

Fenomena Judi Online terhadap Kecenderungan Pemahaman Hadis di Era Disrupsi Digital

Uswatun Hasanah¹, Citra Pertiwi Isroyo²

^{1,2}Program Studi Ilmu Hadis, Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam,
UIN Raden Fatah Palembang, Indonesia
uswatunhasanah_uin@radenfatah.ac.id, pertiwic150@gmail.com

Abstract

This study aims to discuss the understanding of hadith on the phenomenon of online gambling in the era of digital disruption. The method used in this study is qualitative with a descriptive approach and also library research or a form of data collection through literature. The results and discussion of this study show that online gambling is not allowed. Islam makes gambling a serious mistake and despises what a form of gambling is. As for this criminal gambling included in the *jarimah ta'zir*, everyone commits forbidden deeds and has no *had*, *qisas*, and *kafarat*, for the judge is given the freedom to punish with *ta'zir* based on his *ijtihad* which in case can prevent him from repeating his deeds of being beaten or imprisoned and given minor contempt. As for the provisions of the *jarimah ta'zir* which remain non-existent, all are left to the government or the courts, in which case it is the judge who determines, as for the intent of this determination.

Keywords: Era of Disruption, Hadith, Law, Online Gambling.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk membahas pemahaman hadis terhadap fenomena judi online di *era disrupsi* digital. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan pendekatan deskriptif dan juga *library research* atau bentuk pengumpulan data melalui kepustakaan. Hasil dan pembahasan penelitian ini menunjukkan bahwa perjudian online tidak diperbolehkan. Islam menjadikan judi sebagai suatu kesalahan yang serius dan memandang hina apa itu bentuk judi. Adapun pidana perjudian ini termasuk ke dalam *jarimah ta'zir*, setiap orang melakukan perbuatan yang diharamkan dan tidak mempunyai *had*, *qisas*, dan *kafarat*, bagi hakim diberi kebebasan menghukum dengan *ta'zir* berdasarkan *ijtihadnya* yang sekiranya dapat mencegah kepadanya untuk mengulangi

perbuatannya yang dipukul atau dipenjarakan dan diberi penghinaan ringan. Adapun ketentuan *jarimah ta'zir* yang tetap tidak ada, semua diserahkan pada pemerintah atau pengadilan, dalam hal ini hakimlah yang menentukan, adapun maksud penentuan ini agar dapat mengatur masyarakat sesuai dengan perkembangan zaman.

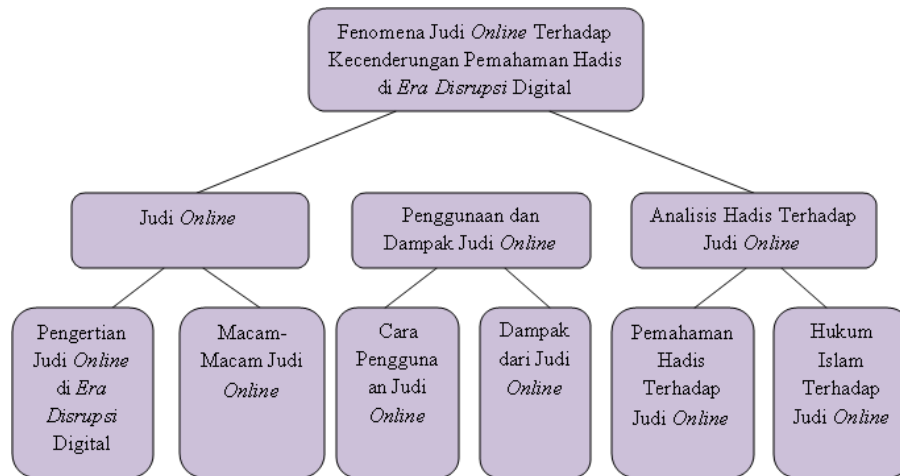
Kata Kunci: Era Disrupsi, Hadis, Hukum, Judi Online.

Pendahuluan

Era disrupsi merupakan era yang ditandai perubahan yang fundamental dalam kehidupan masyarakat sebagai dampak dari inovasi teknologi untuk merespon kebutuhan konsumen di masa yang akan datang (Rasyid, 2017). Era disrupsi teknologi dan revolusi digital adalah istilah lain dari revolusi industri 4.0 (Burlian, 2016). Revolusi Industri 4.0 mendorong terjadinya disrupsi dalam berbagai bidang termasuk kehidupan berbangsa dan bernegara. Fenomena judi online yang marak terjadi di era disrupsi digital saat ini merupakan permasalahan sosial dikarenakan dampak yang ditimbulkan sangat negatif bagi kepentingan nasional terutama bagi generasi muda. Perjudian online ini semakin marak terjadi ditengah pandemi Covid-19, yang mana memiliki pengaruh yang berarti dari segi ekonomi, sosial, pendidikan, dan lain sebagainya. Khususnya dari segi ekonomi, tidak dipungkiri bahwa dengan adanya Covid-19 ini banyak sekali orang-orang yang menempuh jalur instan untuk memperoleh penghasilan tambahan salah satunya dengan melakukan perjudian. Berjudi merupakan jalan pintas untuk meraih kekayaan dengan jalan yang tidak wajar, perbuatan ini paling disukai oleh orang yang malas bekerja yang hidupnya penuh lamunan dan angan-angan kosong. Selain itu berjudi dapat membuat candu para pelakunya, sekali mereka mendapatkan keuntungan yang didapatkan sampai kemenangan berikutnya.

