

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membuat segala sesuatu menjadi semakin mudah untuk dilakukan, baik dalam memenuhi kebutuhan hingga melakukan pekerjaanpun semuanya dapat dilakukan dengan lebih mudah. Namun, perkembangan teknologi ini tak hanya berdampak pada pemudahan akses masyarakat akan tetapi juga berdampak terhadap perubahan sosial, ekonomi dan budaya yang sangat cepat dan signifikan. Perubahan yang terjadi tersebut tidak hanya memberi dampak positif akan tetapi juga memberikan dampak negatif pada masyarakat,¹ mudahnya akses membuat semakin banyak masyarakat melakukan tindakan-tindakan yang melanggar aturan hukum dan norma yang ada dengan menyalahgunakan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi khususnya internet.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi berupa internet kini tidak hanya terbatas di wilayah perkotaan, akan tetapi juga sudah merambat ke pedesaan. Hal ini membuat desa dan masyarakat mengalami perubahan yang pesat akibat perkembangan teknologi dan informasi. Masuknya nilai-nilai budaya barat akibat mudahnya mengakses teknologi internet di pedesaan telah membawa dampak terhadap perubahan gaya hidup masyarakat, terutama di kalangan remaja

¹ Soejone Soekanto, *Kegunaan Sosiologi Hukum Bagi Kalangan Hukum*, Bandung, Alumni, 2000, hlm.15

desa. Tidak terkecuali masyarakat di Kec. Banyuates Kab. Sampang, masyarakat di daerah ini dapat dengan mudah mengakses internet dimana dan kapan saja.

Dengan semakin berkembangnya arus informasi dan jaringan komunikasi menyebabkan semakin berkembang pula bentuk-bentuk kejahatan baru dalam dunia teknologi. Salah satu bentuk kejahatan yang sedang marak terjadi di Kec, Banyuates, Kab. Sampang atas berkembangnya teknologi adalah praktek perjudian online, dengan memanfaatkan jaringan internet serta alat komunikasi yang canggih seperti handphone seseorang dapat dengan mudah mengakses dan melakukan perjudian *online*.²

Masyarakat di Kec. Banyuates yang telah melakukan perjudian *online* semula hanya karena rasa ingin tahu, namun lama-kelamaan orang itu merasa kecanduan karena beberapa kali menang. Permainan judi *online* hampir selalu berdampak negatif, baik secara sosial , psikis, dan fisik. Secara sosial hubungan dengan teman dan keluarga jadi renggang karena waktu untuk bersama berkurang. Secara psikis, pikiran menjadi terus menerus memikirkan permainan yang dimainkannya. Dan secara fisik akan terkena paparan cahaya radiasi komputer atau *handphone* yang digunakan untuk bermain, dan dampak negatif lainnya terhadap fisik.

Masalah perjudian sendiri sebenarnya sudah dikenal oleh masyarakat sejak lama dan bahkan telah disebutkan di dalam QS. Al-Maidah/5 : 91.

² Mafri Amir, *Etika Komunikasi Massa (Dalam Pandangan Islam)*, Jakarta, PT. Logo Wacana Ilmu, 1999, hlm.1

إِنَّمَا يُرِيدُ الشَّيْطَانُ أَنْ يُوقِعَ بَيْنَكُمُ الْعَدَاوَةَ وَالْبَغْضَاءَ فِي الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ
وَيَصُدَّكُمْ عَنْ ذِكْرِ اللَّهِ وَعَنِ الصَّلَاةِ فَهَلْ أَنْتُمْ مُنْتَهُونَ

artinya, “*Sesungguhnya syaitan itu bermaksud hendak menimbulkan permusuhan dan kebencian diantara kamu lantaran (meminum) khamar dan berjudi itu, dan menghalangi kamu dari mengingat Allah dan sembahyang; maka berhentilah kamu (dari mengerjakan pekerjaan itu).*”³

Dalam ayat tersebut Allah memperingatkan kepada kita semua untuk tidak melakukan perjudian karena pekerjaan itu merupakan sesuatu yang diharamkan oleh Allah dan dapat menyebabkan seseorang lalai dan lupa akan tuhanannya.

