

**PENEGAKAN HUKUM TERHADAP PELAKU
PROMOSI (Endorse) PERJUDIAN *ONLINE* DALAM
PERSPEKTIF HUKUM PIDANA ISLAM DAN
HUKUM POSITIF
(Studi Kasus Polrestabes Semarang)**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Tugas dan Melengkapi Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Program Strata Satu (S1)



Disusun oleh:

PUTRI ROIKHATUL ABHARIYAH S

NIM. 2002026106

**HUKUM PIDANA ISLAM
FAKULTAS SYARIAH DAN HUKUM
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) WALISONGO
SEMARANG
2025**

PERSETUJUAN PEMBIMBING



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

Jalan Prof. Dr. H. Hamka Semarang 50185
Telp./Fax (024)7601291, Website : <https://fs.walisongo.ac.id/>

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Hal : Naskah Skripsi

An. Sdr. Putri Roikhatul Abhariyah

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Syari'ah dan Hukum
Uin Walisongo Semarang

Assalamu 'alaikum Wr. Wb.

Setelah kami meneliti dan mengadakan perbaikan seperlunya, Bersama ini kami kirimkan naskah skripsi saudara:

Nama : Putri Roikhatul Abhariyah

NIM : 2002026106

Jurusan : Hukum Pidana Islam

Judul Skripsi : **Penegakan Hukum Terhadap Pelaku Endorse (Promosi) Perjudian Online Dalam Hukum Pidana Islam (Studi Kasus Polrestabes Semarang)**

Dengan ini saya mohon kiranya skripsi mahasiswa tersebut dapat segera dimunaqosah-kan. Atas perhatiannya, kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu 'alaikum Wr. Wb.

Semarang, 17 Juni 2025

Pembimbing I

Drs. H. Mohammad Solek, M.Ag
NIP. 196603181993031004

Pembimbing II

Riza Fibrini, M.H.
NIP. 19892112019032015



Dipindai dengan CamScanner

PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG FAKULTAS
SYARI'AH DAN HUKUM
Jl. Prof. Dr. Hamka, Km 2 (Kampus 3 UIN Walisongo) Ngaliyan, Semarang, 50185.
Telp (024) 7601291)

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi Saudara : Putri Roikhatul Abhariyah
NIM : 2002026106
Judul : "Penegakan Hukum terhadap Pelaku Promosi (*Endorse*)
Perjudian Online dalam Perspektif Hukum Pidana Islam
dan Hukum Positif (Studi Kasus Polrestabes Semarang)"

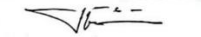
Telah dimunakaasahkan oleh Dewan Penguji Fakultas Syari'ah dan Hukum Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, dan dinyatakan lulus dengan predikat Cumlaude/ baik /cukup, pada tanggal 25 Juni 2025. Dan dapat diterima sebagai syarat guna memperoleh gelar Sarjana Strata I tahun akademik 2025/2026.

Semarang, 14 Juni 2025

Ketua Sidang

Sekretaris Sidang


Afif Noor Saifullah M. Ag.
NIP. 197606152005011005

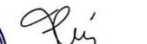

Dr. H. Mohamad Solek, S. Ag., M. H.
NIP. 197508152008011017

Penguji Utama I

Penguji Utama II


Dr. Amir Tahfid M. Ag.
NIP. 197204202003121002




Hasna Atifah M. H.
NIP. 199304092019032021

Pembimbing I

Pembimbing II


Dr. H. Mohamad Solek, S. Ag.
NIP. 197508152008011017


Riza Fibrini M. H.
NIP. 198902112019032015

MOTTO

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْلَامُ رِجْسٌ مِّنْ عَمَلٍ
الشَّيْطَانِ فَاجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ

Wahai orang-orang yang beriman, sesungguhnya minuman keras, berjudi, (berkurban untuk) berhala, dan mengundi nasib dengan anak panah adalah perbuatan keji (dan) termasuk perbuatan setan. Maka, jauhilah (perbuatan-perbuatan) itu agar kamu beruntung (90)” (QS. Al-Maidah (5) : 90)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan sebagai ucapan rasa Syukur kepada Allah SWT yang telah memberi kelancaran dalam penulisan skripsi ini, juga dipersembahkan kepada orang-orang yang telah mendukung. Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Orang tua tercinta dan tersayang, Bapak Maftukhin Anwar dan Ibu Liuliya yang senantiasa memberi dukungan moral, materi, serta selalu mendoakan untuk keberhasilan penulis hingga selesainya skripsi dan studi S1;
2. Dosen pembimbing 1, Drs.H.Mohamad Solek. M.Ag. dan dosen pembimbing 2 Riza Fibriani .M.H yang bersedia meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk memberikan pengarahan dan bimbingan kepada penulis dalam penulisan skripsi ini;
3. Seluruh dosen serta civitas akademika UIN Walisongo Semarang khususnya kawan-kawan dari Fakultas Syari'ah dan Hukum; dan
4. Semua pihak yang tak dapat penulis sebutkan satu persatu, yang banyak membantu dan memberikan dukungan maupun doa-doanya.

DEKLARASI

PERNYATAAN ORISINALITAS

Dengan penuh kejujuran dan tanggung jawab, penulis menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "Pencegahan Hukum Terhadap Pelaku Endorse (Promosi) Perjudian Online Dalam Hukum Pidana Islam " tidak berisi materi yang telah ditulis oleh orang lain atau di terbitkan. Demikian pula skripsi ini tidak berisi satupun pikiran-pikiran orang lain, kecuali informasi yang terdapat dalam referensi yang dijadikan bahan rujukan.

Semarang, 18 Juni 2025

Yang Menyatakan



Putri Rokhatur Abhariyah
NIM. 2002036106

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Keputusan Bersama Menteri Agama dan Menteri P dan K
Nomor: 158/1987 dan Nomor: 0543b/U/1987

1. Konsonan

No.	Arab	Latin
1	ا	tidak dilambangkan
2	ب	b
3	ت	t
4	ث	ṡ
5	ج	j
6	ح	ḥ
7	خ	kh
8	د	d
9	ذ	ẓ
10	ر	r
11	ز	z
12	س	s
13	ش	sy
14	ص	ṣ
15	ض	ḍ

No.	Arab	Latin
16	ط	ṭ
17	ظ	ẓ
18	ع	‘
19	غ	g
20	ف	f
21	ق	q
21	ك	k
22	ل	l
23	م	m
24	ن	n
25	و	w
26	ه	h
27	ء	’
28	ي	y

2. Vokal Pendek

... = a كَتَبَ kataba
... = i سُوِّلَ su’ila

3. Vokal Panjang

ا... = ā قَالَ qāla
إِ... = ī قِيلَ qīla

.... = u يَذْهَبُ yažhabu

أَوْ = ū يَقُولُ Yaqūlu

4. Diftong

أَيُّ = ai كَيْفَ kaifa

أَوْ = au حَوْلَ ḥaula

Catatan:

Kata sandang [al-] pada bacaan syamsiyyah atau qamariyyah ditulis [al-] secara konsisten supaya selaras dengan teks Arabnya.

PRAKATA

Alhamdulillah, puji syukur kehadiran Allah SWT karena atas berkat, *rahmat*, dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul “Penegakan Hukum terhadap Pelaku *Endors* (Promosi) Perjudian *Online* dalam Perspektif Hukum Pidana Islam dan Hukum Positif (Studi Kasus Polrestabes Semarang),” disusun sebagai tugas akhir dalam memenuhi syarat-syarat untuk menyandang gelar Sarjana Strata Satu (S1) Hukum Pidana Islam Fakultas Syari’ah dan Hukum UIN Walisongo Semarang. Skripsi ini tidak mungkin selesai tanpa ada pihak yang memberikan dukungan. Pada kesempatan ini, perkenankanlah penulis menghaturkan ucapan terimakasih kepada:

1. Pembimbing I, Bapak Drs.H. Mohamad Solek, M.Ag., dan pembimbing II, Ibu Riza Fibriani, M.H. yang dengan ikhlas, memberikan bimbingan, dukungan semangat, masukan, kritik, dan saran terhadap penelitian skripsi penulis. Kerelaan beliau dalam mengorbankan waktu, tenaga, dan pikiran merupakan salah satu faktor keberhasilan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini;
2. Kedua orang tua penulis, Bapak Maftukhin Anwar dan Ibu Liuliyah yang dengan tulus mendidik dan membesarkan penulis dengan kasih sayang, serta memberikan motif dan curahan do’a yang selalu mengalir mengiringi setiap langkah perjuangan penulis, terutama saat penulis menyelesaikan skripsi ini;

3. Bapak Prof. Dr. H. Abdul Ghofur, M.Ag. selaku Dekan Fakultas Syari'ah dan Hukum UIN Walisongo Semarang;
4. Bapak Dr. Muhammad Harun, S.Ag., M.H. selaku Ketua Jurusan Hukum Pidana Islam UIN Walisongo Semarang;
5. Bapak Arifana Nur Kholiq, Lc., M.S.I selaku sekretaris Jurusan Hukum Pidana Islam Fakultas Syari'ah dan Hukum UIN Walisongo Semarang;
6. Segenap dosen dan civitas akademika UIN Walisongo Semarang khususnya Fakultas Syari'ah dan Hukum Jurusan Hukum Pidana Islam;
7. Kepala Kepolisian Resor Kota Besar Semarang Kasatreskrim, khususnya Bapak Ibnu Dedhiyatno, S.H.,M.H.yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan wawancara.
8. Mochammad Vikki Kurniawan yang telah menemani dan mendukung saya dalam masa masa perkuliahan hingga akhirnya saya dapat menyelesaikan skripsi ini.
9. Teman-teman seperjuangan sekampus yang bersedia meluangkan waktunya untuk curhat dan berdiskusi tentang berbagai masalah. Khususnya teman-teman dekat saya: Zahra, Aribayana
10. Rekan-rekan Hukum Pidana Islam angkatan 2020 khususnya kelas C dan juga seluruh rekan-rekan yang ada di lingkungan Fakultas Syari'ah dan Hukum UIN Walisongo Semarang; dan
11. Semua pihak yang tak sempat penulis sebutkan yang telah membantu penulis khususnya dalam penulisan skripsi,

terimakasih. Semoga semua kebaikan kalian berbalas dengan pahala dari Allah Yang Maha Kuasa.

Skripsi ini merupakan karya terbaik yang penulis susun dengan sebaik-baiknya. Penulis juga menyadari dalam penulisan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan dan kesalahan. Segala sesuatu yang baik datangnya dari Allah dan segala keluputan atau kesalahan adalah berasal dari penulis. Semogapenelitian ini bermanfaat dan dapat memberikan kontribusi terhadap perkembangan ilmu pengetahuan.

Semarang, 17 Juni 2025

Putri Roikhatul Abhariyah

NIM 2002026106

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
PENGESAHAN	iii
MOTTO.....	iv
PERSEMBAHAN.....	v
DEKLARASI	vi
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN	vii
PRAKATA.....	ix
DAFTAR ISI	xii
ABSTRAK.....	xv
 BAB I : PENDAHULUAN.....	 1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	7
E. Telaah Pustaka	8
F. Metode Penelitian	12
G. Sistematika Penelitian	17
 BAB II : TINJAUAN UMUM PERJUDIAN.....	 17
A. Tinjauan Umum Perjudian Menurut Hukum Pidana Islam	19
B. Tinjauan Umum Perjudian Menurut Hukum Pidana	27
C. Delik Pernyataan Dalam Tindak Pidana Perjudian	36

D. <i>Cyber Crime</i>	39
E. Teori <i>Ta'zir</i> dalam Hukum Pidana Islam	44
F. Teori <i>Dzariah (Sadd al-Dzara'i)</i> Mencegah Perbuatan Larangan	46
G. Tinjauan Umum Penegakan Hukum Promosi Tindak Pidana Perjudian <i>Online</i> Menurut Hukum Pidana Islam	49
H. Tinjauan Umum Penegakan Hukum Promosi Tindak Pidana Perjudian <i>Online</i> Menurut Hukum Pidana	46
 BAB III : PENEGAKAN HUKUM OLEH	 57
A. Profil Polrestabes Semarang	57
B. Kasus Tindak Pidana Perjudian <i>Online</i> di Kota Semarang	62
C. Penegakan Hukum Oleh Polrestabes Semarang Terhadap Pelaku Tindak Pidana <i>Endors Judi Online</i> di Kota Semarang	69
D. Tantangan dalam Penegakan Hukum terhadap Pelaku <i>Endors Judi Online</i> di Polrestabes Semarang	76
 BAB IV : ANALISIS TENTANG PENEGAKAN	 79
A. Praktik <i>Endors</i> (Promosi) Terhadap Perjudian <i>Online</i> yang Marak di Polrestabes Semarang	79
B. Analisis Penegakan Hukum Terhadap <i>Endors</i> (Promosi) Perjudian <i>Online</i> Ditinjau dari Hukum Pidana Islam dan Hukum Positif di Polrestabes Semarang.....	93

BAB V : PENUTUP	102
A. Kesimpulan	102
B. Saran.....	102
DAFTAR PUSTAKA	106
LAMPIRAN	114
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	121

ABSTRAK

Hukum pidana Islam dan hukum positif Indonesia secara tegas melarang perjudian dan promosi judi *online* demi melindungi masyarakat. Namun, kenyataannya, *endorsement* judi *online* marak di era digital, terutama di Polrestabes Semarang, di mana selebgram dan *influencer* memanfaatkannya untuk keuntungan finansial, sementara penegakan hukum menghadapi tantangan besar.

Jenis penelitian ini adalah kualitatif deskriptif dengan pendekatan yuridis empiris. Data primer dikumpulkan melalui wawancara langsung dengan aparat hukum di Polrestabes Semarang, khususnya Kasubnit I Idik IV. Data sekunder diperoleh dari studi kepustakaan. Teknik pengumpulan datanya menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis datanya menggunakan metode analisis deskriptif.

Penelitian ini menyimpulkan, *pertama*, praktik *endorsement* judi *online* di Polrestabes Semarang sangat bervariasi dan memanfaatkan media sosial, namun penangkapan sulit karena mudahnya penghapusan bukti. *Kedua*, *Penegakan hukum terhadap endorsement perjudian online di Polrestabes Semarang, menurut Hukum Pidana Islam, dikategorikan sebagai jarīmah ta'zīr yang wajib dihukum demi kemaslahatan umum dan pencegahan kerusakan sosial. Sementara itu, menurut hukum positif Indonesia, pelaku dikenai sanksi berat berdasarkan UU ITE dan KUHP. Meski Polrestabes telah melakukan upaya preventif (patroli siber, pemblokiran, edukasi) dan represif (penangkapan, proses hukum), efektivitas penegakan hukum masih terkendala oleh cepatnya perubahan modus pelaku, kendala yurisdiksi, kesulitan pembuktian niat, imbalan finansial tinggi, keterbatasan sumber daya, dan minimnya partisipasi masyarakat.*

Kata Kunci: Penegakan Hukum, Perjudian Online, Endorse.

ABSTRACT

Islamic criminal law and Indonesian positive law strictly prohibit gambling and online gambling promotions to protect the public. However, in reality, online gambling endorsements are rampant in the digital era, particularly at the Semarang Police Headquarters, where Instagram celebrities and influencers exploit them for financial gain, while law enforcement faces significant challenges.

This research is a qualitative descriptive study with an empirical juridical approach. Primary data was collected through direct interviews with law enforcement officers at the Semarang Police Headquarters, particularly the Head of Sub-unit I, Idik IV. Secondary data was obtained from literature review. Data collection techniques used observation, interviews, and documentation. Data analysis employed descriptive analysis methods.

*This research concludes, first, that the practice of online gambling endorsement in Polrestabes Semarang is highly varied and leverages social media, but arrests are difficult due to the ease of evidence deletion. Second, law enforcement against online gambling endorsement in Polrestabes Semarang, according to Islamic Criminal Law, is categorized as *jarīmah ta'zīr*, which must be punished for the public good and the prevention of social harm. Meanwhile, according to Indonesian positive law, perpetrators are subjected to severe sanctions based on the ITE Law and the Criminal Code. Although Polrestabes has undertaken preventive efforts (cyber patrols, blocking, education) and repressive measures (arrests, legal proceedings), the effectiveness of law enforcement is still hampered by the rapid changes in perpetrator *modus operandi*, jurisdictional constraints, difficulties in proving intent, high financial incentives, limited resources, and minimal public participation.*

Keywords: *Law Enforcement, Online Gambling, Endorsement*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Penegakan hukum merupakan pilar utama dalam menjaga ketertiban dan keadilan di masyarakat. Proses ini melibatkan berbagai lembaga dan instansi berwenang seperti kepolisian, kejaksaan, dan pengadilan, yang bertugas memastikan bahwa hukum yang telah dirumuskan tidak hanya menjadi teks belaka, melainkan benar-benar diterapkan. Keberhasilan penegakan hukum sangat bergantung pada integritas dan kehati-hatian dalam pelaksanaannya, terutama di tengah arus perubahan zaman dan perkembangan teknologi yang begitu pesat. Adaptasi terhadap perubahan budaya, perilaku, dan teknologi menjadi keniscayaan agar hukum tetap relevan dan efektif dalam mengatasi dinamika sosial..¹

Perjudian, sebagai praktik yang telah ada sejak lama, masih menjadi salah satu fenomena populer yang sayangnya digolongkan sebagai penyakit masyarakat dan bentuk kejahatan. Dampak negatif perjudian sangat merusak sistem sosial. Dalam banyak agama, termasuk Islam, perjudian secara tegas dilarang dan dianggap sebagai dosa besar atau perbuatan haram, sebagaimana disebutkan dalam Al-Qur'an Surat Al-Maidah ayat 90-91. Ayat ini dengan jelas menyatakan bahwa judi, seperti halnya *khamr* dan berhalala,

¹ Umar Said Sugiarto, *Pengantar Hukum Indonesia*, (Jakarta: Sinar Grafika, 2018), h. 8.

adalah perbuatan keji yang berasal dari setan, yang dapat menimbulkan permusuhan dan kebencian serta menghalangi manusia dari mengingat Allah dan shalat.²

Dengan berkembangnya teknologi informasi, perjudian telah bermetamorfosis menjadi judi *online* yang menyebar luas melalui internet. Fenomena ini sangat sulit dikendalikan, terlebih dengan munculnya berbagai jenis judi *online* yang disebarakan melalui situs web, bahkan muncul sebagai iklan terang-terangan.

Tren *endorse* judi *online* semakin marak terjadi. Tidak hanya melalui situs web terselubung, para pelaku bahkan secara terbuka mempromosikan situs judi *online* melalui platform media sosial populer seperti Instagram, Facebook, dan YouTube dengan membagikan tautan. Padahal, hukum di Indonesia secara jelas mengatur tentang perjudian, baik dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) Pasal 303 maupun dalam Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) untuk perjudian yang dilakukan secara daring, termasuk *endorse* judi *online*.³

Dalam Hukum Pidana Islam, perjudian dikenal sebagai *al-maisir*, yang berasal dari kata *al-yusra* (mudah) atau *al-yasar* (kaya), menunjukkan kemudahan memperoleh kekayaan secara instan. Ketentuan pidana perjudian dalam Islam termasuk dalam kategori *jarimah ta'zir*, yaitu perbuatan

² Kamus Pusat Bahasa, *Kamus Bahasa Indonesia*, (Jakarta; Pusat Bahasa, 2008), h. 358

³ Achmad Zurohman, "Dampak Fenomena Judi Online terhadap Melemahnya Nilai-Nilai Sosial pada Remaja," *JESS* 5, 2016, h. 2.

maksiat yang tidak memiliki sanksi *had* dan tidak ada kewajiban membayar *kafarat*, sehingga pelakunya harus dikenakan hukuman *ta'zir* yang bersifat mendidik atau mendisiplinkan (*ta'dib*).

Demikian juga judi sudah dijelaskan bahwa judi ialah suatu hal yang diharamkan dalam Al-Qur'an di antara ayat yang menjelaskan haramnya perjudian yaitu dalam (Qs Al-Maidah/05:90/91).

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

“Wahai orang-orang yang beriman, Sesungguhnya (minum) khamr, taruhan, (mengorbankan) simbol, menggambar takdir dengan baut, adalah demonstrasi setan. Jadi, sesungguhnya syaitan itu bermaksud hendak menimbulkan permusuhan dan kebencian di antara kamu lantaran (meminum) khamr dan berjudi itu, dan menghalangi kamu dari mengingat Allah dan sembahyang. Maka berhentilah kamu (dari mengerjakan pekerjaan itu).”⁴

⁴ Departemen Agama RI, Al-Qur'an dan Terjemahannya (Jakarta: Departemen Agama, 2014), h. 163.

Munculnya selebriti Instagram atau selebgram sebagai figur publik dengan pengikut yang masif telah dimanfaatkan oleh pelaku usaha judi *online* sebagai peluang bisnis untuk mempromosikan situs mereka. Jika dahulu promosi dilakukan melalui media elektronik konvensional, kini internet menjadi media yang sangat efektif. Modus yang digunakan adalah jasa *endorse* atau paid promote di mana bandar judi *online* menawarkan bayaran fantastis kepada selebgram atau *influencer* untuk mempromosikan situs mereka. Bahkan, mereka memberikan bonus bervariasi seperti bonus anggota baru (*cashback*) dan bonus setoran untuk menarik dan mempertahankan pemain.⁵

Perkembangan teknologi informasi ini juga memunculkan berbagai masalah kejahatan siber (*cybercrime*), yang kini menjadi musuh bersama berbagai negara. Oleh karena itu, Undang-Undang ITE sangat dibutuhkan untuk membatasi aktivitas yang menyalahi aturan dalam perkembangan teknologi komunikasi dan informasi, demi menciptakan ketentraman dalam kehidupan bermasyarakat.

Selebgram yang mempromosikan situs judi *online* dapat dimintai pertanggungjawaban pidana berdasarkan Pasal 45 ayat (2) *juncto* Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Pasal ini melarang distribusi, transmisi, atau akses muatan

⁵ Nandang Sambas, *Kriminologi Perspektif Hukum Pidana*, (Jakarta: Sinar Grafika, 2019), h. 72.

elektronik yang mengandung perjudian, dengan ancaman hukuman 10 tahun penjara dan denda satu miliar rupiah. Promosi judi *online* oleh selebgram memenuhi unsur-unsur yang terdapat dalam UU ITE, dan dalam KUHP sendiri, perjudian dipandang sebagai perbuatan yang dicela masyarakat.

Dampak sosial dari promosi perjudian *online* sangat serius, di antaranya:

1. Normalisasi perjudian, iklan dan promosi masif dapat menormalkan judi sebagai kegiatan yang wajar, bahkan glamor, terutama di kalangan anak muda.
2. Target generasi muda, promosi sering menggunakan daya tarik bonus besar atau *influencer*, meningkatkan risiko kecanduan judi pada generasi muda.
3. Gangguan mental dan kecanduan, promosi terus-menerus dapat memicu dorongan emosional untuk berjudi, berujung pada kecanduan, depresi, dan masalah kesehatan mental lainnya.
4. Konflik sosial dan keluarga, individu yang terpengaruh dapat terlibat perjudian tanpa mempertimbangkan konsekuensinya, memicu konflik keluarga akibat kerugian finansial atau kecanduan.

