

**MARAKNYA PERJUDIAN *ONLINE* MELALUI MEDIA
HANDPHONE PERSPEKTIF UNDANG-UNDANG NOMOR 11
TAHUN 2008 TENTANG INFORMASI TRANSAKSI ELEKTRONIK
DAN HUKUM EKONOMI SYARIAH
(Studi Kasus di Desa Malangnengah, Kecamatan Pagedangan,
Kabupaten Tangerang)**

SKRIPSI

Diajukan pada Prodi Hukum Ekonomi Syariah STAI Nida El-Adabi
sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Hukum (S.H)



Disusun Oleh:

Agustian Widjaya
NIM.18.02.01.0007

**PROGRAM STUDI HUKUM EKONOMI SYARIAH
STAI NIDA EL – ADABI BOGOR
2022**

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, mahasiswa STAI Nida El-Adabi Bogor,

Nama : Agustian Widjaya.

NIM : 18.02.01.0007.

Program Studi : Hukum Ekonomi Syariah.

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul **“Maraknya Perjudian Online melalui Media Handphone Perspektif Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi Transaksi Elektronik dan Hukum Ekonomi Syariah (Studi Kasus di Desa Malangnengah, Kecamatan Pagedangan, Kabupaten Tangerang)”** adalah:

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri, berdasarkan data yang saya peroleh dari hasil penelitian saya.
2. Bukan merupakan duplikasi yang pernah dibuat oleh orang lain atau jiplakan karya tulis orang lain.
3. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan saya bersedia menanggung segala akibat yang timbul jika pernyataan saya tidak benar.

Bogor, 17 Juli 2022.

Yang membuat pernyataan.



Agustian Widjaya

NIM. 18.02.01.0007

LEMBAR PERSETUJUAN

Bahwa skripsi yang berjudul:

**MARAKNYA PERJUDIAN *ONLINE* MELALUI MEDIA
HANDPHONE PERSPEKTIF UNDANG-UNDANG NOMOR 11
TAHUN 2008 TENTANG INFORMASI TRANSAKSI ELEKTRONIK
DAN HUKUM EKONOMI SYARIAH
(Studi Kasus di Desa Malangnengah, Kecamatan Pagedangan,
Kabupaten Tangerang)**

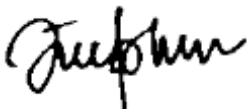
Oleh:

Agustian Widjaya
NIM: 18.02.01.0007

Setelah diperiksa dan diperbaiki sesuai dengan saran pembimbing, dapat
diajukan/disahkan untuk mengikuti sidang skripsi.

Menyetujui:

Pembimbing I



Dr. Zulfahmi, S. E. I., M. A. Hum.
NIDN. 2104097502

Pembimbing II



Diyah Pertywi Setyawati, S. Pd., M. M.
NIDN. 2131087601

Mengetahui:

Ketua STAI Nida El-Adabi

Kaprodi HES

Drs. H. Ramlan Rosyad, M. Si.
NIDN.2101106001

Wahdan, S. Ag., M. M.
NIDN. 0404057002

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi, Agustian Widjaya, NIM: 18.02.01.0007 yang berjudul **“MARAKNYA PERJUDIAN ONLINE MELALUI MEDIA HANDPHONE PERSPEKTIF UNDANG-UNDANG NOMOR 11 TAHUN 2008 TENTANG INFORMASI TRANSAKSI ELEKTRONIK DAN HUKUM EKONOMI SYARIAH”** (Studi Kasus di Desa Malangnengah, Kecamatan Pagedangan, Kabupaten Tangerang), telah diuji dalam sidang munaqosyah Sekolah Tinggi Agama Islam Nida El-Adabi Bogor, pada tanggal 17 Juli 2022.

Skripsi tersebut telah disahkan dan diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Hukum (S.H) pada Program Studi Hukum Ekonomi Syariah Nida El-Adabi Bogor.

Bogor, 17 Juli 2022

Sidang Munaqosyah

Ketua

Sekretaris

Drs. H. Ramlan Rosyad, M. Si.
NIDN.2101106001

Abdul Latif, S. Pd. I.
NIDN. -

Anggota

Penguji I

Penguji II

Wahdan, S. Ag., M. M.
NIDN. 0404057002

Warmin, S. H., M. H.
NIDN. 2122098203

MOTTO

“Hidup adalah cita-cita dari orang yang sudah mati”

(QS. 63:10)

ABSTRAK

Agustian Widjaya (2022), **Maraknya Perjudian *Online* melalui Media *Handphone* Perspektif Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi Transaksi Elektronik dan Hukum Ekonomi Syariah di Desa Malangnengah, Kecamatan Pagedangan, Kabupaten Tangerang.**

Skripsi Program Studi Hukum Ekonomi Syariah, Sekolah Tinggi Agama Islam (STAI) Nida El-Adabi Bogor.

Pembimbing: (1) Dr. Zulfahmi, S. E. I., M. A. Hum. (2) Diah Pertywi Setyawati, S. Pd., M. M.

Skripsi ini membahas mengenai maraknya perjudian *online* melalui media *handphone* perspektif undang-undang nomor 11 tahun 2008 tentang informasi transaksi elektronik dan hukum ekonomi syariah di Desa Malangnengah, Kecamatan Pagedangan, Kabupaten Tangerang. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah (1) untuk mengetahui media teknologi *handphone* sering digunakan dalam praktik perjudian *online*, (2) untuk mengetahui kurangnya pemahaman pada sebagian masyarakat tentang haramnya perjudian *online* berdampak buruk terhadap ekonomi keluarga, (3) untuk mengetahui maraknya perjudian *online* melalui media *handphone* perspektif undang-undang nomor 11 tahun 2008 tentang informasi transaksi elektronik dan hukum ekonomi syariah di Desa Malangnengah, Kecamatan Pagedangan, Kabupaten Tangerang.

Metode yang digunakan jenis penelitian kualitatif lapangan (*field research*). Adapun sifat penelitian ini adalah deskriptif, untuk menguraikan dan memaparkan situasi atau kejadian yang diteliti, berdasarkan data hasil survei dengan membandingkan teori yang ada. Sumber data yang digunakan yaitu data primer dan data sekunder. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, dokumentasi, serta wawancara, sehingga semua data tersebut dianalisis secara kualitatif dengan metode berpikir induktif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa maraknya perjudian *online* melalui media *handphone* yang berada di Desa Malangnengah yaitu berawal dari coba-coba, kemudian ketagihan dan akhirnya menjadi kebiasaan. Didukung dengan pergaulan yang memang terlibat dalam kegiatan perjudian *online* membuat pelaku menjadi kecanduan, sehingga melanggar undang-undang ITE pasal 27 ayat 2 dan tidak memelihara akal (*muhāfazah al-'Aql*) dalam *maqoshid syariah*.

Kata kunci: *Perjudian Online, UU ITE, Hukum Ekonomi Syariah*

KATA PENGANTAR

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih dan Maha Menyayang, puji syukur penulis panjatkan kehadirat-Nya, yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, serta inayah kepada penulis. Shalawat serta salam selalu tercurah untuk junjungan kita Nabi Besar Muhammad *Shalallahu Allaihi Wassalam* beserta keluarganya dan sahabatnya, sehingga tercurah rahmat untuk umat yang meneruskan perjuangannya.

Skripsi ini diajukan pada prodi Hukum Ekonomi Syariah STAI Nida El-Adabi sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Hukum. Dengan izin Allah *Subhanallahuwaatta'alla*, skripsi yang berjudul **“Maraknya Perjudian Online melalui Media Handphone Perspektif Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi Transaksi Elektronik dan Hukum Ekonomi Syariah di Desa Malangnengah, Kecamatan Pagedangan, Kabupaten Tangerang”** ini, dapat terselesaikan tepat pada waktunya.

Pada kesempatan ini, penulis hendak menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan moril maupun materil sehingga selesainya penyusunan skripsi ini.

Ucapan terima kasih penulis tujukan kepada yang terhormat:

1. Bapak Drs. H. Ramlan Rosyad, M. Si., selaku Ketua Yayasan Nida El-Adabi.
2. Bapak Wahdan, S. Ag., M. M., selaku Ketua Program Studi (Kaprodin) Hukum Ekonomi Syariah di STAI Nida El-Adabi.
3. Bapak Dr. Zulfahmi, S. E. I., M. A. Hum., sebagai Pembimbing I yang selalu membimbing dan memotivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

4. Ibu Diyah Pertywi Setyawati, S. Pd., M. M., sebagai Pembimbing II yang telah membimbing penulis dalam membuat skripsi ini dengan penulisan yang baik dan benar.
5. Bapak dan Ibu Dosen STAI Nida El-Adabi yang telah memberikan ilmunya selama penulis duduk di bangku perkuliahan.
6. Kedua orang tua tercinta, Ayahanda Andi Widjaya dan Ibunda Nani Sumarni yang selalu memberikan semangat, motivasi, dan dukungan dalam setiap langkah penulis.
7. Istri dan anak-anak tersayang, yang menjadi penyemangat dalam hidup penulis.
8. Teman-teman seperjuangan dari semester awal hingga akhir.
9. Semua pihak yang tidak mungkin disebutkan satu persatu yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

Akhir kata, penulis berharap semoga skripsi ini berguna bagi para pembaca dan pihak-pihak lain yang berkepentingan.

Bogor, 17 Juli 2022

Penulis

Agustian Widjaya
NIM.18.02.01.000

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
PEDOMAN TRANSLITERASI DAN SINGKATAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	7
E. Manfaat Penelitian	7
F. Sistematika Penulisan	8
BAB II KAJIAN TEORITIS	10
A. Definisi Perjudian	10
B. Landasan Hukum Larangan Perjudian	13
C. Undang-undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik	15
D. Definisi <i>Handphone</i>	16
E. Penyebab Maraknya Perjudian <i>Online</i>	18

F. <i>Maqashid Syariah</i>	19
G. Hasil Penelitian yang Relevan	22
H. Penyusunan Kerangka Berpikir	23
BAB III METODE PENELITIAN	25
A. Tujuan Penelitian	25
B. Tempat dan Waktu Penelitian	25
C. Latar Penelitian (<i>Setting</i>)	26
D. Metode Penelitian Kualitatif	26
E. Fokus Penelitian	27
F. Pertanyaan Penelitian (<i>Research Quations</i>)	27
G. Prosedur Pengumpulan dan Perekaman Data	28
H. Analisis Data	32
I. Pemeriksaan dan Pengecekan Keabsahan Data	33
BAB IV TEMUAN-TEMUAN PENELITIAN	35
A. Gambaran Umum Tempat Penelitian	35
B. Hasil Penelitian	40
C. Pembahasan	48
BAB V PENUTUP	57
A. Kesimpulan	57
B. Implikasi	58
C. Saran	58
DAFTAR PUSTAKA	60
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Jadwal Kegiatan Penelitian _____	26
Tabel 3.2 Kisi-kisi Pertanyaan _____	27
Tabel 3.3 Kisi-kisi Observasi _____	29
Tabel 3.4 Kisi-kisi Pedoman Wawancara dengan Regulator _____	29
Tabel 3.5 Kisi-kisi Pedoman Wawancara dengan Akademisi _____	30
Tabel 3.6 Kisi-kisi Pedoman Wawancara dengan Praktisi _____	31
Tabel 4.1 Penggunaan Lahan Desa Malangnengah _____	35
Tabel 4.2 Jumlah Penduduk Berdasarkan Usia _____	37
Tabel 4.3 Mata Pencaharian Penduduk Desa Malangnengah _____	38
Tabel 4.4 Prasarana Ibadah Desa Malangnengah _____	38
Tabel 4.5 Prasarana Kesehatan Desa Malangnengah _____	39
Tabel 4.6 Prasarana Pendidikan Desa Malangnengah _____	39
Tabel 4.7 Tingkat Pendidikan Penduduk Desa Malangnengah _____	39
Tabel 4.8 Profil Responden Penelitian _____	40

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Alur Kerangka Berpikir _____	24
Gambar 4.1 Struktur Organisasi Desa Malangnengah _____	37

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kisi-kisi Pertanyaan Penelitian _____	64
Lampiran 2 Transkrip Wawancara _____	65
Lampiran 3 Hasil Observasi _____	79
Lampiran 4 Dokumentasi Penelitian _____	80
Lampiran 5 Surat Keputusan Pengangkatan Dosen Pembimbing Skripsi_	83
Lampiran 6 Surat Izin Penelitian _____	84
Lampiran 7 Surat Keterangan Penelitian _____	85
Lampiran 8 Riwayat Hidup Penulis _____	86

PEDOMAN TRANSLITERASI DAN SINGKATAN

A. Transliterasi Arab-Latin

Pedoman Transliterasi Arab Latin yang merupakan hasil keputusan bersama (SKB) Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I. Nomor: 158 Tahun 1987 dan Nomor: 0543b/U/1987:

1. Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Sa	S	Es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ha'	H	Ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha'	Kh	Ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Zal	Z	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Za	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	Es dan ye
ص	Sad	S	Es (dengan titik di bawah)
ض	Dad	D	De (dengan titik di bawah)
ط	Ta	T	Te (dengan titik di bawah)
ظ	Za	Z	Zet(dengan titik di bawah)
ع	'ain	'	Apostrof terbalik
غ	Gain	G	Ge

ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wawu	W	We
ه	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	'	Apostrof
ي	Ya'	Y	Ye

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (').