Namun seiring dengan perkembangan teknologi saat ini, perjudian kini tersedia dalam bentuk online atau disebut dengan perjudian online. Permainan judi online dimana dari keseluruhannya memanfaatkan fasilitas-fasilitas jaringan internet sehingga dapat dilakukan dengan praktis dan nyaman (Latumaerissa et al., 2021). Hakikatnya perjudian adalah perbuatan yang bertentangan dengan norma agama, moral, kesusilaan, maupun hukum. Sebagaimana judi merupakan perbuatan yang telah diharamkan Allah dalam firman-Nya QS. al-Baqarah ayat 219, QS. al-Maidah ayat 90-91 dan bahkan dosa judi tidak hanya di dapatkan oleh orang yang melakukannya saja, tetapi sekedar ucapan mengajak berjudi sudah terkena dosa dan diperintahkan untuk membayar *kaffarah* (penembus dosa) dengan bersedekah sebagaimana hadis Nabi yang diriwayatkan oleh Imam Bukhari dan Imam Muslim.

Bagan 1. Kerangka Berpikir



Sebagai alur logis secara garis besar berjalannya penelitian maka diperlukan kerangka berpikir dalam kerangka teori keilmuan. Kerangka berpikir ini digambarkan dalam Bagan 1. Perjudian diartikan sebagai pertaruhan dengan sengaja, yaitu mempertaruhkan satu nilai atau sesuatu yang dianggap bernilai, dengan menyadari adanya risiko dan harapan-harapan tertentu pada peristiwa, pertandingan, perlombaan, dan kejadian-kejadian belum pasti hasilnya. Seiring dengan perkembangan teknologi saat ini, perjudian kini tersedia dalam bentuk *online* atau disebut dengan perjudian *online*. Permainan judi *online* dimana dari keseluruhannya memanfaatkan fasilitas-fasilitas jaringan internet sehingga dapat dilakukan dengan praktis dan nyaman (Rasyid, 2017).

Hasil penelitian terdahulu telah dilakukan oleh beberapa peneliti terkait fenomena judi online antara lain oleh Wulandari (2016), "*Fenomena Judi Online Pada Mahasiswa*" Universitas Katolik Soegijapranata Semarang. Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap fenomena judi online pada mahasiswa dengan mengidentifikasi alasan mahasiswa berjudi, proses sampai dengan dampak psikologis akibat judi online. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Subyek penelitian ini adalah mahasiswa yang sudah ketagihan judi online selama satu tahun atau lebih. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa faktor eksternal mahasiswa mulai berjudi karena uang saku yang diberikan orang tua kurang, konformitas teman sebaya, tekanan sosial, relasi dengan keluarga dingin, dan kemudahan dalam mengakses. Faktor internal adalah kurang kontrol diri, hasrat ingin mencoba, buruknya manajemen emosi dan sifat malas. Dilapangan ditemukan kesadaran saat bermain berupa pemahaman judi adalah permainan untung-untungan, judi menyusahkan, pemaksaan diri untuk bermain dan menghabiskan waktu serta tenaga,

sedangkan ketidaksadaran yang dialami adalah terhadap judi, anggapan judi sebagai kebutuhan, ketidaksadaran menghabiskan uang, sensasi bahagia, tidak pernah puas, tingginya ekspektasi dan fantasi kemenangan serta pola permainan yang semakin agresif. Dampak negatif yang dirasakan mahasiswa setelah berjudi adalah kehabisan uang, terlilit hutang, stress karena hidup dipenuhi beban hutang, waktu terbuang, penurunan motivasi belajar dan prestasi akademik, perasaan bersalah kepada orang tua dan kelelahan fisik akibat sering begadang untuk berjudi online (Wulandari, 2016).

Kemudian oleh Ramli (2018), "*Fenomena Judi Bola Online di Kalangan Mahasiswa (Studi Kasus Mahasiswa yang Berdomisili di Jalan Emmy Saelan Kota Makassar)* Universitas Muhammadiyah Makassar. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui fenomena judi bola *online* di kalangan mahasiswa yang berdomisili di Jalan Monument Emmy Saelan Kota Makassar dan bagaimana respon masyarakat atas fenomena judi bola *online* di jalan Emmy Saelan Kota Makassar dan bagaimana respon atau tanggapan masyarakat terhadap mahasiswa yang melakukan judi online. Metode penelitian ini adalah menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Untuk mengumpulkan data yaitu teknik wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, ternyata judi online tidak bisa langsung bermain begitu saja sebelum daftar akun. Mereka mengetahui permainan judi bola *online* ini adalah hasil belajar dari teman-temannya, mereka menyukai judi bola karena memiliki beberapa kelebihan, yang pertama karna jauh dari proses hukum karna tidak diketahui oleh orang lain, yang kedua bisa main kapan saja dan dimana saja yang penting jaringan internet terhubung, dan judi *online* juga biar modal sedikit misalnya 10 ribu kalau banyak klub bola kita pilih dan kita menang bisa mendapatkan 1 juta lebih, sehingga banyak diantara mahasiswa yang kecandungan dan mereka seakan-akan tidak peduli berapa uang yang mereka habiskan begitu saja, dan masyarakatpun merasa kecewa dan merasa kasihan terhadap mahasiswa yang melakukan judi bola *online* (Ramli, 2018)