Bukan hanya sesuatu yang dilarang oleh agama, perjudian juga merupakan sesuatu yang dilarang oleh aturan hukum di Indonesia. Hal ini telah diatur dalam pasal 1 Undang-Undang no 7 tahun 1974 tentang perjudian, yang menyatakan bahwa segala bentuk perjudian adalah tindak pidana.⁴

Belakangan ini banyak sekali situs perjudian online yang mengelabui masyarakat dengan cara mencampurkannya dengan sebuah permainan sehingga banyak masyarakat yang secara tidak sadar melakukan perbuatan tersebut tanpa merasa bahwa mereka sebenarnya telah melakukan suatu perjudian. Meskipun islam memperbolehkan hiburan dan permainan, akan tetapi ia melarang segala bentuk permainan yang didalamnya terdapat unsur perjudian, begitu juga tidak halal

³ Kementrian Agama RI, Syaamil Al-Qur'an (Al-Qur'an dan terjemahan) ,Solo, Tiga Serangkai, 2014, hlm.123

⁴ Wantjik Saleh, *Perlengkapan Kitab Undang-Undang Hukum Pidana* ,Jakarta, Ghalia Indonesia, 1976, hlm.69

seorang muslim menjadikan permainan judi sebagai alat mencari uang dalam situasi apapun.⁵

Dalam permainan, yang terpenting adalah posisi pada permainan yang disediakan tidak tergolong kedalam *mayisir* dan tidak tergolong kedalam perbuatan mengundi nasib atau untung-untungan. Allah berfirman dalam QS. Al-Maidah/5 ayat 90.

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْلَامُ رَجْسٌ مِّنْ عَمَلِ
الشَّيْطَانِ فَاجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ

artinya: *“Hai orang-orang yang beriman, sesungguhnya (meminum) khamar, berjudi, (berkorban untuk) berhala, mengundi nasib dengan panah, adalah perbuatan syaitan. Maka jauhilah perbuatan-perbuatan itu agar kamu mendapat keuntungan.”*⁶

Mengambil satu poin dari ayat diatas tentang judi/*maysir*. *Maysir* merupakan suatu tindakan yang sangat dilarang dan tidak disukai Allah dan perbuatan tersebut merupakan suatu perbuatan syaitan. Allah melarang perbuatan tersebut karena tidak hanya tidak memberikan manfaat tetapi juga dapat menimbulkan masalah-masalah yang lain.

Dewasa ini, semakin banyak game online dalam bentuk dan cara bermain yang bervariasi. Diantara game-game tersebut tidak sedikit pula yang

⁵ Syekh Muhammad Yusuf Qardhawi, *Halal dan Haram dalam Islam*, Surabaya, PT. Bina Ilmu, 1993, hlm. 294

⁶ Kementrian Agama RI, Op.Cit. hlm 123

membutuhkan uang/chip untuk dapat memainkannya, salah satunya adalah *Higgs Domino Island*. *Higgs domino island* merupakan sebuah game yang saat ini sangat populer di Indonesia. Game ini memiliki berbagai fitur game yang begitu mudah dimainkan sehingga sangat diminati oleh pecinta game di Indonesia. *Higgs Domino island* menjadi game yang begitu populer dan banyak diminati oleh masyarakat saat ini. Tidak hanya sebagai hiburan semata, game ini juga dapat menghasilkan keuntungan dengan cara menjual chip dari hasil permainannya.

Permainan *Higgs Domino Island* adalah semacam permainan mengundi dengan cara pemain memasukkan sejumlah besaran chip yang akan pemain mainkan kemudian mulai menekan sebuah tombol lalu tabel yang berisi beberapa gambar akan berputar secara acak dan pemain hanya perlu menunggu gambar apa yang akan keluar, jika beruntung si pemain akan mendapatkan sejumlah chip yang kemudian chip tersebut akan dijual kepada pemain lain. Seperti yang telah kita ketahui bahwa *Game Higgs Domino Islands* di haramkan oleh Pengurus Wilayah Nahdlotul Ulama Aceh (yang selanjutnya akan di sebut PWNU Aceh) dikarenakan terdapat unsur perjudian dalam game tersebut, hal ini di tetapkan setelah pihak PWNU Aceh melakukan Bahtsul Masail yang kemudian menyatakan bahwa *Game Higgs Domino Islands* diharamkan.⁷