2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
آ	fathah	a	a
إ	kasrah	i	i
أ	dammah	u	u

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara *harakat* dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
ـَـ	Fathah dan ya	ai	a dan i
ـَـو	Fathah dan wau	au	a dan u

Sumber: (SKB) Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I.
Nomor: 158 Tahun 1987 dan Nomor: 0543b/U/1987

3. *Maddah*

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa *harkat* dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harkat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
اَ اِ	Fathah dan alif atau ya	a	a dan garis di atas
اِ اِي	Kasrah dan ya	i	i dan garis di atas
اُ اُو	Dammah dan wau	u	u dan garis di atas

Sumber: (SKB) Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I. Nomor: 158 Tahun 1987 dan Nomor: 0543b/U/1987.

4. *Ta' marbutah*

Transliterasi untuk *ta' marbutah* ada dua, yaitu; *ta' marbutah* yang hidup atau mendapat harakat fathah, kasrah, dan dammah, transliterasinya adalah

(t). Sedangkan *ta' marbutah* yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah (h).

Kalau pada kata yang berakhir dengan *ta' marbutah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang al- serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *ta' marbutah* itu ditransliterasikan dengan ha (h).

5. *Syaddah (Tasydid)*

Syaddah atau *tasydid* yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda *tasydid* (ّ), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda *syaddah*.

Jika huruf ع ber-*tasydid* di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf *kasrah* (ـِ), maka ia ditransliterasi seperti huruf *maddah* (i).

6. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf **ﻻ** (*alif lam ma'arifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, al-, baik ketika ia diikuti oleh huruf *syamsiah* maupun huruf *qamariah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

7. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (') hanya berlaku bagi *hamzah* yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun, bila *hamzah* terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif.

8. Penulisan Kata Arab yang Lazim digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari pembendaharaan bahasa Indonesia, atau sudah sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya kata *Al-Qur'an* (dari *al-Qur'an*), *alhamdulillah*, dan *munaqasyah*. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka mereka harus ditransliterasi secara utuh.

9. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (*All Caps*), dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenai ketentuan

tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (al-), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (Al-). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, dan DR).

B. Daftar Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan terdapat dalam penulisan skripsi ini yaitu:

SWT	: <i>Subhanau Wa Ta'ala.</i>
SAW	: <i>Sallallahu 'Alaihi Wa Sallam.</i>
RI	: Republik Indonesia
UU	: Undang-undang
KUHP	: Kitab Undang-undang Hukum Pidana.
ITE	: Informasi dan Transaksi Elektronik.
KOMINFO	: Kementerian Komunikasi dan Informatika.
OJK	: Otoritas Jasa Keuangan
KBBI	: Kamus Besar Bahasa Indonesia
BPS	: Badan Pusat Statistik.
SUSENAS	: Survei Sosial Ekonomi Nasional.
BINAMAS	: Bina Masyarakat.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pergaulan hidup manusia diatur oleh aneka macam kaidah atau norma. Pada hakikatnya bertujuan untuk membentuk kehidupan bersama yang tertib serta tentram, dengan membangun suatu keserasian antara ketertiban yang bersifat lahiriah dan batiniah. Era globalisasi ditandai dengan adanya kemajuan teknologi serta semakin berkembangnya arus berita melalui jaringan komunikasi sehingga melahirkan proses modernisasi yang akan memberikan dampak terhadap pengguna atau pengaksesnya.

Modernisasi melahirkan aneka macam bentuk perubahan baik secara struktural juga kultural. Salah satu bentuk asal modernisasi tadi ialah semakin berkembangnya bentuk-bentuk kejahatan baru di dunia teknologi. Salah satu bentuk kejahatan akibat berkembangnya kemajuan teknologi dan informasi yang saat ini tengah tersebar adalah praktik perjudian melalui media internet (*internet gambling*) yaitu melalui alat komunikasi canggih. Hal ini dapat mempermudah untuk melakukan perjudian secara *online*. (Azar, 1996: 57).

Perjudian merupakan permainan yang tidak terlepas dari unsur taruhan secara materi. Sejatinya seorang muslim tidak dibenarkan menjadikan judi sebagai media permainan, hiburan, serta pengisi waktu kosongnya, tidak dibenarkan pula menjadikan judi sebagai cara untuk mengumpulkan harta dalam kondisi apa pun, maka termasuk sudah melakukan dosa besar dalam mendapatkan harta yang dihasilkan dari perjudi. (Al-Qardhawi, 2005: 62).

Firman Allah dalam Surat Al-Baqarah ayat 219 dijelaskan:

﴿يَسْأَلُونَكَ عَنِ الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ قُلْ فِيهِمَا إِثْمٌ كَبِيرٌ وَمَنَافِعُ لِلنَّاسِ وَإِثْمُهُمَا أَكْبَرُ مِنْ نَّفْعِهِمَا وَيَسْأَلُونَكَ مَاذَا يُنْفِقُونَ قُلْ الْغَفْوُ كَذَلِكَ يُبَيِّنُ اللَّهُ لَكُمْ الْآيَاتِ لَعَلَّكُمْ تَتَفَكَّرُونَ ۝ ٢١٩﴾

Mereka menanyakan kepadamu (Muhammad) tentang khamar dan judi. Katakanlah, “Pada keduanya terdapat dosa besar dan beberapa manfaat bagi manusia. Tetapi dosanya lebih besar daripada manfaatnya.” Dan mereka menanyakan kepadamu (tentang) apa yang (harus) mereka infakkan. Katakanlah, “Kelebihan (dari apa yang diperlukan).” Demikianlah Allah menerangkan ayat-ayat-Nya kepadamu agar kamu memikirkan, Q.S. Al-Baqarah ayat 219. (<https://quran.kemenag.go.id>).

Al-Imam Muhammad bin Ali Asy-Syaukaniy Al-Yamaniy Rahimahullah berkata:

أَخْبَرَ سُبْحَانَهُ: أَنَّ الْخَمْرَ وَالْمَيْسِرَ وَإِنْ كَانَ فِيهِمَا نَفْعٌ فَإِلَإِثْمَ الَّذِي يَلْحَقُ مُنْعَاطِيَهُمَا أَكْثَرُ مِنْ هَذَا النَّفْعِ، لِأَنَّهُ لَا خَيْرَ يُسَاوِي فَسَادَ الْعَقْلِ الْحَاصِلَ بِالْخَمْرِ، فَإِنَّهُ يَنْشَأُ عَنْهُ مِنَ الشَّرُّورِ مَا لَا يَأْتِي عَلَيْهِ الْحَصْرُ وَكَذَلِكَ لَا خَيْرَ فِي الْمَيْسِرِ يُسَاوِي مَا فِيهَا مِنَ الْمُخَاطَرَةِ بِالْمَالِ وَالتَّعَرُّضِ لِلْفَقْرِ، وَاسْتِجْلَابِ الْعِدَاوَاتِ الْمُفْضِيَةِ إِلَى سَفْكِ الدِّمَاءِ وَهَتَاكِ الْحَرَمِ. ” اهـ من فتح القدير للشوكاني-1 / 254

“Allah Subhanahu, mengabarkan bahwa khamar (minuman keras) dan judi. Walaupun di dalamnya terdapat manfaat, namun dosa yang akan menimpa pelakunya adalah lebih banyak dibandingkan manfaatnya. Karena tak ada suatu kebaikan yang menandingi rusaknya akal yang terjadi akibat pengaruh khamar. Lantaran itu, akan timbul darinya keburukan yang tak terjangkau. Demikian pula, tak ada suatu kebaikan di dalam perjudian yang menandingi keburukan yang ada di dalamnya berupa pertarungan harta, menghadapkan diri dalam risiko kefakiran, menimbulkan berbagai macam permusuhan yang akan mengantarkan kepada pertumpahan darah dan terlanggarnya kehormatan”. [Fathul Qodir (1/254) karya Asy-Syaukaniy]. (<https://markazdakwah.or.id/judi-gelap-togel-hukumnya-dalam-agama/>).

Perjudian merupakan perbuatan melawan hukum yang bertentangan dengan norma agama, yang secara yuridis diatur dalam Kitab Undang-undang Hukum Pidana Pasal 303 (Moeljatno, 2008: 111).

Pasal 303 KUHP ayat (1) Diancam dengan pidana penjara selamanya sepuluh tahun atau pidana denda sebanyak-banyaknya dua puluh lima juta rupiah, barang siapa tanpa mendapat izin tidak berhak; (1e) dengan sengaja menawarkan atau memberikan kesempatan untuk permainan judi dan menjadikannya sebagai pencaharian, atau dengan sengaja turut serta dalam suatu perusahaan untuk itu, (2e) 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, (3e) menjadikan turut serta pada permainan judi sebagai pencaharian. (<https://yuridis.id/pasal-303-kuhp-undang-undang-hukum-pidana/>).

Dalam pasal di atas terdapat celah hukum bagi pihak-pihak yang tidak disebutkan dalam teks, akan tetapi terlibat dalam acara perjudian di internet, seperti penjudi yang menggunakan atau menerima akses informasi elektronik atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian. (Suhariyanto, 2012: 166).

Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) mengaku sulit memberantas perjudian dengan sistem *online*. Menurut Dirjen Aplikasi Informatika Kementerian Kominfo, Aswin Sasongko. “Situs judi bukan dari Indonesia saja, ada dari luar negeri dan tidak semua hukum di negara sama”. (<http://inet.detik.com/red/2012/07/10/judi-online-kok-sulit-diberangus>).

Sementara itu, Dirjen Perlindungan dan Jaminan Sosial Kementerian Sosial, Andri ZA Dulung menyatakan. “Salah satu penyebab maraknya judi *online* karena sikap masyarakat yang ingin cepat kaya, ingin instan dalam meraih kekayaan, ini persepsi yang salah”. (<http://inet.detik.com>).

Aparat Satuan Reskrim Polres Malaka, Nusa Tenggara Timur (NTT). Membekuk dua orang warga setempat karena kedapatan bermain judi bola guling, di rumah orang yang sedang berduka. Penggerebekan empat jenis perjudian lainnya yaitu, sabung ayam, bola guling, kuru-kuru (lempar dadu), dan kupon putih (togel). (<https://regional.kompas.com>).

Dalam jurnal yang ditulis oleh Rina Susanti bahwa manusia memiliki kecenderungan tidak taat pada aturan walaupun hal tersebut berangkat dari konsensus dan memiliki sanksi tertentu, maka terhadap masalah judi *online* sangat perlu untuk dilakukan oleh berbagai pihak. Berdasarkan hasil penelitian mengenai aktivitas judi *online* dan kontrol masyarakat pada dasarnya memberikan dampak yang buruk terhadap individu sebagai pemain maupun lingkungan masyarakat, perselisihan antar warga, pencurian, dan keresahan. (Susanti, 2021: 130).

Pemuda 30 tahun asal Banjarsari, Solo harus mendekam di dalam penjara. Ditangkap oleh polisi karena menghalalkan segala cara untuk memperoleh modal judi. Diantaranya menjual warisan 100 juta rupiah rumah orangtua, menggadaikan motor milik rekan, hingga mencuri *velg* mobil milik pamannya. Pemuda itu mengaku sudah akrab dengan perjudian sejak usianya masih sangat muda, dari kebiasaan, judi menjadi hobi baginya. (<https://regional.kompas.com>).

Aktivitas judi *online* tidak hanya dilakukan oleh kalangan dewasa namun anak-anak dan remaja juga melakukan dengan menggunakan *handphone* yang terkoneksi jaringan internet maupun memanfaatkan jasa bandar.

Adapun yang sedang ramai diperbincangkan masyarakat beberapa waktu lalu yaitu *binary option* (Binomo). Salah satunya karena banyak bermunculan korban-korban yang mengaku rugi ratusan juta rupiah. *Binary option* sistematisanya adalah memilih atau memprediksi pergerakan suatu aset. Asetnya bisa aneka macam, saham, emas, atau kripto sekalipun. Sistemnya di sini jadi lebih mirip judi karena *gambling* dan didorong untuk *impulsive*, yang merupakan masalah dengan pengendalian diri atau emosional. (<https://www.kompas.tv>).