Menurut Hukum Pidana Islam, promosi perjudian *online* dianggap haram karena berhubungan dengan penyebaran *maysir* dan kerusakan sosial. Hukuman *ta'zir* dapat dijatuhkan untuk mencegah dampak sosial yang lebih besar.

Meskipun telah ada regulasi yang jelas dalam KUHP dan UU ITE serta larangan tegas dalam Hukum Pidana Islam mengenai perjudian, fenomena promosi atau *endorsement* judi *online* oleh selebgram dan *influencer* semakin marak dan sulit dibendung. Hal ini menciptakan kesenjangan antara keberadaan hukum dengan efektivitas penegakannya di lapangan. Kehadiran UU ITE memang bertujuan untuk menjangkau kejahatan siber, namun kompleksitas dan kecepatan penyebaran informasi di media sosial, ditambah dengan modus operandi yang terus berkembang (seperti *endorsement* berbayar dengan bonus bervariasi), membuat penegak hukum menghadapi tantangan besar dalam mengidentifikasi, melacak, dan menindak semua pelaku. Selain itu, kurangnya kesadaran hukum dan pemahaman masyarakat, terutama para selebgram, mengenai implikasi hukum dari *endorsement* judi *online* juga memperparah masalah ini. Diperlukan kajian lebih lanjut mengenai efektivitas penegakan hukum terhadap pelaku *endorsement* judi *online* agar hukum tidak hanya menjadi "produk tulisan semata", melainkan mampu menekan praktik ilegal ini secara signifikan.

Berdasarkan masalah tersebut penulis tertarik untuk membahas lebih lanjut tentang penegakan hukum yang dilakukan oleh pelaku promosi perjudian online. Oleh karena itu, penulis mengkaji masalah ini dalam karya ilmiah yang berwujud skripsi dengan judul “Penegakan Hukum Terhadap Pelaku *Endorse* (Promosi) Perjudian Online Dalam Perspektif

Hukum Pidana Islam dan Hukum Positif (Studi Kasus Polrestabes Semarang).”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar belakang masalah yang di kemukakan sebelumnya, maka ditemukan beberapa pokok permasalahan dalam penelitian ini diantaranya sebagai berikut:

1. Bagaimana bentuk praktik *endors* (promosi) terhadap perjudian *online* yang marak di Polrestabes Semarang?
2. Bagaimana penegakan hukum terhadap *endorse* (promosi) perjudian *online* ditinjau dari hukum pidana Islam dan hukum pidana positif khususnya di Polrestabes Semarang?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada pokok permasalahan diatas maka tujuan yang hendak di capai dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui bentuk praktik *endors* (promosi) terhadap perjudian *online* yang marak di Polrestabes Semarang.
2. Untuk menganalisis penegakan hukum terhadap *endorse* (promosi) perjudian *online* ditinjau dari hukum pidana Islam dan hukum pidana positif khususnya di Polrestabes Semarang.

D. Manfaat Penelitian

Dari latar belakang di atas, adapun manfaat penulisan penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah kajian terkait hukum pidana Islam dan hukum pidana positif, khususnya terkait penegakan hukum terhadap pelaku *endors* (promosi) perjudian *online*. Serta dapat menjadi bacaan bagi mahasiswa, dan harapannya juga bermanfaat bagi semua pihak yang berkepentingan, dan serta menjadi bahan rujukan untuk penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

Bagi aparat penegak hukum penelitian ini diharapkan dapat menyelesaikan kasus-kasus perjudian serta dapat dijalankan dengan baik sesuai hukum Islam dan hukum positif, dan dapat meningkatkan pengawasan dan penegakan hukum terhadap pelaku promosi judi *online*.

Bagi masyarakat penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan bagi masyarakat bagaimana penegakan hukum terhadap pelaku promosi perjudian *online*.

E. Telaah Pustaka

Telaah pustaka atau juga bisa disebut tinjauan pustaka pada umumnya merupakan pemaparan singkat tentang hasil-hasil penelitian yang sebelumnya telah terlebih dahulu dilaksanakan, akan tetapi memiliki permasalahan yang berbeda dan juga tidak dikatakan sebagai plagiat dari karya orang lain, untuk menjaga etika penulisan dan meminimalisasi plagiarisme dari penulisan skripsi ini, maka penulis melakukan kajian pustaka terhadap karya-karya ilmiah yang

sudah ada sebelumnya. Adapun karya ilmiah yang telah dikaji oleh penulis adalah sebagai berikut

Pertama, M. Rifqi Mubaroq dari Institut Agama Islam Negeri Walisongo Semarang pada tahun 2011. Penulis skripsi yang berjudul “Tindak Pidana Perjudian Eletronik Menurut Hukum Pidana Islam (Studi Undang-Undang No 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Eleltronik)”. Dalam skripsi ini penulis berusaha mengungkapkan tindak pidana perjudian dalam bentuk elektronik dalam perspektif hukum pidana Islam dengan menggunakan pendekatan studi Undang-Undang No.11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Skripsi ini mempunyai persamaan dengan penelitian yang hendak dibuat yakni dalam hal perjudian elektronik menurut hukum pidana Islam, akan tetapi mempunyai perbedaan pendekatan studi kasus. Jika dalam skripsi ini penulis menganalisis menggunakan Undang-Undang No.11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, sedangkan dalam skripsi saya ini menggunakan tinjauan hukum pidana islam dan hukum positif tentang sanksi judi *online* dengan pendekatan studi kasus *endorsement* konten situs judi online dalam media sosial *instagram*.⁶

Kedua, Mahmudi Bin Syamsul Arifin dari Pasca Sarjana Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya tahun 2017. Dengan judul Tesis “*Endorsement* Dalam Perspektif Islam”.

⁶ M. Rifqi Mubaroq, “Tindak Pidana Perjudian Eletronik Menurut Hukum Pidana Islam: Studi Undang-Undang No 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Eleltronik”, Skripsi, Fakultas Syariah, Institut Agama Islam Negeri Walisongo Semarang, 2011.

Dalam tesis ini secara spesifik aktifitas *endorsement* dalam pandangan islam dengan tujuan untuk mengetahui konsep *endorsement* dalam perspektif islam dan mengetahui etika *endors* dalam memasarkan produk dalam perspektif islam. Apabila dalam tesis ini membahas tentang konsep dan etika dalam pemasaran secara ekonomi islam,⁷ sedangkan dalam skripsi saya ini menggunakan tinjauan hukum pidana islam dan hukum positif tentang sanksi judi online dengan pendekatan studi kasus *endorsement* konten situs judi *online* dalam media sosial *Instagram*.

Ketiga, Skripsi karya Muh Rahmat Hakim Soplatu dari Fakultas Syari'ah dan Hukum UIN Alauddin Makasar yang berjudul "Pandangan Hukum Islam Terhadap Judi *Online*". pada skripsi tersebut fokus utamanya pada penegakan dalam hukum Islam dan sedikit pembahasan pada penegakan hukum positif. Skripsi ini jelas berbeda dengan apa yang akan penulis teliti karena penulis akan fokus pada terhadap analisis hukum pidana Islam dan hukum positif terhadap pemain judi *online* dan juga terhadap hukum positif di Indonesia.⁸

Keempat, Skripsi karya Aswar Ardi dari Fakultas Syari'ah dan Hukum UIN Alauddin Makasar yang berjudul "Analisis Tindak Pidana Hukum Islam Terhadap Judi *Online*", dalam pembahasannya fokus utamanya ialah faktor yang

⁷ Mahmudi Bin Syamsul Arifin, "Endorsement Dalam Perspektif Islam", Pasca Sarjana Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya tahun 2018, 2018.

⁸ Muh Rahmat Hakim, "Pandangan Hukum Islam Terhadap Judi Online", Skripsi Uin Alauddin Makasar, 2017.

mempengaruhi seseorang untuk melakukan perjudian *online* dan fokus keduanya ialah dengan membahas upaya masyarakat untuk menanganulangi kasus perjudian *online*, hal tersebut sangat berbeda dengan apa yang akan penulis analisis yaitu dengan berfokus pada penegakan hukum yang ada di Polres Sidoarjo yang berpacu oleh Undang-Undang dan juga fokus kedua mengenai analisis hukum Islam dan hukum positif dalam penegakannya terhadap permainan judi *online*.⁹

Kelima, Justisa Bangun Septian dari Universitas Jember pada tahun 2015. Penulis skripsi yang berjudul Analisis Yuridis Pemidanaan Terhadap Perilaku Tindak Pidana Judi Online Berdasarkan Undang-Undang No.11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik, Penulis menyimpulkan bahwa berdasarkan pembahasan yang telah diuraikan mengenai analisis kesesuaian tentang dakwaan penuntut umum dengan perbuatan yang dilakukan oleh terdakwa. Kemudian dalam skripsi ini membahas tentang analisa dalam konteks yuridis tentang pertimbangannya hakim dalam Putusan Pengadilan Nomor 831/Pid.B/3013/PN.Sda yang menurut penulis sudah sesuai dengan fakta-fakta yang ada pada persidangan.¹⁰ Sedangkan dalam skripsi saya ini menggunakan tinjauan hukum pidana Islam tentang sanksi

⁹ Aswar Ardi, “ Analisis Tindak Pidana Hukum Islam Terhadap Judi Online”, Skripsi, Uin Alauddin Makasar, 2018.

¹⁰ Justisa Bangun S, “Analisis Yuridis Pemidanaan Terhadap Perilaku Tindak Pidana Judi Online berdasarkan Undang-Undang No.11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik”, Skripsi, Universitas Jember, 2015.

judi *online* dengan pendekatan studi kasus endorsement konten situs judi *online* dalam media sosial *Instagram*.

Keenam, jurnal sumarwoto yang berjudul Tinjauan Hukum terhadap Judi *Online* (Perspektif Hukum Positif dan Hukum Islam). Jurnal tersebut membahas tentang Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi menyebabkan dunia menjadi tanpa batas dan menyebabkan perubahan sosial secara signifikan berlangsung demikian cepat melalui penggunaan layanan internet. Ketergantungan layanan internet digunakan hampir dalam semua aspek kehidupan meliputi bisnis, pendidikan, hiburan, sosial dan budaya, termasuk judi *online*.

F. Metode Penelitian

Pada dasarnya dalam melakukan setiap penulisan karya ilmiah selalu memerlukan data-data yang lengkap dan objektif serta mempunyai metode penelitian dan cara-cara tertentu yang disesuaikan dengan permasalahan yang hendak dibahas guna menyelesaikan penulisan karya ilmiah tersebut. Metode sendiri berasal dari bahasa Yunani *methodos*, yang terbagi menjadi dua kata yaitu "*metha*" yang berarti melalui dan "*hodhos*" yang berarti jalan atau cara untuk mencapai tujuan. Sedangkan penelitian merupakan proses dalam usaha pengumpulan dan analisis data yang dilakukan secara sistematis, untuk mencapai, tujuan tertentu.¹¹ Adapun metode

¹¹ Effendi Jonaedi, *Metode Penelitian Hukum Normatif dan Empiris*, (Jakarta: Penerbit Kencana, 2016), h. 2.

yang digunakan penulis dalam penyusunan penelitian skripsi ini yaitu:

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian yuridis empiris (*empirical juridical research*). Penelitian yuridis empiris adalah penelitian hukum yang tidak hanya menganalisis norma atau peraturan perundang-undangan yang berlaku (hukum tertulis), tetapi juga mengkaji bagaimana hukum tersebut diterapkan dalam praktik di masyarakat (hukum dalam kenyataan). Dengan pendekatan ini, penelitian tidak hanya berfokus pada aspek normatif, namun juga meneliti pelaksanaan penegakan hukum terhadap pelaku endorse (promosi) perjudian online di wilayah Polrestaes Semarang, serta menganalisisnya dari perspektif hukum pidana Islam dan hukum positif.

2. Pendekatan Penelitian

Dalam penelitian ini menunjukkan penelitian bersifat deskriptif analisis, yaitu suatu penelitian yang dilakukan dengan menggambarkan kenyataan-kenyataan yang ada atau kegiatan yang dilakukan oleh obyek yang diteliti. Penelitian yang bersifat deskriptif merupakan salah satu jenis penelitian yang tujuannya untuk menyajikan gambaran lengkap mengenai suatu fenomena kenyataan sosial, dengan jelas mendiskripsikan sejumlah variable dengan masalah yang diteliti. Kegiatan-kegiatan dalam hal

ini adalah kegiatan-kegiatan untuk meneliti penegakan hukum terhadap pelaku endors (promosi) judi *online*.

3. Sumber Data

Sumber data yang akan digunakan oleh penulis yaitu data primer dan data sekunder

a. Data Primer

Data primer merupakan data yang diperoleh dari sumber langsung dari lapangan, dalam penelitian ini data primer diambil dari wawancara dengan aparat hukum wilayah setempat yaitu di Polrestabes Semarang.

b. Data Sekunder

Data Sekunder berguna dalam penunjang data primer yang berhubungan langsung observasi yang dilakukan di lapangan, sangat berbeda jika dibandingkan dengan data sekunder, sumber data ini menggunakan data yang didapat dari beberapa jurnal, buku, dan skripsi yang berhubungan dengan:

- 1) Buku mengkaji mengenai penegakan hukum
- 2) Beberapa artikel jurnal telah dianggap memiliki keterkaitan dengan penegakan hukum.
- 3) Dan juga beberapa skripsi hukum yang masi berhubungan dengan pembahasan penegakan hukum.

c. Data Tersier

Data tersier merupakan bahan hukum yang dapat menjelaskan data primer maupun data sekunder yang berupa buku-buku, artikel, kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), ensiklopedia, Kamus Bahasa Inggris, Kamus Bahasa Arab dan lain-lain.

4. Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data obyektif dari penelitian ini, ada beberapa metode yang digunakan antara lain:

a. Wawancara

Wawancara ialah suatu proses dengan menggunakan metode tanya jawab yang dilakukan oleh peneliti dan narasumber dengan cara tatap muka langsung, yang bertujuan untuk diperolehnya sebuah data yang valid pada saat peneliti mengajukan pertanyaan.¹² Dalam penelitian ini dilakukan wawancara bebas terpimpin, yakni wawancara yang dilakukan secara bebas dalam arti informan diberi kebebasan menjawab akan tetapi dalam batas-batas tertentu agar tidak menyimpang dari panduan wawancara yang telah disusun. Dalam hal ini penulis mengadakan wawancara dengan pihak Polrestabes Semarang Bapak IPTU Ibnu Dedhiyatno, S.H., M.H.,

¹² Zainuddin Ali, *Metode Penelitian Hukum*, (Jakarta: Sinar Grafika), h. 23.

selaku Kasubnit I Idik IV Polrestabes Semarang yang menanganinya.¹³

b. Observasi

Dalam sebuah proses observasi dibutuhkan sumber data dari narasumber, di mana penulis telah mengambil data melalui media wawancara secara langsung di Polrestabes Semarang mengenai permasalahan penegakan hukum terhadap pelaku promosi perjudian *online* dalam hukum pidana Islam dan hukum positif.

c. Dokumentasi

Dokumentasi berasal dari kata dokumen yang artinya barang-barang tertulis. Di dalam melaksanakan metode dokumentasi peneliti menyelidiki benda-benda tertulis seperti buku-buku, catatan harian, majalah, dokumen, peraturan-peraturan, notulen rapat dan sebagainya.¹⁴ Dokumentasi ini peneliti gunakan untuk mendapatkan data mengenai penegakan hukum terhadap pelaku promosi perjudian *online* dalam hukum pidana islam di Polrestabes Semarang.

5. Teknik Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan yaitu metode kualitatif yang mana lebih menekankan pada aspek

¹³ Hadari Nawawi dan Martini Hadari, *Instrumen Penelitian Bidang Sosial*, (Yogyakarta: Gajah Mada University Press, 1995), h. 23

¹⁴ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2002), h. 132

pemahaman secara mendalam terhadap suatu masalah, penelitian kualitatif ditunjukkan untuk memahami fenomena-fenomena sosial dari sudut atau perspektif partisipan (orang – orang yang diajak berwawancara, diobservasi, diminta memberikan data, pendapat, pemikiran, persepsinya).

G. Sistematika Penulisan Skripsi

Untuk mempermudah dan memperjelas pembahasan penulisan skripsi ini, penulis akan menyusun secara sistematis yang terdiri dari lima bab yaitu

Bab I Pendahuluan. Bab ini berisi uraian latar belakang permasalahan, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, telaah pustaka, kerangka teori, metode penelitian, dan sistematika penulisan Skripsi.

Bab II Landasan Teori. Bab ini penulis menguraikan teori-teori yang berkaitan dengan masalah-masalah yang akan diteliti, yaitu tinjauan umum tentang pengertian judi dan judi *online*, tinjauan umum tentang judi *online* menurut hukum pidana Islam, tinjauan umum tentang promosi perjudian *online*, tinjauan umum tentang larangan – larangan judi *online*, tinjauan umum tentang sanksi sanksi perjudian *online*, tinjauan umum tentang penegakan hukum terhadap pelaku promosi perjudian *online* dalam hukum pidana Islam, tinjauan hukum positif terkait judi *online*, dan teori hukum *cyber*.

Bab III Gambaran umum objek penelitian. Pada bab ini penulis menguraikan objek penelitian yang di dapat berisi data dan informasi baik data primer maupun data sekunder.

Bab IV Pada bab ini memuat hasil penelitian dan pembahasan. Pada bab ini penulis menganalisis dari hasil penelitian mengenai penegakan hukum terhadap pelaku *endors* (promosi) perjudian online dalam hukum pidana islam di Polrestabes Semarang.

Bab V Bab ini merupakan penutup yang berisi simpulan dan saran dari penelitian yang dilakukan.

BAB II

TINJAUAN UMUM PERJUDIAN DAN PENEGAKAN HUKUM PROMOSI JUDI ONLINE MENURUT HUKUM PIDANA ISLAM DAN HUKUM POSITIF

A. Tinjauan Umum Perjudian Menurut Hukum Pidana Islam

Perjudian dalam hukum Islam biasa disebut dengan *maysir*. *Maysir* berasal dari kata *yasara* atau *yusr* yang artinya mudah atau *yasar* yang artinya kekayaan. *Maysir* atau perjudian merupakan suatu unsur yang mengandung taruhan dan orang yang memenangkan taruhan tersebut berhak untuk mendapatkan taruhan tersebut¹.

Menurut Ibrahim Hosen, *maysir* merupakan suatu permainan yang mengandung unsur taruhan yang dilakukan secara berhadap-hadapan atau langsung antara dua orang maupun lebih². Menurut Hamzah Ya'qub yang dimaksud dengan judi yaitu usaha untuk memperoleh uang atau barang melalui per-taruhan³.

¹ Al Yasa' Abu Bakar dan Sulaiman M. Hasan, *Perbuatan Pidana dan Hukumannya dalam Qonun Provinsi NAD* (Banda Aceh: Dinas Syari'at Islam Provinsi NAD, 2006), h. 46-47.

² Ibrahim Hosen, *Apakah Judi Itu?*, (Jakarta : Lembaga Kajian Ilmiah Institut Al-Qur'an, 1987), h. 30.

³ Hamza Ya'qub, *Kode Etik Dagang Menurut Islam* (Bandung: CV. Diponegoro, 1984), h. 143.

Menurut Yusuf Qardawi, setiap permainan yang ada unsur perjudiannya hukumannya haram. Perjudian merupakan permainan yang mana pemainnya mendapatkan keuntungan atau kerugian⁴. Adapun menurut Zainuddin Ali, yang dimaksud dengan judi yaitu suatu aktivitas untuk mengambil keuntungan dari sebuah bentuk permainan seperti adu ayam, kartu, main bola, dan lain sebagainya yang mana tidak memicu pelakunya berbuat kreatif.⁵

Maksud dari judi menurut Hasbi Ash-Shiddieqy yaitu segala permainan yang ada wujud menang dan kalahnya. Pihak yang kalah nantinya akan memberikan sejumlah uang maupun barang yang disepakati sebagai taruhan kepada pihak yang menang. Syekh Muhammad Rasyid Ridha menyatakan bahwa *maysir* merupakan permainan yang didalamnya mencari keuntungan tanpa harus berpikir dan bekerja keras. Adapun menurut At-Tabarsi, *maysir* merupakan permainan yang mana pemenangnya mendapatkan sejumlah uang atau barang tanpa usaha yang wajar dan dapat membuat orang jatuh ke lembah kemiskinan yang mana permainan anak-anak pun jika ada unsur taruhannya termasuk dalam kategori perjudian⁶.

Menurut Imam Syafi'i di dalam kitabnya "*Al-Iqna*", jika kedua orang yang sedang berlomba pacuan kuda mengeluarkan

⁴ Yusuf Qardhawi, *Al-Halal wa Al-Haram fi Al-Islami* (Beirut: Dar Al-Fikr, 2000), h. 265.

⁵ Zainudin Ali, *Hukum Pidana Islam* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2003), h. 146.

⁶ Hasan Muarif Ambary, *Suplemen Ensiklopedia Islam* (Jakarta: Ichtiar Baru Van Hoeve, 2003), h. 28-34.

taruhan secara bersama-sama yang mana artinya siapa yang kalah harus memberikan taruhan tersebut kepada pemenang, maka dalam kondisi tersebut tidak diperbolehkan. Kecuali jika keduanya tadi memasukkan *muhallil*, maka diperbolehnya dengan syarat sepadan dengan kuda kedua orang yang berpacu tersebut. Pihak ketiga akan menjadi penengah *muhallil* tadi dan berfungsi untuk menghalalkan akad dan mengeluarkannya dari bentuk judi yang diharapkan⁷.

Adapun jika dilihat dari penjatuhan hukumannya, tindak pidana promosi perjudian *online* ini termasuk dalam *jarimah ta'zir*. *Jarimah* dari segi bahasa merupakan bentuk masdar dari kata *jarama* yang artinya berbuat salah, sehingga dapat ditarik pengertiannya bahwa *Jarimah* berarti perbuatan salah.⁸ Menurut Al-Mawardi, *Jarimah* yaitu segala perbuatan yang dilarang oleh *syara'* yang telah diancam oleh Allah SWT dengan hukuman *had* maupun *ta'zir*⁹. Adapun menurut TM Hasbi Ash-Shiddieqy, yang dimaksud dengan *Jarimah* yaitu segala perbuatan yang telah dilarang oleh *syara'* dan diancam oleh Allah yang hukumannya berupa *had* atau *ta'zir*¹⁰.

Jarimah ta'zir secara bahasa yaitu dapat diartikan sebagai *ta'dib* yaitu memberi pelajaran. *Jarimah ta'zir* juga dapat

⁷ Ibrahim Hosen, *Apakah Judi Itu?*, (Jakarta : Lembaga Kajian Ilmiah Institut Al-Qur'an, 1987), h. 25.

⁸ Makhrus Munajat, *Dekonstruksi Hukum Pidana Islam* (Yogyakarta: Logung Pustaka, 2004), h. 3.

⁹ Imam Al Mawardi, *Al-Ahkam Al-Sultaniyyah wa Al-Wilayat Al-Diniyah* (Beirut: Al-Maktab Al-Islami, 1996), h. 219.

