIN Walisongo Semarang.
2. Bapak Dr. Moh. Harun, S.Ag., M.H selaku Ketua Prodi Hukum Pidana Islam dan Bapak Arifana Nur Kholiq, M.S.I selaku Sekretaris Prodi Hukum Pidana Islam.
3. Bapak Prof. Dr. H. Abdul Ghofur, M.Ag selaku Dekan Fakultas Syari’ah dan Hukum UIN Walisongo Semarang.
4. Bapak Drs. H. Mohammad Solek, MA. selaku Dosen Pembimbing I dan Bapak Mohammad Farid Fad, M.S.I selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis selama proses penulisan skripsi.
5. Segenap dosen dan civitas akademika Fakultas Syari’ah dan Hukum UIN Walisongo Semarang yang telah memberikan ilmu, pengalaman, dan arahan kepada penulis selama masa perkuliahan.
6. Teruntuk kedua orang tua saya, Bapak Muhammad Hasan Nurdin dan Ibu Yunita Yudaningsih yang senantiasa selalu memberikan do’a dan dukungan kepada penulis dalam menuntut ilmu.

7. Semua yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu. Pastinya tak henti-henti penulis sampaikan semoga amal baik semua pihak mendapat balasan yang berlipat dari sang pencipta.

Terima kasih atas segala keikhlasan yang telah diberikan. Penulis tidak bisa membalas semua kebaikan dan hanya doa yang bisa penulis panjatkan. Semoga Allah SWT memberikan balasan yang seetimpal untuk semuanya. Akhirnya penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kempurnaan, karena krangnya pengalaman dan pengetahuan penulis. Maka kritik dan saran dari pembaca senantiasa penulis harapkan. Akan tetapi, penulis berharap semoga skripsi ini bisa berguna bagi penulis sendiri, pembaca, dan dunia ilmu pengetahuan.

Semarang, 30 Oktober 2024



Akmal Hassaan

NIM. 2002026047

## DAFTAR ISI

COVER .....	1
PERSETUJUAN PEMBIMBING .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
PENGESAHAN .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
MOTTO.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
PERSEMBAHAN .....	iv
DEKLARASI .....	v
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN .....	vi
ABSTRAK .....	x
ABSTRACT .....	xi
KATA PENGANTAR.....	xii
DAFTAR ISI.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian .....	8
D. Manfaat Penelitian.....	8
E. Telaah Pustaka .....	9
F. Metode Penelitian.....	11
G. Sistematika Penulisan.....	14
BAB II TINJAUAN UMUM MENGENAI <i>JUDI ONLINE, SOFTSELLING, FAN FUNDING</i> PADA YOUTUBE .....	16
A. Tinjauan Umum tentang Judi <i>Online</i> .....	16
1. Pengertian Judi.....	16
2. Pengertian Judi <i>Online</i> .....	16

3. Jenis-Jenis Judi <i>Online</i> .....	11
4. Judi <i>Online</i> Menurut Hukum Pidana Positif .....	19
5. Judi <i>Online</i> Menurut Hukum Pidana Islam .....	24
B. Tinjauan Umum Tentang <i>Softselling</i> .....	49
1. Pengertian <i>Softselling</i> .....	49
2. Pelaku <i>Softselling</i> .....	51
3. <i>Softselling</i> dalam Islam .....	53
C. Tinjauan Umum Tentang <i>Fan Funding</i> Pada YouTube .....	58
1. <i>Fan Funding</i> .....	58
2. <i>Fan Funding</i> Pada YouTube .....	60
<b>BAB III PENYEBARAN JUDI <i>ONLINE</i> MENGGUNAKAN METODE <i>SOFTSELLING</i> MELALUI FITUR <i>FAN FUNDING</i> PADA KASUS <i>INFLUENCER</i> YOUTUBE.....</b>	<b>62</b>
A. Penjelasan Kasus .....	62
1. Posisi Kasus.....	62
2. Penyebaran Judi <i>Online</i> oleh Pelaku .....	65
B. Upaya Penanganan Oleh Kepolisian Terhadap Judi <i>Online</i> .....	74
1. Fungsi dan Tugas Pokok Kepolisian Republik Indonesia .....	74
2. Penegakan Hukum Terhadap Pelaku Tindak Pidana Perjudian <i>Online</i> Pada Tingkat Kepolisian.....	77
3. Faktor Yang Mempengaruhi Penegakan Hukum.....	80
C. Dampak Kasus Terhadap Komunitas Pengguna YouTube.	82
D. Dampak Tindakan Kepolisian Terhadap Komunitas Pengguna YouTube .....	84
<b>BAB IV ANALISIS PENYEBARAN JUDI <i>ONLINE</i> MENGGUNAKAN METODE <i>SOFTSELLING</i> MELALUI</b>	

FITUR <i>FAN FUNDING</i> DALAM KASUS <i>INFLUENCER</i> YOUTUBE.....	88
A. Analisis Implementasi Metode <i>Softselling</i> Yang Digunakan Untuk Menyebarkan Judi <i>Online</i> Melalui Fitur <i>Fan Funding</i> Pada YouTube Oleh <i>Influencer</i> .....	88
B. Analisis Perspektif Hukum Pidana Positif dan Hukum Pidana Islam dalam Mengeni Penyebaran Judi <i>Judi Online</i> Menggunakan Metode <i>Softselling</i> Melalui Fitur <i>Fan Funding</i> Oleh <i>Influencer</i> YouTube.....	94
BAB V PENUTUP .....	119
A. Simpulan.....	119
B. Saran .....	121
DAFTAR PUSTAKA.....	122

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi di era globalisasi sekarang ini begitu pesat terutama pada sektor teknologi informasi yang membuat masyarakat dengan mudah dapat menerima dan memberikan informasi kepada masyarakat luas. Manfaat teknologi informasi selain memberikan dampak positif juga dapat memberikan dampak negatif seperti judi *online*. Seiring dengan berkembangnya teknologi informasi, munculah satu kejahatan baru yang sedang marak terjadi di Masyarakat yakni perjudian yang dilakukan secara *online*. Perjudian *online* dikategorikan sebagai *cyber crime* karena dalam melakukan kejahatannya perjudian *online* menggunakan alat elektronik dan internet media untuk melakukan tindak pidana perjudian tersebut.<sup>1</sup>

Dengan adanya perkembangan teknologi, Judi yang pada awalnya dilakukan secara langsung atau disebut judi konvensional. Namun sekarang memiliki inovasi dengan dilakukan secara *online* dan lebih praktis sehingga banyak menarik perhatian masyarakat, Judi *online* merupakan praktik perjudian yang dilakukan melalui internet, menggunakan berbagai *platform online* seperti situs web, aplikasi seluler, atau *platform* permainan *online* lainnya. Dalam judi *online*, pemain dapat memasang taruhan dan berpartisipasi dalam berbagai jenis permainan judi yang ditawarkan oleh penyedia

---

<sup>1</sup> Putu T. Anak Agung N. Darmadi, dan Sagung P. Purani, *Penegakan Hukum Terhadap Pelaku Tindak Pidana Perjudian Online (Studi Kasus Unit Cyber Crime Ditreskrimsus Polda Bali)* Skripsi, Universitas Udayana (2024), hal. 2

layanan tersebut<sup>2</sup>, Permainan yang tersedia dalam judi *online* mencakup beragam opsi, mulai dari permainan kasino seperti mesin slot, blackjack, roulette, dan bakarat, hingga taruhan olahraga, poker *online*, taruhan balapan, dan masih banyak lagi. Pemain biasanya menggunakan uang sungguhan untuk memasang taruhan dalam permainan tersebut, dan kemenangan atau kerugian ditentukan oleh hasil dari permainan atau taruhan yang dipilih. Sebagian besar situs judi *online* menyediakan berbagai metode pembayaran yang beragam untuk memfasilitasi proses deposit dan penarikan.<sup>3</sup>

Perkembangan judi *online* telah marak di Indonesia Judi *online* terus berkembang hingga hampir menurut survei dari Jakpat kepada 426 responden di Indonesia yang pernah bermain judi *online* pada 29 Oktober 2023. Dari hasil survei tersebut, 44,8% responden mengeluarkan dana kurang dari Rp100.000 untuk sekali bermain judi *online*. Sebanyak 29,8% responden mengeluarkan uang hingga Rp100.000- Rp250.000 untuk sekali bermain judi *online*. Kemudian, 10,3% responden mengeluarkan uang sekitar Rp250.001-Rp500.000 untuk bermain judi *online*. Sebanyak 7,5% responden menghabiskan dana sekitar Rp500.001-Rp1.000.000 dalam sekali bermain judi *online*. Lalu, 7,5% responden mengeluarkan lebih dari Rp1.000.000 untuk sekali bermain judi *online*. Adapun, 81,2% responden menyatakan dana yang mereka gunakan untuk bermain judi *online* berasal dari penghasilan pribadi. Sebanyak 22,5% responden memakai uang tabungan mereka

---

<sup>2</sup> Endi Sjaiful Alim, Nuroji, M. Asep Rizkiawan, Tirta Anhari, Bahar Sobari, *Monitoring dan Pencegahan Serangan Judi Online (Slot Gacor) Pada Website*, Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika (2024), Vol.8 No.1, hlm 75

<sup>3</sup> Nindy Nurry Pangesti, 5 Jenis Permainan Judi Online, diakses pada 12 Juni 2024 dari <https://fame.grid.id/read/464042148/selain-slot-dan-poker-ini-5-jenis-permainan-judi-online-yang-harus-dihindari?page=all>

untuk bermain judi *online*. Sebanyak 6,1% responden bermain judi *online* dengan meminjam uang saudara atau teman. Lalu, 5,9% responden bermain judi *online* dengan dana dari pinjaman.<sup>4</sup> Namun perkembangan judi *online* tidak muncul begitu saja, banyak beberapa melalui proses yang bertahap dengan mengandalkan nafsu Masyarakat dan teknologi informasi yang ada, penyebaran yang dilakukan oleh pihak judi *online* untuk menyebarluaskan judi *online*.

Semakin berkembang dan beragam dalam era digital salah satu profesi yang menarik Masyarakat dari segala kalangan yaitu YouTuber. YouTuber merupakan konten kreator yang aktif baik memposting video atau melakukan siaran langsung di laman YouTube, semakin berkembangnya akun seorang YouTuber maka mendapatkan keuntungan-keuntungan, yang salah satunya menjadi seorang *public figure*, Menjadi seorang *public figure* merupakan suatu keuntungan yang bisa dikembangkan menjadi lebih luas karena banyak Perusahaan yang menggunakan jasa *public figure* untuk mempromosikan produk dan atau jasa yang ditawarkan Perusahaan kepada Masyarakat.<sup>5</sup>

*Platform* YouTube merupakan salah satu situs web/*website* yang sudah umum digunakan untuk menonton video, bahkan tidak jarang banyak orang yang menggunakan *platform* YouTube sebagai akses untuk mencari nafkah, pendapatan uang dari *streaming* atau *live* yang paling banyak

---

<sup>4</sup> Rizaty, Monavia Ayu. 2023, Data Uang yang Dikeluarkan Pemain Judi Online di Indonesia. Diakses pada 23 Maret 2024 dari <https://dataindonesia.id/varia/detail/data-uang-yang-dikeluarkan-pemain-judi-online-di-indonesia>.

<sup>5</sup> Gunadi, Made Dwi Artha., Mekanisme dan Regulasi Penegakan Hukum Terhadap Streamer Game yang Menyampaikan Informasi Tentang Judi Online di Youtube, E-journal UNMAS (2024), Vol.04 No.01, hlm. 1454

memberi pendapatan adalah *Fan Funding* atau dana dari penggemar yang merupakan cara baru untuk melakukan pembayaran sukarela. Penonton bisa melakukan pembayaran sukarela untuk mendukung YouTuber berdasarkan kesukaan mereka, meski pendapatan utama dari YouTube merupakan adsens YouTube atau gaji yang diberikan oleh YouTube kepada YouTuber/pembuat video namun pendapatan dari *Fan Funding* atau donasi jauh lebih banyak dari pada gaji pokok adsense, penonton yang mendonasi dengan minimal donasi Rp.10ribu bisa memberikan komentar langsung pada *streamer* yang akan di tampilkan pada layar video, namun dengan adanya donasi disertai komentar instan tersebut tidak sedikit YouTuber yang mendapat donasi dari situs judi bahkan dengan jumlah donasi yang sangat banyak, hal tersebut sulit dikatakan sebagai promosi atau *brand ambassador* karena tidak ada keterkaitan kontrak antara *streamer* dan pemilik situs judi, hal tersebut biasa disebut dengan *softselling*.

*Softselling* merupakan suatu cara penarikan minat oranglain terhadap suatu *brand* tanpa berbicara frontal atau disertai dengan gimmick, para pemilik *brand* berusaha menarik dengan cara seperti memberi layanan yang lebih, memiliki ciri khas dalam pemasaran, dan juga melakukan perilaku yang menguntungkan masyarakat/perseorangan sehingga secara tidak langsung para masyarakat/orang tersebut menjadi memiliki rasa senang atau tertarik kepada *brand* tersebut, hal tersebut membuat nama *brand* menjadi lebih dikenal.<sup>6</sup>

---

<sup>6</sup>Muhammad Safaat Gunawan, Nurul Mujahidah, Sofyan Sofyan, Nur Azizah, Muh. Alyan Mulya A, Pertanggungjawaban Hukum Platfom Media Sosial Terhadap Promosi Judi Online, Jurnal Plaza Hukum Indonesia (2023), Vol.1 No,2, hlm 2.

Pada prakteknya, banyak donasi atau *Fan Funding* yang disumbangkan oleh akun-akun judi *online* ke YouTuber pada saat melakukan *livestreaming*. Dikutip dari akun YouTube Zubedy Al-Fanshahanie dengan judul video “REAKSI BANG XIN DISAWER 50 JUTA”<sup>7</sup>, RRQ XIN mendapatkan donasi mencapai 50 juta dari IMBASLOT yang merupakan salah satu laman judi *online* dengan reaksi Xin yang tertawa dan berkata “Ini dia guys gacor” dengan reaksi Xin tersebut secara tidak langsung Xin telah membantu IMBASLOT untuk memperkenalkan lamanya kepada penonton.

Tindakan *softselling* melalui *Fan Funding* yang dilakukan merupakan tindakan yang telah diatur oleh Undang-undangpasal tersebut diatur di dalam Undang-undang(UU) Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik tepatnya pada pasal 45 ayat 3 juncto pasal 27 ayat (2) yang berbunyi: “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 sebagai mana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (2) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).”<sup>8</sup>

Pada hakekatnya perjudian merupakan perbuatan yang dilarang dan sebagai bentuk perbuatan yang bertentangan

---

<sup>7</sup> Zubedy Al-Fansahanie, *REAKSI BANG XIN DISAWER 50 JUTA*, Diakses pada 8 Mei 2024, diakses melalui <https://www.youtube.com/watch?v=iPsoLJSiUv4>

<sup>8</sup> Indonesia, Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008, Sekretariat Negara Jakarta.

dengan norma agama, moral, maupun hukum baik positif maupun hukum islam.

Harta yang dihasilkan dari perjudian termasuk cara yang bathil (terlarang) dimana setiap sesuatu yang dilakukan dengan cara yang bathil maka hukumnya haram, harta yang di perolehnya dengan cara yang haram tidak berkah ketika digunakan untuk kegiatan beribadat lainnya. Bahkan ketika harta tersebut digunakan untuk menghidupi keluarga maka akan menimbulkan kehidupan yang tidak bahagia. Sekalipun hiburan dan permainan itu dibolehkan oleh Islam. Tetapi ia juga mengharamkan setiap permainan yang dicampur perjudian, yaitu permainan yang tidak luput dari untung rugi yang dialami oleh si pemain. Oleh karna itu, tidak halal seorang muslim menjadikan permainan judi sebagai alat untuk menghibur diri dan mengisi waktu lapang.<sup>9</sup> Begitu juga tidak halal seorang muslim menjadikan permainan judi sebagai alat mencari uang dalam situasi apapun Allah SWT telah melarang kita berjudi melalui firman-Nya Allah dalam Al-Qur'an Surah Al-Maidah Ayat 90-91:<sup>10</sup>

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْلَامُ  
رِجْسٌ مِّنْ عَمَلِ الشَّيْطَانِ فَاجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ ﴿٩٠﴾ إِنَّمَا  
يُرِيدُ الشَّيْطَانُ أَنْ يُوقِعَ بَيْنَكُمُ الْعَدَاوَةَ وَالْبَغْضَاءَ فِي الْخَمْرِ  
وَالْمَيْسِرِ وَيَصُدَّكُمْ عَن ذِكْرِ اللَّهِ وَعَنِ الصَّلَاةِ فَهَلْ أَنْتُمْ  
مُنْتَهُونَ ﴿٩١﴾

<sup>9</sup> M. Hasbi Umar, *Nalar Fiqh Kontemporer*, Jakarta: Gaung Persada Press (2007), hlm. 250.

<sup>10</sup> Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, Jakarta: Pustaka Al-Kautsar.

Artinya : “Wahai orang-orang yang beriman, sesungguhnya (meminum) khamr, 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) khamr dan berjudi itu, dan menghalangi kamu dari mengingat Allah Swt. dan sembahyang, maka berhentilah kamu dari mengerjakan pekerjaan itu.” (QS. Al-Maidah: 90-91)

Meskipun telah diatur baik dalam hukum positif maupun hukum Islam namun pada kenyataannya masih banyak Masyarakat yang melakukan judi *online* dan *influencer* atau YouTuber yang secara tidak langsung membantu memberi ruang bagi para Perusahaan judi *online*, Fenomena tersebut merupakan suatu bukti bahwa terlalu banyak ruang kosong untuk judi *online* bisa memasarkan laman judinya dengan dalih para *influencer* tidak bermaksud menyebarkan judi *online*, Namun terlepas dari secara sengaja mau tidak sengaja, dengan niat maupun tidak dengan niat para *influencer* telah membantu penyebaran judi *online*, maka dari itu penulis ingin menganalisa dan mempelajari hal-hal yang secara tidak kita sadari bisa menjadi penyebaran judi *online* yang itu merupakan suatu tindak pidana, maka dibuatlah penelitian hukum normative yang dituangkan dalam skripsi dengan judul **“Metode *Softselling* Dalam Penyebaran Judi *Online* Melalui Fitur *Fan Funding* Menurut Perspektif Hukum Pidana Positif dan Hukum Pidana Islam (Studi Kasus *Influencer* YouTube)”**

## **B. Rumusan Masalah**

Demikian merupakan permasalahan yang dianalisis yaitu:

1. Bagaimana Implementasi *softselling* judi *online* melalui *Fan Funding*?

2. Bagaimana *softselling* dalam penyebaran judi *online* melalui fitur *Fan Funding* Menurut Hukum Pidana Positif dan Hukum Pidana Islam?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan pokok permasalahan diatas, maka beberapa tujuan yang hendak penulis capai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk memahami *softselling* judi *online* melalui *Fan Funding*.
2. Untuk mengetahui bagaimana *softselling* dalam penyebaran judi *online* melalui fitur *Fan Funding* Menurut Hukum Pidana Positif dan Hukum Pidana Islam.

### **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini memiliki 2 manfaat yaitu secara teoritis dan praktis, manfaat teoritis merupakan manfaat jangka Panjangdalam pengembangan teori pembelajaran, sedangkan manfaat praktis memberikandampak secara langsung terhadap komponen-komponen pembelajaran

1. Manfaat teoritis
  - a. Penelitian ini merupakan bentuk analisis perkembangan inovasi dalam penyebaran judi *online*
  - b. Penelitian ini dapat dijadikan bahan referensi bagi penelitian hukum selanjutnya yang membahas tentang promosi judi *online*
2. Manfaat Praktis
  - a. Untuk pihak YouTuber agar mengetahui dan memahami jenis tindakan yang bersifat

pendistribusian judi *online* yang telah ditetapkan didalam hukum positif dan hukum pidana islam.

- b. Untuk Masyarakat sabagai bahan penambah pengetahuan tentang promosi judi *online*.

## E. Telaah Pustaka

Peneliti menemukan beberapa penelitian ilmiah yang memiliki topik bahasan yang berkaitan, maka tidak menutup kemungkinan pokok persoalan yang diteliti memiliki kemiripan dengan peneliti lainnya karena lingkup penelitian yang sama yaitu lingkup pidana judi *online*, namun untuk menjamin adanya kebaruaran dan orisinalitas penelitian maka peneliti perlu kiranya mempunyai sudut kajian yang berbeda. Penjelasan bentuk kebaruan penelitian akan uraikan sebagai berikut :

1. Nur Kholis Majid & Ali Maskur (2023). Tinjauan Terhadap Legalitas dan Tanggung Jawab Hukum Selebgram Dalam Promosi Judi *Online*. *LEX et ORDO* Jurnal Hukum dan Kebijakan, Vol.1,No.1, Hal 68-74

Penelitian ini membahas tentang legalitas dan tanggungjawab hukum bagi seorang selebgram atau selebritas Instagram yang merupakan *Influencer* dari *Platform* Intagram, penelitian ini berfokus pada kasus promosi judi *online* yang dilakukan oleh selebgram dengan kontrak ataupun pembayaran oleh perusahaan kepada jasa sebelum melakukan pengiklanan pada media massa, perbedaan dengan penelitian yang ingin penulis analisis yaitu poin cara *influencer* YouTube yang tidak

adanya pembayaran kontrak namun secara tidak langsung perilaku yang ditunjukkan oleh *influencer* YouTube merupakan salah satu aksi penyebaran judi *online*.

2. Hafida Aristya Arditha (2023), *Affiliator Judi Online Dalam Perspektif Hukum Positif Indonesia. ALADALAH: Jurnal Politik, Sosial, Hukum dan Humaniora*, Vol.1, No.4, Hal 01-08.

Penelitian ini Menjelaskan tentang *Affiliate* yang merupakan sebuah salah satu sistem marketing yang dikembangkan dari sistem konvensional, sistem *affiliate* ini sendiri memberikan imbalan dengan skema bagi hasil atau keuntungan terhadap seseorang yang melakukan pemasaran dan berhasil membuat orang lain membeli suatu produk yang ditawarkan tersebut, Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang kami bahas adalah penelitian tersebut membahas tentang penyebaran judi *online* oleh seseorang dengan sistem kontrak *affiliate* atau pembayaran hasilnya dibagi setelah produk judi *online* mendapat target sasaran, sedangkan dalam penelitian kami para *influencer* YouTube tidak memiliki target pasar dan tidak terjalin kontrak maupun bergandengan tangan dengan para pemilik laman judi *online*.

3. Ina Syaridah, Aminudin Azis & Netty Lisdiantini (2022) *Pengaruh Softselling Dalam Media Sosial Instagram dan Celebrity Endorse Terhadap Keputusan Pembelian. Jurnal Bisnis dan Kajian Strategi Manajemen*, Vol. 6, No. 1, Hal. 48-56.

Penelitian ini membahas tentang pengaruh *softselling* dan celebrity *endorse* terhadap Keputusan pembelian, penelitian ini menjelaskan tentang skema dan perkembangan pemasaran yang pada awalnya banyak produsen yang menggunakan cara tradisional yaitu *hardselling* dikarenakan penyampaian dengan metode *hardselling* terkesan memaksakan konsumen dan penerimaan terhadap konsumen yang kasar dan tidak sesuai harapan sehingga seiring berkembangnya zaman para produsen lebih memilih untuk melakukan *softselling* dikarenakan penyampaian yang halus dengan dukungan indikator feeling, implicit, image yang sangat mempengaruhi pandangan konsumen terhadap produk yang disampaikan.

Beberapa penelitian diatas memberi pengetahuan bahwa belum ditemukan penelitian yang serupa dengan tujuan pada penelitian ini yaitu terkait dengan metode *softselling* dalam penyebaran judi *online* melalui *Fan Funding* baik dari perspektif hukum pidana positif dan hukum pidana Islam, Maka kiranya terkait dengan kebaruan penelitian pada penelitian ini dapat di terima secara akademis.

## **F. Metode Penelitian**

### **1. Jenis Penelitian dan Pendekatan Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif, penelitian kualitatif dengan jenis pengumpulan data dengan kajian Pustaka (*library research*). Dalam sebuah prosesnya penelitian kualitatif bersifat perspektif subjek lebih ditonjolkan dan landasan teori dimanfaatkan oleh peneliti sebagai pemandu. metode kualitatif bertujuan untuk menjelaskan suatu fenomena

dengan mendalam dan dilakukan dengan cara mengumpulkan data sedalam-dalamnya.<sup>11</sup>

Penelitian ini menggunakan pendekatan secara yuridis normatif, yaitu penelitian hukum kepustakaan yang dilakukan dengan cara meneliti bahan-bahan Pustaka dan data sekunder,<sup>12</sup> dengan cara berpikir deduktif yaitu cara berpikir dalam penarikan kesimpulan yang didapatkan dari sesuatu yang sifatnya umum yang sudah dibuktikan kebenarannya.

## 2. Sumber data

Dengan metode penelitian yuridis normatif, maka penulis menggunakan bahan hukum primer, bahan hukum sekunder, dan bahan non-hukum sebagai acuan dasar penelitian. Sumber data-data tersebut yaitu:

- a) Bahan hukum primer merupakan bahan hukum yang utama sebagai bahan hukum yang bersifat otoritatif, yaitu bahan hukum yang memiliki otoritas, antara lain:
  - 1) Al-Qur'an
  - 2) Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945
  - 3) Kitab Undang-Undang Hukum Pidana
  - 4) Undang-Undang Qanun No.6 Tahun 2014 Tentang Hukum Jinayat
  
- b) Bahan hukum sekunder merupakan bahan yang memberikan penjelasan mengenai bahan hukum

---

<sup>11</sup> Amiruddin dan Zainal Asikin, *Pengantar Metode Penelitian Hukum*, Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada (2012), hlm 118.

<sup>12</sup> Bambang Sunggono, *Metodologi Penelitian Hukum*, Jakarta: Raja Grafindo Persada (2003) hlm. 27-28

primer, menggunakan berbagai sumber literatur antarlain, seperti hasil karya ilmiah berupa jurnal penelitian, buku-buku literatur, hasil penelitian dari parasarjana yang memiliki keterkaitan dengan masalah yang di teliti

- c) Bahan non-hukum adalah bahan-bahan selain dari segi ilmu hukum namun dapat mendukung penjelasan dan pemecahan masalah penelitian hukum, seperti Penelitian ilmu ekonomi tentang pemasaran *hardselling* dan *softselling*, bahan penelitian non hukum diperlukan dalam penelitian ini dikarenakan adanya keterkaitan ilmu nonhukum dengan masalah yang diteliti.<sup>13</sup>

### 3. Teknik Pengumpulan Data

Metode Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara studi pustaka (*librabry research*) yaitu Teknik kajian yang menelaah objek menggunakan data Pustaka, objek studi Pustaka berupa data-data dari berbagai sumber literatur baik buku, laporan, jurnal penelitian terdahulu, catatan, dan laporan yang memiliki keterkaitan dengan masalah yang dipecahkan dan sesuai dengan konsep penelitian.<sup>14</sup>

### 4. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan kegiatan dalam penelitian yang berupa melakukan kajian atau telaah terhadap hasil pengolahan data yang dibantu dengan teori-teori yang telah

---

<sup>13</sup> Zainuddin, *Metode Penelitian Ilmu Hukum*, Jakarta: Sinar Grafika (2021), hlm 58

<sup>14</sup> Saiful Annur, *Metodologi Penelitian Pendidikan (Analisis Data Kuantitatif dan Kualitatif)*, Palembang: Noer Fikri (2014), hlm 60

didapatkan sebelumnya.<sup>15</sup> Analisis data dilakukan secara kualitatif yaitu dengan dengan menguraikan bahan yang dikumpulkan secara rinci, tidak menggunakan angka dalam pengumpulan datanya. Dalam penelitian ini, data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis kualitatif. Data yang diperoleh dari hasil penerlitan berupa data hasil penelitian pustaka (sekunder) dianalisis secara kualitatif untuk menjawab permasalahannya secara deskriptif.<sup>16</sup>

Metode yang di gunakan dalam penelitian ini adalah analisa kualitatif, yaitu suatu analisa data yang digunakan untuk aspek aspek normatif (yuridis) melalui metode yang bersifat deskriptif analisis, yaitu menguraikan gambaran dari data yang di peroleh dan menghubungkan data tersebut dengan kasus untuk mendapatkan suatu kejelasan terhadap suatu kebenaran atau sebaliknya.<sup>17</sup>

## **G. Sistematika Penulisan**

Dalam sistematika pembahasan skripsi ini meliputi lima bab, diantaranya secara global sebagai berikut:

Bab pertama adalah pendahuluan. Bab ini berisi gambaran umum mengenai penelitian yang meliputi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penulisan, manfaat penulisan, telaah pustaka, metode penelitian dan sistematika penulisan.

---

<sup>15</sup> Mukti Fajar Nurdewata dan Yulianto Achmad, *Dualisme Penelitian Hukum Normatif dan Empiris*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar (2015), hlm. 183

<sup>16</sup> Beni Ahmad Saebani, *Metode Penelitian Hukum*, Bandung: Pustaka Setia, 2000, hlm.100.