Ketua Satgas Waspada Investasi Otoritas Jasa Keuangan (OJK) Tongam L Tobing mengatakan, “binomo merupakan salah satu kegiatan ilegal di Indonesia. Karena tidak mempunyai izin sebagai pialang berjangka komoditi di Indonesia. Tongam juga menyebut, bahwa binomo bukan *trading* ataupun investasi, akan tetapi masuk dalam kategori perjudian”. (<https://www.kompas.tv>).

Penggunaan media *handphone* yang masif menjadi salah satu akses praktik perjudian *online* pada sebagian masyarakat di lingkungan Desa Malangnengah, Kecamatan Pagedangan, Kabupaten Tangerang, sehingga hal inilah yang menarik perhatian penulis serta menjadi alasan untuk menelitinya, dengan judul **“Maraknya Perjudian Online melalui Media Handphone Perspektif Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi Transaksi Elektronik dan Hukum Ekonomi Syariah, Studi Kasus di Desa Malangnengah, Kecamatan Pagedangan, Kabupaten Tangerang”**.

B. Identifikasi Masalah

Penelitian yang penulis ajukan ini dapat diidentifikasi permasalahannya sebagai berikut:

1. Teknologi menjadi sarana pada sebagian masyarakat dalam melakukan pelanggaran hukum.
2. Perjudian *online* menjadi kebiasaan pada sebagian masyarakat.
3. Perjudian *online* menyebabkan lalai dalam beribadah.
4. Maraknya perjudian *online* melalui media *handphone*.
5. Media teknologi *handphone* sering digunakan dalam praktik perjudian *online*.
6. Kurangnya pemahaman pada sebagian masyarakat tentang haramnya perjudian *online* berdampak buruk terhadap ekonomi keluarga.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini dapat dilakukan lebih fokus, sempurna, dan mendalam maka penulis memandang permasalahan yang diangkat perlu dibatasi variabelnya hanya pada:

1. Media teknologi *handphone* sering digunakan dalam praktik perjudian *online*.
2. Kurangnya pemahaman pada sebagian masyarakat tentang haramnya perjudian *online* berdampak buruk terhadap ekonomi keluarga.

Dengan fokus penelitian yaitu pada “maraknya perjudian *online* melalui media *handphone* perspektif undang-undang nomor 11 tahun 2008 tentang informasi transaksi elektronik dan hukum ekonomi syariah di Desa Malangnengah, Kecamatan Pagedangan, Kabupaten Tangerang”.

D. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini, diantaranya sebagai berikut:

1. Bagaimana media teknologi *handphone* sering digunakan dalam praktik perjudian *online*?
2. Bagaimana kurangnya pemahaman pada sebagian masyarakat tentang haramnya perjudian *online* berdampak buruk terhadap ekonomi keluarga?
3. Bagaimana maraknya perjudian *online* melalui media *handphone* perspektif undang-undang nomor 11 tahun 2008 tentang informasi transaksi elektronik dan hukum ekonomi syariah di Desa Malangnengah, Kecamatan Pagedangan, Kabupaten Tangerang?

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan penelitian yang akan dibahas, maka diharapkan dapat memberikan manfaat dan signifikansi baik secara teoritis maupun praktis.

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi bahan masukan dan juga bisa menjadi ilmu pengetahuan khususnya sebagai sumbangan pemikiran bagi masyarakat yang sering melakukan perjudian *online* supaya dapat meninggalkan kebiasaan buruk tersebut.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Penulis

Hasil penelitian ini dapat menambah pengetahuan, dan wawasan informasi tentang hukum-hukum larangan dalam perjudian *online*, baik itu hukum positif, maupun hukum Islam.

b. Bagi Objek Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi para pemangku kepentingan menekan maraknya perjudian *online*, sehingga mengurangi dampak negatif pada masyarakat.

F. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini dibuat untuk mempermudah memberikan gambaran umum secara jelas, adapun pembahasan penulisan skripsi ini menjadi 3 (tiga) bagian yaitu sebagai berikut:

1. Bagian Awal Skripsi.

Bagian awal skripsi terdiri dari lembar halaman sampul depan, dan lembar halaman judul, kemudian lembar pernyataan keaslian tulisan skripsi, dilanjutkan lembar persetujuan, dan lembar pengesahan, serta abstrak, kata pengantar, dan daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, dan daftar lampiran.

2. Bagian Utama Skripsi.

Bagian tubuh tulisan utama terdiri dari 5 (lima) bab yaitu:

Bab I, merupakan pendahuluan, yang terdiri dari latar belakang masalah, kemudian identifikasi masalah, dan pembatasan masalah, menjadi rumusan masalah, selanjutnya manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

Bab II, berisi tentang landasan teoritis yang terdiri dari teori tentang perjudian *online*, dihubungkan dengan teori tentang *handphone*, selanjutnya penyebab maraknya perjudian *online*, serta didukung dengan teori undang-undang nomor 11 tahun 2008 tentang informasi transaksi elektronik dan *maqoshid* syariah, kemudian hasil penelitian yang relevan sehingga menjadi landasan teori dalam penyusunan kerangka berpikir.

Bab III, berisi tentang metode penelitian yang dipakai dalam rangka mencapai hasil secara maksimal dengan fokus penelitian di Desa Malangnengah, Kecamatan Pagedangan, Kabupaten Tangerang. Meliputi tujuan, jenis, dan sifat penelitian dari lokasi penelitian untuk mendapatkan sumber data primer dan sekunder, kemudian teknik pengumpulan data dengan analisis kualitatif, sehingga menjadi komprehensif.

Bab IV, membahas tentang hasil dari penelitian yang menjadi faktor-faktor maraknya perjudian *online* melalui media *handphone* perspektif hukum ekonomi syariah.

Bab V, merupakan penutup yang berisi kesimpulan, implikasi, dan saran dari hasil penelitian yang telah dilakukan.

3. Bagian Akhir Skripsi

Bagian akhir dari skripsi ini berisi tentang daftar pustaka dan daftar lampiran.

BAB II

KAJIAN TEORITIS

A. Definisi Perjudian

1. Perjudian dalam Segi Epistemologi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), judi merupakan permainan dengan memakai uang atau harta sebagai taruhan. Sedangkan berjudi adalah mempertaruhkan sejumlah uang atau harta dalam permainan dengan tujuan mendapatkan yang lebih besar. (<https://kbbi.web.id/judi>).

Judi dalam Bahasa Arab disebut dengan *maysir* (ميسر), diambil dari kata (يسر) *yusr* yang berarti mudah atau gampang. (Yunus, 1972: 509).

Judi dinamai *maysir* karena pelakunya memperoleh harta dengan mudah dan kehilangan harta dengan mudah, sehingga kata *maysir* juga berarti pemotongan atau pembagian. (Shihab, 2002: 192).

2. Perjudian dalam Segi Istilah

Perjudian merupakan pertarungan dengan sengaja dalam mempertaruhkan sesuatu yang dianggap bernilai. Menyadari adanya risiko dan harapan tertentu pada permainan, pertandingan, dan perlombaan serta kejadian yang memang belum pasti hasilnya (Kartono, 1981: 52).

Judi dapat diartikan sebagai permainan yang kalah menangnya tergantung kepada nasib baik, dan buruk, serta kelihaian bermain. (Soesilo, 1984: 185).

Dari dua definisi di atas, baik dari segi bahasa maupun istilah dapat penulis simpulkan yaitu, perjudian merupakan permainan

dengan modal awal berupa uang atau barang. Harapan dapat keuntungan yang berlipat, maka para pelaku judi menggantungkan nasibnya pada permainan dalam keadaan baik atau buruk.

3. Unsur dan Bentuk Perjudian

a. Unsur Perjudian.

Unsur perjudian adalah perbuatan yang dilarang oleh suatu aturan hukum disertai ancaman atau sanksi. diantaranya adalah:

- 1) Kelakuan dan akibat (perbuatan).
- 2) Hal ikhwal atau keadaan yang menyertai perbuatan.
- 3) Keadaan tambahan yang memberatkan pidana.
- 4) Unsur melawan hukum yang objektif.
- 5) Unsur melawan hukum yang subjektif. (Moeljatno, 2002).

b. Bentuk Perjudian.

Bentuk perjudian adalah kegiatan yang ilegal, dengan banyak negara melarang aktivitas tersebut dengan memberikan sanksi keras. Pengaruh buruk yang ditimbulkan berupa, kriminalitas, alkoholisme, kecanduan bahan narkotik, dan prostitusi serta pelacuran. (Kartono, 1981: 56).

Adapun bentuk perjudian menjadi tiga kategori yaitu:

- 1) Perjudian di kasino.
- 2) Perjudian di tempat keramaian.
- 3) Perjudian karena kebiasaan, seperti adu ayam hingga karapan sapi.

4. Perjudian *Online*

Perjudian tergolong komunitas komersial terbesar dengan banyak situs di internet. Menyediakan berbagai fasilitas dari model klasik hanya memainkan fungsi tombol *keyboard*, sampai yang sangat canggih dengan menggunakan pemikiran dan perhitungan. (Magdalena, 2007: 43).

Judi *online* masuk ke dalam kejahatan atau tindak pidana *cybercrime*, yaitu segala macam penggunaan jaringan komputer untuk tujuan kriminal. (Irfan, 2013: 185).

Dalam membuat sebuah akun permainan judi *online*, cukup bermodalkan sebuah *website*, salah satu diantaranya bisa menggunakan akun *google*. Sehingga setiap orang dapat memiliki rumah perjudian *online* melalui *handphone*.

5. Jenis-jenis Perjudian *Online*

Perjudian *online* terbagi ke dalam lima jenis yaitu:

a. *Sociable games*.

Dalam *sociable games*, setiap orang menang dan kalah secara bersama-sama. Contohnya permainan dadu.

b. *Analytical games*.

Orang yang memiliki kemampuan menganalisis data sangat tertarik dengan *analytical games*. Seperti sepak bola dan balapan.

c. *Games you can beat*.

Dalam *games you can beat*, penjudi sangat kompetitif dan ingin sekali untuk menang.

d. *Escape from reality*.

Pada permainan *escape from reality*, para pemain yang menjalankan *slot machine* atau *video games* dalam waktu yang cukup lama akan merasa seperti terbawa ke alam lain.

e. *Patience games*.

Bagi penjudi yang ingin santai, maka *patience games* yang sering banyak digemari. Adapun salah satu contohnya adalah *lottery*. (<https://www.psychologymania.com>).

Adapun permainan judi *online* yang paling populer di Indonesia ada lima yaitu; (1) judi slot *online*, (2) *live casino*, (3) judi bola, (4) poker *online* dan dominoqq, (5) togel *online*. (<https://yeson21ca.org.cdn.ampproject.org>).

B. Landasan Hukum Larangan Perjudian

1. Al-Qur'an

Firman Allah dalam Surat al-Maidah ayat 90 dan 91:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْلَامُ رَجْسٌ 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

Wahai orang-orang yang beriman! Sesungguhnya minuman keras, berjudi, (berkorban untuk) berhala, dan mengundi nasib dengan anak panah, adalah perbuatan keji dan termasuk perbuatan setan. Maka jauhilah (perbuatan-perbuatan) itu agar kamu beruntung. Dengan minuman keras dan judi itu, setan hanyalah bermaksud menimbulkan permusuhan dan kebencian di antara kamu, dan menghalang-halangi kamu dari mengingat Allah dan melaksanakan salat, maka tidakkah kamu mau berhenti? Q.S. Al-Ma'idah ayat 90 dan 91.

2. Hadits

Dari As-Sunnah, terdapat sabda Rasulullah *Shallallahu 'Alaihi Wa 'sallam* dalam Shahih al-Bukhari:

عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ، قَالَ: قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ: مَنْ حَلَفَ فَقَالَ فِي حَلْفِهِ: وَاللَّاتِ وَالْعُزَّى، فَلْيُقْل: لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ، وَمَنْ قَالَ لِصَاحِبِهِ: تَعَالَ أَقَامِرْكَ، فَلْيَتَصَدَّقْ

Dari Abu Hurairah Radhiyallahu Anhu, dia berkata: Rasûlullâh Shallallahu 'Alaihi Wa'sallam bersabda: Siapa bersumpah dengan mengatakan 'demi Latta dan 'Uzza, hendaklah dia berkata, 'Lâ ilâha illa Allâh'. Dan barang siapa berkata kepada kawannya, 'mari aku ajak kamu berjudi', hendaklah dia bershadaqah. HR. Al-Bukhârî, no.4860; Muslim, no.1647, (<https://almanhaj.or.id>).