Selain itu, penelitian Latumaerissa dkk (2021), "*Fenomena Judi Toto Gelap (Togel) Online Pada Masyarakat (Kajian Kriminologi)*," *Jurnal Belo Fakultas Hukum Universitas Pattimura*. Penelitian ini bertujuan mengetahui faktor-faktor yang menyebabkan masyarakat terlibat dalam judi togel online serta mengetahui teori kriminologi yang dapat menjelaskan fenomena judi togel online pada masyarakat di kota Ambon. Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian yuridis empiris. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan undang-undang, sumber data yang digunakan yaitu data primer dan sekunder, teknik pengumpulan data yang mendukung penelitian ini yaitu wawancara, observasi, dan studi

kepustakaan yang kemudian dianalisa menggunakan analisis kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa faktor-faktor yang menyebabkan masyarakat terlibat dalam judi togel online yaitu : faktor ekonomi, faktor lingkungan, faktor hiburan. Adapun teori kriminologi yang dipakai untuk menjelaskan dan menganalisa judi togel online yang marak terjadi di masyarakat yaitu teori anomie dari perspektif Robert K. Merton dan teori asosiasi diferensial (Latumaerissa et al., 2021).

Penelitian terdahulu telah menyinggung mengenai judi online yang terjadi dikalangan mahasiswa. Banyak diantaranya menjadi kecandungan dan seakan-akan tidak peduli berapa uang yang mereka habiskan begitu saja, dan masyarakatpun merasa kecewa dan merasa kasihan terhadap mahasiswa yang melakukan judi online (Ramli, 2018). Juga membahas Fenomena Judi Toto Gelap (Togel) menunjukkan bahwa faktor-faktor yang menyebabkan masyarakat terlibat dalam judi togel online yaitu : faktor ekonomi, faktor lingkungan, faktor hiburan (Latumaerissa et al., 2021). Dan juga ditemukan mengenai dampak psikologis akibat judi online, dampak yang dirasakan mahasiswa setelah berjudi adalah kehabisan uang, terlilit hutang, stress karena hidup dipenuhi beban hutang, waktu terbuang, penurunan motivasi belajar dan prestasi akademik, perasaan bersalah kepada orang tua dan kelelahan fisik akibat sering begadang untuk berjudi online (Wulandari, 2016). Disini peneliti akan memfokuskan penelitian pemahaman hadis terhadap fenomena judi online di era *disrupsi* digital.

Permasalahan utama dalam penelitian ini adalah terdapat pemahaman hadis terhadap fenomena judi online di era disrupsi digital. Pertanyaan penelitian yaitu bagaimana pemahaman hadis terhadap fenomena judi online di era disrupsi digital. Penelitian ini bertujuan membahas pemahaman hadis terhadap fenomena judi online di era disrupsi digital saat ini. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wadah pembelajaran baik teoritis maupun praktis. Secara teoritis, penelitian ini dapat mengimplikasikan ragam manfaat pengetahuan yang berkaitan dengan hukum Islam serta memberikan informasi bagaimana hukum Islam meninjau fenomena judi online dalam pandangan hadis. Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan rujukan dan sebagai referensi bagi penelitian-penelitian berikutnya, terutama yang berkaitan dengan fenomena judi online terhadap kecenderungan pemahaman hadis di era disrupsi digital.

Metodologi Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan pendekatan deskriptif dan juga *library research* atau bentuk pengumpulan data melalui kepustakaan. Pendekatan kualitatif merupakan penelitian dengan metode pengumpulan sebanyak mungkin fakta detail secara mendalam mengenai suatu masalah atau gejala guna mendapat pengertian

tentang sebanyak mungkin sifat masalah atau gejala itu (Miles et al., 2014). Penelitian deskriptif adalah data-data yang dikumpulkan berupa kata-kata, gambar, dan bukan angka-angka. Laporan penelitian akan berisi kutipan-kutipan data untuk memberikan gambaran penyajian laporan tersebut. Secara defenitif, *library research* merupakan penelitian yang dilakukan dipergustakaan dan peneliti berhadapan berbagai macam literatur sesuai tujuan dan masalah yang sedang dipertanyakan Kemudian dengan cara dengan cara mengumpulkan data-data, buku atau referensi yang relevan dan akurat, serta membaca dan mempelajari untuk memperoleh sebuah data yang berkaitan dengan dengan topik penelitian.

