

**TINJAUAN HUKUM PIDANA ISLAM TERHADAP SANKSI
JUDI *ONLINE* MENURUT UNDANG-UNDANG NOMOR 19 TAHUN 2016
TENTANG ITE
(Studi Kasus *Endorsement* Konten Situs Judi *Online* Pada Media Sosial
Instagram)**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Memenuhi Tugas Dan Melengkapi Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Hukum (SH)
Dalam Ilmu Syari'ah Dan Hukum**



Oleh :

AHMADUN

1402026143

**JURUSAN HUKUM PIDANA ISLAM
FAKULTAS SYARI'AH DAN HUKUM
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG**

2020

DEKLARASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ahmadun

NIM : 1402026143

Jurusan : Hukum Pidana Islam

Fakultas : Syariah dan Hukum

Judul Skripsi : **TINJAUAN HUKUM PIDANA ISLAM TERHADAP SANKSI JUDI *ONLINE* MENURUT UNDANG-UNDANG NOMOR 19 TAHUN 2016 TENTANG ITE (STUDI KASUS *ENDORSEMENT* KONTEN SITUS JUDI *ONLINE* PADA MEDIA SOSIAL *INSTAGRAM*)**

Dengan penuh kejujuran dan tanggung jawab, penulis menyatakan bahwa skripsi ini tidak berisi materi yang pernah ditulis oleh orang lain atau diterbitkan. Demikian juga skripsi ini tidak berisi satu pun pikiran-pikiran orang lain, kecuali informasi yang terdapat dalam referensi yang dijadikan bahan rujukan.

Semarang, 5 Juli 2020

Deklarator



Ahmadun

NIM. 1402026143



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
FAKULTAS SYARIAH DAN HUKUM**

Jalan Prof.Dr. Hamka Km. 2 Kampus III Ngaliyan Telp./Fax 024-7601291 Semarang 50185

**BERITA ACARA
(PENGESAHAN DAN YUDISIUM SKRIPSI)**

Pada hari ini, Jum'at tanggal 10 (Sepuluh) bulan Juli tahun 2020 (Dua Ribu Dua Puluh) telah dilaksanakan sidang munaqasah skripsi mahasiswa:

Nama : Ahmadun
NIM : 1402026143
Jurusan/ Program Studi : Hukum Pidana Islam
Judul Skripsi : Tinjauan Hukum Pidana Islam Terhadap Sanksi Judi *Online* Menurut Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang ITE (Studi Kasus *Endorsement* Konten Situs Judi *Online* Pada Media Sosial *Instagram*)
Pembimbing I : Rustam D.K.A.H, M. Ag.
Pembimbing II : M. Harun, S. Ag, M.H.

Dengan susunan Dewan Penguji sebagai berikut:

1. H. Tolkah, M.A. (Penguji 1)
2. M. Harun, S. Ag., M.H. (Penguji 2)
3. Dr. Tholkhatul Khoir, M. Ag. (Penguji 3)
4. Drs. H. Eman Sulaeman, M.H. (Penguji 4)

Yang bersangkutan dinyatakan **LULUS** / ~~TIDAK LULUS~~* dengan nilai: **3.56 (B+)**

Berita acara ini digunakan sebagai pengganti sementara dokumen **PENGESAHAN SKRIPSI** dan **YUDISIUM SKRIPSI**, dan dapat diterima sebagai kelengkapan persyaratan pendaftaran wisuda.

Wakil Dekan Bidang Akademik
dan Kelembagaan,


ALI IMRON



Ketua Prodi Hukum
Pidana Islam,


RUSTAM D.K.A.H

*coret yang tidak perlu



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
FAKULTAS SYARIAH DAN HUKUM
Jl. Prof. Dr Hamka Kampus III Ngaliyan Telp/Fax.
(024)7601291 Semarang 50185

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Lampiran : 4 (Empat) Eksemplar

Hal : Naskah Skripsi
An. Ahmadun

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Syariah dan Hukum

UIN Walisongo Semarang

Assalamualaikum Wr.Wb

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

Nama : Ahmadun

NIM : 1402026143

Jurusan : Hukum Pidana Islam

Judul : **TINJAUAN HUKUM PIDANA ISLAM TERHADAP SANKSI JUDI *ONLINE* MENURUT UNDANG-UNDANG NOMOR 19 TAHUN 2016 TENTANG ITE (Studi Kasus *Endorsement* Konten Situs Judi *Online* Pada Media Sosial *Instagram*)**

Dengan ini kami mohon kiranya skripsi saudara tersebut dapat segera di munaqosyahkan.

Demikian harap menjadi maklum.

Wassalamualaikum Wr.Wb

Pembimbing I

Kustam DKAH, M. Ag.

NIP. 19690723 199803 1 005

Semarang, 7 Juli 2020

Pembimbing II

M. Harun, S. Ag., M.H.

NIP. 19750815 200801 1 017

PERSEMBAHAN

Syukur alhamdulillah selalu penulis persembahkan kepada Allah, Tuhan Yang Maha Esa yang menuntun penulis menjadi pribadi yang semakin baik. Semoga keberhasilan ini menjadi suatu awal langkah untuk masa depan yang lebih baik.

Skripsi ini penulis persembahkan untuk, kedua orangtua tercinta, Bapak **Sutiyono** dan Ibu **Painah** yang selalu mendoakan dengan rasa kasih dan sayangnya beserta ridhonya demi kelancaran studi penulis di kampus UIN Walisongo Semarang.

Adik penulis, **Nur Hayati** dan **Zidni Amalia Azzahra** yang selalu membantu, menyemangati dan memberi dorongan agar penulis sukses di masa depan. Unit Kegiatan Khusus Racana Walisongo, KKN Posko 20 Megonten, yang telah memberi semangat dan dukungan untuk penulis.

MOTTO

وَأَسْتَعِينُوا بِالصَّبْرِ وَالصَّلَاةِ ۗ وَإِنَّهَا لَكَبِيرَةٌ إِلَّا عَلَى الْخَاشِعِينَ

Jadikanlah sabar dan shalat sebagai penolongmu. Dan sesungguhnya yang demikian itu sungguh berat, kecuali bagi orang-orang yang khusu'

(Q.S Al-Baqarah: 45)

ABSTRAK

Pada era milenial ini perkembangan media sosial mengalami kemajuan pesat, hal ini menjadi peluang kejahatan baru yang menggunakan media sosial sebagai media aksinya, seperti situs judi *online* yang menggunakan media sosial *instagram* dalam aksinya. Dalam penelitian ini penulis akan menyampaikan tindak pidana *cybercrime* mengenai *endorsement* konten situs judi *online* pada media sosial *instagram*. Hukum Pidana Islam yang bersumber dari al-Qur'an dan Hadits memberikan penegasan dalam surat Al-Baqarah ayat 219, surat Al-Maidah ayat 90 dan 91 tentang larangan dan hukuman. Untuk mengetahui hukuman yang ditentukan UU ITE relevan dengan hukum pidana Islam, maka dilakukan pembuktian dengan cara *qiyas* untuk menentukan bahwa *endorsement* konten situs judi *online* pada media sosial *instagram* dapat dikenakan hukuman yang sama dengan *jarimah* yang telah ada.

Dari permasalahan diatas, penelitian ini akan mengkaji tentang bagaimana tindak pidana *endorsement* konten situs judi *online* pada media sosial *instagram* dalam menurut Undang-Undang Nomor 19 tahun 2016 tentang ITE, dan bagaimana tinjauan hukum pidana Islam terhadap sanksi *endorsement* konten situs judi *online* pada media sosial *instagram*.

Metode pendekatan yang digunakan dalam penelitian adalah metode yuridis normatif. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang menekankan analisisnya pada data-data variable (huruf). Dan termasuk penelitian yang bersifat *library research* data banyak diambil dari buku-buku rujukan penelitian-penelitian mutakhir baik yang sudah dipublikasikan. Diantara buku-buku yang bersifat primer yaitu Al-Qur'an, Al-Hadist, UU ITE, dan KUHP.

Hasil dari studi penelitian menyimpulkan bahwa perbuatan tindak pidana *endorsement* konten situs judi *online* pada media sosial *instagram* dalam hukum pidana Islam sama dengan perbuatan dengan membagikan foto/video yang memiliki muatan perjudian merupakan perbuatan “mendistribusikan dan membuat dapat diaksesnya” konten perjudian sebagaimana disebut dalam unsur pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang ITE. Dalam perbuatan tersebut tidak terdapat hukuman *jinayah* yang ditentukan *nash*-nya, maka tindak pidana tersebut dalam hukum pidana Islam ditentukan dengan hukuman *ta'zir* dan sanksi sesuai ketentuan UU ITE yang berlaku di Indonesia.

Kata Kunci: Hukum Pidana Islam, UU ITE, Judi *Online*.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah Swt yang telah melimpahkan segala rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan lancar, shalawat dan salam selalu tercurah kepada baginda Nabi Muhammad SAW, keluarga, sahabat, dan orang-orang yang senantiasa mengikuti jejaknya, sehingga penulis dapat menyelesaikan proses penyusunan skripsi ini. Adapun penyusunan skripsi yang berjudul Tinjauan Hukum Pidana Islam terhadap sanksi judi *online* menurut Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang ITE (Studi Kasus *Endorsement* Konten Situs Judi *Online* Pada Media Sosial *Instagram*, ini dengan maksud memberikan informasi kepada pembaca tentang ancaman pidana yang diterima oleh pelaku *endorsement* konten situs judi *online* pada media sosial *instagram* menurut hukum positif dan hukum pidana Islam.

Usaha dalam menyelesaikan skripsi ini memang tidak bisa lepas dari berbagai kendala dan hambatan akan tetapi dapat penulis selesaikan walaupun masih banyak kekurangan yang ada karena keterbatasan penulis sendiri. Penulis sampaikan rasa terimakasih yang tulus kepada, Bapak Rustam D.K.A.Harahap, M. Ag. selaku dosen pembimbing I dan dosen pembimbing II Bapak Muhammad Harun, S. Ag., M.H., yang dengan penuh kesabaran dan keteladanan telah berkenan meluangkan waktu dan memberikan pemikirannya untuk membimbing dan mengarahkan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga Allah SWT senantiasa memeberikan rahmat dan hidayahnya kepada kita semua. Sebagai upaya penyempurnaan skripsi ini, kritik dan saran yang konstruktif penulis terima dengan senang hati.

Semarang, 7 Juli 2020

Penulis



Ahmadun

NIM. 1402016143

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN DEKLARASI.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
MOTTO	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Dan Kegunaan	5
D. Telaah Pustaka.....	6
E. Metodologi Penelitian	8
1. Jenis Penelitian Dan Pendekatan.....	8
2. Sumber Data	9
3. Teknik Pengumpulan Data	10
4. Teknik Analisis Data	10
F. Sistematika penulisan	10

**BAB II TINJAUAN TEORITIS TENTANG TINDAK PIDANA JUDI
ONLINE DALAM HUKUM PIDANA INDONESIA DAN HUKUM
PIDANA ISLAM**

A.	Tindak Pidana Judi <i>Online</i> Menurut Hukum Positif	12
1.	Pengertian Tindak Pidana	12
2.	Unsur-Unsur Tindak Pidana	13
3.	Pengertian Judi <i>Online</i>	14
4.	Unsur-Unsur Judi <i>Online</i>	16
B.	Tindak Pidana Judi <i>Online</i> Menurut Hukum Pidana Islam	19
1.	Pengertian Judi Menurut Hukum Pidana Islam	19
2.	<i>Jarimah Ta'zir</i>	21
a.	Pengertian <i>Ta'zir</i>	21
b.	Unsur-unsur <i>Ta'zir</i>	22
c.	Macam-Macam <i>Jarimah Ta'zir</i>	23
d.	Macam-Macam Hukuman <i>Jarimah Ta'zir</i>	24

**BAB III TINDAK PIDANA *ENDORSEMENT* KONTEN SITUS JUDI
ONLINE PADA MEDIA SOSIAL *INSTAGRAM* MENURUT
UNDANG UNDANG NOMOR 19 TAHUN 2016**

A.	Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang ITE	27
1.	Lahirnya Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang ITE	27
2.	Asas-Asas Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang ITE	30
3.	Hukuman Tindak Pidana Judi <i>Online</i>	32
B.	Tindak Pidana <i>Endorsement</i> Konten Situs Judi <i>online</i> dalam media sosial <i>instagram</i>	34
1.	Pengertian <i>Endorsement</i> Konten situs judi <i>online</i>	34
2.	Macam-macam <i>Endorsement</i> Konten situs judi <i>online</i>	35
3.	Bentuk <i>Endorsement</i> Konten situs judi <i>online</i>	36
4.	Dampak Positif dan Negatif <i>Endorsement</i> Konten situs judi <i>online</i> dalam media sosial <i>instagram</i>	43

5. Tindak Pidana <i>Endorsement</i> Konten situs judi <i>online</i> dalam media sosial <i>instagram</i>	44
 BAB IV ANALISIS HUKUM PIDANA ISLAM TERHADAP SANKSI JUDI ONLINE DALAM UNDANG-UNDANG NOMOR 19 TAHUN 2016 TENTANG ITE (STUDI KASUS <i>ENDORSEMENT</i> KONTEN SITUS JUDI ONLINE MELALUI MEDIA SOSIAL <i>INSTAGRAM</i>)	
A. Analisis sanksi judi <i>online</i> Dalam Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang ITE Studi Kasus <i>Endorsement</i> Konten situs judi <i>online</i> dalam media sosial <i>instagram</i>	48
B. Analisis Hukum Pidana Islam sanksi judi <i>online</i> Dalam Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang ITE Studi Kasus <i>Endorsement</i> Konten situs judi <i>online</i> dalam media sosial <i>instagram</i>	54
 BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	60
B. Saran	61
C. Penutup	62
 DAFTAR PUSTAKA	63
 LAMPIRAN	72
 DAFTAR RIWAYAT HIDUP	76

PEDOMAN TRANSLITERASI

Transliterasi huruf Arab yang dipakai dalam menyusun skripsi ini berpedoman pada Keputusan Bersama Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor: 158 Tahun 1987 - Nomor: 0543 b/u/1987.

A. Konsonan Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	ba'	B	Be
ت	ta'	T	Te
ث	sa'	s\	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	je
ح	ha'	h{	ha (dengan titik di bawah)
خ	kha'	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	de
ذ	Zal	z{	zet (dengan titik di atas)
ر	ra'	R	er
ز	za'	Z	zet
س	Sin	S	es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	Sad	s{	es (dengan titik di bawah)
ض	Dad	d{	de (dengan titik di bawah)
ط	ta'	t{	te (dengan titik di bawah)
ظ	Za	z{	zet (dengan titik di bawah)
ع	'ain	'_	koma terbalik di atas
غ	Gain	G	Ge
ف	fa'	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	'el
م	Mim	M	'em
ن	Nun	N	'en

و	Waw	W	W
هـ	ha'	H	Ha
ء	Hamzah	—'	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

B. Konsonan Rangkap Karena Syaddah ditulis rangkap

متعدّدة عدّة	ditulis ditulis	Muta'addidah 'iddah
-----------------	--------------------	------------------------

C. Ta'marbutah di akhir kata

A. Bila dimatikan ditulis h

حكمة	Ditulis	<i>Hikmah</i>
جزية	Ditulis	<i>Jizyah</i>

B. Bila diikuti dengan kata sandang 'al' serta bacaan kedua itu terpisah, maka ditulis *h*.

كرامة الاولياء	Ditulis	<i>Kara>mah al-auliya'</i>
----------------	---------	-------------------------------

C. Bila ta'marbutah hidup atau dengan harakat, fathah, kasrah dan dammah ditulis *t*

زكاة الفطر	Ditulis	<i>Zaka>tul fit{ri</i>
------------	---------	---------------------------

D. Vokal Pendek

◌َ	Fathah	Ditulis	A
----	--------	---------	---

◌ِ	Kasrah	Ditulis	I
◌ُ	Dammah	Ditulis	U

E. Vokal Panjang

1	Fathah + alif جاهلية	ditulis	<i>a> ja>hiliyyah</i>
2	Fathah + ya'mati تنسي	ditulis	<i>a> tansa></i>
3	Kasrah + ya'mati كريم	ditulis	<i>i> kari>m</i>
4	Dammah + wawu mati فروض	ditulis	<i>u> furu>d</i>

F. Vokal Rangkap

1	Fathah + ya mati بينكم	ditulis ditulis	<i>Ai bainakum</i>
2	Fathah + wawu mati قول	ditulis ditulis	<i>Au Qaul</i>

G. Vokal pendek yang berurutan dalam satu kata dipisahkan dengan apostrof

الانتم اعدت لئن شكرتم	ditulis ditulis ditulis	<i>a'antum 'u 'iddat la 'in syakartum</i>
-----------------------------	-------------------------------	---

H. Kata sandang Alif + Lam

A. Bila diikuti huruf qomariyyah ditulis L (*el*)

القران القياس	ditulis ditulis	<i>Alquran Al-Qiya>s</i>
------------------	--------------------	---------------------------------

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

السما الشمس	ditulis ditulis	<i>As-Sama>'</i> <i>Asy-Syams</i>
----------------	--------------------	---

I. Penulisan kata-kata dalam rangkaian kalimat

ذوي الفروض اهل السنة	ditulis ditulis	<i>Zawi al-furu>d}</i> <i>Ahl as-Sunnah</i>
-------------------------	--------------------	---

J. Pengecualian

- Kosa kata Arab yang lazim dalam Bahasa Indonesia dan terdapat dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia, misalnya: Alquran, hadis, mazhab, syariat, lafaz.
- Judul buku yang menggunakan kata Arab, namun sudah dilatinkan oleh penerbit, seperti judul buku *Al-Hijab*.
- Nama pengarang yang menggunakan nama Arab, tapi berasal dari negara yang menggunakan huruf latin, misalnya Quraish Shihab, Ahmad Syukri Soleh.
- Nama penerbit di Indonesia yang menggunakan kata Arab, misalnya Toko Hidayah, Mizan.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada zaman dahulu masyarakat telah mengenal yang namanya perjudian, belum bisa dipastikan kapan dimulainya judi ini. Judi atau bertaruh atau taruhan merupakan istilah lain dalam mengungkapkan bentuk perjudian. Dalam bahasa Arab judi dikenal dengan *maisir*, secara istilah *maisir* merupakan permainan yang dilarang dalam Islam karena mengandung banyak hal buruk yang terkandung didalamnya, ada taruhan didalamnya dan akibat buruk yang lainnya. *Maisir* sudah ada sejak sebelum zaman Nabi Muhammad *Shalallahu'alaihi Wassalam*. Keuntungan yang didapat secara instan melalui judi menjadi daya tarik tersendiri bagi sebagian orang, karena didalamnya unsur yang dijadikan taruhan seperti harta, benda dan sesuatu yang bernilai tinggi. Larang judi atau *maisir* ada dalam Al-Qur'an Surat Al-Maidah ayat 90-91:

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

“Hai orang-orang yang beriman, sesungguhnya (meminum) khamar, berjudi, (berkorban untuk) berhala, mengundi nasib dengan panah, adalah termasuk perbuatan syaitan. Maka jauhilah perbuatan-perbuatan itu agar kamu mendapat keberuntungan. Sesungguhnya syaitan itu bermaksud hendak menimbulkan permusuhan dan kebencian di antara kamu lantaran (meminum) khamar dan berjudi itu, dan menghalangi kamu dari mengingat Allah dan sembahyang; maka berhentilah kamu (dari mengerjakan pekerjaan itu).”

Ayat ini secara tegas melarang bermain judi atau *maisir*, bahkan hukumannya disamakan dengan hukuman meminum *khamr* dalam ayat tersebut. Hal ini disebabkan akibat yang ditimbulkan dari *maisir* dan meminum *khamr* lebih banyak mudaratnya dari pada faedahnya, akibat yang ditimbulkan dari bermain judi yaitu dapat mengakibatkan terjadinya pencurian, pembunuhan dan bahkan kemiskinan karena harta kekayaan yang dijadikan taruhan habis. Namun judi sekarang ini di era majunya teknologi menjadi hal biasa di beberapa Negara bahkan dilegalkan karena dianggap menguntungkan, tentunya hal itu dibarengi dengan aturan hukum yang ketat. Akan tetapi di Indonesia judi dilarang baik secara agama maupun Negara. Pada sebuah hadis yang diriwayatkan oleh Abu Musa Al-Asy'ari:

عَصَ عَنْ أَبِي مُوسَى الْأَشْعَرِيِّ أَنَّ رَسُولَ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قَالَ مَنْ
لَعِبَ بِالنَّرْدِ فَقَدْ
اللَّهُ وَرَسُولَهُ

“Dari Abi Musa al-Asy'ari dari Rasulullah Nabi Muhammad Shalallahu'alaihi wassalam. bersabda: siapa bermain dadu (judi), maka sungguh berarti dia itu durhaka kepada Allah dan Rasul-Nya. (HR. Abu Daud).”¹

Maisir dalam hukum pidana islam merupakan salah satu bentuk *jarimah* yang apabila dilanggar akan dikenakan sanksi atau hukuman, hukuman tersebut dalam hukum islam dirangkai dengan *khamr*.² Demikian adanya bertujuan agar memberi kejelasan tentang hukum larangan bermain judi dan meminum *khamr* ini dihindari oleh sebagian masyarakat yang sadar akan bahaya yang ditimbulkan oleh *maisir* dan *khamr*. Segala bentuk dan kadar hukuman telah ditentukan oleh

¹ Dalam Muhammad Rusdi Syihab, *Tinjauan Hukum Pidana Islam Terhadap Putusan Tindak Pidana Perjudian Poker Dan Togel Online “Studi Putusan Pengadilan Nomor: 521/Pid.B/2018/Byw”*, UIN Sunan Ampel Surabaya, 2019, hlm. 34. Lidwa Pustaka, *Kitab Hadis 9 Imam, Sunan Abu Daud, no. Hadis*, hlm. 4938.