3. Hukum Positif

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian, yaitu:

- | | |
|-------------------|--|
| Pasal 1: | Menyatakan semua tindak pidana perjudian sebagai kejahatan. |
| Pasal 2: Ayat (1) | Merubah ancaman hukuman dalam Pasal 303 ayat (1) Kitab Undang-undang Hukum Pidana, dari Hukuman penjara selama-lamanya dua tahun delapan bulan atau denda sebanyak-banyaknya sembilan puluh ribu rupiah menjadi hukuman penjara selama-lamanya sepuluh tahun atau denda sebanyak-banyaknya dua puluh lima juta rupiah. |
| : Ayat (2) | Merubah ancaman hukuman dalam Pasal 542 ayat (1) Kitab Undang-undang Hukum Pidana, dari hukuman kurungan selama-lamanya satu bulan atau denda sebanyak-banyaknya empat ribu lima ratus rupiah, menjadi hukuman penjara selama-lamanya empat tahun atau denda sebanyak-banyaknya sepuluh juta rupiah. |

- : Ayat (3) Merubah ancaman hukuman dalam Pasal 542 ayat (2) Kitab Undang-undang Hukum Pidana, dari hukuman kurungan selama-lamanya tiga bulan atau denda sebanyak-banyaknya tujuh ribu lima ratus rupiah menjadi hukuman penjara selama-lamanya enam tahun atau denda sebanyak-banyaknya lima belas juta rupiah.
- : Ayat (4) Merubah sebutan Pasal 542 menjadi Pasal 303 bis.
- Pasal 3: Ayat (1) Pemerintah mengatur penertiban perjudian sesuai dengan jiwa dan maksud Undang-undang ini.
- : Ayat (2) Pelaksanaan ayat (1) pasal ini diatur dengan Peraturan Perundang-undangan.
- Pasal 4: Terhitung mulai berlakunya peraturan Perundang-undangan dalam rangka penertiban perjudian dimaksud pada Pasal 3 Undang-undang ini, mencabut Ordonansi tanggal 7 Maret 1912 (*Staatsblad* Tahun 1912 Nomor 230) sebagaimana telah beberapa kali dirubah dan ditambah, terakhir dengan Ordonansi tanggal 31 Oktober 1935 (*Staatsblad* Tahun 1935 Nomor 526).
- Pasal 5: Undang-undang ini berlaku berlaku pada tanggal diundangkan. Agar setiap orang dapat mengetahuinya, memerintahkan pengundangan undang-undang ini dengan penempatannya dalam lembaran Negara Republik Indonesia. (<https://www.dpr.go.id>).

C. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

Pembangunan nasional adalah suatu proses yang berkelanjutan yang harus senantiasa tanggap terhadap berbagai dinamika yang terjadi di masyarakat. Globalisasi informasi telah menempatkan Indonesia sebagai bagian dari masyarakat informasi dunia mengharuskan dibentuknya pengaturan mengenai pengelolaan Informasi dan Transaksi

Elektronik di tingkat nasional sehingga pembangunan Teknologi Informasi dapat dilakukan secara optimal, merata, dan menyebar ke seluruh lapisan masyarakat guna mencerdaskan kehidupan bangsa. (<https://www.dpr.go.id>).

Adapun mengenai larangan perjudian melalui media elektronik tertuang pada pasal 27 ayat 2 Undang-undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, yaitu:

UU ITE Pasal 27: Ayat (2)	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. (https://www.dpr.go.id).
---------------------------	---

D. Definisi *Handphone*

Kehadiran *handphone* memberikan perubahan yang sangat signifikan dalam kehidupan manusia yang berkaitan dengan alat komunikasi. *Handphone* semakin bervariasi, yang dulu hanya memiliki fungsi berinteraksi antara dua orang, kini fungsinya sudah sangat beragam sesuai perkembangan zaman.

1. Pengertian *Handphone*

Handphone adalah perangkat telekomunikasi elektronik yang mempunyai kemampuan dasar sama dengan saluran tetap, namun dalam bentuk portabel yang dapat terhubung tanpa menggunakan kabel. (<http://repository.uin-suska.ac.id>).

Handphone bukan sekedar sarana komunikasi, melainkan dapat menjadi sarana hiburan dalam bentuk suara, gambar, dan tulisan, bahkan video, serta fitur-fitur lainnya. (Suseno, 1989: 114).

2. Sejarah *Handphone*

Handphone pertama kali ditemukan oleh Martin Cooper, seorang karyawan Motorola pada tanggal 03 April 1973. Ponsel pertama yang diciptakan adalah Motorola *DynaTAC*. (<https://selular-id.cdn.ampproject.org>).

3. Fungsi *Handphone*

Fungsi *handphone* dalam perilaku konsumtif sebagian besar penggunaannya untuk gaya hidup dan eksistensi diri. Fungsi instrumental *handphone* digunakan untuk media pembelajaran, komunikasi, meningkatkan ekonomi, serta hiburan, hingga media pembayaran. Sedangkan dalam fungsi integratif *handphone* digunakan untuk media sosial, religi, dan kelompok belajar. (Siti Badriah, 2017).

4. Dampak Positif dan Negatif Penggunaan *Handphone*

a. Dampak positif *handphone*.

- 1) Mempermudah komunikasi.
- 2) Media hiburan.
- 3) Meningkatkan pengetahuan.
- 4) Meningkatkan kenyamanan dalam belajar dan bekerja.
- 5) Tersedianya teknologi yang lebih canggih.
- 6) Mempertajam kemampuan mengingat.
- 7) Meningkatkan kemampuan dalam mengatur waktu.

b. Dampak negatif *handphone*.

- 1) Tidak fokus saat belajar dan bekerja.
- 2) Dapat menyebabkan kecanduan.
- 3) Kurangnya interaksi sosial di kehidupan nyata.
- 4) Prestasi akademik menurun.
- 5) Membuat kurang berempati dengan lingkungan sekitar.

- 6) Meningkatkan level kecemasan dan depresi.
- 7) Risiko penggunaan *handphone*.
- 8) Mengganggu kesehatan,
- 9) Mengurangi daya tangkap dan ingat.
- 10) Tindakan kecurangan. (<https://ybkb.or.id>).

Dari beberapa definisi di atas penulis simpulkan bahwa *handphone* merupakan media komunikasi yang memiliki berbagai fitur canggih untuk dapat digunakan dan dimanfaatkan, sehingga berdampak positif atau negatif tergantung penggunaannya.

E. Penyebab Maraknya Perjudian *Online*

Masyarakat selalu bergerak, berkembang, dan berubah, karena faktor internal, dan faktor eksternal. Narwoko mengatakan, “bahwa ada banyak perspektif teori yang menjelaskan tentang perubahan sosial, misalnya struktural fungsional, struktural konflik, dan psikologi sosial”. (Narwoko, 2004: 365).

Maraknya perjudian *online* dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya:

1. Psikologis.

Seseorang yang terlalu sering bermain judi *online* berakibat juga dalam pola berpikir. Mereka hanya memikirkan nomor taruhan dan mengabaikan kerugian yang dikeluarkan.

2. Ekonomi.

Para pemain judi *online* didominasi atau sering dilakukan oleh kalangan menengah ke bawah, yang kehidupan ekonominya pas-pasan atau kurang mampu demi mengadu nasib serta mencari peruntungan.

3. Sosial.

Adanya kondisi di dalam masyarakat yang berjiwa konsumtif dan mendapatkan uang secara instan dari hasil berjudi *online*. (Ruja, 2021: 1056).

F. *Maqashid Syariah*

Maqashid syariah (مقاصد الشريعة) terdiri dari dua kata, yaitu *maqashid* (مقاصد) dan *syariah* (الشريعة).

1. *Maqashid*

Secara bahasa *maqashid* punya beberapa arti, diantaranya *al-i'timad* (الاعتماد), *al-um* (الأم), *ityan asy-syai'* (إتيان الشيء), *at-tawajjuh* (التوجه), dan juga *istiqamatu at-tariq* (استقامة الطريق). (Sarwat, 2019: 10).

Di dalam Al-Quran ditemukan beberapa kata *qashd* (قصد) dengan masing-masing pengertiannya sesuai dengan *siyaq*-nya:

وَعَلَى اللَّهِ قَصْدُ السَّبِيلِ وَمِنْهَا جَآئِرٌ

Dan hak bagi Allah (menerangkan) jalan yang lurus, dan di antara jalan-jalan ada yang bengkok. (QS. An-Nahl: 9).

At-Thabari (w. 310 H) menyebutkan *al-qashdu* di sini meluruskan jalan yang lurus yang tidak ada belokan padanya. (Sarwat, 2019: 11).

2. *Syariah*

Kata *syariah* secara bahasa dari kamus-kamus Bahasa Arab bermakna *ad-din* (الدين), *al-millah* (الملة), *al-minhaj* (المنهاج), *at-thariqah* (الطريقة), dan *as-sunnah* (السنة). (Sarwat, 2019: 14).

Secara istilah dalam ilmu fiqih, *syariah* didefinisikan oleh para ulama sebagai berikut:

- a. Ibnu Taimiyah (w. 728 H) menyebutkan bahwa makna *syariah* adalah “*syara*’ dan *syir’ah* terkait dengan semua yang ditetapkan Allah baik masalah aqidah atau pun amal”.
- b. Al-Jurjani (w. 816 H) dalam kitabnya *At-Ta’rifat* menyebutkan bahwa *syariah* itu adalah “*ber-i’timar* dengan kewajiban ibadah. Dikatakan *syariah* adalah jalan agama”. (Sarwat, 2019: 16).

3. *Maqashid Syariah*

Makna dan pengertian *maqashid syariah* itu sendiri, adalah sebuah nama dan sebuah ilmu dari ilmu-ilmu keislaman. (Sarwat, 2019: 17).

Al-Ghazali dalam *Al-Mustashfa* menyebutkan ada lima *maqashid syariah*, yaitu memelihara agama, jiwa, akal, keturunan, dan harta.

‘Allal Al-Fasi (w. 1974 M) membuat definisi *maqashid syariah* adalah “tujuan *syariah* dan rahasia yang ditetapkan oleh *syari*’ yaitu Allah SWT pada setiap hukum dari hukum-hukumnya”. (Sarwat, 2019: 20).

4. Pembagian *Maqashid*

Berdasarkan tingkat kepentingannya, *maqashid syariah* bisa dibagi menjadi tiga yaitu *dharuriyat*, *hajiyyat*, *tahsiniyyat*.

- a. *Dharuriyyat* adalah kemaslahatan yang sifatnya harus dipenuhi dan apabila tidak terpenuhi, akan berakibat kepada rusaknya tatanan kehidupan manusia di mana keadaan umat tidak jauh berbeda dengan keadaan hewan. *Al-kulliyat al-khamsah* (الكليات الخمسة) merupakan contoh dari tingkatan ini, yaitu memelihara agama, nyawa, akal, nasab, harta, dan kehormatan.
- b. *Hajiyyat* adalah kebutuhan umat untuk memenuhi kemaslahatannya dan menjaga tatanan hidupnya, hanya saja

manakala tidak terpenuhi tidak sampai mengakibatkan rusaknya tatanan yang ada.

- c. *Tahsiniyyat* adalah pelengkap bagi tatanan kehidupan umat supaya aman dan tentram. Umumnya terdapat dalam hal-hal yang berkaitan dengan akhlak (*makarim alakhlaq*) dan etika (*suluk*). (Sarwat, 2019: 54).

5. Unsur Pokok *Maqoshid Syariah*

Unsur pokok *maqoshid syariah* dibagi ke dalam lima bagian dari kebutuhan *al-ḍarurīyah*, sehingga memelihara kelima unsur itu adalah mutlak dilakukan. (Helim, 2019: 24).

- a. Pemeliharaan Agama (*Muḥāfaẓah al-Dīn*).

Dalam agama terkumpul ajaran-ajaran yang berkaitan dengan akidah, ibadah, dan hukum-hukum yang disyariatkan Allah kepada manusia. Salah satu contoh tentang pemeliharaan agama adalah shalat.

- b. Pemeliharaan Jiwa (*Muḥāfaẓah al-Nafs*).

Islam mewajibkan untuk mencapai tegaknya jiwa, yaitu terpenuhinya makanan pokok, minuman, pakaian, tempat tinggal. Ada juga tentang hukum *al-qisās* (hukuman setimpal), *al-diyah* (denda), *al-kaffārah* (tebusan) terhadap orang yang menganiaya jiwa. Salah satu contoh tentang pemeliharaan jiwa adalah makan.

- c. Pemeliharaan Akal (*Muḥāfaẓah al-'Aql*).

Akal adalah anggota tubuh yang vital pada manusia. Dengan akal inilah manusia dapat membedakan, merasa, dan mengetahui segala sesuatu yang dapat diraihinya. Salah satu contoh tentang pemeliharaan akal adalah kewajiban memperoleh ilmu pengetahuan.

d. Pemeliharaan Keturunan (*Muḥāfazah al-Nasb*).

Keturunan adalah generasi penerus bagi setiap orang. Islam sangat memperhatikan agar keturunan yang dilahirkan berasal dari hubungan yang jelas dan sah menurut agama dan negara, sehingga melarang zina demi terpeliharanya keturunan.

e. Pemeliharaan Harta (*Muḥāfazah al-Māl*).