¹⁰ TM Hasbi Ash-Shiddieqy, *Pidana Mati dalam Syari'at Islam* (Semarang: PT Pustaka Rizki Putra, 199), h.6.

diartikan sebagai *ar rad wa al man'u* yang artinya menolak dan mencegah. Adapun *jarimah ta'zir* secara istilah sebagaimana yang dikemukakan oleh Imam Al-Mawardi, yaitu

Ta'zir itu adalah hukuman atas tindak pelanggaran dan kriminalitas yang tidak diatur secara pasti dalam hukuman *had*. Hukuman ini berbeda-beda sesuai dengan perbedaan kasus dan pelakunya. Dari satu segi, *ta'zir* ini sejalan dengan hukum *had*; yakni ia adalah tindakan yang dilakukan untuk memperbaiki perilaku manusia, dan untuk mencegah orang lain agar tidak melakukan tindakan yang sama seperti itu¹¹.

Menurut Rokhmadi di dalam bukunya berjudul "*Hukum Pidana Islam*" berkata bahwasanya pemerintah atau penguasa sejatinya berwenang untuk membuat undang-undang atau peraturan ketika kehidupan mengalami perubahan dan pembaruan, maka pemerintah harus memperbaharui apa yang terkait dengan stempel dosa (bersalah) pada setiap perubahan dan pembaruan, artinya pada satu saat penguasa bisa memperberat hukuman dan pada saat yang lain bisa meringankan hukuman. Oleh karena itu, semua *jarimah hudud* dan *qisas- diyat* yang tidak terpenuhi persyaratannya, maka masuk ke dalam kategori *jarimah ta'zir*¹².

Adapun karakteristik dari *Jarimah ta'zir* sebagai berikut :

- 1) Hukumannya belum ditentukan oleh *syara'* dan tidak terdapat batas minimal serta maksimal;

¹¹ Imam Al-Mawardi, *Al-Ahkam Al-Sutaniyyah wa Al-Wilayat Al-Diniyyah*, (Beirut: Al-Maktab Al-Islami, 1996), h. 236.

¹² Rokhmadi, *Hukum Pidana Islam*, (Semarang: CV. Karya Abadi Jaya, 2015), h. 186.

- 2) Penentuan hukuman pada *jarimah ta'zir* ditentukan oleh penguasa. Hal ini seperti halnya yang telah dikemukakan oleh Ibn Taimiyah yang mengemukakan bahwa perbuatan maksiat yang tidak dikenakan hukuman *had* serta tidak pula dikenakan *kifarat*, seperti mencium wanita lain yang bukan istrinya, tidur satu ranjang namun tanpa bersetubuh atau pun memakan barang yang tidak halal seperti darah dan bangkai, maka semua perbuatan tersebut dikenakan dengan hukuman *ta'zir* sebagai pembalasan serta pengajaran bagi seseorang yang melakukan perbuatan tersebut adapun untuk kadar hukumannya, nantinya akan ditetapkan oleh penguasa¹³.

Penjatuhan hukuman *ta'zir* ini dapat dikenakan apabila memenuhi unsur-unsur berikut :

- a. Rukum *syar'i* yang mana berdasarkan dengan *syara'* atau biasa disebut juga dengan unsur formal, yaitu adanya *nas syara'* yang telah jelas melarang perbuatan tersebut dilakukan. Apabila perbuatan tersebut dilakukan maka akan dikenakan hukuman. *Nas syara'* ini menempati posisi yang sangat *urgent* sebagai asas legalitas di dalam hukum Pidana Islam. Maka dari itu, di kenal suatu prinsip yang dinamakan dengan *la hukma li af'al al-uqula' qal wurud an-nass* yang

¹³ Ibnu Taimiyah, *Siyasah Syar'iyah*, terj. Rofi Munawwar, *Etika Politik Islam*, (Surabaya: Risalah Gusti, 2005), h. 157.

artinya tidak ada hukum bagi perbuatan seseorang yang berakal sebelum datangnya *nas*¹⁴.

Adapun tindak pidana perjudian ini termaktub dalam QS. Al-Ma'idah (5) : 90-91, yang berbunyi :

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

“Wahai orang-orang yang beriman, sesungguhnya minuman keras, berjudi, (berkurban untuk) berhala, dan mengundi nasib dengan anak panah adalah perbuatan keji (dan) termasuk perbuatan setan. Maka, jauhilah (perbuatan-perbuatan) itu agar kamu beruntung (90). Sesungguhnya setan hanya bermaksud menimbulkan permusuhan dan kebencian di antara kamu melalui minuman keras dan judi serta (bermaksud) menghalangi kamu dari mengingat Allah dan (melaksanakan) salat, maka tidakkah kamu mau berhenti? (91)” (QS. Al-Maidah (5) : 90-91)

- b. Rukun *maddi* atau yang biasa disebut juga dengan unsur materiil, yaitu adanya perbuatan pidana yang dilakukan

¹⁴ A Djazuli, *Fiqh Jinayah* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1997), h. 3.

yang mana dalam hal ini merupakan perbuatan melakukan promosi judi *online*,

- c. Rukun *adabi* atau biasa disebut sebagai unsur moril, yaitu pelaku yang melakukan perbuatan tersebut dapat meminta pertanggung jawaban hukum. Jadi seperti anak kecil, orang gila atau orang yang terpaksa atau dalam keadaan diancam untuk melakukan perbuatan tersebut tidak dapat dikenakan hukuman¹⁵.

Adapun terdapat unsur khusus perbuatan promosi judi online tersebut dikatakan sebagai *Jarimah* perjudian yaitu :

- a. Harus ada dua pihak yang masing-masing terdiri dari satu orang maupun lebih yang sedang bertaruh. Pemenang yang mana merupakan seseorang penebak tepat atau pemilik nomor yang cocok nantinya akan dibayar oleh yang kalah menurut perjanjian atau rumusan tertentu;
- b. Menang maupun kalah dikaitkan dengan selesainya suatu peristiwa yang berada di luar kekuasaan dan di luar pengetahuan terlebih dahulu dari para petaruh¹⁶.

Hukum pidana Islam dibangun di atas beberapa asas dan prinsip fundamental yang membedakannya dari sistem hukum

¹⁵ Hanafi, *Azaz Hukum Pidana*, (Jakarta: Bulan Bintang, 1976), h. 14.

¹⁶ Masjufuk Zuhdi, *Masail Fiqhiyah: Kapita Selekta Hukum Islam*, (Jakarta: Toko Gunung Agung, 1997), h.148.

pidana lainnya. Asas-asas ini mencerminkan nilai-nilai keadilan, kemaslahatan, dan ketakwaan dalam Islam.¹⁷

1. Asas Legalitas

Dalam hukum pidana Islam, tidak ada perbuatan yang dapat dihukum kecuali jika perbuatan tersebut secara jelas dilarang oleh Al-Qur'an atau Sunnah. Demikian pula, tidak ada hukuman yang dapat dijatuhkan kecuali jika hukuman tersebut telah ditetapkan secara eksplisit dalam sumber-sumber hukum Islam. Ini mirip dengan asas *nullum crimen nulla poena sine praevia lege poenali* dalam hukum positif.

2. Asas Tanggung Jawab Pribadi

Setiap individu bertanggung jawab atas perbuatannya sendiri. Tidak ada seorang pun yang dapat dihukum atas kejahatan yang dilakukan oleh orang lain. Asas ini ditegaskan dalam Al-Qur'an:

وَلَا تَزِرُ وَازِرَةٌ وِزْرَ أُخْرَىٰ

"Seseorang tidak akan memikul dosa orang lain" (QS. Al-An'am: 164).

3. Asas Keadilan

Keadilan adalah inti dari hukum pidana Islam. Hukuman harus sepadan dengan kejahatan yang dilakukan, dan tidak boleh ada diskriminasi dalam penerapan hukum.

¹⁷ Ahmad Rofi'i, *Hukum Pidana Islam: Teori dan Praktik*, (Yogyakarta: UII Press, 2015), h. 2-3.

Tujuan utama hukuman adalah untuk menegakkan keadilan dan mencegah kejahatan.

4. Asas Kemaslahatan (Maslahah)

Hukum pidana Islam bertujuan untuk mencapai kemaslahatan (kebaikan) bagi individu dan masyarakat secara keseluruhan. Ini mencakup perlindungan terhadap lima hal pokok (*maqashid syariah*): agama (*din*), jiwa (*nafs*), akal (*aql*), keturunan (*nasl*), dan harta (*mal*).

5. Asas Pemaafan dan Taubat

Islam sangat menganjurkan pemaafan dan taubat. Dalam banyak kasus, jika pelaku kejahatan bertaubat dengan sungguh-sungguh sebelum dijatuhi hukuman, atau jika korban memaafkan, hukuman dapat ditinggalkan atau ditiadakan, terutama dalam kasus *jarimah qisas* dan *diyat*.

6. Asas Pembuktian yang Ketat

Dalam hukum pidana Islam, pembuktian tindak pidana memerlukan standar yang tinggi, terutama untuk *jarimah hudud*. Ini untuk memastikan bahwa tidak ada hukuman yang dijatuhkan secara tidak adil atau berdasarkan keraguan.

B. Tinjauan Umum Perjudian Menurut Hukum Pidana

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, judi atau perjudian adalah permainan dengan memakai uang sebagai taruhan¹⁸. Adapun menurut kamus hukum, judi atau perjudiaan

¹⁸ Poerwadarminta, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 1995), h. 49.

adalah permainan dengan memakai uang sebagai taruhan seperti main dadu, kartu, dan sebagainya¹⁹. Maka, perjudi merupakan pertarungan jumlah uang maupun harta yang mana terdapat dalam permainan tebakan berdasarkan dengan kebetulan yang tujuannya mendapatkan jumlah uang maupun harta yang lebih besar daripada jumlah uang atau harta semula²⁰.

Perjudian dalam bahasa Belanda yang mana terdapat dalam Kamus Istilah Hukum Fockema Andreae, di mana menyebutkan judi dengan istilah *hazardspel*, yang artinya permainan judi, permainan untung-untungan yang mana dapat dihukum berdasar dengan peraturan yang ada.²¹

Menurut Kartini Kartono, yang dimaksud dengan perjudian yaitu mempertaruhkan dengan sengaja suatu yang bernilai yang mana orang tersebut menyadari adanya risiko serta memiliki harapan pada peristiwa-peristiwa permainan, pertandingan, perlombaan, serta kejadian-kejadian yang tidak maupun belum pasti hasilnya²². Adapun pengertian perjudian menurut Mas Soebagio yaitu setiap bentuk dari permainan yang sifatnya untung-untungan bagi siapapun yang memainkan, disertai dengan segala macam pertarungan dengan catatan seseorang yang bertaruh tidak ikut dalam permainan tersebut,

¹⁹ Sudarsono, *Kamus Hukum* (Jakarta: Rineka Cipta, 2007), h. 200.

²⁰ Sudarsono, *Kamus Hukum* (Jakarta: Rineka Cipta, 2007), h. 419.

²¹ N.E. Algra dan R.R.W. Gokkel, *Kamus Istilah Hukum Fockema Andreae*, (Jakarta: Bina Cipta, 1983), h. 186.

²² Kartini Kartono, *Patologi Sosial*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2015), h.56.

yang mana diantaranya juga termasuk pada bandar atau penyelenggara²³.

Menurut Pasal 303 ayat (3) KUHP, maksud dari perjudian yaitu :

Yang dimaksud perjudian adalah tiap-tiap permainan di mana pada umumnya kemungkinan mendapat untung bergantung pada peruntungan belaka, juga karena permainanannya lebih terlatih atau lebih mahir. Di situ termasuk segala pertaruhan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain-lainnya yang tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala pertaruhan lainnya²⁴.

Adapun untuk dasar hukumnya, tindak pidana perjudian diatur dalam Pasal 303 KUHP, yang berbunyi²⁵:

- (1) *Diancam dengan pidana penjara paling lama sepuluh tahun atau pidana denda paling banyak dua puluh lima juta rupiah, barang siapa tanpa mendapat izin:*
 - a. *dengan sengaja menawarkan atau memberikan kesempatan untuk permainan judi dan menjadikannya sebagai pencarian, atau dengan sengaja turut serta dalam suatu perusahaan untuk itu;*
 - b. *dengan sengaja menawarkan atau memberi kesempatan kepada khalayak umum untuk bermain*

²³ Mas Soebagio, *Permasalahan dalam Bidang Hukum Pidana, Perdata dan Dagang*, (Bandung: Penerbit Alumni, 1976), h. 14.

²⁴ Andi Hamzah, *KUHP dan KUHPA*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2000), h. 122.

²⁵ R. Soesilo, *Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) serta Komentar-Komentarnya Lengkap Pasal Demi Pasal*, (Bogor Politeia, 1991), h. 61.

judi atau dengan sengaja turut serta dalam perusahaan untuk itu, dengan tidak peduli apakah untuk menggunakan kesempatan adanya sesuatu syarat atau dipenuhinya sesuatu tata-cara;

- c. *menjadikan turut serta pada permainan judi sebagai pencarian.*
- (2) *Kalau yang bersalah melakukan kejahatan tersebut dalam menjalankan pencariannya, maka dapat dicabut haknya untuk menjalankan pencarian itu.*
- (3) *Yang disebut permainan judi adalah tiap-tiap permainan, di mana pada umumnya kemungkinan mendapat untung bergantung pada peruntungan belaka, juga karena pemainnya lebih terlatih atau lebih mahir. Di situ termasuk segala pertarungan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain-lainnya yang tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala pertarungan lainnya.*

Selain itu, tindak pidana perjudian juga diatur dalam Pasal 303 *bis* KUHP, yang berbunyi²⁶ :

- (1) *Diancam dengan pidana penjara paling lama empat tahun atau pidana denda paling banyak sepuluh juta rupiah:*
 - a. *barang siapa menggunakan kesempatan main judi, yang diadakan dengan melanggar ketentuan Pasal 303;*
 - b. *barang siapa ikut serta main judi di jalan umum atau di pinggir jalan umum atau di tempat yang dapat dikunjungi umum, kecuali kalau ada izin*

²⁶ R. Soesilo, *Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) serta Komentar-Komentarnya Lengkap Pasal Demi Pasal*, (Bogor Politeia, 1991), h. 61.

- dari penguasa yang berwenang yang telah memberi izin untuk mengadakan perjudian itu.*
- (2) *Jika ketika melakukan pelanggaran belum lewat dua tahun sejak ada pemidanaan yang menjadi tetap karena salah satu dari pelanggaran ini, dapat dikenakan pidana penjara paling lama enam tahun atau pidana denda paling banyak lima belas juta rupiah.*

Adapun perbedaan dari kedua pasal tersebut menurut R. Soesilo dalam bukunya “*Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) serta Komentar-Komentarnya Lengkap Pasal Demi Pasal*”, yaitu apabila orang tersebut yang mengadakan permainan judi tersebut, maka hukumnya menurut Pasal 303 KUHP. Sedangkan apabila orang tersebut yang ikut serta pada permainan judi, maka dikenakan hukuman menurut Pasal 303 *bis* KUHP²⁷.

Di dalam hal perjudian *online*, diatur dalam Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik yaitu:

*Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, atau membuat dapat diaksesnya informasi atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian*²⁸.

²⁷ R. Soesilo, *Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) serta Komentar-Komentarnya Lengkap Pasal Demi Pasal*, (Bogor Politeia, 1991), h. 61.

²⁸ Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Adapun ancaman pelanggaran ini diatur dalam Pasal 45 ayat (3) Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, yang berbunyi:

Setiap Orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, 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 10 (sepuluh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 1 0. 000.000.000,00 (sepuluh miliar rupiah).²⁹.

Di dalam perjudian, setidaknya ada 3 unsur yang harus dipenuhi agar suatu perbuatan yang mana dapat dikatakan sebagai perjudian:

a. Permainan/perlombaan

Perbuatan yang dilakukan biasanya berbentuk permainan maupun perlombaan. Namun disini para pelaku tidak harus terlibat di dalam permainan, dikarenakan boleh jadi mereka hanya penonton atau orang yang ikut bertaruh terhadap jalannya sebuah permainan atau perlombaan.

b. Ada taruhan

Di dalam permainan ini terdapat taruhan yang dipasang oleh para pihak pemain atau bandar yang mana bentuknya berupa uang maupun harta benda

²⁹ Pasal 45 ayat (2) Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

lainnya. Akibatnya tentu saja ada pihak yang diuntungkan dan ada pihak yang dirugikan. Unsur ini merupakan unsur yang paling utama untuk menentukan apakah sebuah perbuatan tersebut dapat disebut dengan judi atau bukan.

c. Keberuntungan

Unsur spekulatif atau kebetulan atau untung-untungan atau faktor kemenangan yang diperoleh biasanya dikarenakan adanya kebiasaan atau kepintaran dari pemain yang sudah sangat terbiasa atau terlatih³⁰.

Perbuatan judi dapat dikelompokkan menjadi 4 macam, yaitu :

- a. Undian yang mana bentuknya berupa lotre, lotto, porkas, togel dan lain sebagaimana yang mana hal tersebut memiliki nomor tertentu. Jenis judi ini merupakan judi masal yang mana biasa diikuti oleh jutaan orang dimanapun mereka berada. Namun seiring berkembangnya zaman, terdapat undian yang bisa dilakukan dengan cara *online*.
- b. Taruhan, biasanya dilakukan dengan menganalisa dari pengetahuan si penjudi, seperti balapan kuda, anjing, sabung ayam, boksen maupun judi sepak bola.
- c. Judi antar sesama pejudi lainnya, seperti permainan domino, poker, dadu, dan lain sebagainya.

³⁰ Hasan Muarif Ambary, *Suplemen Ensiklopedia Islam*, (Jakarta: Ichtiar Baru Van Hoeve, 2003), h. 295.

- d. Judi antar manusia dan mesin, seperti main *jackpot*, *mickey mouse*, *ding dong*, *pachinko*, maupun permainan komputer lainnya³¹.

Perjudian memiliki berbagai macam jenis, hal ini menurut penjelasan yang tercantum dalam PP No. 9 Tahun 1981 tentang Pelaksanaan Penertiban Perjudian pada Pasal 1 ayat (1) yaitu³² :

- a. Perjudian di kasino, antara lain:

- 1) *Roulette*
- 2) *Blackjack*
- 3) *Baccarat*
- 4) *Keno*
- 5) *Tombola*
- 6) *Crep*
- 7) *Super pingpong*
- 8) *Lotto fair*
- 9) *Satan*
- 10) *Pak kyu*
- 11) *Slot machine*
- 12) *Ji Si Kie*
- 13) *Poker*
- 14) Lempar paser/bulu ayam
- 15) *Kiu-kiu*

- b. Perjudian di tempat-tempat keramaian, antara lain :

³¹ Haryanto, *Indonesia Negeri Judi*, (Jakarta: Yayasan Khasana Insan Mandiri, 2003), h. 10.

³² Pasal 1 ayat (1) Peraturan Pemerintah No. 9 Tahun 1981 tentang Pelaksanaan Penertiban Perjudian.

- 1) Lempar gelang
 - 2) Lempar uang (coin)
 - 3) Kim
 - 4) Pancingan
 - 5) Lempar bola
 - 6) Adu ayam
 - 7) Adu sapi
 - 8) Adu kerbau
 - 9) Adu domba
 - 10) Pacu kuda
 - 11) Karapan sapi
 - 12) Pacu anjing
 - 13) Ere-ere
 - 14) Mayong/macak
 - 15) Hailai
- c. Perjudian yang dikaitkan dengan alasan-alasan lain antara lain:
- 1) Adu ayam
 - 2) Adu sapi
 - 3) Adu kerbau
 - 4) Pacu kuda
 - 5) Karapan sapi
 - 6) Adu domba/kambing

Jika diperhatikan macam-macam judi seringkali berkembang di beberapa masyarakat yang mana dapat dibedakan berdasar pada alat atau sarana yang digunakan, yang mana ada yang menggunakan hewan, kartu, mesin

ketangkasan, video, internet, dan berbagai jenis permainan olahraga. Selain yang tercantum dalam peraturan pemerintah di atas, masih banyak lagi macam-macam perjudian yang berkembang di masyarakat³³.

C. Delik Pernyataan dalam Tindak Pidana Perjudian

Delik pernyataan, atau yang sering disebut sebagai delik formil, merujuk pada tindak pidana yang perumusannya menitikberatkan pada perbuatan yang dilarang itu sendiri, tanpa mempersoalkan akibat dari perbuatan tersebut. Dalam konteks perjudian, delik pernyataan dapat dilihat dari beberapa aspek:

1. Penyediaan Kesempatan Berjudi

Pasal 303 KUHP secara eksplisit mengkriminalisasi perbuatan "menawarkan atau memberikan kesempatan untuk permainan judi" dan "menjadikannya sebagai pencarian, atau dengan sengaja turut serta dalam suatu perusahaan untuk itu". Ini adalah delik pernyataan karena perbuatan menawarkan atau menyediakan kesempatan itu sendiri sudah cukup untuk memenuhi unsur pidana, terlepas dari apakah ada orang yang benar-benar berjudi atau mengalami kerugian.

2. Distribusi dan Transmisi Informasi Perjudian Online

Pasal 27 ayat (2) UU ITE juga merupakan delik pernyataan. Frasa "mendistribusikan, mentransmisikan, atau membuat dapat diaksesnya informasi atau dokumen

³³ Haryanto, *Indonesia Negeri Judi*, (Jakarta: Yayasan Khasana Insan Mandiri, 2003), 12.

elektronik yang memiliki muatan perjudian" menunjukkan bahwa perbuatan menyebarkan atau membuat informasi perjudian tersedia secara *online* sudah merupakan tindak pidana, tanpa perlu membuktikan adanya transaksi judi yang terjadi atau kerugian finansial yang dialami.

3. Sifat Abstrak Delik

Dalam delik pernyataan, fokusnya adalah pada pelanggaran norma hukum yang telah ditetapkan. Hal ini berbeda dengan delik materiil yang mensyaratkan adanya akibat tertentu dari perbuatan. Dalam perjudian, niat jahat (*dolus*) untuk melakukan perbuatan yang dilarang sudah cukup, bukan pada hasil akhir dari perbuatan tersebut.³⁴

Penerapan delik pernyataan dalam perjudian bertujuan untuk mencegah terjadinya perjudian itu sendiri dan melindungi masyarakat dari potensi dampak negatifnya, bahkan sebelum dampak tersebut benar-benar terwujud.

Perjudian, dari perspektif teori sosial dan etika hukum, memiliki implikasi yang luas terhadap individu dan masyarakat.

1. Dampak Sosial Negatif

a. Kemiskinan dan Utang

Perjudian seringkali menyebabkan individu kehilangan aset finansial, terjerat utang, dan bahkan memicu kemiskinan dalam keluarga.

b. Kriminalitas

³⁴ Jurnal Administratum, "Penegakan Hukum Judi Online Berdasarkan Pasal 27 Ayat (2) UU ITE," 2025, h. 10-12.

