

**TINJAUAN HUKUM PROMOSI SITUS JUDI *ONLINE* OLEH
*STREAMER GAME ONLINE MOBILE LEGENDS***

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Syariah dan Hukum untuk Memenuhi Salah Satu
Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Hukum (S.H)



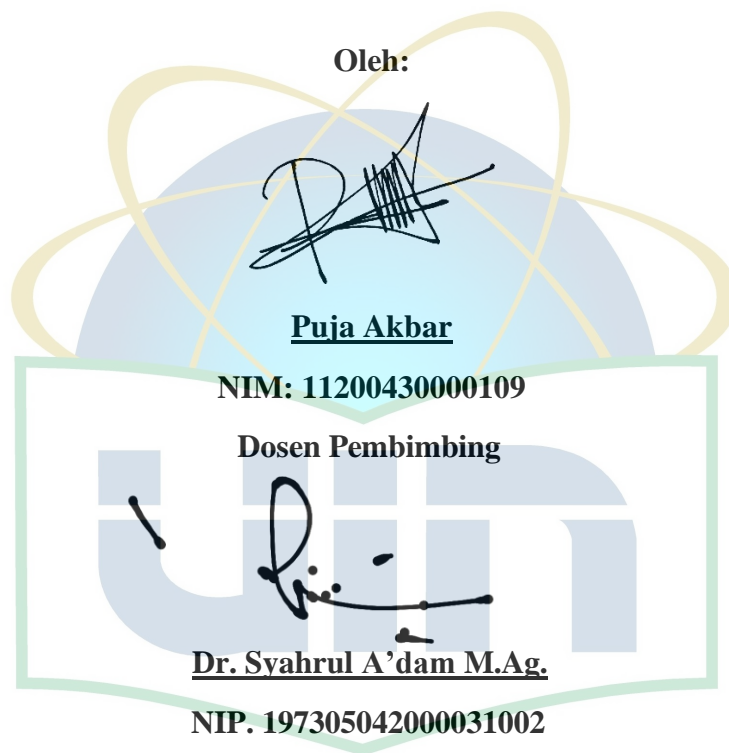
Oleh :

PUJA AKBAR
11200430000109

**PROGRAM STUDI PERBANDINGAN MAZHAB
FAKULTAS SYARIAH DAN HUKUM
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYARIF HIDAYATULLAH
JAKARTA
2024 M/ 1446 H**

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING SKRIPSI
TINJAUAN HUKUM PROMOSI SITUS JUDI *ONLINE* OLEH *STREAMER*
GAME ONLINE MOBILE LEGENDS

Skripsi ini Diajukan Kepada Fakultas Syariah dan Hukum
Untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Hukum (S.H)



PROGRAM STUDI PERBANDINGAN MAZHAB
FAKULTAS SYARIAH DAN HUKUM
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYARIF HIDAYATULLAH
JAKARTA
2024 M/1446 H

PENGESAHAN PANITIA UJIAN SKRIPSI

Skripsi yang berjudul **TINJAUAN HUKUM PROMOSI SITUS JUDI *ONLINE* OLEH *STREAMER* GAME *ONLINE* *MOBILE LEGENDS***, telah diajukan dalam sidang munaqasyah Fakultas Syariah dan Hukum Program Studi Perbandingan Mazhab Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta pada 16 Agustus 2024. Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Program Strata Satu (S-1) pada Program Studi Perbandingan Mazhab.

Jakarta, 16 Agustus 2024

Mengesahkan

Dekan Fakultas Syariah dan Hukum

Prof. Dr. Muhammad Maksum, S.H., M.D.C.

NIP. 197807152003121007

PANITIA UJIAN MUNAQASYAH

1. Ketua : Dr. Siti Hana, L.c., M.A.
NIP. 197402162008012013
2. Pembimbing : Dr. Syahrul A'dam, M.Ag.
NIP. 197305042000031002
3. Penguji I : Mufidah, M.H
NIP. 198601012023212092
4. Penguji II : Muhamad Mujibur Rohman M.A.
NIP. 197604082007101001

(.....)

(.....)

(.....)

(.....)

ABSTRAK

Puja Akbar. NIM 11200430000109. Tinjauan Hukum Promosi Situs Judi *Online* Oleh *Streamer* Game *Online Mobile Legends*, Program Studi Perbandingan Mazhab, Fakultas Syariah dan Hukum, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, 2024 M/1446 H.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis fenomena promosi situs judi *online* oleh *streamer* gaming dari perspektif hukum positif dan hukum Islam. Seiring dengan pesatnya perkembangan industri *game online*, praktik donasi oleh situs judi *online* kepada *streamer* semakin marak terjadi. Praktik ini menimbulkan kekhawatiran terkait dampak negatif yang ditimbulkannya, khususnya dalam mendorong penonton untuk terlibat dalam aktivitas perjudian yang dilarang oleh hukum di Indonesia dan bertentangan dengan prinsip-prinsip dalam hukum Islam.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian yuridis normatif dan *library research* dengan pengkajian peraturan perundang-undangan serta analisis terhadap doktrin-doktrin yang relevan. Penelitian ini menemukan bahwa berdasarkan hukum positif Indonesia, promosi situs judi *online* melalui platform *streaming* melanggar Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) serta peraturan lainnya yang terkait dengan perjudian. Sementara itu, hukum Islam secara tegas mengharamkan segala bentuk promosi judi, termasuk yang dilakukan secara tidak langsung melalui donasi kepada *streamer*.

Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa baik hukum positif maupun hukum Islam melarang praktik promosi situs judi *online* yang dilakukan oleh *streamer*. Oleh karena itu, diperlukan pengawasan yang lebih ketat serta penegakan hukum yang lebih efektif untuk mencegah dan mengatasi fenomena ini. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pembuat kebijakan dan para pelaku industri dalam merumuskan kebijakan yang lebih baik dalam mengelola konten dan donasi di platform *streaming game online*.

Kata Kunci : Streamer Gaming, Situs Judi *Online*, Hukum Positif, Hukum Islam, UU ITE, Promosi Judi *Online*.

Pembimbing : Dr. Syahrul A'dam M.Ag

Daftar Pustaka : 1976 - 2024

KATA PENGANTAR

Segala puja dan puji syukur, penulis panjatkan kepada Tuhan semesta alam Allah SWT atas kehendak-Nya penulis berhasil menyelesaikan penelitian ini menjadi sebuah skripsi yang berjudul **Tinjauan Hukum Promosi Situs Judi *Online* Oleh *Streamer Game Online Mobile Legends***. Shalawat berbingkiskan salam selalu tercurahkan kepada baginda nabi besar Muhammad SAW, beserta keluarga, para sahabat serta seluruh pengikutnya yang senantiasa menjadi rahmat bagi seluruh alam.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis menyadari bahwa karya ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis dengan rendah hati mengharapkan masukan, kritik, dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak guna perbaikan dan peningkatan mutu skripsi ini. Tidak terhindar dari tantangan dan kesulitan, namun penulis yakin bahwa dengan upaya keras dan bantuan yang diberikan, skripsi ini berhasil diselesaikan, meskipun di luar perkiraan waktu yang diinginkan. Penghargaan dan terima kasih penulis sampaikan kepada semua pihak yang telah memberikan bimbingan, motivasi, serta dukungan dalam menuntaskan skripsi ini. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi penulis dan juga bagi masyarakat pada umumnya.

Demikian dengan kesempatan yang berharga ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Muhammad Maksum, S.H., M.A., MDC., selaku Dekan Fakultas Syariah dan Hukum Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta beserta jajarannya.
2. Dr. Hj. Siti Hanna, Lc., M.A., Selaku Ketua Program Studi Perbandingan Mazhab.
3. Dr. Syahrul A'dam M.Ag, selaku dosen pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktu dan tenaga dalam memberikan arahan serta bimbingan hingga terselesaikannya skripsi ini.

4. Dr. Umar Al-Haddad M.Ag. selaku dosen penasihat akademik yang telah mengarahkan serta membimbing untuk mengangkat tema besar ini.
5. Seluruh dosen Fakultas Syariah dan Hukum yang telah mendidik dan memberikan ilmu, sehingga penulis dapat menyelesaikan studi di Fakultas Syariah dan Hukum UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
6. Segenap jajaran dan staf akademik, perpustakaan, staf kebersihan dan keamanan, yang senantiasa menjaga fasilitas fakultas hingga kiranya kami selaku mahasiswa dapat melaksanakan studi dengan berbagai fasilitas yang memadai.
7. Kedua orang tua tercinta Alm. Ayahanda Ali Akbar dan Ibu Arpaiyah Siregar atas pengorbanan dalam mendidik, mengasuh penulis dari kecil hingga kelas 5 sd dan besar bersama Tante penulis (adik ayahanda) yaitu Aurodiah dan Bidasari yang telah berjuang sampai ke titik ini dan tak pernah lupa untuk mendoakan, memberikan arahan serta dukungan kepada penulis. Kemudian adik dan sepupu penulis Fathurrohman Harahap dan Sutan Jorghi Fansury Harahap yang selalu menyemangati dan mendoakan penulis hingga dapat menyelesaikan pendidikan S-1 ini.
8. Teruntuk teman-teman penulis,, Agie Hilal Azizi, Muhammad Yazid Alfaizi, Muhammad Syafiq Amrullah, dan Muhammad Fauzan yang selalu membantu, menemani, dan memberi semangat untuk penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Teman-teman seperjuangan Perbandingan Mazhab angkatan 2020 yang tidak bisa penulis sebutkan satu per satu dan teman-teman di lingkungan Fakultas Syariah dan Hukum UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
10. Teruntuk teman-teman dari keluarga besar Bekfur tidak bisa penulis sebutkan satu per satu yang selalu menemani dan memberi semangat untuk penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga dukungan dan kebaikan yang telah diberikan dibalas dengan yang lebih baik lagi oleh Allah SWT.

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Puja Akbar

NIM : 11200430000109

Program Studi : Perbandingan Mazhab

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Skripsi ini merupakan asli hasil karya saya sendiri yang diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar strata (satu) di Universitas Islam Negeri (UIN) Syarif Hidayatullah Jakarta.
2. Semua sumber yang digunakan dalam penulisan ini telah saya cantumkan sesuai dengan ketentuan yang berlaku.
3. Jika dikemudian hari terbukti bahwa karya ini bukan karya asli saya atau merupakan hasil jiplakan dari karya orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi yang berlaku.

Jakarta, 12 Agustus 2024



Puja Akbar

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING SKRIPSI	ii
PENGESAHAN PANITIA UJIAN SKRIPSI.....	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR.....	v
LEMBAR PERNYATAAN	vii
DAFTAR ISI.....	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Pembatasan, dan Perumusan Masalah.....	6
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	7
E. Tinjauan (<i>Review</i>) Kajian Terdahulu.....	7
F. Metode Penelitian.....	9
G. Sistematika Penelitian	11
BAB II TINJAUAN UMUM TENTANG <i>LIVE STREAMING, GAME</i>	
<i>ONLINE, JUDI ONLINE, DAN KONSEP UMUM TENTANG</i>	
PROMOSI	13
A. Kerangka Konseptual	13
1. Tinjauan Umum tentang <i>Live Streaming</i>	13
2. <i>Game Online</i>	17
3. <i>Judi Online</i>	20
4. Konsep Umum Tentang Promosi	36
B. Kerangka Teoritis	41
1. Teori Efektivitas Hukum	41
2. Teori Penegakan Hukum	42
3. Sumber Hukum Islam.....	43

BAB III PROMOSI SITUS JUDI <i>ONLINE</i> OLEH <i>STREAMER GAME</i>	
<i>ONLINE MOBILE LEGENDS</i>	51
A. Definisi Promosi Situs Judi Online	51
B. Bentuk-bentuk Promosi Situs Judi <i>Online</i>	52
C. <i>Mobile Legends</i>	53
D. <i>Streamer Mobile Legends</i> yang mempromsikan Situs Judi <i>Online</i>	54
BAB IV TINJAUAN HUKUM PROMOSI JUDI <i>ONLINE</i> OLEH <i>STREAMER</i>	
<i>GAME ONLINE MOBILE LEGENDS</i>.....	59
A. Regulasi Promosi Judi <i>Online</i> Oleh <i>Streamer Game Online Mobile</i> <i>Legends</i>	59
B. Tinjauan Hukum Islam Promosi Judi <i>Online</i> Oleh <i>Streamer Game</i> <i>Online Mobile Legends</i>	70
C. Persamaan dan Perbedaan Hukum Positif dan Hukum Islam terkait Promosi Judi <i>Online</i> Yang dilakukan oleh oleh <i>streamer Online Mobile</i> <i>Legends</i>	74
BAB V PENUTUP	77
A. Kesimpulan.....	77
B. Rekomendasi	78
DAFTAR PUSTAKA	79

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Industri *streaming game online* di Indonesia sedang mengalami pertumbuhan yang pesat. Jumlah *streamer*, penonton, dan pendapatan dalam industri ini terus meningkat. Platform-platform seperti Twitch, YouTube, Nimo TV dan Tiktok menjadi wadah bagi para *gamer* untuk unjuk gigi, membangun komunitas, dan bahkan meraup penghasilan.

Namun, di balik gemerlap dunia gaming ini, potensi bahaya mengintai. Maraknya praktik donasi dari Akun-akun judi *online* melalui platform seperti Saweria dan Sociabuzz.¹ Saweria adalah sebuah layanan yang membantu para kreator untuk mendapatkan dukungan finansial dari para penggemar mereka dengan berbagai mode pembayaran seperti Gopay, Ovo, Dana, Linkaja, dan Qris. Saweria bukan merupakan platform untuk *live streaming*, melainkan sebuah platform yang memungkinkan para kreator untuk mendapatkan dukungan finansial dari para penggemar mereka.² Sedangkan SoziaBuzz adalah platform yang memfasilitasi transaksi antara pemberi dengan penerima, termasuk dukungan finansial untuk para kreator SoziaBuzz juga memiliki fitur-fitur seperti pasang overlay, terima dukungan, dan suara notifikasi dukungan.³

Donasi situs judi *online* kepada *streamer game online* menjadi sorotan yang tidak bisa diabaikan. Karena setiap donasi bisa menuliskan kata-kata atau kalimat yang mengajak penonton untuk bermain disitus mereka. *Streamer* yang menerima donasi dari situs judi *online* juga ikut mempromosikan dan mengajak penontonnya

¹ Viral Streamer Mobile Legends Disawer Situs Judi *Online*, Warganet Gempar, liputan6.com/read/2023/10/06/viral-streamer-mobile-legends-disawer-situs-judi-online-warganet-gempar.

² Apa Itu Saweria, Cara Menggunakan dan Bagaimana Skema Donasinya, deli.suara.com/read/2023/10/10/apa-itu-saweria-cara-menggunakan-dan-bagaimana-skema-donasinya.

³ <https://sociabuzz.com/tribelive>

untuk bermain di situs judi *online* tersebut. Tindakan ini dapat memberikan dampak negative bagi dirinya dan penonotonnya yang mayoritas anak-anak remaja anak-anak remaja masih labil dan mudah terpengaruh. Judi *online* adalah salah satu dampak dari kemajuan teknologi dan komunikasi saat ini. Pada awalnya, teknologi hanya memungkinkan adanya permainan atau *game online* yang bisa diakses melalui *smartphone* terhubung internet. Namun, seiring berjalannya waktu, fenomena ini telah berkembang menjadi bentuk perjudian yang menguntungkan bagi para pemain, yang dikenal sebagai judi *online*. Perjudian adalah kegiatan taruhan yang melibatkan penggunaan uang, di mana pemenang berhak mendapatkan seluruh jumlah taruhan yang ditempatkan. Keberuntungan memegang peranan penting dalam perjudian, dan mereka yang mengalami kekalahan harus menerima kerugian finansial yang telah mereka pertaruhkan.⁴

Salah alah satu dampak negatif dari perkembangan teknologi yang berkembang secara *signifikan* adalah para pelaku endorse atau para selebgram tidak dapat memilah dan memilih dalam menerima endorse atau suatu hal yang akan dipromosikan, salah satunya yaitu masih banyak para selebgram menerima endorse dengan muatan perjudian, dimana hal itu sering di siasati dalam bentuk *game*, salah satu jenisnya yaitu judi *online* slot. Kegiatan perjudian yang juga semakin berkembang bukan lagi hanya berbentuk judi konvensional saja tetapi juga sudah di muat dalam judi *online*, bahkan perjudian *online* lebih banyak diminati karena fitur keamanannya yang masih sulit untuk di akses karena menggunakan sistem internet dan juga dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja selagi terkoneksi ke jaringan internet.

Media sosial belakangan ini gempar dengan para *streamer game* Mobile Legends Bang Bang (MLBB) yang diduga promosikan Judi *Online* berkedok

⁴ Wahfidz Addiyansyah, "Kecanduan Judi *Online* Di Kalangan Remaja Desa Cilebut Barat Kecamatan Sukaraja Kabupaten Bogor" 1, no. 1 (2023).

saweran atau donasi. Setelah sebelumnya sejumlah influencer dan artis yang diperiksa kepolisian karena diduga promosikan judi *online*, kali ini giliran *streamer* atau YouTuber *game* Mobile Legends yang diduga melakukan hal serupa. Ketika melakukan *streaming game* tersebut di platform YouTube, para *streamer* biasanya membuka donasi atau menerima saweran dari penonton mereka. Hal ini lumrah dilakukan karena saweran atau donasi merupakan apresiasi yang diberikan oleh penonton kepada *streamer*.

Namun menjadi masalah apabila saweran atau donasi tersebut datang dari situs judi *online* dan konten disaksikan anak-anak yang merupakan kebanyakan pemain *game*. Dalam *video* yang beredar di dunia maya dan dibagikan oleh akun Twitter atau X @krpko, banyak potongan *video streamer* yang disawer oleh admin judi *online*. Tak tanggung-tanggung, jumlah saweran yang diberikan bisa mencapai puluhan juta rupiah. Setelah menerima saweran tersebut, sang *streamer* biasanya meneriakkan kata-kata seperti "gacor" hingga "depo" yang sudah melekat dengan judi *online*.

Pada keterangan unggahan *video* tersebut, berdasarkan nama akun x (twitter) @Krpko bertanya apakah bayaran promosi judi *online* yang didapat oleh para artis sama besarnya dengan saweran promosi kepada *Streamer* Mobile Legend. "Youtuber Mobile Legend aja bisa di donate 50jt sama judi *online*, artis besar kayak gini bisa dapat berapa ya?" tulisnya.

Sementara itu, salah satu *streamer game* di Youtube, Teguh Prakoso dengan nama *channel* @TepeJumpers, juga mengaku pernah mendapat tawaran endorse dari situs judi *online*. Ia menceritakan, apabila sudah setuju untuk kerja sama, promosi yang ditawarkan cukup simpel yakni pembayaran dilakukan lewat donasi dan *streamer* cukup bilang kata yang terkait di judi *online* seperti "gacor" atau "cair sekarang". Bahkan Teguh juga mengunggah email bukti tawaran promosi situs judi

online yang masuk dan dengan tegas dia menolaknya."Maaf kak judi itu haram," balasnya di email.⁵

Donasi dari para akun judi *online* ini menghasilkan berbagai dampak negatif yang dapat terlihat dari segi sosial, hukum positif, dan hukum islam. Dari aspek sosial, praktik ini berpotensi meningkatkan risiko kecanduan terhadap judi *online*⁶, Paparan berulang-ulang terhadap promosi judi *online* dapat memicu rasa ingin mencoba dan berujung pada kecanduan, terutama di kalangan anak muda yang belum memiliki kontrol diri yang kuat. Dari perspektif hukum positif judi diatur dalam dan Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian.⁷ serta untuk perjudian *online* diatur dalam Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik .⁸ UU ITE dapat disebutkan sebagai suatu wujud perkembangan terhadap pengaturan hukum di Indonesia, dikarenakan sebelumnya dalam aturan hukum di Indonesia tidak ada yang mengatur terkait aktivitas kejahatan secara digital. UU ITE ini juga telah mengalami perubahan hingga yang kedua kali, perubahan pertama pada tahun 2016 dan perubahan kedua pada tahun 2024. Perubahan kedua UU ITE menjadi Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 ini dilatarbelakangi dengan adanya kebutuhan hukum dalam menjaga ruang digital di Indonesia yang sesuai dengan hukum.⁹

Dalam ajaran Islam memperbolehkan bermacam-macam permainan dan hiburan bagi orang muslim, namun mengharamkan setiap permainan yang terdapat

⁵Tanggapan Para Streamer Mobile Legends yang Disawer dari Judi *Online*, Sudah Akui Kesalahan?, <https://www.kompas.tv/lifestyle/2023/10/07/tanggapan-para-streamer-mobile-legends-yang-disawer-dari-judi-online-sudah-akui-kesalahan?>.

⁶ Achmad Zurohman, "Dampak Fenomena Judi *Online* terhadap Melemahnya Nilai-nilai Sosial pada Remaja (Studi di Campusnet Data Media Cabang Sadewa Kota Semarang)" (2016):h 161.

⁷ Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian

⁸ Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

⁹ Davin Gerald dkk," Pengaturan Hukum Positif Di Indonesia Terkait Promosi Judi *Online* Di Media Sosial", *Jurnal Hukum, Pendidikan dan Sosial Humaniora* 1, 2, (maret 2024), h. 327.

unsur judi. Karena sejatinya seorang muslim tidak akan menjadikan permainan judi sebagai alat untuk menghibur diri dan mengisi waktu senggang, sebagaimana tidak diperbolehkannya menjadikan sebagai cara mencari uang dengan alasan apapun. Oleh karena itu dampak perjudian sangatlah membahayakan karena dapat merusak ekonomi keluarga, mengganggu keamanan masyarakat, melumpuhkan semangat bekerja, menghabiskan waktu dan harta, dan lain-lain. Judi juga dapat menjadikan orang yang bersangkutan mengorbankan segala sesuatu, hingga terhadap kehormatan dan keyakinan demi terlaksananya pekerjaan yang sia-sia ini, judi ini diharamkan sebagai tindak preventif agar tidak terjadi permusuhan, saling membenci, lalai kepada Allah dan meninggalkan sholat. Itulah yang menjadi inti dari larangan judi tersebut.¹⁰

Berdasarkan uraian di atas, maka fokus penelitian ini adalah untuk mengkaji praktik promosi judi *online* oleh *streamer game online* dari segi hukum positif, dan hukum islam. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih komprehensif tentang permasalahan ini, serta memberikan rekomendasi untuk mengatasinya.

Peneliti akan melakukan pembahasan dengan judul **“Tinjauan Hukum Promosi Situs Judi Online Oleh Streamer Gaming Online”**.

B. Identifikasi Masalah.

1. Paparan berulang-ulang terhadap promosi judi *online* melalui donasi dapat meningkatkan risiko kecanduan, terutama di kalangan anak muda yang belum memiliki kontrol diri yang kuat. Dampak sosial dan kesehatan mental dari kecanduan judi *online* perlu diteliti lebih lanjut.

¹⁰ Muhammad Fajar Al Islami, “Perbandingan Perspektif Hukum Islam Dan Hukum Positif Tentang Judi *Online* Di Era Digital” (Skripsi S-1 Fakultas Syariah Hukum, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, 2022).h.2.