Harta atau apapun yang ada di dunia ini pada hakikatnya milik Allah. Sementara harta yang ada di tangan manusia hanya berupa pinjaman yang akan menjadi perhitungan di hari akhir kelak. Salah satu contoh yang berkaitan dengan pemeliharaan harta adalah wajibnya setiap orang bekerja untuk memenuhi kebutuhan hidupnya dan keluarga yang menjadi tanggung jawabnya. (Helim, 2019: 28).

Dari kelima unsur pokok *maqoshid syariah* di atas dapat penulis simpulkan berkaitan dengan perjudian *online* yaitu rusaknya pemeliharaan akal (*Muḥāfazah al-'Aql*) dan dapat berpengaruh juga dengan pemeliharaan harta (*Muḥāfazah al-Māl*) yang dihasilkan.

G. Hasil Penelitian yang Relevan

Hasil penelitian yang relevan adalah deskripsi ringkas mengenai seputar masalah, dan bukan pengulangan atau duplikasi. Penulis akan mengambil beberapa rujukan atau acuan dari penelitian terdahulu dengan tujuan untuk memperkuat teori. Adapun rujukan atau acuannya sebagai berikut:

1. Tesis yang ditulis oleh Jhony Syahputra Hasibuan (2017), dengan judul “Upaya Penanggulangan Tindak Pidana Perjudian Oleh Anak di bawah Umur di Kabupaten Serdang Bedagai”. Temuan penelitian

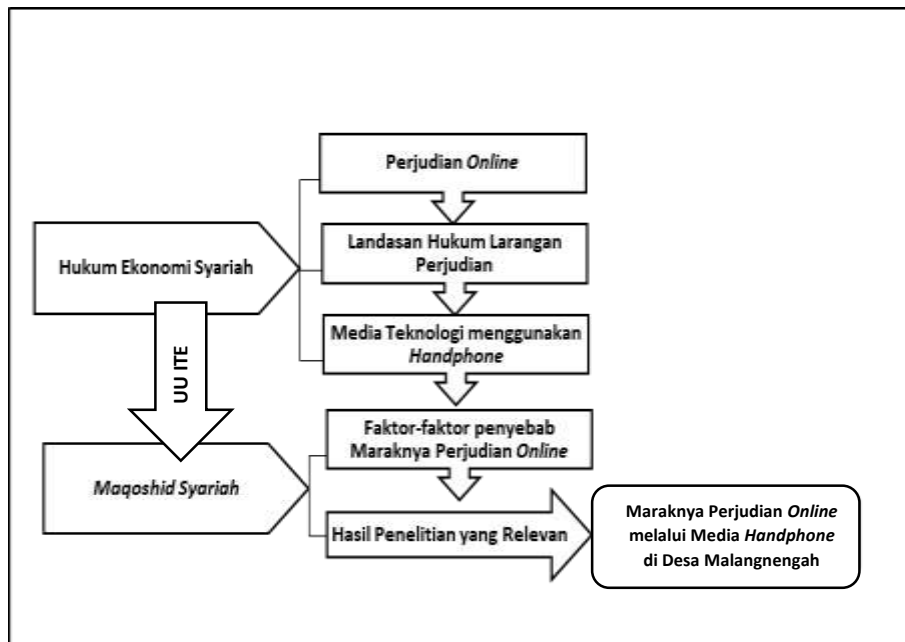
ini yaitu, faktor ekonomi menjadi penyebab terjadinya tindak pidana perjudian oleh anak di bawah umur di Kabupaten Serdang Bedagai.

2. Skripsi yang ditulis oleh Arrafi Septian Wibowo (2020), dengan judul “Peran Kepolisian dalam Penanggulangan Tindak Pidana Judi *Online* (Studi: di Polsek Singosari)”. Temuan penelitian ini yaitu, peran Polsek Singosari untuk menanggulangi tindak pidana judi konvensional dan judi *online* dengan melakukan upaya *pre-emptif, preventif, represif*.
3. Skripsi yang ditulis oleh Theresia Dina Veronica Sihombing (2020), dengan judul “Peran Kepolisian dalam Pemberantasan Tindak Pidana Perjudian Toto Gelap di Kalangan Masyarakat Kota Medan”. Temuan penelitian ini yaitu, kepolisian hendaknya lebih transparan lagi terkait pelimpahan perkara perjudian ke Kejaksaan.

Dari beberapa penelitian yang relevan di atas, menjadi pembeda dengan skripsi yang penulis susun. Dengan judul “Maraknya Perjudian Online melalui Media Handphone Perspektif Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi Transaksi Elektronik dan Hukum Ekonomi Syariah, Studi Kasus di Desa Malangnengah, Kecamatan Pagedangan, Kabupaten Tangerang”.

H. Penyusunan Kerangka Berpikir

Dalam penelitian ini disusun kerangka berpikir demi memudahkan pembaca untuk memahami isi dari penulisan, adapun alurnya sebagai berikut:



Gambar 2.1 Alur Kerangka Berpikir

Berdasarkan alur kerangka berpikir penulis di atas dapat diuraikan yaitu, perjudian perspektif hukum Islam sudah jelas pelarangannya dalam Al-Qur'an maupun Hadist. Seiring perkembangan zaman perjudian pun menjamur melalui media teknologi, salah satunya ialah menggunakan *handphone*.

Adapun penyebab maraknya perjudian *online* berkaitan dengan *maqoshid syariah* yaitu, rusaknya pemeliharaan akal (*Muḥāfaẓah al-'Aql*), dan dapat berpengaruh juga dengan pemeliharaan harta (*Muḥāfaẓah al-Māl*) yang dihasilkan.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian merupakan jawaban atau sasaran yang ingin dicapai penulis. Adapun tujuannya sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui penggunaan media teknologi *handphone* sering digunakan dalam praktik perjudian *online*.
2. Untuk mengetahui kurangnya pemahaman pada sebagian masyarakat tentang haramnya perjudian *online* berdampak buruk terhadap ekonomi keluarga.
3. Untuk mengetahui maraknya perjudian *online* melalui media *handphone* perspektif undang-undang nomor 11 tahun 2008 tentang informasi transaksi elektronik dan hukum ekonomi syariah di Desa Malangnengah, Kecamatan Pagedangan, Kabupaten Tangerang.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian.

Penelitian ini dilakukan di Desa Malangnengah, Kecamatan Pagedangan, Kabupaten Tangerang. Terindikasi maraknya perjudian *online* pada sebagian masyarakat melalui media *handphone*, sehingga penulis menjadi tertarik untuk menelitinya.

2. Waktu Penelitian.

Waktu penelitian dilaksanakan selama lima bulan, terhitung dari bulan Januari sampai dengan bulan Mei tahun 2022. Adapun keterangannya melalui tabel di bawah ini:

Tabel. 3.1 Jadwal Kegiatan Penelitian

No	Jenis Kegiatan	Januari				Februari				Maret				April				Mei			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Penelitian Pendahuluan																				
2	Seminar dan Revisi Proposal																				
3	Penyusunan Instrumen																				
4	Penjaringan Data																				
5	Pengolahan Data																				
6	Analisis Data																				

C. Latar Penelitian (*Setting*)

Latar penelitian ini adalah untuk mengetahui fenomena yang terjadi di Desa Malangnengah, Kecamatan Pagedangan, Kabupaten Tangerang. Untuk mengetahui penyebab maraknya perjudian *online* melalui media *handphone*, dan bagaimana dampak yang terjadi pada kehidupan sosial maupun ekonomi bagi para pelaku perjudian tersebut.

D. Metode Penelitian Kualitatif

Penelitian kualitatif bermaksud untuk memahami fenomena yang dialami subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, secara holistik. Seperti penelitian kepustakaan (*library research*), diperkuat dengan penelitian lapangan (*field research*), dengan mewawancarai pemberi informasi (*key informants*). Dilakukan secara *purposive* kepada sebagian masyarakat Desa Malangnengah yang melakukan praktik perjudian *online*. (Moleong, 2017: 6).

E. Fokus Penelitian

Penggunaan media *handphone* yang masif menjadi salah satu akses praktik perjudian *online*. Oleh sebagian masyarakat di lingkungan Desa Malangnengah, Kecamatan Pagedangan, Kabupaten Tangerang. Hal inilah yang menarik perhatian penulis serta menjadi alasan untuk menelitinya.

Adapun yang menjadi subjek penelitian yaitu, perjudian *online* dan objek penelitiannya adalah sebagian masyarakat Desa Malangnengah. Sumber informasi kunci diantaranya para praktisi perjudian yang didukung pendapat-pendapat seperti akademisi dan regulator di wilayah hukum tersebut.

F. Pertanyaan Penelitian (*Research Quations*)

Berdasarkan rumusan masalah, penulis kembangkan menjadi sebuah pertanyaan semi terstruktur. Adapun rangkaian pertanyaannya sebagai berikut:

Tabel 3.2 Kisi-kisi Pertanyaan

Indikator	Instrumen	Pertanyaan
Media <i>Handphone</i>	Kajian Pustaka dan Wawancara	1. Media apa saja yang bisa digunakan dalam melakukan perjudian <i>online</i> ?
		2. Mengapa hanya media <i>handphone</i> yang sering digunakan dalam praktik perjudian <i>online</i> ?
		3. Bagaimana penggunaan media <i>handphone</i> dalam praktik perjudian <i>online</i> ?

Hukum Larangan Perjudian <i>Online</i> dan ekonomi keluarga	Kajian Pustaka dan Wawancara	4. Bagaimana pemahaman masyarakat mengenai hukum larangan perjudian <i>online</i> ?
		5. Apa hukuman bagi pelaku perjudian dalam Islam?
		6. Bagaimana dampak buruknya pada ekonomi keluarga?
Maraknya Perjudian <i>Online</i>	Kajian Pustaka dan Wawancara	7. Faktor apa yang menjadi penyebab maraknya perjudian <i>online</i> melalui <i>handphone</i> ?
		8. Apa yang membuat pelaku tidak bisa berhenti melakukan perjudian <i>online</i> ?
		9. Kenapa para pelaku perjudian sulit menghilangkan kebiasaan bermain judi <i>online</i> ?
		10. Bagaimana cara menekan maraknya perjudian <i>online</i> melalui <i>handphone</i> ?

G. Prosedur Pengumpulan dan Perekaman Data

Menyusun instrumen adalah pekerjaan penting dalam langkah penelitian. Oleh sebab itu instrumen pengumpulan data harus ditangani secara serius agar diperoleh hasil yang sesuai dengan kegunaannya (Arikunto, 2014: 265). Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode-metode diantaranya sebagai berikut:

1. Metode Observasi

Dalam menggunakan metode observasi cara yang paling efektif adalah melengkapinya dengan format atau blangko pengamatan sebagai instrumen. Disusun tentang kejadian atau tingkah laku yang digambarkan akan terjadi. (Arikunto, 2014: 272).

Tabel 3.3 Kisi-kisi Observasi

Bahan Observasi	Indikator
Wilayah Desa dan Sekitarnya	a. Letak geografis desa. b. Visi misi desa. c. Struktur organisasi desa.
Faktor Penyebab Maraknya Perjudian <i>Online</i>	a. Kondisi psikologis. b. Kondisi ekonomi. c. Kondisi sosial.
Media Teknologi yang Digunakan dalam Praktik Perjudian <i>Online</i>	a. Menggunakan PC. b. Menggunakan <i>handphone</i> .

2. Metode Wawancara

Dalam metode ini penulis menggunakan pedoman wawancara *semi structured*. Penulis menanyakan serentetan pertanyaan semi terstruktur, kemudian mengorek lebih lanjut jawaban yang diperoleh. (Arikunto, 2014: 270).

Tabel 3.4 Kisi-kisi Pedoman Wawancara dengan Regulator

Bahan Wawancara	Indikator
Media <i>Handphone</i>	1) Media apa saja yang bisa digunakan dalam melakukan perjudian <i>online</i> ?? 2) Mengapa hanya media <i>handphone</i> yang sering digunakan dalam praktik perjudian <i>online</i> ? 3) Bagaimana penggunaan media <i>handphone</i> dalam praktik perjudian <i>online</i> ?
Hukum Larangan Perjudian <i>Online</i> dan Ekonomi Keluarga	4) Bagaimana pemahaman masyarakat mengenai hukum larangan perjudian <i>online</i> ? 5) Apa hukuman bagi pelaku perjudian dalam Islam? 6) Bagaimana dampak buruknya pada ekonomi keluarga?