Ketergantungan judi dapat mendorong individu untuk melakukan tindakan kriminal lain seperti pencurian, penipuan, atau penggelapan demi membiayai kebiasaan berjudi mereka.

c. Disintegrasi Keluarga

Masalah keuangan dan perilaku adiktif akibat judi dapat merusak hubungan keluarga, menyebabkan perceraian, dan mengabaikan tanggung jawab terhadap anak.

d. Gangguan Kesehatan Mental

Kecanduan judi dikaitkan dengan masalah kesehatan mental seperti depresi, kecemasan, dan bahkan ide bunuh diri.³⁵

2. Teori Efek Jera (*Deterrence Theory*)

- a. Teori efek jera berpendapat bahwa ancaman hukuman pidana dapat mencegah individu untuk melakukan tindak pidana. Dalam konteks perjudian, penerapan sanksi pidana yang tegas (penjara dan denda) dalam KUHP dan UU ITE bertujuan untuk menciptakan efek jera bagi pelaku perjudian, baik penyelenggara maupun pemain.
- b. Efektivitas efek jera bergantung pada tiga faktor utama: kepastian (*certainty*) bahwa pelaku akan tertangkap dan dihukum, kecepatan (*celerity*) proses hukum, dan

³⁵ Sari, Dwi Lestari, *Dampak Sosial Perjudian Terhadap Kesejahteraan Keluarga*, *Jurnal Ilmu Sosial dan Ilmu Politik* 12, No. 2 (2023), h. 145-147.

keparahan (*severity*) hukuman. Jika salah satu faktor ini lemah, efek jera mungkin tidak tercapai secara optimal.

- c. Pemerintah dan aparat penegak hukum berupaya meningkatkan kepastian penindakan terhadap perjudian, termasuk perjudian *online*, untuk memperkuat efek jera ini.³⁶
3. Etika Hukum
- a. Dari sudut pandang etika hukum, perjudian seringkali dianggap melanggar prinsip-prinsip moral dan keadilan. Perjudian melibatkan pengambilan risiko yang tidak produktif dan seringkali eksploitatif, di mana keuntungan satu pihak diperoleh dari kerugian pihak lain tanpa adanya nilai tambah yang nyata.
 - b. Hukum pidana yang melarang perjudian mencerminkan nilai-nilai sosial dan moral yang menganggap perjudian sebagai aktivitas yang merusak tatanan sosial dan individu. Larangan ini juga dapat dilihat sebagai upaya negara untuk melindungi warganya dari kerugian finansial dan sosial yang diakibatkan oleh perjudian.

D. Cyber Crime

Publik figur, termasuk selebriti, *influencer*, dan tokoh masyarakat, memiliki pengaruh besar terhadap perilaku dan

³⁶ Ahmad Rahmat, "Perjudian dan Kemiskinan: Studi Kasus di Indonesia," *Jurnal Ekonomi dan Pembangunan* 9, No. 1 (2024), h. 88-90.

pandangan pengikut mereka. Dalam konteks perjudian *online*, peran publik figur menjadi sangat krusial dan seringkali kontroversial.³⁷

1. Promosi dan Endorsement

Banyak publik figur terlibat dalam promosi situs atau aplikasi perjudian *online*, baik secara langsung maupun tidak langsung melalui *endorsement* atau *sponsorship*. Mereka mungkin menampilkan gaya hidup mewah yang seolah-olah didapatkan dari perjudian, atau secara eksplisit mengajak pengikutnya untuk bergabung.

2. Dampak pada Pengikut

a. Peningkatan Partisipasi

Promosi oleh publik figur dapat secara signifikan meningkatkan minat dan partisipasi masyarakat, terutama generasi muda, dalam perjudian *online*. Pengikut cenderung meniru atau mempercayai rekomendasi dari idola mereka.

b. Legitimasi Aktivitas Ilegal

Keterlibatan publik figur dapat memberikan kesan bahwa perjudian *online* adalah aktivitas yang sah atau tidak berbahaya, meskipun secara hukum dilarang. Hal ini dapat mengikis pemahaman masyarakat tentang risiko dan konsekuensi hukum perjudian.

c. Penyebaran Informasi

³⁷ Aji Prasetya, "Pemerintah Berkomitmen Berantas Judi Online Demi Lindungi Masa Depan Generasi Muda," *Wartaalor*, 10 Januari 2025, h. 2-4.

Publik figur memiliki jangkauan luas di media sosial, memungkinkan informasi atau tautan ke situs perjudian menyebar dengan cepat dan masif.

3. Tanggung Jawab Hukum dan Etika
 - a. Publik figur yang mempromosikan perjudian *online* dapat dikenakan sanksi hukum berdasarkan Pasal 27 ayat (2) jo. Pasal 45 ayat (3) UU ITE, karena mereka turut serta dalam "mendistribusikan, mentransmisikan, atau membuat dapat diaksesnya informasi atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian."
 - b. Secara etika, publik figur memiliki tanggung jawab moral untuk tidak mempromosikan aktivitas yang merugikan masyarakat, terutama yang berkaitan dengan kecanduan dan masalah finansial. Keterlibatan mereka dalam promosi perjudian dapat merusak citra dan kepercayaan publik terhadap mereka.

Pemerintah dan aparat penegak hukum semakin gencar menindak publik figur yang terlibat dalam promosi perjudian *online* sebagai bagian dari upaya pemberantasan perjudian.

Perjudian *online* merupakan salah satu bentuk kejahatan siber (*cybercrime*) yang berkembang pesat seiring dengan kemajuan teknologi informasi. Memahami perjudian *online* melalui lensa teori *cybercrime* dapat memberikan wawasan lebih dalam. *Cybercrime* adalah tindak pidana yang dilakukan dengan menggunakan jaringan komputer dan internet sebagai

alat, tempat, atau objek kejahatan. Perjudian *online* memenuhi definisi ini karena operasinya sangat bergantung pada infrastruktur internet dan perangkat elektronik.

Klasifikasi *Cybercrime* dalam Perjudian *Online*³⁸

a. Cyber-dependent Crime

Perjudian *online* adalah kejahatan yang sangat bergantung pada teknologi. Tanpa internet, *server*, dan perangkat lunak, aktivitas perjudian *online* tidak dapat berlangsung. Ini melibatkan penggunaan platform digital, algoritma permainan, dan sistem pembayaran *online*.

b. Cyber-enabled Crime

Meskipun inti kejahatannya adalah perjudian, aspek *online* memungkinkan kejahatan ini mencapai skala yang lebih besar, anonimitas yang lebih tinggi, dan jangkauan global. Teknologi memfasilitasi dan memperluas kapasitas kejahatan tradisional.

Teori-Teori *Cybercrime* yang Relevan:

a. Routine Activity Theory (Teori Aktivitas Rutin)

Teori ini menjelaskan bahwa kejahatan terjadi ketika ada tiga elemen yang bertemu: *motivated offender* (pelaku yang termotivasi), *suitable target* (target yang sesuai), dan *absence of capable guardianship* (tidak adanya penjaga yang cakap). Dalam perjudian *online*:

1) *Motivated offender*

³⁸ Hendarto, Riska Sri Handayani, "Pencegahan Kejahatan Siber Terkait Distribusi Perjudian Online di Indonesia dalam Rangka Mewujudkan Keamanan dan Ketertiban Masyarakat." *Jurnal Syntax Admiration* 5, No. 5 (2024), h. 1542-1558.

Bandar judi yang mencari keuntungan besar, atau pemain yang mencari kekayaan instan.

2) *Suitable target*

Individu yang rentan terhadap godaan keuntungan cepat, atau sistem pembayaran *online* yang dapat dieksploitasi.

3) *Absence of capable guardianship*

Kurangnya regulasi yang ketat, kesulitan pelacakan pelaku lintas batas negara, dan kurangnya kesadaran masyarakat tentang risiko.

b. *Social Learning Theory* (Teori Pembelajaran Sosial)

Teori ini menunjukkan bahwa individu belajar perilaku kriminal melalui interaksi dengan orang lain. Dalam perjudian *online*, ini bisa terjadi melalui:

- 1) Pengaruh teman sebaya atau komunitas *online* yang terlibat dalam perjudian.
- 2) Paparan terhadap promosi perjudian *online* oleh publik figur atau iklan yang menyesatkan.
- 3) Pembelajaran teknik atau strategi perjudian dari forum *online* atau grup media sosial.

c. *Strain Theory* (Teori Ketegangan)

Teori ini berpendapat bahwa kejahatan muncul ketika individu mengalami ketegangan atau tekanan (misalnya, kesulitan ekonomi, ketidakpuasan) dan mencari cara ilegal untuk mencapai tujuan atau mengurangi tekanan tersebut. Perjudian *online* dapat menjadi pelarian atau upaya putus asa untuk mengatasi masalah finansial.

Tantangan Penegakan Hukum:

a. Yurisdiksi

Sifat global internet membuat penegakan hukum terhadap perjudian *online* menjadi kompleks karena melibatkan yurisdiksi lintas negara.

b. Anonimitas

Pelaku seringkali beroperasi di balik identitas palsu atau menggunakan teknologi yang menyembunyikan lokasi mereka, menyulitkan pelacakan.

c. Perkembangan Teknologi

Platform perjudian *online* terus berinovasi, menggunakan teknologi canggih yang seringkali lebih cepat dari kemampuan regulasi dan penegakan hukum.

Memahami perjudian *online* sebagai bentuk *cybercrime* memerlukan pendekatan multi-disipliner, menggabungkan aspek hukum pidana, sosiologi, psikologi, dan teknologi informasi untuk mengembangkan strategi pencegahan dan penindakan yang lebih efektif.

E. Teori *Ta'zir* dalam Hukum Pidana Islam

Seperti yang telah disebutkan, *maysir* (perjudian) termasuk dalam kategori *jarimah ta'zir*. Untuk memahami lebih dalam, penting untuk mengkaji teori *ta'zir* dalam hukum pidana Islam. *Ta'zir* secara etimologis berarti "pencegahan" atau "penolakan". Dalam konteks hukum pidana Islam, *ta'zir* adalah jenis hukuman yang tidak memiliki ketentuan pasti (baik jenis maupun kadarnya) dalam Al-Qur'an atau Sunnah, dan

diserahkan sepenuhnya kepada kebijaksanaan hakim (*ulil amri*) untuk menentukannya. Tujuan utama *ta'zir* adalah untuk mendidik, mencegah, dan mereformasi pelaku kejahatan, serta melindungi masyarakat dari kejahatan yang tidak termasuk dalam kategori *hudud* atau *qisas/diyat*.³⁹

Ciri-ciri *Ta'zir*:

1. Fleksibilitas Hukuman

Hukuman *ta'zir* sangat fleksibel. Hakim dapat memilih jenis hukuman yang paling sesuai dengan kejahatan, kondisi pelaku, dan dampak kejahatan. Hukuman bisa berupa teguran, denda, penjara, cambuk (dengan jumlah yang tidak ditetapkan syara'), pengasingan, hingga hukuman mati dalam kasus-kasus tertentu yang sangat berat dan mengancam stabilitas masyarakat (misalnya, mata-mata atau pemberontakan).

2. Diskresi Hakim

Hakim memiliki diskresi yang luas dalam menentukan hukuman *ta'zir*. Namun, diskresi ini tidak mutlak, melainkan harus didasarkan pada prinsip-prinsip syariah, kemaslahatan umum, dan keadilan.

3. Tujuan Hukuman

Tujuan utama *ta'zir* adalah *islah* (perbaikan) dan *rad'u* (pencegahan). Hukuman ini berfungsi sebagai sarana untuk mendidik pelaku agar tidak mengulangi perbuatannya dan sebagai peringatan bagi orang lain.

³⁹ Ahmad Syarbaini, "Konsep Ta'zir Menurut Perspektif Hukum Pidana Islam," *Jurnal Tahqiq* 17, No. 2 (2023), h. 38-42.

4. Jenis Kejahatan

Jarimah ta'zir mencakup semua tindak pidana yang tidak termasuk dalam *hudud* (kejahatan yang hukumannya telah ditetapkan secara pasti, seperti zina, pencurian, minum *khamr*) dan *qisas/diyat* (kejahatan terhadap jiwa atau anggota badan yang hukumannya berupa pembalasan setimpal atau denda). Contoh *jarimah ta'zir* meliputi penipuan, penggelapan, suap, fitnah, pemalsuan, dan tentu saja, perjudian.⁴⁰

Dalam konteks perjudian online, karena tidak ada hukuman *had* yang spesifik untuk perjudian dalam Islam, maka hukuman yang diterapkan akan masuk dalam kategori *ta'zir*. Ini berarti hakim memiliki kewenangan untuk menentukan hukuman yang relevan dan efektif, seperti denda, penjara, atau bentuk hukuman lain yang dianggap dapat memberikan efek jera dan mendidik pelaku. Pertimbangan hakim akan meliputi skala perjudian, dampak sosial, dan apakah pelaku adalah penyelenggara atau sekadar pemain.

F. Teori *Dzariah (Sadd al-Dzara'i)* Mencegah Perbuatan Larangan

Teori *Dzariah* atau *Sadd al-Dzara'i* (menutup pintu-pintu keburukan) adalah salah satu prinsip penting dalam hukum Islam yang relevan dalam penegakan hukum terhadap perjudian online. Prinsip ini menyatakan bahwa jika suatu perbuatan yang

⁴⁰ Ahmad Syarbaini, "Konsep Ta'zir Menurut Perspektif Hukum Pidana Islam," *Jurnal Tahqiq* 17, No. 2 (2023), h. 38-42.

pada dasarnya mubah (boleh) dapat mengarah pada perbuatan yang haram atau menimbulkan kerusakan (*mafsadah*), maka perbuatan mubah tersebut dapat dilarang untuk mencegah terjadinya kemudaratatan yang lebih besar.⁴¹

Dzariah (plural: *dzara'i*) secara harfiah berarti "sarana" atau "jalan". *Sadd al-Dzara'i* berarti "menutup jalan-jalan" yang mengarah kepada kerusakan atau kemaksiatan. Ini adalah prinsip preventif dalam syariah yang bertujuan untuk menjaga kemaslahatan dan mencegah kerusakan sebelum terjadi.

Contoh Penerapan *Dzariah*:⁴²

1. Minum *khamr*

Meskipun meminum sedikit *khamr* mungkin tidak langsung memabukkan, Islam melarangnya secara mutlak karena meminum sedikit dapat menjadi *dzariah* (jalan) menuju meminum banyak dan mabuk.

2. Melihat lawan jenis dengan syahwat

Meskipun melihat pada dasarnya mubah, jika melihat dengan syahwat dapat menjadi *dzariah* menuju zina, maka perbuatan melihat tersebut dapat dilarang.

3. Jual beli yang mengarah pada riba

Jika suatu bentuk transaksi jual beli dapat menjadi sarana untuk melakukan riba, maka transaksi tersebut

⁴¹ Mustafa Abdullah, *Khazanah Tafsir di Malaysia* (Kuala Lumpur: Jabatan al-Quran al-Hadith, (Akademi Pengajian Islam, Universiti Malaya, 2009), h. 45.

⁴² Muhammad Taqi Usmani, *An Introduction to Islamic Finance*, (Karachi: Maktaba Ma'ariful Qur'an, 2017), h. 112.

dapat dilarang meskipun pada dasarnya jual beli adalah halal.

Dalam konteks perjudian online, teori *dzariah* sangat relevan. Meskipun seseorang mungkin berargumen bahwa bermain judi online dalam skala kecil tidak langsung merugikan, namun pengalaman menunjukkan bahwa perjudian, termasuk perjudian online, seringkali menjadi *dzariah* yang mengarah pada:

1. Kecanduan

Perjudian *online* sangat adiktif, yang dapat menghancurkan kehidupan individu dan keluarga.

2. Kerugian finansial

Banyak orang kehilangan harta benda mereka karena perjudian, yang dapat menyebabkan kemiskinan dan masalah ekonomi.

3. Kejahatan lain

Seringkali, kecanduan judi mendorong seseorang untuk melakukan kejahatan lain seperti pencurian, penipuan, atau penggelapan untuk mendapatkan uang guna berjudi.

4. Kerusakan sosial

Perjudian dapat merusak tatanan sosial, menyebabkan konflik keluarga, perceraian, dan masalah sosial lainnya.

Oleh karena itu, berdasarkan teori *dzariah*, promosi dan fasilitasi perjudian online, bahkan jika dianggap sebagai perbuatan "kecil" atau "tidak langsung", dapat dilarang secara tegas karena potensi besar yang dimilikinya untuk mengarah

pada kemaksiatan dan kerusakan yang lebih besar. Pemerintah dan penegak hukum dapat menggunakan prinsip ini sebagai dasar untuk mengambil tindakan preventif yang kuat terhadap segala bentuk aktivitas yang memfasilitasi perjudian online, bahkan jika aktivitas tersebut tidak secara langsung melibatkan perjudian itu sendiri (misalnya, promosi, iklan, atau penyediaan platform).

G. Tinjauan Umum Penegakan Hukum Promosi Tindak Pidana Perjudian Online Menurut Hukum Pidana Islam

Menurut hukum pidana Islam, perjudian atau *maysir* termasuk dalam *jarimah ta'zir*. Rasulullah Saw. datang ke Mekkah dan melihat para sahabat sedang minum *khamr* dan bermain judi. Kemudian para sahabat bertanya kepada Rasulullah perihal *khamar* dan judi, lalu turun ayat QS. Al-Baqarah ayat 219, yang berbunyi:

﴿يَسْأَلُونَكَ عَنِ الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ قُلْ فِيهِمَا إِثْمٌ كَبِيرٌ وَمَنَافِعُ لِلنَّاسِ وَإِثْمُهُمَا أَكْبَرُ مِنْ نَّفْعِهِمَا ۚ وَيَسْأَلُونَكَ مَاذَا يُنْفِقُونَ قُلِ الْعَفْوَ كَذَلِكَ يُبَيِّنُ اللَّهُ لَكُمْ الْآيَاتِ لَعَلَّكُمْ تَتَفَكَّرُونَ﴾

“Mereka bertanya kepadamu (Nabi Muhammad) tentang *khamar* dan judi. Katakanlah, “Pada keduanya terdapat dosa besar dan beberapa manfaat bagi manusia. (Akan tetapi,) dosa keduanya lebih besar daripada manfaatnya.”

Mereka (juga) bertanya kepadamu (tentang) apa yang mereka infakkan. Katakanlah, “(Yang diinfakkan adalah) kelebihan (dari apa yang diperlukan).” Demikianlah Allah menerangkan ayat-ayat-Nya kepadamu agar kamu berpikir Khamar adalah segala sesuatu yang mengandung unsur yang memabukkan”(QS. Al-Baqarah (2) : 219)⁴³.

Setelah turun ayat tersebut, maka para sahabat menyimpulkan tidak diharamkan dan hanya dosa besar saja bagi pelakunya. Lalu para sahabat masih meminum *khamr* dan bermain judi sampai ada kejadian seorang kaum muhajirin masuk mengimami orang banyak pada saat shalat maghrib dalam keadaan mabuk, sehingga salah melafalkan ayat Al-Qur'an. Maka turunlah ayat QS. Al-Maidah ayat 90-91 yang mengharamkan perbuatan judi dan meminum khamr⁴⁴.

Maysir termasuk dalam *jarimah ta'zir* yang mana menurut bahasa *ta'zir* merupakan bentuk *masdar* dari kata *azzara* yang artinya menolak dan mencegah kejahatan. Sedangkan menurut istilah adalah pencegahan dan pengajaran terhadap tindak pidana yang tidak ada ketentuannya di dalam *had*, *kifarat* maupun *qisas*⁴⁵.

Syara' tidak menentukan macam hukuman untuk setiap *jarimah ta'zir* tetapi hanya menyebutkan sekumpulan hukuman dari yang ringan- ringannya sampai yang seberat-beratnya.

⁴³ NU Online, <https://quran.nu.or.id/al-baqarah/219>, diakses pada 2 Juni 2025.

⁴⁴ Ahmad Mustafa Al-Maragi, *Terjemahan Tafsir Al-Maragi*, (Semarang: PT Karya Toha Putra, 1993), h. 239-240.

⁴⁵ Marsum, *Fiqh Jinayat (Hukum Pidana Islam)*, (Yogyakarta: BAG. Penerbitan FH UII, 1991), h. 139.

Syari'ah hanya menentukan sebagian *jarimah ta'zir*, yaitu perbuatan-perbuatan yang selamanya akan dianggap sebagai *jarimah*; seperti riba, menggelapkan titipan, memaki-maki orang, suap-menyuap dan sebagainya. Jenis hukumannya berupa hukuman cambuk atau jilid⁴⁶.

Sejatinya pembangunan atau pembaruan hukum pidana Nasional sebagai sistem hukum Nasional tidak bisa dilepaskan dari kontribusi hukum pidana Islam yang digunakan sebagai sumber hukum untuk menuju pembaruan hukum pidana Nasional yang mencakup nilai sosio-politik, sosio-filosofik dan sosio-kultural bangsa Indonesia. Sisi moral agama yang masih dipegang erat oleh masyarakat Indonesia menjadi salah satu jalan mempermudah pengharmonian nilai-nilai moral agama menjadi sumber nilai bagi pembentukan sistem hukum nasional khususnya dalam kajian hukum pidana. Hukum pidana Islam (*syari'at* Islam) dengan karakteristiknya bisa diakomodir dengan cara penyerapan esensi nilai yang dibawanya. Penyerapan ini menjadikan konsep RKUHP baru tidak lagi diidentikan dengan nilai-nilai *liberalisme* dan *individualisme*⁴⁷.

⁴⁶ Ahmad Hanafi, *Asas-Asas Hukum Pidana Islam* (Jakarta: Bulan Bintang, 1990), h. 9.

⁴⁷ Moh. Khasan, "Pemikiran Hukum Pidana Islam Mohammad Hashim Kamali Dan Relevansinya Dengan Pembangunan Hukum Pidana Di Indonesia", *Disertasi Program Doktor Studi Islam Pascasarjana UIN Walisongo Semarang*, 2021, h. 327

H. Tinjauan Umum Penegakan Hukum Promosi Tindak Pidana Perjudian *Online* Menurut Hukum Pidana

Hukum sebagai alat untuk mengontrol masyarakat maksudnya yaitu hukum dapat memastikan perilaku dan atau tatanan kehidupan masyarakat yang sudah tertib dan harus dapat dipertahankan⁴⁸. Perjudian terdapat di dalam buku kedua Kitab Undang-undang Hukum Pidana. Terkait penjatuhan hukuman untuk perbuatan tindak pidananya perjudiannya, termaktub dalam Pasal 303 Kitab Undang-undang Hukum Pidana yang menyebutkan bahwa:

- (1) *Diancam dengan pidana penjara paling lama sepuluh tahun atau pidana denda paling banyak dua puluh lima juta rupiah, barang siapa tanpa mendapat izin:*
 - a. *dengan sengaja menawarkan atau memberikan kesempatan untuk permainan judi dan menjadikannya sebagai pencarian, atau dengan sengaja turut serta dalam suatu perusahaan untuk itu;*
 - b. *dengan sengaja menawarkan atau memberi kesempatan kepada khalayak umum untuk bermain judi atau dengan sengaja turut serta dalam perusahaan untuk itu, dengan tidak peduli apakah untuk menggunakan kesempatan adanya sesuatu syarat atau dipenuhinya sesuatu tata-cara;*
 - c. *menjadikan turut serta pada permainan judi sebagai pencarian.*

⁴⁸ Achmad Arief Budiman, “Penemuan Hukum dalam Putusan Mahkamah Agung dan Relevansinya Bagi Pengembangan Hukum Islam Indonesia”, *Jurnal Al-Ahkam* 24, No. 1, (2014), h. 22.