2. Dalam konteks hukum positif Indonesia, praktik judi *online* termasuk dalam kategori ilegal. Diperlukan evaluasi mengenai efektivitas peraturan yang ada dalam menangani donasi akun judi *online* dan apakah hukuman yang diberikan sudah memadai.
3. Dalam perspektif hukum Islam, judi *online* diharamkan dan dianggap sebagai bentuk perjudian yang melibatkan unsur keberuntungan. Evaluasi terhadap sejauh mana praktik donasi ini melanggar prinsip-prinsip hukum Islam perlu dilakukan..
4. *Streamer* yang mempromosikan judi *online* melalui konten *streaming* dapat dikenakan sanksi hukum sesuai dengan UU ITE. Evaluasi perlu dilakukan untuk memahami sejauh mana penerapan UU ITE efektif dalam mengatasi permasalahan ini.

C. Pembatasan, dan Perumusan Masalah

1. Pembatasan Masalah

- a. Konteks Geografis dan Platform *Streaming*: Penelitian ini akan membatasi konteks geografis pada industri *streaming game online Mobile legends*. Pembahasan lebih lanjut akan difokuskan pada satu platform *streaming* populer yaitu youtube
- b. Hukum Positif dan Hukum Islam: Pembahasan hukum akan difokuskan pada regulasi hukum dalam menangani praktik promosi situs judi *online* dan tinjauan hukum Islam terhadap hal tersebut.

2. Rumusan Masalah

- a. Bagaimana Regulasi tentang Promosi Situs Judi *Online* oleh *Streamer Game Online Mobile legends*?

- b. Bagaimana Tinjauan Hukum Islam tentang Promosi Situs Judi *Online* oleh *Streamer Game Online Mobile legends*?

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

- a. Untuk mengetahui Regulasi tentang Promosi Situs Judi *Online* oleh *Streamer Game Online Mobile legends*
- b. Untuk mengetahui Tinjauan Hukum Islam tentang Promosi Situs Judi *Online* oleh *Streamer Game Online Mobile legends*

2. Manfaat Penelitian

- a. Menjadi sumber informasi penting bagi pembuat kebijakan untuk merancang dan meningkatkan regulasi terkait industri *streaming game online*, khususnya dalam menangani fenomena donasi akun judi *online*.
- b. Menyediakan dasar untuk pengembangan program edukasi masyarakat, terutama di kalangan anak muda, guna meningkatkan kesadaran mereka tentang bahaya judi *online*
- c. Panduan bagi upaya pemberdayaan masyarakat dalam mengidentifikasi, menghindari, dan mengatasi pengaruh praktik donasi akun judi *online*.
- d. Memberikan kontribusi terhadap peningkatan kesadaran hukum dan etika di kalangan *streamer* dan penonton, dengan menyoroti dampak negatif dari praktik donasi akun judi *online* dalam konteks hukum dan etika berinternet.

E. Tinjauan (Review) Kajian Terdahulu

Dalam penulisan skripsi ini, peneliti melakukan penelusuran informasi dari penelitian-penelitian sebelumnya sebagai referensi perbandingan, baik dalam mengidentifikasi kekurangan maupun kelebihan yang telah ada. Selain itu, peneliti juga merujuk pada buku-buku, skripsi-skripsi dan jurnal terdahulu guna

memperoleh informasi yang telah dikembangkan sebelumnya mengenai teori-teori yang terkait dengan judul penelitian ini, sehingga dapat memberikan dasar teori yang kuat. Meskipun penelitian yang secara khusus fokus pada Judi *Online*, namun dalam studi sebelumnya, penulis menemukan banyak temuan yang serupa terkait fiqh komparatif yang mungkin dapat menjadi referensi yang relevan.

1. Judi *Online* Dikalangan Remaja (Kasus Kelurahan Bone – Bone, Luwu)

Oleh : M. Ramli AT, Andi Haris, Heru, Andi Rusdayani (2019)¹¹, jurnal ini membahas tentang Judi *Online* Dikalangan Remaja Kelurahan Bone – Bone, Luwu. Perbedaanya dengan penelitian ini adalah jurnal ini fokus dengan perjudian *online* dikalangan remaja Kelurahan Bone – Bone, Luwu sedangkan penelitian saya fokus pada perjudian *online* di industri gaming *online*.

2. Penyebab Perjudian Dalam Bentuk Togel Di Kec, Sekadau Hilir Kabupaten Sekadau, Di Wilayah Hukum Polres Sekadau

Oleh : Fajar Ramadhan (2016)¹², Penelitian ini membahas tentang perjudian dalam jenis judi togel. Perbedaanya dengan penelitian ini adalah penelitian ini fokus dengan perjudian dalam bentuk togel, Luwu sedangkan penelitian saya fokus pada perjudian *online*.

3. Fenomena Judi *Online* Situs Liga 365 Di Kalangan Mahasiswa Yang Berdomisili Di Jl. Rela/Keruntung Kecamatan Medan Tembung, Oleh : Immanuel G. Sidebang (2015)¹³, Skripsi ini membahas terkait Fenomena judi *online* situs liga 365 di kalangan mahasiswa yang berdomisili di jl. rela

¹¹ M Ramli AT dkk, "Judi *Online* Dikalangan Remaja Kasus Kelurahan Bone – Bone, Luwu", Hasanuddin Journal of Sociology, 1,(02), (2019)

¹² Fajar Ramadhan, " Penyebab Perjudian Dalam Bentuk Togel Di Kec, Sekadau Hilir Kabupaten Sekadau, Di Wilayah Hukum Polres Sekadau ", (Pontianak, Universitas Tanjungpura , 2016)

¹³ Immanuel G. Sidebang, " Fenomena Judi *Online* Situs Liga 365 Di Kalangan Mahasiswa Yang Berdomisili Di Jl. Rela/Keruntung Kecamatan Medan Tembung", (Medan, Universitas Negeri Medan, 2015)

/keruntrung kecamatan medan tembung Perbedaanya dengan penelitian ini adalah skripsi ini membahas tentang fenomena judi *online* situs liga 365 di kalangan mahasiswa yang berdomisili jl. rela /keruntrung kecamatan medan tembung , sedangkan penelitian saya fokus dengan fenomena maraknya *streamer gaming online* yang di sawer oleh para situs judi *online*

4. Penyebaran Iklan Perjudian *Online* Di Indonesia

Oleh : Muhammad Rizal Ghozali Arro (2023)¹⁴, Skripsi ini membahas tentang Penyebaran Iklan Perjudian *Online* yang merupakan kegiatan yang dilakukan secara *online* yang mana biasanya muncul ketika kita sedang melihat konten di media sosial, bentuk dari konten tersebut adalah ajakan untuk mengikuti kegiatan permainan Judi yang dilakukan secara *Online*, adapun mekanisme permainan tersebut sama halnya dengan mekanisme permainan secara offline, sebagai taruhan dan jumlah taruhan yang ditentukan oleh pelaku perjudian *online* serta menggunakan media elektronik dengan akses internet sebagai perantara. Hukum Islam dan Positif sama-sama melarang adanya Iklan produk ada unsur yang dilarang yakni Iklan Perjudian *Online*, sedangkan dengan penelitian ini menganalisis *Streamer* yang mempromosikan situs judi *online* dari segi hukum positif, dan hukum Islam.

F. Metode Penelitian

1. Jenis penelitian.

Penelitian yang dilakukan dalam studi ini berjenis yuridis normatif, yang berarti mencakup analisis terhadap teori-teori, konsep-konsep, dan peraturan perundang-undangan yang relevan dengan penelitian ini atau menggunakan pendekatan peraturan perundang-undangan. Penelitian yuridis normatif menempatkan hukum sebagai sebuah sistem norma yang

¹⁴ Muhammad Rizal Ghozali Arro, “Penyebaran Iklan Perjudian *Online* Di Indonesia”, (Jakarta, Universitas Syarif Hidayatullah, 2023),h., 67

terstruktur. Sistem norma ini meliputi asas-asas, norma, kaidah dari peraturan perundang-undangan, perjanjian, serta doktrin (ajaran). Penelitian normatif ini bertujuan untuk mempelajari sistematika hukum, dengan tujuan utama mengidentifikasi pengertian-pengertian atau dasar-dasar dalam hukum.¹⁵

2. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan komparatif. Pendekatan komparatif adalah jenis pendekatan dengan membandingkan dua hal atau lebih sehingga ditemukan gambaran yang lebih rinci dari berbagai sumber. Selain itu, dapat ditemukan perbedaan serta persamaan dari hal yang dibandingkan¹⁶

3. Sumber Data

a. Data primer

Data primer adalah data yang diperoleh secara langsung dari sumbernya.¹⁷, Undang- Undang No. 1 Tahun 2024 tentang Perubahan kedua Atas Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) dan Undang-Undang No.8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen, serta peraturan perundangundangan yang berlaku lainnya yang terkait dengan masalah yang diteliti.

b. Data sekunder

Sumber sekunder adalah sumber data penunjang penelitian yang diperoleh dari berbagai sumber untuk melengkapi penelitian. Data

¹⁵ Bambang Sunggono, Metodologi Penelitian Hukum (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2016) h. 93.

¹⁶ Andi Ibrahim dkk., Metodologi Penelitian (Makassar: Gunadarma Ilmu, 2018), h. 47.

¹⁷ Iwan Hermawan, S.Ag.,M.Pd.I, *Metodologi Penelitian Pendidikan (Kualitatif, Kuantitatif Dan Mixed Method)* (Karawang: Hidayatul Quran, 2019), h.43.

sekunder diperoleh dalam bentuk sudah jadi (tersedia) melalui publikasi jurnal, skripsi dan buku-buku literatur lainnya.¹⁸

4. Metode Pengumpulan Data

Dalam metode ini peneliti menggunakan metode bentuk pengumpulan data melalui kepustakaan (Library research). library research adalah penelitian yang dilakukan di perpustakaan dan peneliti berhadapan dengan berbagai macam literatur sesuai tujuan dan masalah yang sedang dipertanyakan. Kemudian dengan cara mengumpulkan buku-buku atau referensi yang relevan dan akurat, serta membaca dan mempelajari untuk memperoleh sebuah data atau kesimpulan yang berkaitan dengan pembahasan tersebut di atas. Sumber data yang dimaksud dalam penelitian adalah subyek dari mana data diperoleh.¹⁹

5. Metode Analisis Data

Dalam menganalisis materi dari data yang dituliskan, penulis menggunakan metode perbandingan, dimana metode ini dilakukan dengan mengumpulkan data dari hukum Islam dan hukum positif, kemudian penelitian ini bersifat untuk membandingkan persamaan dan perbedaan dua atau lebih fakta-fakta dan objek-objek yang diteliti.

6. Teknik Penulisan

Data penulisan proposal ini, penulis mengacu kepada buku pedoman *Penelitian Skripsi, Tesis, dan Disertasi* UIN Syarif Hidayatullah Jakarta Tahun 2017.

G. Sistematika Penelitian

Bab I pendahuluan menjelaskan tentang latar belakang, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat

¹⁸ Uma Sukarna, *Metode Analisis Data* (Jakarta: Kencana, 2007), hal 26.

¹⁹ Arikunto Suharsimi, *Prosedur Penelitian: Satu Pendekatan Praktek*, hal 114.

penelitian, Tinjauan (*Review*) Kajian Terdahulu, jenis penelitian, sumber data, metode pengumpulan data, metode analisis data dan tehnik penulisan.

Bab II berjudul "Tinjauan Umum Tentang Live Streaming ,*Game Online Mobile Legends*, Judi Online Dan Promosi". Dalam bab ini terdiri dari 4 sub-bab yaitu, *Live Streaming ,Game Online Mobile Legends*, Judi Online Dan Konsep Umum Tentang Promosi.

Bab III berjudul " Promosi Situs Judi Online Oleh Streamer Mobile Legends". Dalam bab ini terdiri dari 4 sub-bab yaitu , Definisi Promosi, Bentuk-bentuk Promosi Situs Judi Online, Streamer yang mempromosikan situs judi online, dan Pandangan Hukum Positif Dan Islam Tentang Promosi Judi Online.

Bab IV berjudul berjudul "Tinjauan Hukum Promosi Judi Online Oleh Streamer Game Online Mobile Legends". Dalam ini terdiri dari 4 sub-bab yaitu, Regulasi Promosi Judi Online Oleh Streamer Game Online Mobile Legends, Tinjauan Hukum Islam Promosi Judi Online Oleh Streamer Game Online Mobile Legends, Persamaan dan Perbedaan Hukum Positif dan Hukum Islam terkait Promosi Judi Online Yang dilakukan oleh oleh Streamer Online Mobile Legends

Bab V merupakan bab terakhir berisi tentang penutup dari penelitian ini yang memuat kesimpulan dari hasil penelitian yang telah merupakan bab terakhir berisi tentang penutup dari penelitian ini yang memuat kesimpulan dari hasil penelitian yang telah didapatkan serta beberapa saran dari permasalahan yang telah diteliti yang berguna sebagai rekomendasi atas temuan yang diperoleh peneliti.

BAB II

TINJAUAN UMUM TENTANG *LIVE STREAMING*, *GAME ONLINE*, *JUDI ONLINE*, DAN KONSEP UMUM TENTANG PROMOSI

A. Kerangka Konseptual

1. Tinjauan Umum tentang *Live Streaming*

Live Streaming adalah siaran langsung yang disampaikan kepada banyak penonton (*viewers*) secara bersamaan dengan peristiwa aslinya melalui jaringan komunikasi, baik yang menggunakan kabel maupun nirkabel. Teknologi ini memungkinkan penyiaran *video* yang direkam dengan kamera secara real-time, sehingga dapat diakses oleh siapa saja, kapan saja, dan di mana saja secara bersamaan. *Live streaming* juga memungkinkan orang untuk mengetahui situasi yang terjadi di suatu lokasi tanpa harus berada di tempat tersebut.²⁰

Fitur *live video streaming* awalnya diperkenalkan dalam aplikasi-aplikasi mobile yang menawarkan layanan siaran langsung melalui perangkat seluler. Konsep ini bertujuan untuk memberikan kebebasan kepada pengguna media sosial untuk melakukan siaran langsung melalui akun mereka. Seperti media sosial lainnya yang memiliki karakteristik konten buatan pengguna, fitur ini memungkinkan pengguna untuk memproduksi konten mereka sendiri dengan bebas.

Live streaming (*live broadcasting* atau *livecasting*) juga dapat didefinisikan sebagai perkembangan dari tren konten *video* di media sosial. Pada awalnya, *livecasting* dimanfaatkan oleh individu untuk berbagi aktivitas pribadi secara *online*, menggunakan perangkat yang cukup banyak serta

²⁰ Rudy. Alfriansah, Asep Nidzar. Faijurahman, and Hasbi Taobah. Ramdani, “*Live Streaming Di Laboratorium Keperawatan Sebagai Upaya Meningkatkan Pemahaman Keterampilan Mahasiswa- Google Books*” 2021, h. 5.

bergantung pada kamera *video* dan komputer pribadi (PC). Namun, kini perangkat untuk melakukan *livecasting* semakin sederhana, cukup dengan menggunakan *smartphone*. Selain kemudahan yang ditawarkan, *live video streaming* juga menjadi *platform* yang efektif untuk menyampaikan *video* kepada audiens dalam jumlah besar.²¹

Saat melakukan siaran langsung, para *broadcaster* (istilah untuk pengguna yang sedang *live*) bisa melakukan berbagai aktivitas. Aplikasi mobile broadcasting seperti *Bigo Live* dan *Nono Live* menyediakan fitur tambahan seperti *live chat*, yang memungkinkan *broadcaster* berinteraksi dengan penonton mereka. Interaksi ini tidak hanya terbatas pada pemberian komentar melalui *live chat*, tetapi penonton juga dapat memberikan hadiah virtual. Hadiah virtual ini kemudian bisa ditukarkan dengan uang.

Sayangnya, aplikasi mobile broadcasting ini sering digunakan untuk menyiarkan konten negatif. Sebagai contoh, aplikasi *Bigo Live* pernah diblokir oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika karena banyak konten tayangan di dalamnya yang bersifat negatif. Situasi ini terjadi karena para *broadcaster* ingin memperoleh hadiah virtual dari siaran mereka, sehingga mereka berupaya menarik banyak penonton, termasuk dengan menyiarkan konten yang negatif.

Fitur *live video streaming* kemudian mengalami perkembangan, tidak hanya terbatas pada aplikasi mobile *broadcasting*. Pada tahun 2015 dan 2016, aplikasi media sosial Snapchat mengalami masa kejayaannya. Fitur *video stories* pada Snapchat merupakan inovasi terbaru di dunia media sosial pada saat itu. Fitur ini menggunakan teknologi *augmented reality* (AR) dengan kemampuan *face tracking*, sehingga filter yang digunakan dapat menyesuaikan dengan bentuk wajah pengguna. Melihat kesuksesan *video stories* Snapchat

²¹ Lestari, "Pengaruh *Live Streaming*, Brand Awareness, Desain Web dan Brand Image Terhadap Keputusan Pembelian Pada E-Commerce Shopee Di Jakarta Pusat ". h. 3.

yang menarik perhatian pengguna internet, platform media sosial lain seperti Instagram dan Facebook mulai menambahkan fitur serupa. Instagram *stories*, yang meniru *video stories* Snapchat, berhasil mengungguli popularitas Snapchat. Dalam beberapa bulan, jumlah pengguna Instagram stories mencapai 200 juta.²² Berikut merupakan Platform *Live Streaming Game* Populer :

a. Twitch

Aplikasi yang dirilis pada 2011 di bawah naungan Amazon ini merupakan aplikasi *streaming* yang sangat populer dan menjadi *home base* bagi para *gamer profesional*. Tidak hanya itu, aplikasi Twitch juga sering menjadi aplikasi *official* yang bekerja sama dengan berbagai macam turnamen *game skala internasional*.

Twitch menyediakan berbagai fitur yang dapat digunakan untuk berinteraksi antara *streamer* dengan *viewer*, salah satunya yaitu *real-time chat room*. Melalui chat room ini, *viewer* bisa menuliskan komentar atau pertanyaan dan *streamer* dapat membaca dan menjawab komentar tersebut secara *real-time*. Twitch juga menyediakan fitur bagi *streamer* untuk memodifikasi komentar yang muncul pada *video* mereka saat *streaming* berlangsung. Hal ini berguna untuk menghindari komentar jahat atau tidak pantas muncul pada *video*.

b. YouTube

Youtube merupakan portal *website* yang di dalamnya berisi layanan *video sharing* yang disediakan kepada pengguna. Agar dapat disaksikan oleh warga internet di seluruh dunia, pengguna Youtube yang telah mendaftar dapat membagikan *videonya* secara langsung ke server Youtube.

²² Lidya Agustina, "Live Video Streaming Sebagai Bentuk Perkembangan Fitur Media Sosial", h. 20.

Banyak macam dan jenis *video* yang dapat dibagikan melalui Youtube yang utama ialah *video* pribadi pengguna. Namun, *video* lain dari seluruh mancanegara seperti *video* klip Hollywood, Bollywood juga bisa dicari di Youtube.²³

Youtube didirikan pada tahun 14 Februari 2005 oleh Chad Hurley, Steve Chen dan Jawed Karim. Dahulunya, mereka ialah mantan karyawan perusahaan transaksi melalui internet yaitu PayPal. Youtube mulai berkembang hingga pada tanggal 13 November 2006, dengan harga 1,65 triliun Dolar, Google membeli situs Youtube. Youtube tumbuh semakin besar dalam waktu yang cukup singkat. Melalui pembicaraan-pembicaraan *online* di dunia maya, pertumbuhan publikasi perusahaan ini sangat baik.²⁴

Pada mulanya, YouTube memang lebih banyak digunakan oleh kreator untuk mengupload *video* dalam bentuk *pre-recorded* yang sudah diedit daripada dalam bentuk *live streaming*. Namun, seiring meningkatnya popularitas YouTube, kini kreator juga mulai banyak menggunakan aplikasi ini untuk melakukan *live streaming*, tidak terkecuali para *gamer* yang ingin membagikan *gameplay*-nya secara *real-time* pada penonton.

c. Nimo Tv

Selanjutnya ada aplikasi Nimo TV yang dirilis pada tahun 2014. Aplikasi *live streaming game* ini dikelola oleh perusahaan Tiongkok yang bernama HUYA Inc.. Nimo TV mendapat popularitas yang tinggi di negara-negara wilayah Asia, tidak terkecuali Indonesia. Aplikasi ini juga banyak digunakan oleh berbagai *content creator* ternama di bidang *gaming*.

²³ Asdani Kindarto, "Belajar sendiri youtube", (Jakarta: Elex Media Komputindo 2008), h.1

²⁴ Yudhi Herwibowo. Youtube: A Success Story, (Yogyakarta: B-first, 2008) h.7

Dengan aplikasi ini, kamu bisa menonton dan melakukan *live streaming* berbagai *game*, mulai dari *game* PC hingga *game mobile*. Selain itu, kamu juga bisa menonton berbagai turnamen esport pada aplikasi ini secara *live*.

d. Facebook

Sebagai salah satu platform media sosial terbesar, Facebook juga tidak ingin ketinggalan tren dengan menyediakan platform Facebook *Gaming* yang dikhususkan untuk komunitas *gamer*. Melalui Facebook *Gaming*, kamu bisa melakukan *live streaming game*, serta menonton *live streaming* dari kreator lainnya. Kamu juga bisa berkenalan dan membangun relasi dengan komunitas *gamer* pada platform ini.

Platform ini pertama kali dirilis pada 2018 dan popularitasnya kian meningkat hingga saat ini. Kualitas konten *gaming* yang disediakan juga selalu mengalami perkembangan sehingga menarik perhatian banyak pihak. Selain itu, Facebook juga menyediakan program Facebook *Gaming Creators*, di mana para kreator *gaming* dapat melakukan *live streaming* dan mendapatkan *profit*.²⁵

2. Game Online

Perkembangan teknologi informasi dan internet telah mendorong pertumbuhan *game online*. Dahulu, *game* hanya bisa dimainkan secara offline, tetapi sekarang dengan adanya internet, *game* bisa dinikmati secara *online* tanpa batasan waktu. Pertumbuhan *game online* ini didorong oleh berbagai keunggulan yang tidak dimiliki oleh *game offline*. Di Indonesia, *game online* dimulai dengan hadirnya *game* Nexian pada pertengahan tahun 1990-an. Salah satu *game* yang sangat populer di kalangan masyarakat saat itu adalah

²⁵ 5 Aplikasi *Live Streaming Game* Bikin Puas Anti Lemot, www.acerid.com/berita-teknologi/2023/08/26/rekomendasi-aplikasi-live-streaming-game

Ragnarok. Pesatnya perkembangan *game* kemudian melahirkan berbagai jenis *game online* lainnya seperti Dota, *Atlantica Online*, Counter Strike, Point Blank, dan *Three Kingdom Online*. Namun, *game – game* tersebut hanya bisa dimainkan melalui Komputer ataupun Laptop.²⁶

Seiring dengan perkembangan zaman yang semakin maju menuju masa depan, yang sangat dipenuhi dengan teknologi, kita kini berada di era yang sering disebut sebagai Industri 5.0. Hal ini juga mempengaruhi perkembangan dunia permainan, termasuk *game online*. Istilah *game online* berasal dari konsep MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game), yang merupakan bentuk lanjutan dari genre Role-Playing Game dengan fitur multiplayer. Dalam *game* ini, pemain bisa menghubungkan perangkat mereka ke server dan bermain bersama ribuan pemain lain di seluruh dunia secara bersamaan. Seperti *game* Role-Playing Game pada umumnya, dalam MMORPG, pemain akan dihadapkan dengan berbagai tantangan serta peluang untuk meningkatkan kemampuan karakter yang mereka kendalikan.²⁷

Kesenangan bermain *game online* terletak pada kemampuannya menghubungkan pemain dengan orang lain di mana saja dan kapan saja. Hal ini memungkinkan pemain untuk saling berinteraksi, sehingga pengalaman bermain tidak terasa membosankan. Inilah salah satu alasan mengapa *game online* sangat populer. Tidak hanya sebagai sarana untuk melepas stres seperti *game* pada umumnya, tetapi juga memberi kesempatan untuk bersosialisasi dengan pemain lain, yang membuat pengetahuan dan wawasan tentang *game* yang dimainkan menjadi lebih bervariasi dan dinamis, berkat aliran informasi yang terus mengalir di antara para pemain.