² Zainuddin Ali, *Hukum Pidana Islam*, (Jakarta: Sinar Grafika, 2007), hlm. 93.

syara', apabila telah memenuhi unsur pidana pada perbuatan *jarimah* tersebut.

Pada hukum positif, tindak pidana atau *jarimah* disebut delik pidana karena mengacu pada unsur yang menjadi syarat seseorang dijatuhi hukuman dalam sebuah kasus. Melihat kadar hukuman yang akan diterapkan tentunya seorang hakim akan melihat atauran Undang-Undang yang berlaku berdasarkan bukti temuan yang ditemukan dan fakta dalam proses peradilan. Dalam *fiqh jinayah* ketentuan hukuman dibagi menjadi tiga yaitu 1) tindak pidana yang sanksinya dominan ditentukan oleh Allah, disebut *jarimah hudud*, 2) tindak pidana yang sanksinya dominan ditentukan oleh Allah, tapi haknya ditetapkan kepada manusia, disebut *jarimah qisas-diyat*. 3) tindak pidana yang sanksinya merupakan kompetensi pemerintah untuk menerapkannya disebut *jarimah ta'zir*.³

Perjudian menggunakan teknologi informasi atau dengan sengaja memeberikan informasi situs judi *online* berupa *endorse* merupakan suatu bentuk pidana yang mana telah diatur pada pasal 27 ayat 2 yang berbunyi:

“Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian sebagaimana dimaksud dalam pasal 27 ayat 2, dipinana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 1.000.000.000.00 (satu milyar rupiah)”.⁴

Salah satu media sosial yang paling sering dan banyak digunakan di Indonesia adalah *Instagram*, berdasarkan hasil survei *WeAreSocial.net* dan *Hootsuite*, *instagram* diketahui merupakan media sosial dengan jumlah pengguna terbanyak ke tujuh di dunia. *Instagram* merupakan *platform* jejaring sosial yang digunakan untuk berbagi foto dan juga untuk memasarkan produk bisnis. Diketahui pula jumlah total pengguna media sosial ini mencapai angka 800 juta pada Januari 2018. Dan Indonesia di peringkat ketiga di dunia dengan jumlah pengguna aktif mencapai 55 juta.⁵

³ Rokhmadi, *Reformasi sanksi Hukum Pidana Islam Kaitannya dengan Sanksi Hukum Pidana Positif*, dalam *Jurnal al-Ahkam*, vol. XVIII, Edisi 1, April 2006, (Semarang: Fakultas Syari'ah IAIN Walisongo, 2006), hlm. 70.

⁴ Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik Pasal 45 Ayat (2).

⁵ [http: WeAreSocial.net](http://WeAreSocial.net) dan Hootsuite, Katadata.co.id, diakses 8 Oktober 2018.

Instagram merupakan aplikasi media sosial yang dapat menyimpan foto dan video dalam rangka sarana berbagi informasi serta media untuk menunjukkan eksistensi dunia maya. Ini merupakan salah satu akibat yang didapat ketika penggunaan teknologi tidak dibatasi dengan seperangkat aturan yang bersifat mengatur dan memberikan kenyamanan pengguna media informasi. Hal ini dapat memicu terjadinya kejahatan di media sosial, yaitu menyebarkan informasi situs-situs negatif seperti pornografi dan situs judi *online* melalui *instagram* dengan membuat iklan berupa foto ataupun video situs judi *online* atau menjadi *endorser* situs judi *online*.

Sekarang ini bermain judi dapat dilakukan dengan mudah tanpa harus berinteraksi secara langsung dengan yang lain, yaitu dengan menggunakan aplikasi yang sudah disediakan oleh penyedia layanan aplikasi judi *online*. Dengan pemanfaatan media sosial *instagram* dengan menggunakan sistem *endorse* atau *endorsement* dengan menggunakan akun pribadi dengan *followers* yang banyak dalam menyebarkan atau membuat iklan situs judi *online* serta mengkomersialkan dalam bentuk video demonstrasi di akun pribadi miliknya, hal ini membuat praktek perjudian menjadi lebih mudah dilakukan, informasi tentang situs judi semakin banyak, tanpa adanya upaya pemberantasan melalui pelaporan hingga tindakan pencegahan berupa pemblokiran.

Menampilkan iklan perjudian dalam *website*, *blog* dan akun pribadi media sosial adalah tindakan mendistribusikan dan membuat dapat diaksesnya situs judi *online* yang telah diatur dalam Undang-Undang ITE. Dari penjelasan diatas kesimpulannya adalah bahwa segala jenis muatan atau konten yang mengandung unsur perjudian baik langsung maupun tidak langsung merupakan perbuatan yang dilarang menurut Undang-Undang ITE yaitu dapat dikenakan hukuman pidana maksimal 6 tahun serta denda 1 milyar rupiah. Sehingga tujuan dari adanya hukuman ini membuat pelaku *endorse* harus berfikir ulang dalam menerima *endorsement* yang terdapat unsur pidana didalamnya.

Berdasarkan latar belakang tersebut penulis tertarik untuk menganalisis tinjauan hukum pidana islam terhadap tindak pidana dalam bentuk kejahatan berupa *endorsement* konten situs judi *online* pada media sosial *instagram*. Dalam

skripsi ini penulis akan menganalisis berdasarkan Tinjauan Hukum Pidana Islam dan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang ITE. Hal ini akan di realisasikan dalam bentuk skripsi yang berjudul “Tinjauan Hukum Pidana Islam Terhadap Sanksi Judi *Online* Dalam Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang ITE (Studi Kasus *Endorsement* Konten Situs Judi *Online* Pada Media Sosial *Instagram*)”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas, maka yang menjadi pokok permasalahan penelitian ini adalah:

1. Bagaimana Sanksi Judi *Online* Menurut Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang ITE Dalam Studi Kasus *Endorsment* Konten Situs Judi *Online* Pada Media Sosial *Instagram*?
2. Bagaimana Tinjauan Hukum Pidana Islam Terhadap Sanksi Judi *Online* Pada Studi Kasus *Endorsement* Konten Situs Judi *Online* Pada Media Sosial *Instagram*?

C. Tujuan Dan Kegunaan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini antara lain:

1. Untuk mengetahui Sanksi Judi *Online* Menurut Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang ITE Dalam Studi Kasus *Endorsement* Konten Situs Judi *Online* Pada Media Sosial *Instagram*.
2. Untuk mengetahui Tinjauan Hukum Pidana Islam Terhadap Sanksi Judi *Online* Pada Studi Kasus *Endorsment* Konten Situs Judi *Online* Pada Media Sosial *Instagram*.

Kegunaan Penelitian diantaranya:

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi riset bagi kalangan civitas akademik dan sebagai sumbangsi penulis bagi progres hukum di Indonesia agar menjadi lebih baik kedepannya.

2. Secara Praktis

Hasil skripsi ini diharapkan dapat dijadikan sebuah bahan bahan

bacaan ilmu tentang memahami konteks problematika hukum yang ada di Indonesia serta komparasi hukum dari sudut pandang hukum pidana islam dalam melihat perkembangan tindak pidana yang terjadi di zaman sekarang ini dengan majunya teknologi informasi.

D. Telaah Pustaka

Sebagai bahan acuan dalam pelaksanaan riset maka penulis perlu memperhatikan riset terdahulu sebagai acuan dan referensi dalam melakukan riset agar keaslian skripsi ini tidak diragukan hasilnya. Adapun referensi riset tersebut sebagai berikut:

1. Justisa Bangun Septian dari Universitas Jember pada tahun 2015. Penulis skripsi yang berjudul **Analisis Yuridis Pidana 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 pertimbangan hakim dalam Putusan Pengadilan Nomor 831/Pid.B/3013/PN.Sda yang menurut penulis sudah sesuai dengan fakta-fakta yang ada pada persidangan.⁶ Sedangkan dalam skripsi saya ini menggunakan tinjauan hukum pidana islam tentang sanksi judi *online* dengan pendekatan studi kasus *endorsement* konten situs judi *online* dalam media sosial *instagram*.
2. Dewi Ratna Safitri dari UIN Raden Fatah Palembang pada tahun 2015. Dengan judul **Tinjauan Fiqh Jinayah Tentang Sanksi Pidana Terhadap Pelaku Penipuan Jual Beli Online Melalui *Instagram***, dalam skripsi ini dijelaskan bahwa adanya unsur penipuan dalam proses transaksi jual-beli *online* yang dilakukan dengan media sosial *instagram*. Hal ini penulis menggunakan perspektif Fiqh Jinayah dalam menganalisa sanksi pidana

⁶ Justisa Bangun S, "Analisis Yuridis Pidana Terhadap Perilaku Tindak Pidana Judi *Online* berdasarkan Undang-Undang No.11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik", *Skripsi*, Universitas Jember, (Jember: 2015), hlm. 2.

yang diperoleh terhadap pelaku tindak pidana penipuan jual beli *online* tersebut.⁷ Sedangkan dalam skripsi saya ini menggunakan tinjauan hukum pidana islam tentang sanksi judi *online* dengan pendekatan studi kasus *endorsement* konten situs judi *online* dalam media sosial *instagram*.

3. 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,⁸ sedangkan dalam skripsi saya ini menggunakan tinjauan hukum pidana islam tentang sanksi judi *online* dengan pendekatan studi kasus *endorsement* konten situs judi *online* dalam media sosial *instagram*.
4. Mirza Ghulam Ahmad dari Univerisitas Islam Negeri Walisongo Semarang tahun 2017. Dengan skripsi yang berjudul **Analisis Hukum Pidana Islam terhadap Tindak Pidana *Illegal Conten* Dalam UU Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik**. Dalam skripsi ini membahas tentang penelitian yang mengkaji tentang bagaimana tindak pidana *illegal contents* dalam Pasal 27 dan 28 UU Nomor 11 Tahun 2008 tentang ITE, dan bagaimana Tinjauan Hukum Pidana Islam terhadap tindak pidana *illegal contents* dalam UU Nomor 11 Tahun 2008 tentang ITE, untuk

⁷ Dewi Ratna Safitri, "Tinjauan Fiqh Jinayah Tentang Sanksi Pidana Terhadap Pelaku Penipuan Jual Beli *Online* Melalui *Instagram*", *Skripsi*, Fakultas Syari'ah, Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang, (Palembang: 2015), hlm. 2.

⁸ 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, (Semarang: 2011), hlm.1.

mengetahui tindak pidana *illegal contents* dalam pasal 27 dan 28 UU Nomor 11 Tahun 2008 tentang ITE, dan untuk mengetahui Tinjauan Hukum Pidana Islam terhadap tindak pidana *illegal contents* dalam UU Nomor 11 tahun 2008 tentang ITE. Apabila dalam skripsi ini berusaha menganalisis dan mengungkapkan tentang tindak pidana *illegal contents*,⁹ sedangkan dalam skripsi yang akan saya buat berusaha menganalisis tentang tinjauan hukum pidana islam terhadap *endorsement* konten situs judi *online* dalam media sosial *instagram*.

5. Mahmudi Bin Syamsul Arifin dari Pasca Sarjana Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya tahun 2017. Dengan judul Tesis ***Endorsement Dalam Perspektif Islam***. 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,¹⁰ sedangkan dalam skripsi saya ini menggunakan tinjauan hukum pidana islam tentang sanksi judi *online* dengan pendekatan studi kasus *endorsement* konten situs judi *online* dalam media sosial *instagram*.

E. Metodologi Penelitian

Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.

1. Jenis Penelitian dan Pendekatan Penelitian

Penelitian Hukum merupakan suatu proses untuk menemukan aturan hukum, prinsip-prinsip hukum, maupun doktrin-doktrin hukum untuk menjawab problem dan isu hukum yang sedang dihadapi, penulisan skripsi ini menggunakan penelitian yang bersifat *yuridis normatif (legal reasech)* yaitu

⁹ Mirza Ghulam Ahmad, "Analisis Hukum Pidana Islam terhadap Tindak Pidana *Illegal Conten* Dalam UU Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik," Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang tahun 2017, (Semarang, 2017), hlm. 2.

¹⁰ Mahmudi Bin Syamsul Arifin, "*Endorsement* Dalam Perspektif Islam", Pasca Sarjana Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya tahun 2018, (Surabaya, 2018), hlm. 2.

penelitian yang difokuskan untuk mengkaji penerapan kaidah atau norma-norma dalam hukum positif.¹¹ Dalam penelitian hukum ini terdapat beberapa pendekatan-pendekatan yang digunakan seperti: Pendekatan undang-undang (*statute approach*), pendekatan komparatif (*comparative approach*) dan pendekatan konseptual (*conceptual approach*).¹²

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian pustaka (*library research*), yaitu penelitian yang menekankan sumber referensinya dari buku-buku ilmu hukum, jurnal dan literatur yang relevan dengan objek penelitian.¹³ Telaah yang digunakan untuk menguraikan objek penelitian pada dasarnya didasarkan pada observasi kritis dan rinci terhadap probematika hukum yang terjadi sekarang ini.

2. Sumber Data

Sumber data adalah subyek dari mana data-data diperoleh,¹⁴ pada penelitian ini meliputi:

- a. Data Primer, adalah sumber data yang memiliki otoritas (*authority*), artinya bersifat mengikat.¹⁵ dan sumber data primer yang digunakan dalam penelitian ini adalah Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik dan Hukum Pidana Islam (*Fiqh Jinayah*).
- b. Data Sekunder, adalah data yang didapatkan dari literatur baik berupa buku, karya ilmiah, kitab, internet dan informasi lainnya yang berhubungan dengan judul penelitian.¹⁶ Sumber data sekunder dalam penelitian ini adalah buku dan karya ilmiah berupa tesis, jurnal, artikel yang berhubungan dengan objek penelitian.

¹¹ Peter Mahmud Marzuki, *Penelitian Hukum*, (Jakarta: Kencana, 2010), hlm. 35.

¹² *Ibid*, hlm. 93.

¹³ Soerono Soekanto, Sri Mamuji, *Pengantar Penelitian Hukum*, (Jakarta: UI Press, 2001), hlm. 13.

¹⁴ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktek* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm. 172.

¹⁵ Dyah Ochtorina Susanti, A'an Efendi, *Penelitian Hukum (Legal Research)*, (Jakarta: Sinar Grafka, 2014), hlm. 52.

¹⁶ Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2016), hlm. 13.

3. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini termasuk penelitian kepustakaan. Oleh karena itu, teknik yang digunakan dalam pengumpulan data adalah pengumpulan literer, yaitu bahan-bahan pustaka yang sesuai dengan objek pembahasan yang dimaksud.¹⁷ Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini merupakan studi kepustakaan yaitu dengan cara mencari, membaca, mengkaji, menelaah dan menganalisa, serta membandingkan sumber-sumber bahan hukum, kemudian menganalisis pendapat para pakar hukum pidana dan pendapat para ulama yang terdapat pada buku-buku dan internet yang mempunyai hubungan dengan permasalahan yang sedang dibahas.

4. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam kajian pustaka (*library research*) ini adalah Analisis Isi (*content analysis*) yaitu analisis isi adalah suatu teknik penelitian untuk membuat inferensi-inferensi yang dapat ditiru (*replicable*) dan sah data dengan memperhatikan konteksnya.¹⁸

Dalam Penelitian ini penulis menggunakan jenis penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif kualitatif, dimana dalam proses analisis data dilakukan secara bersamaan dengan pengumpulan data, kemudian mengorganisasikan data, kemudian memilahnya menjadi satuan yang dapat dikelola dan memutuskan apa yang dapat dijadikan kesimpulan sebagai temuan dari penelitian. Hal ini diharapkan dapat mempermudah dalam pemahaman hasil penelitian ini dan mengambil data terkait dengan permasalahan yang diteliti secara konkrit.

F. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah pembahasan agar dapat diuraikan secara tepat, serta mendapat kesimpulan yang benar, maka penulis membagi rencana skripsi ini menjadi beberapa bab diantaranya adalah sebagai berikut:

¹⁷ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktek*, hlm. 24.

¹⁸ Burhan Bugin, *Metodologi Penelitian Kualitatif, Aktualisasi Metodologis Ke Arah Ragam Varian Kontemporer*, (Jakarta: Rajawali Press, 2001), hlm. 173.

Bab I pendahuluan berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, telaah pustaka, metodologi penelitian dan sistematika penulisan. Bab I ini menjadi kerangka dalam penyusunan skripsi.

Bab II berisi tinjauan teoritis tentang tindak pidana dalam hukum positif dan hukum pidana Islam yang terdiri dari dua sub bab dalam penyusunannya yang masing-masing akan menjelaskan tentang pengertian secara umum hukum pidana Indonesia yaitu meliputi: pengertian tindak pidana, unsur-unsur tindak pidana, pengertian judi *online*, unsur-unsur judi *online* menurut Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang ITE dan Hukum Pidana Islam berikut unsur-unsur yang dikandungnya. Kemudian Bab II membahas mengenai ruang lingkup hukum pidana Islam yaitu pengertian judi menurut hukum pidana Islam, *jarimah ta'zir* yang terdiri dari pengertian *ta'zir*, unsur-unsur *ta'zir*, macam-macam *jarimah ta'zir* dan macam-macam hukuman *jarimah ta'zir*.

Bab III membahas sanksi judi *online* dalam Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang ITE pada media sosial *instagram* yang masing-masing sub bab terdiri dari pembahasan latar belakang lahirnya Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang ITE, asas dan tujuan yang terdapat dalam Undang-Undang tersebut dan hukuman tindak pidana judi *online*. Kemudian pada bab ini juga akan menguraikan pengertian *endorsement*, macam-macam, bentuk, dampak positif, dampak negatif dan tindak pidana *endorsement* konten situs judi *online* pada media sosial *instagram*.

Bab IV pada bab ini penulis akan menganalisis mengenai tinjauan hukum pidana islam terhadap judi *online* serta *endorsement* konten situs judi *online* menurut Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang ITE. Dalam pembahasan studi kasus *endorsement* konten situs judi *online* pada media sosial *instagram* berdasarkan Hukum Positif dan hukum pidana Islam.

Bab V penutup berisi mengenai kesimpulan, saran dan penutup yang didapat dari hasil penulisan skripsi ini.

BAB II

TINJAUAN TEORITIS

A. Tindak Pidana Judi *Online* Menurut Hukum Positif

1. Pengertian Tindak Pidana

Moeljatno menyatakan bahwa tindak pidana adalah perbuatan yang dilarang dan dapat diancam dengan hukuman pidana, terhadap barang siapa melanggar larangan tersebut.¹ Tindak pidana tersebut dampak buruknya sangat dirasakan oleh masyarakat luas sebagai penghalang interaksi masyarakat, sebagai salah satu cara syarat untuk hidup bahagia dimasyarakat. Seperti yang telah diungkapkan di atas, maka perlu adanya penyempurnaan dari segi redaksional atau landasan dasar dalam menentukan konsep peraturan pidana yang sesuai dengan aturan, adat dan budaya masyarakat Indonesia.

Unsur-unsur subyektif adalah unsur-unsur yang melekat pada diri seorang pelaku atau yang berhubungan dengan diri pada pelaku, dan termasuk ke dalamnya yaitu segala sesuatu yang terdapat didalam hatinya. Sedangkan yang dimaksud dengan unsur-unsur obyektif adalah unsur-unsur yang ada hubungannya dengan keadaan-keadaan, yaitu didalam keadaan-keadaan dimana tindakan-tindakan dari si pelaku harus dilakukan.²

Berdasarkan hal tersebut, sehingga dapat diartikan bahwa yang dimaksud dengan tindak pidana adalah suatu perbuatan melanggar aturan atau sesuatu larangan yang dilakukan seseorang sehingga berakibat dapat dikenakannya suatu pertanggung jawaban atau hukuman, yang mana perbuatan tersebut dilarang atau tidak di perbolehkan oleh Undang-Undang dan setiap yang melanggar akan dikenakan sanksi pidana atau sanksi denda.

¹ Moeljatno, *Perbuatan Pidana dan Pertanggungjawaban dalam Hukum Pidana*, (Jakarta: Bina Aksara, 1983), hlm. 22-23.

² Dalam Alifa Akbar Aulia, *Hukuman Bagi Tindak Pidana Pencemaran Nama Baik Melalui Internet Menurut Hukum Pidana Islam, Skripsi*, (Semarang: UIN Walisongo, 2017), hlm. 22.

Pada intinya membedakan suatu perbuatan sebagai tindak pidana atau bukan adalah dengan melihat perbuatan tersebut dari sudut pandang hukum serta adanya sanksi didalamnya.

2. Unsur-Unsur Tindak Pidana

Tindak pidana merupakan suatu perbuatan yang dilarang karena sebab yang ditimbulkan dari suatu perbuatan pidana akan sangat merugikan bagi siapa saja yang menjadi korban dari tindak pidana tersebut, dampak yang ditimbulkan dari suatu tindak pidana juga dapat membuat stabilitas dalam tatanan kehidupan bermasyarakat akan terganggu. Menurut Moeljatno, tindak pidana adalah tindakan yang dilarang oleh suatu aturan hukum yang mana disertai ancaman (sanksi) yang berupa pidana tertentu, bagi barang siapa melanggar larangan tersebut.³ Adapun unsur-unsur perbuatan atau tindak pidana antara lain:

- a. Kelakuan dan Akibat (perbuatan)
- b. Hal *ikhwal* atau keadaan yang menyertai perbuatan
- c. Keadaan tambahan yang memberatkan pidana
- d. Unsur melawan hukum yang obyektif
- e. Unsur melawan hukum yang subyektif.⁴

Suatu tindak pidana tentunya harus memenuhi syarat atau unsur pidana yang sudah ditetapkan oleh seperangkat aturan yang bersifat mengikat atau dalam pidana telah diatur dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP). Adapun unsur-unsurnya antara lain:⁵

- a. Unsur-unsur formil
 - 1) Perbuatan sesuatu;
 - 2) Perbuatan itu dilakukan atau tidak dilakukan;

³ Moeljatno, *Azas-Azas Hukum Pidana*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), hlm.63

⁴ *Ibid.*

⁵ D. Schaffmeister, N. Keijzer dan E.P.H. Sutoris terjemahan J.E. Sahetapy, *Hukum Pidana*, Cetakan ke-1, (Yogyakarta: Liberty, 1995), hlm. 27.