<sup>17</sup> Ishaq, *Metode Penelitian Hukum dan Penulisan Skripsi, Tesis, serta Desertasi*, (Bandung: Alfabeta, 2017), 126.

Bab kedua adalah gambaran umum terkait pokok bahasan tentang *softselling* judi *online* melalui fitur *Fan Funding*. Bab ini berisikan landasan teori yang digunakan untuk membahas bab selanjutnya, berisikan Tinjauan Umum Tentang Judi *Online*: Pengertian judi *online* Judi *Online* Menurut Hukum Pidana Positif, Judi *Online* Menurut Hukum Pidana Islam, Tinjauan Umum tentang *softselling*: pengertian *softselling*, Pelaku *Softselling*, dan Tinjauan umum tentang *Fan Funding*: pengertian *Fan Funding* dan *Fan Funding* pada YouTube.

Bab tiga berisikan penjelasan fenomena *softselling* judi *online* melalui fitur *Fan Funding* dari kasus *influencer* YouTube baik, berisi tentang Penjelasan kasus, subjek hukum terkait, penanganan kasus tersebut, dan dampak dari kasus tersebut.

Bab empat hasil penelitian dan analisis mengenai *softselling* judi *online* melalui fitur *Fan Funding* dari kasus *influencer* YouTube, berisi analisa yang menjadi jawaban atas rumusan masalah pada penelitian ini.

Bab lima yaitu penutup, meliputi: simpulan dan saran.

## **BAB II**

### **TINJAUAN UMUM MENGENAI JUDI *ONLINE*, SOFTSELLING, FAN FUNDING PADA YOUTUBE**

#### **A. Tinjauan Umum tentang Judi *Online***

##### **1. Pengertian Judi**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, Judi adalah permainan dengan menggunakan uang atau barang berharga sebagai taruhan.<sup>18</sup> Dalam pasal 303 ayat 3 KUHP<sup>19</sup> menjelaskan bahwa “yang disebut sebagai permainan judi adalah tiap-tiap permainan, Dimana pada umumnya kemungkinan mendapat untung bergantung pada peruntungan belaka, juga karena pemainnya lebih terlatih atau lebih mahir. Disitu termasuk segala peraturan tentang Keputusan perlombaan atau permainan lain-lainnya yang tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala peraturan lainnya”, Sedangkandalamfiqh *jinayat* Istilah judi disebut dengan *maysir*, *maysir* adalah transaksi yang digantungkan pada suatu keadaan yang tidak pasti dan bersifat untung-untungan.<sup>20</sup>

##### **2. Pengertian Judi *Online***

Dalam pemaparan diatas tentang judi telah kami jelaskan bahwa judi adalah permainan dengan

---

<sup>18</sup> kbbi.web.id/judi.html, diakses pada 5 juli 2024

<sup>19</sup> Pemerintah Indonesia, *Kitab Undang-Undang Hukum Pidana*, Sekretariat Negara, Jakarta

<sup>20</sup> Azzam Abdul, Aziz Muhammad, *Fiqh Muamalat System Transaksi dalam Islam* Jakarta: AMZAH (2017).hlm 217

keberuntungan yang tidak dapat diketahui kalah atau menangnya, Sedangkan Judi *Online* itu sendiri adalah permainan judi melalui media elektronik yang diakses menggunakan internet<sup>21</sup>, Judi *Online* juga merupakan suatu kejahatan siber yang berkembang pada era digital saat ini, Telah diatur oleh negara mengenai judi *online* didalam Undang-Undang (UU) Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 ayat (2) juncto pasal 27 ayat (2) yang berbunyi:

“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.1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah)”<sup>22</sup>

### 3. Jenis-Jenis Judi *Online*

Dalam judi *online* untuk menarik minat pemain tidak sedikit situs judi *online* yang menyediakan beraneka ragam jenis judi *online*, terdapat 5 jenis judi *online* yang sering digunakan, yaitu:

#### A. Permainan Kasino

##### 1) Poker *Online*: Permainan kartu populer yang

---

<sup>21</sup> Isyatur Rodhiyah, Ifahda Pratama, Hardian Iskandar, *Pertanggungjawaban Pelaku Tindak Pidana Perjudian Online di Indonesia*, Jurnal Hukum dan Pranata Sosial Islam (2022), Vol 4 No 2, 591-600

<sup>22</sup> Indonesia, *Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008*, Sekretariat Negara. Jakarta

dimainkan melawan pemain lain atau komputer.

- 2) *Blackjack Online*: Permainan kartu di mana pemain mencoba mengalahkan dealer dengan mendapatkan nilai kartu mendekati 21.
- 3) *Roulette Online*: Permainan di mana pemain bertaruh pada nomor atau warna tertentu pada roda yang berputar.
- 4) *Baccarat Online*: Permainan kartu di mana pemain bertaruh pada tangan pemain atau banker untuk menang.
- 5) *Mesin Slot Online*: Permainan mesin slot yang menawarkan berbagai tema dan fitur bonus.
- 6) *Craps Online*: Permainan dadu di mana pemain bertaruh pada hasil lemparan dadu.

#### B. Taruhan Olahraga

- 1) *Taruhan Sepak Bola*: Bertaruh pada hasil pertandingan sepak bola, termasuk skor akhir, pencetak gol, dan berbagai opsi lainnya.
- 2) *Taruhan Basket*: Bertaruh pada hasil pertandingan basket, termasuk NBA dan liga lainnya.
- 3) *Taruhan Balapan Kuda*: Bertaruh pada kuda yang akan menang dalam balapan.
- 4) *Taruhan Tenis*: Bertaruh pada hasil pertandingan tenis.
- 5) *Taruhan Esports*: Bertaruh pada hasil pertandingan video *game* kompetitif.

#### C. Lotere dan Undian

- 1) *Lotere Online*: Membeli tiket lotere dan memilih nomor untuk peluang memenangkan jackpot.

- 2) Keno: Permainan lotere di mana pemain memilih angka dan berharap mereka cocok dengan angka yang diundi.
- D. Bingo *Online*: Pemain membeli kartu bingo dan menandai nomor, berharap agar kartunya terpilih
- E. Permainan Keterampilan
- 1) Rummy *Online*: Permainan kartu di mana pemain mencoba membuat kombinasi kartu tertentu.
  - 2) Domino *Online*: Permainan di mana pemain mencocokkan angka pada ubin domino.<sup>23</sup>

#### 4. Judi *Online* Menurut Hukum Pidana Positif

##### A. Konsep Dasar Judi *Online* Menurut Hukum Pidana Positif

Di dalam Pasal 303 ayat 3 KUHP dijelaskan bahwa “yang disebut sebagai permainan judi adalah tiap-tiap permainan, Dimana pada umumnya kemungkinan mendapat untung bergantung pada peruntungan belaka, juga karena pemainnya lebih terlatih atau lebih mahir. Disitu termasuk segala peraturan tentang Keputusan perlombaan atau permainan lain- lainnya yang tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala peraturan lainnya”, dengan kata lain judi *online* merupakan segala permainan menggunakan taruhan berupa barang berharga atau uang yang

---

<sup>23</sup> Hanif Sri Yulianto, Apa Itu Judi Online? Pahami Jenis dan Dampaknya, diakses melalui <https://www.bola.com/ragam/read/5620259/apa-itu-judi-online-pahami-pula-jenis-dan-dampaknya?page=4>, diakses pada tanggal 30 Juli 2024

menang atau kalahnya hanya berdasarkan keberuntungan tidak diketahui kemenangannya.<sup>24</sup>

Peraturan mengenai Judi *Online* telah diatur didalam Undang-Undang (UU) Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 ayat (2) juncto pasal 27 ayat (2) yang berbunyi: “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.1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah)”.<sup>25</sup>

Dari bunyi Pasal 27 ayat (2) UU 1/2024, terdapat beberapa penjelasan unsur, sebagai berikut:

1. “Mendistribusikan” adalah mengirimkan dan/atau menyebarkan informasi dan/atau dokumen elektronik kepada banyak orang atau berbagai pihak melalui sistem elektronik.
2. “Mentransmisikan” adalah mengirimkan informasi dan/atau dokumen elektronik yang ditujukan kepada pihak lain melalui sistem

---

<sup>23</sup> Indonesia, *Undang-Undang Nomor 1 Tahun 1946 tentang Hukum Pidana*, Sekretariat Negara. Jakarta.

<sup>25</sup> *Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008*, Sekretariat Negara. Jakarta.

elektronik.

3. “Membuat dapat diakses” adalah semua perbuatan lain selain mendistribusikan dan mentransmisikan melalui sistem elektronik yang menyebabkan informasi dan/atau dokumen elektronik dapat diketahui pihak lain atau public.<sup>26</sup>

Berdasarkan Undang-Undang tersebut dapat dipahami bahwa segala bentuk perbuatan yang telah disebut yaitu mendistribusikan, mentransmisikan, membuat dapat diakses merupakan hal yang telah dilarang dan merupakan tindak pidana, maka dari itu dapat kita pahami bahwa pada Undang-Undang(UU) Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 ayat (2) juncto pasal 27 ayat (2) tidak hanya orang yang memainkan judi *online* saja yang termasuk pelaku pidana, namun setiap orang yang melakukan perbuatan yang berhubungan dengan judi *online* juga merupakan pelaku tindak pidana.

## **B. Pelaku Tindak Pidana Dalam Hukum Pidana Positif**

Status pelaku tindak pidanadibagi menjadi dua yaitu: (1) keterlibatan seseorang tersebut sebagai pembuat delik (*dader*); dan (2) keterlibatan seseorang tersebut sebagai pembantu bagi pembuat delik (*madeplictiger*), Menurut pasal 55 Ayat 1 KUHP yang berbunyi: Dipidana sebagai pelaku tindak pidana :

---

<sup>26</sup> Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008, Sekretariat Negara. Jakarta.

1. Mereka yang melakukan, yang menyuruh melakukan, dan yang turut serta melakukan perbuatan:
2. Mereka yang dengan memberi atau menjanjikan sesuatu dengan menyalahgunakan kekuasaan atau martabat, dengan kekerasan, ancaman atau penyesatan, atau dengan memberi kesepakatan, sarana atau keterangan, sengaja menganjurkan oranglain supaya melakukan perbuatan.<sup>27</sup>

Sebagaimana diatur dalam pasal 55 ayat 1 KUHP diatas bahwa pelaku tindak pidana penyertaan terbagi menjadi 5 golongan:

1. Pelaku (*pleger*).

*Pleger* adalah orang yang secara meteriil dan personlijik melakukan perbuatan secara sempurna memenuhi semua unsur dari rumusan delik yang terjadi, menurut doktrin hukum pidana *pleger* dibedakan dengan *dader*. *Pleger* adalah yang yang menjadi pelaku dalam penyertaan yang dapat dipidana yang sama dengan pembuat, sedangkan *dader* adalah pembuat dari suatu perbuatan pidana atau orang yang melaksanakan semua unsur rumusan delik.<sup>28</sup>

2. Menyuruh Melakukan (*doen pleger*)

---

<sup>27</sup> Undang-Undang Nomor 1 Tahun 1946 tentang Hukum Pidana , Sekretariat Negara. Jakarta

<sup>28</sup> Widya Astusi, Ishaq, Edi Kurniawan, *Pertanggungjawaban Terhadap Doen Pleger dan Dader Menurut Hukum Pidana Islam dan KUHP*, Journal of Islamic lawand Stuidies (2020), Vol 4 No 1 hlm 52.

*Doen Pleger* adalah orang yang menyuruh oranglain untuk melakukan suatu perbuatan pidana, dimana secara yuridis orang yang disuruh dan akhirnya melakukan perbuatan pidana tersebut harus merupakan orang yang tidak dapat dipertanggungjawabkan secara pidana, didalam *doen pleger* terdapat dua unsur yaitu. Pertama, melibatkan dua orang, Dimana satu pihak bertindak sebagai *actor intelektualis*, yaitu orang yang menyuruh oranglain untuk melakukan suatu tindak pidana, dan pihak yang lainnya bertindak *sebagai actor materialis*, yaitu orang yang melakukan tindak pidana atas suruhan *actorintelektualis*. Kedua, secara yuridis, *actor materalis* adalah orang yang tidak dapat dipertanggungjawabkan secara pidana atas tindak pidana yang dilakukan<sup>29</sup>

3. Turut Serta (*Medepleger*)

*Medepleger* adalah apabila tindakan setiap peserta mencakup semua unsur-unsur perbuatan pidana yang relevan, lebih lengkapnya madepleger yaitu setidaknya-tidaknya mereka melakukan unsur perbuatan pidana, dan ini berarti bahwa masing-masing tidak harus melakukan unsur perbuatan pidana karena tergantung pada masing-masing keadaan, intinya yaitu *medepleger* terjadi kerjasama antara

---

<sup>29</sup> Mahrus Ali, *Dasar-Dasar Hukum Pidana* , Jakarta: Sinar Grafika (2022), hal 128

mereka pada waktu melakukan tindak pidana.<sup>30</sup>

4. Menganjurkan (*uitlokker*)

*Uitlokker* adalah orang yang menganjurkan oranglain untuk melakukan suatu perbuatan pidana, diamana orang lain tersebut bergerak untuk memenuhi anjuranya disebabkan karena terpengaruh atau tergoda oleh sang penganjur sebagaimana ditentukan dalam pasal 55 Ayat 1 KUHP.<sup>31</sup>

5. Pembantuan (*medeplichtigen*)

Pembantu adalah orang yang sengaja memberi bantuan berupa saran, informasi kepada pelaku tindak pidana, dalam KUHP pembahasan mengenai delok penyertaan dengan bentuk pembantuan diatur dalam Pasal 56 KUHP yang berbunyi: “ Dipidana sebagai pembantu suatu kejahatan:1. mereka yang sengaja memberikan bantuan pada waktu kejahatan dilakukan; 2.Mereka yang sengaja memberi kesempatan, saran atau keterangan untuk melakukan kejahatan.<sup>32</sup>

## 5. Judi *Online* Menurut Hukum Pidana Islam

### A. Konsep Dasar Perjudian dalam Hukum Pidana Islam

---

<sup>30</sup> Chant S. R. Ponglabba, *Tinjauan Yuridis Penyertaan Dalam Tindak Pidana Menurut KUHP*, E-journal.unsrat Lex Crimen (2019) , Vol6 No 6 hal 3

<sup>31</sup> Siswantari Pratiwi, *Delik Penyertaan Dalam KUHP*, Ejournal .unkris Bina Mulia Hukum (2017), Vol 11 No 1 Hlm 73

<sup>32</sup> Siswantari Pratiwi, *Delik Penyertaan Dalam KUHP*, Ejournal .unkris Bina Mulia Hukum (2017), Vol 11 No 1, hlm 75

Hukum pidana Islam atau *fiqh jinayah* merupakan salah satu bagian fiqh yang pada awalnya dalam penerapan masih memiliki kekosongan dalam mengatur tindakan-tindakan kejahatan. Penerapan hukum pidana Islam dalam sejarah telah mengalami pasang surut, Sebagian kalangan mengakui bahwa hukum Islam (*fiqh*) mengalami kebekuan dikarenakan kecepatan perkembangan zaman, oleh karena itu kemunculan fiqh jinayah kontemporer merupakan salah satu wujud hukum Islam untuk mengimbangi perkembangan zaman, tanpa mengesampingkan prinsip-prinsip dan aturan-aturan syari'ah yang sesuai dengan napa yang dikenal dalam terminology modern sebagai hukum pidana, pembuktian, dan prosedur, hanya bisa disarikan dari risalah dan fiqh Islam yang umum dan luas, dalam fiqh judi disebut *al-maisir* dari akar kata *al-yusra* yang berarti mudah, atau *al-yasar* yang berarti kaya, Allah SWT telah mengatur larangan berjudi dalam surah Al-Maidah ayat 90-91.<sup>33</sup>

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ  
وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْلَامُ رِجْسٌ مِّنْ عَمَلِ الشَّيْطَانِ  
فَاجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ ﴿٩٠﴾ إِنَّمَا يُرِيدُ الشَّيْطَانُ أَنْ  
يُوقِعَ بَيْنَكُمْ الْعَدَاوَةَ وَالْبَغْضَاءَ فِي الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ  
وَيَصُدَّكُمْ عَنْ ذِكْرِ اللَّهِ وَعَنِ الصَّلَاةِ فَهَلْ أَنْتُمْ  
مُنْتَهُونَ ﴿٩١﴾

<sup>33</sup> Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, Jakarta: Pustaka Kautsar

Artinya : “Wahai orang-orang yang beriman, sesungguhnya (meminum) khamr, 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 Swt. dan sembahyang, maka berhentilah kamu dari mengerjakan pekerjaan itu.” (QS. Al-Maidah: 90-91)

Berikut beberapa tafsirnya:

1. Jalaluddin Al-Mahalli dan Jalaludin Al-Suyuti menafsirkan ayat diatas dalam bukunya tafsir Al-Jalalain, bahwa meminum khamar meminum minuman yang memabukan atau minuman yang dapat menutupi akal sehat, bertaruh atau berjudi, menyembahpatung, memainkan undiandengan anakpanah merupakan perbuatan yang menjijikan dan juga kotor yang dihiasi oleh setan, maka jauhilah perbuatan-perbuatan keji tersebut jangan sampai kamu melakukannya, setan bermaksud menimbulkan kerusakan dengan kedua perbuatan tersebut yaitu meminum khamar dan berjudi agar kamu sibuk melakukan perbuatan keji tersebut sehingga kamu melupakan Allah SWT dan shalat, dalam hal ini Allah SWT. menyebutkan secara khusus bahwa shalat merupakan pengagungan terhadapnya,

sehingga berhentilah melakukan perbuatan keji tersebut agar kamu selalu mengingat Allah SWT.<sup>34</sup>

2. Muhammad Quraish Shihab dalam bukunya tafsir Al-Misbah menafsirkan bahwa, penyebutan dua perbuatandalam ayat 91 yaitu meminum minuman yang memabukan dan berjudi merupakan perbuatan yang masih berbekas bahkan setelah sekian lamanya, berbeda dengan perbuatan lainnya yang disebutkan dalam ayat 90 kaum mukmin telah memahami keburukan dan meninggalkannya, bahkan mengenai ayat tentang minuman keras dan judi sudah kita pahami tidak secara langsung Allah SWT. mengharamkannya tapi bertahap, tentunya mengandung hikmah didalamnya, dalam ayat 91 hendak menghilangkan kesan atau bekas dari ayat-ayat sebelumnya, yaitu setan selalu mendorong dan menggoda manusia dengan kelezatan duniawi dengan tujuan menghantarkan manusia pada permusuhan dan bahkan kebencian dengan upaya yang indah yakni khimar dan judi.<sup>35</sup>

Beberapa ulama berpendapat mengenai permainan judi, Imam Syafi'i berpandangan bahwa maysir/judi adalah suatu permainan yang

---

<sup>33</sup> Al-Mahali, Al-Suyuti Jalaluddin, *Tafsir Jalalain*, Depok: Senja Media Utama (2024). hlm. 526

<sup>35</sup> Shihab, *Tafsir Al-Misbah; Pesan, Kesan Dan Keserasian Al-Qur'an*, Jakarta: Lentera Hati (2017), Vol. 3, hlm. 87

mengandung unsur taruhan yang dilakukan secara berhadap-hadapan secara langsung antara dua orang atau lebih, taruhan tersebut merupakan sebuah bentuk permainan dimana pihak yang kalah harus membayar atau menyerahkan sesuatu kepada pihak yang menang, Kemudian Imam Syafi'i juga menyebutkan bahwa apabila taruhan tersebut tidak dilakukan secara berhadap-hadapan, maka hal tersebut tidak disebut denganmaisir namundisebut dengan fashal (klausul)<sup>36</sup>, Sedangkan Jumhur ulama hanafiyyah, Malikiyyah, Syafi'iah dan Hambalilah berpendapat bahwa unsur terpenting dari judi adalah taruhan. Oleh karena itu setiap bermain dadu, catur, lotre, dan permainan lainya baik yang dilakukan oleh anak-anak yang memakai taruhan adalah judi dan hukum melakukannya adalah haram.<sup>37</sup>

Rasyid Ridha seorang intelektual muslim dalam hal pembaharuan berpendapat bahwa maisir yaitu permainan yang mensyaratkan bagi pihak yang menang menerima seluruh taruhan yang ditentukan dalam permainan itu. Rasyid Ridha juga mengutip pendapat Muhammad Abduh, dimana diterangkan bahwa berbagai resiko perjudian diantaranya ialah merusak

---

<sup>36</sup> Ibrahim Hosen, *Apakah Judi Itu?*, Jakarta: IIQ (2001). hlm. 30.

<sup>37</sup> Muhammad Abdul Tausikal, *Taruhan dan Judi dalam Lomba*, Dikutip dari <https://rumaysho.com/2126-taruhan-dan-judi-dalam-lomba.html> , diakses pada 11 Agustus 2024

pendidikan dan akhlak, melemahkan potensi akal pikiran, menelantarkan pertanian, perkebunan, dan perdagangan yang merupakan sendi-sendi kemakmuran.<sup>38</sup>Rasid Ridha mengingatkan bawadalil Syar'i yang mengharamkan semua perjudian termasuk lotre/undian itu adalah dalil yang qath'i, artinya dalil tersebut sudah pasti petunjuk atas keharamannya sehingga tidak diragukan lagi, hanya saja adanya lotre dan undian yang diselenggarakan oleh pemerintah atau lembaga sosial non pemerintah yang semata-mata untuk menghimpun dana guna kepentingan umum atau negara, misal untuk mendirikan rumah sakit, sekolah, meringankan beban fakir miskin, dan sebagainya, bisa jadi tidak termasuk perjudian dikarenakan hal tersebut tidak adanya orang yang memakan harta oranglain dengan cara bathil, pada perjudian untuk kepentingan umum negara, kecuali pada beberapa orang yang memperoleh keuntungan/hadiah karena cocok nomornya.<sup>39</sup>

Sayyid Sabiq seorangulama kontemporer mesir, beliau berpendapat bahwa judi adalah sesuatu yangbersifat taruhan, sedangkan yang tidak bersifat taruhan maka tidak bisa dikatakan sebagai judi. Beliau juga menjelaskan bahwa taruhan adalah apabila seseorang diantara yang

---

<sup>38</sup> M. Hamdan Rasyid, *Fiqh Indonesia, Himpunan Fakta-Fakta Aktual*, Jakarta: PT al-Mawardi Prima (2003) hlm.306.

<sup>39</sup> Masjfuk Zuhdi, *Masail Fiqhiya* Jakarta: PT. Midas Surya Grafindo (1997). Hlm 257.

bertaruh menang lalu dia mendapatkan taruhan tersebut, sedangkan yang kalah dia berhutang kepada temanya, maka hal seperti ini menurut beliau merupakan perjudian yang diharamkan,<sup>40</sup> beliau juga berpendapat tentang bentuk perlombaan yang boleh dipertaruhkan, yaitu:<sup>41</sup>

- a) Diperbolehkan mengambil harta dalam perlombaan apabila harta tersebut dari penguasa atau oranglain, seperti jika penguasa itu mengatakan kepada mereka yang berlomba “barangsiapa diantara kalian yang menang diantara perlombaan kalian, maka akan mendapatkan sejumlah harta ini”.
- b) Apabila seseorang diantara dua orang yang berlomba itu mengeluarkan harta dan mengatakan pada temanya, “apabila engkau menang dalam perlombaan, maka harta tersebut bagimu, namun apabila aku yang menang, maka engkau tidak mendapatkan apapun dariku, dan aku tidak mendapatkan apapun darimu”
- c) Apabila harta tersebut dari dua orang yang ikut perlombaan ataupun dari sekumpulan peserta, sedangkan diantara mereka terdapat seseorang yang berhak mengambil harta ini

---

<sup>40</sup> Sayyid Sabiq, *Fiqh Sunnah*, (Terj. Nor Hasanuddin, dkk.), Jakarta: Pena Pundi Aksara (2006), hlm.417.

<sup>41</sup> Sayyid Sabiq, *Fiqh Sunnah*, (Terj. Nor Hasanuddin, dkk.), Jakarta: Pena Pundi Aksara (2006), hlm 418.

apa bila dia menang, dan tidak berhutang apabila dia kalah.

## B. Jenis Jenis Jarimah dalam Hukum Pidana Islam

Terdapat tiga kategori pokok pelanggaran atau tindak pidan (*jarimah*), yaitu:<sup>42</sup>

### 1. *Hudud*

Secara etimologis, hudud merupakan bentuk jamak dari kaya had yang berarti larangan atau pencegahan, sedangkan secara terminologis<sup>43</sup>, menurut Nawawi Al-Bantani mendefinisikan *hudud*, yaitu sanksi yang telah ditentukan dan wajib diberlakukan kepada seseorang yang melanggar suatu pelanggaran yang akibatnya sanksi itu dituntut baik dalam rangka memberikan peringatan pelaku maupun dalam rangka memaksakan,<sup>44</sup> Selanjutnya menurut Al-Sayyid Sabid *hudud* secara bahasa berarti pencegahan, Sanksi-sanksi kemaksiatan disebut dengan *hudud*, karena pada umumnya dapat mencegah pelaku dari tindakan mengulang pelanggaran, sedangkan secara terminologis adalah sanksi yang telah

---

<sup>42</sup> Heri Suharman, *Analisis Yuridis Judi Online Dalam Perspektid Hukum Pidana Islam dan Hukum Pidana Positif diIndonesia*, E-Journal Fatwa Hukum Faculty Of Law Universitas Tanjungpura, Vol 6 No.4 1

<sup>43</sup> Ali bin Muhammad Al-Jurjani, *Kitab Al-Ta`rifat* (Jakarta: Dar Al-Hikmah). hlm.88

<sup>44</sup> Muhammad Nawawi Bin Umar Al- Bantani Al-Jawi, *Qut Al- Habib Al-Gharib, Tausyikh ala Fath Al-Qarib* Al-Mujib, (Semarang: Toha Putera), hlm. 245.

ditetapkan untuk melaksanakan hak Allah,<sup>45</sup> Dengan demikian *had* atau *hudud* mencakup semua *jarimah* baik *hudud*, *qishash*, maupun *diyat*, sebab sanksi keseluruhannya telah ditentukan secara *syara'*, namun itu berarti *ta'zir* tidak termasuk dalam cakupan *had* karena penentuan hukuman *ta'zir* diserahkan pada hakim atau penguasa setempat.

## 2. Qishash-Diyat

Dalam Al-Maidah ayat 45 Allah SWT. Berfirman:<sup>46</sup>

وَكَتَبْنَا عَلَيْهِمْ فِيهَا أَنَّ النَّفْسَ بِالنَّفْسِ وَالْعَيْنَ  
بِالْعَيْنِ وَالْأَنْفَ بِالْأَنْفِ وَالْأذْنَ بِالْأذنِ وَالسِّنَّ  
بِالسِّنِّ وَالْجُرُوحَ قِصَاصًا فَمَن تَصَدَّقَ بِهِ فَهُوَ  
كَفَّارَةٌ لَّهُ وَمَن لَّمْ يَحْكَمْ بِمَا أَنزَلَ اللَّهُ فَأُولَئِكَ  
هُمُ الظَّالِمُونَ ﴿٤٥﴾

Artinya: “Kami telah menetapkan bagi mereka di dalamnya (Taurat) bahwa nyawa (dibalas) dengan nyawa, mata dengan mata, hidung dengan hidung, telinga dengan telinga, gigi dengan gigi, dan luka-luka (pun) ada *qisash*-nya (balasan yang sama). Barangsiapa melepaskan (hak *qisash*) nya, maka itu (menjadi) penebus dosa baginya. Barangsiapa

<sup>45</sup> Muhammad Nawawi Bin Umar Al-Bantani Al-Jawi, *Qut Al-Habib Al-Gharib, Tausyikh ala Fath Al-Qarib* Al-Mujib, (Semarang: Toha Putera), hlm. 246.

<sup>46</sup> Departemen Agama RI, 2020, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, Jakarta: Pustaka Kautsar

tidak memutuskan perkara menurut apa yang diturunkan Allah, maka mereka itulah orang-orang zalim”. (Q.S. Al-Maidah Ayat 45).

Secara etimologis *Qishash* memiliki arti memotong atau mengikuti jejak atau langkah, sedangkan *qisash* secara terminologi yang dikemukakan oleh Al-Jurjani yaitu mengenakan sebuah tindakan (sanksi hukum) kepada pelaku sama seperti tindakan yang dilakukan oleh pelaku tersebut kepada korban,<sup>47</sup> dan dalam Al-Mu’jam Al-Wasit *qisash* diartikan dengan menjatuhkan sanksi hukum kepada pelaku tindak pidana sama persis dengan tindak pidana yang dilakukan, dengan katalain nyawa dengan nyawa dan anggota tubuh dengan anggota tubuh.<sup>48</sup>

### 3. *Ta’zir*

*Ta’zir* secara etimologis berarti menolak dan mencegah, sedangkan secara terminologis Menurut Al-Mawardi dalam kitab Al-Ahkam Al-Sultaniyyah, *Ta’zir* adalah pengajaran terhadap pelaku kejahatan terhadap dosa-dosa yang tidak diatur dalam *hudud*. Status hukumnya berbeda-beda sesuai dengan keadaan dosa dan pelakunya, *Ta’zir* sama dengan *hudud* dari satu sisi, yaitu sebagai pengurangan juga untuk menciptakan

---

<sup>47</sup> Ali bin Muhammad Al-Jurjani, *Kitab Al-Ta’rifat*, Jakarta: Dar Al-Hikmah (2007), hlm 176.