²⁶. Choirul Fajri, “Tantangan Industri Kreatif-Game *Online* di Indonesia,”. *Jurnal komunikasi*, 1, 5 (juli 2012), h. 444.

²⁷ Agus Hermawan, *Hiburan Dunia Maya*, (Bandung: Pustaka setia, 2009), h. 20

Game online dimainkan melalui perangkat elektronik yang terhubung dengan internet. Koneksi internet inilah yang memungkinkan pemain untuk bermain bersama dengan sesama penggemar game online. Perangkat elektronik yang umum digunakan untuk bermain game online adalah komputer dan ponsel. Dengan memiliki salah satu atau kedua perangkat tersebut, ditambah dengan koneksi internet yang stabil, Anda bisa menikmati game online bersama teman-teman dan menghilangkan rasa bosan secara bersama-sama.

Game online dapat diartikan sebagai permainan yang mampu melatih ketangkasan intelektual seseorang dalam membuat keputusan aksi untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu dalam permainan.²⁸ Dengan demikian, game online bukan hanya berfungsi sebagai sarana hiburan semata, tetapi juga dapat mengasah keterampilan berpikir, terutama dalam pengambilan keputusan, yang bisa bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari.

Game Online yang akan dibahas pada kali ini yaitu *Game Online Mobile Legends*. *Mobile Legends* adalah sebuah game online yang dapat dimainkan melalui perangkat elektronik seperti smartphone yang terhubung ke internet. *Game* ini termasuk dalam kategori MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*), yaitu genre permainan aksi yang berlangsung secara real-time dan merupakan cabang dari game strategi. Dalam MOBA, pemain hanya mengendalikan satu karakter atau pahlawan yang memiliki kemampuan dan atribut yang berbeda dari karakter lainnya. Tujuan utama permainan ini adalah untuk memenangkan pertandingan dengan cara menghancurkan bangunan utama tim lawan. Karakter yang digunakan juga bisa disesuaikan dengan gaya bermain masing-masing pemain. Untuk meraih kemenangan, pemain tidak bermain sendiri, melainkan

²⁸ Fahrul Alam, *Pengertian Game online dan Sejarahnya* (Bandung: Pustaka Setia, 2010),h.25

bekerja sama dalam tim, karena kerja sama tim adalah faktor utama dalam genre MOBA.²⁹

Indonesia adalah salah satu negara dengan jumlah pemain *Mobile Legends* yang cukup besar. Berdasarkan data di Playstore untuk perangkat Android, tercatat lebih dari lima ratus juta pengguna aktif dari berbagai negara yang telah mengunduh *game* ini. *Mobile Legends* termasuk salah satu *game* dengan skala besar karena memiliki basis pemain yang sangat luas. Ada banyak rumor yang beredar mengenai tingginya pendapatan yang diperoleh dari *game Mobile Legends*, mengingat jumlah pemain yang sangat besar tersebut.

3. Judi Online

a. Pengertian dan Sejarah Judi online

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, judi adalah permainan yang melibatkan uang atau barang berharga sebagai taruhan. Pemenangnya berhak mengambil uang atau barang dari pihak yang kalah tanpa ada rasa iba, karena perjudian itu sifatnya menipu dan pasti merugikan pihak lain. Berjudi dianggap sebagai cara pintas untuk memperoleh kekayaan dengan cara yang tidak wajar, dan umumnya disukai oleh orang yang malas bekerja serta hidup dalam angan-angan kosong.

Judi atau perjudian didefinisikan oleh Kamus Besar Bahasa Indonesia sebagai "permainan yang menggunakan uang sebagai taruhan atau mempertaruhkan sejumlah uang atau harta dalam permainan tebak-tebakan berdasarkan kebetulan, dengan tujuan mendapatkan sejumlah uang atau harta yang lebih besar dari yang dipertaruhkan semula."³⁰ Kartini Kartono mendefinisikan judi sebagai "Pertaruhan yang dilakukan dengan sengaja,

²⁹ Kevino Satya, *Apa itu MOBA?*, <https://esportsnesia.com/2018/05/17penting/apa-itu-moba>

³⁰ Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 2002), hal 479.

yakni mempertaruhkan suatu nilai atau sesuatu yang dianggap bernilai dengan menyadari adanya risiko serta harapan-harapan tertentu pada peristiwa, permainan, pertandingan, perlombaan, dan kejadian-kejadian yang hasilnya tidak/belum pasti."³¹

Dali Mutiara, dalam tafsirannya terhadap KUHP, menyatakan bahwa permainan judi harus diartikan secara luas, mencakup semua jenis taruhan terkait hasil pacuan kuda, pertandingan, atau perlombaan lainnya, seperti totalisator dan sebagainya.³² Menurut Pasal 303 ayat 3 dari Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP), permainan judi didefinisikan sebagai setiap permainan di mana keuntungan umumnya bergantung pada keberuntungan, meskipun pemainnya mungkin lebih terlatih atau lebih mahir. Ini juga mencakup semua jenis taruhan terkait hasil perlombaan atau permainan lain yang tidak diikuti oleh mereka yang berpartisipasi dalam lomba atau permainan, serta semua bentuk taruhan lainnya.³³ Dalam Kamus Purwadarmita, judi diartikan sebagai permainan dengan taruhan uang, seperti main dadu, kartu, dan sebagainya. Sementara itu, dalam Kamus Webster, perjudian (gambling) didefinisikan sebagai aktivitas yang melibatkan unsur risiko, di mana risiko tersebut diartikan sebagai kemungkinan terjadinya dampak kerugian.³⁴

Perjudian dianggap sebagai salah satu bentuk penyakit masyarakat, yang termasuk dalam patologi sosial. Sejarah perjudian sudah ada sejak ribuan tahun lalu, bertepatan dengan sejarah manusia. Awalnya, perjudian muncul sebagai permainan atau aktivitas untuk mengisi waktu luang dan menghibur diri, sehingga sifatnya rekreatif atau netral. Namun, seiring

³¹ Kartini Kartono, *Patologi Sosial* (jilid. I; Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2005), hal 56

³² Kartini Kartono, *Patologi Sosial Jilid 1*, (Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2001), h. 58

³³ KUHP dan KUHP, Restu Agung, Jakarta 2007, h. 106

³⁴ Poerwadarminta, 1995, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Edisi Kedua, Jakarta Balai Pustaka, h. 419.

waktu, unsur baru ditambahkan untuk meningkatkan kegairahan bermain dan ketegangan, serta harapan untuk menang, yaitu dengan memasukkan taruhan berupa uang, benda, atau tindakan yang bernilai.³⁵ Dalam cerita Mahabarata, Pandawa kehilangan harta benda, kereta, kuda, gajah, abdi, dan dayang-dayangnya karena kalah berjudi melawan Kurawa. Akibat kekalahan ini, mereka harus mengasingkan diri selama 12 tahun di hutan, dan pada tahun ke-13 mereka harus hidup di antara manusia tanpa dikenali. Baru pada tahun ke-14 mereka diizinkan kembali ke negeri mereka.³⁶

Di dunia Barat, perilaku berjudi telah dikenal sejak zaman Yunani Kuno. Para penjudi primitif, yang seringkali adalah dukun, meramal masa depan menggunakan batu, tongkat, atau tulang hewan yang dilempar ke udara dan jatuh ke tanah. Ramalan ini biasanya menentukan nasib seseorang berdasarkan posisi jatuhnya benda-benda tersebut. Lama kelamaan, posisi jatuh tersebut dianggap menarik untuk dipertaruhkan.

Dalam bukunya "Something for Nothing: A History of Gambling," Alice Hewing menyatakan bahwa orang Mesir Kuno suka bertaruh dalam permainan yang mirip dengan permainan anak-anak saat ini, di mana mereka menebak jumlah jari dua orang berdasarkan angka ganjil atau genap. Orang Yunani Kuno menikmati permainan melempar koin dan lotere, yang mereka pelajari dari Cina, serta permainan dadu.³⁷

Pada zaman Romawi Kuno, permainan dadu sangat populer. Raja-raja seperti Nero dan Claudius menganggap permainan dadu sebagai bagian penting dari acara kerajaan. Namun, permainan dadu menghilang bersamaan dengan runtuhnya Kerajaan Romawi, dan baru ditemukan

³⁵ Kartini Kartono, *Patologi Sosial Jilid 1*, (Jakarta : RajaGrafindo Persada, 2001), h. 60

³⁶ Yessi Augustin, *Pandawa Bermain Judi*, (Jakarta: Dapertemen Pendidikan Dan Kebudayaan Proyek Penertiban Buku Bacaan Dan Sastra Indonesia Dan Daerah, 1979), h. 35

³⁷ Kartini Kartono, *Patologi Sosial Jilid 1*, (Jakarta : RajaGrafindo Persada, 2001), h. 62

kembali beberapa abad kemudian di sebuah benteng Arab bernama Hazart (kemungkinan dinamai sesuai tempat penemuan kembali dadu tersebut) selama Perang Salib. Setelah dadu diperkenalkan kembali di Eropa sekitar tahun 1100-an oleh mantan tentara Perang Salib, permainan dadu mulai berkembang lagi. Pada abad ke-14, permainan kartu mulai masuk ke pasar Eropa, dibawa oleh para pelancong dari Cina. Kartu pertama yang dibuat di Eropa berasal dari Italia dan terdiri dari 78 kartu dengan gambar lukisan yang sangat indah. Pada abad ke-15, Perancis mengurangi jumlah kartu menjadi 56 dan mulai memproduksi untuk seluruh Eropa. Pada masa itu, Ratu Inggris, Elizabeth I, memperkenalkan lotere untuk meningkatkan pendapatan negara guna memperbaiki pelabuhan. Saat ini, hasil akhir pertandingan olahraga sering digunakan sebagai bahan taruhan, terutama sepakbola. Sepakbola telah menjadi industri besar, terutama dalam hal perjudian, sponsor, dan penjualan pemain. Dengan perkembangan teknologi, terutama internet, perjudian kini bisa dilakukan setiap hari secara *online*.³⁸

b. Perbedaan Judi Offline dan judi *Online*

Permainan judi *online* dan judi offline memiliki perbedaan yang cukup signifikan. Terutama, versi *online* menawarkan banyak kelebihan. Selain itu, dalam hal peluang kemenangan dan keuntungan, pemain judi *online* cenderung lebih mudah meraih kemenangan dibandingkan dengan judi offline. Berikut ini adalah perbedaan antara judi *online* dan judi offline.

1) Akses Bebas

Perbedaan antara judi *online* dan offline terletak pada kebebasan mengakses permainan. Dalam judi *online*, pemain dapat bermain dan

³⁸ Yessi Augustin, *Pandawa Bermain Judi*, (Jakarta: Dapertemen Pendidikan Dan Kebudayaan Proyek Penertiban Buku Bacaan Dan Sastra Indonesia Dan Daerah, 1979), h. 36

memasang taruhan kapan saja dan di mana saja tanpa batasan ruang dan waktu. Sebaliknya, judi offline mengharuskan pemain berkumpul di tempat perjudian tertentu untuk bermain.

2) Keuntungan Besar

Baik judi *online* maupun offline menawarkan keuntungan yang identik dengan sistem taruhan. Namun, judi *online* cenderung memberikan keuntungan lebih besar bagi pemain karena jangkauannya yang lebih luas. Sementara itu, taruhan judi offline terbatas pada ruang lingkup satu ruangan atau tempat di mana pemain berada.

3) Variasi Permainan

Judi *online* menawarkan lebih banyak variasi permainan, sehingga penggemar judi memiliki banyak pilihan untuk memasang taruhan. Berbeda dengan judi offline, yang variasinya terbatas karena permainan judi offline memiliki keterbatasan.

4) Sistem Keamanan

Judi *online* memiliki sistem keamanan yang lebih baik dibandingkan dengan judi offline. Bermain judi *online* lebih aman dan nyaman karena dapat dilakukan di mana saja dan menghindari razia pihak berwajib yang melarang kegiatan perjudian.

5) Bebas Memilih Jenis Permainan

Sistem judi *online* mudah dan populer di kalangan pemain karena menawarkan banyak jenis permainan. Pemain bebas memilih permainan yang mereka kuasai, dan bahkan dapat memainkan semua

permainan yang tersedia dengan satu akun, sehingga mereka bisa cepat meraih keuntungan.³⁹

c. Dampak Judi *Online* terhadap Masyarakat

Perjudian dianggap sebagai salah satu penyakit sosial dan dikategorikan sebagai kejahatan. Aktivitas perjudian yang marak dapat merusak struktur sosial masyarakat. Dalam Islam, perjudian dilarang dan dianggap sebagai dosa atau tindakan haram. Perjudian dipandang sebagai godaan setan untuk mengabaikan perintah Tuhan, dan oleh karena itu, memiliki sifat yang merusak dan jahat. Perjudian merupakan salah satu penyakit sosial yang sulit diberantas dari generasi ke generasi. Dalam konteks ini, penyakit sosial merujuk pada perilaku manusia yang dianggap tidak sesuai dengan norma yang berlaku dalam masyarakat dan adat istiadat, atau tidak terintegrasi dengan perilaku umum.

Kehadiran judi *online* sebagai dampak negatif dari perkembangan teknologi elektronik perlu direspon dari berbagai sudut pandang karena dampaknya kembali kepada penggunanya. Dampak penggunaan judi *online* akan terasa nyata ketika pengguna menyadari kerugian besar yang mereka alami. Misalnya, remaja yang berjudi *online* sering kali kehabisan uang saku dan harus menahan lapar di sekolah. Selain itu, ada mahasiswa yang terpaksa menjual laptop mereka karena kalah berjudi. Banyak dampak negatif yang muncul akibat bermain judi *online*..⁴⁰

³⁹ HandikaSastraDiputra, Analisis Hukum Pidana Islam Terhadap Tindak Pidana Judi *Online* Di Desa Kedung Malang Kec. Kedung Kab. Jepara, (Skripsi, S1 Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang), h., 32-34.

⁴⁰ Achmad Zurohman, dkk. “ Dampak Fenomena Judi *p* terhadap Melemahnya Nilai-nilai Sosial pada Remaja (Studi di Campusnet Data Media Cabang Sadewa Kota Semarang) “, 5, 2, (desember 2016), h, 157.

Judi *online* saat ini sangat marak di tengah masyarakat. Seiring dengan kemajuan teknologi, berbagai platform perjudian tersedia melalui berbagai situs dan aplikasi yang mudah diakses. Kondisi ini sangat memprihatinkan, karena tidak hanya mempengaruhi masyarakat umum, tetapi juga menarik minat aparat pemerintah. Peningkatan jumlah perjudian *online* menyebabkan masalah sosial mulai dari lingkup terkecil yaitu keluarga hingga lingkungan yang lebih luas.

Judi *online* memberikan dampak serius bagi tatanan kehidupan masyarakat. Hal ini tidak hanya mengganggu ketertiban di lingkungan sekitar, tetapi juga merusak nilai-nilai moral, terutama di kalangan generasi muda. Perubahan sosial akibat perjudian *online* ini tidak bisa dihindari. Meskipun ada faktor-faktor yang membuat seseorang terjerumus dalam perjudian *online*, peraturan hukum yang ada masih belum efektif menghentikan fenomena ini. Penanganan tegas terhadap pelaku judi *online* membutuhkan kerjasama dari berbagai pihak, seperti tindakan tegas dari penegak hukum yang diiringi dengan pelaporan dari masyarakat tentang kasus-kasus yang terjadi, baik secara *online* maupun langsung. Namun, minimnya partisipasi masyarakat dalam menangani masalah ini membuat perjudian *online* semakin berkembang.⁴¹

d. Sanksi Terhadap Pelaku Perbuatan Judi

1) Sanksi Terhadap Pelaku Perbuatan Judi menurut Hukum Positif

Sebagai warga yang tinggal di suatu wilayah atau negara, kita harus mematuhi peraturan yang berlaku di tempat tersebut. Tanpa

⁴¹ Askana Fikriana dan Muhammad Irsyad, "Pengaruh Judi *Online* Terhadap Kesejahteraan Masyarakat Muslim Perspektif Fiqh Siyasah", 2, 1, (Februari 2024), h, 212.

aturan dan regulasi, masyarakat bisa mengalami kekacauan yang merugikan.

Untuk memahami hukum pidana, kita perlu mengetahui definisinya terlebih dahulu. Menurut Muljanto dalam bukunya *Asas-Asas Hukum Pidana*, hukum pidana adalah bagian dari hukum yang berlaku di suatu negara dan bertujuan untuk.⁴²

- a) Menetapkan perbuatan-perbuatan yang tidak boleh dilakukan dan **dilarang**, serta memberikan ancaman atau sanksi pidana bagi pelanggar.
- b) Menentukan kapan dan dalam situasi apa seseorang yang melanggar larangan tersebut dapat dijatuhi pidana yang sudah diancamkan.
- c) Menentukan cara pelaksanaan pidana terhadap orang yang diduga melanggar larangan tersebut.⁴³

Hukum dan peraturan disusun untuk mencapai ketertiban dan kesejahteraan masyarakat. Oleh karena itu, pembentukan peraturan hukum atau kebiasaan hukum nasional harus ditujukan untuk kepentingan umum.⁴⁴

Rony Hanintijo Soemitro menyatakan bahwa fungsi hukum dalam masyarakat adalah sebagai mekanisme kontrol sosial yang membersihkan masyarakat dari individu-individu yang tidak diinginkan. Hukum memiliki fungsi untuk menjaga eksistensi

⁴² Agus Rusianto, *Tindak Pidana & Pertanggung Jawaban Pidana*, (Jakarta: PT. fajar Interpratama Mandiri, 2016), h 14

⁴³ Muljanto, *Kitab Undang Undang Hukum Pidana*, Yogyakarta : Bumi Aksara, 2006, h. 1

⁴⁴ Muhammad Atho Mudzhar, *Jurnal Cita Hukum*, (Jakarta: Fakultas Syariah dan Hukum UIN Syarif Hidayatullah, 2013), h 40-44

kelompok tersebut. Anggota kelompok yang bekerja dalam sistem hukum mungkin akan berhasil mengatasi penyimpangan untuk menjamin keutuhan kelompok, atau mungkin hukum gagal dalam menjalankan tugasnya sehingga kelompok tersebut hancur atau punah.⁴⁵

Terkait dengan masalah judi yang semakin meluas dan merusak masyarakat, sudah saatnya permasalahan ini tidak dianggap sepele lagi. Judi seharusnya dipandang sebagai kejahatan dan tindak kriminal yang perlu ditangani oleh semua pihak untuk diberantas hingga ke akarnya.⁴⁶

Erwin Maoseng dalam sebuah diskusi tentang upaya pemberantasan perjudian menyatakan bahwa : “praktik perjudian melibatkan banyak pihak dan tidak bisa hanya ditangani oleh polisi. Sebagai contoh, izin permainan ketangkasan dibahas oleh berbagai instansi terkait, dan lembaga kepolisian hanya salah satu bagian yang memiliki wewenang untuk mempertimbangkan izin tersebut. Dalam hal ini, polisi seringkali dituduh hanya menangkap bandar kecil, padahal masyarakat sendiri jarang memberikan masukan kepada petugas untuk membantu menyelesaikan kasus perjudian”⁴⁷

Pasal 1 Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian menyebutkan bahwa “perjudian adalah tindak pidana dan identik dengan kejahatan. Namun, definisi tindak pidana perjudian tidak dijelaskan secara rinci baik dalam KUHP maupun dalam undang-undang tersebut.”⁴⁸

⁴⁵ Rony Hanintijo Soemitro Muljatno, *Beberapa Masalah Dalam Studi Hukum dan Masyarakat*, Bandung : CV Remadja Karya, 1985, h. 2

⁴⁶ D. Simmon dalam Sudano, : *Hukum Pidana*, Semarang : Yayasan Sudano, 1990, h. 41

⁴⁷ Erwin Mapaseng, *Upaya Pemberantasan Perjudian*, Harian Kompas, 31 Oktober 2001, h. 6

⁴⁸ Wantjik Saleh, *Perlengkapan Kitab Undang Undang Hukum Pidana*, Jakarta : Ghalia Indonesia, 1976, h. 69

Penjelasan Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 mengklasifikasikan semua bentuk tindak pidana perjudian sebagai kejahatan dan memperberat ancaman hukuman. Sayangnya, ancaman hukuman yang ada saat ini tidak lagi sesuai dan tidak membuat pelakunya jera. Dalam Pasal 303 KUHP menyebutkan unsur-unsurnya sebagai berikut:

- a) Menggunakan kesempatan untuk main judi
- b) Dengan melanggar ketentuan Pasal 303 KUHP

Perlu diketahui bahwa rumusan Pasal 303 KUHP awalnya merupakan pelanggaran dengan ancaman pidana pada ayat (1) maksimal satu bulan kurungan atau denda paling banyak tiga ratus rupiah.

Perjudian memiliki unsur minat dan harapan yang tinggi, serta unsur ketegangan yang disebabkan oleh ketidakpastian menang atau kalah. Ketidakpastian ini membuat orang semakin tegang dan gembira, menimbulkan perasaan senang, haru, nafsu yang kuat, dan dorongan besar untuk terus bermain judi. Ketegangan ini semakin memuncak ketika dipengaruhi oleh kepercayaan animistik dan nasib peruntungan. Meskipun kepercayaan seperti ini tampaknya tidak sesuai di era modern saat ini, namun masih banyak orang modern yang terpengaruh, sehingga nafsu berjudi mereka tidak terkendali dan mereka menjadi penjudi profesional yang tidak mengenal jera.⁴⁹

2) Sanksi Terhadap Pelaku Perbuatan Judi menurut Hukum Islam

⁴⁹ Kartini Kartono, *Patologi Sosial* (jilid. I; Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2005), h. 6

Menurut hukum Islam, ketentuan pidana perjudian tergolong dalam kategori jarimah ta'zir. Perjudian masuk dalam jarimah ta'zir karena tindakan maksiat yang dilakukan seseorang tidak memiliki sanksi had serta tidak mengharuskan pembayaran kafarat, sehingga harus dikenakan ta'zir. Tindakan maksiat ini bisa berupa pelanggaran terhadap hak Allah atau hak manusia. Berdasarkan hal ini, perjudian dianggap sebagai salah satu tindak pidana yang sanksinya disamakan dengan tindak pidana dalam kategori jarimah ta'zir.⁵⁰

Ketentuan mengenai jarimah ta'zir tidak ditetapkan secara baku, melainkan diserahkan kepada pemerintah atau pengadilan, dengan hakim sebagai penentu. Tujuan dari ketentuan ini adalah untuk mengatur masyarakat sesuai dengan perkembangan zaman⁵¹.