- 3) Perbuatan itu oleh peraturan perundang-undangan dinyatakan sebagai perbuatan terlarang;
 - 4) Peraturan itu oleh peraturan perundang-undangan diancam pidana.
- b. Unsur-unsur materil

Perbuatan itu harus bersifat bertentangan dengan hukum, yaitu harus benar-benar dirasakan oleh masyarakat sebagai perbuatan yang tidak patut dilakukan. Unsur-unsur yang ada dalam tindak pidana adalah melihat bagaimana bunyi rumusan yang dibuatnya. Tindak pidana itu terdiri dari unsur-unsur yang dapat dibedakan atas unsur yang bersifat obyektif dan unsur yang bersifat subyektif.

Segala sesuatu perbuatan yang berusaha menawarkan usaha dalam bentuk konten atau iklan yang dilakukan secara sengaja memberi kesempatan untuk dapat seseorang bermain judi atau mengakses suatu permainan judi, maka oleh undang-undang telah diatur dan ditetapkan dalam pasal 27 ayat 2 Undang-Undang ITE tentang perjudian dan pasal 303 ayat 3 KUHP. Dimana dalam hal ini telah diatur sanksi atau hukuman pidana serta denda yang akan dikenakan.

3. **Pengertian Judi *Online***

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, judi adalah permainan dengan memakai uang atau barang berharga sebagai taruhan seperti main dadu, pacuan kuda, kartu dan tebak skor pertandingan. Sedangkan judi adalah perbuatan mempertaruhkan uang, benda, atau harta dalam permainan atau taruhan berdasarkan ketentuan serta atura dengan tujuan mendapatkan sejumlah uang, benda atau harta yang telah dipasang sebagai bahan permainan atau taruhan.⁶

⁶ Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Edisi Ketiga, (Jakarta: Balai Pustaka, 2005), hlm. 479.

Apabila ditinjau dari segi istilah, perjudian sendiri adalah pertarungan dengan sengaja, yaitu mempertaruhkan satu nilai. benda atau sesuatu yang dianggap bernilai dengan menyadari adanya resiko dan harapan-harapan tertentu pada peristiwa-peristiwa permainan, pertandingan, perlombaan dan kejadian-kejadian yang tidak atau belum pasti hasilnya.⁷

Menurut R. Soesilo mendefinisikan bahwa judi sebagai permainan yang kalah menangnya tergantung kepada nasib baik dan nasib sialnya saja, akan tapi melainkan juga dari kelihaiian bermain dari pemain tersebut.⁸ Sedangkan menurut Dali Mutiara, dalam tafsiran KUHP menyatakan sebagai berikut:⁹

“Permainan judi ini harus diartikan dengan arti yang luas, juga termasuk segala pertarungan tentang kalah dan menangnya suatu pacuan kuda atau lain-lain pertandingan atau segala pertarungan dalam perlombaan-perlombaan yang diadakan antara dua orang yang tidak ikut sendiri dalam perlombaan-perlombaan itu, misalnya totalisator dan lain-lain.”

Perjudian di dalam internet adalah perjudian dengan menggunakan *website* atau situs yang sudah terhubung satu sama lain dalam sebuah sistem aplikasi, ini artinya dalam perjudian *online* ini dilakukan dengan melibatkan merupakan sebuah jaringan yang saling terkait satu sama lain. Kegiatan perjudian dari berbagai sisi dipandang berdampak negatif baik itu dari segi sosial, psikologis, ekonomi dan keluarga, karena lebih banyak hal keburukannya dari pada kebaikan yang ditimbulkan. Sesuai dengan perkembangan informasi dan teknologi yang melahirkan media sosial sebagai era digitalisasi, bersosialisasi dan interaksi dalam dunia maya. Sehingga membuat modus perjudian dalam bentuk iklan situs judi, *endorsement* pada media sosial khususnya *instagram* sangat banyak, dengan cara melibatkan kalangan artis dalam promosi situs judi menggunakan

⁷ Kartini kartono, *Patologi Sosial Jilid I*, (Jakarta: Rajawali Pers, 1981), hlm. 52.

⁸ R. Soesilo, *Pokok - pokok Hukum Pidana Peratur an Umum dan Delik - delik Khusus*, (Bogor: Politeia, 1984), hlm. 185.

⁹ Dali Mutiara, *Tafsir KUHP*, (Jakarta: Bintang Indonesia, 1962), hlm. 203.

media sosial.yang dapat diakses secara langsung dengan adanya *link* menuju aplikasi situs judi tersebut.

Menurut Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP), yang dimaksud perjudian adalah tiap-tiap permainan, dimana pada umumnya kemungkinan mendapatkan mendapat untung tergantung pada peruntungan belaka, juga karena permainannya lebih terlatih atau lebih mahir. Disitu 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.¹⁰ Ketentuan hukum yang mengatur tentang perjudian konvensional adalah:

- a. Pasal 303 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP).
- b. Undang-Undang No. 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian.
- c. Peraturan Pemerintah No. 9 Tahun 1981 tentang Pelaksanaan UU Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian.

4. Unsur-Unsur Judi *Online*

Unsur-unsur tindak pidana perjudian *online* adalah sebagai berikut:¹¹

- a. Setiap orang

Maksudnya disini adalah orang atau perseorangan, baik warga Negara Indonesia, Warga Negara Asing, maupun badan hukum. Dalam penerapannya menegaskan bahwa Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik berlaku untuk setiap orang yang melakukan perbuatan hukum yang diatur dalam undang-undang ini, baik yang berada di wilayah hukum Indonesia maupun di luar wilayah hukum Indonesia yang memiliki akibat hukum di wilayah Indonesia dan/atau di luar wilayah hukum Indonesia dan merugikan kepentingan Indonesia.¹²

¹⁰ Moeljatno, *Kitab Undang-Undang Hukum Pidana*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1998), hlm. 112.

¹¹ Widodo, *Hukum Pidana di Bidang "Teknologi Informasi (Cyber Law: Telaah Teoritik dan Bedah Kasus)*, (Yogyakarta, Aswaja Pressindo, 2013), hlm. 141.

¹² *Ibid.*

b. Dengan sengaja tanpa hak

Unsur ini juga merupakan unsur subyektif tindak pidana. Sengaja mengandung makna mengetahui dan menghendaki dilakukannya suatu perbuatan yang dilarang oleh Undang-Undang ITE atau mengetahui dan menghendaki terjadinya suatu akibat yang dilarang oleh Undang-Undang ITE. Pemahaman kesengajaan dalam Undang-Undang ITE mengacu kepada teori-teori kesengajaan yang berlaku di Indonesia, yaitu:¹³

- 1) Kesengajaan sebagai maksud
- 2) Kesengajaan sebagai kepastian
- 3) Kesengajaan sebagai kemungkinan

c. Mendistribusikan

Mendistribusikan adalah proses mengirimkan sebuah informasi dalam bentuk digital atau elektronik kepada pihak yang hendak dituju dalam bentuk pesan elektronik kepada satu orang atau kelompok, aktifitas ini termasuk dalam kategori mendistribusikan.¹⁴ Menurut hemat penulis, berdasarkan uraian tersebut maka seseorang yang membuat aplikasi judi *online* juga termasuk kedalamnya serta yang mengikankan baik itu orang ataupun akun media sosial juga dapat dikenakan pidana sesuai Undang-Undang ITE. Dan dapat dikenakan ancaman pidana serta denda.

d. Mentransmisikan

Transmisi atau mentransmisikan adalah kegiatan meneruskan pesan elektronik baik berupa informasi atau dokumen dari satu server ke server yang lain atau dari satu tempat ke tempat yang lain.¹⁵ Artinya ada beberapa unsur yang terlibat disini, karena pendistribusian suatu *link* akan optimal apabila dikaukan secara sistematis dan terorganisir, seperti adanya aplikasi yang saling terkait yang saling terhubung antara situs satu dengan situs yang lain, kemudian ada admin yang melayani dan berkomunikasi dengan pelaku judi *online*.

¹³ Moeljatno, *Asas - Asas Hukum Pidana*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2000), hlm 177.

¹⁴ Widodo, *Hukum Pidana di Bidang*, hlm. 141.

¹⁵ *Ibid.*

e. Membuat Dapat Diaksesnya

Membuat dapat diaksesnya adalah suatu cara yang apabila dilakukan membuat pesan informasi baik berupa informasi atau dokumen elektronik dapat dituju menggunakan cara tersebut. Seperti memberikan suatu alamat *link* aplikasi, *password* dan kode khusus agar suatu aplikasi dapat diakses dengan mudah oleh orang tertentu atau kelompok tertentu yang bersifat rahasia.

f. Informasi atau dokumen elektronik

Pasal 1 Undang-Undang ITE menjelaskan yang dimaksud dengan Informasi atau Dokumen Elektronik sebagai berikut:

“Satu atau sekumpulan data elektronik termasuk tetapi tidak terbatas pada tulisan, suara, gambar, peta, rancangan, foto, *electronic data interchange* (EDI), surat elektronik (*e-mail*), telegram, teleks, *teletype* atau sejenisnya, huruf, tanda, angka, kode akses, simbol atau perforasi yang telah diolah yang memiliki arti atau dapat dipahami oleh orang yang mampu memahaminya.”

Pengertian dokumen elektronik menurut Pasal 1 Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik adalah:

“Setiap informasi elektronik yang dibuat, diteruskan, dikirimkan, diterima, atau disimpan dalam bentuk analog, digital, elektromagnetik, optikal atau sejenisnya yang dapat dilihat, ditampilkan, dan/atau didengar melalui komputer atau sistem elektronik, termasuk tetapi tidak terbatas oleh tulisan, suara, gambar, peta, rancangan, foto atau sejenisnya, huruf, tanda, angka, kode akses, simbol atau perforasi yang memiliki arti atau dapat dipahami oleh orang yang mampu memahaminya.”

Spesifikasi diantara keduanya sangat berbeda baik berupa tulisan, foto atau video sedangkan dokumen elektronik merupakan media dari konten itu sendiri yang dapat berbentuk analog, digital, elektromagnetik atau optikal, aplikasi atau media sosial.

g. Muatan Perjudian

Muatan perjudian adalah suatu cara yang membuat suatu *link* dapat diakses baik dengan menggunakan *website*, dan lain sebagainya. Sebagai upaya dalam agar konten atau aplikasi tersebut dapat dituju dan digunakan oleh pengguna aplikasi.¹⁶

Berdasarkan unsur-unsur di atas, perbuatan *endorsement* konten situs judi *online* sudah memenuhi beberapa unsur yang telah diatur pada Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, yaitu mendistribusikan, mentransmisikan dan membuat dapat diaksesnya situs perjudian *online*. Ini artinya seseorang yang dengan sengaja meng-*endorse* suatu iklan, situs judi dalam bentuk gambar atau video, kemudian orang yang membuat aplikasi situs judi dan admin dari aplikasi baik itu media sosial dan sebagainya juga dapat dikenakan sanksi pidana dan denda sesuai dengan ketentuan yang telah diatur pada pasal tersebut.

B. Tindak Pidana Judi *Online* Menurut Hukum Pidana Islam

1. Pengertian Judi Menurut Hukum Pidana Islam

Judi dalam bahasa Arab adalah *maisir* atau *qimar*.¹⁷ Kata *maisir* artinya keharusan, maksudnya adalah keharusan bagi siapa saja yang kalah dalam permainan *maisir* untuk menyerahkan sesuatu yang dipertaruhkan kepada pihak yang menang.¹⁸ Sedangkan menurut istilah *maisir* adalah suatu permainan yang membuat ketentuan bahwa yang kalah harus memberikan suatu kepada yang menang, baik berupa uang atau barang berharga lainnya yang dipertaruhkan.¹⁹

Islam telah melarang perjudian dalam bentuk apapun, karena akibat yang ditimbulkan sangat tidak baik, perjudian sangat merugikan baik bagi pelaku perjudian serta lingkungan masyarakat. Akibat yang ditimbulkan

¹⁶ *Ibid.*

¹⁷ Atabik Ali dan A. Zuhdi Muhdlor, *Kamus Kontemporer Arab Indonesia*, (Yogyakarta: Mulu Karya Grafika, 2003), hlm. 1870.

¹⁸ Ibrahim Hosen, *Apakah Itu Judi*, (Jakarta: Lembaga Kajian Ilmiah Institut Ilmu Al-Qur'an, 1987), hlm. 24-25.

¹⁹ A. Djazuli, *Fiqh Jinayah*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2000), hlm. 26.

dari adanya perjudian sangat tidak baik dan terkesan meresahkan. Sebagaimana pada Al-Qur'an Surat Al-Baqarah ayat: 219 sebagai berikut:

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

“Mereka bertanya kepadamu tentang khamar dan judi. Katakanlah: "Pada keduanya terdapat dosa yang besar dan beberapa manfaat bagi manusia, tetapi dosa keduanya lebih besar dari manfaatnya". Dan mereka bertanya kepadamu apa yang mereka nafkahkan. Katakanlah: "Yang lebih dari keperluan". Demikianlah Allah menerangkan ayat-ayat-Nya kepadamu supaya kamu berfikir”

Pada ayat tersebut sudah dijelaskan bahwa meminum *khamr* dan judi merupakan perbuatan dosa besar bagi yang berbuat dan mempunyai bahaya yang lebih besar dari manfaatnya.²⁰ Lalu turunlah ayat yang lebih tegas tentang larangan meminum *khamr* dan bermain judi, yaitu Al-Qur'an Surat Al-Maidah ayat 90-91:

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

²⁰ Ahmad Mustafa Al-Maragi, *Terjemahan Tafsir Al-Maragi-juz 2*, (Semarang: PT Karya Toha Putra, 1993), hlm. 239-240.

“Hai orang-orang yang beriman, sesungguhnya (meminum) khamar, berjudi, (berkorban untuk) berhala, mengundi nasib dengan panah, adalah termasuk perbuatan syaitan. Maka jauhilah perbuatan-perbuatan itu agar kamu mendapat keberuntungan. Sesungguhnya syaitan itu bermaksud hendak menimbulkan permusuhan dan kebencian di antara kamu lantaran (meminum) khamar dan berjudi itu, dan menghalangi kamu dari mengingat Allah dan sembahyang; maka berhentilah kamu (dari mengerjakan pekerjaan itu).”

Kemudian hadis yang melarang bermain judi yaitu hadis yang diriwayatkan oleh Abu Musa Al-Asy’ari:

عَصَ عَنْ أَبِي مُوسَى الْأَشْعَرِيِّ أَنَّ رَسُولَ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قَالَ
مَنْ لَعِبَ بِالْتَّرْدِ فَقَدْ لَعَنَ اللَّهَ وَرَسُولَهُ

“Dari Abi Musa al-Asy’ari dari Nabi Shalallahu alaihi wasalam. bersabda: siapa bermain dadu (judi), maka sungguh berarti dia itu durhaka kepada Allah dan Rasul-Nya. (HR. Abu Daud).”²¹

2. Jarimah Ta’zir

a. Pengertian Ta’zir

Ta’zir artinya mencegah dan menolak, ta’zir merupakan sebuah upaya agar mencegah terjadinya perbuatan jarimah terulang kembali. Ta’zir artinya mendidik, adanya ta’zir bertujuan guna memberikan pelajaran agar perbuatan tersebut tidak kembali dilakukan lagi dengan tujuan pelaku berhenti dan meninggalkannya.²² Dalam hukum pidana Islam ta’zir merupakan bagian dari uqubat atau hukuman terhadap

²¹ Lidwa Pustaka, *Kitab Hadis 9 Imam, Sunan Abu Daud, no. Hadis*, hlm. 4938.

²² Ibrahim Hosen, *Apakah Judi Itu?*, (Jakarta: Lembaga Kajian Ilmiah Institut Al-Quran (IIQ), 1987), hlm. 24-25

suatu tindak pidana, kesalahan atau maksiat dari suatu perbuatan *jarimah*.

Menurut Al-Mawardi, *ta'zir* adalah hukuman yang bersifat pendidikan atas perbuatan dosa atau maksiat yang hukumannya belum ditentukan oleh *syara'*.²³ *Ta'zir* diartikan sebagai pengajaran terhadap pelaku dosa-dosa yang tidak diatur oleh *hudud*. Status hukumannya berbeda-beda sesuai dengan perbuatan dosa dan pelakunya. Didalam *jarimah ta'zir* hukuman yang dikenakan pada pelaku *jarimah ta'zir* tidak dijelaskan dalam Al-Quran dan hadis, maka hukuman *ta'zir* disandarkan pada hasil dari *ijtihad* dari *waliyul amri* atau dalam hal ini hakim sebagai wakil pemerintah dalam penegakan hukum. Sehingga hukuman yang diberikan dapat memberikan efek jera pada pelaku *jarimah* dan membawa kemakmuran, kesejahteraan serta rasa adil dimasyarakat.

b. Unsur-Unsur *Ta'zir*

Adapun unsur-unsur *ta'zir* sebagai berikut:²⁴

1) *Nash*

Yaitu peraturan yang didasarkan pada dalil Al-Quran dan hadis yang berisi tentang larangan tentang suatu perbuatan yang mengakibatkan terjadinya hukuman. Seperti pada dalam hukum positif yaitu adanya seperangkat aturan sah berupa Undang-Undang. Unsur ini dikenal dengan istilah unsur formil atau rukun *syara'*.

2) Unsur perbuatan yang membentuk *jarimah*

Yakni adanya suatu tindakan, yang atas dasar tindakan tersebut maka dapat dikenakannya sanksi atau terbentuknya sebuah perbuatan *jarimah*. Unsur ini dalam hukum positif dikenal dengan istilah unsur materil.

²³ Ahmad Hanafi, *Asas-Asas Hukum Pidana Islam*, Cet 6, (Jakarta: Bulan Bintang, 2005), hlm. 268-270.

²⁴ A. Djazuli, *Fiqh Jinayah*, hlm. 3.

3) Pelaku kejahatan adalah *mukallaf*

Yaitu orang yang dapat dimintai pertanggungjawabannya atas perbuatan jarimah tersebut.²⁵ Adapun maksudnya yaitu pelaku paham tentang adanya *jarimah* serta mengetahui sebab seorang bisa dikenakan *jarimah* apabila melakukan perbuatan yang dapat merugikan orang lain atau perbuatan yang dilarang oleh Al-Qur'an dan hadis.

c. Macam-Macam *Jarimah Ta'zir*

Menurut Abdul Al-Qadir Audah, membagi hukuman *jarimah ta'zir* menjadi tiga yaitu:²⁶

- 1) *Jarimah hudud* dan *jarimah qisas diyat*. *Jarimah hudud* adalah bentuk *jama'* dari *had* yang artinya batas. Istilah dalam fiqh artinya batas-batas atau ketentuan-ketentuan dari Allah tentang hukuman yang diberikan kepada orang-orang yang berbuat dosa.²⁷ Ini artinya dalam jumlah kadar hukuman yang akan diterima tidak ditentukan batas maksimal dan minimalnya. Sedangkan *jarimah qisas* mengandung makna balasan atau hukuman yang sifatnya membalas dengan adil, *diyat* merupakan hukuman yang bersifat ganti rugi berupa harta.
- 2) *Jarimah ta'zir* yang jenis *jarimah* ditentukan oleh *nash*, tetapi sanksinya ditentukan sesuai dengan *syara'*, bentuk hukumannya diserahkan kepada pemerintah.
- 3) *Jarimah ta'zir* dan bentuk hukumannya menjadi kuasa hak pemerintah atau hakim, hal ini bertujuan untuk mencapai kemaslahatan bersama.

²⁵ Ahmad Djazuli, *Fiqh Jinayah*, (Jakarta: PT. Grafindo Persada, 1992), hlm. 161.

²⁶ Makhrus Munajat, *Dekonstruksi Hukum Pidana Islam*, (Yogyakarta: Logung Pustaka, 2004), hlm. 13.

²⁷ Imam Taqiyudin Abu Bakar, *Kifayatul Akhyar, Juz II*, (Beirut: Darul Ihya' Al-Arabiyyah, tt), Hlm.178.

Melihat unsur-unsur pelanggaran yang dilakukan, *jarimah ta'zir* dapat dibagi menjadi dua bagian, diantaranya:²⁸

a) *Jarimah ta'zir* yang berkaitan dengan hak Allah

Merupakan *jarimah ta'zir* yang berkaitan dengan hak Allah adalah segala sesuatu yang berkaitan dengan kemaslahatan umum. Dalam hal ini melihat bagaimana efek yang ditimbulkan dari suatu perbuatan. Yang mempunyai kemadharatan serta dampak negatif yang luas bagi perkembangan dan peradaban umat manusia. Misalnya membuat kerusakan alam yang berakibat rusaknya ekosistem, pencurian, korupsi, pemberontakan dan tidak patuh terhadap aturan pemerintah.

b) *Jarimah ta'zir* yang berkaitan dengan hak perorangan (individu)

Jarimah ta'zir yang berorientasi pada hak personal seseorang yang berakibat terganggunya kebebasan dan hak seseorang. Seperti yang dikatakan Ibnu Taimiyah bahwa, *akkaluna lissuhti* yang artinya memakan hasil suap. Dampak dari suap ini sangat luas bagi masyarakat karena suap itu merugikan baik dari segi kebijakan maupun ekonomi.

d. Macam-Macam Hukuman *Jarimah Ta'zir*

Ada beberapa macam mengenai sanksi yang diberikan terhadap pelaku *jarimah ta'zir*, diantaranya adalah:²⁹

1) Sanksi *ta'zir* yang mengenai badan.

a) Hukuman Mati

Sebagian ulama berbeda pendapat tentang hal ini, ada yang mebolehkannya dan ada juga yang menentanginya, tentunya masing-masing punya alasan yang kuat dalam argumentasinya. dan pertimbangan matang, namun yang pasti adanya hal ini

²⁸ A. Djazuli, *Fiqh Jinayah*, hlm. 162.