<sup>48</sup> Ibrahim Anis, dkk., *Al-Mu’jam Al-Wasit*, Mesir: Majma’ Al-Lughah Al-Arabiyyah (2007), hlm.740.

kesejahteraan,<sup>49</sup> dan juga menurut Abdullah bin Abdul Muhsin Al-Thariqi dalam Jarimah Al-Risywah fi' Al-Syari'ah Al-Islamiyyah, *ta'zir* adalah sanksi hukum yang wajib diberlakukan sebagai hak Allah atau hak manusia karena melakukan kemaksiatan yang tidak adasanksi dan kafaratnya. Dengan begitu *ta'zir* tidak termasuk dalam kategori hukuman *hudud*. Namun, bukan berarti tidak lebih keras dari *hudud*, bahkan sangat mungkin berupa hukuman mati<sup>50</sup>

Dasar Hukum disyariatkan *ta'zir* terdapat dalam hadist, yaitu:<sup>51</sup>

وعن عائشة رضي الله عنها أَنَّ النَّبِيَّ صَلَّى  
الله عليه وسلم قال : أَقْبِلُوا ذَوِي الْهَيْئَاتِ  
عَثْرًا تِهْمَ إِلَّا الْحُدُودَ (رواه احمد وابوداود  
والنسائي والبيهقي)

Artinya: "Dari Aisyah ra. Bahwa Nabi Muhamamd SAW, bersabda, "Ringankanlah hukuman bagi orang-orang yang tidak pernah melakukan kejahatan atas perbuatan mereka, kecuali dalam jarimah-jarimah *hudud*"

### C. Unsur-Unsur Perjudian Menurut Hukum Pidana Islam Dalam menetapkan sanksi atau hukuman terhadap suatu pelanggaran harus diketahui terlebih dahulu

<sup>49</sup> Imam Al-Mawardi, *Al-Ahkam As-Sultaniyyah*, Jakarta: Qisthi Press (2004), hlm. 792.

<sup>50</sup> Abdullah bin Abdul Muhsin Al-Thariqi, *Jarimah Al-Risywah fi Al-Syari'ah Al-Islamiyyah*, (Jakarta Qisthi Press), hlm 23.

<sup>51</sup> Muhammad bin Isma'il Al-Kahlani, *Subul Al-Salam* Mesir: Maktabah Musththafa Al-Bab Al-Halabi (2000) Jilid 4, hlm.37

unsur-unsur delik dalam jarimah. Unsur-unsur ini ada pada suatu perbuatan, maka perbuatan tersebut dipandang sebagai suatu delik jarimah. Unsur-unsur delik itu ada dua macam yaitu unsur umum dan unsur khusus. Unsur umum tersebut adalah:<sup>52</sup>

1. Adanya *nash* yang melarang dan mengancam perbuatan (unsur formiil).
2. Adanya tingkah laku yang membentuk *jarimah*, baik berupa perbuatan nyata atau sikap tidak berbuat (unsur materiil).
3. Pelaku adalah *mukallaf* (unsur moril).

Suatu perbuatan dapat dikatakan sebagai perjudian, apabila telah memenuhi unsur-unsur khusus, ada dua unsur yang merupakan syarat khusus untuk dinamakan seseorang telah melakukan *jarimah* perjudian, ialah:<sup>53</sup>

1. Harus ada dua pihak yang masing-masing terdiri dari satu orang atau lebih yang bertaruh: yang menang (penebak tepat atau pemilik nomor yang cocok) akan dibayar oleh yang kalah menurut perjanjian dan rumusan tertentu.
  2. Menang atau kalah dikaitkan dengan kesudahan suatu peristiwa yang berada di luar kekuasaan dan di luar pengetahuan terlebih dahulu dari para petaruh
- Rasyid Ridha dan at-Tabarsi sepakat menyatakan bahwa segala bentuk permainan yang

---

<sup>52</sup> Muhammad bin Isma' il Al-Kahlani, *Subul Al-Salam* Mesir: Maktabah Musththafa Al-Bab Al-Halabi(2000) Jilid 4, hlm. 34.

<sup>53</sup> Masjfuk Zuhdi, *Masail Fiqhiyah:Kapita Selektta Hukum Islam*,Jakarta: Toko Gunung Agung (2011),h. 148.

mengandung unsur taruhan termasuk ke dalam pengertian *maisir* yang dilarang *syara'*. Menurut Hasbi ash-Shiddieqy permainan yang mengandung unsur untung-untungan, termasuk judi, dilarang *syara'*.<sup>54</sup>

Menurut Ibrahim Hosen *Maisir* merupakan permainan yang mengandung unsur taruhan yang dilakukan secara berhadapan atau langsung oleh dua orang atau lebih. Kata suatu permainan adalah jenis yang dapat memasukkan semua bentuk permainan. Dengan demikian kata suatu permainan dapat mencakup permainan apa saja yang ada taruhannya. Taruhan adalah kegiatan dimana yang kalah harus membayar atau menyerahkan sesuatu kepada pihak yang menang.<sup>55</sup> Itu berarti *Maisir* memiliki tiga unsur, yaitu adanya unsur:

1. Permainan yang dilakukan biasanya berbentuk perlombaan yang dilakukan untuk bersenang-senang atau kesibukan untuk mengisi waktu senggang guna untuk menghibur hati. Jadi bersifat reaktif. Namun para pelaku tidak harus terlibat dalam permainan. Karena bisa jadi mereka adalah penonton dalam suatu permainan atau orang yang ikut bertaruh terhadap jalannya sebuah perlombaan.<sup>56</sup>
2. Untung-untungan artinya untuk

---

<sup>54</sup> Hasan Muarif Ambary, *Suplemen Ensiklopedia Islam*, Jakarta: Ichtiar Baru Van Hoeve (2010) h. 297-298.

<sup>55</sup> Ibrahim Hosen, *Apakah Judi Itu?*, Jakarta: IIQ (2001). ..hlm.30.

<sup>56</sup> Ibrahim Hosen, *Apakah Judi Itu?*, Jakarta: IIQ (2001). ..hlm.31

memenangkan permainan atau perlombaan ini lebih banyak terdapat unsur kebetulan bersifat untung-untungan. Faktor kemenangan diperoleh karena kebiasaan atau kepintaran pemain yang sudah terbiasa dan terlatih. Ada taruhan, dalam permainan atau perlombaan ada taruhan yang dipasang oleh para pihak pemain. Baik dalam bentuk uang atau harta benda lainnya. Pada prinsipnya perlombaan yang berhadiah itu dibolehkan. Adapun yang dimaksud dengan perlombaan berhadiah ialah perlombaan yang ada kekuatannya, seperti gulat, lomba lari, adu ketrampilan dan ketangkasan seperti badminton, sepak bola, adu kepandaian seperti main catur dan lain sebagainya. Lomba semacam itu diperbolehkan oleh agama, asal tidak membahayakan keselamatan badan dan jiwa serta tidak mengandung unsur taruhan.<sup>57</sup>

3. Uang, mengenai uang yang diperoleh dari hasil lomba tersebut diperbolehkan oleh agama, jika dilakukan dengan cara-cara sebagai berikut: Jika uang/hadiah itu disediakan oleh pemerintah atau sponsor non pemerintah untuk para pemenang. Jika uang/hadiah lomba itu merupakan janji salah satu dari dua orang yang berlomba kepada

---

<sup>57</sup> Ibrahim Hosen, *Apakah Judi Itu?*, Jakarta: IIQ (2001). hlm.31.

lawannya, jika ia dapat dilakukan oleh lawannya itu. Jika uang/hadiah lomba itu disediakan oleh para pelaku lomba dan mereka disertai muhallil, yaitu orang yang berfungsi menghalalkan perjanjian lomba dengan uang sebagai pihak ketiga, yang akan mengambil uang hadiah itu, jika jagoannya menang, tetapi ia tidak harus membayar, jika jagoannya kalah. Para ulama membolehkan balapan kuda, sapi dan sebagainya, dengan syarat uang atau hadiah yang diterimanya itu berasal dari pihak ketiga (sponsor lomba) atau dari sebagian peserta lomba. Islam membolehkan balapan kuda dan sebagainya adalah untuk mendorong umat Islam mempunyai ketrampilan dan keberanian menunggang kuda yang diperlukan untuk peperangan dahulu. Tetapi orang melatih diri agar menjadi joki yang hebat. Apabila uang atau hadiah itu berasal dari semua peserta lomba, untuk bertaruh siapa yang kalah, membayar Rp. 100.000,00 dan peserta yang diajak mau bertanding, maka lomba ini haram, karena masing-masing menghadapi untung rugi. Demikian orang yang membeli kupon hadiah untuk mengisi tebakannya siapa atau kuda yang mana yang keluar sebagai juara atau pemenang, menurut Abdurrahman Isa, juga dilarang oleh agama, karena jelas mereka berjudi. Menyelenggarakan undian hadiah dengan

balapan kuda dan sebagainya dilarang oleh agama, meskipun dilakukan oleh lembaga sosial untuk menghimpun dana guna membantu proyek keagamaan dan kesejahteraan sosial, karena taruhan balapan kuda itu haram, maka undian berhadiah tersebut menjadi haram. Dengan demikian agama Islam memperbolehkan semua jenis permainan dan perlombaan begitu juga hadiah yang dihasilkan dari perlombaan itu. Akan tetapi jika permainan atau perlombaan menggunakan taruhan, bagi yang menang mendapatkan uang atau benda yang dipertaruhkan dari yang kalah maka hal itu dilarang karena hal tersebut mengandung unsur dari perjudian atau maisir.<sup>58</sup>

#### D. Sanksi Perjudian dalam Hukum Pidana Islam

Perjudian termasuk pada *jarimah ta'zir* sebab setiap orang yang melakukan perbuatan maksiat yang sanksinya tidak diatur oleh *had* dan tidak ada kewajiban membayar *kafarat* harus di *ta'zir*, baik perbuatan maksiat itu berupa pelanggaran atas hak Allah ataupun hak manusia. Dalam hukum pidana Islam tindak pidana perjudian dikenakan hukuman *ta'zir* yang dimaksud dengan *ta'zir* ialah *ta'dib*, yaitu memberi Pendidikan atau pendisiplinan oleh

---

<sup>58</sup> Ibrahim Hosen, *Apakah Judi Itu?*, Jakarta: IIQ (2001). hlm.32.

penguasa atau pemimpin,<sup>59</sup> Tindak pidana *ta'zir* adalah tindak pidana yang bentuk dan jumlah hukumannya tidak ditentukan oleh *syara'*. Tindak pidana yang masuk dalam jenis ini yaitu semua tindak pidana yang hukumannya berupa *ta'zir*.

*Ta'zir* berlaku atas semua orang yang melakukan kejahatan. Syaratnya adalah berakal sehat. Tidak ada perbedaan, baik laki-laki maupun perempuan, dewasa maupun anak-anak, atau kafir maupun muslim. Setiap orang yang melakukan kemungkaran atau mengganggu pihak lain dengan alasan-alasan yang tidak dibenarkan, baik dengan perbuatan, ucapan, atau isyarat. Perlu diberi sanksi *ta'zir* agar tidak mengulangi perbuatannya.<sup>60</sup>

Ulama Zahiriyah berpendapat bahwa anak dibawah umur, oranggila, dan orangmabuk yang kehilangan akal nya tidak dikenai hukuman hudud dan qishash. Meskipun anak di bawah umur, orang gila, dan orang mabuk tidak dikenai hukuman *hudud* dan *qishash*, mereka harus dihukum *ta'zir*. Jika salah satu dari merekamelakukan tindak pidana, ia harus diberi pelajaran agar berhenti merugikan orang lain; orang yang mabuk sampai ia bertobat, yang gila sampai ia sadar, dan anak di bawah umur sampai ia dewasa.<sup>61</sup>

---

<sup>59</sup> Duwi Handoko, Tat Marlina, *Perjudian Berdasarkan Hukum Pidana Positif Indonesia dan Hukum Pidana Islam*, El- Dusturie Jurnal Hukum dan Perundang-undangan IAIN Ponorogo(2023), Vol 2 No 1 hlm 12.

<sup>60</sup> M. Nurul dan Musyrofah, *Fiqh Jinayah*, Jakarta: Amzah (2013) hlm. 143.

<sup>61</sup> Abul A'la Almaududi, "*Perjudian Menurut Hukum Pidana Islam dan KUHP (Studi Analisis Komparasi Unsur-Unsur dan Sanksi Pidana*

Hakim diberi kebebasan untuk memilih hukuman–hukuman yang sesuai dengan macam tindak pidana *ta'zir* serta keadaan si pelaku. Singkatnya, hukuman-hukuman tindak pidana *ta'zir* tidak mempunyai batasan-batasan tertentu. Meskipun demikian, hukum Islam tidak memberi wewenang kepada penguasa atau hakim untuk menentukan tindak pidana setengah hati, tetapi harus sesuai dengan kepentingan-kepentingan masyarakat dan tidak boleh berlawanan dengan *nash-nash* (ketentuan) serta prinsip umum hukum Islam. Dari keterangan di atas, jelaslah bahwa tidak ada satu kejahatanpun yang tidak dikenakan sanksi atau hukuman. Para ulama sepakat bahwa bentuk dan kualitas hukuman *ta'zir* tidak boleh menyamai hukuman *diyat* atau *hudud*,<sup>62</sup> Adapun macam-macam hukuman *ta'zir* sebagai berikut:

#### 1. Hukuman Mati

Pada dasarnya menurut syari'at Islam hukum *ta'zir* adalah untuk memberikan pengajaran (*Al-ta'dib*) dan tidak sampai membinasakan, oleh karena itu dalam hukuman *ta'zir* tidak boleh pemotongan anggota badan atau penghilangan nyawa, akan tetapi kebanyakan *fuqaha* membuat suatu pengecualian dari aturan umum tersebut, yaitu kebolehan dijatuhkannya hukuman tersebut jika

---

*Perjudian*)”, Skripsi S1 Fakultas Syariah dan Hukum Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta (2009),

<sup>62</sup> H.E. Hassan Saleh Ed.1, *Kajian Fiqh Nabawi & Fiqh Kontemporer*, Jakarta: Rajawali Pers, (2008), hlm. 465.

kepentingan umum menghendaki demikian, atau jika pemberantasan kejahatan tidak bisa terlaksana kecuali dengan jalan membunuhnya; seperti mata- mata, pembuat fitnah, dan residivis yang berbahaya.<sup>63</sup> Adapun alat yang digunakan untuk melaksanakan hukuman mati sebagai *ta'zir* tidak ada keterangan yang pasti. Ada yang mengatakan boleh dengan pedang, dan ada pula yang mengatakan boleh dengan alat yang lain, seperti kursi listrik. Namun kebanyakan ulama memilih pedang sebagai alat eksekusi, karena pedang mudah digunakan dan tidak menganiaya terhukum, karena kematian terhukum dengan pedang lebih cepat.<sup>64</sup>

## 2. Hukuman Cambuk

Hukuman cambuk cukup efektif dalam menjerakan pelaku *jarimah ta'zir*. Hukuman ini dalam *jarimah hudud* telah jelas jumlahnya bagi pelaku *jarimah zina ghairu muhsan* dan *jarimah qadzf*. Namun dalam *jarimah ta'zir*, hakim diberikan kewenangan untuk menetapkan jumlah cambukan disesuaikan dengan kondisi pelaku, situasi, dan tempat kejahatan. Alat yang digunakan untuk hukuman cambuk ini adalah cambuk yang pertengahan (sedang, tidak terlalu besar dan tidak terlalu

---

<sup>63</sup> Ahmad Hanafi, *Asas-Asas Hukum Pidana Islam*, Jakarta: Bulan Bintang (2005), Cet. 6, hlm.299.

<sup>64</sup> Ahmad Wardi Muslich, *Hukum Pidana Islam*, Jakarta: Sinar Grafika (2016), Cet. 2, hlm. 260.

kecil) atau tongkat. Pendapat ini juga dikemukakan oleh Imam Ibnu Taimiyah, dengan alasan karena sebaik-baiknya perkara adalah pertengahan, Adapun mengenai jumlah maksimal cambuk *dalam jarimah ta'zir* para ulama berbeda pendapat:

Menurut Mazhab Hanafi tidak boleh melampaui batas hukuman *had*. Menurut Abu Hanifah tidak boleh lebih dari 39 kali, karena *had* bagi peminum *khamr* adalah dicambuk 40 kali. Menurut Abu Yusuf tidak boleh lebih dari 79 kali, karena *had* bagi pelaku *qadzif* adalah dicambuk 80 kali. Menurut Ulama Malikiyah sanksi *ta'zir* boleh melebihi *had* selama mengandung maslahat. Mereka berpedoman kepada keputusan Umar bin Al-Khaththab yang mencambuk Ma'an bin Zaidah 100 kali karena memalsukan stempel baitul mal. Ali pernah mencambuk peminum *khamr* pada siang hari di bulan Ramadhan sebanyak 80 kali dan ditambah 20 kali sebagai *ta'zir*.

Menurut Ulama Hanafiyah batas terendah *ta'zir* harus mampu memberi dampak preventif dan represif. Batas terendah satu kali cambukan. Menurut Ibnu Qudamah batas terendah tidak dapat ditentukan, diserahkan kepada *ijtihad* hakim sesuai tindak pidana, pelaku, waktu, dan pelaksanaannya. Pendapat Ibnu Qudamah lebih baik, tetapi perlu tambahan ketetapan *ulil amri* sebagai pegangan semua hakim. Apabila telah ada ketetapan hakim, tidak

ada lagi perbedaan pendapat.<sup>65</sup>

Adapun sifat atau cara pelaksanaan hukuman cambuk masih diperselisihkan oleh para *fuqaha*. Menurut Hanafiyah, cambuk sebagai *ta'zir* harus dicambukkan lebih keras daripada cambuk dalam *had* agar dengan *ta'zir* orang yang terhukum akan menjadi jera, disamping karena jumlahnya lebih sedikit daripada dalam *had*. Alasan yang lain adalah bahwa semakin keras cambukan itu semakin menjerakan. Akan tetapi, ulama selain Hanafiyah menyamakan sifat cambuk dalam *ta'zir* dengan sifat cambuk dalam *hudud*. *Ta'zir* untuk tindak kejahatan seksual adalah dicambuk kurang dari 100 kali, untuk tindak kejahatan fitnah adalah dicambuk kurang dari 80 kali, atau hukuman lain yang setara dengan itu. *Ta'zir* untuk tindak pencurian dalam jumlah kecil dikenai hukuman yang setara dengan tahanan. *Ta'zir* untuk peminum minuman khamr adalah di bawah 40 kali cambuk atau yang setara.<sup>66</sup>

### 3. Hukuman Penjara

Hukuman penjara dalam syari'at Islam dibagi menjadi dua bagian, yaitu:

#### a. Hukuman Penjara Terbatas

---

<sup>65</sup> M. Nurul dan Masyrofah, *Fiqh Jinayah*, Jakarta: Amzah (2013) hlm. 150-151

<sup>66</sup> H.E. Hassan Saleh Ed.1, *Kajian Fiqh Nabawi & Fiqh Kontemporer*, Jakarta: Rajawali Pers (2008).h. 466

Hukuman penjara terbatas adalah hukuman penjara yang lama waktunya dibatasi secara tegas. Hukuman penjara terbatas ini diterapkan untuk jarimah penghinaan, penjualan khamr, pemakan riba, melanggar kehormatan bulansuci Ramadhan dengan berbuka pada siang hari tanpa uzur, mengairi ladang dengan air dari saluran tetangga tanpa izin, caci mencaci antara dua orang yang berperkara di depan siding pengadilan, dan saksi palsu. Batas tertinggi untuk hukuman penjara terbatas ini juga tidak ada kesepakatan di kalangan *fuqaha*. Menurut Syafi'iyah batas tertinggi untuk hukuman penjara terbatas ini adalah satu tahun. Adapun pendapat yang dinukil dari Abdullah Az-Zaubairi adalah ditetapkannya masa hukuman penjara dengan satu bulan, atau enam bulan.<sup>67</sup>

b. Hukuman Penjara Tidak Terbatas

Hukuman penjara tidak terbatas tidak dibatasi waktunya, melainkan berlangsung terus sampai orang yang terhukum meninggal dunia atau sampai ia bertaubat. Dalam istilah lain bisa disebut hukuman penjara seumur hidup. Hukuman seumur hidup ini dalam hukum pidana.

---

<sup>67</sup> Ahmad Wardi Muslich, *Hukum Pidana Islam*, Jakarta: Sinar Grafika (2016) hlm. 262-263.

#### 4. Hukuman Pengasingan

Hukuman pengasingan termasuk hukuman *had* yang diterapkan untuk pelaku tindak pidana *hirabah* (perampokan). Meskipun hukuman pengasingan itu merupakan hukuman *had*, namun didalam praktiknya, hukuman tersebut diterapkan juga sebagai hukuman *ta'zir*. Di antara jarimah *ta'zir* yang dikenakan hukuman pengasingan (buang) adalah orang yang berperilaku *mukhannats* (waria), yang pernah dilaksanakan oleh Nabi dengan mengasingkannya ke luar dari Madinah.<sup>68</sup> Hukuman pengasingan ini dijatuhkan kepada pelaku jarimah yang dikhawatirkan berpengaruh kepada orang lain sehingga pelakunya harus dibuang (diasingkan) untuk menghindarkan pengaruh- pengaruh tersebut.

Lamanya (masa) pengasingan juga tidak ada kesepakatan dikalangan para *fuqaha*. Menurut Syafi'iyah dan Hanabilah, masa pengasingan tidak boleh lebih dari satu tahun. Menurut Imam Abu Hanifah, masa pengasingan bisa lebih dari satu tahun, sebab pengasingan di sini merupakan hukuman *ta'zir*, bukan hukuman *had*.<sup>69</sup>

---

<sup>68</sup> Ahmad Wardi Muslich, *Hukum Pidana Islam*, Jakarta: Sinar Grafika (2016), hlm. 264.

<sup>69</sup> Ahmad Wardi Muslich, *Hukum Pidana Islam*, Jakarta: Sinar Grafika (2016), hlm. 265

## 5. Hukuman Denda

Hukuman denda bisa merupakan hukuman pokok yang berdiri sendiri dan dapat pula digabungkan dengan hukuman pokok lainnya. Penjatuhan hukuman denda bersama-sama dengan hukuman yang lain bukan merupakan hal yang dilarang bagi seorang hakim yang mengadili perkara jarimah *ta'zir*, karena hakim diberi kebebasan yang penuh dalam masalah ini. Dalam hal ini hakim dapat mempertimbangkan berbagai aspek, baik yang berkaitan dengan jarimah, pelaku, situasi, maupun kondisi tempat dan waktunya.<sup>70</sup>

### E. Contoh Implementasi Jarimaah Maisir di Indonesia

Provinsi Aceh merupakan satu-satunya daerah yang mengimplementasikan hukum pidana Islam, Impementasi pemain judi yang dimaksud telah diatur dalam Qanun Provinsi Nanggroe Aceh Darussalam Nomor 6 Tahun 2004 tentang hukum *jinayat* khususnya pada pasal 18 sampai pasal 22 yang berisi:

1. Pasal 18: Setiap Orang yang dengan sengaja melakukan *Jarimah Maisir* dengan nilai taruhan dan/atau keuntungan paling banyak 2 (dua) gram emas murni, diancam dengan '*Uqubat Ta'zir* cambuk paling banyak 12 (dua belas) kali atau

---

<sup>70</sup> Ahmad Wardi Muslich, *Hukum Pidana Islam*, Jakarta: Sinar Grafika (2016),. hlm. 267.

- denda paling banyak 120 (seratus dua puluh) gram emas murni atau penjara paling lama 12 (dua belas) bulan.
2. Pasal 19: Setiap Orang yang dengan sengaja melakukan *Jarimah Maisir* dengan nilai taruhan dan/atau keuntungan lebih dari 2 (dua) gram emas murni, diancam dengan 'Uqubat Ta'zir cambuk paling banyak 30 (tiga puluh) kali atau denda paling banyak 300 (tiga ratus) gram emas murni atau penjara paling lama 30 (tiga puluh) bulan.
  3. Pasal 20: Setiap Orang yang dengan sengaja menyelenggarakan, menyediakan fasilitas, atau membiayai *Jarimah Maisir* sebagaimana dimaksud dalam Pasal 18 dan Pasal 19 diancam dengan 'Uqubat Ta'zir cambuk paling banyak 45 (empat puluh lima) kali dan/atau denda paling banyak 450 (empat ratus lima puluh) gram emas murni dan/atau penjara paling lama 45 (empat puluh lima) bulan.
  4. Pasal 21: Setiap Orang yang dengan sengaja melakukan *Jarimah Maisir* sebagaimana dimaksud dalam Pasal 18 dan Pasal 19, dengan mengikutsertakan anak-anak diancam dengan 'Uqubat Ta'zir cambuk paling banyak 45 (empat puluh lima) kali atau denda paling banyak 450 (empat ratus lima puluh) gram emas murni atau penjara paling lama 45 (empat puluh lima) bulan.
  5. Pasal 22: Setiap Orang yang melakukan percobaan *Jarimah Maisir* sebagaimana dimaksud dalam Pasal 18 dan Pasal 19

dikenakan ‘*Uqubat Ta’zir*’ paling banyak 1/2 (setengah) dari ‘*Uqubat*’ yang diancamkan.

Berdasarkan pasal tersebut pelaku judi memiliki opsi hukuman alternatif, seperti dicambuk, didenda, atau dipenjara. Selain itu, ancaman hukuman tersebut memiliki syarat khusus untuk penerapannya, yaitu dipengaruhi oleh nilai taruhan dan/atau keuntungan, peraturan qanun Aceh telah menerapkan hukum pidana Islam diIndonesia.

## **B. Tinjauan Umum Tentang *Softselling***

### **1. Pengertian *Softselling***

Konektivitas serta keterbukaan informasi dapat menghubungkan semua orang, di mana saja, sehingga menciptakan perbedaan di antara para pelaku pasar. Banyaknya pengguna internet memberikan secercah harapan bagi pelaku ekonomi dalam memasarkan produknya melalui media internet, Hubungan antara produsen dan konsumen telah berubah secara signifikan karena adanya kekuatan individu dan komunitas pelanggan, dan menjadi lebih horizontal (sederajat), Hal ini akan menyebabkan perubahan perilaku konsumen, Kepercayaan konsumen telah berubah. Semula faktor kepercayaan dipengaruhi oleh kampanye pemasaran (komunikasi pemasaran tradisional), namun kini faktor kepercayaan konsumen dapat dicapai melalui teman, pemasaran media sosial, pengikut, rekomendasi, dll.