Dalam menentukan batas hukuman ta'zir, baik karena melakukan kejahatan maupun meninggalkan kewajiban yang tidak dinashkan oleh syara', hal ini diserahkan kepada penguasa atau Ulil al-Amri di setiap masa dan tempat. Hal ini dikarenakan hukuman ta'zir bersifat fleksibel dan terbuka, sehingga setiap ahli ijtihad maupun hakim dapat melakukan ijtihad sesuai dengan kemampuan mereka.⁵²

Jarimah ta'zir mencakup berbagai jenis pelanggaran, yaitu semua jarimah yang tidak diancam dengan hukuman had, kifarat, dan qishas diyat. Ada dua jenis jarimah ta'zir: Pertama, jarimah yang bentuk dan jenisnya sudah ditentukan oleh nash Al-Qur'an dan Hadits, tetapi hukuman yang diberlakukan diserahkan kepada manusia. Kedua, jarimah yang baik bentuk, jenis, maupun hukumannya diserahkan

⁵⁰ Zainudin Ali, *Hukum Pidana Islam* (Jakarta: Sinar Grafika, 2007), h. 93

⁵¹ Ahmad Hanafi, *Asas-asas Hukum Pidana Islam* (Jakarta: Bulan Bintang, 1993), h. 340.

⁵² T.M. hasbi Ash-Shiddieqi, *Falsafah Hukum Islam* (Semarang: Pustaka Rizki, 2001), h. 122

sepenuhnya kepada manusia, dengan syara' hanya memberikan ketentuan umum.⁵³

Berikut merupakan macam – macam bentuk Hukuman Tazir :

a) Hukuman Mati

Menurut syari'at Islam, hukum ta'zir bertujuan untuk memberikan pelajaran (Al-ta'dib) tanpa sampai menyebabkan kematian atau pemotongan anggota badan. Namun, banyak fuqaha membuat pengecualian dari aturan ini. Hukuman berat seperti pemotongan anggota badan atau hukuman mati dapat dijatuhkan jika kepentingan umum mengharuskannya, atau jika pemberantasan kejahatan tidak dapat dicapai tanpa cara tersebut, seperti dalam kasus mata-mata, penyebar fitnah, dan residivis berbahaya.⁵⁴

Mengenai alat yang digunakan untuk melaksanakan hukuman mati sebagai ta'zir, tidak ada ketentuan yang pasti. Beberapa pendapat menyatakan boleh menggunakan pedang, sementara yang lain mengizinkan penggunaan alat lain seperti kursi listrik. Namun, mayoritas ulama lebih memilih pedang sebagai alat eksekusi karena mudah digunakan dan dianggap lebih manusiawi, mengingat kematian dengan pedang terjadi lebih cepat.⁵⁵

b) Hukuman Cambuk

Hukuman cambuk dianggap cukup efektif untuk menjerakan pelaku jarimah ta'zir. Dalam jarimah hudud, jumlah cambukan telah ditetapkan, seperti untuk pelaku zina ghairu muhsan dan jarimah qadzaf. Namun, dalam jarimah ta'zir, hakim memiliki kewenangan

⁵³ Marsum, *Fiqih Jinayat* (Hukum Pidana Islam) (Yogyakarta: FH UII, 1991), h. 140

⁵⁴ Ahmad Hanafi, *Asas-Asas Hukum Pidana Islam*, (Jakarta: Bulan Bintang, 2005), h. 299.

⁵⁵ Ahmad Wardi Muslich, *Hukum Pidana Islam*, (Jakarta: Sinar Grafika), Cet. 2, h. 260

untuk menentukan jumlah cambukan sesuai dengan kondisi pelaku, situasi, dan tempat kejahatan. Alat yang digunakan untuk hukuman cambuk adalah cambuk yang berukuran sedang atau tongkat, sebagaimana disarankan oleh Imam Ibnu Taimiyah yang menekankan bahwa yang terbaik adalah yang pertengahan.⁵⁶ Menurut Mazhab Hanafi, jumlah cambukan ta'zir tidak boleh melebihi batas hukuman had. Abu Hanifah menetapkan tidak lebih dari 39 kali cambukan, sedangkan Abu Yusuf menetapkan batas maksimal 79 kali. Ulama Malikiyah memperbolehkan hukuman ta'zir melebihi had jika ada maslahat, merujuk pada keputusan Umar bin Al-Khaththab dan Ali yang pernah memberikan hukuman cambuk lebih dari batas had dalam kasus tertentu.⁵⁷ Ulama Hanafiyah menyatakan bahwa hukuman cambuk sebagai ta'zir harus lebih keras dibandingkan dengan hukuman had agar menimbulkan efek jera. Sebaliknya, ulama lainnya menganggap bahwa sifat cambuk dalam ta'zir harus sama dengan hudud. Untuk tindak kejahatan seksual, hukuman cambuk kurang dari 100 kali; untuk fitnah, kurang dari 80 kali; dan untuk pencurian kecil atau minum khamr, hukuman yang setara dengan penahanan atau di bawah 40 kali cambuk.⁵⁸ Pelaksanaan hukuman cambuk harus memperhatikan jenis kelamin pelaku. Untuk laki-laki, pakaian yang menghalangi cambuk harus dibuka, tetapi untuk perempuan, pakaian tetap harus menutupi aurat. Cambukan tidak boleh diarahkan ke muka, kepala, farji, dada, dan perut karena berisiko

⁵⁶ M. Nurul Irfan dan Masyrofah, *Fiqh Jinayah*, (Jakarta: Amzah, 2013), h. 149

⁵⁷ Ahmad Wardi Muslich, *Hukum Pidana Islam*, (Jakarta: Sinar Grafika), Cet. 2, h. 260

⁵⁸ Hassan Saleh, *Kajian Fiqh Nabawi & Fiqh Kontemporer*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2008),

membahayakan keselamatan.⁵⁹ Jika pelaku wanita sedang hamil, hukuman cambuk ditunda hingga setelah melahirkan dan anak berhenti menyusui. Jika pelaku sakit, hukuman juga dapat ditunda sampai kesehatan memungkinkan pelaksanaan hukuman.⁶⁰

c) Hukuman Penjara

Hukuman penjara dalam syari'at Islam dibagi kepada 2 bagian, yaitu :

(1) Penjara Terbatas

Hukuman penjara terbatas adalah hukuman penjara dengan durasi waktu yang ditentukan secara tegas. Hukuman ini diterapkan untuk berbagai jarimah seperti penghinaan, penjualan khamr, konsumsi riba, melanggar kehormatan bulan suci Ramadhan dengan berbuka tanpa uzur pada siang hari, mengairi ladang dengan air dari saluran tetangga tanpa izin, caci mencaci di depan sidang pengadilan, dan memberikan kesaksian palsu. Tidak ada kesepakatan di antara para fuqaha mengenai batas tertinggi hukuman ini. Menurut pandangan Syafi'iyah, batas maksimalnya adalah satu tahun, sementara menurut pendapat yang dinukil dari Abdullah Az-Zaubairi, hukuman penjara dapat ditetapkan selama satu bulan atau enam bulan.⁶¹

(2) Penjara tidak terbatas

Hukuman penjara tanpa batas waktu, atau hukuman penjara seumur hidup, berlangsung hingga terhukum meninggal dunia

⁵⁹ Ahmad Wardi Muslich, *Hukum Pidana Islam*, (Jakarta: Sinar Grafika), Cet. 2, h. 260

⁶⁰ Muhammad Abduh Malik, *Perilaku Zina: Pandangan Hukum Islam dan KUHP*, (Jakarta, Bulan Bintang, 2003), h. 154-155

⁶¹ Ahmad Wardi Muslich, *Hukum Pidana Islam*, (Jakarta: Sinar Grafika), Cet. 2, h. 262-23

atau sampai ia bertaubat. Dalam hukum pidana Islam, hukuman seumur hidup diberikan kepada penjahat yang sangat berbahaya, seperti seseorang yang menahan orang lain untuk dibunuh oleh orang ketiga. Hukuman penjara tanpa batas waktu lainnya (hingga bertaubat) dapat dikenakan pada pelaku pembunuhan dan pencurian, pelaku homoseksual, penyihir, atau pencuri yang melakukannya untuk ketiga kalinya menurut Imam Abu Hanifah, atau untuk kedua kalinya menurut ulama lain.⁶²

d) Hukuman Pengasingan

Hukuman pengasingan termasuk hukuman had yang diterapkan untuk pelaku tindak pidana hirabah (perampokan). Meskipun hukuman ini adalah hukuman had, dalam praktiknya juga diterapkan sebagai hukuman ta'zir. Hukuman pengasingan (buang) dapat dikenakan pada pelaku jarimah ta'zir seperti orang yang berperilaku mukhannats (waria), sebagaimana yang pernah dilakukan oleh Nabi dengan mengasingkan mereka dari Madinah. Hukuman ini diberikan kepada pelaku jarimah yang dikhawatirkan akan mempengaruhi orang lain, sehingga pelakunya perlu diasingkan untuk mencegah dampak negatif tersebut.⁶³ Lamanya masa pengasingan tidak ada kesepakatan di antara para fuqaha. Menurut Syafi'iyah dan Hanabilah, masa pengasingan tidak boleh lebih dari satu tahun. Sementara itu, menurut Imam Abu Hanifah, masa pengasingan bisa lebih dari satu tahun karena pengasingan ini dianggap sebagai hukuman ta'zir, bukan hukuman had.⁶⁴

⁶² Ahmad Wardi Muslich, *Hukum Pidana Islam*, (Jakarta: Sinar Grafika), Cet. 2, h. 264

⁶³ Muhammad Abduh Malik, *Perilaku Zina: Pandangan Hukum Islam dan KUHP*, (Jakarta, Bulan Bintang, 2003), h. 154-155

⁶⁴ Ahmad Wardi Muslich, *Hukum Pidana Islam*, (Jakarta: Sinar Grafika), Cet. 2, h. 265

e) Hukuman Denda

Hukuman denda dapat berdiri sendiri sebagai hukuman pokok atau digabungkan dengan hukuman pokok lainnya. Penggabungan hukuman denda dengan hukuman lain bukanlah hal yang terlarang bagi seorang hakim yang menangani perkara jarimah ta'zir. Hakim memiliki kebebasan penuh dalam menjatuhkan hukuman denda bersama hukuman lain, dengan mempertimbangkan berbagai aspek terkait jarimah, pelaku, situasi, serta kondisi tempat dan waktu terjadinya kejahatan.⁶⁵

Sebagian jarimah ta'zir penentuannya diserahkan kepada penguasa, dengan syarat harus sesuai dengan kepentingan masyarakat dan tidak boleh bertentangan dengan nash-nash syara' dan prinsip-prinsip umum. Tujuannya adalah agar mereka dapat mengatur masyarakat dan menjaga kepentingannya.⁶⁶

Para Imam Mazhab memiliki pandangan bahwa hukuman ta'zir bervariasi sesuai dengan jenis pelanggaran. Menurut Mazhab Hanafi dan Syafi'i, hukuman ta'zir tertinggi setara dengan hukuman had yang paling ringan. Mazhab Hanafi menetapkan bahwa hukuman ta'zir paling rendah adalah 40 kali dera untuk pelanggaran seperti meminum khamar atau berjudi, sementara Mazhab Syafi'i dan Hambali menetapkan 20 kali dera sebagai hukuman paling ringan. Hukuman ta'zir tertinggi menurut Hanafi adalah 39 kali dera, sedangkan menurut Syafi'i dan Hambali adalah 19 kali dera.

⁶⁵ Ahmad Wardi Muslich, *Hukum Pidana Islam*, (Jakarta: Sinar Grafika), Cet. 2, h. 267

⁶⁶ Ahmad Hanafi, *Asas-asas Hukum Pidana Islam* (Jakarta: Bulan Bintang, 1993), h. 9

Mazhab Maliki berpendapat bahwa hakim boleh menetapkan hukuman ta'zir sesuai dengan pertimbangannya.⁶⁷

4. Konsep Umum Tentang Promosi

a. Pengertian Promosi

Promosi adalah upaya atau kegiatan untuk meningkatkan atau memajukan, seperti dalam meningkatkan perdagangan atau mengembangkan usaha.⁶⁸ Kata promosi berasal dari Bahasa Inggris "*promote*" yang berarti mengembangkan atau meningkatkan. Dalam konteks penjualan, promosi berfungsi sebagai alat untuk meningkatkan omzet penjualan.⁶⁹

Beberapa ahli memiliki definisi yang berbeda-beda tentang promosi. Menurut Basu Swastha, promosi adalah aliran informasi atau persuasi satu arah yang dirancang untuk mengarahkan seseorang atau organisasi menuju tindakan yang menciptakan pertukaran dalam pemasaran.⁷⁰ Sementara itu, Kotler (1992) menyatakan bahwa promosi mencakup semua alat dalam bauran pemasaran yang peran utamanya adalah komunikasi yang bersifat membujuk.⁷¹

Fandy Tjiptono menyatakan bahwa promosi adalah suatu bentuk komunikasi pemasaran, yaitu aktivitas pemasaran yang berusaha menyebarkan informasi, mempengaruhi atau membujuk, dan/atau mengingatkan pasar sasaran tentang perusahaan dan produknya agar

⁶⁷ Abdullah zaki Alkaf, *Fiqh Empat Mazhab* (Bandung: Hasyimi, 2015) h. 450

⁶⁸ Rivai Wirasmita, dkk, *Kamus Lengkap Ekonomi*, (Bandung: Pionir Jaya, 2002), h. 399

⁶⁹ Freddy Rangkuti, *Strategi Promosi yang Kreatif dan Analisis Kasus Integrated Marketing Communication*, (Jakarta: Anggota IKAPI, 2009), h. 49

⁷⁰ Basu Swastha, *Pengantar Bisnis Modern*, Edisi ketiga, Cet ke-11, (Yogyakarta: Liberty Yogyakarta, 2007), h. 222

⁷¹ Freddy Rangkut, *Strategi Promosi yang Kreatif dan Analisis Kasus Integrated Marketing Communication*, h. 49

mereka bersedia menerima, membeli, dan loyal pada produk yang ditawarkan.⁷²

Gitosudarmo menambahkan bahwa promosi adalah kegiatan yang ditujukan untuk mempengaruhi konsumen agar mereka mengenal produk yang ditawarkan oleh perusahaan, merasa senang, dan akhirnya membeli produk tersebut.⁷³

Secara keseluruhan, promosi dapat diartikan sebagai usaha atau alat komunikasi untuk memperkenalkan produk suatu perusahaan agar dikenal publik, menarik minat pembeli, dan meningkatkan penjualan perusahaan.

b. Tujuan Promosi

Promosi umumnya adalah kegiatan dalam dunia bisnis yang bertujuan untuk meningkatkan penjualan, produktivitas, dan pendapatan perusahaan. Tujuan utama dari promosi adalah untuk memberitahukan dan mengkomunikasikan kepada masyarakat tentang produk yang tersedia, manfaatnya, keunggulan, atribut-atribut, harga, serta bagaimana dan di mana produk tersebut bisa diperoleh.

Menurut Fandi Tjiptono, tujuan utama promosi adalah untuk menginformasikan, mempengaruhi, membujuk, dan mengingatkan pelanggan sasaran tentang perusahaan dan bauran pemasarannya.⁷⁴ Pentingnya promosi tidak bisa diabaikan karena merupakan proses memperkenalkan keberadaan, karakteristik, dan keunggulan produk perusahaan. Promosi bertujuan untuk menimbulkan minat calon konsumen agar mereka membeli dan mengonsumsi produk yang ditawarkan, yang merupakan tujuan utama dari kegiatan promosi itu sendiri.

Promosi juga memiliki tujuan yang lebih luas dan bersifat jangka panjang. Hasil dari kegiatan promosi ini mungkin tidak langsung terlihat

⁷² Fandy Tjiptono, Strategi Pemasaran, Ed III, (Yogyakarta: ANDI, 2008), h. 219

⁷³ Gitosudarmo, Manajemen Pemasaran, Cet ke-6, (Yogyakarta: BPFE, 2000)

⁷⁴ Fandy Tjiptono, Strategi Pemasaran, h. 221

dalam waktu singkat, tetapi jika program promosi jangka panjang berhasil, dampaknya akan lebih baik. Konsumen bisa menjadi setia dan loyal terhadap suatu produk. Tujuan jangka panjang promosi meliputi:⁷⁵

- 1) Memperkuat asosiasi dan kesadaran merek,
- 2) Memperkuat loyalitas merek,
- 3) Memberikan kesan kualitas yang diinginkan.

Dengan adanya tujuan jangka panjang ini, diharapkan tindakan promosi dapat terus mempengaruhi konsumen untuk menggunakan produk tertentu dan tidak beralih ke produk sejenis yang ditawarkan oleh perusahaan pesaing.

c. Jenis – jenis Promosi

Dalam kegiatan pemasaran, kita mengenal macam-macam promosi atau disebut juga dengan *promotional mix*. *Promotional mix* adalah kombinasi strategi yang paling baik dari variabel-variabel periklanan, *personal selling*, dan alat-alat promosi yang lain yang semuanya direncanakan untuk mencapai tujuan program penjualan.⁷⁶

Adapun Jenis-jenis promosi menurut Kotler dan Armstrong variabel-variabel yang ada di *promotional mix* ada lima, yaitu:⁷⁷

1) Periklanan (*Advertising*)

Segala biaya yang harus dikeluarkan sponsor untuk melakukan presentasi dan promosi non pribadi dalam bentuk gagasan, barang atau jasa.

2) Penjualan perorangan (*personal selling*)

Presentasi pribadi oleh para wiraniaga perusahaan dalam rangka mensukseskan penjualan dan membangun hubungan dengan pelanggan.

⁷⁵ David Aaker, *Manajemen Ekuities Merek*, (Jakarta: Spektrum, 1997), h. 248

⁷⁶ Basu Swastha, *Manajemen Pemasaran*, (Yogyakarta: Liberty, 2003), h. 249

⁷⁷ Susatyo Herlambang, *Basic Marketing*, (Yogyakarta: Gosyen Publishing, 2014), h. 57

3) Promosi penjualan (*sales promotion*)

Insentif jangka pendek untuk mendorong pembelian atau penjualan suatu produk atau jasa.

4) Hubungan masyarakat (*public relation*)

Membangun hubungan baik dengan publik terkait untuk memperoleh dukungan, membangun “citra perusahaan” yang baik dan menangani atau menyingkirkan gossip, cerita dan peristiwa yang dapat merugikan.

5) Pemasaran langsung (*direct marketing*)

Komunikasi langsung dengan pelanggan yang di incar secara khusus untuk memperoleh tanggapan langsung. Dengan demikian maka promosi merupakan kegiatan perusahaan yang dilakukan dalam rangka memperkenalkan produk kepada konsumen sehingga dengan kegiatan tersebut konsumen tertarik untuk melakukan pembelian.

Menurut Fandy Tjiptono, meskipun bentuk-bentuk promosi umumnya memiliki fungsi yang sama, namun dapat dibedakan berdasarkan tugas-tugas khusus yang mereka lakukan, sering disebut sebagai bauran promosi (*promotion mix*, *promotion blend*, *communication mix*). Bauran promosi ini mencakup *personal selling*, *mass selling* (termasuk periklanan dan publisitas), *promosi penjualan*, *hubungan masyarakat* (*public relations*), dan *pemasaran langsung* (*direct marketing*).⁷⁸

d. Faktor yang Mempengaruhi Pelaksanaan Promosi

Dalam menjalankan kegiatan promosi, manajemen harus mempertimbangkan berbagai faktor yang mempengaruhi dalam menentukan kombinasi terbaik dari variabel-variabel *promotional mix*. Menurut J. Stanton, faktor-faktor tersebut antara lain:⁷⁹

⁷⁸ Fandy Tjiptono, *Strategi Pemasaran*, h. 222

⁷⁹ Marius P. Angipora, *Dasar-dasar Pemasaran*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 1999), h. 375

- 1) Dana yang Tersedia Perusahaan dengan dana yang cukup mampu merancang program periklanan yang lebih efektif dibandingkan perusahaan dengan dana terbatas. Untuk perusahaan kecil atau dengan keuangan terbatas, personal selling lebih dikendalikan dibandingkan periklanan.
- 2) Karakteristik Pasar Beberapa karakteristik pasar yang mempengaruhi promotional mix meliputi:
 - a) Luas Geografis Pasar Perusahaan dengan pasar lokal mungkin cukup menggunakan personal selling, sedangkan perusahaan dengan pasar nasional perlu menggunakan periklanan.
 - b) Jenis Pelanggan Strategi promosi dipengaruhi oleh jenis sasaran yang hendak dicapai, apakah untuk pelanggan rumah tangga, industri, atau perantara. Program promosi yang ditujukan kepada pengecer akan lebih banyak menampilkan personal selling dibandingkan dengan program yang ditujukan kepada konsumen akhir.
 - c) Konsentrasi Pasar Jumlah calon pembeli harus dipertimbangkan oleh perusahaan; semakin sedikit calon pembeli, semakin efektif personal selling dibandingkan periklanan.
- 3) Karakteristik Produk Sifat produk mempengaruhi strategi perusahaan, apakah produknya berupa barang konsumsi atau barang industri.
- 4) Tahap dalam Siklus Hidup Produk Siklus hidup produk meliputi tahap pengenalan, pertumbuhan, kedewasaan, dan penurunan. Setiap tahap memiliki karakteristik yang berbeda, sehingga strategi promosi yang dilakukan di setiap tahap juga berbeda.

B. Kerangka Teoritis

1. Teori Efektivitas Hukum

Efektivitas merujuk pada tingkat keberhasilan dalam mencapai tujuan yang telah ditentukan. Istilah ini berkaitan dengan perbandingan antara hasil yang diharapkan dan hasil yang sebenarnya diperoleh. Efektivitas mencerminkan kemampuan suatu organisasi atau entitas untuk menjalankan tugas, fungsi, operasi, program, atau misi dengan minimnya hambatan. Dalam konteks hukum, efektivitas mengacu pada pencapaian sasaran atau tujuan yang telah dirumuskan sebelumnya. Dengan demikian, efektivitas hukum menjadi indikator yang mengukur sejauh mana target yang telah ditetapkan telah dicapai sesuai dengan rencana awal.⁸⁰

Hans Kelsen menyatakan bahwa efektivitas hukum dapat dinilai dari sejauh mana orang bertindak sesuai dengan aturan hukum, yaitu dengan menghindari sanksi yang telah diatur oleh norma hukum. Selain itu, efektivitas hukum juga terlihat dari penerapan sanksi yang tepat ketika syarat-syarat yang ditentukan terpenuhi atau tidak.⁸¹

Menurut Soerjono Soekanto, perilaku atau tindakan hukum dianggap efektif ketika mengarah pada pencapaian tujuan yang diinginkan, yaitu saat orang lain menaati hukum.⁸² Efektivitas undang-undang akan tercapai jika aparat penegak hukum menjalankan peran mereka sesuai dengan harapan yang tertuang dalam undang-undang. Sebaliknya, jika peran aparat penegak hukum

⁸⁰ Sabian Usman, *Dasar-Dasar Sosiologi* (Yogyakarta:Pustaka Belajar, 2009), h. 12

⁸¹ Hans Kelsen, *Teori Umum Tentang Hukum dan Negara*, (Bandung :Penerbit Nusa Media, 2006), h. 39

⁸² Soerjono Soekanto, *Kesadaran Hukum dan Kepatuhan Hukum* , (Jakarta : Rajawali Pers, 1982), h. 115

jauh dari apa yang diharapkan oleh undang-undang, maka hukum tersebut dianggap tidak efektif.⁸³

Efektivitas hukum merupakan teori yang menganalisis bagaimana ketentuan hukum yang berlaku diterapkan dalam masyarakat. Teori ini mengamati apakah masyarakat bertindak sesuai dengan hukum yang berlaku dan apakah tujuan serta maksud dari hukum tersebut telah tercapai.