- d. *Kalau yang bersalah melakukan kejahatan tersebut dalam menjalankan pencariannya, maka dapat dicabut haknya untuk menjalankan pencarian itu.*
- e. *Yang disebut permainan judi adalah tiap-tiap permainan, di mana pada umumnya kemungkinan mendapat untung bergantung pada peruntungan belaka, juga karena pemainnya lebih terlatih atau lebih mahir. Di situ termasuk segala pertaruhan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain-lainnya yang tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala pertaruhan lainnya.*

Adapun terkait *endorsment* atau promosi tersendiri terdapat dalam Pasal 27 ayat (1) Undang-Undang No. 1 Tahun 2024 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) yang mana menitik beratkan pada muatan atau konten online. Jadi, perbuatan yang tercantum dalam Pasal tersebut merupakan perbuatan yang berkaitan langsung maupun tidak langsung dengan perjudian termasuk dalam tindak pidana dan dikaitkan dengan seseorang yang menerima *endorsment* judi online. Adapun untuk bunyi Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik yaitu:

Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat

*dapat diaksesnya informasi dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian*⁴⁹.

Ada banyak sekali faktor yang menjadi penyebab maraknya judi online, yaitu diantaranya merupakan karena adanya perilaku manusia yang tidak dapat dihilangkan dan karena adanya fasilitas yang mendukung terjadinya perjudian secara online. Adapun terdapat pula faktor internal dan faktor external yang menyebabkan maraknya perjudian. Secara faktor internal dikarenakan rendahnya Sumber Daya Manusia (SDM) dan karena adanya adat istiadat. Adapun untuk faktor external karena perekonomian keluarga dan adanya ketidakpatuhan masyarakat terhadap hukum yang berlaku⁵⁰.

Maka dari itu, untuk meminimalisir tindak pidana tersebut, maka perlu adanya penegakan hukum untuk menjaga ketertiban di lingkungan masyarakat. Penegakan hukum bukan merupakan tugas menerapkan hukum dalam peristiwa tertentu, melainkan aktivitas manusia dengan segala karakteristiknya yang bertujuan untuk memenuhi harapan yang diinginkan oleh hukum⁵¹.

⁴⁹ Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

⁵⁰ Fahrul, “Penegakan Hukum Terhadap Pelaku Tindak Pidana Judi Online (Studi Kasus Proses Tindak Pidana Kasus Judi Online Di Wilayah Hukum Kepolisian Daerah Jawa Timur)”, *Journal Ilmiah Wahana Pendidikan* 10, No. 6 2024, h.305.

⁵¹ M. Ali Zaidan, *Menuju Pembaharuan Hukum Pidana*, (Jakarta: Sinar Grafika, 2015), h. 110.

Secara garis besar, proses penegakan hukum melibatkan semua subjek dalam setiap hubungan hukum yang mana artinya setiap orang yang melakukan aturan normatif atau melakukan sesuatu atau tidak melakukan sesuatu sesuai dengan aturan hukum yang berlaku, maka aturan ditetapkan sebagai upaya aparat penegak hukum untuk melindungi dan menjamin penegakan hukum, aparat penegak hukum dapat menggunakan kekuatan paksa jika diperlukan⁵².

Adapun ada 2 upaya penegakan hukum dalam penanggulangan promosi judi online, yaitu:

1. Upaya preventif, yaitu upaya yang berupa pencegahan sebelum terjadinya perbuatan tersebut. adapun untuk beberapa upayanya yaitu :
 - a. Melakukan sosialisasi atau penyuluhan kepada masyarakat;
 - b. Melakukan operasi dan pengawasan di tempat-tempat keramaian guna pencegahan munculnya perjudian di wilayah tersebut;
 - c. Mengadakan patroli dan pengawasan secara rutin; dan
 - d. Melakukan pengintaian untuk mengungkap kasus perjudian⁵³

⁵² Laurensius Arliman S, *Penegak Hukum dan Kesadaran Masyarakat*, (Yogyakarta: Deepublish, 2015), h. 12-13.

⁵³ Fahrul, "Penegakan Hukum Terhadap Pelaku Tindak Pidana Judi Online (Studi Kasus Proses Tindak Pidana Kasus Judi Online Di Wilayah Hukum Kepolisian Daerah Jawa Timur)", Skripsi Universitas Islam Indonesia Yogyakarta, 2024, h. 303.

2. Upaya represif, yaitu upaya yang dilakukan pada saat telah terjadi tindak pidana atau kejahatan yang mana tindakannya berupa penegakan hukum dengan menjatuhkan hukuman. Adapun untuk upaya yang dilakukan yaitu:
 - a. Melakukan penyelidikan dan mencari informasi;
 - b. Ikut bermain judi;
 - c. Melakukan penyamaran; dan
 - d. Menangkap tersangka dan menyita barang bukti⁵⁴.

⁵⁴ Fahrul, “Penegakan Hukum Terhadap Pelaku Tindak Pidana Judi Online (Studi Kasus Proses Tindak Pidana Kasus Judi Online Di Wilayah Hukum Kepolisian Daerah Jawa Timur)”, Skripsi Universitas Islam Indonesia Yogyakarta, 2024, h. 303.

BAB III

PENEGAKAN HUKUM OLEH POLRESTABES SEMARANG TERHADAP PELAKU *ENDORS* PERMAINAN JUDI ONLINE DI KOTA SEMARANG

A. Profil Polrestabes Semarang

Polrestabes Semarang adalah Kepolisian Resor Kota Besar yang berlokasi di Kota Semarang, Jawa Tengah. Sebagai salah satu pilar utama dalam menjaga keamanan dan ketertiban masyarakat (Kamtibmas), Polrestabes Semarang berada di bawah naungan Kepolisian Daerah Jawa Tengah (Polda Jateng). Keberadaannya sangat vital dalam memastikan penegakan hukum dan memberikan pelayanan kepada warga Kota Semarang di tengah dinamika sosial dan perkembangan teknologi yang pesat.

Sejarah perjudian di Kota Semarang memiliki akar yang dalam, mencerminkan interaksi kompleks antara fasilitas hiburan, pusat ekonomi, dan budaya kota. Awalnya, praktik perjudian seringkali terintegrasi dalam aktivitas sosial dan budaya seperti sabung ayam, permainan dadu, dan galek. Baru pada tahun 1954, istilah "judi" mulai secara eksplisit menghiasi pemberitaan surat kabar, menandai pergeseran persepsi terhadap aktivitas tersebut.

Pada era pasca-revolusi tahun 1950-an, perjudian di Semarang sempat dilegalkan dengan pertimbangan dapat menyumbang kas daerah melalui pajak untuk pembangunan. Puncak legalisasi terjadi pada tahun 1970-an, bahkan

pemerintah kota memanipulasi perjudian untuk menarik investasi. Namun, pada akhir 1980-an hingga awal 1990-an, terjadi perubahan kebijakan signifikan dengan intensifikasi pelarangan dan penangkapan pelaku perjudian. Pada tahun 1997, perjudian secara tegas dilarang di Kota Semarang dengan argumen membahayakan moral masyarakat.

Meskipun demikian, praktik perjudian, khususnya dalam bentuk *online*, kini kian merebak dan terkesan bebas tanpa tersentuh hukum secara menyeluruh. Hal ini menjadi ironi mengingat Kota Semarang adalah ibu kota provinsi yang semestinya menjadi percontohan kota dengan ketertiban dan penegakan hukum yang kuat. Maraknya perjudian *online* tidak lepas dari kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang memudahkannya diakses melalui internet.

Polrestabes Semarang menghadapi tantangan besar dalam memberantas fenomena ini, yang melibatkan kasus-kasus seperti pengusaha yang menggunakan keuntungan judi *online* untuk pembangunan hotel, geng remaja yang didanai bandar judi untuk promosi, hingga penangkapan *selebgram* dan *influencer* yang meng-*endorse* situs judi *online*. Kasus-kasus ini menyoroti skala kejahatan yang terstruktur dan melibatkan pencucian uang, serta peran *endorser* sebagai instrumen penting dalam penyebaran perjudian *online*.

Sebagai bagian integral dari institusi Kepolisian Negara Republik Indonesia (Polri), Polrestabes Semarang mengemban visi dan misi yang selaras dengan tujuan besar Polri dalam menjaga keamanan dan ketertiban nasional.

1. Visi

Menjadi pelindung, pengayom, dan pelayan masyarakat yang profesional, modern, dan terpercaya di wilayah Kota Semarang. Visi ini mencerminkan komitmen Polrestabes Semarang untuk hadir di tengah masyarakat, memberikan rasa aman, serta menjalankan tugas-tugas kepolisian dengan integritas dan akuntabilitas.

2. Misi

Untuk mencapai visi tersebut, Polrestabes Semarang menjalankan beberapa misi utama:

1. Mewujudkan Keamanan dan Ketertiban Masyarakat (Kamtibmas) yang Kondusif.
2. Menegakkan Hukum secara Adil dan Transparan
3. Memberikan Pelayanan Prima kepada Masyarakat
4. Meningkatkan Sinergi dengan Berbagai Pihak
5. Mengembangkan Profesionalisme dan Kapasitas Anggota

Polrestabes Semarang memiliki struktur organisasi yang terbagi dalam beberapa satuan dan fungsi, dirancang untuk mengoptimalkan pelaksanaan tugas pokok dan fungsi kepolisian di wilayah Kota Semarang.

1. Pimpinan

- a. Kepala Kepolisian Resor Kota Besar (Kapolrestabes)

Merupakan pimpinan tertinggi di Polrestabes Semarang, bertanggung jawab atas seluruh operasional dan kebijakan kepolisian di tingkat kota.

Biasanya berpangkat Komisaris Besar Polisi (Kombes Pol).

- b. Wakil Kepala Kepolisian Resor Kota Besar (Wakapolrestabes)

Membantu Kapolrestabes dalam pelaksanaan tugas sehari-hari dan mengkoordinasikan satuan serta fungsi di bawahnya.

2. Satuan dan Fungsi Utama

Di bawah pimpinan, Polrestabes Semarang memiliki berbagai satuan dan fungsi yang masing-masing memiliki spesialisasi tugas:

- a. Satuan Reserse Kriminal (Satreskrim)

Bertugas melakukan penyelidikan dan penyidikan terhadap tindak pidana umum, seperti pencurian, penganiayaan, pembunuhan, dan kejahatan lainnya. Termasuk di dalamnya unit-unit khusus seperti Unit *Cyber Crime* yang menangani kejahatan siber, termasuk perjudian *online*.

- b. Satuan Intelijen dan Keamanan (Satintelkam)

Berfungsi melakukan deteksi dini, pengamanan, dan penggalangan informasi untuk mencegah potensi gangguan Kamtibmas.

- c. Satuan Lalu Lintas (Satlantas)

Bertanggung jawab dalam pengaturan, penjagaan, pengawalan, dan patroli lalu lintas, serta penegakan hukum di bidang lalu lintas.

- d. Satuan Narkoba (Satnarkoba)

Menangani kasus-kasus penyalahgunaan dan peredaran narkotika.

e. Satuan Samapta Bhayangkara (Satsabhara)

Melaksanakan tugas patroli, pengamanan objek vital, pengamanan unjuk rasa, serta penanganan tindak pidana ringan.

f. Satuan Pembinaan Masyarakat (Satbinmas)

Melakukan pembinaan dan penyuluhan kepada masyarakat untuk meningkatkan kesadaran hukum dan partisipasi dalam menjaga Kamtibmas.

g. Bagian Operasi (Bagops)

Merencanakan, mengendalikan, dan mengkoordinasikan pelaksanaan operasi kepolisian.

h. Bagian Sumber Daya (Bagsumda)

Mengelola aspek personel, logistik, dan keuangan Polrestabes.

i. Seksi Profesi dan Pengamanan (Sipropam)

Menegakkan disiplin internal dan kode etik anggota Polri.

j. Seksi Hubungan Masyarakat (Sihumas)

Mengelola informasi dan komunikasi publik, termasuk penyampaian informasi kepada media dan masyarakat.

3. Kepolisian Sektor (Polsek)

Polrestabes Semarang juga membawahi beberapa Kepolisian Sektor (Polsek) yang tersebar di wilayah kecamatan di Kota Semarang. Polsek adalah unit

kepolisian terdepan yang berinteraksi langsung dengan masyarakat di tingkat lokal, bertugas memberikan pelayanan, menjaga Kamtibmas, dan melakukan penegakan hukum di wilayah hukumnya masing-masing.

B. Kasus Tindak Pidana Perjudian *Online* Di Kota Semarang

Sejarah perjudian di Kota Semarang memiliki akar yang dalam, bermula dari interaksi kompleks antara fasilitas hiburan, pusat ekonomi, dan budaya yang tersebar di berbagai sudut kota. Pada awalnya, praktik perjudian tidak selalu murni dalam bentuk taruhan uang, melainkan seringkali terintegrasi dalam aktivitas sosial dan budaya seperti sabung ayam, permainan dadu, gaplek, dan sejenisnya. Permainan-permainan ini menjadi bagian dari keseharian masyarakat, sebelum istilah "judi" secara eksplisit menghiasi pemberitaan surat kabar pada tahun 1954, menandai pergeseran persepsi dan identifikasi terhadap aktivitas tersebut¹.

Pada masa itu, fasilitas publik seperti klub, bioskop, dan pasar tidak hanya berfungsi sebagai pusat ekonomi, tetapi juga sebagai arena hiburan yang mempertemukan berbagai etnis dan profesi. Relasi sosial yang terjalin di tempat-tempat ini turut mempopulerkan aneka permainan kartu, dadu, dan

¹ Dwi Hendro Prabowo dan Putri Agus Wijayati, "Dari Perizinan Hingga Pelarangan: Perjudian di Kota Semarang Tahun 1970-1997", *Journal of Indonesian History* 3, 4 (2021), h. 48–54.

ketangkasan sebagai bentuk hiburan yang laris dinikmati masyarakat, di samping aktivitas jual beli barang pokok. Dinamika ini kemudian mendorong pemerintah kota untuk mengatur sektor hiburan, salah satunya dengan tujuan mendapatkan penerimaan ekonomi tertentu. Pada titik inilah, permainan-permainan ketangkasan yang semula murni hiburan mulai bersinggungan dengan kebutuhan peningkatan pendapatan pajak daerah, yang pada gilirannya mendorong perkembangan perjudian yang lebih terstruktur di Kota Semarang. Kajian-kajian historiografi oleh peneliti seperti Amen Budiman, Jongkie Tio, dan Liem Thian Joe juga mengindikasikan bahwa kebutuhan masyarakat Semarang akan hiburan berjalan beriringan dengan modernisasi kota itu sendiri².

Pada era pasca-revolusi tahun 1950-an, perjudian di Kota Semarang mengalami perkembangan signifikan, bahkan sempat dilegalkan oleh pemerintah kota. Kebijakan ini diambil dengan pertimbangan bahwa kegiatan perjudian dapat menyumbang kas daerah melalui setoran pajak, yang kemudian dialokasikan sebagai dana anggaran pembangunan. Puncak legalisasi terjadi pada tahun 1970-an, di mana pemerintah Kota Semarang bahkan memanipulasi perjudian untuk kepentingan pembangunan dan menarik investasi, salah satunya dengan mengatur perusahaan swasta bernama NIAC

² Denys Lombard, *Nisa Jawa Jilid 1 : Batas-Batas Pemberatan*, (Jakarta: Penerbit Erlangga, 2016), h. 47.

(New International Amusement Center). Periode legalisasi ini, bagaimanapun, juga diiringi dengan penindakan terhadap pelaku perjudian yang beroperasi secara ilegal, menunjukkan upaya pemerintah untuk mengendalikan praktik tersebut di bawah kerangka hukum yang telah ditetapkan³.

Namun, pada akhir tahun 1980-an hingga awal 1990-an, terjadi perubahan kebijakan yang signifikan dari pemerintah kota terkait penanganan perjudian. Periode ini ditandai dengan intensifikasi pelarangan perjudian dan penangkapan terhadap masyarakat yang terlibat di dalamnya. Pelarangan ini dilakukan pemerintah kota dalam rangka melindungi citra dan moral masyarakat. Kota Semarang, yang sebelumnya melegalkan perjudian, kini berbalik arah dan mencetuskan kebijakan pelarangan serta berusaha menertibkan kotanya dari praktik perjudian. Pada tahun 1997, perjudian secara tegas dilarang keberadaannya, bahkan diikuti dengan tindakan represif terhadap semua bentuk perjudian di Kota Semarang, dengan argumen bahwa hal tersebut membahayakan moral masyarakat⁴.

Pergeseran kebijakan ini menciptakan dualisme pemahaman di tengah masyarakat. Di satu sisi, perjudian dianggap sebagai kegiatan permainan dan hiburan, sementara di sisi lain, ia juga dapat mengarah pada tindakan kriminalitas.

³ Coloumbijn, dkk, *The Modernization of the Indonesian City 1920-1960*, (Leiden : Brill, 2006), h. 90.

⁴ Thomas Stamford Raffles, *The History Java*, (Yogyakarta: Narasi, 2008), h. 243.

Reaksi masyarakat terhadap perjudian pun terbagi menjadi dua ragam: pertama, mereka yang menjadi pelaku aktif atau terlibat langsung dan menjadikannya mata pencarian; dan kedua, mereka yang melihat aktivitas perjudian sebagai media pengisi waktu luang atau hiburan semata, sebagai pengalihan dari penatnya kehidupan, sekaligus memberikan harapan untuk mendapatkan keuntungan tertentu⁵.

Meskipun telah ada larangan dan tindakan represif, praktik perjudian di Kota Semarang, khususnya dalam bentuk *online*, kini kian merebak dan terkesan bebas tanpa tersentuh hukum secara menyeluruh. Ini menjadi ironi mengingat Kota Semarang adalah ibu kota provinsi yang semestinya menjadi percontohan kota dengan ketertiban dan penegakan hukum yang kuat di wilayah Jawa Tengah. Sayangnya, anggapan ideal tersebut terbantahkan oleh berbagai kasus yang terjadi⁶.

Maraknya perjudian di Kota Semarang tidak terlepas dari kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang turut memengaruhinya. Penggunaan internet telah menjadi media alternatif yang sangat efektif dalam mengoperasikan perjudian *online* dengan lebih mudah dan cakupan yang lebih luas. Sistem *online* tidak hanya menawarkan kemudahan akses, tetapi juga mampu menarik perhatian masyarakat dengan berbagai fitur dan promosi yang menarik. Perjudian

⁵ Thomas Stamford Raffles, *The History Java*, (Yogyakarta: Narasi, 2008), h. 243.

⁶ Thomas Stamford Raffles, *The History Java*, (Yogyakarta: Narasi, 2008), h. 245.

jenis ini biasanya diakses melalui perangkat seperti telepon genggam, laptop, atau sistem Android, memungkinkan siapa saja untuk terlibat kapan pun dan di mana pun.

Fenomena ini semakin kompleks dengan masuknya perjudian ke berbagai sektor, termasuk bisnis perhotelan. Sebagai contoh, pada awal Januari 2025, kepolisian berhasil menangkap seorang pengusaha asal Semarang, FH, yang terbukti menjalankan bisnis judi *online* dan menggunakan keuntungan haram tersebut untuk pembangunan Hotel A. Pihak berwenang segera menyita hotel tersebut dan belasan rekening bank yang diduga menampung keuntungan dari bisnis judi *online* tersebut, dengan total uang sitaan mencapai lebih dari Rp 103 miliar yang terkumpul dari 15 rekening berbeda. Kasus ini menunjukkan skala kejahatan yang tidak lagi sekadar individu, melainkan telah terstruktur dan melibatkan pencucian uang dengan aset fisik⁷.

Mundur ke belakang, pada bulan Desember 2024, terungkap pula kasus di mana sejumlah geng remaja di Semarang mendapatkan pendanaan dari bandar judi *online*. Para remaja ini dibayar untuk mempromosikan situs judi *online* secara daring, menggunakan grup-grup sosial media yang mereka miliki sebagai sarana penyebaran. Hal ini mengindikasikan bahwa target pasar perjudian *online* telah merambah ke segmen usia yang lebih muda, memanfaatkan

⁷ Hendrik Khoirul Muhid, <https://www.tempo.co/hukum/soroti-sejumlah-kasus-judi-online-teranyar-bandar-judol-di-semarang--1196533>, diakses pada 22 Mei 2025.

jaringan sosial di antara mereka. Pada bulan dan tahun yang sama, kepolisian juga berhasil menangkap seorang wanita bernama KA karena melakukan *endorse* judi *online* melalui media sosial Instagram. Perempuan tersebut terbukti memposting *story* (cerita) sebanyak dua kali sehari sejak Januari 2024 dan menerima upah sebesar Rp 7 juta dari aktivitas promosi tersebut. Kartika kemudian dijerat dengan Pasal 303 KUHP tentang perjudian dan diancam hukuman maksimal 10 tahun penjara. Kasus ini secara spesifik menyoroti peran individu sebagai *endorser* dalam rantai kejahatan perjudian *online*.⁸

Tidak hanya itu, pada bulan Juli 2024, selebgram berinisial DW juga diringkus karena mempromosikan laman penyedia judi daring di akun media sosialnya. DW mengaku memperoleh bayaran sebesar Rp 600 ribu untuk mempromosikan judi daring bernama "Jejuslot" yang diunggahnya dua kali sehari selama 15 hari. Di bulan yang sama, kepolisian juga menangkap seorang pria berinisial KCW yang mempromosikan dua permainan judi daring sekaligus, yaitu Toto188 dan Cocok777, melalui akun Facebook-nya. KCW bahkan mendapatkan komisi 10 persen dari setiap anggota grup yang berhasil melakukan deposit uang melalui promosinya. Atas perbuatannya, kedua

⁸ Laras, <https://kumparan.com/kumparannews/wanita-di-semarang-ditangkap-polisi-karena-mengendorse-judol-dibayar-rp-7-juta-248WyzuEPdN/full>, diakses pada 22 Mei 2025.

tersangka tersebut dijerat dengan Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik⁹.

Serangkaian kasus di Kota Semarang ini menggambarkan betapa masifnya praktik perjudian *online* dan bagaimana *influencer* atau *endorser* telah menjadi instrumen penting dalam penyebarannya. Mereka memanfaatkan jangkauan dan pengaruhnya di media sosial untuk menarik khalayak luas, terutama generasi muda, untuk terlibat dalam aktivitas ilegal ini. Modus operandi yang terus berkembang, mulai dari tawaran bonus fantastis, komisi berdasarkan jumlah anggota baru, hingga pembayaran rutin untuk setiap postingan, menjadi daya tarik bagi para *endorser* ini.

Implikasi dari maraknya kasus ini sangat besar, tidak hanya terhadap individu yang terlibat dalam perjudian atau *endorsement*, tetapi juga terhadap tatanan sosial masyarakat. Normalisasi perjudian, target generasi muda yang rentan terhadap kecanduan, munculnya gangguan mental dan kecanduan, hingga konflik sosial dan keluarga akibat kerugian finansial, menjadi dampak nyata yang harus ditangani serius. Oleh karena itu, penegakan hukum yang efektif terhadap pelaku *endorsement* perjudian *online* menjadi sangat krusial, tidak hanya sebagai bentuk penindakan, tetapi juga sebagai upaya preventif untuk melindungi masyarakat dari bahaya

⁹

Immanuel

Citra

Senjaya,

<https://jateng.antaranews.com/berita/539166/selebgram-semarang-diringkus-karena-promosikan-judi-daring>, diakses pada 22 Mei 2025.

laten perjudian *online*. Kasus-kasus di Polrestabes Semarang ini menjadi studi empiris yang penting untuk menganalisis bagaimana hukum pidana Islam dan hukum positif di Indonesia diterapkan dalam menghadapi fenomena kejahatan siber yang terus berevolusi ini.