Berdasarkan latar belakang tersebut, Penulis tertarik untuk menganalisis dan menjadikan topik tersebut sebagai Skripsi yang berjudul **“MARAKNYA PRAKTEK PERJUDIAN ONLINE HIGGS DOMINO ISLAND DI**

⁷ Pengurus Wilayah Nahdlotul Ulama Aceh,”Bahtsul Masail PWNU Aceh haramkan judi *Higgs Domino Islands*”, <https://www.nu.or.id/post/read/125592/bahtsul-masail-pwnu-aceh-haramkan-judi--higgs-domino-island->, <diakses tanggal 09 november 2021

BANYUATES (STUDI ANALISIS HUKUM PIDANA ISLAM DAN HUKUM POSITIF)”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, yang menjadi permasalahan adalah sebagai berikut:

- a. Faktor apa saja yang menyebabkan maraknya praktek perjudian *Online Higgs Domino Islands* di Kec. Banyuates, Kab. Sampang?
- b. Bagaimana upaya untuk menanggulangi maraknya praktek perjudian *Online Higgs Domino Islands* di Kec. Banyuates, Kab. Sampang?

1.3 Tujuan

Penelitian merupakan kegiatan ilmiah yang berkaitan dengan analisa dan kontruksi yang dilakukan secara metodologis dan sistematis. Guna memahami permasalahan yang berkaitan dengan uraian diatas maka yang menjadi tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui apa saja yang menjadi faktor penyebab maraknya praktek perjudian *Online Higgs Domino Islands* di Kec. Banyuates, Kab. Sampang.
- b. Untuk mengetahui bagaimana upaya untuk menanggulangi maraknya praktek perjudian *Online Higgs Domino Islands* di Kec. Banyuates, Kab. Sampang.

1.4 Kegunaan

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak yang membutuhkan, baik secara teoritis maupun praktis, Diantaranya:

1.4.1 Kegunaan teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan mengenai faktor penyebab maraknya praktek perjudian *Online Higgs Domino Islands* dan bagaimana cara/upaya menanggulangnya, serta diharapkan juga sebagai sarana pengembangan ilmu pengetahuan yang secara teoritis dipelajari di bangku perkuliahan.

1.4.2 Kegunaan praktis

- a. Bagi penulis penelitian ini diharapkan dapat menjadi sarana yang bermanfaat dalam mengimplementasikan pengetahuan penulis tentang faktor dan upaya menanggulangi maraknya praktek perjudian *Online Higgs Domino Islands*
- b. Bagi peneliti selanjutnya penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan teori mengenai faktor yang mempengaruhi maraknya praktek perjudian *Online Higgs Domino Islands* serta bagaimana cara menanggulangnya, bagi yang ingin melanjutkan dan mengembangkan penelitian ini.
- c.

1.5 Keaslian

Dalam penelitian ini untuk mendapatkan hasil yang maksimal, maka penulis akan menguraikan penelitian terdahulu sebagai penunjang penelitian yang berkaitan dengan pembahasan, diantaranya:

Tabel 1.1

No	Peneliti Sebelumnya	Judul Penelitian	Fokus Pembahasan	Korelasi dengan Pembahasan ini
1	Muh. Rahmat Hakim, Universitas Islam Negeri Alauddin, 2017	Pandangan Hukum Islam terhadap judi <i>Online</i>	Skripsi ini membahas tentang upaya penanggulangan judi <i>Online</i> serta kendala dan hambatannya dalam perspektif Hukum Islam	Penelitian ini bermanfaat bagi penulis untuk memahami hambatan- hambatan dalam upaya penanggulangan praktek judi <i>Online</i>
2	Nabila Diva Aulia, Universitas Andalas, 2021	Penanggulangan Terhadap Tindak Pidana Perjudian <i>Online</i> Oleh Kepolisian di	Skripsi ini membahas tentang faktor penyebab terjadinya	Penelitian ini bermanfaat bagi penulis untuk mengetahui seperti apa