Pemasaran tradisional cenderung bersifat *hardselling*. Metode *hardselling* berfokus pada pengiriman produk secara langsung, baik dari segi fitur maupun fungsionalitas. Selain itu, teknik ini dirasa kurang nyaman dan terkesan

kasar penyampaiannya bagi konsumen karena *hardselling* terasa seperti memaksa konsumen untuk melakukan pembelian. Selain itu, dengan metode *hardselling*, konsumen cenderung bersikap defensif, terdapat hambatan berupa mental block tertentu, dan potensi keterlibatan konsumen yang rendah. Sedangkan teknik soft sales didasarkan pada teori komunikasi. Teknik komunikasi yang digunakan adalah komunikasi interpersonal. Komunikasi interpersonal ditandai dengan toleransi, empati, dukungan, dan emosi positif. Seseorang yang mempunyai sikap positif terhadap dirinya sendiri, mampu mengajak orang lain untuk berpartisipasi, mampu menciptakan situasi yang memudahkan komunikasi, apa yang dapat disampaikan dalam ceritakepada seseorang (lawan bicara/pembaca) dapat membuat dirinya merasa sedang berada didalam cerita. diperlakukan. Oleh karena itu, mereka yang terlibat dalam komunikasi penjualan langsung memfasilitasi partisipasi pendengar/pembaca dalam cerita yang disampaikan.<sup>71</sup>

*Softselling* dibangun dengandasar teori komunikasi. Teknik komunikasi yangdigunakan adalah komunikasi interpersonal. Komunikasi interpersonal bersifat dialogis,dalam arti arus balik antara komunikator dengan komunikan terjadi langsung, sehingga pada saat itu juga komunikator dapat mengetahui secara langsung tanggapan dari komunikan, dan secara pasti akan mengetahui apakah

---

<sup>71</sup> Ina Syarifah,Aminudin Azis, Netty Lisdiantini, *Pengaruh Softselling Dalam Media Sosial Instagram dan Celebrity Endorse Terhadap Keputusan Pembelian, Jurnal Bisnis dan Kajian Strategi Manajemen Politeknik Negeri Madiun* (2023), Vol 6 No 1 hlm 49

komunikasinya positif, negatif dan berhasil atau tidak. Apabila tidak berhasil, maka komunikator dapat memberi kesempatan kepada komunikan untuk bertanya seluas-luasnya. komunikasi interpersonal memiliki kekhasan, yaitu keterbukaan (*openess*), empati (*empathy*), dukungan (*supportiveness*), rasa positif (*positiveness*), seseorang harus memiliki perasaan positif terhadap dirinya, mendorong orang lain lebih aktif berpartisipasi, dan menciptakan situasi komunikasi kondusif untuk interaksi yang efektif, dan kesetaraan, yaitu pengakuan secara diam-diam bahwa kedua belah pihak menghargai, berguna, dan mempunyai sesuatu yang penting untuk disumbangkan. Dengan hal ini membuat pembaca seakan ikut merasakan apa yang disampaikan dalam cerita tersebut, karena tujuan pertama adalah membangun keterlibatan (*involmment*) calon konsumen terhadap produk secara sukarela.<sup>72</sup>

## 2. Pelaku *Softselling*

Kebanyakan pebisnis memanfaatkan *celebrity endorsement* dengan memilih orang-orang yang sudah terkenal dan memiliki banyak pengikut di media sosial. Dalam riset komunikasi, ada kriteria yang harus dimiliki oleh endorser: kredibilitas dan daya tarik, yang dapat meningkatkan *awareness* produk.<sup>73</sup> *Celebrity endorsement* adalah asosiasi sekunder bagi *brand* yang menciptakan

---

<sup>72</sup> Nur Elisa Faizaty, Rumzil Laili, *Dampak Softselling Dalam Digital Marketing Pada Pengambil Keputusan Pembeli*, Jurnal Ilmiah Mahasiswa Ekonomi Universitas Kediri(2021), Vol 4 No 1 hlm 49.

<sup>73</sup> Dadang Suhardi, Rika Irmayanti, *Pengaruh Celebrity Endorser, Citra Merek, dan Kepercayaan Merek Terhadap Minat Beli Konsumen*, Jurnal Inspirasi Bisnis & Manajemen Universitas Kuningan (2019), Vol 3 No 1, hlm 55

ekuitas merek, Dapat disimpulkan bahwa *celebrity endorsement* membantu pelaku ekonomi untuk memperkenalkan produk kepada masyarakat dan juga membantu selebriti untuk berbagi pengalamannya terhadap produk tersebut.<sup>74</sup>

Faktor penilaian dalam *celebrity endorsement* adalah:<sup>75</sup>

1) *Visibility* (Kepopuleran)

Kepopuleran *celebrity endorser* sangat penting dalam pembentukan kesadaran bagi konsumen karena kesadaran masyarakat tentang bintang iklan akan meningkatkan kesadaran tentang produk. Selebriti yang dikenal oleh masyarakat luas dapat menarik perhatian khalayak dan mendorong untuk melakukan pembelian produk.

2) *Credibility* (Kredibilitas)

Pengaruh kredibilitas *celebrity endorser* terhadap keputusan pembelian Informasi dari sumber yang kredibel mempengaruhi keyakinan, opini, sikap, dan/atau perilaku melalui suatu proses yang dinamakan internalisasi, yang terjadi saat konsumen mengadopsi opini dari bintang iklan yang kredibel sejak dia mempercayai bahwa informasi yang diberikan tersebut cukup akurat.

3) *Attractiveness* (Daya Tarik)

---

<sup>74</sup> Dadang Suhardi, Rika Irmayanti, *Pengaruh Celebrity Endorser, Citra Merek, dan Kepercayaan Merek Terhadap Minat Beli Konsumen*, Jurnal Inspirasi Bisnis & Manajemen Universitas Kuningan (2019), Vol 3 No 1, hlm 58

<sup>75</sup>Marsellia Tjondrokoesoemo, *Celebrity Endorser Terhadap Keputusan Pembelian*, Jurnal Manajemen dan Start-UpBisnis Universitas Ciputra Surabaya (2007), Vol 2 No 3, hlm 289

Daya tarik merupakan faktor penting dalam penyampaian yang akan mempengaruhi produk citra merek, daya tarik pada umumnya dinilai dari penampilan, kepribadian, gaya hidup, dan cara penyampaian, setiap indikator tersebut menentukan arah pasar.

Dalam uraian faktor-faktor penilaiand alam *celebrity endorse* dapat kita simpulkan bahwa komunikasi *softselling* dan *celebrity endorse* dinilai penting ketika menerapkan strategi pemasaran, karena calon pembeli memiliki faktor penting untuk dipertimbangkan sebelum membuat keputusan pembelian.

### 3. *Softselling* dalam Islam

*Softselling* adalah pendekatan dalam pemasaran yang mengedepankan persuasi halus, empati, dan fokus pada kebutuhan pelanggan. Dalam Islam, konsep ini sangat sesuai dengan nilai-nilai yang dianjurkan oleh syariat. Pendekatan *softselling* tidak hanya berorientasi pada keuntungan semata tetapi juga pada keberkahan, baik untuk penjual maupun pembeli. *Softselling* dalam Islam menekankan aspek pelayanan yang baik, transparansi dalam transaksi, serta kejujuran dalam penyampaian informasi mengenai barang atau jasa yang ditawarkan.<sup>76</sup> Prinsip-prinsip ini berakar pada etika Islam yang tercermin dalam Al-Qur'an dan hadits. Salah satu ayat yang relevan adalah firman Allah dalam QS. Al-Mutaffifin (83:1-3):

وَيْلٌ لِّلْمُطَفِّفِينَ

---

<sup>76</sup> Saputri, Indah. "Strategi Pemasaran Produk Kuliner Ajeng Mart di Tinjau Dari Perspektif Ekonomi Islam (Studi Kasus Desa Puosu Jaya Kec. Konda, Kab. Konawe Selatan." PhD diss., IAIN KENDARI, 2023, hlm 77

الَّذِينَ إِذَا أَكْتَالُوا عَلَى النَّاسِ يَسْتَوْفُونَ  
وَإِذَا كَالُواهُمْ أَوْ وَزَنُواهُمْ يُخْسِرُونَ

Artinya: "Celakalah bagi orang-orang yang curang (dalam timbangan dan takaran), yaitu orang-orang yang apabila menerima takaran dari orang lain mereka minta dipenuhi, dan apabila mereka menakar atau menimbang untuk orang lain, mereka mengurangi."

Ayat ini menunjukkan pentingnya keadilan dan kejujuran dalam bertransaksi, yang menjadi inti dari *softselling*. Dalam pendekatan ini, penjual lebih mengutamakan hubungan jangka panjang dengan pelanggan dan menjaga reputasi yang baik.

Azab dan kehinaan yang besar pada hari Kiamat disediakan bagi orang-orang yang curang dalam menakar dan menimbang. Allah telah menyampaikan ancaman yang pedas kepada orang-orang yang curang dalam menakar dan menimbang yang terjadi di tempat-tempat jual beli di Mekah dan Medinah pada waktu itu.<sup>77</sup> Diriwayatkan bahwa di Medinah ada seorang laki-laki bernama Abū Juhainah. Ia mempunyai dua macam takaran yang besar dan yang kecil. Bila ia membeli gandum atau kurma dari para petani, ia mempergunakan takaran yang besar, akan tetapi jika ia menjual kepada orang lain ia mempergunakan takaran yang kecil. Mereka yang berbuat curang itu adalah orang-orang yang apabila menerima takaran atau timbangan dari orang lain, mereka minta takaran itu dicukupkan dan dipenuhi

---

<sup>77</sup> Kemenag, Tafsir Quran Al-Muthaffifin Ayat 1-3, <https://quran.kemenag.go.id/quran/per-ayat/surah/83?from=1&to=36>, Diakses pada 27 Desember 2024

sehingga tidak berkurang sedikit pun.<sup>78</sup> Apabila mereka menakar sesuatu dengan alat takar, seperti beras, gandum, atau lainnya, atau menimbang suatu barang seperti emas, perak, atau lainnya untuk orang lain, mereka mengurangi takaran atau timbangannya secara sengaja dengan cara licik agar tidak diketahui oleh pembeli. Hal ini sangat merugikan orang lain, dan harta yang diperoleh dari upaya ini hukumnya haram, tidak berkah, dan mengantar pelakunya ke neraka.

*Softselling* dalam Islam memiliki kedudukan hukum *mubah* (boleh) selama penerapannya tidak bertentangan dengan prinsip-prinsip syariat.<sup>79</sup> Pendekatan ini dianggap sesuai dengan ajaran Islam karena mengedepankan etika, kejujuran, dan transparansi dalam bertransaksi. Prinsip-prinsip tersebut tidak hanya mendukung keberhasilan dalam dunia usaha tetapi juga membawa keberkahan dan keridhaan Allah SWT. Kejujuran (*shidq*) menjadi salah satu fondasi utama dalam jual beli menurut Islam. Penjual harus memberikan informasi yang benar tentang barang atau jasa yang ditawarkan, termasuk kelebihan dan kekurangannya. Hal ini penting untuk menjaga kepercayaan antara penjual dan pembeli. Nabi Muhammad SAW bersabda, “Penjual dan pembeli memiliki hak untuk membatalkan transaksi selama mereka belum berpisah. Jika keduanya jujur dan menjelaskan keadaan barang, maka mereka akan diberkahi dalam transaksi mereka.”

---

<sup>78</sup> *Ibid*

<sup>79</sup> Artiningsih, D., & Zahrhani, L. (2022). *Analisis Akad Pada Sistem Marketing Halal Network International Perspektif Fiqh Muamalah (Studi Kasus Agency Center HNI Di Dusun Made, Gabus, Ngrampal, Sragen)* (Doctoral dissertation, UIN RADEN MAS SAID SURAKARTA), hlm 16

(HR. Bukhari dan Muslim). Pernyataan ini menegaskan bahwa keberkahan dalam bisnis sangat terkait dengan sikap jujur dalam bertransaksi.

Menghindari penipuan (*tadlis*) juga merupakan prinsip utama dalam Islam. Penipuan dalam jual beli, seperti menyembunyikan kekurangan barang atau melebih-lebihkan keunggulannya, dilarang keras.<sup>80</sup> Nabi Muhammad SAW bersabda, “Barang siapa yang menipu, maka ia bukan golongan kami.” (HR. Muslim). Keuntungan duniawi yang diperoleh melalui penipuan tidak sebanding dengan kerugian spiritual yang ditimbulkan.

Pelayanan yang baik menjadi aspek lain yang sangat penting dalam *softselling*. Islam mengajarkan agar seorang penjual bersikap ramah, sabar, dan penuh perhatian terhadap kebutuhan serta keinginan pembeli. Rasulullah SAW adalah contoh terbaik dalam hal ini. Allah SWT berfirman, “Maka berkat rahmat dari Allah, engkau (Muhammad) berlaku lemah lembut kepada mereka. Sekiranya engkau bersikap keras lagi berhati kasar, tentulah mereka menjauhkan diri dari sekitarmu.” (QS. Ali-Imran [3]:159). Pelayanan yang baik menciptakan hubungan yang harmonis antara penjual dan pelanggan, yang pada akhirnya membangun loyalitas jangka panjang.

Tidak berlebihan dalam promosi juga menjadi salah satu ciri khas *softselling* yang sesuai dengan ajaran Islam. Penjual harus menyampaikan informasi yang objektif dan tidak memberikan janji yang tidak dapat dipenuhi. Islam

---

<sup>80</sup> Wulandari, Cahya, and Koiriyah Azzahra Zulqah. "Tinjauan Islam terhadap Mekanisme Pasar dan Penanganan Distorsinya." *Journal of Islamic Economics and Finance Studies* 1, no. 1 (2020), hlm 84.

melarang sikap berlebihan, sebagaimana firman Allah dalam QS. Al-Baqarah (2:195): “Berinfaklah di jalan Allah, janganlah jerumuskan dirimu ke dalam kebinasaan, dan berbuatbaiklah. Sesungguhnya Allah menyukai orang-orang yang berbuat baik” Berlebihan dalam promosi tidak hanya merusak kepercayaan pelanggan tetapi juga bertentangan dengan nilai keberkahan dalam transaksi.

Nabi Muhammad SAW adalah teladan sempurna dalam penerapan *softselling*. Sebelum menjadi Rasul, beliau dikenal sebagai pedagang yang sukses dengan gelar Al-Amin (yang terpercaya).<sup>81</sup> Reputasi ini bukan hanya karena keahlian berdagang beliau, tetapi juga karena sikapnya yang jujur, ramah, dan penuh integritas. Nabi Muhammad SAW selalu memastikan bahwa informasi tentang barang dagangan yang dijualnya lengkap dan jujur. Jika ada cacat atau kekurangan pada barang, beliau tidak menyembunyikannya. Kejujuran ini membuat pelanggan merasa percaya dan nyaman untuk terus bertransaksi dengan beliau. Sikap inilah yang menjadi fondasi keberhasilan Nabi Muhammad SAW dalam dunia perdagangan.<sup>82</sup>

Nabi Muhammad SAW juga selalu berusaha memberikan yang terbaik kepada pelanggan. Beliau tidak hanya berfokus pada keuntungan material, tetapi juga memastikan bahwa pelanggan merasa puas dengan barang

---

<sup>81</sup> Hosen, Hosen, Syaiful Anam, and Mohammad Tohir Salam. "Entrepreneurship in Islam: Analysis of Principles, Strategies and Concepts of Prophet Muhammad's Success in Trading." *Ta'amil: Journal of Islamic Economics* 2, no. 1 (2023), hlm 67.

<sup>82</sup> Ista, Akram, Andi Muh Taqiyuddin BN, and Mukhtar Lutfi. "Prinsip Kejujuran dalam Usaha." *Business and Investment Review* 1, no. 5 (2023), hlm 95.

atau jasa yang mereka terima. Pendekatan ini menunjukkan bahwa *softselling* adalah strategi yang mengedepankan hubungan baik dengan pelanggan, yang pada akhirnya membawa manfaat jangka panjang. Salah satu ciri khas *softselling* adalah memberikan kebebasan kepada pelanggan untuk membuat keputusan. Nabi Muhammad SAW tidak pernah memaksa orang untuk membeli barang dagangannya. Beliau selalu memberikan penjelasan yang jelas dan membiarkan pelanggan menentukan pilihan mereka sendiri. Sikap ini mencerminkan nilai kebebasan dalam bertransaksi yang sangat dihormati dalam Islam.<sup>83</sup>

Ketika berhadapan dengan pelanggan, Nabi Muhammad SAW selalu bersikap ramah, sabar, dan penuh empati. Bahkan ketika menghadapi pembeli yang sulit atau menawar dengan harga rendah, beliau tetap melayani dengan baik tanpa menunjukkan kemarahan. Sikap ini mencerminkan esensi dari *softselling* yang berfokus pada membangun hubungan yang baik dengan pelanggan.

## C. Tinjauan Umum Tentang *Fan Funding* Pada YouTube

### 1. *Fan Funding*

Setiap tokoh *celebrity* memiliki kumpulan pengikut yang disebut dengan *Fanbase*. *Fanbase* merupakan sebuah kelompok penggemar yang berdasarkan kepentingan dan minat yang sama terhadap suatu hal seperti *music*, *game*, atau *comedy* membentuk sebuah komunitas jaringan sosial. Tidak hanya merupakan konsumen dari hal yang mereka sukai, *fanbase* juga dapat menjadi produsen atas produk-

---

<sup>83</sup> Widiyanti, Elisa, and Adelia Yudita Sari. "Meneladani Prinsip Etika Bisnis Ala Rasulullah Saw. Dalam Berbisnis." *Islamic Education* 3, no. 2 (2024): 117-125.

produk yang memiliki keterkaitan dengan minat *fanbase* tersebut. *Fanbase* sering kali menciptakan budayanya sendiri yang ditunjukkan melalui aktivitas dan bahasa yang mereka lakukan. *Fanbase* yang muncul setelah tahun 2000an dikategorikan sebagai *cyber fandom*, yaitu *fanbase* yang dalam setiap aktivitas yang dilakukannya dengan cara mengoptimalkan peran dan fungsi internet. Dalam hal ini, internet merupakan faktor yang sangat penting dalam perannya menguatkan fondasi *fanbase*.<sup>84</sup>

Mengidolakan suatu tokoh *celebrity* adalah fenomena sosio kultural yang sangat berhubungan dengan masyarakat kapitalis modern, media elektronik, budaya bersama, dan penampilan publik. Menurut Sandvoss, fans secara umum akan dengan aktif mengkonsumsi dan berpartisipasi dalam segala hal yang berkaitan dengan idolanya. Salah satu bentuk aktivitas penggemar menurut teori Sandvoss adalah berpartisipasi pada kegiatan sosial seperti *Fan Funding* atau donasi para penggemar. Para penggemar yang ingin melaksanakan kegiatan *Fan Funding* memanfaatkan media sosial untuk mensosialisasikan kegiatan mereka. Teknologi yang berkembang telah membuat penggalangan dana menjadi lebih sederhana dan lebih luas.<sup>85</sup>

---

<sup>84</sup> Nicho Farhan Daroini, Khusnul Ainia Aprilinda, *Penggalangan Dana Fanbase: Sebuah Pendekatan Modern Bagi Pergerakan Sosial oleh Pemuda*, Jurnal Khazanah Institut Teknologi Sepuluh November (2023), Vol. 15 No. 1 hlm. 2

<sup>85</sup> Nicho Farhan Daroini, Khusnul Ainia Aprilinda, *Penggalangan Dana Fanbase: Sebuah Pendekatan Modern Bagi Pergerakan Sosial oleh Pemuda*, Jurnal Khazanah Institut Teknologi Sepuluh November (2023), Vol. 15 No. 1, hlm 3

## 2. *Fan Funding* pada YouTube

YouTube telah menjadi salah satu situs yang paling banyak diakses baik sebagai penonton maupun sebagai *content creator*. YouTube juga telah banyak melahirkan orang-orang kaya lewat mengupload video yang para *content creator* buat. Pendapatan tersebut akan mereka dapat dari iklan yang muncul di video *content creator* tersebut dengan disebut *adsense*. Tapi selama masa pandemi covid, pendapatan para *content creator* mengalami penurunan karena banyak yang iklan cabut dan tidak muncul di video. Untuk menutupi pendapatan yang turun banyak para *content creator* menggunakan *Fan Funding* agar bisa mendapatkan pendapatan donasi *online* dengan mencatumkan link donasi di deskripsi video yang mereka buat. Dengan adanya *link* tersebut membuat para penonton bisa berdonasi ke *content creator*. Saweria hadir sebagai *website Fan Funding* untuk penggalangan dana dan berdonasi secara *online* yang sedang banyak digunakan para YouTuber di *live streaming* mereka di YouTube. Saweria percaya bahwa kemajuan teknologi sepatutnya dimanfaatkan untuk menghubungkan semangat kebaikan dan gotong-royong.<sup>86</sup>

Saweria.co adalah wadah untuk menikmati suatu karya agar bisa nyawer atau mendonasikan uang kepada pembuat konten favoritnya, Saweria sendiri telah terintegrasi dengan beberapa *platform streaming* seperti YouTube, Facebook *Live*, Twitch dan lain-lain, Saweria digunakan saat seorang kreator tengah melakukan *live streaming* dan

---

<sup>86</sup> Muhammad Hafid Siddiq, Muslem Abdullah, Aulil Amri, *Tinjauan Hukum Islam Terhadap Praktik Saweria di Youtube*, Jurnal Al-Mudharabah UIN Ar-Raniry Banda Aceh (2022), Vol 4 No 2 hlm 32

ada penonton yang berdonasi padanya, akan muncul pesan dari *layout* yang disediakan *platform* Saweria bahwa seseorang telah mendonasikan uang sekian rupiah, Saweria juga menerima donasi dari beragam dompet digital mulai dari DANA, GoPay, OVO dan LinkAja.<sup>87</sup>

Dengan kata lain *Fan Funding* merupakan danadari penggemar dengancara baru untuk melakukan pembayaran sukarela. *Fan Funding* pada YouTube Penonton bisa melakukan pembayaran suka rela untuk mendukung pembuatan konten YouTube berdasarkan kesukaan mereka, pencipta video cukup mengaktifkan fitur dana dari penggemar itu yang nantinya dapat diakses oleh penggemar dengan cara menyetuk laman donasi seperti saweria lalu penggemar akan diarahkan untuk menulis nama yang akan ditampilkan pada layar siaran langsung, lalu memilih nominal dana, serta meninggalkan komentar yang akan disampaikan untuk pembuat konten pada layar siaran langsung.

---

<sup>87</sup> Wahyu Tri Utami, Berkenalan Dengan Saweria Platform Donasi Online. Diakses melalui <https://www.froyonion.com/news/trends/berkenalan-dengan-saweria-platform-donasi-online-yang-populer-di-kalangan-gamers>, diakses pada 6 July 2024.

### **BAB III**

## **PENYEBARAN JUDI *ONLINE* MENGGUNAKAN METODE *SOFTSELLING* MELALUI FITUR *FAN FUNDING* PADA KASUS *INFLUENCER* YOUTUBE**

### **A. Penjelasan Kasus**

#### 1. Posisi Kasus

Semenjak berkembangnya teknologi, banyak hal baru yang mulai digemari oleh Masyarakat salah satunya yaitu, *game online* yang berupa aplikasi baik pada *smartphone* maupun *computer*, di-Indonesia sendiri antusiasme Masyarakat terhadap *game online* sangat besar terutama pada *game “mobile legends”*, Martius Manurung selaku *Head of Marketing Development Esport Moonton Indonesia* Menjelaskan bahwa jumlah pemain aktif *mobile legend* bulanan ditingkat dunia mencapai lebih dari 90juta pemain, sedangkan jumlah pemain *mobile legends* diIndonesia mencapai lebih dari 34juta pemain<sup>88</sup>, moonton selaku *developer game* didalam mengembangkan *game mobile legends* mengadakan turnamen *mobile legends* secara kompetitif yang biasa masyarakat sebut dengan *e-sport*.

*E-sport* merupakan istilah untuk kompetisi permainan video yang dihubungkan dengan perangkat baik komputer maupun *smartphone*, Para atlet *e-sport* tersebut tentunya berkompetisi di turnamen baik nasional maupun

---

<sup>88</sup> Agung Pratnyawan,(2021) Sebaran Pemain Mobile Legends Indonesia, Diakses melalui <https://www.suara.com/teknologi/2021/08/12/142903/sebaran-pemain-mobile-legends-indonesia-terbanyak-di-pulau-ini>, diakses pada 20 Agustus 2024

internasional, Turnamen seperti Piala Presiden, *Mobile Legends Professional League*, *Mobile Legends Development League*, *Mobile Legends World Championship*, yang pastinya dalam menyiarkan turnamen tersebut para pemain *mobile legends* sangat antusias menonton tim-time-sport bertanding, dengan total penonton terbesar 1.888.453 penonton dalam *Mobile Legends Professional League*<sup>89</sup>, dalam dunia *e-sport* menjadi atlit dengan jumlah pemain *game* yang terbilang banyak menjadi suatu nilai tambahan bagi mereka, dikarenakan titik tuju mata penonton akan mengarah kepada mereka yang bermain sebagai pemain professional, dalam beberapa kasus para atlit yang telah pensuin memilih menjadi seorang YouTuber sebagai karir barunya, bukan tanpa alasan, namun dikarenakan para atlit tersebut telah memiliki penggemar pada saat masih menjadi atlit, namun beberapa dari YouTuber mantan atlit *e-sport* telah mempertontonkan hal yang negatif dalam siaran langsung pada kanal YouTubanya.

Sebuah akun social media twitter Bernama @PartaiSocmed akun tersebut kerap memberikan pendapat yang berisikan berbagai persoalan politik dan fenomena negara, meskipun akun tersebut tergolong anonym namun mereka terlihat terorganisir dan berhati-hati dalam berpendapat mengenai baik isu politik,<sup>90</sup> akun @PartaiSocmed turut serta berpendapat tentang

---

<sup>89</sup> Ahwil Rizky Muhammad,(2023) 5 Pertandingan MPL ID dengan Penonton Terbanyak, diakses melalui <https://gwp.id/media/esports/mobile-legends/mpl-id-season-11-penonton-terbanyak>, diakses pada 20 Agustus 2024

<sup>90</sup> Zulfikar Akbar,(2015) “Membedah Fenomena @PartaiSocmed”, diakses melalui <https://www.kompasiana.com/soefi/54f41e337455137f2b6c876b/membedah-fenomena-atpartaisocmed>. Diakses pada 27 Agustus 2024

penyebaran judi *online* yang dilakukan oleh para *influencer game* di YouTube, akun tersebut mendiskripsikan dan mengumpulkan data-data bukti terkait penyebaran judi *online* melalui YouTube, berikut data-data yang diungkap oleh @PartaiSocmed dijabarkan pada Tabel 3.1.

Tabel 3.1 Bukti Penyebaran Judi *Online* Oleh *Influencer*

Nama <i>Influencer</i> YouTube	Nama Situs Judi Yang Disebarkan	Total Donasi Dari Situs Judi
Steven Kurniawan Alias Marsha Ozawa	RAJAPOLA SUHU69 LIGA5000 KEDAI69 IMBAJP	15,8 miliar rupiah <sup>91</sup>
Yesaya Armando Alias XINN	BOS9 CLUBJUDI MG888 XXTOTO	9,4 miliar rupiah <sup>92</sup>
Maxhill Leonardo Alias	MADU303 KANJENGSLLOT	8,35 miliar rupiah <sup>93</sup>

<sup>91</sup> Partai Socmed,(2023) Daftar Penghasilan Para Streamer Promosi Judi Online Berkedok Donasi, diakses melalui <https://x.com/partaisocmed/status/1712310653090996490>, diakses pada 20 Agustus 2024

<sup>92</sup> Partai Socmed,(2023) Daftar Penghasilan Para Streamer Promosi Judi Online Berkedok Donasi, diakses melalui <https://x.com/PartaiSocmed/status/1712339411231535478> , diakses pada 20 Agustus 2024

<sup>93</sup> Partai Socmed,(2023) Daftar Penghasilan Para Streamer Promosi Judi Online Berkedok Donasi,diakses melalui <https://x.com/PartaiSocmed/status/1712340430975897919>, diakses pada 20 Agustus 2024

Antimage		
Rifaldi Fatah Alias R7	CLUBJUDI BOLAGO88 VIPBET88	7,6 miliar rupiah <sup>94</sup>
Yurino putra A Alias Donkey	KOCOK303 SUHU69 77NEKO	7,5 miliar rupiah <sup>95</sup>
Ihsan Besari Alias Luminaire	RAJAPOLA SUHU69 BTV268	6,28 miliar rupiah <sup>96</sup>

Sumber: @PartaiSocmed

## 2. Penyebaran Judi *Online* oleh Pelaku

YouTube merupakan salah satu social media yang sedang populer<sup>97</sup> didalam YouTube penggunaanya bisa saling menonton berbagai macam video dan siaran langsung mulai dari musik, *film*, berita dan informasi, olahraga, gaya hidup, *gaming*, *vlog*, dll. Dalam hal bersosial media tentunya terdapat 2 orang atau lebih untuk berbincang dan bercengkrama secara daring, pada

---

<sup>94</sup> Partai Socmed,(2023) Daftar Penghasilan Para Streamer Promosi Judi Online Berkedok Donasi, *Ibid*, diakses melalui <https://x.com/PartaiSocmed/status/1712341312853414146>, diakses pada 20 Agustus 2024

<sup>95</sup> Partai Socmed,(2023) Daftar Penghasilan Para Streamer Promosi Judi Online Berkedok Donasi,, diakses melalui <https://x.com/PartaiSocmed/status/1712342151642943527>, diakses pada 20 Agustus 2024

<sup>96</sup> Partai Socmed,(2023) Daftar Penghasilan Para Streamer Promosi Judi Online Berkedok Donasi, diakses melalui <https://x.com/PartaiSocmed/status/1712342688564162730>, diakses pada 20 Agustus 2024

<sup>97</sup> Juitania dan I Gede Adi Indrawan, (2020) "*Dampak Penggunaan Konten Youtube Terhadap Minat Belajar Bahasa Inggris Mahasiswa Universitas Pamulang*", Susunan Artikel Pendidikan, hlm 36.

YouTube singkatnya terdapat 2 pihak yang melakukan interaksi social melalui baik video maupun siaran langsung, yaitu *Influencer* sebagai pihak pembuat video untuk dinikmati, jika digali lebih dalam lagi kata influence berarti “pengaruh” dan *influencer* berarti “orang yang memberi pengaruh”, sedangkan pengertian *influencer* secara umum yaitu seorang pendukung iklan yang disukai dan dihormati oleh sejumlah orang atau konsumen serta mampu mempengaruhi secara positif Tindakan dan perilaku seorang konsumen<sup>98</sup>. sedangkan penikmat video yang diunggah oleh para *influencer* sering disebut dengan *viewers*, kata *viewers* berasal dari Bahasa Inggris yang artinya “penonton”<sup>99</sup>, *viewers* memiliki peran penting dalam berkembangnya para *influencer*, banyak hal yang dapat dilakukan *viewers* untuk mendukung *influencer* kesukaanya, salah satunya yaitu *Fan Funding* atau dana penggemar, dalam dunia digital para *viewers* melakukan *Fan Funding* melalui situs donasi seperti saweria.co, nyawer.co, Socialbuzz.co. Gambar 3.1 menunjukkan bahwa terdapat bukti hasil sawer yang dilakukan oleh situs website judi online pada Yesaya Armando Alias XINN.