C. Penegakan Hukum Oleh Polrestabes Semarang Terhadap Pelaku Tindak Pidana *Endors Judi Online* di Kota Semarang

Pemerintah, melalui berbagai instrumen hukum dan kelembagaan, secara konsisten berupaya menanggulangi berbagai bentuk praktik perjudian, termasuk yang kini merambah ke ranah *online*. Upaya penanggulangan ini dijalankan melalui strategi komprehensif yang mencakup tindakan preemtif, preventif, dan represif. Dalam konteks penanggulangan perjudian, khususnya perjudian *online*, kepolisian memegang peranan vital sebagai pengemban fungsi negara dalam menjaga keamanan dan ketertiban masyarakat, serta menegakkan hukum. Beban ini menuntut kepolisian untuk terus berinovasi dalam menghadapi modus operandi kejahatan yang semakin canggih¹⁰.

Berdasarkan wawancara dengan IPTU Ibnu Dedhiyatno, S.H., M.H., selaku KASUBNIT 1 IDIK IX Polrestabes Semarang, dapat diidentifikasi beberapa upaya strategis yang telah dan sedang dilakukan oleh Polrestabes Semarang dalam

¹⁰ Ali Zaedan, *Kebijakan Kriminal*, (Jakarta: Sinar Grafika, 2016), h. 158.

menanggulangi tindak pidana perjudian *online*, khususnya yang melibatkan pelaku *endorse* atau promosi. Upaya-upaya ini dirancang untuk menciptakan efek jera dan memutus rantai penyebaran perjudian *online* di tengah masyarakat:

a. Upaya preventif

Upaya preventif merupakan serangkaian tindakan proaktif yang dilakukan dengan tujuan utama untuk mencegah timbulnya suatu kejahatan sebelum terjadi, serta menciptakan suasana yang kondusif dalam masyarakat. Dalam konteks perjudian *online* dan fenomena *endorse*, upaya preventif Polrestabes Semarang diarahkan untuk meminimalisir ruang gerak pelaku dan menekan angka kriminalitas yang berkembang di tengah masyarakat. Beberapa upaya preventif yang secara spesifik antara lain:

- 1) Melakukan *cyber patrol*, Polrestabes Semarang, melalui Unit *Cyber Crime*, secara aktif melakukan *cyber patrol* atau patroli di dunia maya. Kegiatan ini merupakan bentuk pengawasan sistematis terhadap aktivitas di internet yang terindikasi melanggar hukum. Dalam konteks perjudian *online*, *cyber patrol* tidak hanya berfokus pada pelacakan bandar atau pemain langsung, tetapi juga secara intensif mengawasi individu atau akun-akun yang terindikasi melakukan promosi atau *endorsement* kegiatan judi *online*. Ini termasuk pemantauan media sosial seperti Instagram, Facebook, TikTok, dan YouTube, serta platform lain

yang sering digunakan oleh selebgram atau *influencer* untuk membagikan tautan atau konten bermuatan perjudian. Tujuannya adalah untuk mendeteksi dini aktivitas promosi ilegal dan mengidentifikasi potensi pelaku *endorse*.

- 2) Koordinasi dengan Kominfo untuk Pemblokiran Konten, setelah melakukan identifikasi melalui *cyber patrol*, Unit *Cyber Crime* Polrestabes Semarang akan berkoordinasi secara aktif dengan Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo). Koordinasi ini bertujuan untuk mengajukan permohonan pemblokiran (*take down*) terhadap situs web, akun media sosial, atau konten yang terindikasi memuat dan mempromosikan kegiatan permainan judi *online*. Proses pemblokiran ini sangat krusial dalam memutus akses masyarakat terhadap platform judi dan konten promosi ilegal, sehingga dapat meminimalisir dampak penyebaran yang lebih luas. Dengan memblokir sumber promosi, diharapkan jumlah masyarakat yang terpapar *endorsement* judi *online* dapat ditekan secara signifikan
- 3) Edukasi dan Sosialisasi Bahaya Judi *Online*, selain patroli dan pemblokiran, Polrestabes Semarang juga melakukan upaya edukasi dan sosialisasi kepada masyarakat luas, khususnya generasi muda dan pengguna media sosial. Edukasi ini mencakup penyuluhan tentang bahaya dan dampak negatif

perjudian online, serta konsekuensi hukum yang akan dihadapi oleh siapa saja yang terlibat, termasuk mereka yang menjadi endorser. Sosialisasi ini dapat dilakukan melalui kampanye di media sosial, seminar, atau kerjasama dengan lembaga pendidikan dan komunitas, dengan tujuan meningkatkan kesadaran hukum dan etika bermedia sosial di kalangan masyarakat¹¹.

b. Upaya represif

Upaya represif merupakan tindakan penegakan hukum yang dilakukan setelah suatu kejahatan terjadi. Upaya ini berfungsi sebagai jembatan untuk mencari langsung akar permasalahan di masyarakat guna memberantas suatu kejahatan dengan memberikan tindakan tegas agar pelaku kejahatan mendapatkan efek jera. Dalam penanggulangan tindak pidana *endorse judi online*, upaya represif Polrestabes Semarang diwujudkan melalui penindakan hukum yang tegas terhadap para pelaku.

Upaya represif ini meliputi serangkaian tindakan tegas berupa penangkapan, proses penyelidikan dan penyidikan, serta penjatuhan sanksi pidana. Proses ini tidak hanya menasar bandar judi *online*, tetapi juga secara spesifik menargetkan pelaku *endorse judi online* yang terbukti

¹¹ Wawancara dengan IPTU Ibnu Dedhiyatno, S.H., M.H selaku KASUBNIT 1 IDIK IV pada 6 Desember 2024.

secara sah melawan hukum. Apabila dalam proses penyelidikan dan penyidikan ditemukan bukti yang cukup bahwa seseorang telah secara sengaja dan sah melakukan kegiatan promosi atau *endorsement* permainan judi *online*, maka Unit *Cyber Crime* Polrestabes Semarang akan langsung menindak tegas dengan melakukan penangkapan¹².

Langkah-langkah dalam upaya represif terhadap pelaku *endorse* judi *online* meliputi:

1. Penangkapan dan Penahanan

Setelah mengumpulkan bukti-bukti yang cukup dari hasil *cyber patrol* atau laporan masyarakat, Unit *Cyber Crime* akan melakukan penangkapan terhadap selebgram atau *influencer* yang terbukti mempromosikan situs judi *online*. Penangkapan ini diikuti dengan proses penahanan sesuai prosedur hukum yang berlaku.

2. Penyelidikan dan Penyidikan Mendalam

Setelah penangkapan, dilakukan penyelidikan dan penyidikan secara mendalam untuk mengumpulkan alat bukti yang sah. Proses ini mencakup pemeriksaan terhadap perangkat elektronik pelaku (telepon genggam, laptop), analisis data komunikasi, pelacakan transaksi keuangan

¹² Wawancara dengan IPTU Ibnu Dedhiyatno, S.H., M.H selaku KASUBNIT 1 IDIK IV pada 6 Desember 2024.

terkait pembayaran *endorse*, hingga pemeriksaan saksi-saksi. Penyelidik juga akan berupaya mengungkap jaringan di balik *endorsement*, termasuk bandar judi *online* yang mempekerjakan *endorser* tersebut. Fokus utama adalah membuktikan unsur-unsur pidana yang terkandung dalam Pasal 45 ayat (2) *juncto* Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, yang secara spesifik mengatur larangan mendistribusikan atau mentransmisikan atau mengakses muatan elektronik yang mengandung perjudian.

3. Proses Hukum dan Penjatuhan Sanksi Pidana

Setelah berkas perkara dinyatakan lengkap (P-21) oleh kejaksaan, kasus akan dilimpahkan ke pengadilan untuk proses persidangan. Di persidangan, Jaksa Penuntut Umum (JPU) akan membuktikan tindak pidana yang dilakukan oleh pelaku *endorse*. Apabila terbukti bersalah, pelaku akan dijatuhi sanksi pidana sesuai dengan ketentuan undang-undang, yaitu ancaman hukuman penjara hingga 10 tahun dan denda hingga satu miliar rupiah. Selain itu, tidak menutup kemungkinan pelaku juga dijerat dengan Pasal 303 KUHP jika unsur-unsur perjudiannya terpenuhi. Penjatuhan sanksi pidana ini diharapkan memberikan efek jera, tidak hanya bagi pelaku yang bersangkutan,

tetapi juga bagi *influencer* lain agar tidak tergiur melakukan praktik *endorsement* ilegal semacam ini.

Upaya preventif dan represif yang dilakukan oleh Polrestabes Semarang ini menunjukkan komitmen dalam memerangi tindak pidana perjudian *online*, khususnya yang disebarkan melalui *endorsement* di media sosial. Sinergi antara penegak hukum, pemerintah, dan kesadaran masyarakat menjadi kunci dalam menciptakan ruang siber yang lebih aman dan bebas dari pengaruh buruk perjudian *online*.

D. Tantangan dalam Penegakan Hukum terhadap Pelaku *Endors Judi Online* di Polrestabes Semarang

Meskipun Polrestabes Semarang telah menunjukkan komitmen kuat dan melaksanakan berbagai upaya preventif maupun represif yang telah diuraikan di atas, penanganan tindak pidana *endorse judi online* di lapangan masih dihadapkan pada berbagai tantangan kompleks yaitu:

1. Evolusi Modus Operandi Pelaku yang Cepat

Para pelaku kejahatan judi *online*, termasuk para bandar dan *endorser*, terus berinovasi dalam metode promosinya. Mereka menggunakan teknik *cloaking*, penggunaan *Virtual Private Network* (VPN) untuk menyembunyikan lokasi, akun-akun bayangan (*burner accounts*), serta memanfaatkan algoritma media sosial untuk menyebarkan konten secara terselubung atau melalui iklan berbayar yang sulit dideteksi sebagai

perjudian. Polisi harus terus-menerus meng- *update* teknologi dan pengetahuan untuk mengimbangi kecepatan adaptasi pelaku, sebuah tugas yang membutuhkan sumber daya dan pelatihan berkelanjutan.

2. Tantangan Yuridiksi Lintas Batas

Server-server utama judi *online* seringkali berada di luar negeri, di negara-negara yang mungkin memiliki regulasi perjudian yang berbeda atau bahkan melegalkan aktivitas tersebut. Hal ini menciptakan kendala yurisdiksi yang signifikan bagi penegak hukum di Indonesia. Meskipun *endorser* berada di wilayah hukum Indonesia, penindakan terhadap bandar atau penyedia layanan utama menjadi sangat sulit karena memerlukan kerja sama antarnegara yang kompleks dan memakan waktu.

3. Kesulitan Pembuktian Unsur Kesengajaan (*Mens Rea*) pada Pelaku *Endorse*

Beberapa selebgram atau *influencer* yang tertangkap seringkali berdalih tidak mengetahui bahwa aktivitas yang mereka promosikan adalah perjudian, atau mereka hanya mengira itu adalah permainan biasa. Pembuktian unsur kesengajaan (*mens rea*) bahwa *endorser* memiliki niat untuk mendistribusikan atau mentransmisikan konten perjudian menjadi tantangan tersendiri bagi penyidik. Meskipun UU ITE Pasal 27 ayat (2) telah jelas, interpretasi dan pembuktian *actus reus* (perbuatan) yang disertai *mens rea* (niat jahat) terkadang rumit, terutama jika promosi

dilakukan secara tidak langsung atau melalui kode-kode tertentu.

4. Daya Tarik Imbalan Finansial yang Fantastis

Imbalan yang ditawarkan oleh bandar judi *online* kepada para *endorser* sangat besar, berkisar dari jutaan hingga puluhan juta rupiah per bulan, bahkan bonus-bonus lainnya. Daya tarik finansial yang menggiurkan ini menjadi motivasi kuat bagi *influencer* untuk tetap terlibat, meskipun mereka mengetahui risiko hukumnya. Ini menunjukkan bahwa efek jera dari penegakan hukum yang ada belum sepenuhnya mampu mengalahkan insentif ekonomi yang ditawarkan.

5. Volume Konten dan Keterbatasan Sumber Daya Penegak Hukum

Jumlah konten perjudian *online* dan akun-akun yang mempromosikannya di media sosial sangat masif. Meskipun Polrestabes Semarang memiliki Unit *Cyber Crime* dan melakukan *cyber patrol*, skala kejahatan ini jauh melampaui kapasitas sumber daya manusia dan peralatan yang dimiliki kepolisian. Hal ini menyebabkan tidak semua kasus *endorse* judi *online* dapat terdeteksi dan ditindak secara cepat dan menyeluruh.

6. Kurangnya Partisipasi Aktif Masyarakat dalam Pelaporan

Kesadaran masyarakat untuk aktif melaporkan akun-akun atau individu yang mempromosikan judi *online* masih perlu ditingkatkan. Banyak masyarakat yang mungkin hanya menyoroti atau mengancam di media sosial,

namun tidak menindaklanjuti dengan laporan resmi kepada pihak berwenang, sehingga mempersulit upaya penegak hukum dalam mengidentifikasi dan menindak pelaku.

BAB IV
ANALISIS TENTANG PENEGAKKAN HUKUM
OLEH POLRESTABES SEMARANG TERHADAP
PELAKU *ENDORS* PERMAINAN JUDI *ONLINE*
DALAM HUKUM PIDANA ISLAM DAN HUKUM
POSITIF DI KOTA SEMARANG

A. Praktik *Endors* (Promosi) terhadap Perjudian *Online* yang Marak di Polrestabes Semarang

Polrestabes Semarang merupakan salah satu satuan kerja Kepolisian Republik Indonesia di bawah Polda Jawa Tengah yang memiliki wilayah hukum di Kota Semarang. Sebagai bagian dari aparat penegak hukum, Polrestabes memiliki tugas pokok menjaga keamanan dan ketertiban masyarakat, menegakkan hukum, serta memberikan perlindungan, pengayoman, dan pelayanan kepada masyarakat. Dalam era digital, tantangan yang dihadapi aparat penegak hukum semakin kompleks, salah satunya adalah kejahatan berbasis teknologi informasi seperti perjudian online. Perkembangan teknologi informasi telah mengubah bentuk praktik perjudian dari yang konvensional menjadi digital. Judi *online* kini hadir dalam berbagai bentuk, seperti permainan taruhan berbasis aplikasi, website, hingga media sosial, yang dapat diakses secara bebas oleh masyarakat luas, termasuk anak-anak dan remaja. Bahkan judi *online* sudah merambah secara tersembunyi di aplikasi permainan (*game*).

Perjudian *online* merupakan salah satu bentuk kejahatan siber yang semakin hari menunjukkan tren peningkatan dan

menimbulkan keresahan di tengah masyarakat. Tidak seperti perjudian konvensional yang dilakukan secara langsung, judi online beroperasi melalui sistem digital yang memanfaatkan kemajuan teknologi informasi. Kegiatan ini dilakukan secara tersembunyi, menggunakan jaringan internet dan platform elektronik yang memungkinkan pelaku berjudi tanpa harus bertemu secara fisik atau berada dalam satu lokasi. Hal ini menjadikan praktik perjudian lebih sulit diawasi dan dikendalikan oleh aparat penegak hukum. Kemudahan akses, anonimitas, serta kecepatan transaksi menjadi faktor utama yang mendorong pertumbuhan judi daring di berbagai kalangan, termasuk remaja dan masyarakat kelas menengah. Fenomena ini mencerminkan bentuk evolusi tindak pidana yang memanfaatkan sistem elektronik sebagai sarana untuk melancarkan kejahatan, sehingga memerlukan pendekatan hukum yang adaptif, tidak hanya dari aspek regulasi, tetapi juga dari sisi penegakan hukum berbasis teknologi.¹

Maraknya judi online tidak lepas dari peran para pelaku *endorse* yang turut mempromosikan platform-platform tersebut di berbagai media sosial. Dengan memanfaatkan popularitas dan pengaruh mereka, para *endorser* mampu menarik perhatian banyak orang, khususnya generasi muda, untuk mencoba layanan judi online yang mereka promosikan. Hubungan ini menciptakan siklus promosi yang efektif bagi

¹ Dedi Prasetyo, *Kejahatan Siber dan Upaya Penanggulangannya*, (Jakarta: Sinar Grafika, 2022), h. 87.

pelaku industri judi *online*, karena kepercayaan publik terhadap figur publik sering kali membuat iklan terselubung ini tampak lebih meyakinkan dan normal. Akibatnya, batas antara hiburan dan aktivitas ilegal pun menjadi semakin kabur.

Endorsemen berasal dari kata dasar *endorse* yang merupakan kata serapan dalam bahasa Inggris yang berarti dukungan, pengesahan, atau persetujuan atas sesuatu. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), *endorsemen* yang berarti pengesahan pemindahan hak milik dengan membubuhkan tanda tangan dan cap di balik sekuritas². Sedangkan *endorsemen* selebritas dalam KBBI memiliki arti *endorsemen* dengan membayar atau mengikat kontrak dengan selebritas atau artis untuk menjadi duta atas produk yang ditawarkan, artis tersebut tidak diizinkan untuk mengiklankan produk lain yang sejenis untuk periode waktu tertentu.³ Fenomena *endorsemen* terhadap judi *online* oleh publik figur, selebgram, dan *influencer* di media sosial ini merupakan bentuk baru dari keterlibatan dalam kejahatan, terutama kejahatan dunia maya atau *cyber crime*.⁴

² Kamus Besar Bahasa Indonesia, <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/endorsemen> Diakses pada tanggal 23 Mei 2025 pukul 23:40 WIB

³ Kamus Besar Bahasa Indonesia, <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/endorsemen%20selebritas> Diakses pada tanggal 23 Mei 2025 pukul 23:46 WIB.

⁴ Abdul Wahid dan Mohammad Labib, *Kejahatan Mayantara Cyber Crime*, (Bandung: Refika Aditama, 2005), h. 40

Dalam rangka mewujudkan tujuan nasional sebagaimana tertuang dalam Pembukaan UUD 1945 yakni menciptakan negara yang adil, makmur, dan sejahtera diperlukan kondisi yang stabil dan kondusif di seluruh aspek kehidupan, termasuk dalam aspek penegakan hukum. Untuk menjawab tuntutan serta aspirasi masyarakat terhadap terciptanya tatanan sosial yang aman dan sejahtera, negara Indonesia menetapkan suatu kebijakan sosial (*social policy*) sebagai instrumen dalam mencapai kesejahteraan umum. Salah satu bentuk nyata dari kebijakan tersebut adalah dengan merumuskan langkah-langkah strategis dalam mencegah dan menanggulangi tindak pidana, baik yang telah terjadi maupun yang berpotensi terjadi di masyarakat. Seluruh upaya penegakan hukum dalam rangka pencegahan dan pemberantasan kejahatan ini termasuk ke dalam ranah kebijakan kriminal (*criminal policy*) yang menjadi bagian penting dari sistem hukum nasional.⁵

Upaya penegakan hukum dalam rangka menanggulangi kejahatan mencakup berbagai pendekatan yang diarahkan sebagai bentuk reaksi negara terhadap pelaku tindak pidana. Pendekatan tersebut dapat bersifat preventif, yaitu tindakan pencegahan sebelum kejahatan terjadi, maupun represif, yakni tindakan penindakan setelah kejahatan dilakukan. Kedua bentuk pendekatan ini merupakan instrumen penting dalam sistem peradilan pidana yang bertujuan tidak hanya untuk

⁵ Barda Nawawi Arief, *Bunga Rampai Kebijakan Hukum Pidana: Perkembangan Penyusunan Konsep KUHP Baru*, (Jakarta: Kencana, 2011), h. 24.

memberikan efek jera kepada pelaku, tetapi juga untuk melindungi masyarakat dan mencegah terulangnya perbuatan serupa di masa mendatang.⁶

Berdasarkan hasil wawancara dengan IPTU Ibnu Dedhiyatno, S.H., M.H., selaku Kasubnit 1 Idik IV Polrestabes Semarang, upaya yang dilakukan oleh pihak kepolisian dalam mencegah dan menanggulangi pelaku *endors* perjudian *online* melibatkan dua pendekatan utama, yaitu pendekatan preventif dan represif.⁷

1. Upaya Preventif

Tujuan dari pendekatan ini yakni untuk mencegah timbulnya suatu kejahatan, membangun kesadaran hukum di tengah masyarakat, mengurangi potensi keterlibatan individu dalam tindak pidana, serta menciptakan lingkungan sosial yang tangguh terhadap pengaruh negatif judi *online*. Selain itu, langkah preventif juga diarahkan untuk menutup peluang berkembangnya jaringan perjudian melalui edukasi dan pendekatan humanis. Upaya preventif Polrestabes Semarang dalam rangka penegakkan hukum terhadap tindak pidana judi yakni:

a. Patroli Siber dan Keterbatasan Deteksi Dini

Cyber patrol merupakan fondasi dari upaya preventif di ranah siber. Polrestabes Semarang,

⁶ Muladi dan Barda Nawawi Arief, *Teori-Teori dan Kebijakan Pidana*, (Bandung: Alumni, 2010), h. 20.

⁷ Wawancara dengan IPTU Ibnu Dedhiyatno, S.H., M.H selaku KASUBNIT 1 IDIK IV pada 6 Desember 2024.

melalui Unit *Cyber Crime*, secara aktif melakukan pengawasan sistematis terhadap aktivitas internet yang berpotensi melanggar hukum, termasuk promosi judi *online*. Tujuan utamanya adalah deteksi dini dan identifikasi potensi pelaku *endorse*.

Meski esensial, efektivitas *cyber patrol* sangat dipertanyakan di tengah laju evolusi modus operandi pelaku. Para *bandar* dan *endorser* judi *online* semakin canggih dalam menyembunyikan jejak digital mereka. Mereka menggunakan teknik *cloaking* (menyembunyikan konten asli dari *bot* atau *crawler*), memanfaatkan *Virtual Private Network* (VPN) untuk menyamarkan lokasi server, menggunakan akun-akun bayangan (*burner accounts*) yang mudah dibuat dan dibuang, serta menyebarkan konten melalui iklan berbayar yang dirancang agar sulit dideteksi sebagai perjudian langsung oleh sistem otomatis. Algoritma media sosial juga sering dimanfaatkan untuk menargetkan audiens tertentu secara terselubung.