²⁹ A. Djazuli, *Fiqh Jinayah*, hlm. 188.

bertujuan baik karena melihat kebutuhan yang ada dan demi kesejahteraan masyarakat..

Meskipun demikian hukuman mati harus disertai persyaratan yang ketat.³⁰ Serta alat yang digunakan untuk menghukumnya haruslah menggunakan alat yang tajam dan mudah digunakan untuk membunuh terhukum serta tidak menganiaya si terhukum.³¹

b) Hukuman Jilid

Segala bentuk hukuman membawa efek jera serta berorientasi pada pendidikan agar pelaku *jarimah* menjadi pribadi yang lebih baik lagi setelahnya. Salah satunya yaitu adanya sanksi badan yang berupa jilid. tujuan pemberian sanksi itu, yakni mengusahakan agar si terhukum menjadi lebih baik.³²

Ada ketentuan dalam setiap pelaksanaan hukuman yang dilakukan, hukuman tersebut dilaksanakan dengan batasan-batasan, seperti tidak boleh sampai mengakibatkan meninggal, membuat cacat secara fisik dan mental. Karena orientasi dari hukuman ini adalah sebagai media mendidik yang baik tanpa harus membuat pelaku kejahatan ini trauma dan bahkan sampai kehilangan nyawa.

2) Sanksi *ta'zir* yang berkaitan dengan kemerdekaan seseorang.

Pada hukuman ini unsur terpentingnya ada dua yaitu hukuman penjara dan hukuman pengasingan, adapun yang dimaksud adalah sebagai berikut:

a) Hukuman Penjara

Hukuman penjara ini adalah hukuman kurungan, menahan pelaku *jarimah* agar tidak lari dari penjatuhan hukuman yang telah ditetapkan. Dalam hal ini para fuqaha sepakat bahwa hukuman penjara dibagi menjadi dua, yaitu hukuman penjara

³⁰ M. Nurul Irfan dan Masyrofah, *fiqh Jinayah*, hlm. 149.

³¹ A. Djazuli, *Fiqh Jinayah*, hlm. 191.

³² *Ibid.*

dengan batas waktu tertentu dan masa hukumannya selamanya artinya tidak dibatasi waktunya.³³

b) Hukuman Pengasingan

Hukuman pengasingan ini diberikan bertujuan untuk mengantisipasi hal-hal yang dapat mempengaruhi kondisi dimasyarakat, mengingat pengaruh yang ditimbulkan dari pelaku *jarimah* ditengah masyarakat dapat mengganggu keamanan dan ketenangan masyarakat yang tinggal bersama dengan pelaku *jarimah*. Kemudian untuk tempat pengasingan para fuqoha masing-masing berbeda pendapat tentang hal ini. Menurut Imam Syafii didalam *jarimah ta'zir* juga terdapat hukuman pengasingan, akan tetapi hukuman ini hanya hukuman tambahan saja, hukuman intinya tetap jilid.³⁴

³³ A. Djazuli, *Fiqh Jinayah*, hlm. 203.

³⁴ *Ibid*, hlm. 205.

BAB III

TINDAK PIDANA *ENDORSEMENT* KONTEN IKLAN JUDI *ONLINE* DALAM MEDIA SOSIAL *INSTAGRAM* MENURUT UNDANG-UNDANG NOMOR 19 TAHUN 2016 TENTANG ITE

A. Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang ITE

1. Lahirnya Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang ITE

Pada era majunya teknologi sekarang ini masyarakat sangat terbantu dengan adanya teknologi yang semakin maju, berbagi informasi menjadi sangat mudah dengan adanya media sosial. Tanpa terkecuali, kemajuan ini juga mengakibatkan kejahatan di dunia maya juga semakin canggih yaitu dengan mengikuti perkembangan teknologi informasi saat ini. Dengan adanya hal ini membuat dunia hukum harus mengikuti perkembangan yang ada, karena kejahatan dunia maya ini tidak dibatasi wilayah namun sudah antar Negara.

Negara ini harus melihat adanya *cyber crime* ini semua sebagai sebuah ancaman yang nyata karena akan mempengaruhi stabilitas dan keamanan bangsa Indonesia. Untuk itu perlu adanya suatu aturan hukum dalam bentuk undang-undang yang dijadikan sebagai payung dan menanggulangi kejahatan dunia maya ini. Maka, dengan ini pemerintah mengesahkan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, peraturan ini kemudian berlaku mulai tanggal 25 November 2016 yang merupakan hasil revisi dari peraturan sebelumnya yang telah disempurnakan yang sebelumnya adalah Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Setelah disahkannya Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi Transaksi dan Elektronik tersebut, membuat segala bentuk pelanggaran hukum dalam informasi dan transaksi elektronik serta perbuatan hukum di dunia maya harus segera ditegakkan sebagaimana yang telah diatur dalam Undang-Undang tersebut, mengingat dalam penjelasan

Undang-Undang tersebut dijelaskan tiga pendekatan untuk menjaga keamanan pada *cyber space*, yaitu pendekatan aspek hukum, pendekatan aspek teknologika, pendekatan aspek sosial, pendekatan aspek budaya dan pendekatan aspek etika. Dalam mengatasi gangguan keamanan dalam menyelenggarakan sistem secara elektronik, maka pendekatan hukum bersifat mutlak, untuk mengoptimalkan pemanfaatan teknologi informasi.¹

Pada era teknologi digital sekarang ini internet menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari teknologi keduanya saling terkait dan saling membutuhkan guna menunjang kecanggihan serta meningkatkan daya saing dalam bidang teknologi tersebut. Internet merupakan singkatan dari *interconnected network* karena fungsinya menghubungkan jaringan-jaringan komputer.² Berdasarkan fungsi tersebut internet memiliki jarak jangkauan yang sangat luas hingga seluruh dunia, ini membuat perkembangan informasi serta proses interaksi, komunikasi dan pertukaran data sangat cepat dan mudah tanpa harus bertemu serta membutuhkan waktu yang lama.

Ditebitkannya aturan hukum dengan disahkannya Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik merupakan upaya pencegahan dan memberikan upaya hukum dari sebuah pelanggaran hukum yang dilakukan melalui media elektronik dengan menggunakan media teknologi informasi oleh pemerintah. Pelanggaran hukum yang sangat banyak sekarang ini membuat pemerintah bersama Kemenkominfo dan tim *cyber polri* bekerja sama dalam setiap penanganan pelanggaran hukum tersebut, diantaranya adalah pornografi, *online gambling*, *hoax* dan lain-lain.

Undang-Undang ITE ini berlaku untuk setiap warga masyarakat yang ada di Negara Indonesia tanpa terkecuali, sehingga diharapkan setiap warga masyarakat untuk mentaatinya sebagaimana Undang-Undang ini berlaku. Lahirnya Undang-Undang ini adalah memberikan rasa aman dan tenang

¹ Penjelasan atas Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

² Yuhelizar, *10 Jam Menguasai Internet Teknologi Dan Aplikasinya*, (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2008), hlm. 1.

pada setiap media teknologi informasi serta adanya rasa adil akan kepastian hukum yang didapatkan dengan adanya Undang-Undang ITE ini.

Indonesia telah memasuki era baru dimana di hampir setiap harinya masyarakat beraktifitas dengan menggunakan komputer, *internet*, *gadget* dan media sosial. Hampir setiap hari kita selalu melihat orang menggunakan *smartphone* untuk melakukan segala proses interaksi, berbagi informasi serta berkomunikasi. Perkembangan teknologi bisa mengubah kehidupan manusia, kehidupan yang dulu teratur kini, kini seakan dipaksa berubah. Pembangunan nasional secara merata dan bertahap menjadi salah satu fokus pemerintah dalam masa sekarang ini.

Arus globalisasi menjadikan teknologi menjadi salah satu bagian yang tidak bisa dihindarkan dari aktivitas manusia. Sebagai golongan yang disebut sebagai generasi milenial, tidak menherankan apabila sebagian dari kita telah memanfaatkannya sebagaimana mestinya dan sebaik mungkin. Anggapan bahwa teknologi merupakan suatu penerapan dari suatu ilmu pengetahuan sebagai implementasi dari perwujudan sesuatu, menjadi sebuah asumsi yaitu teknologi tidak akan ada tanpa adanya korelasi dengan ilmu pengetahuan.

Istilah-istilah tersebut lahir mengingat kegiatan yang dilakukan melalui jaringan sistem komputer dan sistem komunikasi baik dalam lingkup lokal maupun global (*internet*) dengan memanfaatkan teknologi informasi berbasis sistem komputer yang merupakan sistem elektronik yang dapat dilihat secara virtual. Permasalahan hukum yang sering dihadapi adalah ketika terkait dengan penyampaian informasi dan komunikasi dan atau transaksi secara elektronik khususnya dalam hal pembuktian dan hal yang terkait dengan perbuatan hukum yang dilaksanakan melalui system elektronik.³

Permasalahan yang terjadi adalah ketika penyampaian segala bentuk informasi dan transaksi elektronik, ketika kebebasan berpendapat didepan

³ Penjelasan atas Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi elektronik.

publik dijadikan sebagai bentuk penyampaian ekspresi yang tidak memperhatikan norma serta hukum yang berlaku di Indonesia. Memebuat sebagian orang beranggapan bahwa berekspresi dihadapan publik diperbolehkan diperbolehkan dan tanpa memikirkan dampak yang ditimbulkan. Bijak menggunakan media sosial merupakan kunci dalam menekan adanya konten yang bersifat negatif, seperti pornografi, hoaks dan situs judi *online* yang menjamur sekarang ini.

Berdasarkan adanya hal tersebut, lahirnya Undang-Undang tentang ITE ini bertujuan untuk memberikan keadilan, melindungi hak-hak hukum warga masyarakat dan memberikan batasan-batasan tertentu yang boleh serta yang tidak boleh dilakukan dalam rangka menjaga keutuhan stabilitas nasional, maka peraturan hukum ini dibuat dan diberlakukan tanpa melihat status sosial, ras, suku dan agama. Sebab, dimata hukum semua warga masyarakat mempunyai kedudukan hukum yang sama kewajiban dan hak yang sama.

2. Asas-Asas Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

Di dalam Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik terdapat beberapa asas-asas, diataranya sebagai berikut:

a. Asas Kepastian Hukum

Landasan hukum bagi pemanfaatan teknologi informasi, komunikasi dan transaksi elektronik serta segala aspek pendukung penyelenggaraan yang mendapat pengakuan secara hukum di dalam dan diluar pengadilan, sebagaimana yan terdapat pada pasal 6, sebagai berikut:

Pasal 6

“Dalam hal tersebut terdapat ketentuan lain, selain yang telah diatur dalam pasal 5 ayat (4) yang mensyaratkan bahwa suatu informasi harus berbentuk tertulis atau asli, informasi elektronik dan atau dokumen elektronik di anggap sah sepanjang informasi

yang tercantum di dalamnya dapat di akses, ditampilkan, dijamin keutuhannya dan dapat di pertanggungjawabkan sehingga menerangkan suatu keadilan”

b. Asas Manfaat

Sebuah aturan kebijakan harus memperhatikan unsur manfaat didalamnya agar dapat memberikan kemudahan dalam mendapatkan informasi yang diinginkan, dengan itu diharapkan kehidupan masyarakat akan lebih sejahtera. seperti dalam pasal 4 huruf d berbunyi:

Pasal 4 huruf d

“Membuka kesempatan yang seluas-luasnya kepada setiap orang untuk menunjukkan pemikiran dan kemampuannya dibidang penggunaan dan pemanfaatan teknologi informasi seoptimal mungkin dan bertanggung jawab”.

c. Asas Efisiensi

Asas yang menjadikan efektifitas sebagai prioritas dalam implementasi pelayanan publik baik dari segi jasa dan barang menjadi prioritas otoritas pemerintah sebagai pelaksana dan penyedia layanan tersebut. Adanya hal ini membuat segala bentuk pelayanan publik menjadi semakin mudah, dalam implementasinya efisiensi memberikan kemudahan seperti dalam pelayanan administrasi dalam setiap lembaga. Misalnya dalam pengurusan izin, pelayanan izin sekarang ini telah menggunakan basis Pelayanan Terpadu Satu Pintu (PTSP), tujuannya agar efisien dan efektif. Sebagaimana pasal 4 huruf c yang terdapat pada Undang-Undang ITE.

d. Asas Keterbukaan / Transparansi

Pasal 9

“Pelaku usaha yang menawarkan produk melalui sistem elektronik harus menyediakan informasi yang lengkap dan benar berkaitan dengan cara kontrak, produsen dan produk yang ditawarkan”.

Perusahaan harus mengutamakan unsur keterbukaan serta kejujuran dalam proses jual beli produk, karena pembeli mempunyai hak untuk mengetahui spesifikasi barang atau produk yang hendak dibeli. Ini dilakukan guna melindungi hak serta kepercayaan konsumen akan produk yang dijual. Segala bentuk tanggung jawab yang berhubungan telah diatur dan menjadi tanggung jawab pihak terkait apabila terjadi pelanggaran terhadap konsumen.

e. Asas perlakuan perilaku/ non-diskriminasi

Pasal 14

“Penyelenggaraan sertifikasi elektronik harus menyediakan informasi yang akurat, jelas dan pasti kepada setiap pengguna, meliputi:

- 1) Metode yang digunakan untuk mengidentifikasi penandatanganan.
- 2) Hal yang dapat digunakan untuk mengetahui data diri pembuat tanda tangan elektronik.
- 3) Hal yang dapat digunakan untuk menunjukkan keberlakuan dan keamanan tanda tangan elektronik”.

3. Hukuman Tindak Pidana Judi *Online*

Kehidupan masyarakat akan sejahtera apabila satu sama lain saling menjaga ketertiban, saling menghormati satu sama lain, aturan hidup yang dibuat dimasyarakat dibuat semata-mata untuk menjamin kebebasan berperilaku, bersosial dan ketertiban didalam tatanan kehidupan masyarakat itu sendiri dengan tujuan terciptanya masyarakat yang baik dan sejahtera. Di Indonesia sanksi bentuk permainan perjudian sudah diklasifikasikan dalam peraturan undang-undang sesuai dengan konteks permainan judi tersebut.

Tindak pidana perjudian telah diatur dalam Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang penertiban perjudian, kemudian di Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) pasal 303 dan pasal 303 *bis*, dan pada perjudian dalam bentuk *online* sudah diatur di Undang-Undang Nomor 19

Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik pada pasal 27 ayat (2) tentang perjudian *online*. Pasal 303 ayat (1) KUHP berbunyi: “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”. Menurut hemat penulis, hal ini dapat di artikan bahwa hukuman ini tertuju pada yang mengadakan perjudian yakni orang yang mempunyai tempat atau mengadakan perjudian.

Pada pasal 303 *bis* ayat (1) KUHP hukuman perjudian berbunyi: “Diancam dengan hukuman penjara paling lama 4 (empat) tahun atau denda paling banyak sepuluh juta rupiah: 1) barangsiapa menggunakan kesempatan untuk main judi, yang diadakan dengan melanggar peraturan pasal 303 dan 2) barangsiapa ikut serta permainan judi yang diadakan dijalan umum atau dipinggirnya maupun ditempat yang dapat dimasuki oleh khalayak umum, kecuali jika untuk mengadakan itu, ada izin dari penguasa yang berwenang”. Dapat ditarik kesimpulan bahwa pasal ini merujuk kepada pelaku atau pemain judi itu sendiri, yakni orang-orang yang ikut serta bermain judi. Sehingga dapat dejerat dengan hukuman yang ada pada pasal tersebut.

Perjudian yang dilakukan secara *online* telah diatur pada Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang diatur dalam pasal 27 ayat (2) yang berbunyi: “Setiap orang dengan dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik yang memiliki muatan perjudian”. Apabila melihat dari beberapa pasal tersebut *endorsement* situs judi *online* di media *instagram* termasuk kedalam bentuk perjudian, sebagaimana yang telah dijelaskan pada pasal tersebut yaitu membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik yang memiliki muatan perjudian.

Sehingga kegiatan dalam bentuk *endorsement* situs judi *online* ini termasuk kedalam pidana judi *online* yang dapat dikenakan pidana denda

dan /atau kurungan penjara, maka dengan ini perlu adanya upaya untuk menjerat para selebgram atau artis dengan jumlah *followers* banyak di *instagram* yang melakukan tindak pidana ini. Karena cukup meresahkan bagi pengguna media sosial khususnya penggemar atau *followers*nya. Hal ini dikhawatirkan akan mengakibatkan maraknya pengguna judi *online* akibat dari penyebaran situs judi *online* tersebut.

Pada hakekatnya Undang-Undang ITE berpedoman pada asas-asas yang terdapat didalamnya, sehingga bijak dalam memanfaatkan teknologi, memilih teknologi dan kebebasan teknologi telah tertuang dalam bab III pasal 3 Undang-Undang ITE, adapun bunyinya sebagai berikut:⁴

Pasal 3

“Pemanfaatan teknologi informasi dan Transaksi Elektronik dilaksanakan berdasarkan asas kepastian hukum, manfaat, kehati-hatian, iktikad baik, dan kebebasan memilih teknologi atau netral teknologi”.

B. Tindak Pidana *Endorsment* Konten Situs Judi *Online* Dalam Media Sosial *Instagram*

1. Pengertian *Endorsment* Konten Situs Judi *Online*

Penggunaan kata *endorse* sangat erat hubungannya dengan dunia pemasaran khususnya pada pemasaran *online* atau pemasaran yang bersifat konvensional. Ada banyak macam pemasaran dalam bentuk *online* ini, ada yang menyebutnya dengan *endorse*. Bisa disimpulkan bahwa *endorsement* promotor pada sebuah produk atau merek dan *endorser* sebagai penyambung lidah atau orang yang mempromosikan produk dari produsen yang hendak mempromosikan barang melalui selebgram tersebut agar dagangannya menjadi terkenal. Sekarang ini banyak bahkan bukan cuma artis atau selebritis saja yang dapat tawaran untuk mengiklankan produk dan lain sebagainya.

Karena di era media sosial ini cukup dengan bermodalkan pengikut yang banyak di media sosial seperti *facebook*, *instagram*, *youtube* dan lain-lain, sudah cukup untuk membuat produsen untuk beriklan menawarkan

⁴ Undang-Undang ITE (*Informasi dan Transaksi Elektronik*), (Yogyakarta: New Merah Putih, Cet.I, 2009), hlm. 4.

produknya. Tanpa terkecuali dengan iklan situs judi *online*. Ini sebabnya proses promosi menggunakan jasa selebritis, artis dan *public figure* ini sangat diminati oleh dunia marketing sekarang ini, mengingat pengguna media sosial yang cukup banyak. Dapat disimpulkan, *endorsement* merupakan strategi komunikasi pemasaran dengan menggunakan tokoh yang cukup efektif.⁵

2. Macam-Macam *Endorsement* Konten Situs Judi *Online*

Media pemasaran atau iklan menjadi suatu hal yang tidak dapat terpisahkan dari suatu industri perusahaan, ini merupakan suatu upaya dari perusahaan dalam meningkatkan penjualan produk. Media iklan sekarang ini sudah berkembang cukup pesat dengan adanya teknologi informasi yang dapat digunakan dalam memasarkan suatu produk. Salah satu bentuk dari media pemasaran ini adalah dengan memanfaatkan kepopuleran artis atau orang yang mempunyai penggemar yang banyak atau sering disebut *endorse*, contohnya dalam media sosial *instagram*, *facebook*, *line*, *youtube* dan *telegram*. *Endorser* dibagi menjadi dua, yaitu:

a. *Celebrity Endorser*

Celebrity Endorser adalah tokoh (aktor, penghibur, atau atlet) yang dikenal masyarakat karena prestasinya dalam bidang-bidang yang berbeda dari golongan yang didukung.⁶ Cara ini dilakukan karena figur tokoh yang begitu kuat yang diharapkan dapat mempengaruhi pengikut atau penggemar untuk mengikuti setiap apapun yang dikenakan oleh seorang figur tersebut. Inilah yang dilihat oleh produsen dirasa efektif sebagai solusi pemasaran produk.

b. *Typical Person Endorser*

Typical Person Endorser adalah orang-orang biasa (*non-celebrity*) yang digunakan dalam mempromosikan suatu produk atau jasa tertentu

⁵ Pratiwi Budi Utami, "*Strategi Komunikasi pemasaran melalui endorsement pada online shop di Indonesia*", Tesis, Universitas Negeri Sultan Ageng Tirtayasa, Banten, 2014, hlm. 2.

⁶ Gevin Sepria Harly dan Damayanti Octavia, "*Pengaruh endorsement fashion blogger terhadap minat beli merek lokal pada 2013-2014*", Jurnal Manajemen Indonesia, Vol. 14, No. 2, (September, 2018), hlm. 143.

oleh suatu perusahaan. Pemilihan jenis *endorser* ini biasanya dipilih sebagai upaya dalam promosi pengenalan produk untuk mendapatkan kepercayaan konsumen.⁷ Tipe ini juga sekarang ini yang cukup banyak digunakan di media sosial hingga sinetron saat ini.