---

<sup>98</sup> Rachmi Oktora Citra Rahayu dan Hendrati Dwi Mulyaningsih (2021), “*Pengaruh Content Marketing dan Dukungan Influencer terhadap Minat Beli Konsumen pada Produk Fashion*”, Jurnal Riset Manajemen dan Bisnis, Vol. 1, No.2, hlm 137

<sup>99</sup> Dafa Raditya Denishtany,(2023) “*Memahami Viewers: Definisi dan Perannya dalam Media*”, diakses melalui <https://toffeudev.com/blog/business-and-marketing/viewers-adalah/>. Diakses pada 26 Agustus 2024

Gambar 3.1 Bukti Hasil Sawer yang Dilakukan Oleh Situs Website Judi Online Pada Yesaya Armando Alias XINN



Sumber: Hasil Pengamatan

Para *viewers* yang melakukan donasi kepada *influencer* pada saat siaran langsung maka *viewers* dapat memberi komentar eksklusif yang akan ditampilkan dilayar siaran langsung dan besar kemungkinannya akan dijawab langsung oleh *influencer*. Saweran *streamer game* atau *Fan Funding* adalah memberikan donasi atau hadiah kepada *streamer* melalui link yang biasanya terletak dideskripsi *platform* chanelnya. Hadiah ini biasanya berupa uang atau kredit dalam bentuk mata uang digital yang dapat dicairkan. Pada saat pemberian saweran tersebut siapa saja boleh memberikan donasi dan biasanya dari penonton (*viewers*) yang sedang menonton *live streaming* tersebut. tetapi tidak disangka bahwa keberadaan link donasi penonton tersebut, dimanfaatkan oleh situs *slot judi online* untuk memberikan donasi sekaligus untuk mempromosikan aktivitas ilegal tersebut.

Hal ini juga menjadi taktik yang digunakan untuk menarik perhatian penonton (*viewers*) saat *live streaming* tersebut dan mengajaknya untuk terlibat dalam perjudian *online*. Tidak hanya itu, para *streamer* juga secara tidak langsung ikut mempromosikan situs *slot judi online*

dengan mengatakan kata “gacor”. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) definisi kata gacor yakni berkicau pada setiap tempat dan waktu. Istilah ini sering digunakan oleh pecinta burung khususnya dalam berkompetisi. Arti lain dari kata gacor adalah cair sekarang dan kata gacor singkatan dari “garing corong”.<sup>100</sup>

Arti gacor dalam judi *online* adalah memiliki peluang menang yang tinggi seperti yang dilakukan oleh *Influencer*, ketika donasi yang diberikan oleh situs slot judi *online* dengan tujuan untuk mempromosikan situs slot judi *online* tersebut. Dan pada saat saweran tersebut masuk akan muncul pada layar saat *livestreaming* (siaranlangsung), *influencer* akan mengatakan gacor yaitu untuk mempromosikan judi, contoh peristiwa yang telah terjadi dalam siaran langsung para *influencer* tergambar pada Tabel 3.2.

Tabel 3.2 Kasus Peristiwa Promosi Judi Online Oleh *Influencer* pada Saat *Live Streaming*

NAMA <i>INFLUENCER</i> YOUTUBE	SITUS, DONASI, DAN KOMENTAR DARI SITUS	RESPON <i>INFLUENCER</i>
Steven Kurniawan Alias Marsha Ozawa	Mendapat donasi senilai 100 juta dari IMBAJP dengan komentar	Steven berkata “IMBAJP TERIMKASIH BANYAK IMBAJP, SALAM

<sup>100</sup> [kbbi.web.id/gacor.html](http://kbbi.web.id/gacor.html), diakses pada 29 Agustus 2024

	<p>“NIH BRO</p> <p>100JUTA BUAT LU GANTI NAMA IMBAJP, SALAM IMBAJP”</p>	<p>GACOR</p> <p>IMBAJP” dan Steven yang sedang bermain <i>game</i> Mobile Legends saat itu mangganti nama dalam <i>gamenya</i> menjadi “IMBAJP”<sup>101</sup></p>
<p>Yesaya Armando Alias XINN</p>	<p>Mendapat donasi senilai 10.000.000 dari XXTOTO dengan komentar “CUMAN DI XXTOTO MENANG BRP PUN PASTI DIBAYAR, ADA</p>	<p>Yesaya menanggapi komentar donasi dari judi <i>online</i> tersebut dengan berkata “WEH XXTOTO GACOR YA!”<sup>102</sup></p>

<sup>101</sup> NGA NGA (15 Juni 2022), “Marsha Ler diDonate 100Juta? Affiliator?”, diakses melalui [https://www.youtube.com/watch?v=p5R8u\\_Mud2U](https://www.youtube.com/watch?v=p5R8u_Mud2U), diakses pada 27 Agustus 2024

<sup>102</sup> Story MLBB (9 Oktober 2023) “Jejak Digital Streamer yang diSawer Situs Judi Online dengan Jumlah Besar”, diakses melalui <https://www.youtube.com/watch?v=wj2rug2dmdw&t=33s>, diakses pada 27 Agustus 2024.

	BUKTI TIDAK DIBAYAR KAMI GANTI 100X LIPAT, XXTOTO!!”	
Maxhill Leonardo Alias Antimage	Mendapat donasi senilai 10.000.000 dari REXTOTO dengan komentar “YANG LAIN MINGGIR DULU YA! REXTOTO MAU LEWAT MENANG BERAPAPUN PASTI DIBAYAR”	Max menanggapi komentar donasi dari judi <i>online</i> tersebut dengan berkata “THANKYOU REXTOTO, TERIM KASIH REXTOTO GACORRR, ALHAMDULIL LAH” <sup>103</sup>
Rifaldi Fatah Alias R7	Mendapat donasi senilai 50.000.000 dari CLUBJUDI dengan komentar “BONUS NEW MEMBER, BONUS	Rifaldi menanggap komentar donasi dari judi <i>online</i> tersebut dengan berkata “WAH GATAU GUA GATAU,

---

<sup>103</sup> Hello Muda Gaming (8 Mei 2023) “GACOR REXTOTO GILA”, diakses melalui <https://www.youtube.com/shorts/kX2bpbgKfIA>, diakses pada 27 Agustus 2024

	HARIAN HANYA CLUBJUDI.CO YANG BERANI!! CLUBJUDI!!!”	MAKASIH BANGET” <sup>104</sup>
Yurino Putra A. Alias Donkey	Mendapat donasi senilai 20.000.000 dari SUHU69 dengan komentar “NIH BRO 20JUTA SUHU 69 TEMPAT PALING GACOR DAN TERPERCAYA! SALAM GACOR”	Yurino menanggapi komentar donasi tersebut dengan berkata “GILA COK 20JUTA,TERIMA KASIH SUHU69, SUMPAH TERIMAKASIH BANGET” <sup>105</sup>
Ihsan Besari Alias Luminaire	Mendapat donasi senilai 10.000.000 dari XXTOTO dengan komentar “CUMAN	Ihsan menanggapi komentar donasi tersebut dengan berkata “XXTOTO,

<sup>104</sup> Bhotok Slayer (12 Juni 2023), “*MOMENT R7 DI DONATE 50 JUTA*”, diakses melalui <https://www.youtube.com/shorts/I4-hlfrH2Ms>. Diakses pada 27 Agustus 2024

<sup>105</sup> QQ Esport (16 Juli 2022), “*DONKEY DIDONATE 100 JUTA LEBIH SAMA SULTAN? LIAT REAKSI DONKEY LUCU BANGET*”, diakses melalui <https://www.youtube.com/watch?v=B2SerU-blvKc>. Diakses pada 27 Agustus 2024

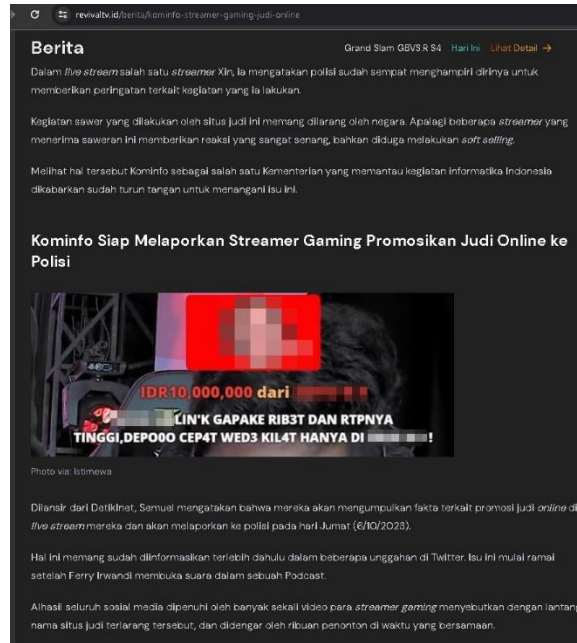
	DIXXTOTO MENANG BERAPAPUN PASTI DIBAYAR! ADA BUKTI TIDAK DIBAYAR KAMI GANTI 100X LIPAT!!	TERIMA KASIH, GACORRRR” <sup>106</sup>
--	---	---

Kasus tersebut menjadi topik perbincangan dalam sosial media terutama pada YouTube dan twitter. Gambar 3.2 juga menunjukkan bahwa telah terdapat berita yang memposting dan mengkritisi penyebaran judi *online* oleh para *influencer*. Selain itu, beberapa *influencer* YouTube mulai mengkritisi kasus judi *online* yang disebarkan melalui donasi penggemar tersebut, salah satu *influencer* yang ikut berkomentar dan membuat kasus ini semakin dipandang yaitu Ferry Irwandi.

---

<sup>106</sup> Story MLBB (11 Oktober 2023) “*IHSAN LUMINAIRE TERIMA UANG 6 MILIAR DARI SITUS JUDI ONLINE*”, diakses melalui <https://www.youtube.com/watch?v=EQ47fgrF7WY>. Diakses pada 27 Agustus 2024

Gambar 3.2 Portal Berita yang Memuat Berita Penyebaran Judi Online oleh *Influencer*



Sumber: Revival.id

Ferry Irwandi merupakan *Influencer* YouTube yang sering kali membahas tentang politik,<sup>107</sup> dalam salah satu videonya yang berjudul “Tangan Kotor *Influencer* Dalam Judi online” Ferry Irwandi berpendapat :

*“Perusahaan-perusahaan judi online menggunakan cara hal-hal yang unusual (tidak biasa), out of the box*

<sup>107</sup> Ramadhan, (2023) “*Youtuber Ferry Irwandi Terkait Aktivitas Judi Online: Mayoritas Pemain Berada Pada Kelas Bawah*”. Diakses melalui <https://aceh.tribunnews.com/2023/10/05/youtuber-ferry-irwandi-terkait-aktivitas-judi-online-mayoritas-pemain-berada-pada-kelas> Diakses pada 27 Agustus 2024

*(diluar perkiraan), dan kreatif, dan salah satu bentuk kreatifitas mereka adalah memanfaatkan influencer, baik itu artis, content creator, gamer, public figure, dan dalam memanfaatkan influencer mereka memiliki banyak sekali cara, awalnya banyak influencer yang mempromosikan judi online secara terang-terangan yang bisa kita temui dalam akun atau berita di 2020, namun kian berlanjut perhatian Masyarakat semakin ketat dalam promosi judi online yang secara terang-terangan, mereka menggunakan terobosan baru yaitu membungkus narasi atau kamuflase salah satunya yaitu melalui donasi livestreaming (siaran langsung) jadi judi online masuk ke siaran langsung yang dilakukan oleh para gamer lalu mereka melakukan donasi dengan angka yang luar biasa, dan si gamer akan meneriakkan slogan-slogan yang dimiliki oleh situs judi online tersebut, begitulah awal mula dan cara-cara yang digunakan oleh judi online untuk menyebarkan situs judi online mereka”<sup>108</sup>*

## **B. Upaya Penanganan Oleh Kepolisian Terhadap Judi Online**

### **1. Fungsi dan Tugas Pokok Kepolisian Republik Indonesia**

Tugas polisi dituangkan dalam pasal 2 undang-undang nomor 2 tahun 2002 yang menyatakan “tugas kepolisian adalah salah satu tugas pemerintah negara di bidang pemeliharaan keamanan, ketertiban umum,

---

<sup>108</sup> Ferry Irwandi (19 September 2023), “*Tangan Kotor Influencer dalam Judi Online*”. Diakses melalui <https://www.youtube.com/watch?v=sjkU1cSq900>. Diakses pada 27 Agustus 2024

penegakan hukum, perlindungan, pengayoman, dan pelayanan Masyarakat”.<sup>109</sup> Pengertian kepolisian sebagai suatu organisasi yang diberi wewenang untuk menjalankan fungsinya berdasarkan ketentuan peraturan perundang-undangan.<sup>110</sup>

Dalam Pasal 2 Undang-Undang Kepolisian Negara Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 2002, peran kepolisian merupakan salah satu peran pemerintah negara dalam memelihara ketertiban dan keselamatan masyarakat, menegakkan hukum, mengayomi, serta melayani masyarakat.<sup>111</sup> Walaupun lembaga kepolisian merupakan instansi pemerintah yang ditunjuk sebagai instansi dan diberi wewenang untuk menjalankan perannya berdasarkan aturan undang-undang Kepolisian Negara Republik Indonesia, dalam pasal 13 disebutkan tugas pokok Kepolisian Negara Republik Indonesia adalah sebagai berikut:<sup>112</sup>

- a) Menjaga keamanan dan ketertiban umum
- b) Menegakkan Hukum
- c) Memberi perlindungan, pengayoman, dan pelayanan kepada Masyarakat.

Dalam pasal 14 mengatur mengenai tugas pokok

---

<sup>109</sup> Pasal 2 Undang-Undang Nomor 2 Tahun 2002 tentang Kepolisian Negara Republik Indonesia, Sekretariat Negara, Jakarta,

<sup>110</sup> Nova Adil, Ranto Telaumbanua, Hendra Abadi Telaumbanua, NanciYosepin Simbolon, Novi Juli Rossani,(2024) Upaya Kepolisian Dalam Pemberantasan Tindak Pidana Perjudian Online, Jurnal Rectum Fakultas Hukum Univeritas Darma Agung Medan, Vol. 6 No.1. hlm.16

<sup>111</sup> Pasal 2 Undang-Undang Nomor 2 Tahun 2002 tentang Kepolisian Negara Republik Indonesia, Sekretariat Negara, Jakarta

<sup>112</sup> Pasal 13 Undang-Undang Nomor 2 Tahun 2002 tentang Kepolisian Negara Republik Indonesia, Sekretariat Negara, Jakarta

Kepolisian Negara Republik Indonesia bertugas :<sup>113</sup>

- a) Menyelenggarakan, melindungi, dan melakukan patroli kegiatan masyarakat dan pemerintahan sesuai kebutuhan.
- b) Melaksanakan segala kegiatan untuk menjamin keselamatan, ketertiban dan kelancaran arus lalu lintas di jalan.
- c) Mendorong masyarakat untuk meningkatkan partisipasinya dalam pendidikan hukum bagi masyarakat.
- d) Terlibat dalam pembinaan hukum nasioanl.
- e) Menjaga ketertiban dan keamanan umum.
- f) Mengkoordinasikan, mengawasi dan memberikan bantuan teknis polisi pasukan khusus, petugas investigasi dan bentuk-bentuk pertahanan diri lainnya.
- g) Menyelidiki semua pelanggaran berdasarkan hukum acara pidana dan peraturan perundang-undangan lainnya.
- h) Identifikasi kepolisian, kedokteran kepolisian, laboratorium forensik, dan psikologi kepolisian untuk kepentingan fungsi kepolisian
- i) Untuk melindungi keselamatan jiwa, harta benda, masyarakat, dan lingkungan hidup dari gangguan dan/atau bencana termasuk pemberian pertolongan dan bantuan dengan menegakkan hak azasi manusia
- j) Untuk sementara waktu melayani kepentingan

---

<sup>113</sup> Pasal 14 Undang-Undang Nomor 2 Tahun 2002 tentang Kepolisian Negara Republik Indonesia, Sekretariat Negara

masyarakat sebelum diambil alih oleh pejabat yang berwenang.

- k) Memberikan pelayanan kepada masyarakat untuk kepentingan masyarakat dalam lingkup fungsi kepolisian.

## 2. Penegakan Hukum Terhadap Pelaku Tindak Pidana Perjudian *Online* Pada Tingkat Kepolisian

Brijen Pol. Trunoyudo Wisnuko Andiko memberikan data kasus judi *online* yang terjadi di Indonesia mengalami penurunan sebanyak 404 kasus. Pada tahun 2024 tercatat sebanyak 792 kasus, sedangkan pada tahun 2023 sebanyak 1.196 kasus<sup>104</sup>, penegakan Hukum adalah kegiatan penegak hukum dalam menerapkan ketentuan peraturan perundang-undangan, menindak tindakan criminal, memberikan sanksi kepada setiap pelanggaran, dan, kejahatan yang dilakukan oleh pelaku kriminal. Penegakan hukum dilakukan secara terorganisir oleh semua sistem kepolisian dan penegak hukum, penegakan hukum dilakukan sebagai amanah dari UUD 1945 dan UU kepolisian yang mana penegakan hukum merupakan suatu proses penting yang dapat menentukan banyak hal.<sup>114</sup>

Penegakan hukum yang diterapkan kepada pelaku tindak pidana judi *online* dilaksanakan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan, jika ada laporan tentang adanya judi *online* maupun karena upaya kepolisian sendiri untuk mencari peristiwa hukum,

---

<sup>114</sup> Husain Rahmat Hidayat, Nurwati, Dadang Suprijatna, Peran Kepolisian Dalam Penanggulangan Tindak Pidana Perjudian Online, Jurnal Karimah Tauhid (2024), Vol.3 No.3, hlm. 3056

diantaranya:

1) Penegakan berdasarkan hukum formal

a. Penyelidikan

Penyelidikan merupakan serangkaian kegiatan untuk membuat terang suatu peristiwa yang diduga sebagai suatu peristiwa pidana. Melalui penyelidikan suatu peristiwa akan diketahui oleh penegak hukum atau penyidik sebagai sebuah peristiwa pidana. Dengan demikian aktivitas yang diduga sebagai judi *online* yang dilakukan di wilayah hukum akan diselidiki oleh pihak kepolisian untuk memastikan dan mempunyai data tentang peristiwa tersebut.<sup>115</sup>

b. Penyidikan

Setelah melakukan penyelidikan dan mengetahui peristiwa yang diduga sebagai judi *online* secara jelas dan meyakinkan bahwa itu adalah suatu peristiwa pidana maka dilakukan penyidikan untuk mengetahui siapa saja yang terlibat dalam judi *online*. Dalam judi *online* tentunya ada beberapa orang yang dapat diduga terlibat di dalamnya, yaitu: pemain judi *online*, bandar, dan pemilik *platform*. Mereka inilah yang tentunya diduga sebagai pelaku tindak pidana perjudian, namun dalam penegakan hukum tentunya mengandung asas praduga tak bersalah artinya setiap orang hanya dapat dikatakan bersalah bila ada putusan hakim yang memiliki kekuatan

---

<sup>115</sup> Dellyna, Shant. *Konsep Penegakan Hukum*. Yogyakarta: Liberty(2008). hlm 31

hukum tetap bahwa seorang terdakwa terbukti bersalah.

c. Tahap persidangan

Setelah berkas diserahkan kepada JPU maka akan masuk persidangan, proses sidang dilakukan sesuai dengan prosedur persidangan pidana yang meliputi: pembacaan dakwaan, replik, duplik, pembuktian, pertimbangan, putusan.

d. Pemidanaan

Kepada palaku tindak pidana yang sudah diputuskan bersalah maka dijatuhkan hukum, dan menjalankan hukuman sesuai dengan ketetapan hakim dalam putusan. Pelaku menjalankan hukum tanpa perlawanan untuk menerima putusan yang sudah memiliki kekuatan hukum tetap<sup>116</sup>

2) Penegakan berdasarkan hukum non formal

Penegakan hukum secara tidak formal lebih mengedepankan rehabilitasi. Kepada pelaku yang masih remaja harus mendapatkan perlindungan hukum berdasarkan UU Perlindungan anak. Bagi remaja yang terlibat dalam judi *online* perlu dibina mentalnya. Sedangkan bagi orang dewasa harus dilakukan upaya pencegahan, penggulungan dan rehabilitasi. Bahwa judi *online* banyak berdampak pada kehidupan, sehingga tidak harus ditegakkan

---

<sup>116</sup> Dellyna, Shant. *Konsep Penegakan Hukum*. Yogyakarta: Liberty (2021).hlm. 32

secara hukum formal karena penegakan hukum tidak hanya memberikan efek jera tetapi juga untuk menyadarkan manusia atau Masyarakat tentang dampak buruk dari suatu perbuatan pidana.<sup>117</sup>

### 3. Faktor Yang Mempengaruhi Penegakan Hukum

Karena judi *online* terus menjalar dalam masyarakat tumbuh seperti suatu kegiatan menyimpang, sehingga perlu penegakan hukum agar memutus judi *online* dalam masyarakat, ada beberapa faktor yang mempengaruhi penegakan hukum menurut Soerjono Soekanto, yaitu:<sup>118</sup>

#### a. Faktor Regulasi

Hukum yang dimaksud adalah peraturan perundang-undangan yang mengatur tentang suatu permasalahan dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, isi dari peraturan perundang-undangan harus bisa diterapkan, memuat hak dan kewajiban, sanksi dapat diterima oleh semua masyarakat.

#### b. Faktor Penegak Hukum

Penegak hukum adalah orang atau manusia yang mengembank amanah dari peraturan perundang-undangan untuk melaksanakan tugas dalam menegakkan hukum, sehingga penegak hukum harus orang yang punya kompetensi, skil, dan punya integritas.

#### c. Faktor Sarana atau Fasilitas

Faktor berikut adalah sarana dan prasarana. Sarana

---

<sup>117</sup> Dellyna, Shant. *Konsep Penegakan Hukum*. Yogyakarta: Liberty (2021). hlm 33

<sup>118</sup> Husain Rahmat Hidayat, Nurwati, Dadang Suprijatna, Peran Kepolisian Dalam Penanggulangan Tindak Pidana Perjudian Online, Jurnal Karimah Tauhid (2024) Vol.3 No.3, hlm. 3059

dan prasarana merupakan penunjang tugas penegak hukum. Dalam hal ini setiap institusi memerlukan sarana dan prasarana untuk melaksanakan tugas dan fungsi dengan baik.

d. Faktor Masyarakat

Masyarakat sebagai subjek yang bersentuhan langsung dengan hukum. Masyarakat harus menerima hukum sebagai alat yang mengatur kehidupan berbangsa dan bernegara, dan polisi sebagai pelaksana hukum harus mampu memberikan pemahaman kepada masyarakat tentang hukum.

e. Faktor Budaya

Budaya adalah suatu yang berlaku dalam masyarakat, dalam hukum terdapat istilah budaya hukum, bahwa setiap orang memandang hukum dari sudut pandangnya masing-masing, adanya menerima hukum secara utuh, ada yang mengabaikan hukum karena dianggap membebani dan ada yang menunjang tinggi hukum.<sup>119</sup>

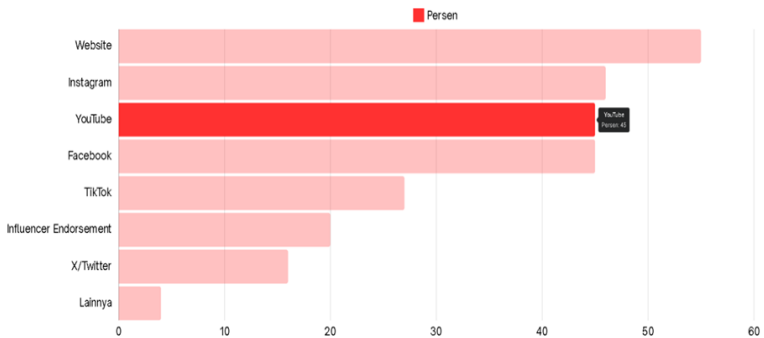
---

<sup>119</sup> Husain Rahmat Hidayat, Nurwati, Dadang Suprijatna Peran Kepolisian Dalam Penanggulangan Tindak Pidana Perjudian Online, Jurnal Karimah Tauhid (2024), Vol.3 No.3, hlm. hlm. 3060

## C. Dampak Kasus Terhadap Komunitas Pengguna YouTube

Gambar 3.3 Peringkat Media dengan Iklan Judol Terbanyak

### 8 Media dengan Iklan Judol Terbanyak



Sumber: laporan Populix, diakses pada 29 Agustus 2024

Berdasarkan data laporan populix seperti yang ditunjukkan pada Gambar 3.3, YouTube menjadi sosial media dengan penyebaran judi *online* tertinggi setelah *Website* dan Instagram, Populix menjelaskan bahwa, dari 1.058 responden yang terdiri dari generasi Z, milenial, dan kalangan menengah atas, media yang paling sering menampilkan iklan judol adalah *website*, sebesar 55 persen, tidakhanya satu jenis *website*, mereka mengaku bisa melihat iklan judol tersebut di *website* tentang film, gaming, berita, olahraga, dan lain sebagainya, *platform* yang sering menampilkan iklan judi selanjutnya adalah Instagram, sebesar 46 persen, diikuti oleh YouTube dan Facebook dengan persentase yang sama, 45 persen, bentuk

iklan yang sering ditampilkan adalah logo situs *online* yang tersemat di dalam video, tulisan, dan masih banyak lainnya.<sup>120</sup>

Pemaparan iklan judi *online* yang tinggi mendorong banyak individu untuk mencoba dan secara rutin berpartisipasi dalam perjudian *online*, hal ini tidak hanya meningkatkan partisipasi dalam perjudian tetapi juga mengakibatkan berbagai dampak negatif ekonomi, sosial, dan psikologis. Dari segi ekonomi, banyak individu mengalami kerugian finansial yang besar akibat perjudian. Mereka bisa kehilangan tabungan, pendapatan bulanan, atau bahkan berhutang untuk terus berjudi. Kerugian finansial ini berdampak pada kemampuan mereka untuk memenuhi kebutuhan dasar seperti makanan, tempat tinggal, dan pendidikan. Pengeluaran untuk berjudi juga dianggap sebagai pengeluaran yang tidak produktif, yang seharusnya bisa digunakan untuk investasi, tabungan, atau kebutuhan lain yang lebih bermanfaat. Akibatnya, kesejahteraan ekonomi individu dan keluarganya dalam jangka panjang terancam. Secara sosial, kecanduan judi seringkali menyebabkan ketegangan dan konflik dalam keluarga. Pasangan dan anak-anak dapat merasa terabaikan atau bahkan terancam oleh perilaku berjudi anggota keluarga mereka. Konflik ini bisa berujung pada perpisahan atau perceraian, yang membawa dampak emosional dan psikologis yang lebih luas. Selain itu, beberapa individu yang kecanduan judi mungkin beralih ke tindak kriminal seperti pencurian atau penipuan untuk

---

<sup>120</sup> Riset Populix, (2024) *Judi Online Menjadi Masalah Serius di Indonesia*, diakses melalui <https://info.populix.co/articles/judi-online/>. Diakses pada 29 Agustus 2024

mendapatkan uang guna terus berjudi. Ini tidak hanya merugikan masyarakat luas tetapi juga mencoreng reputasi individu dan keluarganya. Dari segi psikologis, judi *online* dapat menyebabkan kecanduan yang sulit diatasi. Individu yang kecanduan judi mungkin mengalami stres, kecemasan, dan depresi yang signifikan akibat kerugian yang terus-menerus dan tekanan untuk terus berjudi. Kecanduan ini juga dapat mengganggu kesehatan mental dan kesejahteraan emosional individu, serta mengurangi kualitas hidup mereka secara keseluruhan.<sup>121</sup>

#### **D. Dampak Tindakan Kepolisian Terhadap Komunitas Pengguna YouTube**

Apabila dilihat dalam pasal penyertaan, maka posisi *streamer game* adalah *actor materialis* dalam doenpleger, sedangkan pihak judi *online* merupakan *actor intelektualis* dalam doenpleger, doenpleger sendiri adalah orang yang menyuruh orang lain untuk melakukan suatu perbuatan pidana, Dimana secara yuridis orang yang disuruh dan akhirnya melakukan perbuatan pidana tersebut merupakan orang yang tidak dapat dipertanggung jawabkan secara pidana, doenpleger melibatkan dua orang, Dimana satu pihak bertindak sebagai *actor intelektualis*, yaitu orang yang menyuruh oranglain untuk melakukan suatu tindak pidana, dan pihak lainnya yang bertindak sebagai *actor materialis* adalah orang yang melakukan tindak pidana atas suruhan *actor intelektualis*. Dikatakan sebagai *actor materlis* karena alasan