Keterbatasan sumber daya manusia dan peralatan teknologi yang dimiliki Polrestabes Semarang menjadi kendala signifikan. Skala kejahatan siber ini masif; jumlah konten dan akun promosi di media sosial sangat banyak, jauh melampaui kapasitas polisi untuk memantau dan menindak seluruhnya secara *real-time*. Akibatnya, banyak promosi ilegal yang kemungkinan besar tidak terdeteksi, atau terlambat

dideteksi, sehingga memberikan waktu bagi konten tersebut untuk menyebar luas sebelum dihapus. Ini menciptakan efek "tikus dan kucing" di mana penegak hukum terus-menerus bermain kejar-kejaran dengan pelaku, seringkali tertinggal satu langkah di belakang.

b. Melakukan kerjasama dengan Kementerian Komunikasi dan Informatika

Setelah identifikasi melalui *cyber patrol*, Polrestabes Semarang berkoordinasi dengan Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) untuk mengajukan permohonan pemblokiran (*take down*) situs web, akun media sosial, atau konten yang mempromosikan judi *online*. Pemblokiran ini penting untuk memutus akses masyarakat.

Pendekatan ini, meskipun vital, cenderung bersifat reaktif. Pemblokiran hanya dapat dilakukan setelah konten teridentifikasi dan dilaporkan. Di era digital saat ini, kecepatan penyebaran informasi sangat tinggi. Satu situs atau akun yang diblokir dapat dengan mudah digantikan oleh situs atau akun baru dalam hitungan jam, atau bahkan menit. Fenomena ini dikenal sebagai "efek *whack-a-mole*," di mana satu masalah diatasi, namun masalah lain muncul dengan cepat.

Tantangan terbesar yang dihadapi adalah isu yurisdiksi lintas batas. Server-server utama judi *online* seringkali berlokasi di luar negeri, di negara-

negara yang mungkin memiliki regulasi perjudian yang berbeda, atau bahkan melegalkan aktivitas tersebut. Meskipun konten promosi ditemukan di dalam yurisdiksi Indonesia (misalnya, diunggah oleh *endorser* lokal), tindakan hukum terhadap *bandar* atau penyedia layanan utama menjadi sangat rumit. Ini memerlukan kerja sama antarnegara yang kompleks, memakan waktu, dan seringkali terkendala oleh perbedaan sistem hukum dan prioritas penegakan hukum antarnegara. Pemblokiran hanya efektif dalam membatasi akses dari wilayah Indonesia, tetapi tidak mampu menyentuh akar operasional dari jaringan perjudian *online* global.

c. Edukasi dan Sosialisasi Bahaya Judi *Online*

Polrestabes Semarang juga melakukan upaya edukasi dan sosialisasi kepada masyarakat, khususnya generasi muda dan pengguna media sosial, mengenai bahaya dan dampak negatif perjudian *online* serta konsekuensi hukumnya.

Upaya edukasi dan sosialisasi memang krusial untuk membangun kesadaran hukum dan etika bermedia sosial. Namun, efektivitasnya sangat tereduksi oleh daya tarik imbalan finansial yang fantastis yang ditawarkan oleh *bandar judi online*. Seperti yang diungkapkan, para *endorser* dapat menerima bayaran jutaan hingga puluhan juta rupiah per bulan, ditambah bonus-bonus lainnya. Insentif

ekonomi yang menggiurkan ini seringkali jauh lebih dominan daripada ancaman hukuman pidana 10 tahun penjara dan denda satu miliar rupiah yang diatur dalam UU ITE atau Pasal 303 KUHP. Bagi individu yang tergiur dengan kekayaan instan atau pendapatan mudah, risiko hukum terasa sepadan atau bahkan tidak signifikan dibandingkan keuntungan yang ditawarkan.

Selain itu, "kurangnya partisipasi aktif masyarakat dalam pelaporan" mengindikasikan bahwa tingkat kesadaran atau kepercayaan masyarakat untuk melaporkan masih rendah. Banyak yang mungkin hanya mengecam di media sosial tanpa menindaklanjuti dengan laporan resmi. Ini bisa disebabkan oleh kurangnya pemahaman tentang mekanisme pelaporan, keraguan terhadap efektivitas penindakan, atau bahkan ketidakpedulian. Tanpa partisipasi aktif dari masyarakat sebagai "mata dan telinga" penegak hukum di dunia siber, upaya deteksi dan pencegahan menjadi lebih sulit. Edukasi harus disertai dengan kanal pelaporan yang mudah diakses dan responsif untuk mendorong keterlibatan publik.

2. Upaya Represif

Upaya represif dilakukan setelah kejahatan terjadi, berfokus pada penindakan hukum untuk menciptakan efek jera. Polrestabes Semarang mewujudkannya melalui

penangkapan, penyelidikan, dan proses hukum yang ketat.

a. Penangkapan, Penyelidikan Mendalam, dan Kesulitan Pembuktian *Mens Rea*

Polrestabes Semarang melakukan penangkapan terhadap selebgram atau *influencer* yang terbukti mempromosikan situs judi *online*. Ini diikuti dengan penyelidikan mendalam untuk mengumpulkan alat bukti yang sah, termasuk pemeriksaan perangkat elektronik, analisis data komunikasi, pelacakan transaksi keuangan, hingga pemeriksaan saksi. Fokusnya adalah membuktikan unsur pidana dalam Pasal 45 ayat (2) *juncto* Pasal 27 ayat (2) UU ITE.

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

Meskipun Polrestabes Semarang telah berhasil menangkap beberapa *endorser*, seperti kasus Kartika Anggun dan DW, tantangan terbesar terletak pada "kesulitan pembuktian unsur kesengajaan (*mens rea*) pada pelaku *endorse*." Banyak selebgram atau *influencer* yang tertangkap berdalih tidak mengetahui bahwa aktivitas yang mereka promosikan adalah perjudian, atau mereka hanya

mengira itu adalah permainan biasa. Pembuktian niat jahat (*mens rea*) bahwa *endorser* memiliki niat untuk mendistribusikan atau mentransmisikan konten perjudian merupakan elemen krusial yang sulit dibuktikan.

Meskipun Pasal 27 ayat (2) UU ITE secara jelas melarang distribusi konten yang mengandung perjudian, penyidik harus membuktikan bahwa *endorser* tidak hanya melakukan *actus reus* (perbuatan mempromosikan), tetapi juga memiliki *mens rea* (niat jahat) saat melakukannya. Jika promosi dilakukan secara tidak langsung, menggunakan kode-kode tertentu, atau *endorser* mengklaim ketidaktahuan, proses pembuktian menjadi rumit. Kelemahan dalam pembuktian *mens rea* dapat berakibat pada tuntutan yang lebih ringan atau bahkan pembebasan, yang pada akhirnya mengurangi efek jera. Diperlukan standar pembuktian yang lebih jelas atau pendekatan legislatif yang mempertimbangkan model *strict liability* untuk kasus-kasus seperti ini, di mana niat tidak terlalu menjadi fokus utama dibandingkan dengan dampak perbuatan.

b. Targeting Pelaku dan Jaringan

Upaya represif Polrestabes Semarang menasar pelaku *endorse*, namun juga berupaya mengungkap jaringan di baliknya, termasuk *bandar judi online*

yang mempekerjakan *endorser*. Meskipun ada upaya untuk mengungkap jaringan, keberhasilan penindakan terhadap *bandar* utama judi *online* yang seringkali berada di luar negeri masih sangat minim. Kasus Firman Hetanto yang melibatkan pembangunan Hotel Aruss mungkin menunjukkan keberhasilan dalam penindakan pencucian uang, namun kasus ini lebih kepada *bandar* lokal yang mengoperasikan jaringan di Indonesia. Sementara itu, sebagian besar *bandar* besar yang mengendalikan operasional global tetap sulit dijangkau karena "tantangan yurisdiksi lintas batas" yang telah dijelaskan sebelumnya.

Ini menciptakan efek "gunung es" dalam penegakan hukum, hanya sebagian kecil kejahatan (yaitu, para *endorser* dan pemain lokal) yang terlihat dan dapat ditindak, sementara sebagian besar (yaitu, *bandar* besar dan server utama di luar negeri) tetap tersembunyi dan beroperasi dengan leluasa. Selama "otak" di balik operasional judi *online* berskala besar tidak dapat dijangkau, penindakan terhadap *endorser* saja tidak akan mampu memutus rantai kejahatan secara fundamental. Kejahatan ini akan terus beregenerasi dengan cepat.

c. Proses Hukum dan Penjatuhan Sanksi Pidana

Kasus yang dinyatakan lengkap (P-21) akan dilimpahkan ke pengadilan, dengan ancaman

hukuman penjara hingga 10 tahun dan denda hingga satu miliar rupiah, serta kemungkinan jeratan Pasal 303 KUHP.

Pasal 303 KUHP

(1) Diancam dengan pidana penjara paling lama sepuluh tahun atau pidana denda paling banyak dua puluh lima juta rupiah, barang siapa tanpa mendapat izin:

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

(2) Kalau yang bersalah melakukan kejahatan tersebut dalam menjalankan pencariannya, maka dapat dicabut haknya untuk menjalankan pencarian itu.

(3). Yang disebut permainan judi adalah tiap-tiap permainan, di mana pada umumnya kemungkinan mendapat untung bergantung pada peruntungan belaka, juga karena pemainnya lebih terlatih atau lebih mahir. Di situ termasuk segala pertaruhan

tentang keputusan perlombaan atau permainan lain-lainnya yang tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala pertaruhan lainnya.

Penjatuhan sanksi pidana memang diharapkan memberikan efek jera. Namun, seperti yang telah disinggung, "daya tarik imbalan finansial yang fantastis" seringkali mengalahkan rasa takut terhadap hukuman. *Endorser* menerima bayaran yang sangat besar, membuat mereka mempertaruhkan risiko hukum. Ini mengindikasikan bahwa sanksi yang ada, meskipun berat secara teori, belum cukup kuat untuk mengimbangi motivasi ekonomi. Mungkin diperlukan pendekatan sanksi yang lebih inovatif, seperti penyitaan aset yang lebih agresif, atau penerapan sanksi sosial yang lebih berat (misalnya, pembekuan akun media sosial secara permanen atau *blacklist* publik) selain sanksi pidana, untuk benar-benar menciptakan efek jera yang komprehensif.

Selain itu, proses hukum yang memakan waktu dan sumber daya dapat menjadi penghalang bagi penegak hukum yang sudah terbatas kapasitasnya. Lamanya proses dari penangkapan hingga putusan pengadilan dapat membuat publik kehilangan minat atau *awareness* terhadap kasus tersebut, sehingga mengurangi efek jera dan edukasi publik yang seharusnya tercipta dari setiap penindakan.

Polrestabes Semarang telah menunjukkan upaya nyata dalam memerangi tindak pidana *endorse* perjudian *online*. Langkah-langkah preventif seperti *cyber patrol* dan koordinasi pemblokiran, serta upaya represif melalui penangkapan dan proses hukum, adalah fondasi penting. Namun, analisis kritis mengungkap bahwa tantangan seperti evolusi modus operandi pelaku, kendala yurisdiksi lintas batas, kesulitan pembuktian *mens rea*, daya tarik imbalan finansial yang fantastis, keterbatasan sumber daya, dan kurangnya partisipasi masyarakat, secara signifikan mengurangi efektivitas penegakan hukum. Tanpa perbaikan signifikan dalam aspek-aspek ini, melalui investasi teknologi, penguatan kerjasama internasional, revisi regulasi, strategi edukasi yang lebih cerdas, dan peningkatan partisipasi publik, fenomena *endorsement* perjudian *online* akan terus menjadi masalah yang sulit diberantas secara tuntas di Kota Semarang dan Indonesia pada umumnya. Hukum tidak boleh hanya menjadi "produk tulisan semata," melainkan harus mampu beradaptasi dan menekan praktik ilegal ini secara signifikan dalam lanskap digital yang terus berubah.

B. Analisis Penegakan Hukum Terhadap *Endors* (Promosi) Perjudian *Online* Ditinjau dari Hukum Pidana Islam dan Hukum Positif di Polrestabes Semarang

Perkembangan zaman yang ditandai dengan kemajuan teknologi digital telah mengubah bentuk-bentuk perjudian dari yang konvensional menjadi lebih modern dan

tersembunyi. Jika dulu praktik perjudian dilakukan secara langsung di tempat-tempat tertentu, kini perjudian dapat diakses dengan mudah melalui gawai pribadi, menjadikan siapa pun termasuk anak-anak, lebih rentan terlibat dalam aktivitas judi tersebut. Salah satu cara yang banyak digunakan untuk mempromosikan judi online adalah melalui endorsemen oleh selebgram, konten kreator, bahkan influencer anak-anak muda. Mereka menyamarkan iklan judi sebagai “game”, “cuan harian”, atau “penghasilan tambahan”, dan sering kali tidak menyadari konsekuensi hukumnya. Para pelaku memanfaatkan platform media sosial seperti Instagram dan TikTok untuk menyebarkan link situs judi online secara terselubung, yang kemudian berdampak luas pada anak-anak dan remaja bahkan merambah hingga ke situs-situs web milik pemerintah dan institusi pendidikan.⁸

1. Perspektif Hukum Pidana Islam

Dalam Hukum Pidana Islam, perjudian (*maysir*) secara tegas dikategorikan sebagai perbuatan haram dan termasuk dalam ranah *jarīmah* (tindak pidana) yang dilarang keras oleh syariat. Landasan hukum utamanya terdapat dalam Al-Qur'an Surat Al-Maidah ayat 90-91, yang secara eksplisit menyebut *khamar* (minuman keras),

⁸ Rizki Dewi Ayu, Tempo, *Begini Cara Media Sosial Menyebar Iklan Judi Online*, <https://www.tempo.co/ekonomi/begini-cara-media-sosial-menyebarkan-iklan-judi-online-150853> Diakses pada 26 Mei 2025 pukul 23:45.

maysir (perjudian), ansab (berhala), dan azlam (mengundi nasib dengan panah) sebagai perbuatan keji dari perbuatan setan yang harus dijaui agar beruntung. Ayat ini tidak hanya melarang tindakan perjudian itu sendiri, tetapi juga segala bentuk aktivitas yang mendukung atau mengarah pada perjudian.

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْلَامُ رِجْسٌ
مِّنْ عَمَلِ الشَّيْطَانِ فَاجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ ﴿٩٠﴾

“Wahai orang-orang yang beriman, sesungguhnya minuman keras, berjudi, (berkurban untuk) berhala, dan mengundi nasib dengan anak panah adalah perbuatan keji (dan) termasuk perbuatan setan. Maka, jauhilah (perbuatan-perbuatan) itu agar kamu beruntung”. (QS. Al-Maidah (5) : 90)

Promosi atau endorsement judi online, dalam konteks HPI, dikategorikan sebagai *jarimah ta'zīr*. Ini adalah jenis tindak pidana yang sanksinya tidak ditentukan secara spesifik dalam nash (Al-Qur'an atau Hadis), melainkan diserahkan sepenuhnya kepada otoritas hukum (hakim atau penguasa) untuk menentukannya berdasarkan pertimbangan kemaslahatan umum (*maslahah mursalah*). Fleksibilitas sanksi *ta'zīr* ini memungkinkan hakim untuk menjatuhkan hukuman yang proporsional, yang dapat bervariasi mulai dari penjara, denda, hingga hukuman

sosial atau teguran, tergantung pada tingkat bahaya yang ditimbulkan oleh perbuatan tersebut, dampak sosialnya, dan seberapa besar kerugian yang diakibatkan bagi individu maupun kolektif. Klasifikasi sebagai *jarīmah ta'zīr* menunjukkan bahwa meskipun tidak ada hukuman *had* (sanksi yang ditetapkan secara pasti dalam nash) untuk promosi judi, perbuatan ini tetap dianggap serius dan memerlukan intervensi hukum untuk menjaga ketertiban dan moralitas masyarakat.⁹

Beberapa asas dan teori HPI sangat relevan dalam memahami pelarangan promosi judi online ini. *Pertama, Asas Maslahah* (Kemaslahatan Umum) menegaskan bahwa tujuan utama penegakan hukum dalam Islam adalah untuk melindungi masyarakat dari segala bentuk kerusakan, baik moral, sosial, maupun ekonomi. Promosi judi online jelas-jelas bertentangan dengan asas ini karena berpotensi merusak individu secara finansial, memicu kecanduan, dan mengikis nilai-nilai moral dalam masyarakat. *Kedua, Teori Sadd al-Dzari'ah* (Menutup Jalan Keharaman) merupakan prinsip fundamental yang mewajibkan pencegahan segala perbuatan yang berpotensi menjerumuskan pada keharaman. Promosi judi *online* adalah contoh nyata dari *dzari'ah* (jalan) yang dapat mengantarkan banyak orang pada perbuatan judi yang

⁹ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, 2019), h. 106.

diharamkan. Oleh karena itu, tindakan promosi ini harus dicegah dan dihukum secara tegas untuk memutus mata rantai keharaman.

Ketiga, konsep Delik Pernyataan dalam HPI sangat penting. Dalam konteks ini, promosi judi online sudah cukup untuk dikategorikan sebagai tindak pidana meskipun tidak ada bukti langsung bahwa transaksi judi benar-benar terjadi sebagai akibat dari promosi tersebut. Sekadar ajakan, bujukan, atau fasilitasi yang mengarah pada perjudian sudah cukup untuk memenuhi unsur pidana. Ini menunjukkan bahwa HPI tidak hanya menghukum hasil akhir dari suatu perbuatan, tetapi juga tindakan-tindakan yang secara aktif mendorong atau memfasilitasi kejahatan. *Keempat*, Efek Jera (*Deterrent Effect*) adalah tujuan penting dari sanksi dalam HPI. Hukuman yang dijatuhkan harus mampu memberikan pelajaran tidak hanya bagi pelaku, tetapi juga bagi masyarakat luas, sehingga mereka enggan untuk melakukan perbuatan serupa di masa mendatang.¹⁰

Secara spesifik, endorsement judi online oleh publik figur memiliki implikasi yang lebih serius dalam syariat. Perbuatan ini jelas **melanggar syariat** karena termasuk dalam kategori *ta'āwun 'ala al-itsm wa al-'udwan* (tolong-menolong dalam dosa dan permusuhan). Publik figur,

¹⁰ Amir Syarifuddin, *Garis-Garis Besar Hukum Pidana Islam*, (Jakarta: Logos Wacana Ilmu, 1999), h. 123–124.

dengan pengaruh dan jangkauan audiens yang luas, memiliki tanggung jawab moral yang jauh lebih besar. Ketika mereka mempromosikan judi online, mereka secara tidak langsung mengajak dan memfasilitasi ribuan bahkan jutaan pengikutnya untuk terlibat dalam perbuatan haram, sehingga kerusakan yang ditimbulkan menjadi berlipat ganda. Oleh karena itu, sanksi yang dijatuhkan kepada publik figur yang melakukan endorsement judi online haruslah lebih berat dan memberikan efek jera yang kuat.

2. Perspektif Hukum Pidana Islam

Hukum Positif Indonesia juga memiliki landasan yang kuat dalam melarang dan menindak promosi serta fasilitasi judi online, menunjukkan keselarasan dengan prinsip-prinsip yang ada dalam Hukum Pidana Islam. Pasal 303 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) secara umum melarang segala bentuk perjudian, termasuk tindakan memfasilitasi atau turut serta dalam kegiatan tersebut. Meskipun pasal ini mungkin tidak secara eksplisit menyebut "promosi", interpretasi hukum yang berkembang telah memasukkan tindakan promosi sebagai bagian dari fasilitasi atau perbuatan yang "turut serta" dalam perjudian.

Lebih spesifik dan relevan dengan era digital, Pasal 27 ayat (2) jo. Pasal 45 ayat (2) Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) Nomor 19 Tahun 2016 menjadi payung hukum utama. Pasal ini secara tegas

melarang "setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian." Frasa "membuat dapat diaksesnya" secara langsung mencakup tindakan promosi atau endorsement, di mana seseorang menyebarkan informasi atau konten yang memungkinkan orang lain mengakses atau terlibat dalam perjudian online. Undang-Undang ini dirancang untuk mengatasi kejahatan siber, termasuk perjudian online, yang memanfaatkan teknologi informasi.

Sanksi yang diancamkan dalam hukum positif Indonesia bagi pelaku, baik pelaku langsung perjudian maupun pihak yang mempromosikannya, adalah pidana penjara dan/atau denda. Ancaman hukuman ini cukup berat, mencerminkan keseriusan negara dalam memberantas praktik perjudian online yang meresahkan masyarakat.

Secara fundamental, terdapat kesesuaian yang kuat antara hukum positif Indonesia dan prinsip-prinsip HPI dalam hal pelarangan dan penindakan promosi judi online. Keduanya memiliki tujuan yang sama: melindungi masyarakat dari kerusakan moral, sosial, dan ekonomi yang diakibatkan oleh perjudian. Baik HPI dengan asas *maslahah* dan *sadd al-dzari'ah*, maupun hukum positif dengan regulasi seperti UU ITE, sama-sama berupaya mencegah masyarakat terjerumus ke dalam bahaya perjudian. Keselarasan ini memperkuat legitimasi hukum

positif di mata masyarakat yang mayoritas beragama Islam, karena nilai-nilai yang diusung sejalan dengan ajaran agama.

Penegakan hukum oleh institusi seperti Polrestabes Semarang, sebagaimana disebutkan, telah berupaya melakukan tindakan preventif (pencegahan) dan represif (penindakan) terhadap praktik promosi judi online. Namun, upaya ini masih menghadapi berbagai tantangan yang kompleks. Tantangan teknis meliputi sifat transnasional judi online, kesulitan melacak server dan pelaku yang berada di luar yurisdiksi, serta cepatnya adaptasi pelaku dalam menggunakan platform dan metode promosi baru. Tantangan sosial melibatkan kurangnya kesadaran masyarakat akan bahaya judi online, serta daya tarik finansial yang ditawarkan kepada para endorser, terutama publik figur yang seringkali mengabaikan dampak moral dan hukum dari tindakan mereka.

Dari sudut pandang Hukum Pidana Islam, promosi atau endorsement judi online adalah *jarīmah ta'zīr* yang wajib dihukum. Pentingnya hukuman ini bukan hanya untuk menghukum pelaku, tetapi juga untuk menegakkan prinsip *amar ma'ruf nahi munkar* (menyeru kepada kebaikan dan mencegah kemungkaran) serta melindungi kemaslahatan umum dari kerusakan yang ditimbulkan oleh perjudian. HPI memberikan ruang bagi hakim untuk menentukan sanksi yang paling efektif dalam mencapai tujuan ini, dengan mempertimbangkan konteks dan dampak perbuatan.

Hukum positif Indonesia, melalui KUHP dan UU ITE, telah sejalan dengan prinsip HPI dalam melarang dan menindak promosi judi online. Keselarasan ini menciptakan landasan hukum yang kuat untuk penindakan. Namun, efektivitas penegakan hukum sangat bergantung pada kemampuan aparat untuk beradaptasi dengan perkembangan teknologi, meningkatkan kerja sama lintas batas, dan memperkuat edukasi publik.