Maraknya Perjudian Online	7) Faktor apa yang menjadi penyebab maraknya perjudian <i>online</i> melalui <i>handphone</i>? 8) Apa yang membuat pelaku tidak bisa berhenti melakukan perjudian <i>online</i>? 9) Kenapa para pelaku perjudian sulit menghilangkan kebiasaan bermain judi <i>online</i>? 10) Bagaimana cara menekan maraknya perjudian <i>online</i> melalui <i>handphone</i>?
---------------------------	--

Tabel 3.5 Kisi-kisi Pedoman Wawancara dengan Akademisi

Bahan Wawancara	Indikator
Media Handphone	1) Media apa saja yang bisa digunakan dalam melakukan perjudian <i>online</i>? 2) Mengapa hanya media <i>handphone</i> yang sering digunakan dalam praktik perjudian <i>online</i>? 3) Bagaimana penggunaan media <i>handphone</i> dalam praktik perjudian <i>online</i>?
Hukum Larangan Perjudian Online dan Ekonomi Keluarga	4) Bagaimana pemahaman masyarakat mengenai hukum larangan perjudian <i>online</i>? 5) Apa hukuman bagi pelaku perjudian dalam Islam? 6) Bagaimana dampak buruknya pada ekonomi keluarga?
Maraknya Perjudian Online	7) Faktor apa yang menjadi penyebab maraknya perjudian <i>online</i> melalui <i>handphone</i>? 8) Apa yang membuat pelaku tidak bisa berhenti melakukan perjudian <i>online</i>? 9) Kenapa para pelaku perjudian sulit menghilangkan kebiasaan bermain judi <i>online</i>? 10) Bagaimana cara menekan maraknya perjudian <i>online</i> melalui <i>handphone</i>?

Tabel 3.6 Kisi-kisi Pedoman Wawancara dengan Praktisi

Bahan Wawancara	Indikator
Media <i>Handphone</i>	1) Media apa saja yang bisa digunakan dalam melakukan perjudian <i>online</i> ? 2) Mengapa hanya media <i>handphone</i> yang sering digunakan dalam praktik perjudian <i>online</i> ? 3) Bagaimana penggunaan media <i>handphone</i> dalam praktik perjudian <i>online</i> ?
Hukum Larangan Perjudian <i>Online</i> dan Ekonomi Keluarga	4) Bagaimana pemahaman masyarakat mengenai hukum larangan perjudian <i>online</i> ? 5) Apa hukuman bagi pelaku perjudian dalam Islam? 6) Bagaimana dampak buruknya pada ekonomi keluarga?
Maraknya Perjudian <i>Online</i>	7) Faktor apa yang menjadi penyebab maraknya perjudian <i>online</i> melalui <i>handphone</i> ? 8) Apa yang membuat pelaku tidak bisa berhenti melakukan perjudian <i>online</i> ? 9) Kenapa para pelaku perjudian sulit menghilangkan kebiasaan bermain judi <i>online</i> ? 10) Bagaimana cara menekan maraknya perjudian <i>online</i> melalui <i>handphone</i> ?

3. Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi yaitu, mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, agenda, dan sebagainya. (Arikunto, 2014: 274).

H. Analisis Data

Analisis data dilaksanakan langsung di lapangan bersama-sama dengan pengumpulan data. Ada empat tahap analisis data yang diselingi dengan pengumpulan data yaitu; (a) analisis domain: untuk memperoleh gambaran umum data dalam menjawab fokus penelitian (b) analisis taksonomi: untuk memusatkan perhatian pada domain tertentu (c) analisis komponen: transformasi variabel asal yang berkorelasi menjadi variabel baru (d) analisis tema: untuk menganalisa dengan tujuan mengidentifikasi pola melalui data yang telah dikumpulkan. (Moleong, 2017: 149).

Cara berpikir ini digunakan untuk membahas dan mencari tahu bagaimana pemahaman masyarakat, mengenai faktor-faktor maraknya judi *online* melalui media *handphone* perspektif hukum ekonomi syariah. Adapun tempat penelitiannya di Desa Malangnengah, Kecamatan Pagedangan, Kabupaten Tangerang, sebagai kejadian khusus disesuaikan dengan teori yang ada.

Sumber data adalah subjek dari mana data itu diperoleh dan didapatkan oleh penulis melalui observasi, wawancara, maupun dokumentasi. (Arikunto, 2014).

1. Data Primer

Sumber data primer adalah sumber pertama di mana sebuah data dihasilkan dan data diperoleh secara langsung dari masyarakat baik yang dilakukan melalui wawancara, observasi, maupun dokumentasi.

- a. *Person*, yaitu sumber data yang bisa memberikan data berupa jawaban lisan melalui wawancara atau dalam konteks penelitian ini disebut dengan *informan*.

- b. *Place*, yaitu sumber data yang diperoleh dari gambaran tentang situasi dan kondisi berkaitan dengan masalah dalam penelitian.
- c. *Paper*, yaitu sumber data yang menyajikan tanda berupa huruf, angka, gambar atau simbol. (Arikunto, 2014: 172).

2. Data Sekunder

Sumber Data sekunder yaitu “mencakup dokumen-dokumen resmi, buku-buku, hasil-hasil penelitian yang berwujud laporan, dan sebagainya”. Dari penjelasan tersebut data sekunder adalah buku-buku teori pokok, dokumen, dan arsip yang dapat memperkaya data primer. (Arikunto, 2014: 22).

I. Pemeriksaan dan Pengecekan Keabsahan Data dengan Triangulasi

Untuk menetapkan keabsahan data diperlukan teknik pemeriksaan dan pelaksanaan. Ada empat kriteria yang digunakan yaitu:

1. Kepercayaan (*Credibility*), berfungsi untuk melaksanakan inkuiri sedemikian rupa, sehingga tingkat kepercayaan penemuannya tercapai.
2. Keteralihan (*Transferability*), konsep generalisasi suatu penemuan dapat berlaku atau diterapkan pada semua konteks dalam populasi yang sama.
3. Kebergantungan (*Dependability*), reabilitas ditunjukkan dengan jalan mengadakan replika studi, dalam suatu kondisi yang sama dan hasilnya secara esensial sama.
4. Kepastian (*Confirmability*), persetujuan beberapa orang terhadap pandangan, pendapat, dan penemuan. Penelitian alamiah penekanan bukan pada orangnya, melainkan pada data itu sendiri. (Moleong, 2017: 326).

Penulis memeriksa temuannya dengan triangulasi seperti; mengajukan berbagai macam variasi pertanyaan, mengeceknya dengan berbagai sumber data, dan memanfaatkan berbagai metode agar pengecekan kepercayaan data dapat dilakukan. (Moleong, 2017: 332).

BAB IV

TEMUAN-TEMUAN PENELITIAN

A. Gambaran Umum Tempat Penelitian

1. Profil Desa Malangnengah

Desa Malangnengah adalah sebuah wilayah yang berada di Kecamatan Pagedangan, Kabupaten Tangerang, Provinsi Banten. Dasar hukum pembentukan yaitu, PERDA No.PP 48 Tahun 1999. Dipimpin oleh Tata Suharta sebagai kepala desa terpilih dengan masa jabatan periode 2021 s.d 2027.

2. Letak Geografis Desa Malangnengah

Survei pada Desa Malangnengah dilakukan selama bulan Mei 2022, dengan tipologi desa adalah persawahan dan klasifikasi dalam bentuk swadaya. Luas wilayah 257 ha, dengan rincian wilayahnya yaitu, dalam tabel berikut:

Tabel 4.1 Penggunaan Lahan Desa Malangnengah

No	Lahan	Luas	Keterangan
1	Sawah	104 ha	
2	Ladang	12 ha	
3	Perkebunan	8 ha	
4	Hutan	0 ha	
5	Waduk/Danau/Situ	0 ha	
6	Tanah Kas Desa	5 ha	
7	Lainnya	128 ha	
Jumlah		257 Ha	

(Sumber Data: Prodeskel Bina Pemdes Malangnengah 2021)

Berdasarkan dokumentasi diketahui batasan Desa Malangnengah sebagai berikut:

a. Batas Wilayah

- 1) Sebelah Utara : Desa Caringin.
- 2) Sebelah Selatan : Desa Karang Tengah.
- 3) Sebelah Timur : Desa Jatake.
- 4) Sebelah Barat : Desa Cirarab.

b. Orbitrasi Jarak dari Pusat Pemerintahan

- 1) Jarak dari Pusat Pemerintahan Kecamatan : 9 Km.
- 2) Jarak dari Pusat Pemerintahan Kota : 27 Km.
- 3) Jarak dari Pusat Ibukota Provinsi : 62 Km.

(Sumber data: Prodeskel Bina Pemdes Malangnengah 2021)

3. Visi dan Misi Desa Malangnengah

a. Visi Desa Malangnengah

“Menjadikan Desa Malangnengah maju, adil, dan Makmur”.

b. Misi Desa Malangnengah

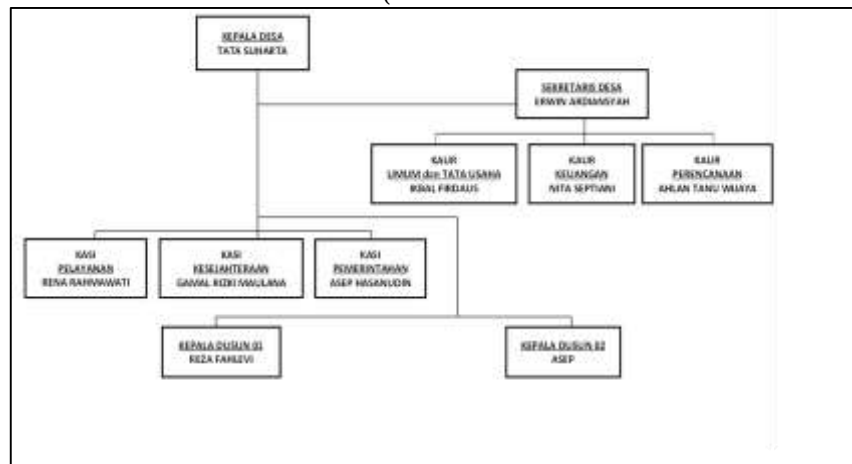
- 1) Membangun fasilitas umum demi kemaslahatan dan kepentingan masyarakat.
- 2) Menjadikan kantor desa terbuka bagi masyarakat dengan pelayanan lebih baik, cepat, dan ramah.
- 3) Mendukung setiap program baik dari pusat, provinsi, dan daerah agar terserap untuk masyarakat Desa Malangnengah.
- 4) Meningkatkan kualitas sumber daya manusia melalui pendidikan gratis untuk warga putus sekolah.
- 5) Menciptakan lapangan kerja baru bagi masyarakat khususnya pemuda-pemudi melalui pemanfaatan Badan Usaha Milik Desa (BUMDES).

- 6) Mensejahterakan masyarakat Desa Malangnengah dengan adil untuk memajukan desa.

4. Struktur Organisasi Desa Malangnengah

Adapun susunan organisasi tata kerja pemerintahan Desa Malangnengah, Kecamatan Pagedangan, Kabupaten Tangerang periode 2021 s.d 2027 sebagai berikut:

(Sumber Data: Hasil Observasi 17 Mei 2022)



Gambar 4.1 Struktur Organisasi Desa Malangnengah

5. Keadaan Sosial dan Ekonomi Desa Malangnengah

Desa Malangnengah memiliki penduduk yang berjumlah 8.706 jiwa, terdiri dari laki-laki 4.623 dan perempuan 4.083. Adapun klasifikasinya dalam tabel berikut ini:

Tabel 4.2 Jumlah Penduduk Berdasarkan Usia

No	Usia	Jumlah	Keterangan
1	0 s.d 17 thn	4.627	Jiwa
2	18 s.d 55 thn	3.093	Jiwa
3	55 thn ke-atas	986	Jiwa

(Sumber Data: Prodeskel Bina Pemdes Malangnengah 2021)

Tabel 4.3 Mata Pencaharian Penduduk Desa Malangnengah

No	Jenis Pekerjaan	Jumlah	Keterangan
1	Pegawai Negeri Sipil	17	Orang
2	TNI/Polri	16	Orang
3	Karyawan Swasta/BUMN	239	Orang
4	Wiraswasta/Pedagang	51	Orang
5	Petani	20	Orang
6	Buruh Tani	67	Orang
7	Peternak	5	Orang
8	Pengrajin	11	Orang
9	Jasa	13	Orang
10	Pensiunan	2	Orang
11	Lainnya	15	Orang
12	Tidak Bekerja/Penganggur	0	Orang

(Sumber Data: Prodeskel Bina Pemdes Malangnengah 2021)

Tabel di atas menunjukkan bahwa mayoritas mata pencaharian penduduk Desa Malangnengah merupakan karyawan swasta kemudian disusul buruh tani dan wiraswasta. Berdasarkan data tersebut perekonomian masyarakat Desa Malangnengah cukup sejahtera.