---

<sup>121</sup> Filipus Jhon Eric S, Christian Ariel Handoyo, Dampak Dalam Mempromosikan Iklan Judi Online, JICN: Jurnal Intelek dan Cendekiawan Nusantara, Ekonomi dan Bisnis Universitas Katolik Soegijapranata (2024), Vol. 1 No. 3 hlm. 4551

pertama adalah yang melakukan sebuah tindakan pidana adalah orang (*influencer*) yang melakukan tindakan tersebut dikarenakan tergoda atau terpengaruh dengan *actor intellectualis* (Perusahaan judi *online*), alasan kedua adalah seseorang yang disuruh tidak memiliki kesengajaan, kealpaan maupun kemampuan bertanggung jawab dan alasan ketiga bahwa seseorang yang disuruh melakukan sebuah tindakan tidaklah memenuhi dijatuhi pidana.<sup>122</sup> Perusahaan judi *online* disini adalah orang yang melakukan tindak pidana, tetapi tidak secara langsung, namun melalui orang lain yaitu *streamer* atau *influencer* yang sedang melakukan siaran langsung sebagai alat di tangannya, ketika *influencer* tersebut bertindak tanpa kesengajaan, kelalaian, atautanpa tanggung jawab karena situasi yang tidak diketahui, diperdaya, atau di bawah tekanan. Atau dengan kata lain bahwa, penentuan bentuk pembuat penyuruh (Perusahaan judi *online*) lebih berfokus pada ukuran objektif, yaitu kenyataan bahwa tindak pidana dilakukan oleh orang lain (*influencer*) yang berada di bawah kekuasaannya sebagai alat, di mana orang tersebut (*influencer*) bertindak tanpa kesalahan dan tanpa tanggung jawab. Meskipun demikian, aspek subjektif juga tetap diperhatikan, yaitu ketika pembuat materiil (*Influencer*) tidak dapat dipidana karena orang tersebut (*Influencer*) bertindak tanpa kesalahan, atau tidak bisa dimintai pertanggungjawaban karena keadaan batinnya, yaitu ketidaktahuan dan penyesatan, yang merupakan hal subjektif. Sementara itu, alasan karena tunduk pada kekuasaan adalah bersifat

---

<sup>122</sup> Mahrus Ali, *Dasar-Dasar Hukum Pidana*, Sinar Grafika (2022). Hlm 128.

objektif.<sup>123</sup>

Dalam kasus ini kepolisian mengambil tindakan untuk melakukan penanganan non formal berupa teguran keras dan juga Pendidikan terhadap beberapa *influencer* yang diundang untuk menghadap kepolisian, meskipun penanganan yang dilakukan kepolisian bersifat non formal, namun efek atau dampak yang ditimbulkan setelah polisi memberikan Pendidikan dan pengayoman terhadap *influencer-influencer* tersebut membuat komunitas pengguna YouTube menjauhi hal-hal yang bersifat tindak pidana terutama judi *online*, tidakhanya bagi *influencer*, tetapi bagi para warga pengguna YouTube telah menjadi lebih kritis akan hal judi *online* yang beredar akibat perilaku dan teguran yang diberikan oleh *influecner*, pada dasarnya para penonton mencotoh apa yang dilakukan oleh idolanya, seperti dikasus ini setelah *influencer* menjauhi judi *online* dan menghimbau para penontonya untuk tidak ikut bermain dalam judi *online*, maka disaat perusaha judi *online* muncul untuk melakukan promosi para penontonpun marahvdan mengusir Perusahaanjudi *online* agar tidak muncul dan mengganggu siaran langsung tonntonan mereka, beberapa tanggapan yang diberikan oleh *influencer* yang telah dibina oleh kepolisian :

---

<sup>123</sup> Christian Alam Tegar dan Hesti Septianita, Pertanggungjawaban Tentang Streamer Game Yang Mempromosikan SitusSlot Judi Online Saat Live Streaming, Unes Law Review (2024), hlm.11676

Tabel 3.3

NAMA <i>INFLUENCER</i>	TANGGAPAN <i>INFLUENCER</i> SETELAH DIBINA OLEH KEPOLISIAN
Yesaya Armando Alias XINN	Yesaya setelah dibina oleh kepolisian dia berkata dalam siaran langsungnya, “jadi kita udah dipanggil sama kepolisian, kepolisian bilang biar kita tidak melakukan kesalahan yang sama, biar kita tobat, makasih juga buat bang ferry karena bang ferry kita semua jadi paham jadi ngerti ksalahan kita” <sup>124</sup>
Steven Kurniawan Alias Marsha Ozawa	Steven berkata dalam video klarifikasinya “terimakasih bang ferry dan kepolisian udah ngasi edukasi terkait perlakuan salah saya, lalu untuk isu isu endorse atau kerja sama, saya tidak pernah mengambil kontrak Kerjasama dengan judi <i>online</i> , bahkan tawaran Kerjasama rokokpun saya tolak, jadi ini semua murni hanya donasi saat siaran langsung” <sup>125</sup>

---

<sup>124</sup> Local Boys ID, (2023) *BANG XIN DIDATANGI POLISI*. Diakses melalui <https://www.youtube.com/watch?v=zGpUEatp1nE&list=LL&index=4>. Diakses pada 29 Agustus 2024

<sup>125</sup> Marsha Ozawa, (2023) Klarifikasi dan Permintaan maaf, diakses melalui <https://www.youtube.com/watch?v=bDhXthMPZA0&list=LL&index=3>. Diakses pada 29 Agustus 2024

**BAB IV**  
**ANALISIS PENYEBARAN JUDI *ONLINE***  
**MENGGUNAKAN METODE *SOFTSELLING***  
**MELALUI FITUR *FAN FUNDING* DALAM KASUS**  
***INFLUENCER* YOUTUBE**

**A. Analisis Implementasi Metode *Softselling* Yang Digunakan Untuk Menyebarkan Judi *Online* Melalui Fitur *Fan Funding* Pada YouTube Oleh *Influencer*.**

Sesuai dengan kamus besar bahasa Indonesia, judi adalah permainan dengan menggunakan uang atau barang berharga sebagai taruhnya, dengan kata lain segala bentuk permainan yang mempertaruhkan uang atau barang berharga dapat dikatakan sebagai tindakan judi, hal tersebut berlaku juga pada permainan yang dilakukan melalui media internet hal tersebut biasa kita sebut dengan judi *online*.<sup>126</sup>

Belakangan ini terutama pada tahun 2020-2023 judi *online* berkembang dengan pesat di Indonesia bukan tanpa alasan, namun terdapat beberapa faktor yang menjadikan judi *online* ini berkembang dan juga dikenal oleh segala kalangan masyarakat, salah satu faktor berkembangnya judi *online* adalah inovasi yang dimiliki oleh perusahaan judi *online* dalam menyebarkan situs judi *online* nya merupakan sebuah inovasi yang *out of the box* atau tidak terprediksi, termasuk salah satunya yaitu memanfaatkan berkembangnya pengetahuan mengenai pemasaran atau yang penulis sebut sebagai metode pemasaran secara *softselling*.

*Softselling* merupakan suatu bentuk perkembangan

---

<sup>126</sup> [kbbi.web.id/judi.html](http://kbbi.web.id/judi.html), diakses pada 5 juli 2024

teknik pemasaran untuk mengenalkan suatu produk, Metode pemasaran *softselling* menggunakan cara komunikasi interpersonal yang tentunya lebih mudah untuk menarik perhatian target konsumen, dengan segala bentuk komunikasinya beberapa hal dalam komunikasi interpersonal memiliki daya tariknya masing-masing, dengan kata lain setiap orang memiliki ciri khasnya untuk melakukan suatu produk sesuai dengan daya tarik yang dia miliki.<sup>127</sup>

Metode pemasaran *softselling* dapat dilakukan oleh semua orang dan bersifat flexible, namun suatu produk akan lebih terpendang apa bila pemasaran tersebut dilakukan oleh seseorang yang memiliki banyak pengikut di media sosial, atau kerap disebut dengan *celebrity endorsement*. Hal tersebut dipengaruhi oleh beberapa hal, yang pertama yaitu, kepopuleran, hal ini menjadi berpengaruh dikarenakan jika produk diperkenalkan oleh suatu selebriti yang dikenal oleh masyarakat luas maka hal tersebut akan menarik perhatian khalayak dan menjadi salah satu faktor yang mendorong dikenalnya produk tersebut, yang kedua yaitu kredibilitas, hal ini merupakan bentuk kepercayaan yang dimiliki oleh masyarakat luas kepada selebriti tersebut, untuk meningkatkan kredibilitas masyarakat terhadap selebriti yang melakukan pemasaran, sangat penting untuk memilih selebriti yang sekiranya cocok dengan produk yang akan di pasarkan, yang ketiga yaitu daya tarik, daya tarik mempengaruhi produk citra merek, pada umumnya daya tarik dinilai dari

---

<sup>127</sup>Ina Syarifah, Aminudin Azis, Netty Lisdiantini, *Pengaruh Softselling Dalam Media Sosial Instagram dan Celebrity Endorse Terhadap Keputusan Pembelian, Jurnal Bisnis dan Kajian Strategi Manajemen* Politeknik Negeri Madiun (2023), Vol 6 No 1 hlm 49.

penampilan, kepribadian, penyampaian dari sang selebriti yang melakukan pemasaran, beberapa hal tersebut merupakan langkah penting dalam penyebaran produk dan penentuan arah pasar.<sup>128</sup>

Pengaruh yang diberikan oleh selebriti untuk mengenalkan produk kepada masyarakat sangatlah besar, mengingat setiap selebriti memiliki kumpulan pengikutnya dan perlu diperhatikan pula seberapa dekat komunikasi yang telah dijalin oleh selebriti dengan pengikutnya karena hal tersebut memiliki pengaruh besar agar produk yang dipasarkan oleh selebriti tersebut diterima baik oleh pengikutnya, pengidolaan suatu selebriti oleh pengikutnya merupakan fenomena sosiokultural yang mana para pengikut akan secara aktif untuk turut serta dalam segala kegiatan yang dilakukan oleh seorang selebriti, terlebih dalam YouTube, seorang *influencer* yang melakukan siaran langsung dan melakukan komunikasi dua arah dengan para penontonya merupakan suatu peluang besar untuk para perusahaan yang ingin memasarkan produknya, karena pada umumnya *influencer* yang melakukan siaran langsung memiliki tingkat kepercayaan yang tinggi mengingat para *influencer* tersebut seringkali berbincang dengan para penonton dengan bebas tanpa hambatan, hal tersebut membangun konektivitas antara *influencer* dengan para penggemarnya.<sup>129</sup>

Dapat kita katakan bahwa dalam penyebaran judi

---

<sup>128</sup>Nur Elisa Faizaty, Rumzil Laili, *Dampak Softselling Dalam Digital Marketing Pada Pengambil Keputusan Pembeli*, Jurnal Ilmiah Mahasiswa Ekonomi Universitas Kediri (2021), Vol 4 No 1 hlm 49.

<sup>129</sup> 4 Marsellia Tjondrokoesoemo, *Celebrity Endorser Terhadap Keputusan Pembelian*, Jurnal Manajemen dan Start -Up Bisnis Universitas Ciputra Surabaya (2017), Vol 2 No 3, hlm 289

*online* pada kasus ini merupakan penyebaran yang sangat halus, hal ini disebabkan karena berkembangnya fenomena pengidolaan terutama pada *influencer* YouTube, berkembangnya pengidolaan tersebut bukanlah hal yang terjadi tanpa alasan namun memiliki beberapa faktor, salah satunya yaitu komunikasi yang dijalin antara *influencer* YouTube dengan penonton pada saat siaran langsung membuat para penonton merasa sedang berbincang dengan para teman-temannya dan hal tersebut yang membuat orang menjadi nyaman pada kondisi tersebut dikarenakan mereka mendapatkan perasaan senang atau bahagiadalam praktek komunikasi tersebut dan membangun konektivitas kuat antara *influencer* dengan para penontonya, hal ini diketahui oleh penulis dikarenakan beberapapenonton melakukan donasi dengan angka yang tinggi hanya untuk mengucapkan terimakasih kepada *influencer* terkaitdikarenakan telah menghibur dan menjadi teman diberbagai kondisi termasuk pada saat lelah bekerja .

Dengan adanya konektivitas antara *influencer* dengan penonton yang kuat, para judi *online* mulai mencoba memanfaatkan keadaan tersebut dengan cara ikut andil dalam mendonasikan uang kepada *influencer* saat sedang melakukan siaran langsung yang jelas bertujuan untuk mendapatkan perhatian dari banyaknya penonton, hal tersebut dapat terjadi dikarenakan ketidak pahaman baik para *influencer* dan juga para penonton terhadap prektek yang sedang terjadi, beberapa *influencer* juga telah mengaku bahwamerekatidak tahu bahwahal tersebut termasuk dalam tindakan yang melanggar undang-undang mereka berpikir bahwa selama tidak menjalin kontrak atau kerjasama dengan para judi *onlinemakah* tersebut tidak menjadi masalah, namun nyatanya hal tersebut menjadiawal mula judi *online* menyebar dengan pesat khususnya pada pengguna YouTube yang bahkan kita tidak dapat ketahui secara rinci umur para penonton yang menyaksikan dan mungkin tergoda dikarenakan kejadian tersebut.

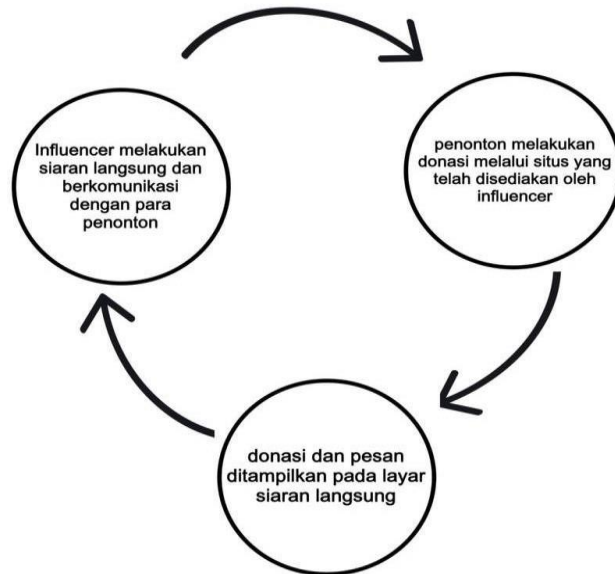
Lebih lengkapnya kita perlu pahami pula sistem donasi yang dimanfaatkan oleh para oknum judi *online* tersebut, sistem donasi telah disediakan oleh beberapa situs yang menjembatani pengiriman dana donasi dari penggemar agar tertuju kepada *influencer*, beberapa situs donasi yang sering digunakan oleh para *influencer* untuk siaran langsungnya yaitu, saweria.co, sociabuzz.com, dan streamlabs. Ketiga situs tersebut memiliki konsep dan cara penyajian yang sama, terdapat kolom pengisian nama penggemar, jumlah donasi, dan juga jenis pembayaran dompet digital mulai dari DANA, GoPay, OVO, LinkAja, dan yang kerap digunakan yaitu pembayaran melalui Qris.<sup>130</sup> Berikut gambaran donasi yang terjadi selama siaran langsung:

Melalui fitur *Fan Funding* yang pada awalnya bermanfaat agar para *influencer* yang sedang melakukan siaran langsung agar dapat berkomunikasi dengan para penontonya, para oknum judi *online* memanfaatkan kesempatan dan menggunakan fitur tersebut dengan cara melakukan donasi disitus yang telah disediakan dan mengirimkan pesan yang bertujuan untuk mempromosikan judi *online* mereka, para *influencer* yang sedang melakukan siaran langsungpun tergoda untuk bereaksi sesuai yang diinginkan oleh para oknum tersebut dikarenakan angka donasi yang sangat fantastis, sejauh yang penulis temui donasi yang dilakukan setidaknya paling kecil jumlahnya yaitu Rp.500.000,00 dan donasi terbesar yang pernah dilakukan dalam sekali donasi mencapai hingga lebih dari Rp.100.000.000,00 hal tersebut menjadi penyebab para *influencer* yang melakukan siaran langsung tergoda untuk bereaksi dikarenakan jumlah donasi yang fantastis.

---

<sup>130</sup> Nicho Farhan Daroini, Khusnul Ainia Aprilinda, *Penggalangan Dana Fanbase: Sebuah Pendekatan Modern Bagi Pergerakan Sosial oleh Pemuda*, Jurnal Khazanah Institut Teknologi Sepuluh November (2023), Vol. 15 No. 1 hlm. 2

Gambar 4.1 Mekanisme Implementasi Metode *Softselling* Yang Digunakan Untuk Menyebarkan Judi *Online* Melalui Fitur *Fan Funding* Pada YouTube Oleh *Influencer*.



Alur proses penggunaan metode *softselling* melalui fitur *Fan Funding* pada *platform* YouTube yang dimanfaatkan oleh *influencer* sebagaimana terlihat pada Gambar 4.1. Pertama, *influencer* memulai siaran langsung dan berkomunikasi secara aktif dengan para penonton. Dalam sesi siaran langsung ini, *influencer* menggunakan strategi *softselling*, yakni pendekatan yang tidak secara langsung menawarkan atau mempromosikan sesuatu, dengan cara halus dan tidak agresif. Dalam konteks ini, tujuan akhirnya adalah menyebarkan konten tertentu, termasuk potensi melakukan promosi judi *online*, melalui interaksi yang tampak alami. Penonton yang terlibat dalam siaran langsung tersebut kemudian didorong untuk memberikan donasi sebagai bentuk dukungan terhadap *influencer*. Donasi ini dilakukan melalui situs yang telah disediakan oleh *influencer*, yang biasanya mencakup *link* ke

*platform* atau aplikasi pihak ketiga yang mendukung pembayaran. Setelah donasi diberikan, nama pemberi donasi serta pesan yang disertakan akan ditampilkan di layar siaran langsung, memberikan eksposur bagi donator dan meningkatkan partisipasi penonton lainnya. Proses ini menciptakan siklus yang mana semakin banyak penonton termotivasi untuk memberikan donasi agar dapat berinteraksi secara langsung dengan *influencer*. Dalam praktiknya, pesan yang ditampilkan ini sering kali digunakan untuk menyelipkan promosi atau ajakan yang berkaitan dengan kegiatan seperti judi *online*, yang dipromosikan secara halus tanpa terlihat terang-terangan. Alur ini menggambarkan bagaimana fitur *Fan Funding* pada YouTube dapat digunakan untuk memfasilitasi penyebaran konten yang dilarang seperti judi *online* dengan cara yang tidak langsung melalui interaksi antar *influencer* dan penonton dalam siaran langsung.

## **B. Analisis Perspektif Hukum Pidana Positif dan Hukum Pidana Islam dalam Mengeni Penyebaran Judi *Judi Online* Menggunakan Metode *Softselling* Melalui Fitur *Fan Funding* Oleh *Influencer* YouTube**

1. Analisis Perspektif Hukum Pidana Positif Mengenai Penyebaran Judi *Online* Menggunakan Metode *Softselling* Melalui Fitur *Fan Funding* Oleh *Influencer* YouTube

Bagi sebuah negara suatu regulasi atau peraturan memiliki fungsi penting guna mencapai kehidupan warga negara yang aman, setiap negara pastinya memiliki aturan-aturan. hukumnya masing masing mengingat sifat dan fungsi dari hukum itu sendiri adalah:<sup>131</sup>

---

<sup>131</sup> Sudarto, *Hukum dan Hukum Pidana*, Bandung:Alumni (2007), hlm 50

- 1) Untuk mencegah dilakukan tindak pidana demi pengayoman Negara, masyarakat dan penduduk.
- 2) Untuk membimbing agar terpidana insaf dan menjadi manusia yang berbudi baik dan berguna.
- 3) Untuk menghilangkan noda-noda diakibatkan oleh tindak pidana.
- 4) Pemidanaan tidak diperkenankan merendahkan martabat manusia

Penanganan setiap kasus pidana tidak terlepas dari proses pembuktian yang dapat menjadi tolak ukur dan pertimbangan bagi penegak hukum demi memberikan jalan keluar yang adil, dalam regulasinya telah diatur didalam Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 Tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 ayat (2) juncto pasal 27 ayat (2) yang berbunyi:

“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.1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah)”<sup>132</sup>

Diperjelas oleh Pasal 27 ayat (2) UU 1/2024 yang mana terdapat beberapa penjelasan mengenai unsur,

---

<sup>132</sup> Indonesia, *Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008*, Sekretariat Negara, Jakarta

yaitu:<sup>133</sup>

- 1) “Mendistribusikan” adalah mengirimkan dan/atau menyebarkan informasi dan/atau dokumen elektronik kepada banyak orang atau berbagai pihak melalui sistem elektronik.
- 2) “Mentransmisikan” adalah mengirimkan informasi dan/atau dokumen elektronik yang ditujukan kepada pihak lain melalui sistem elektronik.
- 3) “Membuat dapat diakses” adalah semua perbuatan lain selain mendistribusikan dan mentransmisikan melalui sistem elektronik yang menyebabkan informasi dan/atau dokumen elektronik dapat diketahui pihak lain atau public

Dalam UU 1/2024 Tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 ayat (2) terdapat kata informasi elektronik yang mana pengertiannya adalah, satu atau sekumpulan data elektronik, termasuk tetapi tidak terbatas pada tulisan, suara, gambar, peta, rancangan, foto, electronic data interchange (EDI), surat elektronik (electronic mail), telegram, teleks, telecopy, atau sejenisnya, huruf, tanda, angka, kode akses, simbol atau perforasi yang telah diolah yang memiliki arti atau dapat dipahami oleh orang yang mampu memahaminya. Sementara itu, pasal 1 angka 4 UU ITE<sup>6</sup> menyebutkan, bahwa yang dimaksud dengan dokumen elektronik adalah setiap informasi elektronik yang dibuat, diteruskan,

---

<sup>133</sup> Indonesia, *Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008*, Sekretariat Negara, Jakarta

dikirimkan, diterima atau disimpan dalam bentuk analog, digital, elektromagnetik, optikal atau sejenisnya, yang dapat dilihat, ditampilkan dan/atau didengar melalui komputer atau sistem elektronik, termasuk tetapi tidak terbatas pada tulisan, suara, gambar, peta, rancangan, foto atau sejenisnya, huruf, tanda, angka, kode akses, simbol atau perforasi yang telah diolah yang memiliki arti atau dapat dipahami oleh orang yang mampu memahaminya. Apabila ditelaah, maka *Website* penyelenggara perjudian melalui internet dan E-mail peserta judinya, serta sms merupakan bagian dari informasi elektronik, sehingga dapat dikategorikan sebagai salah satu alat bukti yang sah secara hukum.<sup>134</sup>

Dalam kasus ini para *influencer* YouTube telah melakukan suatu tindak pidana yaitu mendistribusikan yang berakibat dapat diakses dan menyebarnya situs-situs perjudian *online*, hal tersebut terjadi saat para *influencer* melakukan siaran langsung yang banyak ditonton oleh warga internet, pada peristiwa ini perbuatan yang berakibat pidana, sesuai dengan ketentuan undang-undang yaitu mendistribusikan situs judi *online* dengan sengaja ataupun tidak sengaja pada saat melakukan siaran langsung di laman YouTube dapat dipidana sesuai dengan ketentuan undang-undang, hukuman dari pelanggar undang-undang diatas tidaklah ringan dikarenakan tindakan pidana tersebut memiliki dampak besar, termasuk kerugian negara dan juga korban.

---

<sup>134</sup> Paralegal, (2016) *Pengertian Informasi Elektronik*, diakses melalui <https://paralegal.id/pengertian/informasi-elektronik/>, diakses pada 3 Oktober

Pasal 303 KUHP secara tegas mengatur tentang larangan perjudian, baik secara langsung maupun tidak langsung, dengan ketentuan pidana yang mencakup siapa saja yang terlibat dalam penyelenggaraan, penyebaran, atau promosi judi. *Influencer* yang menggunakan popularitasnya untuk melakukan *endorse* atau *softselling* judi *online*, termasuk melalui *Fan Funding*, dapat dikategorikan sebagai pihak yang turut serta dalam memfasilitasi perjudian. Meskipun mereka tidak secara langsung mengoperasikan situs judi, tindakan mereka membantu mempromosikan kegiatan perjudian yang diatur dalam Pasal 303 KUHP, sehingga dapat dikenakan pertanggungjawaban pidana. *Fan Funding*, yang seharusnya digunakan untuk mendukung konten kreatif, penggunaan ini dapat disalahgunakan oleh *influencer* sebagai sarana terselubung untuk mempromosikan perjudian, yang berpotensi meningkatkan akses masyarakat, terutama generasi muda, terhadap kegiatan ilegal tersebut. Menurut KUHP, perbuatan ini tidak hanya bertentangan dengan norma hukum tetapi juga dengan nilai moral dan kesusilaan yang berlaku di Indonesia. Sanksi pidana dalam Pasal 303 KUHP dapat dijadikan landasan hukum untuk menjerat mereka yang secara langsung atau tidak langsung terlibat dalam promosi atau penyebaran kegiatan perjudian, termasuk melalui *platform* digital, yang semakin banyak terjadi seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi dan media sosial. Penerapan hukum ini penting untuk memastikan bahwa norma hukum tetap terlindungi meskipun modus operandi perjudian terus berkembang seiring dengan kemajuan teknologi.

Melihat dari kasus penyebaran judi *online* yang

berkembang dan inovatif, penulis berpendapat bahwa lebih baik meningkatkan pencegahan terkait judi *online* baik dari negara maupun para warganya, oleh karena itu sangat dibutuhkan pendidikan dan evaluasi dari negara kepada para warga yang awam terhadap dampak-dampak yang dapat ditimbulkan oleh judi *online*, penulis merasa petugas *cyber* terutama pada kepolisian harus melakukan terobosan-terobosan baru untuk menghindari segala bentuk perkembangan judi *online*, seperti yang kita ketahui bahwa kebanyakan dari kita termasuk kepolisian terfokus kepada endorsement judi *online* terutama pada *platform* instagram, whatsapp, twitter, namun ternyata telah terjadi penyebaran besar pada *platform* YouTube yang memanfaatkan para *influencer* yang sedang bekerja dengan cara siaran langsung, tentunya hal tersebut menjadi sebuah permasalahan serius dan sangat merugikan baik bagi penonton maupun *influencer* dikarenakan ikut terjerumus dan ikut tergoda dikarenakan ketidak tahuan mereka terhadap regulasi mengenai judi *online* yang berlaku, terutama untuk para *influencer*, mengingat pada kasus ini para *influencer* tidak memiliki kerja sama dengan para oknum judi *online* namun para *influencer* tetap dianggap melanggar undang-undang nomor 1 tahun 2024 terkait unsur mendistribusikan informasi yang bermuatan judi *online*.

Dalam hal ini terdapat beberapa perbedaan kasus penyebaran judi *online* lainnya dengan penyebaran judi *online* pada kasus ini yang menjadikan bukti bahwa masih banyak warga negara yang kurang paham mengenai unsur-unsur dalam undang-undang, perbedaan tersebut antara lain :

- 1) Penyebaran judi *online* dengan sistem *endorsement*, *endorsement* merupakan suatu bentuk jasa pengiklanan yang disediakan oleh para *selebriti* atau tokoh terkenal, umumnya para perusahaan menjalin kerjasama *endorsement* dengan para selebriti dengan biaya pengiklanan sesuai dengan harga yang ditentukan oleh selebriti, setelah terjadinya kerjasama tersebut maka para selebriti melakukan pengiklanan produk.<sup>135</sup>
- 2) Penyebaran judi *online* dengan sistem *affiliate*, *affiliate* merupakan bentuk kerja sama antara perusahaan dan orang yang menjalin kerjasama atau biasa disebut dengan *affiliator*, pada sistem *affiliate* tidak terdapat batasan bagi seseorang yang ingin menjalin kerjasama, dalam katalain sang *affiliator* tidak harus seseorang yang memiliki pengaruh besar dalam masyarakat atau selebriti. Sistem *affiliate* menggunakan cara kontrak bagi hasil, yaitu pemberian imbalan oleh perusahaan kepada *affiliator* sesuai dengan jumlah pembeli, para *affiliator* biasanya diberikan laman khusus atau kode khusus, kode tersebut digunakan oleh para pembeli saat melakukan pembelian sehingga perusahaan mengetahui bahwa pembeli tersebut merupakan seseorang yang mendapatkan pengiklanan dari *affiliator* tersebut. Dengan sistem tersebut dapat dikatakan bahwa semakin banyak pembeli yang

---

<sup>135</sup> Redaksi OCBC NISP, (2023) Edorsement: Pengertian, Manfaat, Cara Kerja, dan Tipsnya, diakses melalui <https://www.ocbc.id/id/article/2021/05/05/endorsement-adalah> , diakses pada 8 Oktober 2024

menggunakan kode khusus *affiliator* maka upah yang didapat oleh *affiliator* juga semakin banyak, hal ini berlaku juga pada penyebaran judi *online*.<sup>136</sup>

Perbedaan pengiklanan antara *endorsement* dan *affiliate* merupakan bentuk inovatif dari sebuah pengiklanan, namun pada kasus penyebaran judi *online* ini tidak tergolong baik itu *endorsement* maupun *affiliate* dikarenakan para *influencer* terkait tidak menjalin kerjasama atau kontrak yang ada pada sistem *endorsement* dan *affiliate*, meski begitu baik *endorsement*, *affiliate*, maupun penyebaran judi *online* menggunakan fitur *Fan Funding* ini memiliki kesamaan yaitu, baik ketiga pengiklanan tersebut telah melanggar Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 Tentang Perubahan Kedua Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 ayat 2 terutama pada unsur pendistribusian informasi elektronik yang memiliki muatan judi *online*, walau begitu posisi pelaku pada kasus ini diragukan, dikarenakan sesuai dengan pasal 55 ayat 1 KUHP tentang pidana penyertaan, yang menjelaskan mengenai jenis-jenis pelaku tindak pidana, yaitu :<sup>137</sup>

1. Pelaku (*Pleger*)

Dalam arti sempit, pelaku adalah mereka yang melakukan tindak pidana. Sedangkan dalam

---

<sup>136</sup> Novia Widya Utami, (2023) *Affiliate Marketing dan Tips Menjalankan dalam Bisnis*, Mekari Jurnal, diakses melalui <https://www.jurnal.id/id/blog/2018-mengenal-affiliate-marketing-dan-tips-sukses-menjalankan-bisnisnya/>, diakses pada 8 Oktober 2024

<sup>137</sup> Kitab Undang-Undang Hukum Pidana, Pasal 55 ayat 1, Sekretariat Negara. Jakarta

arti luas meliputi keempat klasifikasi pelaku dalam Pasal 55 ayat 1 KUHP yaitu mereka yang melakukan perbuatan, mereka yang menyuruh melakukan, mereka yang turut serta melakukan dan yang menganjurkan.