Endorsement judi online, terutama yang dilakukan oleh publik figur, merupakan pelanggaran serius terhadap syariat dan hukum positif. Tindakan ini tidak hanya merugikan secara finansial, tetapi juga merusak tatanan moral dan sosial masyarakat. Oleh karena itu, sanksi tegas harus dijatuhkan kepada para pelaku, khususnya publik figur, untuk memberikan efek jera yang maksimal. Selain itu, perlu adanya upaya kolektif dari pemerintah, aparat penegak hukum, tokoh agama, dan masyarakat untuk terus mengedukasi dan meningkatkan kesadaran akan bahaya judi online, serta membangun lingkungan digital yang lebih aman dan bermoral. Tanpa upaya komprehensif ini, tantangan dalam memberantas promosi judi online akan terus berlanjut.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penjelasan pada bab-bab sebelumnya, peneliti dapat menyimpulkan sebagai berikut:

1. Bentuk praktik *endorsement* atau promosi perjudian *online* yang marak di wilayah Polrestabes Semarang sangat bervariasi dan memanfaatkan kemajuan teknologi digital, khususnya media sosial. Para pelaku, termasuk selebgram, konten kreator, dan *influencer*, menggunakan popularitas dan pengaruh mereka untuk menyebarkan tautan atau konten yang mengarahkan pada situs judi *online*. Promosi ini seringkali disamarkan sebagai "game," "cuan harian," atau "penghasilan tambahan" untuk menarik perhatian masyarakat luas, terutama generasi muda yang rentan. Modus operandinya meliputi pembayaran fantastis dari bandar judi *online*, pemberian bonus bervariasi (seperti *cashback* atau bonus setoran), hingga penggunaan akun-akun bayangan atau teknik penyembunyian jejak digital untuk menghindari deteksi.
2. Penegakan hukum terhadap *endorsement* perjudian online di Polrestabes Semarang dilakukan melalui pendekatan preventif—seperti patroli siber, pemblokiran konten ilegal bersama Kominfo, serta edukasi masyarakat—dan represif, yaitu penangkapan serta proses hukum terhadap pelaku.

Namun, efektivitas upaya ini masih terkendala oleh cepatnya perubahan modus operandi pelaku, kendala yurisdiksi lintas negara, dan besarnya imbalan finansial bagi endorser. Dari perspektif Hukum Pidana Islam, promosi judi online merupakan *jarīmah ta‘zīr* yang wajib dihukum demi kemaslahatan umum dan mencegah kerusakan sosial, sejalan dengan asas *maslahah* dan *sadd al-dzari’ah*. Sementara itu, hukum positif Indonesia menjerat pelaku dengan sanksi berat berdasarkan UU ITE dan KUHP, namun penegakan represif juga menghadapi tantangan pembuktian niat, keterbatasan sumber daya, dan minimnya partisipasi masyarakat. Keselarasan antara hukum positif dan HPI memperkuat legitimasi penindakan, namun efektivitasnya masih perlu ditingkatkan melalui adaptasi teknologi, kerja sama internasional, dan penguatan kesadaran publik..

B. Saran

1. Bagi aparat penegak hukum, Polrestabes memiliki tugas pokok menjaga keamanan dan ketertiban masyarakat, menegakkan hukum, serta memberikan perlindungan, pengayoman, dan pelayanan kepada masyarakat. Dalam era digital, tantangan yang dihadapi aparat penegak hukum semakin kompleks, salah satunya adalah kejahatan berbasis teknologi informasi seperti perjudian online. Melalui pemanfaatan media sosial, masyarakat juga berperan

penting dalam mendukung upaya penegakan hukum. Secara tidak langsung, masyarakat dapat berfungsi sebagai informan bagi kepolisian dengan melaporkan aktivitas perjudian online yang ditemukan di lingkungan sekitarnya. Partisipasi aktif masyarakat ini menjadi salah satu unsur strategis dalam mempercepat proses identifikasi dan pemberantasan praktik judi daring, sehingga sinergi antara aparat penegak hukum dan masyarakat dapat terjalin secara efektif.

2. Di dalam Islam, negara atau penguasa bertanggung jawab untuk menegakkan nilai-nilai syariah dan mencegah kemungkaran. Oleh karena itu, lembaga seperti kepolisian mewakili kewenangan negara dalam menjalankan prinsip *ḥisbah*, yaitu menindak kejahatan sosial seperti judi. Dalam hal ini, Kepolisian dapat dianggap menjalankan fungsi *ṣiyāsah shar‘iyyah* (politik syariah), yaitu kebijakan yang ditujukan untuk mencapai keadilan dan kemaslahatan masyarakat. Dalam hukum pidana Islam judi online tidak diatur secara khusus dalam *hudūd* atau *qisās*, maka bagi pelaku judi online dapat dijatuhi hukuman atau sanksi atas *jarīmah ta‘zīr*, yang bisa berbentuk hukuman penjara, denda, maupun hukuman sosial. Bagi masyarakat diharapkan untuk lebih memahami serta menaati peraturan yang ada dan dapat turut serta aktif dalam memberantas judi online ini dengan melaporkannya ke pihak setempat atau ke aparat penegak hukum perihal kasus ini.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Algra, N.E. dan R.R.W. Gokkel. 1983. *Kamus Istilah Hukum Fockema Andreae*. Jakarta: Bina Cipta.
- Ali, Zainudin. [t.t.]. *Metode Penelitian Hukum*. Jakarta: Sinar Grafika.
- Ali, Zainudin. 2003. *Hukum Pidana Islam*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Ambary, Hasan Muarif. 2003. *Suplemen Ensiklopedia Islam*. Jakarta: Ichtiar Baru Van Hoeve.
- Arief, Barda Nawawi. 2011. *Bunga Rampai Kebijakan Hukum Pidana: Perkembangan Penyusunan Konsep KUHP Baru*. Jakarta: Kencana.
- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arliman S, Laurensius. 2015. *Penegak Hukum dan Kesadaran Masyarakat*. Yogyakarta: Deepublish.
- Ash-Shiddieqy, T.M. Hasbi. [t.t.]. *Pidana Mati dalam Syari'at Islam*. Semarang: PT Pustaka Rizki Putra.
- Ash-Shiddieqy, T.M. Hasbi. 2001. *Falsafah Hukum Islam*. Semarang: Pustaka Rizki Putra.
- Bakar, Al Yasa' Abu dan Sulaiman M. Hasan. 2006. *Perbuatan Pidana dan Hukumannya dalam Qonun Provinsi NAD*. Banda Aceh: Dinas Syari'at Islam Provinsi NAD.

- Coloumbijn, E., dkk. 2006. *The Modernization of the Indonesian City 1920-1960*. Leiden: Brill.
- Departemen Agama RI. 2014. *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. Jakarta: Departemen Agama.
- Departemen Agama RI. 2019. *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an.
- Djazuli, A. 1997. *Fiqh Jinayah*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Djazuli, A. 2000. *Fiqh Jinayat (Upaya Menanggulangi Kejahatan dalam Islam)*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Djazuli, A. 2007. *Kaidah-Kaidah Fikih: Kaidah-Kaidah Hukum Islam Dalam Menyelesaikan Masalah Masalah Yang Praktis*. Jakarta: Kencana.
- Hamzah, Andi. 2000. *KUHP dan KUHP*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hanafi, A. 1976. *Azaz Hukum Pidana*. Jakarta: Bulan Bintang.
- Hanafi, Ahmad. 1990. *Asas-Asas Hukum Pidana Islam*. Jakarta: Bulan Bintang.
- Haryanto. 2003. *Indonesia Negeri Judi*. Jakarta: Yayasan Khasana Insan Mandiri.
- Hosen, Ibrahim. 1987. *Apakah Judi Itu?*. Jakarta: Lembaga Kajian Ilmiah Institut Al-Qur'an.
- Jonaedi, Effendi. 2016. *Metode Penelitian Hukum Normatif dan Empiris*. Jakarta: Penerbit Kencana.
- Kartono, Kartini. 2015. *Patologi Sosial*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Lombard, Denys. 1996. *Nusa Jawa Jilid 1: Batas-Batas Pemberitaan*. Jakarta: Gramedia.
- Al-Maragi, Ahmad Mustafa. 1993. *Terjemahan Tafsir Al-Maragi*. Semarang: PT Karya Toha Putra.

- Marsum. 1991. *Fiqh Jinayat (Hukum Pidana Islam)*. Yogyakarta: BAG. Penerbitan FH UIL.
- Al-Mawardi, Imam. 1996. *Al-Ahkam Al-Sultaniyyah wa Al-Wilayat Al-Diniyah*. Beirut: Al-Maktab Al-Islami.
- Mubarak, Jaih. 2012. *Hukum Pidana Islam dalam Perspektif Maqasid Syariah*. Bandung: Pustaka Setia.
- Muladi dan Barda Nawawi Arief. 2010. *Teori-Teori dan Kebijakan Pidana*. Bandung: Alumni.
- Munajat, Makhrus. 2004. *Dekonstruksi Hukum Pidana Islam*. Yogyakarta: Logung Pustaka.
- Nawawi, Hadari dan Martini Hadari. 1995. *Instrumen Penelitian Bidang Sosial*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Nurul, M. dan Masyrofah. 2013. *Fiqh Jinayah*. Jakarta: Amzah.
- Poerwadarminta, W.J.S. 1995. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Prasetyo, Dedi. 2022. *Kejahatan Siber dan Upaya Penanggulangannya*. Jakarta: Sinar Grafika.
- Pusat Bahasa. 2008. *Kamus Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa.
- Qardhawi, Yusuf. 2000. *Al-Halal wa Al-Haram fi Al-Islami*. Beirut: Dar Al-Fikr.
- Qardhawi, Yusuf. 2007. *Halal dan Haram dalam Islam*. Surakarta: Era Intermedia.
- Raffles, Thomas Stamford. 2008. *The History of Java*. Yogyakarta: Narasi.
- Rokhmadi. 2015. *Hukum Pidana Islam*. Semarang: CV. Karya Abadi Jaya.

- Sambas, Nandang. 2019. *Kriminologi Perspektif Hukum Pidana*. Jakarta: Sinar Grafika.
- Soebagio, Mas. 1976. *Permasalahan dalam Bidang Hukum Pidana, Perdata dan Dagang*. Bandung: Penerbit Alumni.
- Soemitro, Ronny Hanitijo. 2005. *Metode Penelitian Hukum dan Jurimetri*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Soesilo, R. 1991. *Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) serta Komentar-Komentarnya Lengkap Pasal Demi Pasal*. Bogor: Politeia.
- Sudarsono. 2007. *Kamus Hukum*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiarto, Umar Said. 2018. *Pengantar Hukum Indonesia*. Jakarta: Sinar Grafika.
- Syarifuddin, Amir. 1999. *Garis-Garis Besar Hukum Pidana Islam*. Jakarta: Logos Wacana Ilmu.
- Taimiyah, Ibnu. 2005. *Siyasah Syar'iyah*, terj. Rofi Munawwar, *Etika Politik Islam*. Surabaya: Risalah Gusti.
- Wahid, Abdul dan Mohammad Labib. 2005. *Kejahatan Mayantara Cyber Crime*. Bandung: Refika Aditama.
- Ya'qub, Hamza. 1984. *Kode Etik Dagang Menurut Islam*. Bandung: CV. Diponegoro.
- Zaedan, Ali. 2016. *Kebijakan Kriminal*. Jakarta: Sinar Grafika.
- Zuhdi, Masjfuk. 1997. *Masail Fiqhiyah : Kapita Selekta Hukum Islam*. Jakarta: Toko Gunung Agung.

Jurnal Ilmiah/Skripsi/Disertasi

- Ardi, Aswar. 2018. "Analisis Tindak Pidana Hukum Islam Terhadap Judi Online". Skripsi, UIN Alauddin Makassar.

- Arifin, Mahmudi Bin Syamsul. 2018. "Endorsement Dalam Perspektif Islam". Tesis, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.
- Azani, dkk. 2013. "Strategi Adaptasi Bandar Judi Togel (Toto Gelap) di Kota Pasuruan". *Journal Antro Unair Dot Net*, Vol. 2, No. 1, hlm. 176-195.
- Bangun S, Justisa. 2015. "Analisis Yuridis Pemidanaan Terhadap Perilaku Tindak Pidana Judi Online berdasarkan Undang-Undang No.11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik". Skripsi, Universitas Jember, Jember.
- Budiman, Achmad Arief. 2014. "Penemuan Hukum dalam Putusan Mahkamah Agung dan Relevansinya Bagi Pengembangan Hukum Islam Indonesia". *Jurnal Al-Ahkam*, Vol. 24, No. 1, hlm. 22.
- Erianti, Devi dan Sentot Suciarto Athanasius. 2020. "Peran Brand Trust Dalam Pengaruh Kredibilitas Selebgram Endorser Dan Perceived Value Terhadap Brand Loyalty Pada Produk Kosmetik Di Semarang". *JEMAP*, Vol. 2, No. 2, hlm. 287-302.
- Fahrul. 2024. "Penegakan Hukum Terhadap Pelaku Tindak Pidana Judi Online (Studi Kasus Proses Tindak Pidana Kasus Judi Online Di Wilayah Hukum Kepolisian Daerah Jawa Timur)". *Journal Ilmiah Wahana Pendidikan*, Vol. 10, No. 6, hlm. 303-305.
- Hakim, Muh Rahmat. 2017. "Pandangan Hukum Islam Terhadap Judi Online". Skripsi, UIN Alauddin Makassar.

- Khasan, Moh. 2021. “Pemikiran Hukum Pidana Islam Mohammad Hashim Kamali Dan Relevansinya Dengan Pembangunan Hukum Pidana Di Indonesia”. Disertasi, UIN Walisongo Semarang, Semarang.
- Mubaroq, M. Rifqi. 2011. “Tindak Pidana Perjudian Elektronik Menurut Hukum Pidana Islam: Studi Undang-Undang No 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik”. Skripsi, Institut Agama Islam Negeri Walisongo Semarang, Semarang.
- Prabowo, Dwi Hendro dan Putri Agus Wijayati. 2021. “Dari Perizinan Hingga Pelarangan : Perjudian di Kota Semarang Tahun 1970-1997”. *Journal of Indonesian History*, Januari, hlm. 48-54.
- Zurohman, Achmad. 2016. “Dampak Fenomena Judi Online terhadap Melemahnya Nilai-nilai Sosial pada Remaja”. *JESS*, Vol. 5, hlm. 2.

Undang-Undang/Peraturan lain

- Peraturan Pemerintah Nomor 9 Tahun 1981 tentang Pelaksanaan Penertiban Perjudian.
- Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Wawancara

- Dedhiyatno, IPTU Ibnu, S.H., M.H. KASUBNIT 1 IDIK IV. Wawancara, 6 Desember 2024.

Web dan Sumber Lain

Antara Jateng. diakses 22 Mei 2025. "Selebgram Semarang Diringkus Karena Promosikan Judi Daring".
<https://jateng.antaranews.com/berita/539166/selebgram-semarang-diringkus-karena-promosikan-judi-daring>.

Ayu, Rizki Dewi. diakses 26 Mei 2025. "Begini Cara Media Sosial Menyebar Iklan Judi Online". *Tempo*.
<https://www.tempo.co/ekonomi/begini-cara-media-sosial-menyebar-iklan-judi-online-150853>.

Iman, Afzal Nur. diakses 13 Juni 2025. "Selebgram Asal Pati Ditangkap gegara Terima Endorse Judi Online". *Detik News*.
<https://www.detik.com/jateng/hukum-dan-kriminal/d-7430498/selebgram-asal-pati-ditangkap-gegara-terima-endorse-judi-online>.

Joglosemar News. diakses 11 Juni 2025. "Maraknya Judi Online Masuk Kalangan Pelajar di Semarang".
www.joglosemarnews.com.

Kamus Besar Bahasa Indonesia. diakses 23 Mei 2025. "endorsemen".
<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/endorsemen>.

Kamus Besar Bahasa Indonesia. diakses 23 Mei 2025. "endorsemen selebritas".
<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/endorsemen%20selebritas>.

KumparanNEWS. diakses 22 Mei 2025. "Wanita di Semarang Ditangkap Polisi Karena Mengendorse Judol Dibayar Rp 7 Juta".
<https://kumparan.com/kumparannews/wanita-di>

[semarang-ditangkap-polisi-karena-mengendorse-judol-dibayar-rp-7-juta-248WyzuEPdN/full.](#)

NU Online. diakses 2 Juni 2025. [https://quran.nu.or.id/al-baqarah/219.](https://quran.nu.or.id/al-baqarah/219)

Tempo. diakses 22 Mei 2025. "Kapolres: Sejumlah Geng Remaja di Semarang Didanai Bandar Judi Online". [https://www.tempo.co/hukum/kapolres-sejumlah-geng-remaja-di-semarang-didanai-bandar-judi-online-1176336.](https://www.tempo.co/hukum/kapolres-sejumlah-geng-remaja-di-semarang-didanai-bandar-judi-online-1176336)

Tempo. diakses 22 Mei 2025. "Soroti Sejumlah Kasus Judi Online Teranyar, Bandar Judol di Semarang". [https://www.tempo.co/hukum/soroti-sejumlah-kasus-judi-online-teranyar-bandar-judol-di-semarang--1196533.](https://www.tempo.co/hukum/soroti-sejumlah-kasus-judi-online-teranyar-bandar-judol-di-semarang--1196533)

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana pandangan polrestabes terhadap kasus promosi perjudian online	Pandangan polrestabes terhadap kasus promosi perjudian ini Tentunya menjadi atensi dari pimpinan dan juga prioritas bagi kapolrestabes semarang, maka sangat penting kita memandang perlunya judi online ini harus di brantas dan dihapus karena dari polrestabes sendiri sangat fokus terhadap perjudian online ini karena di namika yang berkembang sangat luar biasa.
2.	Baimana peran polrestabes dalam penindakan kasus ini	Penindakan yang di lakukan anggota polrestabes semarang dengan cara melakukan patroli cyber yang menyangkut tentang

		judi online, <i>endorse</i> dengan di cek profile, tangkap lalu di proses
3.	Apa saja langkah – langkah yang di lakukan polrestabes terhadap kasus promosi perjudian online ini	Langkah – langkah yang di berikan anggota polrestabes semarang selain memberikan sosialisasi tentunya juga dengan memberi larangan – larangan penegakan hukum contoh nya seperti melakukan penangkapan.
4.	Apakah polrestabes melakukan kordinasi dengan dinas terkait	Anggota polrestabes semarang pasti bekerjasama dengan kominfo, karena anggota polrestabes semarang tidak bisa berdiri sendiri dan tentunya bekerjasama.
5.	Upaya apa pencegahan dari polrestabes mengenai kasus perjudian online ini	Pencegahan yang di lakukan oleh polrestabes semarang dengan cara sosialisasi tentang larangan , ancaman
6.	Apa saja sanksi sanksi nya	Untuk sanksi – sanksi nya polrestabes mengacu pada hukuman yang polrestabes terapkan dalam pemberkasan yang disampaikan dalam kejaksaan, ancaman nya bisa sampai 10 tahun.
7.	Apakah ada peran masyarakat dalam membantu polrestabes semarang	Peran masyarakat dalam membantu polrestabes itu sangat penting bagi anggota polrestabes semarang karena itu merupakan sumber dari informasi anggota

		polrestabes semarang bisa menindak lanjuti kasus atau berita tersebut.
8.	Bagaimana proses hukum nya	Adapun proses hukum nya itu dengan pengaduan pemeriksaan lalu penyelidikan, penyidikan, penuntutan lalu di persidangkan dan terakhir eksekusi.
9.	Upaya apa yang di lakukan polrestabes untuk memberantasi kasus perjudian online ini	Menurut anggota polrestabes semarang dengan memberantasi kasus ini dengan cara sosialisasi karena sosialisasi itu sangat penting, sebelum melakukan penegakan hukum anggota polrestabes memberikan sosialisasi di keluarga, masyarakat, lingkungan sekitar dan ke sekolah – sekolah, ke kampus, pos ronda dan tingkat – tingkat tertentu, dengan memberikan sosialisasi seseorang akan paham.

Surat Izin Riset



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS SYARIAH DAN HUKUM
Jalan Prof. Dr. H. Hamka Semarang 50185
Telepon (024)7601291, Faksimili (024)7624691, Website : <http://fsh.walisongo.ac.id/>

Nomor : B-7020/Un.10.1/K/PP.00.09/10/2023

Lampiran : -

Hal : Surat Pengantar Pra-Riset

Kepada Yth. :

Kepala bagian tata usaha UIN WALISONGO Semarang
di tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka melengkapi bahan-bahan untuk menyusun skripsi, maka bersama ini kami hadapkan kepada Bapak/Ibu/Saudara :

N a m a : Putri Roikhatul Abhariyah

NIM : 2002026106

Tempat, Tanggal Lahir : Demak, 22 Juli 2002

Jurusan : Hukum Pidana Islam (HPI)

Semester : IX (Sembilan)

Kepentingan : Penelitian dalam rangka menyusun skripsi

**"Penegakan Hukum terhadap pelaku Endors (Promosi) Perjudian Online Dalam
Hukum Pidana Islam (Studi Kasus Polrestabes Semarang) "**

Untuk itu kami mohon agar mahasiswa tersebut diberi izin untuk melaksanakan pra riset di wilayah/ lembaga/ instansi yang Bapak/ Ibu pimpin selama (1 bulan) sejak diizinkan.

Demikian atas bantuan Bapak/Ibu/Saudara kami sampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Semarang, 28 Oktober 2024

a.n. Dekan
Kabag Tata Usaha,



Abdul Hakim

Tembusan

Dekan Fakultas Syariah dan Hukum UIN Walisongo (sebagai laporan)

CONTACT PERSON:
Putri Roikhatul Abhariyah (0882003341499)

Surat Keterangan Riset

KEPOLISIAN NEGARA REPUBLIK INDONESIA
DAERAH JAWA TENGAH
RESOR KOTA BESAR SEMARANG
Jalan Dr. Sutomo 19 Semarang, 50245



SURAT-KETERANGAN
Nomor : B/SK/28/XII/YAN.2.4./2024/Reskrim

-----KEPALA KEPOLISIAN RESOR KOTA BESAR SEMARANG, dengan ini menerangkan :-----

-----Berdasarkan surat dari Dekan Fakultas Syariah dan Hukum Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, Nomor : B-7020/Un.10.1/K/PP.00.09/10/2024 tanggal 28 Oktober 2024 perihal Permohonan Izin Penelitian-----

Nama : PUTRI ROIKHATUL ABHARIYAH
NIM : 2002026106

----- Telah melaksanakan pengumpulan data dan wawancara di Satreskrim Polrestabes Semarang dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul "**Penegakan Hukum Terhadap Pelaku Endors (Promosi) Perjudian Online Dalam Hukum Pidana Islam (Studi Kasus Polrestabes Semarang)**".-----

-----Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan seperlunya.-----

Semarang, 9 Desember 2024
a.n. KEPALA KEPOLISIAN RESOR KOTA BESAR SEMARANG



Dokumentasi





DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Data Pribadi

Nama Lengkap : Putri Roikhatul Abhariyah
Tempat Tanggal lahir : Demak , 22 Juli 2002
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Alamat : Desa Purworejo, Rt 09 Rw
02,Kec Bonang , Kab Demak
No.Hp : 0882003341499
Email : putriroy2207@gmail.com

B. Pendidikan Formal

1. SDN Purworejo 01
2. MTSN Bonang
3. MA NU Banat Kudus
4. UIN Walisongo Semarang, Jawa Tengah

C. Pendidikan non formal

1. Pondok Pesantren Asyariyah, Jawa Tengah
2. Pondok Pesantren Al- Anwariyah, Jawa Tengah

D. Pengalaman PPL dan magang

1. Pengadilan Negeri Pekalongan Kelas 1B
2. Pengadilan Agama Pekalongan Kelas I A