Hasil dan Pembahasan

1. Judi Online

Pengertian Judi Online di Era Disrupsi Digital

Perjudian merupakan salah satu permainan tertua di dunia, berdasarkan penggalian arkeologi di Mesir ditemukan jenis permainan yang diduga berasal dari 3.500 SM dimana terdapat pada lukisan dan makam keramik terlihat orang yang sedang melempar astragali (tulang kecil dibawah tumit domba atau anjing yang disebut pukla tulang buku kaki) dan pencatat untuk menghitung nilai pemain. Tulang ini memiliki empat sisi yang tidak rata dimana setiap sisi diduga memiliki nilai. Di era disrupsi digital saat ini praktik perjudian tidak hanya dimainkan secara tradisional saja, seperti judi kartu, perjudian tebak-tebakan tetapi juga semakin berkembang menjadi praktik judi online (Ma'u, 2016).

Judi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia merupakan permainan dengan memakai uang atau barang berharga sebagai taruhan (seperti main dadu, kartu). Berjudi ialah mempertaruhkan sejumlah uang atau harta dalam permainan tebakkan berdasarkan kebetulan, dengan tujuan mendapatkan sejumlah uang atau harta yang lebih besar daripada jumlah uang atau harta semula. Perjudian merupakan pertaruhan dengan sengaja, yaitu mempertaruhkan satu nilai atau sesuatu yang dianggap bernilai dengan menyadari adanya risiko dan harapan tertentu pada pada peristiwa-peristiwa, permainan pertandingan perlombaan, dan kejadian yang tidak atau belum pasti hasilnya. Sedangkan Judi Online merupakan permainan melalui media elektronik dengan akses internet sebagai perantara (Ramli, 2018). Dalam Pasal 303 ayat (3) KUHP dijelaskan "yang disebut sebagai permainan judi adalah tiap-tiap permainan, dimana pada umumnya kemungkinan mendapat untung bergantung pada peruntungan belaka, juga karena pemainnya lebih terlatih atau lebih mahir. Disitu termasuk segala peraturan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain-lainnya yang tidak diadakan anatara mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala peraturan lainnya."

Berdasarkan pemaparan diatas, maka Judi Online adalah permainan yang dilakukan menggunakan uang sebagai taruhan dengan ketentuan permainan dan jumlah taruhan yang ditentukan oleh pelaku perjudian online serta menggunakan media elektronik dengan akses internet sebagai perantara. Judi online sendiri dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja selama pelaku judi online tersebut mempunyai banyak waktu luang, sejumlah uang yang digunakan untuk taruhan yang terdapat di rekening tabungan pelaku dan komputer atau *smartphone* serta koneksi internet yang digunakan sebagai alat untuk melakukan perjudian online. (Ii et al., 2018)

Perjudian online sendiri pertama kali ada sejak tahun 1994 ketika internet mulai ada (Hidayat et al., 2017), yang membuat pertama kali judi online adalah salah satu negara di kepulauan Karibia yaitu Antigua dan Barbuda yang menyetujui dan meloloskan undang-undang tentang perdagangan bebas (*Free Trade & Processing Act*) yang salah satu isinya kemudian memungkinkan untuk memberikan perizinan kepada perusahaan ataupun organisasi untuk membuka casino online yang menjadi cikal bakal munculnya situs yang menawarkan permainan judi online pertama kali. Pesatnya perkembangan internet di era disrupsi digital saat ini bukanlah suatu hal yang aneh karena perkembangan internet berbanding lurus dengan perkembangan bisnis perjudian melalui internet (internet gambling) (Rasyid, 2017). Sebenarnya hal ini tidak terlepas dari fakta-fakta semakin banyaknya situs-situs judi dan mencari berbagai macam jenis-jenis permainan dapat dengan mudah ditemukan dan diikuti di internet.

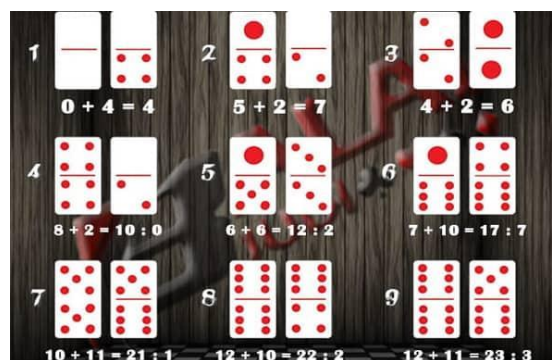
Berikut ini macam-macam perjudian menurut Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 9 Tahun 1981 tentang Pelaksanaan Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian Pasal 1 ayat (1). Bentuk dan jenis perjudian dalam pasal ini sebagai berikut (Burlian, 2016): Pertama, perjudian di kasino seperti Roulette, Blackjack, Baccarat, Creps, Keno, Tombala, Super Ping-Pong, Lotto Fair, Satan, Paykyu, Slot Machine (Jackpot), Ji Si Kie, Big Six Wheel, Chuc a Cluck, lempar paser atau bulu ayam pada sasaran atau papan yang berputar (paseran) dan Pachinko. Kedua, perjudian di tempat-tempat keramaian, antara lain terdiri atas perjudian dengan lempar paser atau bulu ayam pada papan atau sasaran yang tidak bergerak, lempar gelang, lempar uang (koin), kim, pancingan, menembak sasaran yang tidak berputar, lempar bola, adu ayam, adu kerbau, adu kambing atau domba, pacu kuda, karapan sapi, pacu anjing, hailai, mayong/macak, dan erek-erek. Ketiga, perjudian yang dikaitkan dengan alasan-alasan lain, antara lain perjudian yang dikaitkan dengan kebiasaan adu ayam, adu sapi, adu kerbau, pacu kuda, karapan sapi, adu domba atau kambing, adu burung merpati. Namun dalam penjelasan tersebut tidak termasuk perjudian apabila kebiasaan yang bersangkutan