2. Menyuruh Melakukan (*Doenplenger*)  
Seseorang ingin melakukan suatu tindak pidana, akan tetapi dia tidak melakukannya sendiri, namun dia menyuruh orang lain untuk melaksanakannya. Dalam penyertaan ini orang yang disuruh tidak akan dipidana, sedang orang yang menyuruhnya dianggap sebagai pelaku.<sup>138</sup>
3. Turut Serta Melakukan (*Medepleger*)  
Medepleger adalah orang mereka yang ikut serta dalam suatu tindak pidana. Terdapat syarat dalam bentuk mereka yang turut serta, antara lain:
  - a. Ada kerjasama secara sadar dari setiap peserta tanpa perlu ada kesepakatan, tapi harus ada kesengajaan untuk mencapai hasil berupa tindak pidana; dan
  - b. Ada kerjsa sama pelaksanaan secara fisik untuk melakukan tindakan pidana.<sup>139</sup>
4. Menganjurkan (*Uitlokker*)  
Penganjur adalah sebagaimana dijelaskan dalam pasal 55 ayat 1 angka 2 KUHP yaitu,

---

<sup>138</sup> Kitab Undang-Undang Hukum Pidana, Pasal 55 ayat 1, Sekretariat Negara. Jakarta

<sup>139</sup> Kitab Undang-Undang Hukum Pidana, Pasal 55 ayat 1, Sekretariat Negara. Jakarta

konsep penganjur dapat dikategorikan sebagai mereka yang dengan memberi atau menjanjikan sesuatu dengan menyalahgunakan kekuasaan atau martabat, dengan kekerasan, ancaman atau penyesatan, atau dengan memberi kesempatan, sarana atau keterangan, sengaja menganjurkan orang lain supaya melakukan tindak pidana.<sup>140</sup>

##### 5. Pembantuan (*Medeplichtigen*)

Pembantuan ini diatur dalam pasal 56 KUHP lama yang masih berlaku pada saat karyailmiah skripsi ini ditulis, yang berbunyi: Dipidana sebagai pembantu kejahatan: mereka yang sengaja memberu bantuan pada waktu kejahatan dilakukan; mereka yang sengaja memberi kesempatan, sarana atau keterangan untuk melakuakan kejahatan<sup>141</sup>

Dalam penegakan hukum posisi pelaku dalam kasus ini sangatlah penting untuk pertimbangan dalam penyelesaian kasus, penegakan hukum dalam kasus ini ditangani oleh kepolisian setempat sesuai dengan daerah para *influencer* menetap, terdapat 2 jenis penegakan hukum yang dapat dilakukan oleh kepolisian, yaitu:<sup>142</sup>

##### a) Penegakan secara Formal

Penegakan cara formal merupakan penegakan

---

<sup>140</sup> Kitab Undang-Undang Hukum Pidana, Pasal 55 ayat 1, Sekretariat Negara. Jakarta

<sup>141</sup> Kitab Undang-Undang Hukum Pidana, Pasal 56 ayat 1, Sekretariat Negara. Jakarta

<sup>142</sup> Dellyna, Shant Konsep Penegakan Hukum. Yogyakarta : Liberty (2021). hlm 31-33

yang didasari oleh kitab undang-undang hukum acara pidana, dalam penegakanya terdapat beberapa langkah-langkah, yaitu:

1) Penyelidikan

Penyelidikan merupakan serangkaian kegiatan untuk membuat terang suatu peristiwa yang diduga sebagai suatu peristiwa pidana. Melalui penyelidikan suatu peristiwa akan diketahui oleh penegak hukum atau penyelidik sebagai sebuah peristiwa pidana. Dendandemikian aktivitas yang diduga sebagai judi *online* yang dilakukan di wilayah hukum akan diselidiki oleh pihak kepolisian untuk memastikan dan mempunyai data tentang peristiwa tersebut.

2) Penyidikan

Setelah melakukan penyelidikan dan mengetahui peristiwa yang diduga sebagai judi *online* secara jelas dan meyakinkan bahwa itu adalah suatu peristiwa pidana maka dilakukan penyidikan untuk mengetahui siapasaja yang terlibat dalam judi *online*. Dalam judi *online* tentunya ada beberapa orang yang dapat diduga terlibat di dalamnya, yaitu: pemain judi *online*, bandar, dan pemilik *platform*. Mereka inilah yang tentunya diduga sebagai pelaku tindak pidana perjudian, namun dalam penegakan hukum tentunya mengandung asas praduga tak bersalah artinya setiap orang hanya dapat dikatakan bersalah bila ada putusan hakim yang memiliki kekuatan hukum tetap bahwa seorang

terdakwa terbukti bersalah.

3) Tahap Persidangan

Setelah berkas diserahkan kepada JPU maka akan masuk persidangan, proses sidang dilakukan sesuai dengan prosedur persidangan pidana yang meliputi: pembacaan dakwaan, replik, duplik, pembuktian, pertimbangan, putusan.

4) Pemidanaan

Kepada pelaku tindak pidana yang sudah diputuskan bersalah maka dijatuhkan hukuman, dan menjalankan hukuman sesuai dengan ketetapan hakim dalam putusan. Pelaku menjalankan hukum tanpa perlawanan untuk menerima putusan yang sudah memiliki kekuatan hukum tetap.

b) Penegakan secara non Formal

Penegakan hukum secara tidak formal lebih mengedepankan rehabilitasi. Kepada pelaku yang masih remaja harus mendapatkan perlindungan hukum berdasarkan UU Perlindungan anak. Bagi remaja yang terlibat dalam judi *online* perlu dibina mentalnya. Sedangkan bagi orang dewasa harus dilakukan upaya pencegahan, penggulangan dan rehabilitasi. Bahwa judi *online* banyak berdampak pada kehidupan, sehingga tidak harus ditegakkan secara hukum formal karena penegakan hukum tidak hanya memberikan efek jera tetapi juga untuk menyadarkan manusia atau Masyarakat tentang dampak buruk dari suatu perbuatan pidana.

kedua cara penegakan tersebut tentunya bertujuan untuk memberi pelajaran dan mencegah hal tersebut terulang kembali, dalam kasus ini kepolisian menggunakan penegakan hukum secara non formal dan mengedepankan pencegahan agar tidak terulang kembali, dalam hal ini kepolisian memberikan arahan dan didikan untuk para *influencer* sesuai yang telah penulis paparkan dalam bab sebelumnya

Pihak Kepolisian menggunakan penegakan hukum secara non formal dikarenakan dari beberapa kesaksian terungkap bahwa tidak ada indikasi terjalinnya kerjasama antara *influencer* dengan pihak judi *online*, hal ini membuat posisi *influencer* menjadi *actor materialis* dalam pasal penyertaan jenis *doenpleger*, sedangkan pihak judi *online* merupakan *actor intelektualis*, *doenpleger* sendiri adalah orang yang menyuruh oranglain untuk melakukan suatu perbuatan pidana, dimanasecara yuridis orang yang disuruh dan akhirnya melakukan perbuatan tersebut merupakan orang yang tidak dapat dipertanggungjawabkan secara pidana, dengan katalain *doenpleger* melibatkan 2 orang, Dimanasatu pihak bertindak sebagai *actor intelektualis*, yaitu orang yang menyuruh oranglain untuk melakukan suatu tindak pidana, dan pihak lainnya yang bertindak sebagai *actor materialis* adalah orang yang melakukan tindak pidana atas suruhan *actorintelektualis*. Dikatakansebagai *actor materlis* karena alasan pertama adalah yang melakukan sebuah tindakan pidana adalah orang (*influencer*) yang melakukan tindakan tersebut dikarenakan tergoda atau terpengaruh dengan *actor intelektualis* (Perusahaan judi *online*), alasan kedua adalah seseorang yang disuruh tidak memiliki kesengajaan,

kealpaan maupun kemampuan bertanggung jawab dan alasan ketiga bahwa seseorang yang disuruh melakukan sebuah tindakan tidaklah memenuhi dijatuhi pidana.<sup>143</sup>

Mengingat materi yang telah penulis jelaskan maka, endorsement judi *online* masuk dalam kategori tindakan pidana berdasarkan Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP), terutama Pasal 303 tentang perjudian, serta Pasal 45 ayat 2 Jo Pasal 27 ayat 2 Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE). Selebriti atau *influencer* yang mempromosikan situs judi *online*, bahkan melalui metode yang tidak langsung seperti *softselling*, dapat dianggap turut serta dalam menyebarkan akses kepada aktivitas perjudian ilegal. Metode *softselling* yang digunakan di *platform* seperti YouTube, yang mana promosi tidak dilakukan secara terang-terangan namun terintegrasi dalam konten kreatif, menimbulkan tantangan dalam hal penegakan hukum. *Platform* digital, termasuk YouTube, memungkinkan *influencer* untuk menyamarkan promosi ini dalam bentuk *Fan Funding*, yang sebenarnya mengarahkan pengikutnya ke situs judi *online* tanpa secara eksplisit menyebutkan aktivitas tersebut. Meskipun konten yang dipromosikan tidak secara langsung mengandung unsur perjudian, hukum pidana positif Indonesia tetap menganggap promosi tersebut sebagai kontribusi terhadap penyebaran praktik yang merusak moralitas publik. Penegakan hukum dalam hal ini sangat penting, mengingat dampak negatif

---

<sup>143</sup> Christian Alam Tegar dan Hesti Septianita, Pertanggungjawaban Tentang Streamer Game Yang Mempromosikan Situs Slot Judi Online Saat Live Streaming, *Unes Law Review* (2024), hlm.11676

perjudian terhadap masyarakat, terutama generasi muda, serta kesulitan pemerintah dalam mengendalikan konten judi *online* yang terus berkembang di media sosial. Oleh karena itu, pengawasan dan penindakan hukum terhadap *influencer* yang terlibat dalam promosi perjudian, termasuk melalui metode *softselling*, perlu diperketat untuk mencegah penyebaran lebih luas dari kegiatan perjudian di Indonesia.

Lalu mengenai hukum pidana positif judi *online* yang diatur dalam beberapa peraturan, termasuk Pasal 303 dan Pasal 303 bis Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP), serta Pasal 2 ayat (1), (2), dan (3) Undang-Undang No. 7 Tahun 1974 tentang Penerbitan Perjudian. Selain itu, terdapat juga ketentuan dalam Pasal 27 ayat 2 dan Pasal 45 ayat 2 Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE). Berdasarkan peraturan tersebut, jelas bahwa perjudian dianggap sebagai tindak pidana yang dilarang oleh hukum yang berlaku di negara ini. Peraturan Pemerintah No. 9 Tahun 1981 mengenai Penertiban Perjudian juga menegaskan larangan ini. Dalam Pasal 1 ayat (1) peraturan tersebut dinyatakan bahwa pemberian izin untuk menyelenggarakan berbagai bentuk perjudian, baik yang diadakan di kasino, tempat keramaian, maupun dalam konteks lainnya, adalah dilarang. Ini berarti bahwa semua bentuk perjudian, baik yang dilakukan secara langsung maupun secara *online*, termasuk berbagai jenis perjudian lainnya, tidak diperkenankan di Indonesia. Jika ada individu atau pihak yang terlibat dalam perjudian, otoritas berwenang berhak untuk melakukan penyelidikan secara menyeluruh terhadap praktik perjudian tersebut sesuai dengan ketentuan hukum yang ada. Dengan

demikian, regulasi ini menunjukkan komitmen pemerintah dalam menegakkan larangan perjudian untuk menjaga norma dan nilai dalam masyarakat.

## 2. Analisis Perspektif Hukum Pidana Islam Mengenai Penyebaran Judi *Online* Menggunakan Metode *Softselling* Melalui Fitur *Fan Funding* Oleh *Influencer* YouTube

Menyebarkan judi *online* merupakan tindakan yang dapat menimbulkan banyak mudharat atau tindakan yang membawa kerusakan, bahaya, atau dampak negatif lainnya baik terhadap individu, masyarakat, lingkungan, atau nilai-nilai agama, hal itu dikarenakan menyebarkan judi *online* dapat membuat orang lain mengenal judi *online* dan memunculkan kemungkinan untuk orang lain melakukan tindakan judi *online*, dengan kata lain penyebaran judi *online* merupakan salah satu akar dalam berkembangnya judi *online* di Indonesia, dalam agama Islam larangan mengenai judi telah diatur dalam surah Al-Maidah ayat 90-91:<sup>144</sup>

اَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ  
وَالْأَزْلَامُ رِجْسٌ مِّنْ عَمَلِ الشَّيْطَانِ فَاجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ  
تُفْلِحُونَ ﴿٩٠﴾ إِنَّمَا يُرِيدُ الشَّيْطَانُ أَنْ يُوقِعَ بَيْنَكُمُ الْعَدَاوَةَ  
وَالْبَغْضَاءَ فِي الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ وَيَصُدَّكُمْ عَنْ ذِكْرِ اللَّهِ  
وَعَنِ الصَّلَاةِ فَهَلْ أَنْتُمْ مُنْتَهُونَ ﴿٩١﴾

Artinya : “Wahai orang-orang yang beriman, sesungguhnya (meminum) khamr, berjudi, (berkorban

---

<sup>144</sup> Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, Jakarta: Pustaka Kautsar

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 Swt. dan menyembahyang, maka berhentilah kamu dari mengerjakan pekerjaan itu.” (QS. Al-Maidah: 90-91)

Bertujuan agar kita dapat lebih memahami isi dari surah Al-Maidah tersebut penulis memberikan tafsir surah tersebut, yang pertama ditafsirkan oleh Jalaluddin Al-Mahalli dan Jalaludin Al-Suyuti dalam bukunya tafsir Al-Jalalain, bahwa meminum khamar meminum minuman yang memabukan atau minuman yang dapat menutupi akal sehat, bertaruh atau berjudi, menyembah patung, memainkan undian dengan anak panah merupakan perbuatan yang menjijikan dan juga kotor yang dihiasi oleh setan, maka jauhilah perbuatan-perbuatan keji tersebut jangan sampai kamu melakukannya, setan bermaksud menimbulkan kerusakan dengan kedua perbuatan tersebut yaitu meminum khamar dan berjudi agar kamu sibuk melakukan perbuatan keji tersebut sehingga kamu melupakan Allah SWT dan shalat, dalam hal ini Allah SWT. menyebutkan secara khusus bahwa shalat merupakan pengagungan terhadapnya, sehingga berhentilah melakukan perbuatan keji tersebut agar kamu selalu mengingat Allah SWT.<sup>145</sup>

---

<sup>145</sup> Al-Mahali, Al-Suyuti Jalaluddin, *Tafsir Jalalain*, Depok: Senja Media Utama (2024) hlm. 526

*Ta'zir* adalah hukuman yang bertujuan untuk pengajaran terhadap pelaku kejahatan terhadap dosa-dosa yang tidak diatur dalam *hudud*, dengan kata lain hukuman bagi pelaku *jarimah ta'zir* ditentukan oleh penguasa setempat, untuk jumlah hukumannya disesuaikan dengan ke mudharatan atau dampak tindakan tersebut. Jenis-jenis hukumannya telah ditentukan oleh jumhur ulama, antara lain yaitu Hukuman mati, hukuman cambuk, hukuman penjara, hukuman pengasingan, hukuman denda<sup>146</sup>

Jika diperhatikan beberapa jenis hukuman *ta'zir* merupakan jenis hukuman yang sama dengan *jarimah hudud*, seperti hukuman mati yang diambil dari *had al-bagyu* (pemberontakan) hukuman cambuk yang diambil dari *had zina*, hukuman pengasingan yang diambil dari *had hirabah* (perampokan), hukuman denda yang diambil dari *qisash-diyat*, dengan kata lain jenis hukuman bagi pelaku *jarimah ta'zir* diambil dari hukuman yang adapada *jarimah hudud*, mengingat *jarimah hudud* merupakan *jarimah* yang diatur oleh *syara'*, namun untuk jumlah hukumannya disesuaikan dengan dampak tindakannya, namun jumlah hukuman pada *jarimah ta'zir* dianjurkan untuk diringankan sesuai dengan sabda Nabi Muhammad S.A.W dalam hadist, yaitu:

وعن عائشة رضي الله عنها أَنَّ النَّبِيَّ صَلَّى اللهُ  
عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قَالَ : أَقْبِلُوا ذَوِي الْهَيْئَاتِ عَتْرًا تَهُمُ إِلَّا  
الْحُدُودَ

(رواه احمد وابوداود والنسائي والبيهق)

Artinya:”Dari Aisyah ra. Bahwa Nabi Muhamamd SAW, bersabda,”Ringankanlah hukuman bagi orang-orang yang tidak pernah melakukan kejahatan atas perbuatan mereka,

---

<sup>146</sup> Heri Suharman, *Analisis Yuridis Judi Online Dalam Perspektif Hukum Pidana Islam dan Hukum Pidana Positif di Indonesia*, E-Journal Fatwa Hukum Faculty of Law Universitas Tanjungpura (2023), Vol 6.

kecuali dalam jarimah-jarimah hudud”

*Jarimah ta'zir* merupakan suatu harapan untuk mewujudkan keadilan tentunya dengan pertimbangan antara unsur perbuatan yang merugikan orang lain dan hukumanya makahakim harus menjatuhkan hukuman *ta'zir* sesuai dengan perbuatan yang dilakukannya tidak hanya untuk menegakan keadilan didunia namun juga bentuk ketaatannya pada Allah S.W.T, adanya penjatuhan hukuman terhadap pelaku tindak pidana atau jarimah merupakan bentuk perwujudan keadilan bagi orang yang dirugikan, tetapi bagi pelaku yang dijatuhkan hukuman, hal tersebut merupakan suatu bentuk penderitaan yang harus dijalani sebagai penebus kesalahan. Dalam hukum Islam hukuman ditujukan sebagai bentuk penebus kesalahan didunia, untuk menciptakan rasa adil bagi korban yang tentunya dirugikan dari perbuatan sang pelaku, tentunya dengan harapan juga dengan adanya jarimah *ta'zir* para pelaku mendapatkan pembelajaran agar memperbaiki diri dan tidak terulangnya tindakan tersebut.

Dengan adanya *jarimah ta'zir*, *jarimah hudud*, dan juga *qishash* dan *diyat* bersama dengan hukumannya merupakan suatu tanda kasih sayang Allah S.W.T kepada para umatnya, dengan adanya firman Allah S.W.T sebagai ancaman yang merupakan suatu bentuk pencegahan agar tidak terjadinya suatu tindakan yang memunculkan mudharat dan juga adanya hukuman untuk orang yang melakukan tindakan yang memunculkan mudharat merupakan penghapus dosa, dikatakan demikian karena Allah S.W.T tidak menghukum hambanya diakhirat yang telah menebus kesalahan dengan dihukum didunia, mengingat bahwa Allah S.W.T memiliki sifat Maha Kasih,

namun Buya Yahya menegaskan bahwa hal ini hanya berlaku jika hukum yang dijalankan sesuai dengan syariat Islam, Jika hukum yang dijalani didunia adalah hukum buatan manusia yang tidak sejalan dengan hukum Islam maka hukuman diakhirat bisa saja tetap berlaku atau setidaknya dikurangi, contoh jika terdapat seorang pencuri yang seharusnya sesuai syariat Islam hukumannya adalah potong tangan namun ternyata hanya dipenjara, hukumannya diakhirat akan disempurnakan. Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa *jarimah hudud* harus dilaksanakan tanpa dikurangi sedikitpun sedangkan *jarimah ta'zir* dianjurkan agar diringankan namun tidak luput untuk melihat seberapa jauh mudharat yang ditimbulkan dari tindakanya.<sup>147</sup>

Melihat dari tingkat kemudharatannya Zainudin Ali berpendapat bahwa perjudian merupakan suatu jarimah jika dipandangan dari hukum Islam maka dilarangnya judi ini disamakan dengan larangan meminumkhamar, diperkuat oleh Muhammad Quraish Shihab dalam buku tafsir Al-Misbah menfasirkan surah Al-Maidah ayat 90-91, bahwa penyebutan dua perbuatan dalam ayat 91 yaitu meminum khamar dan berjudi merupakan perbuatan yang berbekas bahkan setelah sekian lamanya, berbeda dengan perbuatan yang disebutkan didalam ayat 90 kaum mukmin telah memahami keburukan dan meninggalkanya, dan juga maksud dari ayat 91 yaitu hendak menghilangkan kesan atau bekas dari ayat-ayat sebelumnya, setan selalu

---

<sup>147</sup> Redaksi Pustaka Al-Bahjah, Sudah Dihukum di Dunia, Apakah di Akhirat Dihukum Juga? Begini Penjelasan Buya Yahya , Pustaka Al-Bahjah, diakses melalui <https://pustakaalbahjah.com/blog/sudah-dihukum-di-dunia-apakah-di-akhirat-dihukum-> juga, diakses pada 8 Oktober 2024

mendorong dan menggoda manusia dengan nafsu duniawi dengan tujuan menghantarkan manusia pada permusuhan dan bahkan kebencian dengan upaya yang indah yakni khamar dan judi.

Oleh karena itu dapat kita pahami bahwa segala jenis perjudian, baik itu perjudian konvensional maupun perjudian melalui internet atau *online* keduanya tidak terlepas dari *jarimah ta'zir* hal ini didasari oleh *fiqh* kontemporer yang terus berkembang mengikuti perkembangan zaman tentunya kita juga melihat larangan mengenai judi pada surah Al-Maidah ayat 90-91.

Terkait unsur-unsur yang dapat menjadikan suatu perbuatan tersebut tergolong menjadi judi, Ibrahim Hosen yang merupakan seorang ahli *fiqh* berpendapat bahwa perjudian merupakan permainan yang mengandung unsur taruhan yang dilakukan oleh dua orang atau lebih, taruhan sendiri adalah kegiatan dimana yang kalah harus membayar atau menyerahkan sesuatu kepada pihak yang menang, taruhan sendiri bersifat untung-untungan yang artinya dalam memenangkan sebuah taruhan lebih banyak terdapat faktor kebetulan dari pada usaha, kemenangannya pun dapat diperoleh karena kebiasaan pemain yang sudah terbiasa dan terlatih, dalam perjudian taruhan dilakukan oleh para pihak pemain, baik menggunakan uang atau harta benda lainnya, pada prinsipnya perlombaan yang berhadiah itu diperbolehkan, namun hal tersebut memiliki ketentuan pula yaitu, setiap kontesannya menggunakan keahliannya masing-masing demi mencapai kemenangan tentunya sesuai dengan perlombaan yang mereka ikuti, contohnya seperti gulat, lomba lari, adu keterampilan, dan ketangkasan seperti

badminton, sepak bola, adi kepandaian seperti catur dan lain sebagainya, perlombaan seperti itu diperbolehkan oleh agama, asal tidak membahayakan keselamatan serta tidak mengandung unsur taruhan.<sup>148</sup>

Dapat kita simpulkan bahwa setiap kegiatan yang dilakukan dengan memasukan unsur taruhan didalamnya maka kegiatan tersebut dapat dikatakan sebagai judi, hal tersebut biasanya terdapat dalam perlombaan, namun dalam hal lain telah disebutkan juga bahwa perlombaan yang berhadiah diperbolehkan oleh agama Islam, perlombaan yang dimaksud adalah perlombaan yang mengandalkan pada keahlian para kontestan, tentunya tidak boleh terdapat unsur yang merugikan bagi para kontestan dan tidak terdapat unsur judi.

Selain itu dalam Kaidah Fiqh atau *Qawaid Fiqhiyyah* yang merupakan fondasi dan berperan sebagai pedoman untuk mengatasi permasalahan hukum *fiqh*, dan berbeda dari kaidah hukum *ushul fiqh*, terdapat prinsip “*al-umur bi maqasidiha*” yang berarti “segala urusan dinilai berdasarkan tujuannya” sangat relevan dalam konteks judi *online*, terutamadalammenilai niat dan tujuan yang mendasari praktik tersebut.

Dalam ekonomi Islam, setiap transaksi tidak hanya dievaluasi dari segi bentuk, tetapi juga dari niat dan tujuan yang menggerakannya. Judi, yang sangat jelas dilarang dalam Islam karena membawa dampak negatif bagi individu dan masyarakat, menjadi semakin kompleks ketikadisajikan melalui *platform online*. Banyak *platform judi online* berargumen bahwa mereka menawarkan hiburan atau peluang bisnis, tetapi niat utama di balik

---

<sup>148</sup> Ibrahim Hosen, *Apakah Judi Itu?*, Jakarta: IIQ (2001), hlm. 31

praktik ini sering kali terletak pada pencarian keuntungan finansial yang haram. Dalam hal ini, niat untuk meraih keuntungan tanpa memperhitungkan konsekuensi sosial dan moral jelas bertentangan dengan maqasid syariah, yang bertujuan untuk melindungi jiwa, harta, dan masyarakat dari kerugian. Terlebih lagi, ketika *influencer* mempromosikan judi *online*, seharusnya mereka perlu mempertimbangkan dampak sosial dari tindakan mereka. Meskipun promosi tersebut bisa dianggap sebagai sumber pendapatan, jika tujuannya adalah menarik orang ke dalam aktivitas yang merugikan, maka tindakan tersebut melanggar prinsip “*al-umur bi maqasidiha*”.<sup>149</sup>

Kasus ini juga bertentangan dengan *maqasid al-syariah* yang berfungsi sebagai prinsip-prinsip dasar yang bertujuan untuk menjaga kepentingan manusia baik di dunia maupun di akhirat. Judi dapat mengancam lima elemen inti *Maqasid Al-Syariah* yang digariskan oleh Imam Asy-Syatibi, yaitu *hifdzu ad-diin* (menjaga agama), *hifdzu al-nafs* (merawat jiwa), *hifdzu al-aql* (menjaga akal), *hifdzu al-nasl* (melindungi keturunan), dan *hifdzu al-mal* (menjaga harta). Judi *online*, terutama ketika dipromosikan melalui metode *softselling* oleh *influencer* di *platform* seperti YouTube, dapat dilihat sebagai serangan terhadap nilai-nilai agama, di mana praktik ini mengajak individu untuk terlibat dalam kegiatan yang berpotensi merusak moral dan spiritual mereka. Perjudian tidak hanya berisiko terhadap kekayaan individu, tetapi juga berpotensi

---

<sup>149</sup> Dr. Mohd Kamel bin Mat Salleh, Dr. Muhammad Firdaus bin Abdul Manaf, *Aplikasi Kaedah Fekah Al-Umur Bi Maqasidiha dalam Konteks Hijrah Masa Kini*, Akademi Pengajian Islam Kontemporari UiTM Cawangan Negeri Sembilan, BIL: 67 (2024).

menimbulkan konflik sosial akibat perbedaan antara pemenang dan pecundang, menciptakan ketidakadilan dalam masyarakat. Dengan demikian, meskipun beberapa argumen mungkin mencoba untuk melegalkan judi dengan alasan ekonomi, syariah tetap mengharuskan umat Islam untuk menolak perjudian dalam bentuk apapun, termasuk dalam konteks digital, karena kerusakan yang ditimbulkannya jauh lebih besar dibandingkan manfaat yang mungkin diklaim oleh para pendukungnya.<sup>150</sup>

Dapat disimpulkan bahwa dari sudut pandang *Maqasid Al-Syariah*, dampak judi *online* sangat merugikan, terutama dalam aspek *hifzh al-din* dan *hifzh al-nafs*. judi *online* tidak hanya mengalihkan perhatian dari ibadah, tetapi juga merusak fondasi keimanan seseorang. Keterlibatan dalam judi dapat menyebabkan pengabaian terhadap kewajiban agama, seperti salat dan belajar tentang ajaran Islam. Hal ini berdampak negatif pada spiritualitas individu dan kesehatan mental mereka, memunculkan perasaan cemas dan bersalah. Dampak ini semakin diperparah dengan kemungkinan penyalahgunaan dana zakat dan wakaf untuk menutupi kerugian judi, yang merupakan pelanggaran serius terhadap ajaran Islam. Selain itu, judi *online* juga dapat mengganggu kesehatan mental individu, memicu kecanduan yang dapat merusak hubungan sosial dan keluarganya. Para ahli menunjukkan bahwa judi sering kali berkaitan dengan perilaku tidak etis dan mengikis nilai-nilai moral yang esensial dalam Islam,

---

<sup>150</sup>Fidyan Hamdi Lubis, Melisa Pane, Irwansyah, *Fenomena Judi Online di Kalangan Remaja dan Faktor Penyebab Maraknya Serta Pandangan Hukum Positif dan Hukum Islam (Maqashid Syariah)*, Jurnal Pendidikan dan Konseling Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai, Vol.5 No.2 (2023)

seperti kejujuran dan integritas.<sup>151</sup> Oleh karena itu, pengaruh negatif judi *online* melalui fitur-fitur yang dimanfaatkan oleh *influencer* tidak hanya melanggar hukum pidana Islam, tetapi juga merusak integritas masyarakat dan melawan prinsip-prinsip *maqasid syariah* yang bertujuan untuk menjaga kesejahteraan dan kebaikan umat.