Pada saat memilih *figure endorser* pengetahuan serta wawasan *endorser* cukup penting agar konsumen yakin dengan produk yang dipromosikan oleh *endoerser* tersebut⁸ Tanpa diperkirakan sebelumnya bentuk promosi seperti ini juga dimanfaatkan oleh produsen aplikasi situs judi *online* untuk membuat iklan dan memanfaatkan jasa *endorse* dari selebriti dan tokoh dengan jumlah pengikut yang banyak di media sosial khususnya di *instagram* ini membuat media sosial menjadi tempat yang rawan unsur pidananya karena Undang-Undang ITE dan Kemenkominfo telah mengatur segala batasan hukum penggunaan Teknologi Informasi.

3. Bentuk *Endorsment* Konten Situs Judi *Online*

Perkembangan dunia digital di Indonesia dalam beberapa tahun terakhir mengalami perkembangan dan peningkatan yang pesat. Perkembangan ini menyebabkan ramainya arus informasi yang beredar diinternet, baik melalui media internet maupun media sosial. Ini membuat pemasaran produk melalui media sosial cukup banyak diminati banyak orang tanpa terkecuali para produsen ternama juga memasarkan produknya menggunakan jasa *endorse* di media sosial.

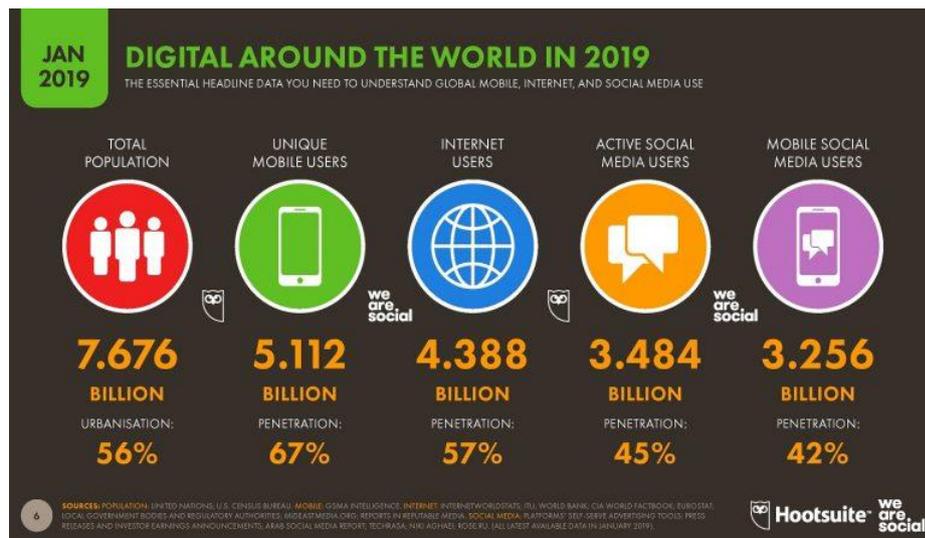
Media sosial sebagai salah satu bentuk *platform* dalam media internet juga memiliki banyak pengguna di Indonesia, para pengguna media sosial ini tidak pandang usia dan status sosial. Ini yang mengakibatkan pengguna media sosial di Indonesia semakin banyak. Sebagai Negara dengan pengguna internet aktif nomor empat terbesar di dunia, *We Are Social* mencatat ada 3. 484 miliar pengguna akun media sosial aktif di Indonesia.⁹ Akan tetapi, dengan semakin

⁷ *Ibid.*

⁸ Saporso dan Dian Lestari, “Peranan *endorser terhadap brand*”, hlm. 163.

⁹ <http://www.techinasia.com/talk/digital-2019-data-trends-insights>, diakses pada 2-6-2020, hlm.1-3.

banyak serta diminatinya media sosial ini sebagai cara baru pemasaran membuat sebagian pihak menyalahgunakannya, seperti menyebarkan berita bohong, SARA dan penyebaran pornografi serta *endorsement* situs judi *online* juga ada di media sosial.



Gambar: Data Pengguna Internet dan Media Sosial aktif di Indonesia.

Media sosial kini bukan hanya sekadar tempat berbagi informasi dan bersosialisasi. Saat ini media sosial dapat mendatangkan pundi-pundi rupiah, khususnya bagi mereka yang memiliki akun dengan banyak pengikut atau biasa disebut *followers*. Istilah *influencer* kini tidak asing lagi ditelinga penguana media sosial. *Influencer* kini tidak asing lagi di telinga pengguna media sosial. Influencer adalah mereka yang memanfaatkan banyaknya jumlah pengikut untuk mempromosikan sebuah merek (*endorsement*).¹⁰ *influencer* merupakan

Setiap satu kali *endorse*, seorang *influencer* ternyata bisa meraup puluhan juta rupiah. Hal tersebut diungkapkan oleh Grady Esmond, *Head of Business Development Platform Allstar.id*. Allstar.id merupakan perusahaan yang mengumpulkan *influencer* di Indonesia.¹¹ Dengan kata lain mereka

¹⁰ <http://www.tekno.kompas.com>, diakses pada 3/6/2020, hlm. 1-4.

¹¹ *Ibid.*

(selebgram) atau *endorser* dengan bermodalkan *followers* yang banyak dan menjual konten, mereka dapat mendapatkan uang dengan jumlah yang banyak.

Beberapa faktor juga menentukan *royalty* atau pendapatan dari *endorse* seperti popularitas, jumlah *followers* dan *engagement* akan menjadi faktor penentu honor yang didapatkan. Menurut selebgram Ketrin Agustin, pendapatan yang dihasilkan dari *endorsement* produk *instagram* berkisar Rp 5-20 juta. Harga ini juga tergantung juga bentuk postingan, mulai dari *feed* dan *instastory* serta bentuk ulasan produk seperti *video review* produk hingga foto.¹² Berikut ini merupakan tarif *endorse* di *instagram* berdasarkan data yang dimiliki *SocialBuzz*.¹³

Estimasi tarif endorse untuk 1x posting IG Story socialbuzz.com

Instagram Followers	Influencer (non public figure)		Public Figure	
	From	To	From	To
< 5000	Rp 25,000	Rp 50,000	Rp 125,000	Rp 500,000
5000 - 10.000	Rp 25,000	Rp 100,000	Rp 250,000	Rp 1,500,000
10.000 - 25.000	Rp 50,000	Rp 250,000	Rp 500,000	Rp 2,500,000
25.000 - 50.000	Rp 100,000	Rp 500,000	Rp 1,000,000	Rp 5,000,000
50.000 - 100.000	Rp 250,000	Rp 2,000,000	Rp 1,500,000	Rp 7,500,000
100.000 - 250.000	Rp 500,000	Rp 3,000,000	Rp 2,000,000	Rp 10,000,000
250.000 - 500.000	Rp 1,000,000	Rp 5,000,000	Rp 2,500,000	Rp 15,000,000
500.000 - 1.000.000	Rp 1,500,000	Rp 7,500,000	Rp 3,000,000	Rp 22,500,000
1.000.000 - 5.000.000	Rp 2,500,000	Rp 12,500,000	Rp 4,000,000	Rp 30,000,000
> 5.000.000	Rp 5,000,000	Rp 15,000,000	Rp 5,000,000	Rp 37,500,000

Gambar: Estimasi tariff *endorse* untuk satu kali posting IG Story

Estimasi tarif 1x paid promote (posting foto/video yang sudah disediakan pengiklan) socialbuzz.com

Instagram Followers	Influencer (non public figure)		Public Figure	
	From	To	From	To
< 5000	Rp 25,000	Rp 50,000	Rp 125,000	Rp 500,000
5000 - 10.000	Rp 25,000	Rp 100,000	Rp 250,000	Rp 1,500,000
10.000 - 25.000	Rp 50,000	Rp 250,000	Rp 500,000	Rp 2,500,000
25.000 - 50.000	Rp 100,000	Rp 500,000	Rp 1,000,000	Rp 5,000,000
50.000 - 100.000	Rp 250,000	Rp 2,000,000	Rp 1,500,000	Rp 7,500,000
100.000 - 250.000	Rp 500,000	Rp 3,000,000	Rp 2,000,000	Rp 10,000,000
250.000 - 500.000	Rp 1,000,000	Rp 5,000,000	Rp 2,500,000	Rp 15,000,000
500.000 - 1.000.000	Rp 1,500,000	Rp 7,500,000	Rp 3,000,000	Rp 22,500,000
1.000.000 - 5.000.000	Rp 2,500,000	Rp 12,500,000	Rp 4,000,000	Rp 30,000,000
> 5.000.000	Rp 5,000,000	Rp 15,000,000	Rp 5,000,000	Rp 37,500,000

Gambar: Estimasi tarif 1 kali *paid promote* (memposting foto/vidoe yang materinya sudah disediakan pengiklan)

¹² <http://www.cnbcindonesia/-ketrin-agustin-dalam-investime-CNBC-Indonesia-jumat-26-7-2019>, diakses pada 2-6-2020, hlm. 1-3.

¹³ <http://www.socialbuzz.com>, diakses pada 2-6-2020, hlm. 1-2.

Estimasi tarif endorse untuk 1x posting foto di IG feed

sociabuzz.com

Instagram Followers	Influencer (non public figure)		Public Figure	
	From	To	From	To
< 5000	Rp 50,000	Rp 100,000	Rp 250,000	Rp 1,000,000
5000 - 10.000	Rp 50,000	Rp 200,000	Rp 500,000	Rp 3,000,000
10.000 - 25.000	Rp 100,000	Rp 500,000	Rp 1,000,000	Rp 5,000,000
25.000 - 50.000	Rp 200,000	Rp 1,000,000	Rp 2,000,000	Rp 10,000,000
50.000 - 100.000	Rp 500,000	Rp 4,000,000	Rp 3,000,000	Rp 15,000,000
100.000 - 250.000	Rp 1,000,000	Rp 6,000,000	Rp 4,000,000	Rp 20,000,000
250.000 - 500.000	Rp 2,000,000	Rp 10,000,000	Rp 5,000,000	Rp 30,000,000
500.000 - 1.000.000	Rp 3,000,000	Rp 15,000,000	Rp 6,000,000	Rp 45,000,000
1.000.000 - 5.000.000	Rp 5,000,000	Rp 25,000,000	Rp 8,000,000	Rp 60,000,000
> 5.000.000	Rp 10,000,000	Rp 30,000,000	Rp 10,000,000	Rp 75,000,000

Gambar: Estimasi tarif *endorse* untuk 1 kali posting video di IG *feed*

Kasus perjudian ataupun judi *online* pada era teknologi sekarang ini semakin bervariasi, dengan menggunakan media sosial internet judi sekarang ini tidak mengharuskan pelaku atau pemain judi hadir dan bertatap muka serta berinteraksi dan bertransaksi ditempat perjudian. Hanya dengan modal *handphone* pelaku judi sudah bisa bermain dan berinteraksi dengan pelaku judi yang lain.

Media sosial sekarang ini menjadi media yang cukup banyak digunakan oleh para generasi milenial saat ini. Karena di media sosial mereka dapat berkreasi atau hanya sekedar berbagi informasi dalam bentuk foto dan video. Hal inilah yang menjadikan media sosial menjadi salah satu sasaran empuk bagi penggiat judi untuk turut serta dalam mengiklankan situs judi dalam media sosial dalam bentuk *endorsement*.

Sejalan dengan hal ini modus iklan judi dalam bentuk *endorsement* ini tidak sedikit melibatkan *celebritis* dengan *followers instagram* yang cukup banyak, hal itu dikarenakan dengan jumlah followers yang cukup banyak potensi iklan yang akan dilihat pengikut akun juga banyak. Ini merupakan fenomena baru karena mengingat para penggiat judi tidak berada di Indonesia, melainkan mereka berada di luar negeri yang mana judi masih menjadi kegiatan yang dilegalkan.

Kemudahan masyarakat dalam mengakses informasi dari dunia media sosial sekarang ini membuat yang tidak tahu akan menjadi tahu dan membaca serta melihat adanya postingan iklan situs judi *online* akan menimbulkan rasa

penasaran bahkan keinginan untuk sekedar mencoba melakuakn perjudian *online*. Hal ini cukup berbahaya apabila dibiarkan secara terus-menerus mengingat tidak semua masyarakat pengguna media sosial *instagram* tahu bahwa sebenarnya mengiklankan situs perjudian saja sudah akan terjerat Undang-Undang ITE.

Di Indonesia sendiri judi merupakan sebuah fenomena yang bukan tabuh lagi, hal ini terjadi pada sebagian besar masyarakat daerah saja dan ini menjadi sebuah yang kurang baik. Menurut Nurdin H. Kistanto: “Sangat sulit untuk mampu memisahkan perilaku judi dari masyarakat kita. Terlebih orang Indonesia atau orang bugis Belawan khususnya judi telah bear-benar mendarah daging”¹⁴ Aspek sosial kultural menurut beliau semakin menyuburkan perjudian, karena dengan kondisi ekonomi yang sulit membuat segala cara akan dilakukan untuk mencukupi kebutuhan hidupnya.

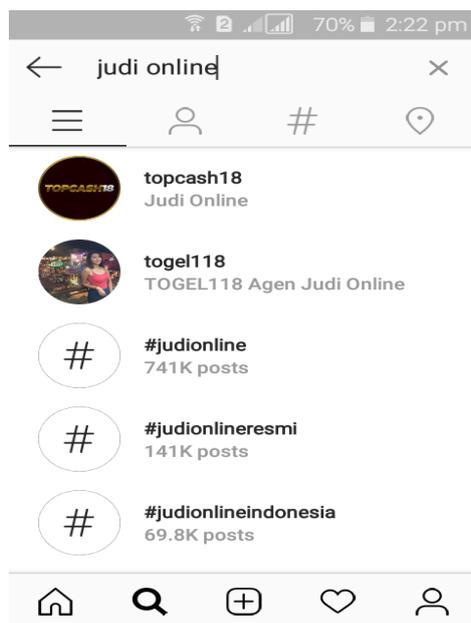
Banyaknya varian yang dibuat dan ditawarkan oleh aplikasi judi membuat judi yang dulunya tradisional sekarang menjadi lebih modern bahkan bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja. Akibat yang ditimbulkan dengan mudahnya berjudi, mengiklankan situs atau *website* judi dan cara mengaksesnya semakin mudah maka dikhawatirkan dampak yang ditimbulkan dari adanya hal ini maraknya perjudian yang tidak mengingat batasan umur sebab siapapun dapat mengakses situs web dengan mudah. Anak-anak, remaja, orang dewasa dikhawatirkan akan terkena dari dampak kurangnya pengawasan atau upaya pencegahan dari pihak berwajib yakni polisi untuk sedikitnya melakukan upaya hukum.

Internet dapat menghubungkan oaring dari berbagai belahan dunia baik itu yang sudah saling mengenal maupun belum saling mengenal, baik itu dari suku, rasa tau agama yang berbeda, semua dapat berkuomunikasi secara langsung dengan menggunakan internet. Sebab dalam media internet memang banyak sarana pendukung bagi manusia untuk melakukan komunikasi. Dalam dunia *cyber* ini, berbagai orang penjuru dunia berkomunikasi dalahm zona

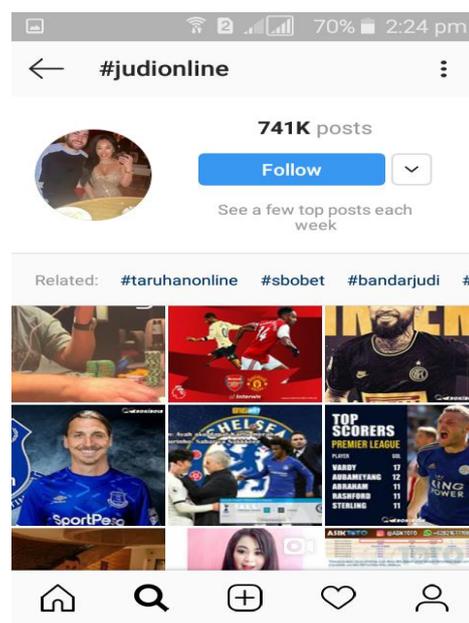
¹⁴ Nurdin, H. Kistanto, *Kebiasaan Masyarakat Berjudi*, (Harian Kompas, Minggu, 4 November, 2016), diakses pada 2-6-2020, hlm. 8.

waktu yang berbeda tanpa saling bertatap muka dan informasinya tersedia 24 jam sehari dari ribuan tempat. Salah satu dunia baru yang ditawarkan oleh internet saat ini adalah media sosial. Dengan menggunakan media sosial dalam internet, pengguna bisa meluaskan perkataan atau pun yang dialami.

Berikut ini merupakan gambaran dari temuan penulis tentang ditemukannya iklan situs judi online pada media sosial *instsgram*:



Gambar 1



Gambar 2

Gambar 1: Tampilan dalam pencarian di *Instagram*, berdasarkan penemuan diatas bisa kita lihat bahwa dalam menu pencarian dengan menuliskan kata "judi *online*" saja dalam pencarian, maka akan ditampilkan banyak pilihan tentang akun dalam bentuk personal maupun dengan tanda pagar "#", maka akan tampil berbbagai macam situs seperti yang ada di atas. Padahal ini masih dalam taraf pencarian acak belum mengarah spesifik dalam bentuk akun. Ada puluhan, ratusan, dan bahkan ribuan akun judi *online* yang akan tampil dilayar pencarian. Hal ini tidak melihat siapa yang mengakses bahkan memiliki akun yang hendak mengakses situs ini.

Gambar 2: Tampilan ketika salah satu tanda (#) di klik apabila salah satu pilihan yang ada pada gambar 1 (satu) di klik maka akan terlihat tampilan

sebagaimana yang ada gambar 2 tersebut, lalu pada bagian deskripsinya akan menjelaskan tata cara bermain judi, deposit dan *link* serta kontak yang bisa dihubungi. Bahkan pilihan situs dan iklan yang ditawarkan pada gambar tersebut sangatlah ragam variannya, seperti judi bola, poker dan kartu QQ masing-masing banyak lagi bentuk dan macamnya menyesuaikan keinginan serta kebutuhan dari si pelaku judi *online*.

Hal ini tentu cukup meresahkan bagi masyarakat luas, karena efek negatif dari adanya teknologi yang begitu mudah diakses tanpa adanya pengaman yang bisa mengetahui batasan umur yang dapat mengakses dan tidak. Pasti hal ini akan sangat mengkhawatirkan bagi orang tua, remaja dan anak-anak. Menurut hemat penulis, sebaiknya untuk situs-situs yang dapat diakses oleh orang dewasa seharusnya ada ketentuan dan kriteria khusus untuk bisa mengakses bahkan sekedar masuk web ataupun kedalam akun khusus perjudian tersebut.



Gambar 3



Gambar 4

Gambar 3: Gambar apabila salah satu akun di klik, tampilan yang akan terlihat apabila kita memilih salah satu akun kita akan langsung dibawa ke

salah satu akun milik pengguna, penyedia dan atau akun yang meng-*endorse* iklan situs judi *online* ini. Lalu berikutnya ialah tampilan akun yang merupakan penyedia layanan.

Gambar 4: Akun penyedia atau *endorser* iklan situs judi *online*, dalam tampilan tersebut, terlihat jelas apa saja penawaran yang hendak di berikan apabila bergabung ke dalam situs tersebut. Lengkap dengan *contact person* yang bisa dipilih dan dihubungi.

4. Dampak Positif dan Negatif *Endorsment* Konten Situs Judi *Online* Dalam Media Sosial *Instagram*

Majunya teknologi dan berkembangnya aplikasi media sosial merupakan dua hal yang saling berkaitan dan saling mendukung. Melihat pengguna yang banyak serta daya beli masyarakat Indonesia yang tinggi membuat cara memasarkan produk tidak hanya melalui televisi dan Koran tapi juga merambah ke media sosial yaitu dengan cara meng-*endorse* artis atau orang dengan jumlah pengikut yang banyak. Hal ini bertujuan agar produknya lebih dikenal oleh masyarakat secara luas di media sosial khususnya, berikut merupakan beberapa dampak positif penggunaan *endorsement*:

- a. Dapat menarik perhatian konsumen, dan menaikkan tingkat komunikasi sebuah pesan dari iklan.
- b. Dapat memperbaiki dan mempercantik image perusahaan.
- c. Penggunaan *celebrity* yang mempunyai ketenaran dianggap dapat membantu perusahaan dalam memasuki pasar baru.
- d. Dapat membantu konsumen dalam mengingat sebuah produk atau brand.¹⁵

Sedangkan dampak negatif dari adanya *endorsement* diantaranya:

- a. Penyesuaian terhadap produk sangatlah penting dalam proses demo produk, akan tetapi tidak semua *endorser* mempunyai tingkat pemahaman

¹⁵ Palagan Ankanisniscara, “*Analisis pengaruh celebrity endorsement pada brand image terhadap keputusan pembelian*”, (Tesis-Universitas Indonesia, Jakarta, 2014), hlm. 8.