berkaitan dengan upacara keagamaan dan sepanjang hal itu tidak merupakan perjudian.

Banyaknya jenis-jenis perjudian online tujuannya adalah agar pemain tidak bosan dan semakin tertarik dalam bermain. Adapun beberapa jenis judi online diantaranya (Panjaitan, 2018): poker online, togel online, casino online, permainan judi bola online, domino 99, roulette, game slot dan lain sebagainya.

Dalam bentuk perjudian online uang yang digunakan berbentuk tidak nyata yang dinamakan dengan istilah chip, adapun cara penggunaannya dijelaskan dalam perjudian dengan domino 99, Zynga Texas Hold'dem Poker dan Roulette. *Pertama*, Domino 99. Domino 99 atau yang dikenal dengan domino qiu-qiu, adalah jenis perjudian kartu tradisional, permainan ini terdiri dari 28 kartu yang masing-masing memiliki nilai berbeda. Domino bisa dimainkan oleh dua sampai lima orang dalam setiap putaran, setiap pemain akan dibagikan empat buah kartu yang harus dikombinasikan menjadi dua pasang nilai. Adapun dengan nilai kombinasi tertinggi akan keluar sebagai pemenang, nilai kartu ini dilihat dari penjualan dua buah kartu dengan mengambil angka belakangnya saja, masing-masing pemain akan diberikan tiga buah kartu pada awal putaran dan dapat saling bertaruh atau menaikan taruhan untuk mengambil kartu keempat. Jika salah satu pemain tidak mengikuti taruhan yang diajukan pemain lain maka ia tidak berhak mengambil kartu keempat dan dinyatakan kalah.

Gambar 1. Contoh Perhitungan Kartu Domino 99



Cara menghitung kartu domino adalah dengan menjumlahkan nilai bulatan pada kartu di sisi kiri dengan kartu di sisi kanan. Dalam permainan Domino online seperti yang terlihat di Gambar 1 di atas, kartu akan dihitung secara otomatis. Jika nilai kartu sama, maka pemenang akan ditentukan dari kepemilikan balak. *Kedua*, Zynga Texas Hold'dem Poker. Jenis permainan ini juga berbentuk kartu, pada setiap permainan poker setiap pemain dibagikan dua kartu dan diminta untuk meletakkan taruhannya, kemudia tiga kartu akan terbuka di meja dan setiap pemain

berhak untuk menaikkan taruhannya. Tahap selanjutnya kartu keempat di meja akan terbuka dan diikuti kartu kelima, kemudian yang akan menjadi pemenang dari permainan kartu ini adalah yang memiliki kombinasi kartu yang paling tinggi nilainya, setiap tahapnya pemain berhak bertahan atau menaikkan taruhannya. Permainan ini dapat dilihat pada Gambar 2. *Ketiga, Roulette.* Jenis permainan ini dimainkan oleh bola berputar pada roda kecil bulat dengan 37 slot nomor, bola akan berhenti disalah satu angka. Tujuan dari roulette adalah untuk memprediksi angka yang tepat, ukuran hasil taruhannya tergantung dari taruhan yang ditempatkan. Jenis permainan ini tampak pada Gambar 3.

Gambar 2. Contoh Permainan Judi Online Zynga Texas Hold' dem Poker



Gambar 3. Contoh Papan Roulette



Adapun cara pendaftaran permainan judi online yaitu: (1) Pemain diharuskan memasuki situs-situs yang sudah disediakan dalam berbagai permainan, kemudian calon pemain diharuskan mentransfer dana standar deposito awal sebesar Rp50.000.00,- atau lebih tergantung dari si calon pemain ke rekening yang sudah disediakan oleh situs tersebut. (2) Pemain akan diberi kode registrasi dan mulai melakukan permainan tersebut. Adapun bentuk transaksi pendaftaran dan bayaran dari keseluruhan perjudian online memiliki yang sama (Rasyid, 2017).