2. Teori Penegakan Hukum

Satjipto Raharjo berpendapat bahwa penegakan hukum (law enforcement) adalah penerapan hukum secara nyata dalam kehidupan masyarakat.⁸⁴ Penegakan hukum selalu melibatkan manusia dan perilakunya, karena hukum itu sendiri tidak dapat berdiri sendiri. Hukum tidak memiliki kekuatan untuk mewujudkan janji atau kehendak yang terkandung di dalamnya, seperti memberikan hak, melindungi individu, atau menghukum seseorang yang memenuhi syarat tertentu.⁸⁵

Soerjono Soekanto menyatakan bahwa penegakan hukum adalah proses harmonisasi antara nilai-nilai yang dijelaskan dalam norma-norma dengan pandangan-pandangan yang baik, yang kemudian diwujudkan dalam sikap dan tindakan. Ini merupakan rangkaian usaha sistematis untuk menerapkan nilai-nilai tersebut dalam menciptakan kedamaian di masyarakat.⁸⁶

Proses penegakan hukum dimulai ketika peraturan hukum disusun atau diformulasikan. Penegakan hukum adalah langkah untuk merealisasikan

⁸³ Soerjono Soekanto, *Faktor-faktor yang Memengaruhi Penegakan Hukum*, (Jakarta :PT Raja Grafindo Persada , 2008), h. 9

⁸⁴ Satjipto Raharjo, *Ilmu Hukum*. (Bandung: Citra Aditya, 2000). h. 175

⁸⁵ Satjipto Raharjo, *Penegakan Hukum suatu tinjauan sosiologis*. (Yogyakarta: Genta Publishing, 2009). h. 24

⁸⁶ Soerjono Soekanto, *Hukum dalam masyarakat*, (Jakarta:Rajawali, 1982), h. 3

tujuan-tujuan hukum, yang merupakan hasil pemikiran dari badan pembuat undang-undang dan dituangkan dalam aturan-aturan hukum. Proses ini mencakup berbagai langkah yang berpuncak pada penyusunan hukum itu sendiri. Pemikiran pembuat hukum yang dituangkan dalam aturan akan memengaruhi bagaimana hukum tersebut ditegakkan, dan dalam praktiknya, penegakan hukum terutama dilakukan oleh aparat penegak hukum.

Penegakan hukum juga berfungsi sebagai bentuk perlindungan hukum, terutama bagi konsumen atau pengguna barang dan jasa yang disediakan oleh perusahaan. Penegakan hukum sangat penting untuk menjaga martabat kedua belah pihak, baik konsumen maupun produsen. Penegakan hukum dalam konteks sistem gacha, misalnya, harus dijalankan sesuai dengan undang-undang yang berlaku dan dilakukan secara adil.

3. Sumber Hukum Islam

a. Al-Qurán

1) Surat al-Maidah ayat 90 – 91 :

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

Artinya : Hai orang – orang yang beriman, sesungguhnya (mengonsumsi) khamar, berjudi, (berkorban untuk) berhala, mengundi nasib dengan panah, adalah perbuatan perbuatan keji, termasuk perbuatan setan, maka jauhilah perbuatan –itu agar kamu mendapatkan keberuntungan. Sesungguhnya setan bermaksud hendak menimbulkan permusuhan dan kebencian diantara kamu lantaran minum khamar dan berjudi itu, dan menghalangi kamu dari mengingat Allah dan shalat maka berhentilah kamu mengerjakan perbuatan itu.

Dalam ayat 90, Allah menjelaskan hukum mengenai empat jenis perbuatan, salah satunya adalah berjudi. Judi memiliki dampak yang sangat merugikan bagi individu dan masyarakat. Judi dapat merusak

kepribadian dan moral seseorang karena penjudi sering kali berkhayal tentang memperoleh keuntungan besar.

Ayat 91 menjelaskan mengapa Allah melarang berjudi bagi seorang mukmin. Ada dua alasan utama yang disebutkan dalam ayat ini. Pertama, berjudi menyebabkan permusuhan dan kebencian di antara sesama manusia. Kedua, berjudi melalaikan seseorang dari mengingat Allah. Ayat lain juga menyebutkan bahwa berjudi adalah perbuatan keji dan termasuk perbuatan setan, yang artinya setanlah yang menggoda manusia untuk berjudi, sehingga timbul permusuhan dan kebencian di antara mereka.⁸⁷

2) Surat al-Baqarah : 219

يَسْأَلُونَكَ عَنِ الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ قُلْ فِيهِمَا إِثْمٌ كَبِيرٌ وَمَنَافِعُ لِلنَّاسِ وَإِثْمُهُمَا أَكْبَرُ مِنْ نَّفْعِهِمَا⁸⁷
وَيَسْأَلُونَكَ مَاذَا يُنْفِقُونَ قُلِ الْعَفْوَ⁸⁸ كَذَلِكَ يُبَيِّنُ اللَّهُ لَكُمْ الْآيَاتِ لَعَلَّكُمْ تَتَفَكَّرُونَ

Artinya : “Mereka bertanya kepadamu tentang khamar dan judi. Katakanlah: "Pada keduanya terdapat dosa yang besar dan beberapa manfaat bagi manusia, tetapi dosa keduanya lebih besar darimanfaatnya". dan mereka bertanya kepadamu apa yang mereka nafkahkan. Katakanlah: "yang lebih dari keperluan." Demikianlah Allah menerangkan ayat-ayat-Nya kepadamu supaya kamu berfikir.”⁸⁸

Agama Islam melarang segala bentuk kejahatan, yakni semua tindakan yang merugikan diri sendiri, orang lain, atau lingkungan. Pelaku tindak kejahatan harus dikenakan sanksi atau hukuman berdasarkan asas keadilan yang berlaku. Tujuan hukuman dalam Islam adalah untuk menciptakan ketenteraman individu dan masyarakat serta mencegah perbuatan yang dapat merugikan anggota masyarakat, baik yang berkaitan dengan jiwa, harta, maupun kehormatan seseorang.

⁸⁷ Al-Qur'an dan Tafsirnya, Kementerian Agama RI, Jakarta : Widya Cahaya, 2011, Jilid 3, hal. 17

⁸⁸ Kementrian Agama RI, *Syaamil Al-Qur'an* (Al-Qur'an dan Terjemahan), h. 34

Selain itu, hukuman ditetapkan untuk memperbaiki individu, menjaga ketertiban masyarakat, dan memastikan keteraturan sosial.⁸⁹ Di sisi lain, pemberian hukuman juga sejalan dengan tujuan Syari'at Islam, yaitu merealisasikan kemaslahatan umat dan menegakkan keadilan.

b. Hadist Rasulullah

1) Shahih Muslim 3107

حَدَّثَنِي أَبُو الطَّاهِرِ حَدَّثَنَا ابْنُ وَهْبٍ عَنْ يُونُسَ ح وَحَدَّثَنِي حَزْمَةُ بْنُ يَحْيَى أَخْبَرَنَا ابْنُ وَهْبٍ أَخْبَرَنِي يُونُسُ عَنْ ابْنِ شِهَابٍ أَخْبَرَنِي حُمَيْدُ بْنُ عَبْدِ الرَّحْمَنِ بْنِ عَوْفٍ أَنَّ أَبَا هُرَيْرَةَ قَالَ قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ مَنْ خَلَفَ مِنْكُمْ فَقَالَ فِي خَلْفِهِ بِاللَّاتِ فَلْيَقُلْ لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ وَمَنْ قَالَ لِصَاحِبِهِ تَعَالَى أَقَامَ رُكْعًا فَلْيَتَصَدَّقْ وَحَدَّثَنِي سُؤَيْدُ بْنُ سَعِيدٍ حَدَّثَنَا الْوَلِيدُ بْنُ مُسْلِمٍ عَنْ الْأَوْزَاعِيِّ ح وَحَدَّثَنَا إِسْحَاقُ بْنُ إِبْرَاهِيمَ وَعَبْدُ بْنُ حُمَيْدٍ قَالَا حَدَّثَنَا عَبْدُ الرَّزَّاقِ أَخْبَرَنَا مَعْمَرٌ كِلَاهُمَا عَنْ الزُّهْرِيِّ بِهَذَا الْإِسْنَادِ وَحَدِيثُ مَعْمَرٍ مِثْلُ حَدِيثِ يُونُسَ غَيْرَ أَنَّهُ قَالَ فَلْيَتَصَدَّقْ بِشَيْءٍ وَفِي حَدِيثِ الْأَوْزَاعِيِّ مَنْ خَلَفَ بِاللَّاتِ وَالْعُزَّى قَالَ أَبُو الْحُسَيْنِ مُسْلِمٌ هَذَا الْحَرْفُ يَعْنِي قَوْلَهُ تَعَالَى أَقَامَ رُكْعًا فَلْيَتَصَدَّقْ لَا يَرُويهِ أَحَدٌ غَيْرُ الزُّهْرِيِّ قَالَ وَلِلزُّهْرِيِّ نَحْوٌ مِنْ تِسْعِينَ حَدِيثًا يَرُويهِ عَنْ النَّبِيِّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ لَا يُشَارِكُهُ فِيهِ أَحَدٌ بِأَسَانِيدٍ جَيَادٍ

Telah menceritakan kepadaku [Abu At Thahir] telah menceritakan kepada kami [Ibnu Wahb] dari [Yunus]. (dalam jalur lain disebutkan) Telah menceritakan kepadaku [Harmalah bin Yahya] telah mengabarkan kepada kami [Ibnu Wahb] telah mengabarkan kepadaku [Yunus] dari [Ibnu Syihab] telah mengabarkan kepadaku [Humaid bin Abdurrahman bin 'Auf] bahwa [Abu Hurairah] berkata, "Rasulullah shallallahu 'alaihi wasallam berabda: "Siapa saja di antara kalian yang bersumpah dengan mengatakan dalam sumpahnya 'Demi Lata', maka hendaklah dia segera menyebut La Ilaha Illallah. Dan barangsiapa mengajak temannya berjudi dengan mengatakan 'Mari berjudi', maka hendaklah dia bersedekah." Dan telah menceritakan kepadaku [Suwaid bin Sa'id] telah menceritakan kepada kami [Al Walid bin Muslim] dari [Al Auza'i]. (dalam jalur lain disebutkan) Telah menceritakan kepada kami [Ishaq bin Ibrahim] dan ['Abd bin Humaid] keduanya berkata; telah menceritakan kepada kami [Abdurrazaq] telah mengabarkan kepada kami [Ma'mar] keduanya dari [Az Zuhri] dengan isnad ini. Dan hadits Ma'mar seperti hadits Yunus, namun dalam haditsnya dia menyebutkan, "Hendaknya dia bersedekah dengan sesuatu." Dan dalam hadits Auza'id disebutkan, "Barang siapa bersumpah dengan menyebut Lata dan Uzza." Abu Husain Muslim berkata; perkataan 'Mari berjudi, hendaklah dia bersedekah', seperti ini tidak ada yang meriwayatkannya

⁸⁹ A. Jazuli, Fiqh Jinayat (Upaya Menanggulangi Kejahatan dalam Islam), h. 25

seorangpun selain Az Zuhri." Perawi berkata, "Dan Az Zuhri juga mempunyai sekitar sembilan puluh riwayat yang dia riwayatkan dari Nabi shallallahu 'alaihi wasallam, sedangkan perawi yang lain tidak ikut serta di dalam riwayatnya dengan isnad yang kuat."⁹⁰

Seperti hadits tersebut sangar jelas dan gamblang dalam periwayatannya, yang mana rasulullah menegaskan untuk memberikan harta yang kita miliki untuk di sedekahkan kepada orang yang membutuhkan, bukan malah menghamburkan hartanya untuk melakukan perjudian.⁹¹

2) Shahih Muslim 2674

مَنْ دَعَا إِلَى هُدًى كَانَ لَهُ مِنَ الْأَجْرِ مِثْلُ أُجُورِ مَنْ تَبِعَهُ لَا يَنْقُصُ ذَلِكَ مِنْ أُجُورِهِمْ شَيْئًا وَمَنْ دَعَا إِلَى ضَلَالَةٍ كَانَ عَلَيْهِ مِنَ الْإِثْمِ مِثْلُ آثَامِ مَنْ تَبِعَهُ لَا يَنْقُصُ ذَلِكَ مِنْ آثَامِهِمْ شَيْئًا "

"Barang siapa yang mengajak kepada petunjuk, ia akan mendapatkan pahala seperti pahala-pahala orang-orang yang mengikutinya tanpa mengurangi pahala-pahala mereka sedikitpun. Dan barangsiapa yang mengajak kepada kesesatan, ia akan mendapatkan dosa seperti dosa-dosa orang-orang yang mengikutinya tanpa mengurangi dosa-dosa mereka sedikitpun."⁹²

Artinya, sebagai manusia yang memiliki kemampuan berpikir, kita harus selektif dalam memilih hal-hal yang bermanfaat dan tidak mengajak kepada keburukan. Misalnya, ketika memberikan informasi melalui promosi, kita harus memastikan konteksnya positif dan tidak memuat informasi yang menyesatkan.

c. Ushul Fiqih (Sadd Adz-Dzari'ah)

Kata *sadd adz-dzari'ah* (سد الذريعة) merupakan bentuk frase (*idhafah*) yang terdiri dari dua kata, yaitu *sadd* (سد) dan *adz-dzari'ah* (الذريعة). Secara

⁹⁰Kumpulan Hadist, <https://ilmuislam.id/hadits/cari> diakses pada Rabu, 24 Juli 2024

⁹¹ Imam Muslim, No. 2674; *Al-Baghawi Dalam Syahrus Sunnah*, No. 109

⁹² The Book of Knowledge, <https://sunnah.com/muslim:2674>, diakses pada Rabu, 24 Juli

etimologis, kata *as-sadd* (السَّد) merupakan kata benda abstrak (*mashdar*) dari سَدَّيْتُ سَدًّا. Kata *as-sadd* tersebut berarti menutup sesuatu yang cacat atau rusak dan menimbun lobang.⁹³ Sedangkan *adz-dzari'ah* (الدَّرِيْعَة) merupakan kata benda (*isim*) bentuk tunggal yang berarti jalan, sarana dan sebab terjadinya sesuatu.⁹⁴ Kata *Adz-dzari'ah* dikalangan ahli Ushul diartikan :

مَا تَكُونُ وَسِيلَةً وَطَرِيقًا إِلَى شَيْءٍ مَمْنُوعٍ شَرْعًا

“Jalan yang menjadi perantara dan jalan kepada sesuatu yang dilarang”
berbentuk sesuatu yang dilarang maupun yang dibolehkan.⁹⁵
Adapun *Adz-dzari'ah* yang lain yaitu :

الْفِعْلُ السَّالِمُ عَنِ الْمَفْسَدَةِ وَسِيلَةً إِلَى الْمَفْسَدَةِ مَنَعٌ مِنْ ذَلِكَ الْفِعْلِ

“Pekerjaan yang selamat dari kerusakan itu menjadi wasillah kepada kerusakan yang lain, maka tidak boleh melakukan hal tersebut”⁹⁶

Dari konsep *Adz-dzari'ah*, dapat disimpulkan bahwa suatu pekerjaan yang pada dasarnya mubah bisa menjadi haram jika pekerjaan tersebut menjadi sarana menuju tindakan haram. Menurut para ulama, pencegahan ini tergantung pada karakteristik media perantara dan kemampuannya dalam membawa kepada perbuatan yang dilarang. *Ẓarā'ī'* adalah sesuatu yang secara tampak boleh, namun bisa mengantarkan kepada perbuatan haram atau makruh. Jadi, konsep ini sesuai dengan kesimpulan bahwa mempromosikan sesuatu yang pada awalnya boleh menjadi haram jika promosi tersebut memuat konten perjudian *online*.⁹⁷

⁹³ Louis Ma'luf, *Al-Munjid fi Al-Lughah Wa Al-A'lam* (Beirut: Dar al-Masyriq, 1986), h.326.

⁹⁴ Sulaiman Abdullah, *Sumber Hukum Islam*, (Jakarta: Sinar Grafika, 1995), h. 164

⁹⁵ Nasrun Haroen, M. A, *Ushul Fiqh*, (Jakarta, Logos, 1996), h. 160

⁹⁶ <https://terminologyenc.com/id/browse/term/6432> Diakses pada 24 juli 2024

⁹⁷ Ensiklopedia fiqh kuwait, *Membimbing al-fuhul mencapai ilmu kebenaran dari pokok-pokok* h. 48

Di antara kaidah fikih yang bisa dijadikan dasar penggunaan *sadd adzdzari'ah* adalah :⁹⁸

ما أدا إلى الحرام فهو حرام

“Apa yang membawa kepada yang haram maka hal tersebut juga haram hukumnya”

Berdasarkan kaidah di atas, dapat disimpulkan bahwa segala tindakan dan ucapan yang dilakukan oleh mukallaf dan dilarang oleh syara' terkadang langsung menyebabkan kerusakan tanpa perantara, seperti zina, pencurian, dan pembunuhan. Namun, ada kalanya tindakan tersebut tidak langsung menyebabkan kerusakan, tetapi menjadi sarana menuju perbuatan lain yang mengarah kepada kerusakan tersebut. Misalnya, khalwat tidak langsung menyebabkan percampuran keturunan, tetapi menjadi perantara menuju zina, yang menimbulkan kerusakan.⁹⁹

d. Qaul Ulama

1) Hasyiyah al-Bajuri 'ala Fath al-Qarib¹⁰⁰

وَإِنْ أَخْرَجَاهُ أَيْ الْعَوَضَ الْمُتَسَايِقَانِ مَعًا لَمْ يَجُزْ... وَهُوَ أَيْ الْقَمَارُ
الْمُحَرَّمُ كُلُّ لُعْبٍ تَرَدَّدَ بَيْنَ غَلَمٍ وَغَرَمٍ

“Dan jika kedua pihak yang berlomba mengeluarkan hadiah secara bersama, maka lomba itu tidak boleh ... dan hal itu, maksudnya judi yang diharamkan adalah semua permainan yang masih simpangsiur antara "untung dan ruginya.”

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa perlombaan yang memungut biaya pendaftaran untuk dijadikan hadiah adalah haram karena termasuk dalam kategori perjudian. Namun, jika hadiah berasal dari sponsor, donatur, atau sumber lain, maka hal ini diperbolehkan.

⁹⁸ A. Djazuli, Kaidah-Kaidah Fikih: *Kaidah-Kaidah Hukum Islam Dalam Menyelesaikan Masalah Masalah Yang Praktis* (Jakarta: Kencana, 2007), h. 32.

⁹⁹ Shiddieqy, *Falsafah Hukum Islam*, 32

¹⁰⁰ *rahim al-Bajuri, Hasyiyah al-Bajuri 'ala Fath al-Qarib*, (Singapura: Sulaiman Mar'i, t. th.), Jilid II, h. 310

Selain itu, jenis perlombaan haruslah yang tidak dilarang oleh syari'at, seperti keterampilan dalam perang, jalan cepat, memanah, menembak, balap kuda, dan sejenisnya.¹⁰¹

2) Is'ad al-Rafiq Syarh Sulam al-Taufiq

كُلُّ مَا فِيهِ قِمَارٌ (وَصُورَتُهُ الْمُجْمَعُ عَلَيْهَا أَنْ يَخْرُجَ الْعَوَضُ مِنَ الْجَانِبَيْنِ مَعَ تَكَافُؤِهِمَا وَهُوَ الْمُرَادُ مِنَ الْمَيْسِرِ فِي آيَةِ. وَوَجْهُ حُرْمَتِهِ أَنْ كُلَّ وَاحِدٍ مُتَرَدِّدٌ بَيْنَ أَنْ يَغْلِبَ صَاحِبَهُ فَيَغْنَمَ. فَإِنْ يَنْفَرِدُ أَحَدُ اللَّعِبَيْنِ بِإِخْرَاجِ الْعَوَضِ لِيَأْخُذَ مِنْهُ إِنْ كَانَ مَغْلُوبًا وَعَكْسُهُ إِنْ كَانَ غَالِبًا فَالْصَّحُّ حُرْمَتُهُ أَيْضًا

“(Setiap kegiatan yang mengandung perjudian) Bentuk judi yang disepakati adalah hadiah berasal dua pihak disertai kesetaraan keduanya. Itulah yang dimaksud al-maisir dalam ayat al-Qur'an. [QS. Al-Maidah: 90].¹⁰²

Alasan keharamannya adalah karena masing-masing pihak berada dalam ketidakpastian antara mengalahkan lawan dan meraih keuntungan atau dikalahkan dan mengalami kerugian. Jika salah satu pemain mempertaruhkan hartanya sendiri yang akan diambil jika kalah, namun tidak diambil jika menang, maka pendapat al-Ashah juga mengharamkan praktik tersebut.¹⁰³

3) Ibnu Jauzi dalam Shaidul Khathir¹⁰⁴

مساعد الظلم ظالم. قال السجّان أحمد بن حنبل: هل أنا من أعوان الظلمة. فقال: لَ. أنت من الظلمة. إنما أعوان الظلمة من أعانك في أمر.

“Pembantu kezaliman termasuk orang zalim. Seorang (tukang cambuk) berkata kepada Ahmad bin Hanbal : apakah saya termasuk pembantu kezaliman? Beliau menjawab : tidak, kamu termasuk yang berbuat

¹⁰¹ Ibrahim al-Bajuri, Hasyiyah al-Bajuri ‘ala Fath al-Qarib, (Singapura: Sulaiman Mar’i, t. th.), Jilid II, h. 309

¹⁰² <https://tafsirq.com/5-al-maidah/ayat-90>, diakses pada 24 juli 2024

¹⁰³ Imam Ibnu Katsir, *Terjemah Ibnu Katsir. Terjemah Salim Bahreisy dan Said Bahreisy* (Surabaya: PT Bina Ilmu, 1993), h 168

¹⁰⁴ <https://ardan7779.web.id/tag/dalam-islam/> Diakses pada 24 juli 2024

zalim, pembantu kezaliman hanyalah orang yang membantumu dalam urusanmu.”