- yang baik terhadap sebuah produk, hal ini mengakibatkan ketidak sesuaian pesan yang disampaikan oleh *endorser* ditangkap berbeda oleh konsumen.
- b. Dapat menimbulkan kekecewaan fans dari seorang *celebrity* Ketika seorang *celebrity* melakukan beberapa endorser terhadap berbagai macam brand yang dilatar belakangi motif uang, hal ini dapat menimbulkan kekecewaan fans dari *celebrity* tersebut, yang kemudian menyadarkan konsumen bahwa endorsement yang dilakukan adalah semata untuk kepentingan uang dan tidak ada kaitannya dengan dengan fitur produk atau atribut dari produk itu sendiri.¹⁶

5. Tindak Pidana *Endorsment* Konten Situs Judi *Online* Dalam Media Sosial *Instagram*

Fenomena tindak pidana judi *online* menggunakan media sosial *instagram* sekarang ini semakin marak dan cukup meresahkan bagi sebagian masyarakat, mengingat pengguna media sosial *instagram* saat ini tidak dibatasi ketentuan umur, hal ini membuat pengguna dibawah umur mengetahui informasi yang seharusnya belum saatnya mereka tahu, seperti konten pornografi, situs judi *online* dan berita dengan muatan SARA serta *hoax* Definisi *endorsement* menurut Glossary dari *The Economic Times*, sebuah portal berita bisnis harian yang berbasis di India adalah:

“Endorsement are from of advertising that uses (famous personalities of celebrities) who commad a hight degree of recognition, trust, respect or awareness amongst the people”.¹⁷

Berdasarkan yang telah dijelaskan diatas bahwa *endorsement* merupakan sebuah bentuk pemanfaatan situasi atau trend dengan artis, pekerja seni, atlet dan bahkan orang biasa yang mempunyai jumlah pengikut banyak seperti di media sosial. Cara ini cukup efektif dan menghemat biaya dengan durasi kontrak sekali *endorse* yang lebih simpel. Melihat banyak dari masyarakat sekarang ini sebagian besar adalah pengguna media sosial yang hampir setiap

¹⁶ *Ibid.*, hlm. 4.

¹⁷ <http://wwwTheEconomicTimes.com>, diakses pada 6-maret-2020, hlm. 2.

waktu melakukan aktifitasnya dimedia sosial, entah itu berhubungan dengan pekerjaan hingga hanya untuk mengisi waktu luang saja.

Perlu diketahui bahwa era teknologi informasi dan digital seperti sekarang ini sehingga perlu adanya sebuah aturan yang mengatur tentang kebebasan berinteraksi didunia maya. Maka dari itu Pemerintah dengan Dewan Perwakilan Rakyat telah membuat seperangkat aturan yang disebut Undang-Undang guna memeberikan keamanan, menjaga privasi dan memeberikan kenyamanan dalam berinteraksi didunia maya. Hal ini dilakukan sebagai upaya mengantisipasi kejahatan didunia maya sekarang ini. Seperti fenomena yang saat ini terjadi yakni kejahatan dengan menggunakan media sosial dengan memanfaatkan kepopuleran seseorang untuk mempromosikan situs judi *online* dalam bentuk *endorse* melalui akun media sosial milik pribadi.

Pada dasarnya disetiap akun media sosial sudah ada seperangkat aturan kepada setiap pengguna akun media sosial tentang apa saja yang dilarang dan tidak diperbolehkan dalam bermedia sosial dengan konsekuensi yang jelas, seperti dihapusnya dihapusnya foto, video dan bahkan diblokirnya akun pengguna. Akan tetapi pada kenyataanya masih banyak akun-akun yang masih saja melakukan larangan tersebut. Peran Pemerintah melalui Kemenkominfo bersama Polri harus lebih ditingkatkan lagi dengan saling bekerjasama memberantas kejahatan dan pelanggaran dalam teknologi informasi.

Resiko dari *endorsement* situs judi *online* bagi pemilik akun ataupun *endorser* judi *online* baik berupa foto maupun video akan dijerat dengan pasal-pasal yang ada di Undnag-Undang ITE, terlebih juga aka nada pemblokiran akun media sosial yang digunakan oleh pengguna *endorser* oleh Kemenkominfo. Ini hanya sebagian dari pelanggaran yang dilakukan, hukuman yang diberlakukan masih normal dan wajar. Karena hanya diblokir akun media sosialnya, tidak ada sanksi sosial yang diterima. Seharusnya adanya Undang-Undang ITE memberikan rasa aman dan nyaman serta membatasi juga memberantas adanya penyalahgunaan yang dilakukan.

Konsekuensi dari pelanggaran ini sudah diatur pada Undang-Undang ITE, seharusnya memberikan efek jera kepada selebgram untuk lebih bisa memilah pekerjaan *endorse* yang akan diterima khususnya jika terdapat unsur

perjudian, dengan cara *endorse* bisa jadi karena ketidak tahuan berakibat pidana. Sebagaimana yang dijelaskan dalam pasal 45 ayat 2 Undang-Undang ITE yaitu:

“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 sebagaimana dimaksud dalam pasal 27 ayat 2 dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan atau denda paling banyak Rp. 1.000.000.000.00 miliar.”

Mengirimkan sebuah unggahan dimedia sosial dengan adanya unsur-unsur muatan judi merupakan tindakan yang dilarang dalam Undang-Undang ITE karena merupakan bentuk penyebaran informasi dimedia sosial yang dilihat oleh pengguna khususnya *instagram* yang berakibat membuat dapat diaksesnya sebuah situs perjudian secara *online* melalui unggahan pada media sosial tersebut. Sebagaimana yang telah dijelaskan diatas berupa pasal yang dikenakan pada pelaku *endorse* konten situs judi *online*, diharapkan akan menjadi pelajaran bagi kita semua bahwa menyebarkan informasi hingga berakibat dapat diaksesnya sebuah situs berawal dari sebuah informasi yang kita sebarakan melalui media sosial dapat dikenakan pidana.

Pada media sosial yang terdapat di “komitmen anda” *instagram* telah membuat peraturan yang membatasi pengguna akun untuk tidak melakukan tindakan yang dapat merugikan pengguna yang lain baik itu dalam hal hukum, perbuatan yang merugikan orang lain dan menimbulkan SARA. Hal ini bertujuan untuk memberikan kenyamanan bagi pengguna baik untuk kepentingan privasi maupun umum. Adapun peraturan yang dibuat *instagram* sebagai berikut:

Anda tidak boleh melakukan pelanggaran hukum, perbuatan menyesatkan, menipu, maupun perbuatan untuk tujuan *illegal* atau dilarang.¹⁸

Peraturan tersebut mempertegas bahwa perbuatan-perbuatan yang telah disebutkan diatas merupakan sebuah pelanggaran, dalam konteks ini termasuk konten situs judi *online* yang di *endorse* merupakan salah satu bentuk kategori

¹⁸ <http://www.instagram.com/tags/peraturan>, diakses pada 6 maret 2020, hlm.1.

pelanggaran hukum yang dimana telah diatur pada Undang-Undang ITE yang berlaku. Apabila terbukti maka dari pihak *instagram* akan melakukan menghapus konten hingga diblokirnya akun dari pengguna yang melanggar.

Berikut penjelasan dari *instagram*:

“Kami dapat menghapus konten atau informasi apapun yang anda bagikan di Layanan jika kami meyakini bahwa konten atau informasi tersebut melanggar ketentuan penggunaan ini, kebijakan kami (termasuk panduan komunitas *instagram* kami), atau kami diperbolehkan atau diwajibkan untuk melakukannya oleh hukum. Kami dapat menolak untuk menyediakan semua atau sebagian dari layanan kepada anda (termasuk menghapus atau menonaktifkan akun anda) secepatnya demi melindungi komunitas atau layanan kami, atau jika anda membuat sesuatu yang menjadi ancaman atau resiko hukum bagi kami, melanggar ketentuan penggunaan ini atau kebijakan kami (termasuk panduan komunitas *instagram* kami), jika anda berulang kali melanggar hak kekayaan intelektual milik orang lain, atau ketika ketika kami diperbolehkan atau diwajibkan untuk melakukannya oleh hukum.

Jika kami mengambil tindakan untuk menonaktifkan atau menghapus akun anda, maka kami akan memberi jika anda yakin bahwa penghapusan akun anda merupakan suatu kesalahan, atau anda ingin menonaktifkan atau menghapus akun anda secara permanen, bukalah pusat bantuan kami”.¹⁹

Pada konteks yang sama Kemenkominfo juga membuat aturan yang jelas dan tegas tentang pelanggaran yang dikaukan didunia maya, yaitu dengan membuat situs layanan aduan yang memfasilitasi masyarakat untuk melaporkan pelanggaran atau temuan pelanggaran hukum dari sebuah situs ataupun konten, situs, *website* dan aplikasi di internet untuk dilaporkan melalui situs aduan tersebut. Akibat dari aduan ini pengguna akun, pemilik aplikasi, pembuat aplikasi/situs dan penyebar informasi masing-masing akan dikenakan sanksi baik itu pidana hingga yang paling ringan menurut penulis yaitu diblokirnya akun atau media informasi yang dimiliki.

¹⁹ *Ibid.*

BAB IV
ANALISIS HUKUM PIDANA ISLAM TERHADAP SANKSI JUDI
ONLINE DALAM UNDANG-UNDANG NOMOR 19 TAHUN 2016
TENTANG ITE (STUDI KASUS *ENDORSEMENT* KONTEN SITUS JUDI
***ONLINE* MELALUI MEDIA SOSIAL *INSTAGRAM*)**

A. Analisis Sanksi Judi *Online* Dalam Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang ITE (Studi Kasus *Endorsement* Konten Situs Judi *Online* Pada Media Sosial *Instagram*)

Salah satu unsur dalam tindak pidana perjudian *online* diantaranya yaitu mendistribusikan yang berakibat dapat diaksesnya sebuah situs perjudian, baik berupa pesan singkat *short messaging service*, membuat postingan status pada *whatsapp* dan *story* pada *instagram*. Bentuk penyebaran informasi dapat dilakukan dengan mudah oleh setiap pelaku perjudian, dengan memanfaatkan media sosial yang berkembang sekarang ini. Satu diantaranya dengan foto atau video.

Pada peristiwa *endorsement* ini perbuatan yang berakibat pidana, sesuai ketentuan Undang-Undang ITE disini yaitu *endorsement* situs judi *online* dengan menggunakan *instagram* sebagai media penyebarannya. Dengan adanya hal ini membuat *endorser* dapat dipidana sesuai ketentuan Undang-Undang diatas. Proses awal dalam memasuki *link* situs ini merupakan awal mula seseorang dapat masuk kedalam aplikasi situ judi tersebut yaitu dengan postingan dimedia sosial lalu masuk pada *link* aplikasi. Apabila diteliti situs judi *online* ini sebenarnya situs ini telah diblokir oleh Pemerintah melalui Kemenkominfo akan tetapi situs ini muncul kembali dengan mana berbeda tapi masih dengan tampilan dan muatan aplikasi yang sama.

Segala bentuk pelanggaran hukum akibat dari *endorsement* situs judi *online* telah diatur dalam Undang-Undang ITE sebagaimana pada pasal 27 ayat 2 dan pasal 45 ayat 1 yakni:

“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. Pasal 45 ayat 1 “Setiap orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksudkan dalam Pasal 27 ayat (1), ayat (2), ayat (3), atau ayat (4) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/ atau denda paling banyak Rp. 1.000.000.000.00 (satu miliar rupiah)”.

Melihat beratnya dari hukuman tersebut didasarkan pada dampak yang ditimbulkan oleh sebuah perbuatan, kemudian korban yang akan ditimbulkan dari tindak pidana tersebut serta kerugian-kerugian lain. Mengacu pada aturan hukum tersebut maka *endorsement* atau mengiklankan situs judi *online* yang dilakukan di media sosial *instagram* telah memenuhi unsur yang terdapat pada pasal tersebut, sehingga dapat diangkat kedalam proses penyidikan. Adapun yang akan kena pasal tersebut ialah orang-orang yang terlibat dapat proses pendistribusian, pentransmisian dan orang yang akibat tindakannya mengakibatkan dapat diaksesnya situs judi yakni penyebar informasi.

Menurut penulis pentingnya meningkatkan pencegahan agar situs-situs judi *online* yang menyebar di media sosial ini tidak dapat diakses bahkan sempat untuk dilihat oleh masyarakat awam bahkan anak-anak khususnya, karena media sosial sekarang ini penggunaanya bukan hanya orang dewasa saja yang mempunyai akun dan dapat mengaksesnya. Akan tetapi anak-anak dengan bebas dapat memiliki akun di media sosial. Pencegahan ini akan berjalan maksimal apabila ada kerjasama antara orangtua atau masyarakat, Kemekominfo dan *cyber* polri dilakukan secara bersama dan terkoordinir dengan baik.

Penulis merasa unit *cyber* kepolisian harus aktif dalam upaya pemberantasan judi *online* karena sekarang dengan teknologi yang serba maju ini di era milenial perjudian *online* sangat marak dan aksesnya semakin mudah. Karena pemblokiran akun atau penghapusan konten tidak cukup efektif sejauh ini tanpa adanya proses hukum yang berlaku agar memberikan efek jera. Sekarang ini iklan judi *online* dilakukan untuk memberikan informasi kepada masyarakat melalui media sosial seperti halnya *instagram*, hal itu sangat memprihatinkan apabila mengingat pengguna layanan beberapa media sosial sangat banyak.

Endorsement menjadi salah satu cara pemasaran yang efektif sekarang ini, karena perkembangan media sosial yang pesat. Dengan menggunakan sosok ternama dengan jumlah pengikut yang banyak di media sosial membuat cara pemasaran ini sangat banyak peminatnya. Hal ini dilakukan sebagai sarana penunjang ketertarikan masyarakat dengan produk yang hendak ditawarkan oleh perusahaan.¹ Peluang inilah yang dilihat oleh beberapa bandar judi *online* sebagai salah satu alternatif dalam memasarkan iklan judi *online* melalui konten dalam akun media sosial *instagram*.

Pada Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik menguraikan tentang unsur-unsur seorang tersebut dapat dikenakan pasal pidana tentang sebab dan akibat yang ditimbulkan dari *endorsement* tersebut. Ini artinya lebih pada tindakan serta dampak yang ditimbulkan. Jadi, tidak selalu berpandangan pada yang bermain judi saja tetapi penyebar informasi situs judi yang tidak bermain judi juga akan dikenakan sanksi pidana bahkan denda sesuai pasal 27 ayat (2) dan pasal 45 ayat 1.

Endorsement konten situs perjudian *online* yang ditayangkan oleh pengguna akun media sosial *instagram*, ada 3 (tiga) bentuk:²

1. *Endorsement* konten situs perjudian yang berkaitan dengan perbuatan judi, seperti membagikan informasi berupa situs aplikasi, *contact person* yang dapat dihubungi atau grup khusus yang dapat dimasuki oleh seorang yang hendak bergabung dan bermain judi, dengan kata lain *endorser* melalui postingannya. memberikan alamat situs judi *online*.
2. *Endorsement* konten situs judi *online* yang tidak terhubung langsung pada sebuah situs judi *online*, tetapi mengindikasikan adanya informasi, iklan, mengarahkan pada perjudian, maka hal ini termasuk dalam salah satu unsur perjudian.
3. Informasi iklan situs judi yang dikendalikan oleh server media sosial

¹ Pratiwi Budi Utami, Strategi Komunikasi Pemasaran Melalui *Endorsement* Pada *Online Shop* Di Indonesia”, Tesis, Universitas Negeri Sultan Agung Tirtayasa, 2014, hlm. 2.

²<https://www.m.hukumonline.com/klinik/detail/lt5a66e8c34b535/risiko-hukumpengguna-instagram-yang-meng-endorse-judi-online/>, diakses pada 12 juli 2019, hlm. 1.

atau media penyedia jasa iklan yang dikerjakan secara teknis atau non teknis tentang penayangan iklan oleh server dinegara yang melegalkan permainan judi ini.

Dari penjelasan penulis diatas kesimpulannya adalah bahwa “segala jenis muatan atau konten yang mengandung unsur perjudian baik langsung maupun tidak langsung merupakan perbuatan yang dilarang” berdasarkan Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016, yakni dapat disanksi pidana dengan ancaman dari pelanggaran Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tersebut adalah dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak 1 miliar rupiah sebagaimana tercantum dalam Pasal 45 ayat (1) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Mengirim foto, video, pesan teks, e-mail, status di akun media sosial dengan muatan perjudian dapat dikenakan sanksi pidana sesuai dengan aturan peraturan perundang-undangan. Itu artinya setiap orang harus berhati-hati dalam membuat sebuah postingan atau hanya sekedar membagikan informasi apapun khususnya yang bermuatan perjudian. Seperti yang terdapat pada iklan-iklan pada sebuah media sosial yang sering muncul secara tiba-tiba padahal itu sudah diatur oleh penyedia layanan iklan untuk ditampilkan. Sekarang ini banyak muncul iklan perjudian yang sengaja di *endorse* oleh beberapa kalangan artis di media sosial *instagram* yang bermuatan perjudian karena mempromosikan sebuah situs judi yang diposting di media sosial *instagram*.

Melihat fenomena ini seharusnya sudah banyak kasus seperti ini, namun seakan tidak ada tindakan apa-apa dari Kepolisian atau Kemenkominfo sebagai upaya penindakan. Ini yang mungkin menyebabkan peristiwa ini menjadi seakan tidak penting. Padahal Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik telah menjelaskan bahwa segala sesuatu yang berkaitan dengan perjudian *online* dilarang seperti berbagi informasi, foto atau video yang bermuatan judi dan

segala sesuatu yang dapat mengakibatkan dapat diaksesnya situs judi *online* ada sanksi pidana hingga denda.

Apabila kita hubungkan dengan Undang-Undang yang mengatur tentang larangan perjudian *online* maka apa yang dilakukan oleh para *endorser* ini sudah jelas dapat di pidana. Menurut hemat penulis optimalisasi kinerja *cyber* dalam mengurangi bahkan memberantas perjudian *online* merupakan tugas dari institusi dari kepolisian republik Indonesia, melalui kewenangan serta tugasnya dalam memberantas perjudian online di negara ini, mengoptimalkan teknologi informasi dalam mencari macam-macam bentuk perjudian online serta menindak lanjutinya sebagai sebuah pidana akan berdampak pada berkurangnya tindak pidana judi online. Hal ini juga harus di imbangi dengan adanya peran aktif dari kepolisian untuk mencari informasi perjudian tersebut, dengan berkoordinasi dengan kementerian komunikasi dan informatika untuk memblokir situs atau website yang menyediakan akses untuk bermain judi online tersebut.

Perjudian di Indonesia merupakan sebuah perbuatan yang dilarang dan dapat dikenakan sanksi pidana sesuai dengan perbuatannya. Akan tetapi ada negara yang membolehkan tidak perjudian tersebut, negara-negara dalam kelompok tersebut justru melegalkan segala bentuk perjudian dengan aturan-aturan hukum yang telah ditegaskan.³ *Convention on Cybercrime, Budapest, 23.XI.2001* sebagai perjanjian internasional pertama dalam menghadapi kejahatan di dunia maya yang ditandatangani di Budapest pada tanggal 23 November 2001 tidak mengatur perjudian *online* sebagai kejahatan di dunia maya.⁴ Perjanjian tersebut menegaskan bahwa perjudian membuat efek negatif yang dirasakan diberbagai Negara, sehingga membuat perlu adanya kesepakatan bersama untuk memerangi perjudian online ini sebagai sebuah kejahatan di dunia maya.

Pada hukum positif Indonesia segala bentuk perjudian online telah diatur serta diklasifikasikan bentuk-bentuknya kemudian di dalam aturan

³ Dewi Bunga, *Kebijakan Formulasi Judi Online Dalam Hukum Indonesia*, Program Doktor Ilmu Hukum Universitas Gadjah Mada, 2019, hlm. 26.

⁴ *Ibid.* hlm. 27.

tersebut jelaskan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Ketentuan tersebut berbunyi:

“Undang-Undang ini berlaku untuk setiap orang yang melakukan perbuatan hukum sebagaimana diatur dalam Undang-Undang ini, baik yang berada di wilayah hukum Indonesia, yang memiliki akibat hukum di wilayah hukum Indonesia dan/atau di luar wilayah hukum Indonesia dan merugikan kepentingan Indonesia.”

Melihat bentuk perjudian yang dilakukan secara online ini memerlukan adanya kerjasama untuk memberantasnya, apabila tindakan perjudian tersebut dilakukan lintas Negara. Maka dengan tindakan kerjasama dengan Negara lain tersebut dapat membantu memberantas perjudian online karena judi online merupakan perbuatan *illegal*. Dalam konteks *endorsement* konten situs judi *online* di media sosial *instagram* yang dalam hal ini melibatkan seseorang dengan jumlah *followers* yang banyak, proses pembuktian menjadi hal yang sangat penting. Menurut pasal 44 Undang-Undang Nomor 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang tergolong alat bukti sebagaimana dimaksud dalam ketentuan perundang-undangan dalam pasal 44 (a) merujuk pada ketentuan dalam pasal 184 ayat (1) KUHP menyatakan sebagai berikut: a. keterangan saksi; b. keterangan ahli; c. surat; d. petunjuk; e. keterangan terdakwa.

Pembuktian *endorsement* konten situs judi *online* di media sosial *instagram* ialah dengan melihat dokumen elektronik seperti bentuk transaksi bank, transfer uang, bentuk aplikasi website yang digunakan, tulisan atau gambar dan lain sebagainya, selain itu pesan elektronik juga bias digunakan sebagai alat bukti karena termasuk dokumen elektronik, seperti email, telegram, whatsapp, instagram dan lainnya. Hal ini berdasar pada pasal 1 Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang data elektronik, seperti dokumen elektronik dan lain sebagainya.