		Wilayah Hukum Kepolisian Resor Kota Bukit Tinggi	perjudian di Wilayah Hukum Kepolisian Resor Kota Bukit Tinggi serta upaya yang dilakukan oleh Kepolisian Resor Kota Bukittinggi	tindakan yang dapat dilakukan untuk menanggulangi maraknya praktek judi <i>online</i>
3	Ardi, Aswar, Universitas Islam Negeri Alauddin, 2018	Analisis tindak pidana Hukum Islam terhadap judi Online (studi kasus desa lautang kecamatan Belawa kabupaten Wajo	Skripsi ini membahas tentang kurangnya pemahaman masyarakat desa lautang kecamatan Belawa kabupaten Wajo terhadap ajaran- ajaran Islam sehingga menyebabkan	Penelitian ini bermanfaat bagi penulis untuk memahami pentingnya pemahaman agama bagi masyarakat sebagai upaya untuk mencegah terjadinya praktek judi <i>online</i>

			banyaknya praktek judi Online di desa tersebut	
4	Putri Ramadhani, Universitas Amir Hamzah, 2021	Unsur Pidana Dalam <i>Game</i> <i>Online Higgs</i> <i>Domino</i> yang Chip/koin di perjualbelikan di Tinjau dari Perspektif Hukum Pidana Islam dan Hukum Positif	Skripsi ini membahas tentang hukum bermain <i>Game</i> <i>Online Higgs</i> <i>Domino</i> baik dalam perspektif hukum Islam maupun hukum positif dengan menguraikan unsur-unsur pidana yang terkadung dalam <i>Game</i> tersebut	Penelitian ini bermanfaat bagi penulis untuk mengetahui bahwa bermain <i>Game Online</i> <i>Higgs Domino</i> dikategorikan sebagai suatu tindak pidana perjudian.

Perbedaan penelitian ini dengan penenlitan-penelitian terdahulu yaitu penelitian ini membahas tentang maraknya praktek perjudian *Online Higgs Domino Islands* di Kec. Banyuates, Kab. Sampang. Dalam penelitian ini yang menjadi pokok

pembahasan yaitu faktor yang mempengaruhi pelaku judi *online* dan upaya untuk menanggulangnya, sedangkan yang menjadi ke khasan penelitian ini yaitu penelitian ini dilakukan secara khusus terhadap masyarakat di Kec. Banyuates, Kab. Sampang.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian adalah suatu cara atau jalan yang ditempuh dalam mencari, menggali, mengolah dan membahas data dalam suatu penelitian untuk memperoleh kembali pemecahan terhadap permasalahan. Untuk memperoleh dan membahas data dalam penelitian ini penulis menggunakan metode-metode sebagai berikut:

1.6.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang penulis gunakan dalam penelitian kali ini adalah penelitian hukum empiris yang merupakan suatu metode penelitian hukum yang berfungsi untuk melihat hukum dalam artian nyata dan meneliti bagaimana bekerjanya hukum di lingkungan masyarakat.⁸ Dalam penelitian ini akan di analisis terkait maraknya permainan judi *Online Higgs Domino Islands* di Kec. Banyuates, Kab. Sampang. Penelitian ini akan di fokuskan pada masyarakat Kec.Banyuates, Kab. Sampang dan instansi terkait.

⁸ Mukti Fajar ND dan Yulianto Achmad, *Dualisme Penelitian Hukum Normatif & Empiris*, Yogyakarta, Pustaka Pelajar, 2013, hlm 153

Dengan menggunakan teknik wawancara dan pengamatan objek penelitian. Kemudian data tersebut akan disusun dan dikaji dalam penelitian ini.

1.6.2 Metode Pendekatan

Untuk menunjang jenis penelitian yang dipilih diperlukan metode yang sesuai dengan tipe penelitian untuk mendapatkan hasil yang akurat, maka penelitian hukum ini menggunakan pendekatan penelitian yang bersifat deskriptif dengan mengumpulkan data dan survei sehingga dapat melukiskan dan mendeskripsikan maraknya praktek perjudian *Online Higgs Domino Islands* di Kec. Bnayuates, Kab. Sampang.⁹

1.6.3 Teknik Pengumpulan Data

a. Jenis Data

Penelitian ini merupakan penelitian lapangan sehingga jenis data yang dibutuhkan dalam penelitian ini berupa data primer dan data sekunder sebagai penunjang penelitian ini.