Imam Ibnu Taymiyah dalam Majmuk Fatawanya menyatakan bahwa tidak ada satu pun ulama salaf yang membenarkan tindakan membantu orang zalim, bahkan jika hanya sekedar memberikan obat, pena, atau bahkan mencuci pakaian mereka. Betapa berbahayanya turut serta dalam membantu kezaliman dan orang zalim, meskipun bantuan tersebut tampaknya sepele dan tidak langsung. Hal ini dapat menyebabkan seseorang ikut merasakan siksa neraka bersama mereka di akhirat nanti. Terlebih lagi jika seseorang benar-benar menjadi pelaku kezaliman, ikut serta dalam perusakan, menyakiti, membunuh, dan perbuatan sejenis lainnya, maka siksaanya tentu lebih pedih dan berat.¹⁰⁵



¹⁰⁵ <https://sippfm.com/pembantu-orang-zalim/> (Diakses pada 24 juli 2024)

BAB III

PROMOSI SITUS JUDI *ONLINE* OLEH *STREAMER GAME ONLINE*

MOBILE LEGENDS

A. Definisi Promosi Situs Judi Online

Penggunaan kata promosi sangat berkaitan erat dengan dunia pemasaran, khususnya dalam pemasaran online maupun konvensional. Terdapat berbagai bentuk pemasaran online, salah satunya disebut dengan promosi. Dapat disimpulkan bahwa promosi merupakan dukungan dari seorang promotor terhadap sebuah produk atau merek, dengan pelaku promosi sebagai orang yang menyampaikan pesan atau mempromosikan produk dari produsen melalui selebgram, dengan tujuan membuat produk tersebut dikenal luas. Saat ini, bukan hanya artis atau selebriti yang mendapatkan tawaran untuk mengiklankan produk, tetapi siapa pun yang memiliki banyak pengikut di media sosial seperti Facebook, Instagram, YouTube, dan lainnya, sudah cukup menarik perhatian produsen untuk memasarkan produk mereka. Hal ini juga berlaku untuk iklan situs judi online.

Oleh karena itu, proses promosi dengan memanfaatkan jasa selebriti, artis, atau tokoh publik sangat diminati dalam dunia pemasaran saat ini, mengingat besarnya jumlah pengguna media sosial. Dengan demikian, promosi adalah strategi komunikasi pemasaran yang efektif dengan memanfaatkan figur publik.¹⁰⁶ Banyak pelaku perjudian online memanfaatkan jasa selebgram yang memiliki banyak pengikut di media sosial Instagram untuk memperluas jangkauan bisnis mereka agar lebih dikenal oleh masyarakat luas. Hal ini berkaitan dengan para selebgram yang menawarkan layanan promosi. Para pemilik bisnis judi berlomba-lomba menjalin kerjasama dengan selebgram dengan memberikan bayaran yang sangat tinggi, sehingga menarik minat selebgram untuk melakukan promosi. Terlebih lagi,

¹⁰⁶ Pratiwi Budi Utami, "*Strategi Komunikasi pemasaran melalui endorsement pada online shop di Indonesia*", Tesis, Universitas Negeri Sultan Ageng Tirtayasa, Banten, 2014, h. 2.

kegiatan ini tidak memerlukan banyak usaha dari para selebgram, sehingga tidak mengherankan jika banyak dari mereka mempromosikan judi online di akun Instagram mereka untuk menarik perhatian pengikut atau pengguna media sosial tersebut.

B. Bentuk-bentuk Promosi Situs Judi Online

Media pemasaran atau periklanan menjadi elemen yang tidak dapat dipisahkan dari industri perusahaan, sebagai salah satu cara perusahaan untuk meningkatkan penjualan produk. Saat ini, media iklan telah berkembang pesat berkat kemajuan teknologi informasi, yang memungkinkan produk dipasarkan secara lebih luas dan efisien. Salah satu bentuk pemasaran yang sering digunakan adalah dengan memanfaatkan popularitas artis atau individu yang memiliki banyak pengikut, yang biasa dikenal dengan istilah Endorser. Contohnya dapat ditemukan di berbagai platform media sosial seperti Instagram, Facebook, Line, YouTube, dan Telegram. Endorser ini terbagi menjadi dua kategori, yaitu:

1. *Celebrity Endorser*

Celebrity Endorser adalah tokoh (aktor, penghibur, atau atlet) yang dikenal masyarakat karena prestasinya dalam bidang-bidang yang berbeda dari golongan yang didukung.¹⁰⁷ 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.

2. *Typical Person Endorser*

Typical Person Endorser adalah orang-orang biasa (non-celebrity) yang digunakan dalam mempromosikan suatu produk atau jasa tertentu oleh suatu perusahaan. Pemilihan jenis endorser ini biasanya dipilih sebagai upaya dalam promosi pengenalan produk untuk mendapatkan kepercayaan konsumen.

¹⁰⁷ 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), h. 143.

Pada saat memilih *figure endorser* pengetahuan serta wawasan *endorser* cukup penting agar konsumen yakin dengan produk yang dipromosikan oleh *endoerser* tersebut¹⁰⁸ 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

C. *Mobile Legends*

Game Online Mobile Legends. Mobile Legends adalah sebuah *game* online yang dapat dimainkan melalui perangkat elektronik seperti *smartphone* yang terhubung ke internet. *Game* ini termasuk dalam kategori MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*), yaitu genre permainan aksi yang berlangsung secara real-time dan merupakan cabang dari *game* strategi. Dalam MOBA, pemain hanya mengendalikan satu karakter atau pahlawan yang memiliki kemampuan dan atribut yang berbeda dari karakter lainnya. Tujuan utama permainan ini adalah untuk memenangkan pertandingan dengan cara menghancurkan bangunan utama tim lawan. Karakter yang digunakan juga bisa disesuaikan dengan gaya bermain masing-masing pemain. Untuk meraih kemenangan, pemain tidak bermain sendiri, melainkan bekerja sama dalam tim, karena kerja sama tim adalah faktor utama dalam genre MOBA.¹⁰⁹

Indonesia adalah salah satu negara dengan jumlah pemain *Mobile Legends* yang cukup besar. Berdasarkan data di Playstore untuk perangkat Android, tercatat lebih dari lima ratus juta pengguna aktif dari berbagai negara yang telah mengunduh *game* ini. *Mobile Legends* termasuk salah satu *game* dengan skala besar karena memiliki basis pemain yang sangat luas. Ada banyak rumor yang

¹⁰⁸ Saporso dan Dian Lestari, "Peranan *endorser* terhadap brand", h. 163.

¹⁰⁹ Kevino Satya, *Apa itu MOBA?*, <https://esportsnesia.com/2018/05/17penting/apa-itu-moba>

beredar mengenai tingginya pendapatan yang diperoleh dari *game Mobile Legends*, mengingat jumlah pemain yang sangat besar tersebut.

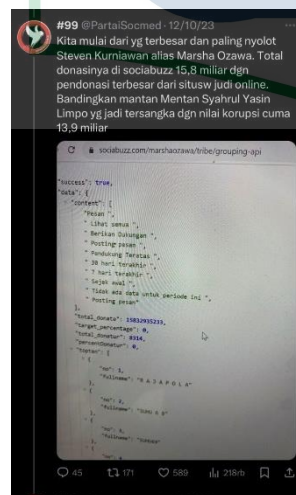
D. *Streamer Mobile Legends* yang mempromsikan Situs Judi Online

Media sosial platform X (Twitter) tengah ramai memperbincangkan situs judi *online* yang menyawer para *streamer* YouTube, khususnya pemain *game* Mobile Legends (ML). Pasalnya selain saweran dengan jumlah besar, *streamer* juga diduga mempromosikan judi *online* dengan meneriakkan kata-kata, seperti 'gacor' dan 'pasti dibayar'. Akun anonim bernama PartaiSocmed membeberkan nilai nominal dari situs judi *online* yang diduga memberikan saweran kepada para *streamer*.

Dua di antara *streamer* ML yang sedang ramai diperbincangkan lantaran diduga ikut promosikan judi *online* adalah Aldean Tegar alias DEANKT, Steven Kurniawan alias Marsha Ozawa, Maxhill Antimage, dan Ihsan Luminaire. Dari penelusuran yang dilakukan Partai Socmed, keempat *streamer* YouTube ML tersebut menerima donasi dari situs judi *online* hingga 15,8 Miliar.

Berikut adalah profil dan biodata *streamer* Mobile Legends yang mendapatkan donasi dari situs judi *online* dan mempromosikan judi *online* tersebut :

a. Steven Kurniawan



Gambar 5. Total uang yang di dapat marsha dari promosi judi *online*



Gambar 6. Donasi dari situs judi *online* saat streaming

Menurut PartaiSocmed, Steven Kurniawan alias Marsha Ozawa dapat Rp 15,8 miliar dari promosi judi *online* berkedok donasi. Steven Kurniawan memiliki akun YouTube dengan nama MARSHA OZAWA. Ia memiliki 2,74 juta subscriber sehingga saat terlihat mempromosikan judi *online*, penggemarnya geger.

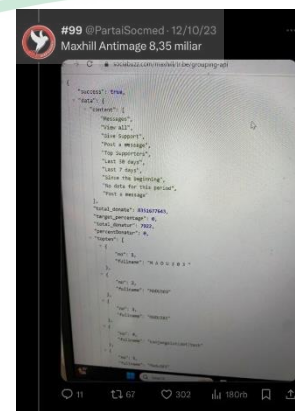
Selama sesi siaran langsung di kanal YouTube-nya, Marsha Ozawa diduga terlibat dalam pertukaran hadiah yang dimanfaatkan untuk mempromosikan platform judi *online* ilegal dan mengeluarkan kata-kata terkait kegiatan perjudian *online*. Beberapa tangkapan layar menunjukkan bahwa dia melakukan hal ini berulang kali.

- 1) Profil dan biodata Steven Kurniawan :
- 2) Nama Asli: Steven Kurniawan
- 3) Nama Panggung : Marsha
- 4) Asal: Palembang, Sumatera Selatan
- 5) Tanggal lahir : 5 Oktober 1994
- 6) Umur : 29 tahun
- 7) Agama : Kristen
- 8) Instagram : @steven.kurniawann
- 9) Youtube : Marsha Ozawa

b. Maxhil Antimage



Gambar 7. Donasi dari situs judi *online* yang di dapat antimage ketika *streaming*



Gambar 8. Total uang yang di dapat antimage dari Promosi situs judi *online*

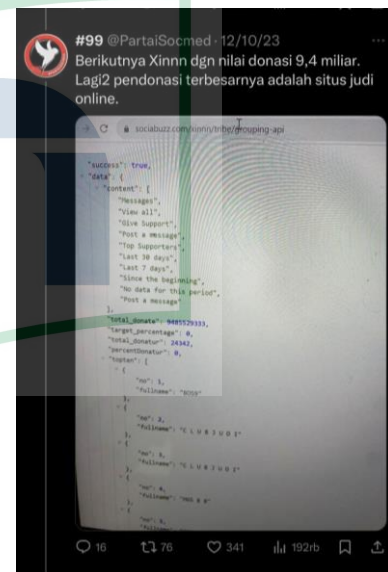
Menurut data yang disampaikan Partai Socmed, Maxhill Antimage mendapat Rp 8,3 miliar dari promosi judi *online* berkedok donasi. Pro Player bernama Evos Antimage, memiliki nama asli Maxhill Leonardo. Ia merupakan *gamer* yang berusia 21 tahun dan lahir di Jakarta, pada tanggal 14 Mei 2000 silam. Ia memiliki 1,57 juta subscriber.

- 1) Nama lengkap: Maxhill Leonardo
- 2) Nama panggilan: Max
- 3) Nickname in-game: Antimage
- 4) Tanggal lahir: 14 Mei 2000
- 5) Umur: 22 tahun (2022)
- 6) instagram: @evos.antimage
- 7) YouTube: Maxhill Antimage

c. Xinn



Gambar 9. Donasi dari judi *online* yang di dapat xinn Ketika *streaming*



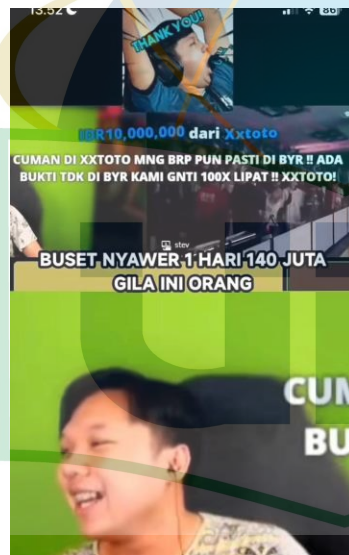
Gambar 10. Total uang yang di dapat xinn dari promosi judi *online*

Xinnn merupakan salah satu pemain yang membesarkan Hoshi di *game* Mobile Legends. Sebelum terjun menjadi pro player, ia pernah menekuni *game*

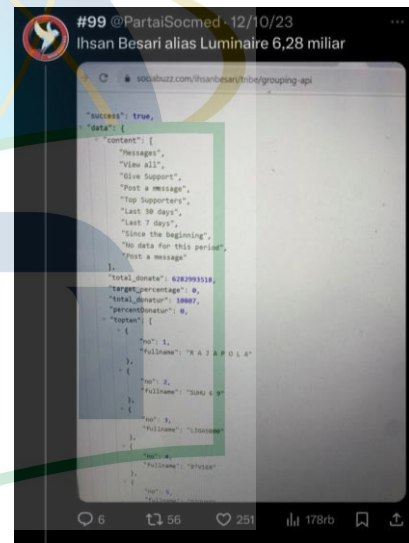
DOTA. Namun, ia kemudian beralih ke Mobile Legends karena ajakan temannya. Ia saat ini memiliki 4,57 juta subscriber

- 1) Nama: Yesaya Omega Armando Wowiling
- 2) Nama Panggilan: Nando
- 3) Nickname: RRQ Xinnn
- 4) Tanggal Lahir: Bitung, 2 Desember 1998
- 5) Asal: Bitung, Sulawesi Utara
- 6) Agama: Kristen
- 7) Instagram (IG): @rrq_xinn
- 8) YouTube: XINN

d. Ihsan Luminaire



Gambar 11. Donasi dari judi *online* yang di dapat Luminaire Ketika *streaming*



Gambar 12. Total uang yang di dapat Luminaire dari situs judi *online*

Menurut data Partai Socmed *streamer* YouTube ML Ihsan Lumina diduga mendapatkan donasi dari situs judi *online* hingga Rp 6,2 miliar. Gamers sekaligus YouTuber Ihsan Besari Kusudana pastinya sudah tidak asing lagi di kalangan penggemar Mobile Legends. Dikenal dengan nama panggung Ihsan

Luminaire, saat ini ia telah memiliki lebih dari 1,18 juta subscriber di YouTube dan kerap membuat konten-konten seputar *game* Mobile Legends.

Ihsan Besari Kusudana merupakan nama lengkap pro player *game* Mobile Legends kelahiran Jakarta 10 Februari 2000. Ia tergabung dalam tim EVOS yang semakin membuat namanya melejit di dunia *game* Indonesia.

- 1) Nama lengkap: Ihsan Besari Kusudana
- 2) Nama panggung: EVOS Luminaire, Ihsan Luminaire
- 3) Tempat, tanggal lahir: Jakarta, 10 Februari 2000
- 4) Agama: Islam
- 5) Profesi: Atlet Esport, Youtuber
- 6) Hobi: Main *Game*
- 7) Akun Instagram: @ihsanbesarik
- 8) Akun TikTok: @ihsanbesarik_
- 9) YouTube: Ihsan Luminaire

Demikian beberapa *streamer* YouTube Mobile Legends yang mendapatkan donasi dan terlibat promosi judi *online*.¹¹⁰

¹¹⁰ Binti Nikmatur, 4 Streamer Mobile Legends yang Diduga Didonasi Situs Judi *Online* hingga 15,8 Miliar, <https://www.jatimtimes.com/baca/2023/10/12/4-streamer-mobile-legends-yang-diduga-didonasi-situs-judi-online-hingga-15-8-miliar>

BAB IV

TINJAUAN HUKUM PROMOSI JUDI *ONLINE* OLEH *STREAMER GAME* *ONLINE MOBILE LEGENDS*

A. Regulasi Promosi Judi *Online* Oleh *Streamer Game Online Mobile Legends*

Pembagian muatan perjudian dalam tautan saluran melibatkan kegiatan di mana penyelenggara judi mempromosikan jasanya dalam konten yang dinikmati oleh banyak orang, dan mereka berusaha melakukannya tanpa melanggar hukum. Tujuannya adalah menjangkau seluruh lapisan masyarakat dengan menyisipkan promosi perjudian dalam berbagai bentuk. Konten yang sering digunakan untuk menyisipkan promosi ini adalah olahraga, terutama sepakbola. Penyelenggara perjudian biasanya bekerja sama dengan pihak yang menyiarkan pertandingan secara langsung untuk mempromosikan produknya selama pertandingan berlangsung. Mengingat pertandingan sepakbola tidak bisa dijeda kecuali saat istirahat babak pertama, promosi sering kali dimasukkan dalam bentuk teks berjalan (*running text*) yang ditampilkan saat pertandingan berlangsung. Cara ini terbukti efektif karena memungkinkan produk dilihat oleh banyak orang dalam waktu yang cukup lama.¹¹¹

Jenis perjudian yang dipromosikan dalam konteks ini biasanya termasuk togel, QQ, atau tebak skor pertandingan tersebut. Bentuk perjudian ini memungkinkan penonton untuk berpartisipasi tanpa mengganggu pengalaman menonton mereka dan bahkan dapat meningkatkan keseruan menonton pertandingan. Banyak orang merasa bahwa menonton sepakbola menjadi lebih menarik jika ada unsur taruhan. Konten yang menyiarkan pertandingan tersebut sering kali berasal dari luar Indonesia, tetapi tidak menutup kemungkinan orang Indonesia juga menonton

¹¹¹ Hery Sulisyanto, Lindu Ardayang, Tinjauan Yuridis tentang Perjudian *Online* Ditinjau dari Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, *Dinamika Hukum Dan Masyarakat*, volume 1, Nomor 1, 2018, hal. 1-19.

siaran tersebut karena saluran di Indonesia mungkin tidak lagi mendukung siaran sepakbola.¹¹²

Pembagi tautan juga memainkan peran penting dalam kegiatan ini. Ketika pertandingan dimulai, mereka akan membagikan konten tersebut di grup-grup yang fokus pada sepakbola. Akibatnya, banyak orang tertarik untuk menonton konten tersebut yang sudah disisipi promosi perjudian.

Promosi adalah metode yang digunakan oleh pengusaha untuk berkomunikasi dengan konsumen. Promosi dianggap sebagai langkah lanjutan karena bisa memicu aktivitas lebih lanjut bagi perusahaan. Dengan kata lain, promosi bertujuan memberikan informasi kepada konsumen tentang produk atau jasa. Di era internet, penyebaran informasi tentang bisnis menjadi lebih mudah, termasuk dalam industri perjudian *online*. Sosial media adalah salah satu platform utama untuk promosi ini. Tekniknya cukup sederhana: pemilik situs judi *online* membayar pemilik akun sosial media untuk memposting informasi tentang situs tersebut melalui tautan di akun mereka.¹¹³

Promosi judi *online* di sosial media saat ini marak dilakukan, berbagai macam kalangan influencer, selebgram, bahkan terdapat beberapa artis ikut serta melakukan promosi judi *online* di platform media sosial¹¹⁴ Promosi judi *online* yang dilakukan oleh *streamer* juga merupakan fenomena yang semakin marak terjadi seiring dengan perkembangan industri *streaming game* di Indonesia. Dalam penelitian ini, ditemukan bahwa platform donasi seperti Sociabuzz sering

¹¹² Delfi Aurelia Kuasa dan Febri Jaya. 2022. Fenomena Judi *Online*: Hukum & Masyarakat. Jurnal Hukum Widya Yuridika, Vol, 5 Nomor 2 Desember 2022. h. 353

¹¹³ Pande Putu Rastika,dkk,” *Sanksi Pidana Terhadap Para Pemasang Dan Promosi Iklan Bermuatan Konten Judi Online*”, Jurnal Preferensi Hukum ,Vol 2, No.1 (Februari 2021, h. 158

¹¹⁴ Sari Desriwaty. *Pertanggungjawaban Pidana terhadap Pelaku Promosi Judi Online yang dilakukan melalui Media Sosial ditinjau dari Perspektif Hukum Pidana*. Diss. Prodi Ilmu Hukum, 2023.

digunakan untuk menyalurkan donasi dari situs judi *online* kepada *streamer*. Donasi ini biasanya disertai pesan promosi yang mengarahkan penonton ke situs judi. Praktik ini menimbulkan berbagai implikasi hukum. Dalam analisis ini, penulis membahas aspek-aspek hukum positif yang mengatur promosi judi *online* oleh *streamer* berdasarkan Undang-Undang dan peraturan yang berlaku. Hukum positif secara tegas melarang segala bentuk promosi judi online. Berikut merupakan regulasi yang menjadi dasar Larangan Promosi judi online berdasarkan peraturan perundang-undangan yang relevan, di antaranya:

1. Pasal 27 ayat (2) dan Pasal 45 ayat (3) Undang – Undang Nomor 1 Tahun 2024
 - a. Pasal 27 ayat (2)

Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian.¹¹⁵

Unsur "dengan sengaja" berarti individu tersebut sadar akan tindakannya, sedangkan "tanpa hak" berarti individu tersebut tidak memiliki izin untuk mendistribusikan, mentransmisikan, atau mengakses Informasi atau Dokumen Elektronik. Saat ini, banyak orang mulai beralih dari menonton televisi karena beberapa alasan, seperti tidak mendapatkan hak siar untuk pertandingan olahraga atau karena pengacakan siaran oleh perusahaan. Akibatnya, banyak yang beralih ke internet. Namun, internet memungkinkan akses tanpa penyaringan, berbeda dengan perusahaan televisi yang sudah melalui proses penyaringan. Ini termasuk *live streaming* yang disiarkan oleh beberapa pihak, di mana terdapat promosi perjudian

¹¹⁵ Undang Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Transaksi Elektronik, Pasal 27 ayat (2).

b. Pasal 45 ayat (3)

Setiap Orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, dan/ atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/ atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (2) dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 10.000.000.000,00 (sepuluh miliar rupiah).¹¹⁶

Menurut pasal tersebut, suatu perbuatan bisa dipidana jika ada peraturan yang mengaturnya. Apabila seseorang melakukan tindak pidana perjudian, ia hanya bisa diadili berdasarkan peraturan perundang-undangan pidana yang berlaku pada saat perbuatan tersebut dilakukan. Peraturan perundang-undangan ini juga berfungsi sebagai pencegah, agar masyarakat tidak melakukan perbuatan yang tidak baik seperti perjudian. Selain itu, aturan ini juga bertujuan untuk mendidik pelaku tindak pidana agar mereka bisa memperbaiki diri dan kembali diterima dalam kehidupan bermasyarakat.

2. Pasal 303 dan 303 bis Kitab Undang-Undang Hukum Pidana

a. Pasal 303

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

a) dengan sengaja menawarkan atau memberikan kesempatan untuk permainan judi dan menjadikannya sebagai pencarian, atau dengan sengaja turut serta dalam suatu perusahaan untuk itu;

¹¹⁶ Undang Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Transaksi Elektronik, Pasal 45 ayat (3).

- b) dengan sengaja menawarkan atau memberi kesempatan kepada khalayak umum untuk bermain judi atau dengan sengaja turut serta dalam perusahaan untuk itu, dengan tidak peduli apakah untuk menggunakan kesempatan adanya sesuatu syarat atau dipenuhinya sesuatu tata-cara;
 - c) menjadikan turut serta pada permainan judi sebagai pencarian
- 2) Kalau yang bersalah melakukan kejahatan tersebut dalam menjalankan pencariannya, maka dapat dicabut hak nya untuk menjalankan pencarian itu.
 - 3) Yang disebut permainan judi adalah tiap-tiap permainan, di mana pada umumnya kemungkinan mendapat untung bergantung pada peruntunganbelaka, juga karena pemainnya lebih terlatih atau lebih mahir. Di situ termasuk segala pertaruhan tentang keputusan perlombaan atau permainanlain-lainnya yang tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala pertaruhan lainnya.¹¹⁷
- b. Pasal 303 bis
- 1) Diancam dengan pidana penjara paling lama empat tahun atau pidana denda paling banyak sepuluh juta rupiah:
 - a) barang siapa menggunakan kesempatan main judi, yang diadakan dengan melanggar ketentuan Pasal303;
 - b) barang siapa ikut serta main judi di jalan umum atau di pinggir jalan umum atau di tempat yang dapat dikunjungi umum,

¹¹⁷ Kitab Undang-undang Hukum Pidana pasal 303

kecuali kalau ada izin dari penguasa yang berwenang yang telah memberi izin untuk mengadakan perjudian itu.