6. Prasarana Desa Malangnengah

Adapun prasarana yang berada di Desa Malangnengah diantaranya sebagai berikut:

Tabel 4.4 Prasarana Ibadah Desa Malangnengah

No	Prasarana	Jumlah	Keterangan
1	Masjid	5	Unit
2	Musholla	11	Unit

(Sumber Data: Prodeskel Bina Pemdes Malangnengah 2021)

Tabel 4.5 Prasarana Kesehatan Desa Malangnengah

No	Prasarana	Jumlah	Keterangan
1	Posyandu	1	Unit

(Sumber Data: Prodeskel Bina Pemdes Malangnengah 2021)

Tabel 4.6 Prasarana Pendidikan Desa Malangnengah

No	Prasarana	Jumlah	Keterangan
1	Perpustakaan Desa	1	Unit
2	Gedung Sekolah PAUD	1	Unit
3	Gedung Sekolah TK/TPA	2	Unit
4	Gedung Sekolah SD/MI	2	Unit
5	Gedung Sekolah SMP/MTS	2	Unit
6	Gedung Sekolah SMA	1	Unit

(Sumber Data: Prodeskel Bina Pemdes Malangnengah 2021)

7. Tingkat Pendidikan Penduduk Desa Malangnengah

Tingkat pendidikan masyarakat di Desa Malangnengah sebagai berikut:

Tabel 4.7 Tingkat Pendidikan Penduduk Desa Malangnengah

No	Tingkat Pendidikan	Jumlah	Keterangan
1	Taman Kanak-kanak	11	Orang
2	SD/Sederajat	393	Orang
3	SMP/Sederajat	505	Orang
4	SMA/Sederajat	263	Orang
5	Akademi/D1-D3	29	Orang
6	Sarjana S1	14	Orang
7	Sarjana S2	2	Orang
8	Tidak Lulus	16	Orang
9	Tidak Sekolah	10	Orang

(Sumber Data: Prodeskel Bina Pemdes Malangnengah 2021)

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa tingkat pendidikan masyarakat yang berada di Desa Malangnengah kebanyakan hanya tamatan tingkat SMP dan tingkat SD. Rendahnya partisipasi orang tua untuk mendorong anaknya lanjut pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi, karena termotivasi sesuatu yang bersifat ekonomi. Maka hal tersebut berpengaruh pada tingkat pemahaman hukum mengenai perjudian *online*.

B. Hasil Penelitian

Setelah hasil observasi yang sudah penulis paparkan di atas, kemudian dilanjutkan dengan wawancara beberapa responden kunci diantaranya; para praktisi judi *online*, akademisi, dan regulator yang berada di wilayah Desa Malangnengah. Adapun rinciannya dalam tabel berikut ini:

Tabel 4.8 Profil Responden Penelitian

Nama	Kapasitas	Keterangan
Responden 1	Praktisi	Mahasiswa dan anggota kepemudaan Kampung Jaha, RT 001 RW 004, Ds. Malangnengah.
Responden 2	Praktisi	Seorang buruh pabrik, berlatar belakang dari keluarga santri.
Responden 3	Praktisi	Seorang buruh tani, merupakan residivis akibat perjudian.
Apipudin, M. A. Hum.	Akademisi	Seorang dosen dan ustadz.

Samsul Bahri	Akademisi	Seorang ustadz, pemilik pondok pesantren di Kp. Jaha RT 001 RW 004, Ds. Malangnengah.
Tata Suharta	Regulator	Kepala Desa Malangnengah.
Ade Baraduta, S. H.	Regulator	BINAMAS Desa Malangnengah.

1. Hasil Wawancara dengan Praktisi

Penulis mengajukan beberapa pertanyaan pada salah satu praktisi judi *online* saudara Rd (23 tahun), yang juga aktif dalam organisasi kepemudaan terkait maraknya perjudian *online* di lingkungan pemuda RT 001 RW 004 Desa Malangnengah:

“Media yang sering digunakan tentu saja *handphone*, karena lebih praktis dan lebih privasi. Jadi ga ketahuan pada saat bermain judi *online*. Kalau dari tingkat pemakaian, pemuda di RT 001 RW 004 ini hampir semua punya *handphone*. Dari 30an pemuda, setengahnya pernah dan mempunyai akun untuk bermain judi, terutama judi *online* (*slot machine*). Untuk para pemuda di RT 001 RW 004 tingkat pemahamannya sangat rendah, dilihat dari banyaknya pengguna judi *online* yang jelas haram, karena hukum agama melarang. Sangat buruk, bahkan merusak. Ibarat pepatah, “*ayam yang lagi mengerami telur pun abis dijual, buat bermain judi*”. Rasa penasaran. Ketika menang ketagihan, kalau pun kalah ya, penasaran. Melalui *handpone* lebih praktis dan lebih privasi, karena kalau pakai laptop, ga semua orang punya laptop atau PC. Rasa penasaran tadi, menyebabkan kecanduan. Kalau untuk menghilangkan kebiasaan, kembali lagi ke diri para pelaku judi masing-masing. Untuk saya pribadi, sulit menghilangkannya, kecuali lagi enggak ada duit buat depo baru libur main judi *online*. Ya perjudian harus dihilangkan, dan itu tugasnya

pemerintah terutama Kominfo”. (Wawancara 27, Mei 2022).

Berdasarkan hasil wawancara dengan saudara Rd (23 tahun), diketahui bahwa penyebab maraknya perjudian *online* di lingkungan kepemudaan RT 001 RW 004, Desa Malangnengah, karena faktor eksternal. Pergaulan para pemuda yang memang mayoritas praktisi judi *online* salah satunya judi *online* (*slot machine*).

Kemudian penulis melakukan wawancara kembali dengan praktisi yang lain, yaitu saudara Az (37 Tahun). Praktisi juga termasuk dari keluarga para santri namun terlibat dalam kegiatan perjudian *online*:

“Menggunakan *handphone*, karena lebih praktis dan privasi terjaga jadi ga ketahuan pada saat bermain judi *online*. Selain itu bisa juga melalui *bandar darat*, namun tidak privasi karena ketahuan sama bandarnya kalo kita sudah masang. Ya, karena memang lebih praktis gampang, tinggal klik-klik saja. Hahaha, dan privasi terjaga. Tidak semua orang pengguna *handphone* melakukan perjudian, namun kalau sebagian orang ya, pasti ada. Karena hobi dan suka, seperti maksiat gimana sih, sudah tahu haram tapi tetap dilakukan sebagai hiburan. Sangat merugikan, yang ada abis. Biasanya bisa menyimpan duit malah abis pakai main judi semua, kalo pun menang cuma sekali kalahnya berkali-kali. Karena butuh hiburan, kemudian lebih praktis dan privasi terjaga. Sudah kecanduan jadi sulit untuk berhenti main judi *online*. Ya perjudian harus dihilangkan”. (Wawancara 02, Juni 2022).

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, dapat dipahami penulis mengenai maraknya perjudian *online* yaitu dari kebiasaan yang menyebabkan kecanduan, walaupun pelaku sendiri menyadari kalau perjudian itu merusak dan sangat merugikan.

Selanjutnya penulis wawancara kembali salah seorang praktisi veteran dan residivis yang pernah ditangkap akibat perjudian yaitu bapak St (46 Tahun). Adapun keterangan Beliau:

“Rata-rata penjudi *online* pakai *handphone*. Apalagi itu teman-teman saya yang di pangkalan batu, pada main *slot* menggunakan *handphone* lebih mudah. Semua *ganjur* (buruh tani) yang kerja bareng saya pelaku judi semua, ada 12 orang lebih. semua pelaku judi paham hukum judi, sebisa-bisa aja supaya tidak ketangkap, kalau ada polisi yaa, lari. Hhhaahahaha. Tidak tahu hukuman seperti apa yang jelas haram. Sebenarnya saya gemar main judi apa saja, namun tidak sampai merugikan keluarga. Itu uang sampingan yang sudah dipisah hanya untuk bermain judi *online*. Akibat tergiur uang yang gampang. Ketika lagi butuh uang, ya mending masang togel, kalau pinjem uang siapa yang mau ngasih. Masang seribu kalau menang satu juta, itu juga kalo menang sih, kalau kalah ya, masang lagi. Hihihihhi. Bisa saja berhenti main judi *online*, kalau lagi lupa. Haahahahaha.” (Wawancara 06, Juni 2022).

Hasil wawancara dari ketiga praktisi di atas, dapat penulis simpulkan terkait maraknya perjudian *online* yaitu adanya rasa penasaran menyebabkan ketagihan dan tidak bisa berhenti, karena menjadikan judi sebagai hiburan yang dapat menguntungkan.

2. Hasil Wawancara dengan Akademisi

Setelah mewawancarai beberapa praktisi, selanjutnya penulis kembali melakukan wawancara dengan para akademisi. Penulis mengunjungi Bapak Apipudin, M. A. Hum. Beliau seorang dosen sekaligus ustadz yang sering mengisi pengajian mingguan di perumahan Djati Elok, Desa Malangnengah. Adapun keterangan Beliau:

“Dilihat dalam segi kebutuhan, pasti *handphone*, karena sekarang setiap apapun itu pasti menggunakan *handphone* apalagi semenjak pandemi. Aktivitas menggunakan *handphone* meningkat drastis, dari bekerja hingga belajar pasti *online*. Ya, karena memang lebih mudah dan praktis. Kembali yang ke jawaban saya awal tadi segala aktivitas di zaman sekarang apalagi semenjak pandemi Covid-19 tidak bisa lepas dari *handphone* terutama internet. Dilihat dalam segi tersebut unsur penggunaan *handphone* untuk perjudian pasti ada, untuk banyak tidaknya kembali pada masing-masing pengguna. Masyarakat dalam hatinya sebenarnya paham, bahwa perjudian itu haram. Namun ketika hatinya tertutup itulah yang menyebabkan orang-orang menjadi *kafir* (tertutup). Dalam hukum fiqih, pelaku perjudian terkena hukum ta’zir. Kalau dilihat dalam segi ekonomi ketika menguntungkan menjadi hal yang positif dan negatif ketika merugikan. Kemudian ketika dilihat dalam sisi psikologis pelaku, perbuatannya pasti merusak dirinya bahkan orang lain. Adapun dalam segi sosial sudah pasti menjadi parasit yang dapat mempengaruhi orang-orang yang tadinya belum tahu judi *online* menjadi tahu. Faktor keinginan, karena sejatinya manusia itu terkadang lebih mementingkan keinginannya ketimbang kebutuhan. Sudah menjadi candu, karena ingin untung modal enteng. Keinginan tadi yang menyebabkan kecanduan, karena ingin untung. Ternyata kan kebanyakan buntung. Untuk menekan perjudian, ada aparat penegak hukum. Untuk judi *online* sendiri, situs-situs perjudian itu yang harus diblokir. Kenapa masyarakat masih mengonsumsi perjudian *online*, ya situs-situsnya menyebar di mana-mana. Jadi sulit untuk diberantas. Kembali lagi ke dalam dirinya masing-masing”. (Wawancara 25, Mei 2022).

Setelah wawancara dengan Beliau dapat diketahui bahwa, perjudian memang tidak bisa hilang begitu saja. Penyebab utama perjudian adalah psikologis orang itu masing-masing. Ketika hatinya tertutup (*kafir*), maka sesuatu yang memang dilarang pun dilakukannya.

Kemudian penulis mewawancara satu akademisi lagi yaitu Bapak Samsul Bahri pemilik pondok pesantren di RT 001 RW 004, Desa Malangnengah. Adapun keterangan Beliau:

“Melalui *handphone* dan bisa juga melalui yang lain asalkan terhubung dengan internet. Lebih praktis pakai *handphone*. Ya, sekarang masalah orang memakai *handphone*. Memang kebutuhan, karena segala sesuatunya lebih praktis pakai *handphone*. telepon pakai *handphone* dan kirim pesan pakai *handphone*, cuma tergantung si pemakai. Digunakan untuk apa. Ada manfaat dan ada *mudharat*. Manfaatnya untuk hal yang baik dan *mudharatnya* seperti bermain judi *online* dan menonton video porno. Hahahhahahaha begitu kan ya, dan suka main *game*. Itu dikembalikan pada si pemakainya. Sekarang karena memang kebutuhan, jadi orang tidak punya *handphone* susah dihubungi. Ga ada nomornya, maka dengan *handphone* lebih praktis. Jadi begini, semua orang itu memang tidak tahu hukum. Yang orang tahu yaitu *bainal hak wal batil*. Orang tahu tentang halal dan haram. Secara pribadi mereka tahu, tapi masih melanggar. Sesuatu yang batil pasti haram. Sangat merusak. Saya punya salah satu teman terjebak judi *online*, dia sampai menjual tanah karena hutang dan saya ikut menyaksikan penjualan tanah tersebut. Begitu ditanya hutangnya apa dan uangnya digunakan untuk apa, ternyata judi *online*. Karena judi menjanjikan jadi terobsesi. Menang paling dua ratus ribu tapi kalahnya satu juta. Kadang ada suatu efek karena lingkungan bisa mempengaruhi, namun yang sangat mempengaruhi adalah faktor pergaulan. Ada orang tidak tahu terus berteman dengan pelaku judi, dan jadi tahu karena terbawa pergaulan. Pergaulan memang sangat mempengaruhi psikologis seseorang. Maka pandai-pandailah memilih teman karena itu akan sangat mempengaruhi pada jiwa seseorang. Kata Syekh Nawawi dalam kitab *Su’ul Al-Iman*, “*kalau kita bergaul dengan orang yang fasik, walaupun kita tidak fasik tapi akhlak sudah terbawa fasik*”. Pertama karena sudah hobi, mau dikasih nasihat seperti apa juga tetap tidak mau mendengar. Kedua menjanjikan akan menjadikan hasil. Karena sudah hobi jadi sulit. Karena itu dapat menyenangkan hatinya. Jadi, untuk menekan perorangan

sulit. Karena tidak ketahuan siapa yang bermain. Ini kembali lagi ke pemerintah, menekan jangan sampai ada situs judi *online*. Kenapa ada situs judi *online* karena ada yang mengizinkan, begitu kan kira-kira yaitu kominfo. Namun jangan juga salahkan masyarakat. Tapi sudah tahu situs judi *online* tersebar kenapa masih saja dikonsumsi. Hahahahaha. Jadi dua-duanya juga salah sih. Maka jalan satu-satunya ya, dihilangkan saja oleh kominfo. Kalau situs-situs yang lain seperti media sosial walaupun *mudharat* ada manfaatnya, tapi kalau judi benar-benar tidak ada manfaatnya, “*lizun min amali syaiton*” (pekerjaan setan). Jadi ga ada manfaat. (Wawancara 30, Mei 2022).