- 1) Data primer, yaitu data yang diperoleh langsung dari masyarakat. Data ini didapat dari sumber pertama baik melalui individu atau kelompok, seperti hasil kuesioner dan wawancara dari narasumber yang relevan dengan objek permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini.¹⁰
- 2) Data sekunder, yaitu data yang diperoleh dari kepustakaan. Data sekunder merupakan data primer yang telah diolah lebih lanjut dan

⁹ Ibid, hlm 183

¹⁰ Ibid, hlm 156

disajikan baik oleh pihak pengumpul data primer atau pihak lain. Kegunaan data sekunder adalah untuk mencari data awal atau informasi, mendapatkan landasan teori atau landasan hukum, mendapatkan batasan, defenisi, serta arti suatu istilah.¹¹

Data sekunder terdiri dari bahan hukum primer, bahan hukum sekunder dan bahan hukum tersier yaitu:

- a) Bahan Hukum Primer, yaitu bahan-bahan hukum yang mengikat atau berupa undang-undang, yakni: Al Qur'an, Hadits, Ijma, Norma atau kaidah dasar yaitu Pembukaan UUD 1945, Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP), Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian, Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.¹²
- b) Bahan hukum sekunder, yaitu bahan-bahan hukum yang memberikan penjelasan mengenai bahan-bahan hukum primer yang diperoleh dari studi kepustakaan berupa literatur-literatur yang berkaitan dengan permasalahan penelitian.¹³
- c) Bahan hukum tersier, yaitu bahan hukum yang memberikan petunjuk maupun penjelasan terhadap bahan hukum primer dan sekunder yang berkaitan dengan penelitian ini diataranya

¹¹ Ibid, hlm 156

¹² Ibid, hlm 157

¹³ Ibid, hlm 157

adalah surat kabar, internet, kamus Hukum, dan kamus Besar Bahasa Indonesia.¹⁴

b. Teknik Pengumpulan Data

Ada beberapa teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini diantaranya wawancara, observasi dan studi kepustakaan.

- 1) Wawancara adalah suatu pengumpulan data dengan melakukan komunikasi secara langsung dengan narasumber guna memperoleh informasi atau mendukung objek penelitian. Dalam wawancara, peneliti terlebih dahulu telah melakukan persiapan dengan telah membuat pertanyaan yang akan ditanyakan kepada narasumber secara langsung.
- 2) Observasi merupakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap segala yang tampak pada objek penelitian. Selanjutnya hasil dari observasi ini dapat diperoleh gambaran yang lebih jelas tentang masalahnya serta mendapatkan petunjuk-petunjuk cara memecahkannya, hal ini dilakukan untuk melihat secara langsung dan melakukan pengamatan terhadap objek penelitian.¹⁵
- 3) Studi Kepustakaan, yaitu teknik pengumpulan data dengan melakukan studi pustaka terhadap bahan-bahan hukum, baik bahan

¹⁴ Ibid, hlm 158

¹⁵ Ibid, hlm 160

hukum primer, bahan hukum sekunder, maupun bahan hukum tersier.

1.6.4 Metode Analisa Data

Metode analisa data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu deskriptif analisis, metode ini dapat membantu dalam mengidentifikasi dan menggambarkan keadaan yang terjadi khususnya pada maraknya pemainana judi *Online Higgs Domino Islands* di Kec. Banyuates, Kab. Sampang. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya sekedar menggambarkan bagaimana pemainana judi *Online Higgs Domino Islands* di Kec. Banyuates, Kab. Sampang, tetapi juga menganalisisnya dengan hukum positif dan juga hukum pidana islam.¹⁶

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I Pendahuluan: terdiri dari Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan, Kegunaan, Keaslian dan Metode Penelitian.

BAB II Kajian Pustaka: berisi tentang kerangka-kerangka teoritik yang digunakan dalam memecahkan suatu permasalahan yang dibahas dalam rumusan masalah.

BAB III Pembahasan: berisi mengenai analisis tentang maraknya praktek perjudian *Online Higgs Domino Islands* di Kec. Banyuates, Kab. Sampang.

¹⁶ *Ibid*, hlm 183

BAB IV Penutup: terdiri dari kesimpulan dan saran terhadap permasalahan yang menjadi isu hukum dalam penelitian ini serta memberikan jawaban dari permasalahan tersebut.