B. Analisis Hukum Pidana Islam Terhadap Sanksi Judi *Online* Dalam Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang ITE (Studi Kasus *Endorsement* Konten Iklan Judi *Online* Dalam Media Sosial *Instagram*)

Syariat Islam dengan jelas melarang adanya perjudian dalam bentuk apapun, hal ini karena akibat yang ditimbulkan dari perjudian yang merugikan bagi seseorang. Judi online merupakan sebuah permainan yang menggunakan taruhan didalam prosesnya, untuk mendapatkan keuntungan dari apa yang dipertaruhkan tersebut, pada judi online ini segala sesuatunya dilakukan dengan koneksi internet baik itu transaksi maupun proses perjudiannya. Sehingga judi online dalam hukum pidana Islam dihukumi sebagai tindak kejahatan dengan jarimah *ta'zir*, menurut pengertiannya jarimah *ta'zir* adalah suatu bentuk hukuman yang mana hukuman tersebut tidak disebutkan jumlah kadarnya oleh *syara'* dan menjadi kekuasaan penguasa atau hakim.⁵

Penjatuhan hukuman dengan jarimah *ta'zir* ini menjadi hak dari hakim, sehingga bentuk hukuman terhadap pelanggaran yang terjadi menjadi tidak menentu, apa jenis hukuman kemudian berapa lama hukuman itu berlaku diserahkan kepada hakim. Hal ini tentunya berdasarkan pertimbangan dari jarimah yang dilakukan oleh pelaku jarimah, kadar hukuman akan diserahkan kepada hakim dan hakim dapat memilih serta menetapkan suatu hukuman yang sesuai baik meringankan atau memberatkan.⁶

Bentuk-bentuk tindakan yang dapat dikenakan jarimah *ta'zir* menyesuaikan dengan sifat perbuatan tersebut. Maksudnya perbuatan tersebut berakibat merugikan orang lain dan masyarakat secara luas, dikhawatirkan merusak ketertiban. Dengan adanya jarimah *ta'zir* ini, diharapkan sebuah keadilan akan terwujud serta dengan pertimbangan unsur perbuatan yang merugikan maka hakim harus menjatuhkan hukuman jarimah *ta'zir* ini sesuai

⁵ Rahmat, Hakim, *Hukum Pidana Islam*, (Bandung: CV.Pustaka Setia, 2000), hlm. 140.

⁶ Ahmad, Hanafi, *Asas - asas Hukum Pidana Islam*, (Jakarta: Bulan Bintang, 1967), hlm.

dengan perbuatan yang dilakukannya⁷ sebagai sebuah upaya dalam menegakkan keadilan dimasyarakat.

Penjatuhan hukuman terhadap pelaku tindak pidana atau jarimah dirasa oleh sebagian kalangan merupakan bentuk perwujudan keadilan bagi orang yang dirugikan, tetapi bagi pelaku yang dijatuhi hukuman, hal ini menjadi sebuah bentuk penderitaan yang harus dijalani sebagai penebus kesalahan. Pada hukum Islam, hukuman sendiri diartikan sebagai bentuk penebus kesalahan di dunia. Untuk menciptakan rasa adil bagi korban yang dirugikan dari perbuatan tersebut. Tujuan ditegakkannya sebuah keadilan untuk mencegah terjadinya perbuatan tidak baik dan merugikan, sebagai langkah memperbaiki diri bagi pelaku, dan diharapkan dengan diterapkannya hukuman dapat membuat pembelajaran agar tidak terulang kembali dimasa yang akan datang demi kemaslahatan umat manusia.

Sebuah keadilan akan membuat jera pelaku kejahatan yang berdampak merugikan orang lain. Dengan adanya keadilan tersebut membuat rasa aman dan tentram di masyarakat serta maslahat, didalam hukum islam jelas melarang segala bentuk kemungkaran, tanpa terkecuali dengan judi. Bahkan dalam syariat secara tegas melarang dan menghukum pelaku perjudian dalam bentuk apapun baik itu judi konvensional maupun judi yang dilakukan secara online. Kerena akibat buruk yang ditimbulkan dari judi tersebut. Hukuman yang berat dan setimpal akan membuat efek jera bagi pelaku perjudian, dalam hukum islam judi yang dilakukan secara online merupakan bentuk baru dari sebuah perbuatan jarimah yang dapat dikenakan jarimah *ta'zir* yang mana hukumannya ditentukan oleh hakim, dengan pertimbangan efek yang ditimbulkan maka akan semakin berat hukuman yang akan diterima pelaku perjudian online tersebut.

Sebagai sumber dari hukum Islam Al-Qur'an merupakan suatu rujukan, landasan, atau dasar yang utama dalam pengambilan hukum islam. Oleh karena itu sebagai sumber hukum islam Al Qu'an dapat dijadikan sebuah dasar penentuan hukum, hal ini berlaku dimanapun dan untuk siapapun dalam

⁷ *Ibid.*, hlm. 69.

konteks penetapan hukum Islam. Al Qur'an juga mengandung fakta dari sumber terpercaya, sehingga tingkat keakuratannya sangat baik dan tidak terbantahkan. Menurut Ibnu Taimiyah, yang dimaksud dengan *syara'* yaitu bukan sesuatu yang dapat membedakan antara manfaat atau kebaikan, akan tetapi yang dimaksud *syara'* oleh Ibnu Taimiyah ialah sesuatu yang akan membawa pelakunya kepada kebaikan atau kepada keburukan, baik di dunia maupun di akhirat.⁸

Di dalam hukum Islam, Al-Qur'an adalah sebuah *kalamullah* yang sempurna dan tidak ada keraguan di dalamnya, sehingga tingkat sempurnanya mengalahkan gagasan yang dihasilkan dari pemikiran manusia atau refleksi hukum yang dibuat oleh manusia.⁹ Judi ataupun *maisir* merupakan suatu tindakan yang diharamkan dalam Al-Qur'an, sehingga sebagian ulama melarang perjudian dan menempatkan larangan tentang perjudian dengan *jarimah ta'zir*. Allah *azza wajalla* telah memerintahkan kepada umat-Nya supaya tidak mendekati dan menjauhi judi, hal itu telah diisyaratkan dalam firman-Nya dalam Al-Qur'an Surat Al-Maidah ayat 91 berikut ini:

إِنَّمَا يُرِيدُ الشَّيْطَانُ أَنْ يُوقِعَ بَيْنَكُمُ الْعَدَاوَةَ وَالْبَغْضَاءَ فِي الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ
وَيَصُدَّكُمْ عَنِ ذِكْرِ اللَّهِ وَعَنِ الصَّلَاةِ ۖ فَهَلْ أَنْتُمْ مُنْتَهُونَ (٩١)

“*Sesungguhnya syaitan itu bermaksud hendak menimbulkan permusuhan dan kebencian di antara kamu lantaran (meminum) khamar dan berjudi itu, dan menghalangi kamu dari mengingat Allah dan sembahyang; maka berhentilah kamu (dari mengerjakan pekerjaan itu).*”

Apabila melihat keburukan serta bahaya yang ditimbulkan dari adanya perjudian, hal ini sejalan dengan pendapat Zainudin Ali, yakni perjudian merupakan suatu tindak pidana (jarimah) jika dipandang dari sudut pandang

⁸ Dalam Juhaya S. Praja, *Filsafat Hukum Islam*, (Bandung: Yayasan Piara, 1997), hlm.39-40.

⁹ Beni Ahmad Saebani, *Filsafat Hukum Islam*, Cet. I, (Bandung:CV Pustaka Setia, 2008), hlm. 321.

hukum Islam maka dilarangnya judi ini disamakan dengan larangan meminum *khamrs*.¹⁰

Bahaya yang disebabkan dari bermain judi bisa berupa menimbulkan permusuhan dikalangan penjudi, merusak ekonomi keluarga, mengganggu keamanan masyarakat, menimbulkan kemiskinan, mendorong seseorang untuk melakukan tindakan kriminal dan membuat manusia malas berusaha dalam bekerja karena tergiur hasil yang didapat dari bermain judi.

Berdasarkan hal tersebut, cukup beralasan apabila judi dikategorikan sebagai suatu bentuk tindakan pidana atau jarimah.¹¹ Sedangkan maksud dari jarimah adalah larangan-larangan *syara'* yang diancam oleh Allah dengan hukuman *hadd* atau *ta'zir*.¹² Pelarangan atau ancaman hukuman itu bertujuan untuk membuat efek jera terhadap orang yang melakukan ataupun meninggalkan serta menjauhi perbuatan yang jelas dilarang dalam hukum Islam sesuai ketentuan *syara'*. Pelaku *jarimah* merupakan seseorang yang dengan sengaja melanggar larangan Allah dan Rasulullah SAW, dalam konteks hukum pidana tindakan ini disebut sebagai tindak pidana atau delik yang dapat dikenakan sanksi pidana dalam hukum positif.

Pada hukum pidana Islam (*fiqh jinayah*), tindak pidana (*jarimah/delik*) dilihat dari berat ringannya suatu hukuman hukuman, maka hal ini dapat dibagi menjadi tiga macam, yakni: 1) tindak pidana yang sanksinya dominan ditentukan oleh Allah, yang kemudian disebut *jarimah hudud*, 2) tindak pidana yang sanksinya dominan ditentukan Allah, tetapi haknya lebih ditekankan kepada manusia, disebut *jarimah qisash-diyat*, dan 3) tindak pidana yang sanksinya merupakan kompetensi pemerintah untuk menentukannya, disebut *jarimah ta'zir*.¹³

¹⁰ Zainuddin Ali, *Hukum Pidana Islam*, (Jakarta: Sinar Grafik, 2007), hlm. 93

¹¹ *Ibid.*, hlm.93

¹² Rokhmadi, *Reformulasi Sanksi Hukum Pidana Islam (Studi Tentang Formulasi Sanksi Hukum Pidana Islam)*, (Semarang: Rasail, 2009), hlm. 14.

¹³ Rokhmadi, "Reformulasi Sanksi Hukum Pidana Islam Kaitannya dengan Sanksi Hukum Pidana Positif" dalam *Jurnal al-Ahkam*, Volume XVIII/Edisi 1/April 2006, (Semarang: Fakultas Syariah, IAIN Walisongo, 2006), hlm. 70.

Sehingga dengan ini dapat kita pahami bersama bahwa perjudian apapun bentuknya, baik itu perjudian yang umum (konvensional) maupun perjudian dengan menggunakan media internet atau *online* semua itu telah ada hukumannya baik itu dalam hukum positif dan juga hukum Islam. Judi *online* atau apapun bentuknya dalam konteks hukum islam termasuk dalam *jarimah ta'zir*. Karena di zaman dahulu teknologi belum secanggih ini, sehingga belum ada landasan hukum yang pasti untuk dijadikan sebagai kadar atau jumlah serta bentuk jarimah yang akan diterapkan. Akan tetapi dari Al-Qur'an dan hadist dapat dijadikan landasan hukum yang kuat untuk menjatuhkan hukum jarimah *ta'zir*.

Jarimah qishash dan *diyat* adalah *jarimah* yang diancam dengan hukuman *qishash* dan *diyat*. Dari segi hukuman, keduanya sudah ditentukan oleh *syara'*. Sedangkan perbedaannya dari hukuman *had* ialah *had* merupakan hak Allah (hak masyarakat), lalu *qishash* dan *diyat* adalah hak manusia (individu).¹⁴ Yang dimaksudkan dengan hak manusia disini adalah adanya sebuah kepentingan yang timbul, dikarenakan guna menegakkan keadilan dimasyarakat berupa sebuah hukuman yang disesuaikan dengan kepentingan pribadi dengan segala pertimbangan yang ada serta unsur-unsur yang telah terpenuhi secara jarimah atau hukum.

Jarimah ta'zir merupakan *jarimah* yang menyesuaikan hukumannya berdasarkan perbuatan yang dilakukan oleh sipelaku *jarimah*, untuk menciptakan rasa keadilan bagi korban yang dirugikan. *Jarimah ta'zir* dibagi menjadi dua: pertama, *jarimah* yang bentuk dan macamnya sudah ditentukan oleh *nash* Al-Qur'an dan hadits tetapi hukumannya diserahkan kepada manusia. Kedua, *jarimah* yang bentuk dan macamnya, begitu pula hukumannya diserahkan pada manusia. *Syara'* hanya memberikan ketentuan yang bersifat umum saja.¹⁵

Sehingga dalam hal ini menurut hemat penulis, ketentuan *syara'* tidak menentukan bentuk-bentuk *jarimah* untuk setiap perbuatan *ta'zir*, akan tetapi

¹⁴ Akhmad Wardi Muslich, *Pengantar dan Asas Hukum Pidana Islam Fiqih Jinayat*, (Jakarta: Sinar Grafika, 2004), hlm. 18

¹⁵ Masrum, *Fiqh Jinayat (Hukum Pidana Islam)*, (Yogyakarta: FH UII, 1991), hlm. 140.

hanya mengkualifikasi atau mengelompokkan hukuman dari yang paling ringan hingga yang paling berat, oleh karena itu sebagian *jarimah ta'zir* diserahkan pada penguasa untuk menentukannya dengan tetap berpedoman pada kepentingan-kepentingan masyarakat dan tidak boleh berlawanan dengan *nash-nash* (ketentuan *syara'*) dan prinsip-prinsip umum. Ini dimaksudkan agar mengantisipasi ketidakpuasan masyarakat, sehingga diharapkan mereka dapat mengendalikan, menjaga kerukunan masyarakat dan memelihara kepentingan-kepentingannya demi menjaga keadilan serta dapat menghadapi masalah yang bersifat mendesak.¹⁶

Jumhur ulama telah menyusun jenis-jenis hukuman yang dapat diterapkan kepada pelaku *jarimah ta'zir*. Jenis hukuman tersebut yaitu hukuman kawalan (kurungan), *jilid* (dera), pengasingan, pengucilan, ancaman, teguran dan denda.¹⁷ Suatu perbuatan yang dilakukan yang dipahami bahwa perbuatan tersebut merugikan orang lain, maka dapat dipahami bahwa perbuatan tersebut merupakan perbuatan yang melanggar norma dan aturan yang mana akibat dari perbuatan tersebut menimbulkan adanya sanksi atau hukuman yang diberikan. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, hukuman diartikan sebagai siksa dan sebagaimana yang dikenakan kepada orang yang melanggar undang-undang dan sebagainya.¹⁸

9. ¹⁶ Ahmad, Hanafi, *Asas - asas Hukum Pidana Islam*, (Jakarta: Bulan Bintang, 1967), hlm.

¹⁷ Masrum, *Fiqh Jinayat Hukum Pidana Islam*, hlm. 143.

¹⁸ <http://kbbi.web.id/hukuman.html>, diakses pada hari jum'at, 12/6/2020 pada pukul 19.44 WIB.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penjelasan yang telah tertulis pada skripsi ini, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Membuat tampilan iklan judi *online* dalam website, blog dan akun pribadi media sosial dapat dikategorikan sebagai perbuatan “mendistribusikan dan membuat dapat diaksesnya” konten perjudian sebagaimana disebut dalam unsur pasal 27 ayat (2) Undang-Undang ITE. Dari penjelasan penulis diatas kesimpulannya adalah bahwa “segala jenis muatan atau konten yang mengandung unsur perjudian baik langsung maupun tidak langsung merupakan perbuatan yang dilarang” berdasarkan Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang ITE, yakni dapat disanksi pidana dengan ancaman dari pelanggaran Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang ITE tersebut adalah dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak 1 miliar rupiah sebagaimana tercantum dalam Pasal 45 ayat (1) UU ITE.

Peraturan Ketentuan tentang perjudian melalui media elektronik atau dilakukan secara *online* telah diatur dalam pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Delik tentang perjudian dalam Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 lebih dititikberatkan pada sisi “muatan” atau “konten” judi, tidak pada perbuatan yang melakukan permainan judi itu sendiri. Artinya, setiap konten yang berkaitan langsung ataupun tidak langsung dengan perjudian dapat dipastikan merupakan tindak pidana.

2. Penjelasan Al-Qur’an tentang kata maisir disebutkan dalam surat Al-Baqarah ayat 219, surat Al-Maidah ayat 90 dan 91. Ayat- ayat ini menjelaskan beberapa kebiasaan manusia yang dilakukan pada masa

jahiliyah, yaitu *khamr*, *al-maisir*, *al-anshab* (berkorban untuk berhala), dan *al-azlam* (mengundi nasib dengan menggunakan panah). Al-Qur'an Al-Baqarah ayat 219, Allah menjelaskan bahwa *khamr* dan *maisir* mengandung dosa besar dan juga beberapa manfaat bagi manusia akan tetapi dosanya lebih besar dari manfaatnya memperjelas akibat buruk yang ditimbulkannya. Diantara dosa atau resiko yang ditimbulkan oleh *maisir* itu dijelaskan dalam surah Al-Maidah ayat 90 dan 91, kedua ayat tersebut memandang bahwa *maisir* sebagai perbuatan setan yang wajib dihindari oleh orang-orang yang beriman. Disamping itu, *maisir* juga dipergunakan oleh setan untuk menumbuhkan permusuhan dan kebencian di antara manusia, terutama para pihak yang terlibat, serta menghalangi konsentrasi pelakunya dari perbuatan mengingat Allah dan menjalankan ibadah.

B. Saran

Berdasarkan apa yang telah dijelaskan pada skripsi diatas maka dari penulis menyarankan beberapa hal sebagai berikut:

1. Kepada unit *cyber* kepolisian harus aktif dalam upaya pemberantasan judi *online* karena sekarang dengan teknologi yang serba maju ini di era milenial perjudian *online* sangat marak dan aksesnya semakin mudah. Karena pemblokiran akun atau penghapusan konten tidak cukup efektif sejauh ini tanpa adanya proses hukum yang berlaku agar memberikan efek jera. Sekarang ini iklan judi *online* dilakukan untuk memberikan informasi kepada masyarakat melalui media sosial seperti halnya *instagram*, hal itu sangat memprihatinkan apabila mengingat pengguna layanan beberapa media sosial sangat banyak.
2. Kepada masyarakat, penulis melihat banyaknya varian yang dibuat dan ditawarkan oleh aplikasi judi membuat judi yang dulunya tradisional sekarang menjadi lebih modern bahkan bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja. Akibat yang ditimbulkan dengan mudahnya berjudi, mengiklankan situs atau web judi dan cara mengaksesnya semakin mudah maka dikhawatirkan dampak yang ditimbulkan dari adanya hal ini

maraknya perjudian yang tidak mengingat batasan umur sebab siapapun dapat mengakses situs web dengan mudah. Anak-anak, remaja, orang dewasa dikhawatirkan akan terkena dari dampak kurangnya pengawasan atau upaya pencegahan dari pihak berwajib yakni polisi untuk sedikitnya melakukan upaya hukum

C. Penutup

Mengucapkan alhamdulillah, kehadiran Allah Swt. Karena berkat rahmat dan hidayah-Nya skripsi ini dapat selesai tepat pada waktunya. Kemudian penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kesempurnaan dan banyak kekurangan sehingga perlu adanya perbaikan dan pembenahan. Dengan demikian maka, dengan rendah hati dan penuh kesungguhan penulis mengharap saran konstruktif demi melengkapi berbagai kekurangan yang ada. Besar harapan penulis semoga skripsi ini dapat bermanfaat serta berkontribusi bagi dunia akademik, khalayak umum, masyarakat, penulis khususnya dan bagi pembaca pada umumnya, serta siapa saja yang berkompeten dalam permasalahan ini. Semoga Allah Swt. senantiasa *meridhai* kita semua. *Aamiin*.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Ahmad, Beni Saebani. *Filsafat Hukum Islam*, Cet. I, Bandung: CV Pustaka Setia, 2008.
- Ali, Zainuddin. *Hukum Pidana Islam*, Jakarta: Sinar Grafika, 2007.
- Ali, Zainudin. *Hukum Pidana Islam*, Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada, 2003.
- Ali, Atabik dan A. Zuhdi Muhdlor. *Kamus Kontemporer Arab Indonesia*, Yogyakarta: Mulu Karya Grafika, 2003.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- A, Terence Shimp, Periklanan Promosi. *Aspek Tambahan Komunikasi Pemasaran Terpadu. Alih bahasa oleh Revyani Sahrial dan Dyah Anikasari. Edisi Kelima Jilid 1*, (Jakarta: Erlangga, 2003.
- Aziz, Abdul Dahlan, *Ensiklopedi Hukum Islam*, Jakarta: PT Ikhtiar Baru van Hoeve, 1996.
- Bahreish, Hussein. *Terjemahan Hadits Shahih Muslim 3*, Jakarta: Widjaya, 1983.
- Beni Ahmad Saebani, *Filsafat Hukum Islam*, Cet. I, Bandung: CV Pustaka Setia, 2008.
- Bugin, Burhan. *Metodologi Penelitian Kualitatif, Aktualisasi Metodologis Ke Arah Ragam Varian Kontemporer*, Jakarta: Rajawali Press, 2001.
- Chazawi, Adami. *Pelajaran Hukum Pidana Bagian 1*, Cetakan Pertama, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2002.
- Dahlan, Zaini. *Al-Quran dan Tafsirnya, Universitas Islam Indonesia Yogyakarta*: PT Dana Bhakti Wakaf, 1995.