Dampak Judi Online

Adapun dampak yang penulis maksud disini ialah efek negatif yang timbul dihubungkan dengan masalah psikis, mental, dan moral yang diakibatkan oleh perjudian. Menurut Kartini Kartono judi membawa dampak terhadap pelakunya menjadi ceroboh, malas, mudah berspekulasi, dan cepat mengambil resiko tanpa pertimbangan. Dampak lebih lanjut yaitu: 1) Mendorong orang melakukan penggelapan uang dikantor dan melakukan tindak pidana korupsi; 2) Menghabiskan energi dan pikiran dikarenakan nafsu judi dan keserakahan ingin menang dalam waktu yang relatif singkat; 3) Badan menjadi lesu, letih, lelah, dan sakit-sakitan karena kurang tidur dan selalu dalam ketegangan; 4) Pikiran menjadi kacau karena digoda oleh harapan-harapan yang tidak menentu; 5) Pekerjaan menjadi terlantar karena segenap minat, pikiran dan energinya tercurah pada keasikan berjudi; 6) Anak istri/rumah tangga menjadi ter bengkalai; 7) Hatinya menjadi kotor dan mudah tersinggung, cepat marah dan kadang meledak-ledak secara membabi buta; 8) Mental pribadinya menjadi sakit dan labil; 9) Terdorong melakukan perbuatan kriminal lainnya seperti mencuri, menipu, mencopet, jambret, menggelepkan, mendorong merampok, memperkosa, bahkan membunuh untuk mendapatkan tambahan modak untuk judi; 10) Ekonomi mengalami goncangan-goncangan karena orang bersikap spekulatif dan untung-untungan (Suntoro & Adha, 2013).

2. Analisis Hadis Terhadap Judi Online

Pemahaman Hadis Terhadap Judi Online

Judi atau *al-Masyir* (bahasa Arab) atau *bambling* (bahasa Inggris) merupakan permainan dengan memakai uang yang sebagai taruhan atau mempertaruhkan sejumlah uang atau harta dalam permainan tebakan berdasarkan kebetulan, dengan tujuan mendapatkan sejumlah uang atau harta, semula dalam hal ini judi yang dimaksud adalah permainan yang mengandung unsur taruhan (semua bentuk taruhan) dan orang yang menang dalam permainan itu berhak mendapatkan taruhan tersebut. Dosa judi tidak hanya di dapatkan oleh orang melakukannya saja, bahkan sekedar ucapan mengajak berjudi sudah terkena dosa dan diperintahkan untuk membayar khaffarah (penebus dosa) dengan bershadaqah sebagaimana tertuang dalam salah satu hadis Nabi dari Abu Hurairah ra. yang diriwayatkan oleh Imam Bukhari dan Imam Muslim:

حد ثنا يحيى بن بكير حد ثنا البيهقي عن عقيل عن ابن شهاب قال اخبرني حميد بن عبد الرحمن ان ابا هريرة قال: قال رسول هلا صلي هلا عليه وسلم من حلف منكم فقال في حلفه بالالت والعزي فليقل ال اله ال هلا ومن قال لصا حبه تعال اقا مرك فليتصد

Artinya: Telah menceritakan kepada kami Yahya ibn Bukair, telah menceritakan kepada kami Al-Laits dari 'Uqail dari Ibnu Syihab dia berkata: Telah mengabarkan kepada kepadaku Humaid ibn Abdurrahman bahwa Abu Hurairah ra. berkata: Rasulullah Saw bersabda: "Barangsiapa bersumpah dengan mengatakan 'La ilaha illa Allah' dan Barangsiapa berkata kepada kawannya 'mari aku ajak kamu berjudi', hendaklah ia bershadaqah" (HR. Bukhari dan Muslim).

Menurut Asy-Syauqani dalam kitabnya *Nailul Authar* menyatakan bahwa lafadz "hendaklah bersedekah" itu menunjukkan dilarangnya berjudi, karena sedekah yang diperintahkan itu sebagai tebusan untuk suatu perbuatan dosa. Ia menyatakan bahwa bermain judi yang dipergunakan kata-kata qumar atau maysir adalah suatu bentuk permainan yang biasa dilakukan orang-orang Arab. Menurutnya permainan apa saja yang terdapat unsur untung rugi dapat dikategorikan sebagai judi. Ibnu Sirin berpendapat bahwa setiap sesuatu yang mengandung bahaya maka itu adalah judi. Dan Al-Alusi berpendapat pula "tergolong *Maisir* segala permainan judi seperti dadu, catur, dan lain-lain". Yusuf Qadrawy dalam buku halal dan haram dia mengutip hadis Rasulullah Saw yang diatas, menurutnya seorang muslim tidak menjadikan permainan judi sebagai alat untuk menghibur diri dan mengisi waktu senggang, sebagaimana tidak diperbolehkan menjadikannya sebagai cara mencari uang dengan alasan apapun. Adapun permainan dadu maka telah menjadi ijma' atas haramnya, ini dibersarkan hadis Nabi Saw, Artinya: *Dari Abu Musa, dari Nabi Saw, beliau bersabda: "Barangsiapa bermain dadu maka benar-benar telah durhaka kepada Allah dan Rasulnya"* (HR. Bukhari).