- 2) Jika ketika melakukan pelanggaran belum lewat dua tahun sejak ada pemidanaan yang menjadi tetap karena salah satu dari pelanggaran ini, dapat dikenakan pidana penjara paling lama enam tahun atau pidana denda paling banyak lima belas juta rupiah.¹¹⁸

Pada pasal KUHP ini juga mengatur terkait larangan perjudian, termasuk promosi perjudian. Hal ini menunjukkan bahwa segala bentuk promosi yang mengarah pada penawaran atau memberikan kesempatan untuk berjudi dapat dianggap melanggar hukum.¹¹⁹

Seiring dengan perkembangan zaman dan kebutuhan masyarakat, KUHP terus mengalami perubahan dan penyempurnaan yang dapat ditemui, yaitu terjadi pembaharuan dari sebelumnya pasal 303 dan 303 bis Undang-Undang Nomor 1 Tahun 1946 tentang Peraturan Hukum Pidana dan sekarang dibaharui dengan pasal 426 dan 427 Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana.¹²⁰

UU Nomor 1 tahun 2023 tersebut berlaku setelah 3 (tiga) tahun terhitung sejak tanggal diundangkan atau 3 (tiga) tahun setelah tanggal 2 Januari 2023. Dengan adanya perubahan ini diharapkan dapat terwujud usaha pembangunan hukum nasional yang dilakukan secara terarah, terpadu, dan terencana sehingga dapat mendukung pembangunan nasional di berbagai bidang sesuai dengan tuntutan

¹¹⁸ Kitab Undang-undang Hukum Pidana pasal 303 bis

¹¹⁹ Dwishar Kharismanto, Rifqi Ridlo Phahlevy, “*Pertanggungjawaban Hukum Streamer Penerima Donasi dari Situs Judi Online*”, h. 6.

¹²⁰ Davin Gerald dkk, “*Pengaturan Hukum Positif Di Indonesia Terkait Promosi Judi Online Di Media Sosial*” 1, 2, 2024, h. 322

pembangunan serta tingkat kesadaran hukum dan dinamika yang berkembang dalam masyarakat.¹²¹

3. Undang-Undang No 8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen

a. Pasal 9

- 1) Pelaku usaha dilarang menawarkan, mempromosikan, mengiklankan suatu barang dan/atau jasa secara tidak benar, dan/atau seolah-olah:
 - a) barang tersebut telah memenuhi dan/atau memiliki potongan harga, harga khusus, standar mutu tertentu, gaya atau mode tertentu, karakteristik tertentu, sejarah atau guna tertentu;
 - b) barang tersebut dalam keadaan baik dan/atau baru;
 - c) barang dan/atau jasa tersebut telah mendapatkan dan/atau memiliki sponsor, persetujuan, perlengkapan tertentu, keuntungan tertentu, ciri-ciri kerja atau aksesori tertentu;
 - d) barang dan/atau jasa tersebut dibuat oleh perusahaan yang mempunyai sponsor, persetujuan atau afiliasi;
 - e) barang dan/atau jasa tersebut tersedia;
 - f) barang tersebut tidak mengandung cacat tersembunyi;
 - g) barang tersebut merupakan kelengkapan dari barang tertentu;
 - h) barang tersebut berasal dari daerah tertentu;

¹²¹ UU 1/2023: Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP), <https://jdih.maritim.go.id/uu-12023-kitab-undang-undang-hukum-pidana-kuhp>, diakses pada 26 Juli 2024

- i) secara langsung atau tidak langsung merendahkan barang dan/atau jasa lain;
 - j) menggunakan kata-kata yang berlebihan, seperti aman, tidak berbahaya, tidak mengandung risiko atau efek sampingan tanpa keterangan yang lengkap;
 - k) menawarkan sesuatu yang mengandung janji yang belum pasti.
- 2) Barang dan/atau jasa sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dilarang untuk diperdagangkan.
 - 3) Pelaku usaha yang melakukan pelanggaran terhadap ayat (1) dilarang melanjutkan penawaran, promosi, dan pengiklanan barang dan/atau jasa tersebut¹²²
- b. Pasal 62 ayat 1

Pelaku usaha yang melanggar ketentuan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 8, Pasal 9, Pasal 10, Pasal 13 ayat (2), Pasal 15, Pasal 17 ayat (1) huruf a, huruf b, huruf c, huruf e, ayat (2), dan Pasal 18 dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 (lima) tahun atau pidana denda paling banyak Rp.2.000.000.000,00 (dua miliar rupiah).¹²³

Pasal 9 menekankan larangan bagi pelaku usaha untuk melakukan penawaran, promosi, dan iklan yang tidak benar atau menyesatkan, serta mengatur penghentian kegiatan tersebut jika terjadi pelanggaran. Pasal 62 Ayat 1 menetapkan sanksi pidana bagi pelaku usaha yang melanggar ketentuan tersebut, dengan ancaman pidana penjara hingga 5 tahun atau denda hingga dua miliar rupiah. Tujuan dari

¹²²Pasal 9 Undang-Undang No 8 Tahun 1999

¹²³ Pasal 62 ayat 1 Undang-Undang No 8 Tahun 1999

peraturan ini adalah untuk melindungi konsumen dari praktik bisnis yang menyesatkan dan memastikan bahwa informasi yang diterima konsumen adalah benar dan tidak menipu.

Indonesia adalah negara hukum yang mengatur kejahatan konvensional maupun *online* melalui UU No. 1/2024 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Undang-undang ini mencakup kasus di mana pelaku menyebarkan donasi *online* melalui *live streaming* YouTube dan sengaja menyisipkan promosi perjudian *online*, baik secara verbal maupun visual. Aturan ini dijabarkan dalam beberapa pasal di UU No. 1/2024, serta KUHP yang mengatur Informasi dan Transaksi Elektronik.¹²⁴

Berdasarkan dengan regulasi telah di cantumkan diatas, Para *Streamer Mobile Legends* yang mempromosikan situs judi *online* melalui tampilan atau suara yang muncul setelah donasi diberikan, hal tersebut dapat dianggap sebagai promosi judi yang melanggar hukum. Ini karena tindakan tersebut secara tidak langsung memfasilitasi promosi situs judi *online* dan dilakukan dengan unsur kesengajaan yang bisa dikenai sanksi pidana berdasar pada penentuan hukum yang diberlakukan. Yaitu UU ITE 1/2024 Pasal 27 (2) Tiap Orang yang dengan sengaja dan tidak ada hak melakukan distribusi, transmisi, ataupun pembuatan bisa terakses Informasi dan Dokumen Elektronik yang memuat perjudian dipidanakan dengan pidana penjara terlama 10 tahun dan denda terbanyak 10 miliar sesuai dengan Pasal 45 ayat (3) UU 1/2024.

Selanjutnya pada pasal 426 ayat 1 UU 1 2023 KUHP Dipidana melalui pidana penjara terlama 9 tahun ataupun pidana denda terbanyak dikategorikan VI yakni Rp2 miliar, tiap orang yang tanpa izin (a) Penawaran ataupun pemberian peluang dalam bermain judi dan dijadikan mata pencaharian mau ikutserta pada perusahaan

¹²⁴ Dwishar Kharismanto, Rifqi Ridlo Phahlevy, “*Pertanggungjawaban Hukum Streamer Penerima Donasi dari Situs Judi Online*”, h. 10.

perjudian; (b) Penawaran ataupun pemberian peluang dalam bermain judi dan dijadikan mata pencaharian mau ikutserta pada perusahaan perjudian, namun undang-undang ini baru berlaku pada tahun 2026.

Adanya aturan yang jelas mengenai penyebaran promosi perjudian *online* memberikan landasan bagi pihak kepolisian untuk menegakkan hukum terhadap konten kreator yang menyalahgunakan konten mereka demi keuntungan pribadi dengan dalih donasi *online*. *Streamer* yang menerima donasi dari situs judi *online* dan sengaja mempromosikan situs tersebut, baik secara verbal maupun visual, dapat dianggap sebagai pihak yang mendukung promosi perjudian *online*.

Jadi *streamer* yang menerima donasi dari situs judi *online* dan mempromosikan situs tersebut dapat dianggap sebagai pihak yang terlibat dalam promosi perjudian *online*, terutama jika tindakan mereka mendukung atau memungkinkan praktik perjudian yang dilarang dengan unsur kesengajaan. Tindakan ini dianggap sebagai dukungan terhadap promosi situs judi *online* kepada penonton mereka dengan niat yang jelas.¹²⁵

Oleh karena itu, berdasarkan UU ITE dan KUHP yang melarang perjudian, *streamer* yang menerima donasi dari situs judi *online* dan memfasilitasi promosi tersebut dapat dianggap mempromosikan judi *online*. Tindakan mereka menyebarkan informasi tentang perjudian dapat dikenai sanksi pidana jika didasari oleh unsur kesengajaan. Namun, jika donasi dari situs judi *online* diterima tanpa niat untuk mempromosikan perjudian, maka tindakan *streamer* tersebut tidak bisa

¹²⁵ U. Sahal, "Marak Artis dan Influencer Promosi Judi *Online* di Media Sosial, Ini Tanggapan Dosen UM Surabaya," <https://um-surabaya.ac.id/article/marak-artis-dan-influencer-promosi-judi-online-di-media-sosial-ini-tanggapan-dosen-um-surabaya> . Diakses pada 30 juli 2024

dianggap sebagai dukungan terhadap kegiatan perjudian *online* dan tidak bisa dijerat hukum.¹²⁶

Streamer bisa bertanggung jawab atas donasi yang diterima dari situs judi *online*, terutama jika donasi tersebut digunakan untuk tujuan melanggar hukum. Hal ini tergantung pada niat *streamer* dan apakah mereka sadar bahwa situs judi *online* tersebut melanggar hukum.¹²⁷ *Streamer* mungkin perlu membatalkan atau mengembalikan donasi jika diketahui bahwa situs tersebut ilegal. Ini bisa menjadi bagian dari penyelesaian hukum dalam kasus tersebut. *Streamer* bisa dikenai sanksi hukum, termasuk pidana penjara atau denda, tergantung pada aturan yang berlaku di negara atau yurisdiksi mereka. Meskipun pengembalian dana donasi tidak diatur secara khusus dalam UU, hal ini tetap mengikuti prosedur hukum yang berlaku.¹²⁸

Pertanggungjawaban hukum *streamer* yang menerima donasi dari situs judi *online* tergantung pada kondisi yang terjadi. Jika *streamer* menerima donasi dan mempromosikan situs judi *online*, mereka melanggar Pasal 27 Ayat 2 UU ITE 1/2024, KUHP Pasal 426 Ayat (1) Huruf a dan b, serta Pasal 9 Ayat (2) UU No. 8/1999 tentang Perlindungan Konsumen. Dalam hal ini, *streamer* harus bertanggung jawab dan dapat dipidanakan berdasarkan aturan tersebut. Namun, jika donasi diterima langsung dari pengguna tanpa kaitan dengan promosi judi *online*, *streamer* tidak akan bertanggung jawab atas tindak pidana promosi judi *online*. Meskipun demikian, mereka tetap harus mematuhi batasan-batasan yang ditetapkan undang-undang untuk melindungi konsumen. Jadi, tanggung jawab

¹²⁶ A. Maulana, "Fadil Zumhana: Hukum Harus Bisa Mengikuti Perkembangan Masyarakat," unpad.ac.id. <https://www.unpad.ac.id/2023/03/fadil-zumhana-hukum-harus-bisa-mengikuti-perkembangan-masyarakat/> Diakses pada 30 juli 2024

¹²⁷ P. P. R. Paramartha, A. A. S. L. Dewi, dan I. P. G. Seputra, "Sanksi Pidana terhadap Para Pemasang dan Promosi Iklan Bermuatan Konten Judi Online," *J. Prefer. Huk.*, vol. 2, no. 1, 2021 h. 156-160

¹²⁸ S. Desriwaty, *Pertanggungjawaban Pidana Terhadap Pelaku Promosi Judi Online Yang Dilakukan Melalui Media Sosial Ditinjau Dari Perspektif Hukum Pidana*. (Skripdi S-1 Fakultas Ilmu Sosial Dan Humaniora, Universitas Putera Batam), 2023. h. 54

hukum *streamer* yang menerima donasi dari situs judi *online* bergantung pada situasi serta pemahaman dan kepatuhan mereka terhadap hukum yang berlaku.¹²⁹

B. Tinjauan Hukum Islam Promosi Judi *Online* Oleh *Streamer Game Online Mobile Legends*

Kata judi biasanya dipadankan dengan *maysir* الميسر dalam Bahasa arabnya, kata *maysir* berasal dari akar kata *Al-yasr* اليسر yang secara bahasa berarti “wajibnya sesuatu bagi pemiliknya”, juga berasal dari kata *Al-yusr* yang berarti muda. Akar kata lain *Al-yasar* yang berarti kekayaan.¹³⁰ Menurut al-Azhari, seperti dikutip oleh al-Syawkaniy, kata *maysir* berarti “potongan yang menjadi objek taruhan”, ia dinamakan judi karena potongan-potongan itu dibagi sedemikian rupa sehingga seolah-olah ia menjadi milik orang-orang yang ikut di dalamnya.

Setiap unit yang sudah dipisahkan mempermudah pembagiannya. Makna asli dari “*maysir*” dalam al-Qur'an merujuk pada taruhan dengan anak panah yang dilakukan oleh orang Arab jahiliyyah. Namun, mayoritas sahabat, tabi'in, dan ulama setelah mereka menginterpretasikan “*maysir*” dalam ayat tersebut mencakup semua bentuk taruhan, seperti permainan catur dan sejenisnya. Meskipun demikian, beberapa permainan atau kompetisi keterampilan seperti pacuan kuda dan memanah tidak dianggap sebagai judi. Menurut Imam Malik, judi mencakup semua permainan yang menghibur namun melalaikan dan berisiko.¹³¹

Dengan kemajuan teknologi, permainan judi kini dapat dimainkan secara *online*, memungkinkan orang untuk mengaksesnya dengan cepat dan mudah. Banyak yang menganggap ini sebagai cara yang lebih aman dan nyaman untuk berjudi. Berbagai permainan seperti lotre dan kasino tersedia di internet, di mana pemain dapat mempertaruhkan uang mereka dan mencoba memenangkan lebih

¹²⁹ Dwishar Kharismanto1, Rifqi Ridlo Phahlevy, “Pertanggungjawaban Hukum Streamer Penerima Donasi dari Situs Judi *Online*”, h. 11

¹³⁰ Al-Qurthubiy, *Al-Jami' li Ahkam al-Qur'an*, (Kairo: Dar al-Syu'ub, 1372 H), Juz 3, h. 53

¹³¹ Muhammad bin 'Aliy al-Syawkaniy, *Fath al-Qadir al-Jami' Bayn Finay al-Riwayah wa al-Dirayah min 'Ilm al-Tafsir*, (Beirut: Dar al-Fikr, t.th.), Juz 1, h. 220

banyak. Judi *online* bisa dinikmati kapan saja dan di mana saja asalkan ada akses internet, dengan pembayaran dilakukan melalui ponsel. Namun, ada risiko penipuan oleh pihak-pihak jahat yang memanfaatkan teknologi untuk menipu pemain. Sistem komputer yang menghubungkan banyak pemain membuat pengalaman judi lebih baik, namun keamanan tetap menjadi pertimbangan penting bagi mereka yang memilih bermain secara *online* daripada secara langsung.¹³²

Hukum dasar membantu usaha orang lain dengan memasang promosi di Website adalah boleh. Tindakan ini menjadi sunnah jika usaha tersebut bersifat halal dan baik. Namun, tindakan ini bisa menjadi haram jika usaha tersebut juga haram. Menyediakan jasa promosi untuk Poker dan Judi *Online* di Website adalah haram, karena hukum judi dalam Islam sangat jelas haram, dan tidak ada potensi transaksi halal di dalamnya. Oleh karena itu, hukum menyebarkannya pun menjadi haram. Seperti yang disebutkan dalam kaidah fikih yang dijadikan dasar penggunaan *sadd adzdzari'ah* yaitu,¹³³

ما أدا إلى الحرام فهو حرام

“Apa yang membawa kepada yang haram maka hal tersebut juga haram hukumnya”

Bedasarkan kaidah tersebut dapat disimpulkan bahwa suatu pekerjaan yang pada dasarnya mubah bisa menjadi haram jika pekerjaan tersebut menjadi sarana menuju tindakan haram. Menurut para ulama, pencegahan ini tergantung pada karakteristik media perantara dan kemampuannya dalam membawa kepada perbuatan yang dilarang. *Zarā'i'* adalah sesuatu yang secara tampak boleh, namun bisa mengantarkan kepada perbuatan haram atau makruh. Jadi,

¹³² Trisie Fitri Wulandari, Sri Wina Ramadhany, “Ketentuan Hukum Pidana Terhadap Promosi Konten Judi *Online*”, Jurnal Pendidikan, Sosial, dan humaniora, Vol. 3, No. 1, Maret 2023, h. 72

¹³³ A. Djazuli, Kaidah-Kaidah Fikih: *Kaidah-Kaidah Hukum Islam Dalam Menyelesaikan Masalah Masalah Yang Praktis* (Jakarta: Kencana, 2007), h. 32.

konsep ini sesuai dengan kesimpulan bahwa mempromosikan sesuatu yang pada awalnya boleh menjadi haram jika promosi tersebut memuat konten perjudian *online*.

Jika menggunakan jasa pemasangan promosi yang acak (seperti Google AdSense), pastikan untuk melakukan filter agar promosi judi *online* tidak muncul di website. Bagi yang sudah pernah menyetujui jasa pemasangan promosi di websitenya, disarankan untuk segera bertaubat dan tidak mengulanginya lagi.¹³⁴

Syariat Islam **secara tegas** melarang segala bentuk perjudian, karena dampak negatif yang ditimbulkan sangat merugikan individu. Judi *online* adalah permainan yang melibatkan taruhan, di mana tujuan utamanya adalah untuk memperoleh keuntungan dari taruhan tersebut. Dalam judi *online*, seluruh proses, termasuk transaksi dan perjudian itu sendiri, dilakukan melalui koneksi internet. Oleh karena itu, menurut hukum pidana Islam, judi *online* dianggap sebagai tindak kejahatan yang dikenakan jarimah ta'zir. Jarimah ta'zir adalah hukuman yang tidak ditentukan secara spesifik oleh syariat, sehingga penentuan hukumannya diserahkan kepada wewenang penguasa atau hakim.¹³⁵

Al-Qur'an, sebagai sumber utama hukum Islam, berfungsi sebagai rujukan dan landasan dalam penetapan hukum Islam. Sebagai sumber hukum, Al-Qur'an dapat digunakan sebagai dasar untuk menetapkan hukum yang berlaku di manapun dan untuk siapapun dalam konteks hukum Islam. Al-Qur'an juga berisi fakta-fakta yang berasal dari sumber terpercaya, sehingga keakuratannya sangat tinggi dan tidak dapat diperdebatkan. Menurut Ibnu Taimiyah, syara' tidak hanya sekadar membedakan antara manfaat atau kebaikan, melainkan sesuatu yang dapat membawa pelakunya kepada kebaikan atau keburukan, baik di dunia maupun di

¹³⁴ Muhammad Rizal Ghozali Arro, “Penyebaran Iklan Perjudian *Online* Di Indonesia”, (Jakarta, Universitas Syarif Hidayatullah, 2023),h., 55

¹³⁵ Rahmat, Hakim, *Hukum Pidana Islam*, (Bandung: CV.Pustaka Setia, 2000), hlm. 140.

akhirat.¹³⁶ Dalam hukum Islam, Al-Qur'an dianggap sebagai kalamullah yang sempurna dan tidak mengandung keraguan. Kesempurnaan ini melebihi gagasan-gagasan yang berasal dari pemikiran manusia atau hukum yang dibuat oleh manusia. 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*.¹³⁷

Penentuan hukuman dengan *jarimah ta'zir* merupakan kewenangan hakim, sehingga jenis dan durasi hukuman atas pelanggaran tidak ditetapkan secara pasti. Hakim memiliki kebebasan untuk menentukan hukuman berdasarkan pertimbangan terhadap pelanggaran yang dilakukan oleh pelaku. Tingkat hukuman diserahkan kepada hakim, yang dapat memilih dan menetapkan hukuman yang dianggap paling sesuai, baik itu meringankan atau memberatkan sesuai dengan situasi yang dihadapi.¹³⁸

Adapun para *Streamer Mobile Legends* gaming yang mempromosikan judi *online* dalam hukum Islam, jelas dianggap haram karena segala bentuk perjudian dilarang. Islam memiliki pedoman etika bisnis yang mengatur muamalah (transaksi) secara rinci. Meskipun promosi umumnya diperbolehkan dalam Islam, promosi tersebut harus mematuhi syariat. Jika promosi tersebut melanggar hukum syariat, maka akan dikenakan sanksi, berupa *jarimah*, yang ditentukan berdasarkan pertimbangan hakim.¹³⁹

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa syari'at Islam memberikan sanksi terhadap tindak pidana (*jarimah*) yang tidak disebutkan secara spesifik dalam Al-Qur'an atau Hadits melalui hukuman *ta'zir*. Perjudian dalam hukum

¹³⁶ Dalam Juhaya S. Praja, *Filsafat Hukum Islam*, (Bandung: Yayasan Piara, 1997), h. .39-40.

¹³⁷ Beni Ahmad Saebani, *Filsafat Hukum Islam*, Cet. I, (Bandung: CV Pustaka Setia, 2008), h. 321.

¹³⁸ Ahmad, Hanafi, *Asas - asas Hukum Pidana Islam*, (Jakarta: Bulan Bintang, 1967), h, 67

¹³⁹ T.M. hasbi Ash-Shiddieqi, *Falsafah Hukum Islam* (Semarang: Pustaka Rizki Putra, 2001), h. 122

pidana Islam termasuk dalam kategori ta'zir, di mana penentuan sanksinya merupakan kewenangan Ulil al-Amri (pemerintah). Dalam hal ini, hakim memiliki wewenang untuk menetapkan hukuman bagi pelaku tindak pidana. Islam memberikan hak kepada Ulil al-Amri untuk menjaga kepentingan masyarakat dengan menggunakan tindakan tegas terhadap mereka yang tidak mau mematuhi syari'at Islam, guna memastikan ketaatan kepada hukum Allah.¹⁴⁰

C. Persamaan dan Perbedaan Hukum Positif dan Hukum Islam terkait Promosi Judi Online Yang dilakukan oleh oleh *streamer Online Mobile Legends*

1. Persamaan Hukum Positif dan Hukum Islam terkait Promosi Judi Online Yang dilakukan oleh oleh *streamer Online Mobile Legends*

Dari uraian bab sebelumnya, terlihat beberapa persamaan antara hukum Islam dan hukum positif dalam menilai hakikat promosi. Dalam Islam, promosi pada dasarnya dipandang positif asalkan digunakan untuk tujuan yang baik. Bahkan, promosi dapat mendukung pelaksanaan perintah-perintah agama, misalnya sebagai media dakwah. Namun, promosi juga dapat menjadi sarana untuk hal-hal yang dilarang. Oleh karena itu, hukum penggunaan promosi tergantung pada tujuannya. Jika promosi digunakan untuk sesuatu yang terlarang, maka penggunaannya juga menjadi terlarang. Hal ini sesuai dengan prinsip Adz-Dzari'ah yang menyatakan, "Pekerjaan yang selamat dari kerusakan menjadi wasilah kepada kerusakan yang lain, maka tidak boleh melakukan hal tersebut."¹⁴¹ Prinsip Adz-Dzari'ah menyatakan bahwa sesuatu yang diperbolehkan bisa menjadi terlarang jika dapat mengarah pada hal yang haram, dan sebaliknya, sesuatu yang mengarah pada kebaikan menjadi diperintahkan.