- Departemen Pendidikan Nasional, Kamus Besar Bahasa Indonesia, Edisi Ketiga, Jakarta: Balai Pustaka, 2005.
- Djazuli, A. *Fiqh Jinayah*, Jakarta: Raja Grafindo Persada. 2000.
- Effendi, Erdianto. *Hukum Pidana Indonesia*, Bandung: Rafika Aditama, 2011.
- Hakim, Rahmat. *Hukum Pidana Islam*, Bandung: CV.Pustaka Setia, 2000.
- Hanafi, Ahmad. *Asas - asas Hukum Pidana Islam*, Jakarta: Bulan Bintang, 1967.
- Hanafi, Ahmad. *Asas - asas Hukum Pidana Islam*, Jakarta: Bulan Bintang, 1970.
- Hanafi, Ahmad. *Azaz-Azaz Hukum Pidana Islam*, Jakarta: Bulan Bintang, 1990.
- Hamzah, Andi. *Hukum Pidana Indonesia*, Jakarta: Sinar Grafika, 2017.
- Hamzah, Andi dan A. Sumangelipu. *Pidana Mati Indonesia*, Jakarta: Ghalia Indonesia, 1985
- Hamid, Nasr Abu Zayd, *Imam Syafi'I (Moderatisme, Eklektisisme, Arabisme)*, alih bahasa Khoiron Nahdliyyin, Yogyakarta: LKiS, 1997.
- Haryanto, Indonesia Negri Judi Jakarta: Erlangga, 2003.
- Hosen, Ibrahim. *Apakah Judi itu?*, Jakarta: Lembaga Kajian Ilmiah Institut AlQur'an (IIQ), 1987.
- Irfan. M. Nurul dan Masyrofah, *Fiqh Jjinayah*, Jakarta: Amzah, 2013.
- J.,Lexy Moleong. *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2016.
- Kartono, Kartini. *Patologi Sosial Jilid I*, Jakarta: Rajawali Pers, 1981.
- Kotler, Philip dan Kevin Lane Keller. *Manajemen Pemasaran*. Alih Bahasa oleh Benyamin Molan. Jilid 1. Jakarta: Indeks, 2009.
- Mustafa, Ahmad Al-Maragi. *Terjemahan Tafsir Al - Maragi - juz 2*, Semarang: PT Karya Toha Putra, 1993.

- Mahmud, Peter Marzuki. *Penelitian Hukum*, Jakarta: Kencana, 2010.
- Moeljanto, *Asas - Asas Hukum Pidana*, Jakarta: Rineka Cipta, 2008.
- Moeljatno. *Kitab Undang-Undang Hukum Pidana*, Jakarta: Bumi Aksara, 1998.
- Mutiara, Dali. *Tafsir KUHP*, Jakarta: Bintang Indonesia, 1962.
- Moeljatno. *Asas - Asas Hukum Pidana*, Jakarta: Rineka Cipta, 2000.
- Moeljatno. *Perbuatan Pidana dan Pertanggungjawaban dalam Hukum Pidana*, Jakarta: Bina Aksara, 1983.
- Mustafa, Ahmad Al-Maragi. *Terjemahan Tafsir Al - Maragi - juz 2*, Semarang: PT Karya Toha Putra, 1993.
- Munajat, Makhrus. *Dekonstruksi Hukum Pidana Islam*, Yogyakarta: Logung Pustaka, 2004.
- Masrum, *Fiqh Jinayat (Hukum Pidana Islam)*, Yogyakarta: FH UII, 1991.
- Moelyatno, *Azas-azas Hukum Pidana*, Jakarta: Rineka Cipta, 2002.
- Ochtorina, Dyah Susanti, A'an Efendi. *Penelitian Hukum (Legal Research)*, Jakarta: Sinar Grafka, 2014.
- P.A.F Lamintang. *Dasar-dasar Hukum Pidana Indonesia*, Bandung : Sinar Baru, 1984.
- Poernomo, Bambang. *Asas-asas Hukum Pidana*, Jakarta: Dahlia Indonesia, 1997.
- Qardhawi, Yusuf. *al-Halal wa al-Haram fi al-Islami*, Beirut: Dar al-Fikr, 2000.
- Quraish, M. Shihab. *Tafsir Al - Mishbah (Pesan, Kesan dan Kekeragaman Al-Qur'an) Vol.III*, Jakarta: Lentera Hati, 2002.
- R. Soesilo, *Pokok - pokok Hukum Pidana Peraturan Umum dan Delik - delik Khusus*, Bogor: Politeia, 1984.
- Rokhmadi, *Reformulasi Sanksi Hukum Pidana Islam (Studi Tentang Formulasi Sanksi Hukum Pidana Islam)*, Semarang: Rasail, 2009.

- Suriasumantri, Jujun S. *Filsafat Ilmu Sebuah Pengantar Populer, Cet. 7*, Jakarta: Pustaka Sinar Harapan, 1993.
- Soekanto, Soerono, Sri Mamuji. *Pengantar Penelitian Hukum*, Jakarta: UI Press, 2001.
- Schaffmeister, D, N. Keijzer dan E.P.H. Sutoris terjemahan J.E. Sahetapy, *Hukum Pidana*, Cetakan ke-1, Yogyakarta: Liberty, 1995.
- Sianturi, S.R. *Asas-Asas Hukum Pidana dan Penerapannya di Indonesia*, Cetakan ke 2, Jakarta: Alumni Ahaem-Petehaem, 1988.
- Soesilo, R. *Pokok-Pokok Hukum Pidana Peraturan Umum dan Delik-Delik Khusus, Cetakan ke-1*, Sukabumi: PT. Karya Nusantara, 1984.
- Sastrawidjaja, Sofjan. *Hukum Pidana I*, (Bandung: CV. ARMICO, 1990.
- Soesilo, R. *Pokok-Pokok Hukum Pidana Peraturan Umum dan Delik-Delik Khusus, Cetakan ke-1*, Sukabumi: PT. Karya Nusantara, 1984.
- Sudarto, *Hukum Dan Hukum Pidana*, Bandung: Alumni, 1997.
- Soekanto, Soerjono. *Sosiologi Suatu pengantar*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1990.
- Soesilo, R. *Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP)*, Bogor: Politeia, 1991.
- Sudarto, *Hukum dan Hukum Pidana*, Bandung: Alumni, 1997.
- Santoso, Topo. *Menggagas Hukum Pidana Islam; Penerapan Syari'at Islam dalam Konteks Modernitas*, Jakarta: Gema Insani, 2003.
- S, Juhaya Praja. *Filsafat Hukum Islam*, Bandung: Yayasan Piara, 1997.
- Santoso, Topo. *Membumikan Hukum Pidana Islam: Penegakan Syariat Dalam Wacana Dan Agenda*, (Jakarta: Gema Insani Press, 2003.
- Undang-Undang Informatika dan Transaksi Elektronik, cet.I, Yogyakarta: New merah Putih, 2009.

Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

Undang-Undang Informatika dan Transaksi Elektronik, cet.I, Yogyakarta: New merah Putih, 2009..

Undang-Undang ITE (*Informasi dan Transaksi Elektronik*), Yogyakarta: New Merah Putih, Cet.I, 2009.

Wardi, Ahmad Muslich. *Pengantar dan Asas Hukum Pidana Islam Fiqih Jinayat*, Jakarta : Sinar Grafika, 2004.

Wardi, Ahmad Muslich. *Hukum Pidana Islam*, Jakarta: Sinar Grafika. 2005.

Widodo. Hukum Pidana di Bidang "*Teknologi Informasi (Cyber Law: Telaah Teoritik dan Bedah Kasus)*", Yogyakarta, Aswaja Pressindo, 2013.

Yasa', Al Abu Bakar & Sulaiman m.Hasan. *Perbuatan Pidana dan Hukumannya dalam Qonun Provinsi NAD*, Banda Aceh: Dinas Syariat Islam Provinsi NAD, 2006.

Ya'qub, Hamza. *Kode Etik Dagang Menurut Islam*, Bandung: CV. Diponegoro, 1984.

Yunus, Mahmud. *Kamus Arab - Indonesia*, Jakarta: PT.Hida Karya Agung, 1972.

Disertasi

Bunga, Dewi. *Kebijakan Formulasi Judi Online Dalam Hukum Indonesia*, Program Doktor Ilmu Hukum Universitas Gadjah Mada, 2019.

Jurnal

Rohmiyati, Yuli. *Analisis Penyebaran Informasi Melalui Media Sosial*, ejournal UNDIP, vol 2 (1), Semarang: 2018.

Rokhmadi. *Reformasi sanksi Hukum Pidana Islam Kaitannya dengan Sanksi Hukum Pidana Positif*, dalam *Jurnal al-Ahkam*, vol. XVIII, Edisi 1, April 2006, Semarang: Fakultas Syari'ah IAIN Walisongo, 2006.

Saporso dan Dian Lestari, "*Peranan endorser terhadap brand image dari sudut pandang konsumen*", Jurnal Ilmiah Manajemen Bisnis, Vol. 9, No. 3, September, 2018.

Sepria, Gevin Harly dan Damayanti Octavia. *Pengaruh endorsement fashion blogger terhadap minat beli merek lokal pada 2013-2014*, Jurnal Manajemen Indonesia, Vol. 14, No. 2, September, 2018.

Skripsi

Rusdi, Muhammad Syihab. *Tinjauan Hukum Pidana Islam Terhadap Putusan Tindak Pidana Perjudian Poker Dan Togel Online "Studi Putusan Pengadilan Nomor: 521/Pid.B/2018/Byw"*, UIN Sunan Ampel Surabaya, 2019.

Bangun, Justisa 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, Jember: 2015.

Ratna, Dewi Safitri. *Tinjauan Fiqh Jinayah Tentang Sanksi Pidana Terhadap Pelaku Penipuan Jual Beli Online Melalui Instagram, Skripsi*, Fakultas Syari'ah, Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang, Palembang: 2015.

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, Semarang: 2011.

Ghulam, Mirza Ahmad. *Analisis Hukum Pidana Islam terhadap Tindak Pidana Illegal Conten Dalam UU Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik*, Univerisitas Islam Negeri Walisongo Semarang, 2017.

- Akbar, Alifa Aulia. *Hukuman Bagi Tindak Pidana Pencemaran Nama Baik Melalui Internet Menurut Hukum Pidana Islam*, Skripsi, Semarang: UIN Walisongo, 2017.
- Rusdi, Muhammad Syihab, *Tinjauan Hukum Pidana Islam Terhadap Putusan Tindak Pidana Perjudian Poker Dan Togel Online “Studi Putusan Pengadilan Nomor: 521/Pid.B/2018/Byw”*, UIN Sunan Ampel Surabaya, 2019.
- Rifqi, M. 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.

Tesis

- Budi, Pratiwi Utami. *Strategi Komunikasi Pemasaran Melalui Endorsement Pada Online Shop Di Indonesia*, Tesis, Universitas Negeri Sultan Agung Tirtayasa, 2014.
- Bin, Mahmudi Syamsul Arifin. *Endorsement Dalam Perspektif Islam*, Pasca Sarjana Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya tahun 2018, Surabaya, 2018.
- Ankasaniscara, Palagan. *Analisis pengaruh celebrity endorsement pada brand image terhadap keputusan pembelian*, Tesis-Universitas Indonesia, Jakarta, 2014.
- Iskandar, Ritonga. NIM 395PTA234, *Kedudukan Qiyas dalam Hukum Islam*, Jakarta: Program Pasca Sarjana IAIN Syarif Hidayatullah, 1995
- Sidiq, Gofar. NIM 295 PTS 53 *Konsep Al-Mu;ayidat dan Al-Syariyyah dalam Hukum Islam*, Jakarta: Program Pasca Srjana IAIN syarif Hidayatullah, 1995.

Suhaimi, ,NIM 295 PTS 56 Menetapkan Hukum Lewat Tujuan Tasri', Jakarta: Program Pasca Srjana IAIN syarif Hidayatullah, 1995.

Internet

Cristin Andy, *Pengertian Lengkap Instagram*, diakses dari <http://andycristian.66.com/2013/04/pengertian-lengkap-instagram.html>, diakses 2 Oktober 2018.

<http://WeAreSocial.net> dan [Hootsuite](http://Hootsuite.com),Katadata.co.id, diakses 8 Oktober 2018.

<http://kbbi.web.id/hukuman.html>, diakses pada hari jum'at, 12/6/2020 pada pukul 19.44 WIB.

<http://www.lawangspot.com/read/asas-asas-dan-tujuan-undang-undang-nomor-19-tahun-2016-tentang-informasi-dan-transaksi-elektronik>, diakses pada 10-5-2019.

<http://www.tekno.kompas.com>, diakses pada 3/6/2020.

<http://www.techinasia.com/talk/digital-2019-data-trends-insights>, diakses pada 2-6-2020.

<http://www.socialbuzz.com>, diakses pada 2-6-2020.

<http://www.cnbcindonesia/-ketrin-agustin-dalam-investime-CNBC-Indonesia-jumat-26-7-2019>, diakses pada 2-6-2020.

<http://www.instagram.com/tags/peraturan>, diakses pada 6 maret 2020, hlm.1.

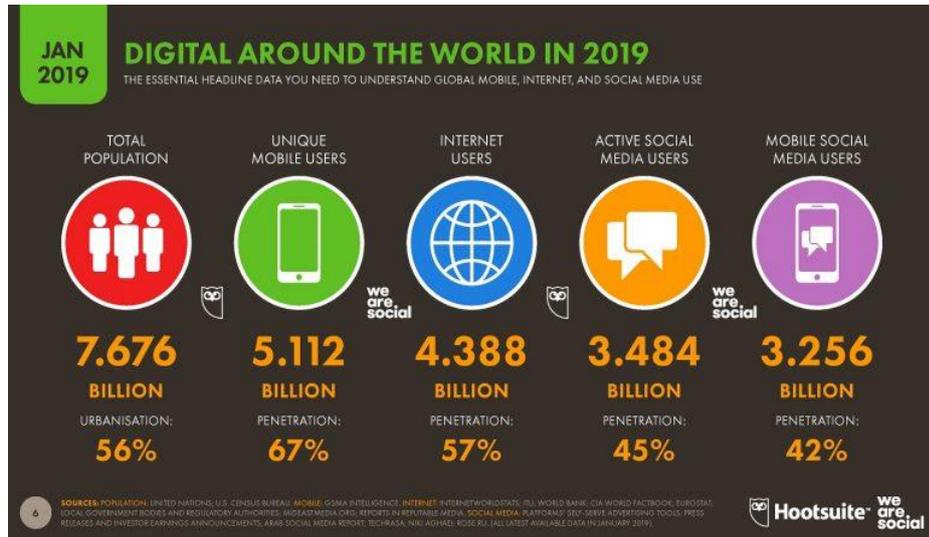
<http://teknologi.news.viva.co.id/news/read/334384-inilah-10-situs-judi-online-terbesar>, akses Desember 2018.

Josua Sitompul, *Cara Penyidik Menjerat Pelaku Perjudian*, Internet, <https://www.hukumonline.com/klinik/detail/ulasan/cl4903/pembuktianperjudianmelalui-interne>, diakses pada 13 Juni 2020 pukul 16.24 WIB.

The Economic Times, diakses pada 6-maret-2020.

Nurdin, H. Kistanto, Kebiasaan Masyarakat Berjudi, (Harian Kompas, Minggu, 4 November, 2016), diakses pada 2-6-2020.

LAMPIRAN



Gambar: Data Pengguna Internet dan Media Sosial aktif di Indonesia.

Estimasi tarif endorse untuk 1x posting IG Story

sociabuzz.com

Instagram Followers	Influencer (non public figure)		Public Figure	
	From	To	From	To
< 5000	Rp 25,000	Rp 50,000	Rp 125,000	Rp 500,000
5000 - 10.000	Rp 25,000	Rp 100,000	Rp 250,000	Rp 1,500,000
10.000 - 25.000	Rp 50,000	Rp 250,000	Rp 500,000	Rp 2,500,000
25.000 - 50.000	Rp 100,000	Rp 500,000	Rp 1,000,000	Rp 5,000,000
50.000 - 100.000	Rp 250,000	Rp 2,000,000	Rp 1,500,000	Rp 7,500,000
100.000 - 250.000	Rp 500,000	Rp 3,000,000	Rp 2,000,000	Rp 10,000,000
250.000 - 500.000	Rp 1,000,000	Rp 5,000,000	Rp 2,500,000	Rp 15,000,000
500.000 - 1.000.000	Rp 1,500,000	Rp 7,500,000	Rp 3,000,000	Rp 22,500,000
1.000.000 - 5.000.000	Rp 2,500,000	Rp 12,500,000	Rp 4,000,000	Rp 30,000,000
> 5.000.000	Rp 5,000,000	Rp 15,000,000	Rp 5,000,000	Rp 37,500,000

Gambar: Estimasi tariff endorse untuk satu kali posting IG Story

Estimasi tarif 1x paid promote (posting foto/video yang sudah disediakan pengiklan)

sociabuzz.com

Instagram Followers	Influencer (non public figure)		Public Figure	
	From	To	From	To
< 5000	Rp 25,000	Rp 50,000	Rp 125,000	Rp 500,000
5000 - 10.000	Rp 25,000	Rp 100,000	Rp 250,000	Rp 1,500,000
10.000 - 25.000	Rp 50,000	Rp 250,000	Rp 500,000	Rp 2,500,000
25.000 - 50.000	Rp 100,000	Rp 500,000	Rp 1,000,000	Rp 5,000,000
50.000 - 100.000	Rp 250,000	Rp 2,000,000	Rp 1,500,000	Rp 7,500,000
100.000 - 250.000	Rp 500,000	Rp 3,000,000	Rp 2,000,000	Rp 10,000,000
250.000 - 500.000	Rp 1,000,000	Rp 5,000,000	Rp 2,500,000	Rp 15,000,000
500.000 - 1.000.000	Rp 1,500,000	Rp 7,500,000	Rp 3,000,000	Rp 22,500,000
1.000.000 - 5.000.000	Rp 2,500,000	Rp 12,500,000	Rp 4,000,000	Rp 30,000,000
> 5.000.000	Rp 5,000,000	Rp 15,000,000	Rp 5,000,000	Rp 37,500,000

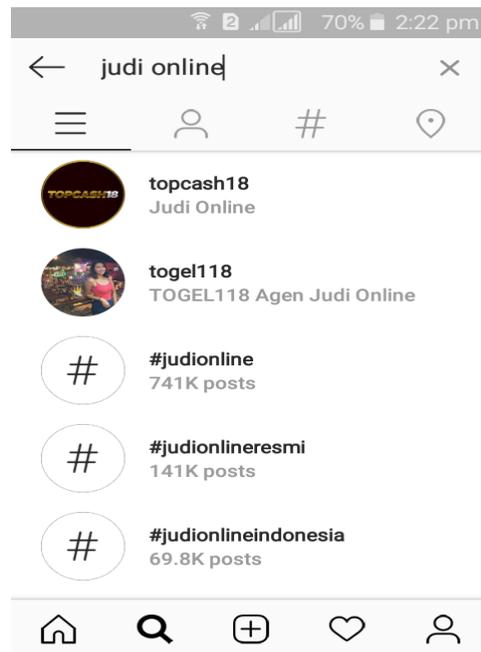
Gambar: Estimasi tarif 1 kali *paid promote* (memposting foto/video yang materinya sudah disediakan pengiklan)

Estimasi tarif endorse untuk 1x posting foto di IG feed

sociabuzz.com

Instagram Followers	Influencer (non public figure)		Public Figure	
	From	To	From	To
< 5000	Rp 50,000	Rp 100,000	Rp 250,000	Rp 1,000,000
5000 - 10.000	Rp 50,000	Rp 200,000	Rp 500,000	Rp 3,000,000
10.000 - 25.000	Rp 100,000	Rp 500,000	Rp 1,000,000	Rp 5,000,000
25.000 - 50.000	Rp 200,000	Rp 1,000,000	Rp 2,000,000	Rp 10,000,000
50.000 - 100.000	Rp 500,000	Rp 4,000,000	Rp 3,000,000	Rp 15,000,000
100.000 - 250.000	Rp 1,000,000	Rp 6,000,000	Rp 4,000,000	Rp 20,000,000
250.000 - 500.000	Rp 2,000,000	Rp 10,000,000	Rp 5,000,000	Rp 30,000,000
500.000 - 1.000.000	Rp 3,000,000	Rp 15,000,000	Rp 6,000,000	Rp 45,000,000
1.000.000 - 5.000.000	Rp 5,000,000	Rp 25,000,000	Rp 8,000,000	Rp 60,000,000
> 5.000.000	Rp 10,000,000	Rp 30,000,000	Rp 10,000,000	Rp 75,000,000

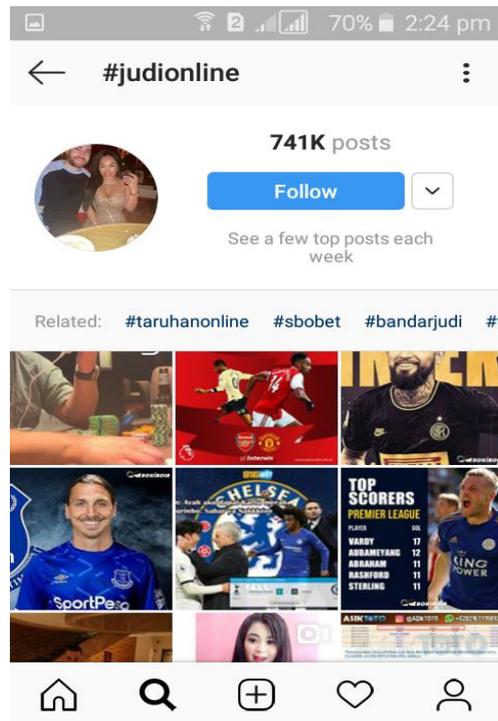
Gambar: Estimasi tariff *endorse* untuk 1 kali posting video di IG feed



Gambar 1: Tampilan Dalam pencarian di *Instagram*



Gambar 3: Gambar apabila salah satu akun di klik



Gambar 2: Tampilan ketika salah satu tanda (#) di klik



Gambar 4: Akun penyedia atau *endorser* iklan situs judi *online*

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Data Pribadi

Nama : Ahmadun
Tempat, Tanggal Lahir : Demak, 08 Mei 1994
Alamat : Krajan, RT 01/ RW 02, Desa Wonokerto, Kec.
Karangtengah, Kab. Demak.
Jenis Kelamin : Laki-laki
Agama : Islam
Kewarganegaraan : Indonesia
Nomor Hand Phone : 085741396619

Riwayat Pendidikan

2001-2007: SDN Wonokerto 01, Karang Tengah, Demak

2007-2010: MTs Tanwirudh Dholam, Kalikondang, Demak

2010-2013: SMA N 1 Karangtengah, Karangtengah, Demak