Jika dipahami pelanggaran diatas, maka hadis ini tertuju pada orang-orang yang bermain dadu disertai taruhan. Hal ini didasari dengan sebuah riwayat bahwa Ibnu Mughaffal dan Ibnu Mussayab membolehkan bermain dadu asal tidak taruhan (Sopalatu & Hakim, 2017). Kemudian dalam kaitannya dengan permainan catur tanpa taruhan, Imam Syafi'i membolehkan permainan catur dengan syarat: apabila permainan catur tanpa taruhan, tanpa omongan yang melampaui batas, dan tidak sampai melalaikan sholat maka tidak haram dan tidak termasuk judi karena judi ditandai adanya pembayaran uang atau pengambilan uang. Sedangkan

hakikat permainan catur tidak demikian, maka tidak termasuk judi. Salah satu riwayat dari Abu Hurairah, Sa'id Ibn Musayyab dan Said Ibn Rubair bahwa mereka membolehkan permainan catur, mereka beralasan bahwa yang menjadi perkara pokok itu adalah kebolehan. Sedangkan nash yang mengharamkan tidak ada dan ia tidak termasuk dalam pengertian yang dinashkan keharamannya, dengan demikian ia tetap dibolehkan. Mereka yang membolehkan memberikan syarat-syarat yaitu tidak melalaikan atas kewajiban agama, tidak menggabungkan dengan taruhan, tidak muncul hal yang bertentangan dengan syariat Allah saat dimainkan.

Hukum Islam Terhadap Judi Online

Sebagaimana firman Allah Swt:
QS. Al-Baqarah: 219

يَسْأَلُونَكَ عَنِ الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ ۚ قُلْ فِيهِمَا إِثْمٌ كَبِيرٌ وَمَنَافِعُ لِلنَّاسِ وَإِثْمُهُمَا أَكْبَرُ مِن نَّفْعِهِمَا ۗ
وَيَسْأَلُونَكَ مَاذَا يُنْفِقُونَ قُلِ الْعَفْوَ ۗ كَذَلِكَ يُبَيِّنُ اللَّهُ لَكُمْ آيَاتِهِ 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 dari manfaatnya". Dan mereka bertanya kepadamu apa yang mereka nafkahkan. Katakanlah: "Yang lebih dari keperluan". Demikianlah Allah menerangkan ayat-ayat-Nya kepadamu supaya kamu berfikir.

QS. Al-Maidah: 90-91

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

Artinya: Hai orang-orang yang beriman, Sesungguhnya (meminum) khamr, berjudi, (berkorban untuk) berhala, mengundi nasib dengan panah, adalah termasuk perbuatan syaitan. Maka jauhilah perbuatan-perbuatan itu agar kamu mendapat keberuntungan. Sesungguhnya syaitan itu bermaksud hendak menimbulkan permusuhan dan kebencian diantara kamu dari mengingat Allah dan sembahyang, Maka berhentilah kamu (dari mengerjakan pekerjaan itu)."

Adapun syarat suatu hal dikatakan sebagai sebuah permainan judi menurut agama adalah adanya harta yang dipertaruhkan, adanya suatu permainan yang digunakan untuk menentukan pihak yang menang dan yang kalah, pihak yang menang akan mengambil harta yang menjadi taruhan) dari pihak yang kalah (kehilangan hartanya).

Berdasarkan surah Al-Baqarah ayat 219, surah Al-Maidah ayat 90-91, dan juga hadis Nabi yang diriwayatkan oleh Imam Bukhari dan Imam Muslim maka dapat disimpulkan bahwa Islam menjadikan judi sebagai suatu kesalahan yang serius dan memandang hina apa itu bentuk judi. Ini dapat dilihat dari petunjuk berikut : judi disebut dan diharamkan bersama dengan minum arak, berkorban untuk berhala (syirik) dan menenung nasib, semua ini adalah dosa besar dalam Islam. Adapun pidana perjudian ini termasuk ke dalam *jarimah ta'zir*. Ta'zir adalah pengajaran atau pendidikan berdasarkan ijtihad hakim dengan maksud mencegah perbuatan yang diharamkan supaya tidak mengulangi perbuatan tersebut. Maka setiap orang melakukan perbuatan yang diharamkan dan tidak mempunyai had, qisas, dan kafarat, bagi hakim diberi kebebasan menghukum dengan ta'zir berdasarkan ijtihadnya yang sekiranya dapat mencegah kepadanya untuk mengulangi perbuatannya yang dipukul atau dipenjarakan dan diberi penghinaan ringan. Adpaun ketentuan jarimah ta'zir yang tetap tidak ada, semua diserahkan pada pemerintah atau pengadilan, dalam hal ini hakimlah yang menentukan, adapun maksud penentuan ini agar dapat mengatur masyarakat sesuai dengan perkembangan zaman (Hanum, 2022).