---

<sup>151</sup> Lina Nur Anisa, *Judi Online Dalam Perspektif Maqashid Syariah*, Jurnal of Islamic Management Studies Institut Daarul Qur'an. Vol5 No.1 (2024)

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan penjabaran dan uraian pada pembahasan bab-bab sebelumnya, penulis dapat menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Penggunaan teknik pemasaran *softselling* yang diterapkan pada penyebaran judi *online* khususnya dalam kasus *influencer* YouTube merupakan suatu bukti bahwa perkembangan judi *online* turut berkembang bersama dengan berkembangnya teknologi pada zaman modern, hal tersebut terjadi karena adanya konektivitas antara *influencer* YouTube dengan penonton sehingga pengaruh yang diberikan satu sama lain sangatlah besar, dapat penulis katakan demikian karena pada awal munculnya kasus tersebut para *influencer* yang menyebarkan judi *online* para penonton menerima pemasaran yang terjadi, namun setelah selang berapa lama seorang kritikus Ferry Irwandi memberi tanggapan dan memberi arahan kepada seluruh pengguna YouTube maka sejak saat itu *influencer* yang melakukan pemasaran *softselling* mendapatkan hujatan dari para penonton yang membuat para *influencer* yang melakukan siaran langsungpun terdiam, hal itu membuktikan bahwa konektivitas antara *influencer* dan penonton sangatlah kuat dan keduanya saling memberi pengaruh terhadap satu sama lainnya.
2. Dari perspektif Hukum Pidana Positif penyebaran judi *online* menggunakan metode *softselling* melalui fitur *Fan Funding* telah melanggar suatu unsur yang telah disebut dalam Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 Tentang

Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 ayat (2) jo pasal 27 ayat (2), para *influencer* telah ikut andil dalam “mendistribusikan” informasi yang bermuatan judi *online*, dilain sisi posisi pelaku telah penulis uraikan menggunakan pasal 55 ayat 1 KUHP tentang penyertaan yang menjelaskan bahwa tidak adanya bukti terkait indikasi terjalinya kerjasama antara *influencer* dengan pihak judi *online*, hal tersebut membuat posisi penyertaan *influencer* menjadi *actor materialis* dalam pasal penyertaan pada jenis *doenpleger*, sedangkan pihak judi *online* adalah *actor intelektualis*, dalam pasal penyertaan *doenpleger* sendiri melibatkan 2 orang atau lebih, dimana salah satu pihak disebut dengan *actor intelektualis* yaitu pihak yang memiliki niat dan menghasut pihak kedua yaitu *actor materialis* agar pihak kedua melakukan tindakan pidana, dalam pasal penyertaan pihak yang menjadi *actor materialis* tidak dapat dijatuhi pidana, dikarenakan pihak kedua merupakan orang yang disuruh dan tidak memiliki kesengajaan, kealpaan maupun kemampuan bertanggungjawab. Lalu dalam perspektif Hukum Pidana Islam kasus ini dijatuhi dengan hukuman *ta'zir* yangmana *ta'zir* miliki hukuman yang pelaksanaan hukumanya disesuaikan dengan dampak tindakanya dan ditentukan oleh penguasa setempat, perilaku penyebaran judi *online* ini memberi dampak negatif yang bertentangan dengan *maqashid al-syariah* terutama untuk menjaga agama, menjaga jiwa, menjaga akal, dan menjaga harta sehingga sesuai dengan dampak tindakanya hakim haruslah memutus jenis hukuman dan jumlah hukuman sesuai dengan ketentuan yang ada.

## **B. Saran**

1. Kepada masyarakat termasuk para *influencer* dan juga pihak berwenang alangkah lebih baiknya jika terjalin konektivitas di antara semua pihak terkait demi mencegah penyebaran judi *online*, kedua pihak haruslah membangun kerjasama seperti, pihak masyarakat yang peka dan peduli terhadap regulasi dan mempelajari tentang tindakan pidana, dan pihak berwenang memberi arahan dan pelajaran mengenai regulasi dan tindakan pidana yang telah diatur, sehingga tidak adanya lagi warga yang kurang akan pengetahuan mengenai regulasi dan unsur-unsur tindakan pidana.
2. Kepada para orang tua, penulis memberikan saran agar selalu memperhatikan perilaku anak terlebih dalam sosial media, kita semua telah mengetahui bahkan merasakan perkembangan pesat dan banyaknya dampak yang ditimbulkan dari hal itu, sehingga alangkah baiknya orang tua mengawasi anaknya dalam bersosial media di jagat internet yang sangat luas ini.
3. Kepada peneliti selanjutnya, diharapkan bisa mengembangkan penelitian ini sesuai dengan perkembangan fenomena yang terjadi, agar terciptanya pembaharuan dalam ilmu pengetahuan sebagai bentuk ikut andilnya para peneliti agar terciptanya ilmu pengetahuan yang dapat bermanfaat bagi oranglain.

## DAFTAR PUSTAKA

### BUKU

- Abdullah bin Abdul Muhsin Al-Thariqi,(2000)  
*Jarimah Al-Risywah fi Al-Syari'ah Al-Islamiyyah*,Jakarta Qisthi Press.
- Ahmad Hanafi,(2005) *Asas-Asas Hukum Pidana Islam*, (Jakarta: Bulan Bintang,), Cet.6.
- Ahmad Wardi Muslich,(2016) *Hukum Pidana Islam*, (Jakarta: Sinar Grafika), Cet. 2.
- Ali bin Muhammad Al-Jurjani,(2007)  
*Kitab Al-Ta'rifat* (Beirut: Dar Al-Kutub Al-Ilmiyah). Al-Mahali,  
(2024) *Al-Suyuti Jalaluddin, Tafsir Jalalain*, Depok: Senja Media Utama
- Al-Mawardi,(2014) *Al-Ahkam As-Sultaniyyah*, (Jakarta: Qisthi Press)
- Al-Mawardi,(2014) *Al-Ahkam As-Sultaniyyah*, (Jakarta: Qisthi Press)
- Amiruddin dan Zainal Asikin (2012), *Pengantar Metode Penelitian Hukum*, Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.

- Amiruddin dan Zainal Asikin (2012), *Pengantar Metode Penelitian Hukum*, Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Azzam Abdul, Aziz Muhammad, (2017) *Fiqh Muamalat System Transaksi dalam Islam*, Jakarta: AMZAH
- Azzam Abdul, Aziz Muhammad, (2017) *Fiqh Muamalat System Transaksi dalam Islam*, Jakarta: AMZAH
- Bambang Sunggono (2003), *Metodologi Penelitian Hukum*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Beni Ahmad Saebani (2000), *Metode Penelitian Hukum*, Bandung: Pustaka Setia.
- Dellyna, Shant.(2021) *Konsep Penegakan Hukum*. Yogyakarta: Liberty.
- Dr. Mohd Kamel bin Mat Salleh, Dr. Muhammad Firdaus bin Abdul Manaf, (2024) *Aplikasi Kaedah Fekah Al-Umur Bi Maqasidiha dalam Konteks Hijrah Masa Kini*, Akademi Pengajian Islam Kontemporari UiTM Cawangan Negeri Sembilan, BIL: 67
- H.E. Hassan Saleh Ed.1,(2008) *Kajian Fiqh Nabawi & Fiqh Kontemporer*, (Jakarta: Rajawali Pers).Ibrahim Anis,(2007) *Al-Mu'jam Al-Wasit*,(Mesir: Majma' Al-Lughah Al-Arabiyyah).
- Hasan Muarif Ambary, (2010) *Suplemen Ensiklopedia Islam*,Jakarta: Ichtiar Baru Van Hoeve
- Ibrahum Hosen,(2001) *Apakah Judi Itu?*,(Jakarta: IIQ).

- Ishaq (2017), *Metode Penelitian Hukum dan Penulisan Skripsi, Tesis, serta Desertasi*, (Bandung: Alfabeta).
- Jalaluddin Al-Mahali, Jalaluddin Al-Suyuti, (2018) *Tafsir Jalalain*, (Depok: Senja Media Utama)
- Ismail Nawawi, (2012) *Fiqh Muamalah Klasik Dan Kontemporer Hukum Perjanjian, Ekonomi, Bisnis, Dan Sosial*, (Bogor: Ghalia Indonesia).
- M. Hamdan Rasyid, Fiqh Indonesia, (2003) *Himpunan Fakta-Fakta Aktual*, (Jakarta: PT al-MawardiPrima,)
- M. Nurul dan Musyrofah, (2013) *Fiqh Jinayah*, Jakarta: Amzah
- Mahrus Ali, (2022), *Dasar-Dasar Hukum Pidana*, (Jakarta: Sinar Grafika)
- Masjfuk Zuhdi, (2011) *Masail Fiqhiya* (Jakarta: PT. Midas Surya Grafindo,).
- Muhammad Nawawi Bin Umar Al- Bantani Al-Jawi, (1998) *Qut Al- Habib Al-Gharib: Tausyikh alaFath Al- Qarib Al-Mujib*, (Beirut: Dar Al-Kutub Al-Ilmiyah).
- Muhammad Nurul Irfan dan Masyrofah, (2016) *Fiqh Jinayah*, (Jakarta: Amzah)
- Muhammad Quraish Shihab, (2009) *Tafsir Al-Misbah; Pesan, Kesan Dan Keserasian Al-Qur'an* (Jakarta: Lentera Hati) Vol. 3.

Mukti Fajar Nurdewata dan Yulianto Achmad (2015),  
*Dualisme Penelitian Hukum Normatif dan Empiris*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar).

Sayyid Sabiq, (2006) *Fiqh Sunnah*, (Terj. Nor Hasanuddin, dkk.), (Jakarta: Pena Pundi Aksara,).

Shihab, (2017) *Tafsir Al-Misbah; Pesan, Kesan Dan Keserasian Al-Qur'an*, Jakarta: Lentera Hati  
Sudarto, (2007) *Hukum dan Hukum Pidana*, Bandung: Alumni.

Zainuddin Ali (2021), *Metode Penelitian Ilmu Hukum*, Jakarta: Sinar Grafika.

## **JURNAL**

ALADALAH: Jurnal Politik, Sosial, Hukum dan Humaniora.

Chant S. R. Ponglabba, (2019) *Tinjauan Yuridis Penyertaan Dalam Tindak Pidana Menurut KUHP*, E- journal.unsrat Lex Crimen

Christian Alam Tegar dan Hesti Septianita, (2024) *Pertanggungjawaban Tentang Streamer Game Yang Mempromosikan Situs Slot Judi Online Saat Live Streaming*, Unes Law Review, hlm.11676

Dadang Suhardi, Rika Irmayanti, (2019) *Pengaruh Celebrity endorser, Citra Merek, dan*

*Kepercayaan Merek Terhadap Minat Beli Konsumen*, Jurnal Inspirasi Bisnis & Manajemen Universitas Kuningan, Vol 3 No 1.

Duwi Handoko, Tat Marlina, (2023) *Perjudian Berdasarkan Hukum Pidana Positif Indonesia dan Hukum Pidana Islam*, El-Dusturie Jurnal Hukum dan Perundang-undangan IAIN Ponorogo, Vol 2 No 1.

Endi Sjaiful Alim, Nuroji, M. Asep Rizkiawan, Tirta Anhari, Bahar Sobari, (2024), *Monitoring dan Pencegahan Serangan Judi Online (Slot Gacor) Pada Website*, Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika

Fidyan Hamdi Lubis, Melisa Pane, Irwansyah, (2023) *Fenomena Judi Online di Kalangan Remaja dan Faktor Penyebab Maraknya Serta Pandangan Hukum Positif dan Hukum Islam (Maqashid Syariah)*, Jurnal Pendidikan dan Konseling Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai, Vol.5 No.2

Filipus Jhon Eric S, Christian Ariel Handoyo, (2024) *Dampak Dalam Mempromosikan Iklan Judi Online*, JICN: Jurnal Intelek dan Cendekiawan Nusantara, Ekonomi dan Bisnis Universitas Katolik Soegijapranata, Vol. 1 No. 3.

Gunadi, Made Dwi Artha, (2024), *Mekanisme dan Regulasi Penegakan Hukum Terhadap StreamerGame yang Menyampaikan Informasi*

*Tentang Judi Online di YouTube*, E-journal UNMAS, Vol.04 No.01, hlm. 1454

Hafida Aristya Arditha (2023), *Affiliator Judi Online Dalam Perspektif Hukum Positif Indonesia*.

Heri Suharman,(2023) *Analisis Yuridis Judi Online Dalam Perspektid Hukum Pidana Islam dan Hukum Pidana Positif diIndonesia*, E-Journal Fatwa Hukum Faculty Of Law Universitas Tanjungpura, Vol 6 No.4

Hosen, H., Anam, S. & Salam, M.T. (2023). 'Entrepreneurship in Islam: Analysis of Principles, Strategies and Concepts of Prophet Muhammad's Success in Trading'. *Ta'amul: Journal of Islamic Economics*, 2(1), pp. 67-83.

Husain Rahmat Hidayat, Nurwati, Dadang Suprijatna,(2024) *Peran Kepolisian Dalam Penanggulangan Tindak Pidana Perjudian Online*, Jurnal Karimah Tauhid Vol.3 No.3.

Ina Syaridah, Aminudin Azis& Netty Lisdiantini (2023), *Pengaruh Softselling DalamMedia SosialInstagram dan Celebrity Endorse Terhadap Keputusan Pembelian*. Jurnal: Bisnis dan Kajian Strategi Manajemen.

Ista, A., Taqiyuddin BN, A.M. & Lutfi, M. (2023). 'Prinsip Kejujuran dalam Usaha'. *Business and Investment Review*, 1(5), pp. 94-102.

- Lina Nur Anisa, (2024) *Judi Online Dalam Perspektif Maqashid Syariah*, Jurnal of Islamic Management
- Marsellia Tjondrokoesoemo, (2017) *Celebrity endorser Terhadap Keputusan Pembelian*, Jurnal Manajemen dan Start-Up Bisnis Universitas Ciputra Surabaya, Vol 2 No 3,.
- Muhammad Hafid Siddiq,(2022) Muslem Abdullah, Aulil Amri, *Tinjauan Hukum Islam Terhadap Praktik Saweria di YouTube*, Jurnal Al-Mudharabah UIN Ar-Raniry Banda Aceh, Vol 4 No 2
- Muhammad Safaat Gunawan, Nurul Mujahidah, Sofyan Sofyan, Nur Azizah, Muh. Alyan Mulya A,(2023), *Pertanggungjawaban Hukum Platfom Media Sosial Terhadap Promosi Judi Online*,Jurnal Plaza Hukum Indonesia, Vol.1 No.2
- Nicho Farhan Daroini, Khusnul Ainia Aprilinda,(2023) *Penggalangan Dana Fanbase: Sebuah Pendekatan Modern Bagi Pergerakan Sosial oleh Pemuda*, Jurnal Khazanah Institut Teknologi Sepuluh November, Vol 15 No. 1.
- Nova Adil, Ranto Telaumbanua, Hendra Abadi Telaumbanua, NanciYosepin Simbolon, Novi Juli Rossani,(2024) *Upaya Kepolisian Dalam Pemberantasan Tindak Pidana Perjudian Online* , Jurnal Rectum Fakultas Hukum Univeritas Darma Agung Medan, Vol. 6 No.1.

- Nur Elisa Faizaty, Rumzil Laili, (2021), *Dampak Softselling Dalam Digital Marketing Pada Pengambil Keputusan Pembeli*, Jurnal Ilmiah Mahasiswa Ekonomi Universitas Kediri, Vol4 No 1
- Nur Kholis Majid& Ali Maskur(2023), *Tinjauan Terhadap Legalitas dan Tanggung Jawab Hukum Selebgram Dalam Promosi Judi Online. LEX et ORDO* Jurnal Hukum dan Kebijakan.
- Nurul Rahmah Kusuma, Fauzan Januri, Yusraini Muharni, (2024) *Tinjauan Kaidah Fiqih Ju'alah dan Maisyir*, Jurnal Ilmiah Ekonomi dan Keuangan Syariah: UIN Sunan Gunung Jati, Bandung, Vol.5 No.2
- Rachmi Oktora Citra Rahayu dan Hendrati Dwi Mulyaningsih (2021), *“Pengaruh Content Marketing dan Dukungan Influencer terhadap Minat Beli Konsumen pada Produk Fashion”*, Jurnal Riset Manajemen dan Bisnis, Vol. 1, No.2. Redaksi Pustaka Al-Bahjah, *Sudah Dihukum di Dunia, Apakah di Akhirat Dihukum Juga? Begini Penjelasan Buya Yahya*, Pustaka Al-Bahjah, diakses melalui <https://pustakaalbahjah.com/blog/sudah-dihukum-di-dunia-apakah-di-akhirat-dihukum-juga>, diakses pada 8 Oktober 2024
- Siswantari Pratiwi,(2022) *Delik Penyertaan Dalam KUHP*, Ejournal .unkris Bina Mulia Hukum, Vol 11 No 1.

Studies Institut Daarul Qur'an. Vol5 No.1

Syatur Rodhiyah, (2022) Ifahda Pratama, Hardian Iskandar, *Pertanggungjawaban Pelaku Tindak Pidana Perjudian Online di Indonesia*, Jurnal Hukum dan Pranata Sosial Islam, Vol 4 No 2,591-600

Widya Astusi, (2020) Ishaq, Edi Kurniawan, *Pertanggungjawaban Terhadap Doen Pleger dan Dader Menurut Hukum Pidana Islam dan KUHP*, Journal of Islamic law and Stuidies, Vol.4 No.1.

Wulandari, C. & Zulqah, K.A. (2020). 'Tinjauan Islam terhadap Mekanisme Pasar dan Penanganan Distorsinya'. *Journal of Islamic Economics and Finance Studies*, 1(1), p. 84.

## **SKRIPSI**

Abul A'la Almaududi,(2009) “*Perjudian Menurut Hukum Pidana Islam dan KUHP (Studi Analisis Komparasi Unsur-Unsur dan Sanksi Pidana Perjudian)*”, Skripsi S1 Fakultas Syariah dan Hukum Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta,

Artiningsih, D. & Zahrani, L, (2022). “*Analisis Akad Pada Sistem Marketing Halal Network International Perspektif Fiqh Muamalah (Studi Kasus Agency Center HNI Di Dusun Made, Gabus, Ngrampal, Sragen)*”. Doctoral

dissertation, UIN RADEN MAS SAID SURAKARTA, p. 16.

Putu T. Anak Agung N. Darmadi, dan Sagung P. Purani (2021), *Penegakan Hukum Terhadap PelakuTindak Pidana Perjudian Online (Studi Kasus Unit Cyber crime Ditreskrimsus Polda Bali)*Universitas Udayana.

Saputri, I. (2023). “*Strategi Pemasaran Produk Kuliner Ajeng Mart di Tinjau Dari Perspektif Ekonomi Islam (Studi Kasus Desa Puosu Jaya Kec. Konda, Kab. Konawe Selatan)*”. PhD dissertation, IAIN KENDARI, p. 77.

## ARTIKEL

Agung Pratnyawan,(2021) *Sebaran Pemain Mobile Legends Indonesia*, Diakses melalui <https://www.suara.com/tekno/2021/08/12/142903/sebaran-pemain-mobile-legends-indonesia-terbanyak-di-pulau-ini>, diakses pada 20 Agustus 2024

Agus Ramadhan, (2023) “*YouTuber Ferry Irwandi Terkait Aktivitas Judi Online: Mayoritas Pemain Berada Pada Kelas Bawah*”.Diaksesmelalui <https://aceh.tribunnews.com/2023/10/05/YouTuber-ferry-irwandi-terkait-aktivitas-judi-online-mayoritas-pemain-berada-pada-kelas-bawah#:~:text=Ferry%20Irwandi%20mungkin%20Obelum%20dikenal,dan%20kritis%20ter>

[hadap%20berbagai%20topik..](#) Diakses pada 27 Agustus 2024

Ahwil Rizky Muhammad,(2023) *5 Pertandingan MPL ID dengan Penonton Terbanyak*, diakses melalui

<https://ggwp.id/media/esports/mobile-legends/mpl-id-season-11-penonton-terbanyak>, diakses pada 20 Agustus 2024

Bhotok Slayer (12 Juni 2023), “*MOMENT R7 DI DONATE 50 JUTA*”, diakses melalui

<https://www.YouTube.com/shorts/I4-hlfrH2Ms>.

Diakses pada 27 Agustus 2024  
Chant S. R. Ponglabba,(2022) Tinjauan Yuridis Penyertaan Dalam Tindak Pidana Menurut KUHP, E-journal.unsrat Lex Crimen, Vol 6 No 6.

Dafa Raditya Denishtsany,(2023) “*Memahami Viewers: Definisi dan Peranannya dalam Media*”, diakses melalui

<https://toffeedev.com/blog/business-and-marketing/viewers-adalah/>. Diakses pada 26 Agustus 2024

Ferry Irwandi (2023), “*Tangan Kotor Influencer dalam Judi Online*”. Diakses melalui

<https://www.YouTube.com/watch?v=sjkU1cSq900>. Diakses pada 27 Agustus 2024

Hanif Sri Yulianto,(2024) *Apa Itu Judi Online? Pahami Jenis dan Dampaknya*, diakses pada

tanggal 30 Juli 2024. diakses melalui <https://www.bola.com/ragam/read/5620259/apa->

[itu-judi-online- pahami-pula-jenis-dan-dampaknya?page=4.](#)

Hello Muda Gaming (8 Mei 2023) “*GACOR REXTOTO GILA*”, diakses melalui <https://www.YouTube.com/shorts/kX2bpbgKfIA>, diakses pada 27 Agustus 2024

Juitania dan I Gede Adi Indrawan, (2020) “*Dampak Penggunaan Konten YouTube Terhadap Minat Belajar*

*Bahasa Inggris Mahasiswa Universitas Pamulang*”, Susunan Artikel Pendidikan,

[kbbi.web.id/judi.html](http://kbbi.web.id/judi.html), diakses pada 5 Juli 2024

[kbbi.web.id/gacor.html](http://kbbi.web.id/gacor.html), diakses pada 29 Agustus 2024

Local Boys ID, (2023) *BANG XIN DIDATANGI POLISI*. Diakses melalui [https://www.YouTube.com/watch?v=zGpUEatp1nE&list=LL&index=4.](https://www.YouTube.com/watch?v=zGpUEatp1nE&list=LL&index=4) Diakses pada 29 Agustus 2024

Marsha Ozawa, (2023) *Klarifikasi dan Permintaan maaf*, diakses melalui [https://www.YouTube.com/watch?v=bDhXthMPZA0&list=LL&index=3.](https://www.YouTube.com/watch?v=bDhXthMPZA0&list=LL&index=3) Diakses pada 29 Agustus 2024

Muhammad Abdul Tausikal, (2011) *Taruhan dan Judi dalam Lomba*, Dikutip dari <https://rumaysho.com/2126-taruhan-dan-judi->

dalam-lomba.html , diakses pada 11 Agustus 2024

NGA NGA (15 Juni 2022), “*Marsha Ler diDonate 100Juta? Affiliator?*”, diakses melalui [https://www.YouTube.com/watch?v=p5R8u\\_Mu\\_d2U](https://www.YouTube.com/watch?v=p5R8u_Mu_d2U), diakses pada 27 Agustus 2024

Paralegal, (2016) *Pengertian Informasi Elektronik*, diakses melalui <https://paralegal.id/pengertian/informasi-elektronik/>, diakses pada 3 Oktober 2024

Partai Socmed,(2023) Daftar Penghasilan Para *Streamer* Promosi Judi *Online* Berkedok Donasi, diakses melalui <https://x.com/partaisocmed/status/1712310653090996490>, diakses pada 20Agustus 2024

QQ Esport (2022), “*DONKEY DIDONATE 100 JUTA LEBIH SAMA SULTAN? LIAT REAKSI DONKEY LUCU BANGET*”, diakses melalui <https://www.YouTube.com/watch?v=B2SErUblvKc> . Diakses pada 27 Agustus 2024

Riset Populix,(2024) *Judi Online Menjadi Masalah Serius diIndonesia*, diakses melalui <https://info.populix.co/articles/judi-online/>. Diakses pada 29 Agustus 2024

Rizaty, Monavia Ayu.(2023), *Data Uang yang Dikeluarkan Pemain Judi Online di Indonesia*. Diakses pada23 Maret 2024 dari <https://dataindonesia.id/varia/detail/data-uang->

[yang- dikeluarkan-pemain-judi- online-di-indonesia.](#)

Story MLBB (2023) “*Jejak Digital Streamer yang diSawer Situs Judi Online dengan Jumlah Besar*”, diakses melalui <https://www.YouTube.com/watch?v=wj2rug2dmdw&t=33s>, diakses pada 27 Agustus 2024.

Story MLBB (2023) “*IHSAN LUMINAIRE TERIMA UANG 6 MILIAR DARI SITUS JUDI ONLINE*”, diakses melalui <https://www.YouTube.com/watch?v=EQ47fgrF7WY>. Diakses pada 27 Agustus 2024

Simbolon, Agung Surya, S.H, Dolus dan Culpa, (2023), diakses pada 24 Maret 2024 dari <https://id.linkedin.com/pulse/dolus-dan-culpa-agung-suryadi-simbolon-s-h#:~:text=Dolus%20dapat%20diartikan%20sebagai%20kesengajaan,opzet%20%2F%20dokus%2C%20bukan%20culpa>.

Zulfikar Akbar,(2015) “*Membedah Fenomena@Partai Socmed*”, diakses melalui <https://www.kompasiana.com/soefi/54f41e337455137f2b6c876b/membedah-fenomena-atpartaisocmed>. Diakses pada 27 Agustus 2024

## **Al-Qur'an dan Peraturan Hukum**

Departemen Agama RI, (2020), Al-Qur'an dan Terjemahnya, Jakarta: Pustaka Al-Kautsar.

Kitab Undang-Undang Hukum  
Pidana, Pasal 55 ayat 1,  
Sekretariat Negara. Jakarta  
Kitab Undang-Undang  
Hukum Pidana, Pasal 56  
ayat 1, Sekretariat Negara.  
Jakarta

Undang-Undang Nomor 1 Tahun 1946 tentang  
Hukum Pidana, Sekretariat Negara.  
Jakarta

Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang  
Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor  
11 Tahun 2008 , Sekretariat Negara. Jakarta

Undang-Undang Nomor 2 Tahun 2002 tentang  
Kepolisian Negara Republik  
Indonesia, Sekretariat Negara, Jakarta

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : Akmal Hassaan  
Tempat, Tanggal Lahir : Semarang, 18 Februari 2002  
Jenis Kelamin : Laki-Laki  
Agama : Islam  
Alamat Rumah : Jl. Penataran 1, Kec. Ngalian,  
Kel. Kalipancur, Kota Semarang  
Email : akmalhassaan02@gmail.com

### Pendidikan Formal

1. SD HJ. Isriati Baiturrahman 2 2008-2014
2. SMP H. Isriati Semarang 2014-2017
3. MA Al-Khoiriyah Semarang 2017-2020
4. UIN Walisongo 2020-Sekarang

Demikian daftar riwayat hidup ini saya buat dengan  
sebenar- benarnya dan dapat dipertanggungjawabkan.

Semarang, 30 Oktober 2024