¹⁴⁰ Mawardi Noor, *Garis-garis Besar Syari'at Islam* (Jakarta: Khairul Bayyan, 2002), h. 23.

¹⁴¹ A. Djazuli, *Kaidah-Kaidah Fikih: Kaidah-Kaidah Hukum Islam Dalam Menyelesaikan Masalah Masalah Yang Praktis* (Jakarta: Kencana, 2007), h. 32.

Dalam hukum positif, promosi juga diperbolehkan karena dapat memudahkan seseorang untuk bersosialisasi. Misalnya, sebuah perusahaan mempromosikan produknya, yang melalui promosi ini dapat menjangkau masyarakat luas dengan citra positif. Namun, jika pesan dalam promosi tersebut dianggap merugikan, maka promosi tersebut menjadi negatif dan citra perusahaan menjadi buruk.¹⁴²

2. Perbedaan Hukum Positif dan Hukum Islam terkait Promosi Judi *Online* Yang dilakukan oleh *Streamer Online Mobile Legends*

Walaupun Hukum Islam dan Hukum Positif sama-sama melarang promosi perjudian *online*, terdapat perbedaan yang jelas dalam hal sanksi yang diberikan. Hukum ta'zir bertujuan untuk memberikan pengajaran, pendidikan, serta mencegah orang lain melakukan pelanggaran serupa. Hukuman ta'zir diberikan berdasarkan ijtihad hakim yang bertujuan untuk menghentikan pelanggaran tersebut agar tidak terulang. Hakim memiliki kebebasan dalam menentukan sanksi yang dianggap paling efektif dalam mencegah pelanggaran, mulai dari hukuman yang paling berat hingga yang paling ringan, tergantung pada dampak yang ditimbulkan oleh pelaku.

Sementara itu, Hukum Positif mengatur promosi perjudian *online* dengan lebih rinci dan tegas. Sebagaimana disebutkan pada bab sebelumnya, promosi perjudian diatur dalam Pasal 27 ayat (2) UU ITE yang menyatakan: "*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.*"¹⁴³ Karena perbedaan dalam menetapkan hukuman, terjadi pula perbedaan dalam penegakan keputusan hakim.

¹⁴² Durianto, *Invasi Pasar Dengan Iklan Yang Efektif* (Jakarta : Gramedia Pustaka, 2003), h.7

¹⁴³ Pasal 27 ayat 2 UU ITE No. 1 tahun 2024

Dalam Hukum Islam, karena promosi perjudian *online* masuk dalam kategori ta'zir, hakim memiliki wewenang yang luas untuk memberikan sanksi yang dianggap pantas dan efektif dalam mencegah pelanggaran tersebut agar tidak terulang. Sanksi yang diberikan dapat sangat bervariasi, mulai dari hukuman yang paling berat hingga yang paling ringan, tergantung pada dampak yang ditimbulkan oleh pelaku. Tentu saja, sanksi yang dijatuhkan untuk promosi judi *online* berbeda dengan sanksi untuk kejahatan seperti korupsi atau pembunuhan. Semua tergantung pada penilaian hakim mengenai hukuman yang tepat untuk mencegah pelaku mengulangi perbuatannya atau orang lain meniru perbuatan tersebut.¹⁴⁴

Sedangkan dalam Hukum Positif, aturan hukum bagi pelaku promosi perjudian *online* maupun *offline* memiliki dasar hukum yang berbeda. Jika promosi perjudian dilakukan secara *online*, dasar hukum yang digunakan adalah UU ITE Pasal 27 ayat (2). Jika promosi perjudian dilakukan secara *offline*, dasar hukum yang digunakan adalah KUHP Pasal 303.

¹⁴⁴ Muhammad Rizal Ghozali Arro, “Penyebaran Iklan Perjudian *Online* Di Indonesia”, (Jakarta, Universitas Syarif Hidayatullah, 2023),h., 65

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dalam skripsi ini, telah dibahas mengenai perbedaan antara hukum Islam dan hukum positif dalam menangani promosi perjudian *online*. Beberapa poin kesimpulan yang dapat diambil adalah:

1. Perbedaan Sanksi:

- a. Hukum Islam: Sanksi untuk promosi perjudian *online* di bawah kategori ta'zir bertujuan untuk memberikan pembelajaran, agar tidak mengulangi kembali serta mencegah orang lain melakukan pelanggaran serupa. Hakim memiliki kebebasan dalam menentukan hukuman yang dianggap paling efektif, yang bisa sangat bervariasi tergantung pada dampak yang ditimbulkan oleh pelaku.
- b. Hukum Positif: Promosi perjudian *online* diatur secara tegas dalam Pasal 27 ayat (2) UU ITE. Sanksi yang diberikan lebih spesifik dan ditentukan oleh undang-undang, dengan tujuan utama untuk memberikan efek jera melalui penegakan hukum yang ketat.

2. Penegakan Hukum:

- a. Hukum Islam: Penegakan keputusan hakim sangat fleksibel dan bergantung pada ijtihad hakim. Sanksi ta'zir bisa berbeda-beda tergantung pada jenis pelanggaran dan dampak yang ditimbulkan..
- b. Hukum Positif: Penegakan hukum dilakukan berdasarkan aturan yang lebih tegas dan rinci sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku. Misalnya, promosi perjudian *online* menggunakan dasar hukum UU ITE Pasal 27 ayat (2)

B. Rekomendasi

1. Diharapkan *Streamer* dapat memfilter kata-kata yang biasa di tuliskan oleh situs judi *online* tersebut, dan mengedukasi penontonnya untuk tidak bermain judi *online*
2. Penting untuk melakukan edukasi dan sosialisasi kepada masyarakat tentang bahaya perjudian *online* dan konsekuensi hukum yang dapat ditimbulkan. Kampanye edukatif bisa dilakukan melalui media sosial, seminar, dan kerjasama dengan institusi pendidikan.
3. Perlunya kerjasama antara berbagai lembaga penegak hukum, baik untuk memastikan bahwa hukum terkait promosi perjudian *online* ditegakkan secara konsisten dan efektif.



DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah zaki Alkaf, *Fiqh Empat Mazhab* ,Bandung,Hasyimi, 2015
- Achmad Zurohman,dkk. “ Dampak Fenomena Judi *Online* terhadap Melemahnya Nilai-nilai Sosial pada Remaja (Studi di Campusnet Data Media Cabang Sadewa Kota Semarang) “, 5, 2, 2016.
- Ahmad Hanafi, *Asas-asas Hukum Pidana Islam* ,Jakarta: Bulan Bintang, 1993
- Al-Qurthubiy, *Al-Jami' li Ahkam al-Qur'an*, (Kairo: Dar al-Syu'ub, 1372 H), Juz 3
- Andi Ibrahim dkk., *Metodologi Penelitian* (Makassar: Gunadarma Ilmu, 2018
- Agus Rusianto, *Tindak Pidana & Pertanggung Jawaban Pidana*, Jakarta: PT. fajar Interpratama Mandiri, 2016
- Askana Fikriana dan Muhammad Irsyad, “Pengaruh Judi *Online* Terhadap Kesejahteraan Masyarakat Muslim Perspektif Fiqh Siyasah”, 2, 1, 2024
- Ahmad Hanafi, *Asas-Asas Hukum Pidana Islam*, (Jakarta: Bulan Bintang, 2005)
- Ahmad Wardi Muslich, *Hukum Pidana Islam*, (Jakarta: Sinar Grafika), Cet. 2,
- A. Maulana, “Fadil Zumhana: Hukum Harus Bisa Mengikuti Perkembangan Masyarakat,” unpad.ac.id. <https://www.unpad.ac.id/2023/03/fadil-zumhana-hukum-harus-bisa-mengikuti-perkembangan-masyarakat/> Diakses pada 30 juli 2024
- Addiyansyah, Wahfidz. “Kecanduan Judi *Online* Di Kalangan Remaja Desa Cilebut Barat Kecamatan Sukaraja Kabupaten Bogor” 1, No. 1 (2023).
- Affiliator Judi *Online* Dalam Perspektif Hukum Positif Indonesia Aladalah: *Jurnal Politik, Sosial, Hukum dan Humaniora* 1, no. 4 (September 25, 2023): 01–08
- Al-Qur'an dan Tafsirnya, Kementerian Agama RI, Jakarta : Widya Cahaya, 2011, Jilid 3,
- A. Djazuli, Kaidah-Kaidah Fikih: *Kaidah-Kaidah Hukum Islam Dalam Menyelesaikan Masalah Masalah Yang Praktis* (Jakarta: Kencana, 2007), h. 32.
- Abdurrahman Mulachela dkk, “Analisis Perkembangan Industri *Game* di Indonesia Melalui Pendekatan Rantai Nilai Global (Global Value Chain) “, *Indonesian Journal of Global Discourse*, 2, 2, 2020

- A. Jazuli, *Fiqh Jinayat (Upaya Menanggulangi Kejahatan dalam Islam)*, Jakarta, PT RAJA GRAFINDO PERSADA, 1997
- 5 Aplikasi *Live Streaming Game* Bikin Puas Anti Lemot, artikel di akses 02 juli 2024 dari <https://www.acerid.com/berita-teknologi/rekomendasi-aplikasi-live-streaming-game>
- Abdurrahman al-Jaziri, *Kitab Fiqh 'ala Mazahib al-Arba'ah*, juz 5, Beirut-Libanon: Dar al-Kutub al-'Ilmiyah,
- Arikunto Suharsimi. *Prosedur Penelitian: Satu Pendekatan Praktek*, n.d.
- Basu Swastha, *Manajemen Pemasaran*, Yogyakarta: Liberty, 2003
- Basu Swastha, *Pengantar Bisnis Modern*, Edisi ketiga, Cet ke-11, (Yogyakarta: Liberty Yogyakarta, 2007
- Binti Nikmatur, 4 *Streamer Mobile Legends* yang Diduga Didonasi Situs Judi Online hingga 15,8 Miliar, <https://www.jatimtimes.com/baca/2023/10/12/4-streamer-mobile-legends-yang-diduga-didonasi-situs-judi-online-hingga-15-8-miliar>
- Bambang Sunggono, *Metodologi Penelitian Hukum* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2016)
- . Beni Ahmad Saebani, *Filsafat Hukum Islam*, Cet. I, Bandung: CV Pustaka Setia, 2008
- Choirul Fajri, "Tantangan Industri Kreatif-Game Online di Indonesia,". *Jurnal komunikasi*, 1, 5 (juli 2012
- Cara Donasi Saweria, Ikuti Langkah-langkah Mudah nya di Sini!, di akses 02 juli 2024, <https://kumparan.com/how-to-teknologi/cara-donasi-saweria-ikuti-langkah-langkah-mudahnya-di-sini-1zgvdvGXdfv>
- Davin Gerald dkk, "Pengaturan Hukum Positif Di Indonesia Terkait Promosi Judi Online Di Media Sosial", *Jurnal Hukum, Pendidikan dan Sosial Humaniora* 1, 2, (maret 2024)
- David Aaker, *Manajemen Ekuitas Merk*, Jakarta: Spektrum, 1997
- D. Simmon dalam Sudano, : *Hukum Pidana*, Semarang : Yayasan Sudano, 1990,
- Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* ,Jakarta: Balai Pustaka, 2002
- Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* ,Jakarta: Balai Pustaka, 2000
- Dalam Juhaya S. Praja, *Filsafat Hukum Islam*, (Bandung: Yayasan Piara, 1997

- Dwishar Kharismanto, Rifqi Ridlo Phahlevy, “*Pertanggungjawaban Hukum Streamer Penerima Donasi dari Situs Judi Online*”
- Durianto, *Invasi Pasar Dengan Iklan Yang Efektif*, Jakarta : Gramedia Pustaka, 2003
- Ensiklopedia fiqih kuwait, *Membimbing alfuhiul mencapai ilmu kebenaran dari pokokpokok*
- Erwin Mapaseng, *Upaya Pemberantasan Perjudian*, Harian Kompas, 2001
- Elbert Sun, dan Zulkarnaen, “Studi Eksplorasi Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Donasi Selama *Streaming* Di Indonesia”, *Journal of Information Technology and Computer Science*, 6,1,2023
- Fandy Tjiptono, Strategi Pemasaran, Ed III, (Yogyakarta: ANDI, 2008
- Freddy Rangkuti, Strategi Promosi yang Kreatif dan Analisis Kasus Integrated Marketing Communication, Jakarta: Anggota IKAPI, 2009
- Fajar Ramadhan, ” Penyebab Perjudian Dalam Bentuk Togel Di Kec, Sekadau Hilir Kabupaten Sekadau, Di Wilayah Hukum Polres Sekadau “, Skripsi Fakultas Hukum S1 Universitas Tanjungpura Medan , 2016.
- Gitosudarmo, Manajemen Pemasaran, Cet ke-6, Yogyakarta: BPFE, 2000
- HandikaSastraDiputra, Analisis Hukum Pidana Islam Terhadap Tindak Pidana Judi *Online* Di Desa Kedung Malang Kec. Kedung Kab. Jepara, (Skripsi, S1Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang) 2019.
- Hadist Bukhari nomor 6159, <https://ilmuislam.id/hadits/cari?s=judi> , di akses pada 31 Juli 2024
- <https://terminologyenc.com/id/browse/term/6432> Diakses pada 24 juli 2024
- <https://tafsirq.com/5-al-maidah/ayat-90>, diakses pada 24 juli 2024
- <https://ardan7779.web.id/tag/dalam-islam/> Diakses pada 24 juli 2024
- <https://sippfm.com/pembantu-orang-zalim/>(Diakses pada 24 juli 2024
- Imam Muslim, No. 2674; *Al-Baghawi Dalam Syahrus Sunnah*, No. 109
- Immanuel G. Sidebang,” Fenomena Judi *Online* Situs Liga 365 Di Kalangan Mahasiswa Yang Berdomisili Di Jl. Rela/Keruntung Kecamatan Medan Tembung”,Skripsi S1 Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Medan, 2015

Iwan Hermawan. *Metodologi Penelitian Pendidikan (Kualitatif, Kuantitatif Dan Mixed Method)*. Karawang: Hidayatul Quran, 2019.

Imam Ibnu Katsir, *Terjemah Ibnu Katsir. Terjemah Salim Bahreisy dan Said Bahreisy* (Surabaya: PT Bina Ilmu, 1993)

Kementrian Agama RI. *Al-Quran Dan Terjemahannya*. Jakarta: Kementrian Agama RI, 2019.

Kompas tv , Tanggapan Para Streamer Mobile Legends yang Disawer dari Judi Online, Sudah Akui Kesalahan?, Artikel diakses pada 20 mei 2024 dari <https://www.kompas.tv/lifestyle/2023/10/07/tanggapan-para-streamer-mobile-legends-yang-disawer-dari-judi-online-sudah-akui-kesalahan>

Kartini Kartono, Patologi Sosial (jilid. I; Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2005

Kitab Undang-undang Hukum Pidana pasal 303

Kitab Undang-undang Hukum Pidana pasal 303 bis

Kumpulan Hadist, <https://ilmuislam.id/hadits/cari> diakses pada Rabu, 24 Juli 2024

Kementrian Agama RI, *Syaamil Al-Qur'an* (Al-Qur'an dan Terjemahan, 2019

Kebudayaan Proyek Penertiban Buku Bacaan Dan Sastra Indonesia Dan Daerah, 1979

KUHP dan KUHP, Restu Agung, Jakarta, 2007

Lidya Agustina, "Live Video Streaming Sebagai Bentuk Perkembangan Fitur Media Sosial",

Louis Ma'luf, *Al-Munjid fi Al-Lughah Wa Al-A'lam* (Beirut: Dar al-Masyriq, 1986)

Luki Nugroho , *Judi Terselubung*, Jakarta, Rumah Fiqih , 2018

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

M. Nurul dan Masyrofah, *Fiqh Jinayah* (Jakarta: Amzah, 2013)

Mawardi Noor, *Garis-garis Besar Syari'at Islam* (Jakarta: Khairul Bayyan, 2002)

Marsum, *Fiqh Jinayat* (Hukum Pidana Islam) , Yogyakarta: FH UII, 1991

Mengenal Sociabuzz, Platform Donasi Doni Salmanan ke Reza Arap, di akses pada 02 juli 2024 dari <https://inet.detik.com/cyberlife/2021/07/05/mengenal-sociabuzz-platform-donasi-doni-salmanan-ke-reza-arap>

- Muhammad Abduh Malik, *Perilaku Zina: Pandangan Hukum Islam dan KUHP*, (Jakarta, Bulan Bintang, 2003)
- Masyhuri dan M. Zainuddin. *Metodelogi Penelitian*. Bandung: Refika Aditama, 2008.
- Muhammad bin ‘Aliy al-Syawkaniy, *Fath al-Qadir al-Jami’ Bayn Finay al-Riwayah wa al-Dirayah min ‘Ilm al-Tafsir*, (Beirut: Dar al-Fikr, t.th.), Juz 1
- Muhammad Hafid,” Tinjauan Hukum Islam Terhadap Praktik Saweria Di Youtube”, (Skripsi S1 Fakultas Syariah dan Hukum, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry), 2022
- Marius P. Angipora, *Dasar-dasar Pemasaran*, Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 1999
- M Ramli AT dkk, ”Judi Online Dikalangan Remaja Kasus Kelurahan Bone – Bone, Luwu”, *Hasanuddin Journal of Sociology*, 1,(02), (2019)
- Muhammad Fajar Al Islami. “Perbandingan Perspektif Hukum Islam Dan Hukum Positif Tentang Judi Online Di Era Digital.” Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, 2022.
- Muhammad Hafid,” Tinjauan Hukum Islam Terhadap Praktik Saweria Di Youtube”, (Skripsi S1 Fakultas Syariah dan Hukum, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, 2022
- Muhammad Atho Mudzhar, *Jurnal Cita Hukum*, (Jakarta: Fakultas Syariah dan Hukum UIN Syarif Hidayatullah, 2013
- Muljanto, *Kitab Undang Undang Hukum Pidana*, Yogyakarta : Bumi Aksara, 2006
- Muhammad Rizal Ghozali Arro, “ Penyebaran Iklan Perjudian Online Di Indonesia”, Skripsi S1, Universitas Syarif Hidayatullah, 2023.
- Nasrun Haroen, M. A, *Ushul Fiqh*, (Jakarta, Logos, 1996), h. 160
- Poerwadarminta, , *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Edisi Kedua, Jakarta Balai Pustaka, 1995.
- Pande Putu Rastika, dkk,” *Sanksi Pidana Terhadap Para Pemasang Dan Promosi Iklan Bermuatan Konten Judi Online*”, *Jurnal Preferensi Hukum*, Vol 2, No.1 Februari 2021
- P. P. R. Paramartha, A. A. S. L. Dewi, dan I. P. G. Seputra, “*Sanksi Pidana terhadap Para Pemasang dan Promosi Iklan Bermuatan Konten Judi Online*,” *J. Prefer. Huk.*, vol. 2, no. 1, 2021 h. 156–160

- Rony Hanintijo Soemitro Muljatno, *Beberapa Masalah Dalam Studi Hukum dan Masyarakat*, Bandung : CV Remadja Karya, 1985
- Rahmat, Hakim, *Hukum Pidana Islam*, Bandung: CV.Pustaka Setia, 2000
- rahim al-Bajuri, Hasyiyah al-Bajuri 'ala Fath al-Qarib, (Singapura: Sulaiman Mar'i, t. th.), Jilid II*
- Rivai Wirasasmita, dkk, *Kamus Lengkap Ekonomi*, Bandung: Pionir Jaya, 2002
- Sulaiman Abdullah, *Sumber Hukum Islam*, (Jakarta: Sinar Grafika, 1995), h. 164
- S. Desriwaty, *Pertanggungjawaban Pidana Terhadap Pelaku Promosi Judi Online Yang Dilakukan Melalui Media Sosial Ditinjau Dari Perspektif Hukum Pidana.* (Skripdi S-1 Fakultas Ilmu Sosial Dan Humaniora, Universitas Putera Batam), 2023.
- T.M. hasbi Ash-Shiddieqi, *Falsafah Hukum Islam* ,Semarang: Pustaka Rizki, 2001
- The Book of Knowledge, <https://sunnah.com/muslim:2674>, diakses pada Rabu, 24 Juli 2024
- Trisie Fitri Wulandari , Sri Wina Ramadhany, “*Ketentuan Hukum Pidana Terhadap Promosi Konten Judi Online*”, Jurnal Pendidikan, Sosial, dan humaniora, Vol. 3, No. 1, Maret 2023
- Marsum, *Fiqih Jinayat (Hukum Pidana Islam)* ,Yogyakarta:FH UII, 1991
- U. Sahal, “Marak Artis dan Influencer Promosi Judi Online di Media Sosial, Ini Tanggapan Dosen UM Surabaya,” <https://um-surabaya.ac.id/article/marak-artis-dan-influencer-promosi-judi-online-di-media-sosial-ini-tanggapan-dosen-um-surabaya> di akses pada 30 juli 2024
- Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik
- Undang Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Transaksi Elektronik, Pasal 27 ayat (2).
- Undang Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Transaksi Elektronik, Pasal 45 ayat (3).
- Undang-Undang No 8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen
- UU 1/2023: Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP), <https://jdih.maritim.go.id/uu-12023-kitab-undang-undang-hukum-pidana-kuhp>, diakses pada 26 Juli 2024

Uma Sukarna. , *Metode Analisis Data*. Jakarta: Kencana, 2007.

Yessi Augustin, *Pandawa Bermain Judi*, (Jakarta: Dapertemen Pendidikan Dan Kebudayaan Proyek Penertiban Buku Bacaan Dan Sastra Indonesia Dan Daerah, 1979

Yuslianson. “Viral *Streamer* Mobile Legends Disawer Situs Judi *Online*, Warganet Gempar,” n.d

Wantjik Saleh, *Perlengkapan Kitab Undang Undang Hukum Pidana*, Jakarta : Ghalia Indonesia, 1976

Quraish Shihab, *Tafsir Al-Mishbah, Pesan Kesan dan Keserasian AlQur'an*, Tangerang: Lentera Hati, 2001, hal 192-193 Zainudin Ali, *Hukum Pidana Islam* ,Jakarta: Sinar Grafika, 2007

Zurohman, Achmad. “Dampak Fenomena Judi *Online* terhadap Melemahnya Nilai-nilai Sosial pada Remaja (Studi di Campusnet Data Media Cabang Sadewa Kota Semarang)” (2016).