Sehingga dapat disimpulkan bahwa syariat Islam menjatuhkan sanksi terhadap tindak pidana (jarimah) yang tidak dijelaskan dalam Al-Qur'an maupun hadis dengan *ta'zir*. Tindak pidana perjudian dalam Hukum Pidana Islam termasuk ta'zir dimana ta'zir merupakan suatu kewenangan Ulil al-Amri (pemerintah), dalam hal ini hakimlah yang menentukan sanksi terhadap pelaku tindak pidana. Kata *maisir* dalam Al-Qur'an dijumpai sebanyak 3 kali, yaitu dalam QS. Al-Baqarah: 219 dan QS. Al-Maidah: 90-91, dan dari kandungan surah tersebut diketahui bahwa judi merupakan perbuatan keji yang diharamkan oleh Islam. Dari ketiga ayat tersebut, para musafir atau ulama dan ahli tafsir menyimpulkan beberapa hal yaitu: 1) judi merupakan dosa besar; 2) judi merupakan perbuatan setan; 3) judi sejajar dengan syirik; 4) judi menanam rasa permusuhan dan kebencian diantara sesama manusia; 5) judi membuat orang malas berusaha; 6) judi juga akan menjauhkan orang dari Allah Swt (Hanum, 2022; Kesuma, 2018; Sopalatu & Hakim, 2017).

Imam Ghazali menjelaskan seluruh permainan yang di dalamnya terdapat unsur perjudian, maka permainan itu hukumnya haram dimana pemain tidak lepas dari untung atau rugi.

Kesimpulan

Dapat ditarik kesimpulan bahwa perjudian ataupun perjudian online tidak diperbolehkan. Islam menjadikan judi sebagai suatu kesalahan yang serius dan memandang hina apa itu bentuk judi. Ini dapat dilihat dari petunjuk bahwa judi diharamkan bersama dengan minum arak, berkorban untuk berhala (syirik) dan menenung nasib, semua ini adalah dosa besar dalam Islam. Adapun pidana perjudian ini termasuk ke dalam *jarimah ta'zir*. Setiap orang melakukan perbuatan yang diharamkan dan tidak mempunyai had, qisas, dan kafarat, bagi hakim diberi kebebasan menghukum dengan *ta'zir* berdasarkan ijtihadnya yang sekiranya dapat mencegah kepadanya untuk mengulangi perbuatannya yang dipukul atau dipenjarakan dan diberi penghinaan ringan. Adapun ketentuan *jarimah ta'zir* yang tetap tidak ada, semua diserahkan pada pemerintah atau pengadilan, dalam hal ini hakimlah yang menentukan, adapun maksud penentuan ini agar dapat mengatur masyarakat sesuai dengan perkembangan zaman. Keterbatasan penelitian adalah peneliti hanya menjelaskan secara singkat mengenai analisis hadis yang dikutip, namun peneliti menyertakan penjelasan ulama terkait hadis tersebut. Penelitian ini direkomendasikan untuk menjadi bacaan dan acuan bagi pembaca yang belum mengetahui bagaimana hukum perjudian online terhadap kecenderungan pemahaman hadis dan bisa menjadi rujukan untuk penelitian kedepannya bagi yang ingin meneliti hal yang sama.

Daftar Pustaka

- Burlian, P. (2016). *Patologi Sosial*. Radenfatah.
- Hanum, N. M. (2022). *Tinjauan Hukum Pidana Islam dalam Penegakan Hukum terhadap Pemain Judi Online: Studi Kasus di Polres Sidoarjo*. UIN Sunan Ampel Surabaya.
- Hidayat, Z., Saefuddin, A., & Sumartono, S. (2017). Motivasi, Kebiasaan, dan Keamanan Penggunaan Internet. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 13(2), 129–150. <https://doi.org/10.24002/jik.v13i2.675>
- Kesuma, H. (2018). *Jual Beli Chip Poker Secara Online Perspektif Konsep Jual Beli Madzhab Syafi'i*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Latumaerissa, D., Patty, J. M., & Tuhumury, C. (2021). Fenomena Judi Toto Gelap (Togel) Online Pada Masyarakat (Kajian Kriminologi). *Jurnal Belo*, 7(2), 236–255.
- Ma'u, D. H. (2016). Judi Sebagai Gejala Sosial (Perspektif Hukum Islam). *Jurnal Ilmiah Al-Syir'ah*, 5(2).
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2014). *Qualitative Data Analysis* (3rd ed.). Sage Publications.
- Ramli. (2018). *Fenomena Judi Bola Online di Kalangan Mahasiswa (Studi Kasus Mahasiswa yang Berdomisili di Jalan Emmy Saellan Kota Makassar)*. Universitas Muhammadiyah Makassar.

- Rasyid, Z. (2017). *Perjudian Online di Kalangan Mahasiswa*. UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Sopalatu, M., & Hakim, R. (2017). *Pandangan Hukum Islam terhadap Judi Online*. UIN Alauddin Makassar.
- Suntoro, I., & Adha, M. M. (2013). Sikap Remaja terhadap Dampak Negatif Kebiasaan Bermain Judi Online. *Jurnal Kultur Demokrasi*, 2(5).
- Wulandari. (2016). *Fenomena Judi Online Pada Mahasiswa*. Universitas Katolik Soegijapranata Semarang.