Berdasarkan hasil wawancara dengan Beliau, dapat penulis pahami bahwa berawal dari kebutuhan, akhirnya terbawa oleh pergaulan yang menyebabkan orang terjerumus dalam perjudian *online*. Pada dasarnya para pelaku perjudian tersebut tahu bahwa judi itu salah, tapi karena terobsesi dan menjanjikan sehingga sulit untuk berhenti, walaupun itu sangat berdampak pada ekonomi si pelaku judi tersebut.

3. Hasil Wawancara dengan Regulator

Setelah mewawancarai para praktisi judi *online* dan akademisi, selanjutnya penulis melakukan wawancara dengan regulator, yaitu Kepala Desa Malangnengah Bapak Tata Suharta. Adapun keterangan Beliau:

“*Handphone* lebih mudah digunakan, karena lebih individual dan privasi terjamin. Judi *online* bukan hanya orang dewasa saja, anak-anak pun banyak. Pada saat belusukan banyak anak muda nongkrong pada mabar bilanganya main *game online*, ternyata main judi slot. Saya sebagai kepala desa melihatnya sangat miris. Dalam tingkat pemahamannya sangat rendah, apalagi anak-anak muda yang sering nongkrong. Walaupun judi dilarang, namun tidak ada delik aduan tapi langsung dari negara. Agama melarang perjudian, negara pun sama. Dampaknya duit abis, ada

bahasa kalau udah gemar judi ke ayam-ayam kecil ajah abis. Hehehehhe. Faktor penyebabnya pergaulan, awalnya main *game online*, kemudian tergiur main judi *online*, karena menjanjikan. Kalau sudah kecanduan, sama seperti narkoba. Sulit untuk berhenti. Pihak telekomunikasi terutama kominfo harusnya melarang didukung dari perusahaan-perusahaan penyedia layanan jaringan seluler. Pihak kepolisian memberikan intruksi ke wilayah-wilayah terkait. Kemudian melakukan penyuluhan didasari hukum, misal ada selebaran bahwa judi *online* dilarang dan juga berwenang mengambil *handphonenya*. Kalau sudah ada peraturan seperti itu, baru bisa menanggapi basah para pelaku perjudian *online*, karena sudah ada kewenangan dan menjadikan *handphone* tidak privasi. Namun kepala desa tidak bisa melakukan hal itu, karena bukan penegak hukum”. (Wawancara 02, Juni 2022).

Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala desa di atas, bahwa Beliau akan bekerja sama dengan pihak kepolisian untuk menekan maraknya perjudian *online* yang ada lingkungan Desa Malangnengah. Dengan cara melakukan penyuluhan pada tiap-tiap Dusun.

Selanjutnya penulis mewawancarai pihak kepolisian yang menjadi Binamas di Desa Malangnengah, yaitu Bapak Ade Baraduta, S. H. Adapun keterangan Beliau:

“Menggunakan *handphone* lebih fleksibel. Walaupun bisa juga menggunakan media lain, Kembali lagi ke penggunaannya masing-masing, karena memang lebih fleksibel dan lebih privasi juga. Di mana-mana masyarakat baik yang muda, maupun tua dan bahkan anak kecil semua kebanyakan menggunakan alat komunikasi salah satunya *handphone*. Di mana ketika *handphone* tersebut digunakan untuk hal-hal bersifatnya negatif ada yang sifatnya positif. Tergantung perorangan atau individu masing-masing. Terkait masalah penggunaan teknologi, banyak aplikasi-aplikasi tersedia. Biasanya oknum yang memang terkait masalah judi *online* berawal dari keisengan dan menjadi

kebiasaan. Sebenarnya oknum-oknum dari masyarakat yang memang terlibat dalam judi *online*, tingkat pemahaman hukumnya sangat rendah. Adapun paham hukum, ya kalau memang kebiasaan tetap saja melakukan perjudian itu. Jelas Agama Islam melarang, negara pun sama. Perjudian masuk pada pasal 303, juntonya banyak silakan dicek. Ketika oknum tersebut sudah terlibat dalam judi *online*, segala cara dilakukan untuk bermain judi. Mau cara itu halal atau haram pasti dilakukan. Dampaknya sudah banyak di masyarakat dari keributan hingga perceraian akibat judi *online*. Ada beberapa oknum memang pengguna *handphone* yang awalnya iseng-iseng akhirnya jadi kebiasaan. karena sudah terjerumus judi *online*, sulit untuk berhenti. Sudah menjadi kebiasaan. Kita selaku pembina masyarakat, ketika ada oknum warga masyarakat yang bermain judi *online* otomatis akan kita tegur. Minimal pertama akan kita tegur, kedua akan diberi arahan dan pembinaan untuk tidak mengulangnya lagi. Kita biasanya suka melakukan patroli *door to door*, ke tingkat RT/RW. Ketika ada penyakit masyarakat, kita sebagai pembina wilayah akan menerapkan sanksi hukum yang berlaku di negara ini. (Hasil wawancara 06 Juni 2022).

Berdasarkan hasil wawancara dengan Binamas di atas, dapat penulis simpulkan yaitu langkah-langkah dalam menekan terkait maraknya perjudian *online*. Binamas melakukan patroli *door to door* ke tingkat RT ataupun RW.

C. Pembahasan

1. Media *handphone* sering digunakan dalam praktik perjudian *online*

Berdasarkan hasil dari data SUSENAS (Survei Sosial Ekonomi Nasional), yang telah diterbitkan Badan Pusat Statistik (BPS) dalam bentuk katalog Statistik Telekomunikasi Indonesia tahun 2020. Bahwa populasi Indonesia yang telah mengakses internet di tahun

2020 mencapai 53.73 persen. Begitu pesatnya perkembangan Indonesia, di tahun yang sama juga tercatat 90.73 persen rumah tangga memiliki dan menguasai minimal satu nomor telepon seluler atau *handphone*. (<https://www.bps.go.id/publication/20021/10/11>).

Dari data hasil SUSENAS tersebut senada dengan yang di ungkapkan Bapak Samsul Bahri yaitu:

“Zaman sekarang orang memakai *handphone*, memang kebutuhan, karena segala sesuatunya lebih praktis. Mau telepon dan kirim pesan pasti menggunakan *handphone*, cuma tergantung si pemakai. Digunakan untuk manfaat apa *mudharat*”. (Wawancara 30, Mei 2022).

Hal senada pun di ungkapkan oleh Bapak Ade Baraduta, S. H., selaku BINAMAS Desa Malangnengah yaitu:

“Di mana-mana masyarakat baik yang muda, maupun tua dan bahkan anak kecil semua kebanyakan menggunakan alat komunikasi salah satunya *handphone*. Ketika *handphone* tersebut digunakan untuk hal-hal bersifat negatif dan sifat positif, tergantung perorangan atau individu masing-masing”. (Wawancara 06, Juni 2022).

Adapun keterangan dari salah satu praktisi yaitu saudara inisial Az (37 tahun) cenderung menggunakan *handphone* alasannya yaitu:

“Menggunakan *handphone*, karena lebih praktis dan privasi terjaga jadi ga ketahuan pada saat bermain judi *online*”. (Wawancara 02, Juni 2022).

Berdasarkan data tersebut, dapat penulis simpulkan bahwa tingkat penggunaan media *handpone* sering digunakan dalam praktik perjudian, karena lebih mudah dan memang praktis.

Handphone sebagai alat komunikasi yang tadinya digunakan untuk hal yang positif dan bermanfaat, kemudian disalahgunakan

oleh oknum-oknum masyarakat untuk bermain judi *online*, khususnya di Desa Malangnengah sehingga berdampak negatif pada si pengguna *handphone* itu sendiri.

Hal tersebut di ungkapkan oleh Kepala Desa Malangnengah, Bapak Tata Suharta:

“Pada saat belusukan banyak anak muda nongkrong pada malam bilangnya main game *online*, ternyata main judi *slot*. Saya sebagai kepala desa melihatnya sangat miris”. (Wawancara 02, Juni 2022).

Bahkan seorang kepala desa pun miris melihat pergaulan anak muda sekarang yang gemar bermain judi *online*, sehingga hal tersebut menunjukkan bahwa begitu banyaknya tingkat penggunaan *handphone* sebagai sarana untuk melakukan perjudian *online*.

2. Kurangnya pemahaman pada sebagian masyarakat tentang haramnya perjudian *online* berdampak buruk terhadap ekonomi keluarga.

Berdasarkan hasil observasi penulis bahwa tingkat pendidikan masyarakat yang berada di Desa Malangnengah kebanyakan hanya tamatan tingkat SMP yaitu sebanyak 500an lebih dan tingkat SD hampir 400. Hal tersebut dipicu karena rendahnya partisipasi dari orang tua untuk membiayai Pendidikan anak-anaknya, sehingga secara tidak langsung berdampak pada pemahaman hukum. Baik itu hukum agama maupun hukum yang berlaku di negara ini.

Data tersebut senada dengan yang diungkapkan Bapak Apipudin, M. A. Hum., yaitu:

“Masyarakat dalam hatinya sebenarnya paham, bahwa perjudian haram, namun ketika hatinya tertutup itulah yang menyebabkan orang-orang itu menjadi *kafir* (tertutup)”.

(Wawancara 25, Mei 2022).

Berdasarkan keterangan Beliau yang dimaksud *kafir* adalah, para pelaku tersebut dalam hati kecil mengetahui judi hukumnya haram, namun memilih untuk mengabaikannya akibat kurangnya tingkat pemahaman sehingga menyebabkan hatinya tertutup.

Firman Allah dalam Surat Al-Baqarah ayat 219 dijelaskan:

﴿يَسْأَلُونَكَ عَنِ الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ قُلْ فِيهِمَا إِثْمٌ كَبِيرٌ وَمَنَافِعُ لِلنَّاسِ وَإِثْمُهُمَا أَكْبَرُ مِنْ نَّفْعِهِمَا وَيَسْأَلُونَكَ مَاذَا يُنْفِقُونَ قُلِ الْعَفْوَ كَذَلِكَ يُبَيِّنُ اللَّهُ لَكُمُ الْآيَاتِ لَعَلَّكُمْ تَتَفَكَّرُونَ ۝ ٢١٩﴾

Mereka menanyakan kepadamu (Muhammad) tentang khamar dan judi. Katakanlah, “Pada keduanya terdapat dosa besar dan beberapa manfaat bagi manusia. Tetapi dosanya lebih besar daripada manfaatnya.” Dan mereka menanyakan kepadamu (tentang) apa yang (harus) mereka infakkan. Katakanlah, “Kelebihan (dari apa yang diperlukan).” Demikianlah Allah menerangkan ayat-ayat-Nya kepadamu agar kamu memikirkan, Q.S. Al-Baqarah ayat 219. (<https://quran.kemenag.go.id>).

Namun, kembali lagi kepada masyarakat praktisi perjudian online. Mereka lebih menikmati keisengannya sehingga menjadi kebiasaan yang akhirnya terjerumus dan sulit untuk menghilangkan perjudian dalam pikirannya.

Firman Allah dalam Surat al-Maidah ayat 90 dan 91:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنصَابُ وَالْأَزْلَامُ رَجْسٌ 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 مُنْتَهُوْنَ ۝ ٩١

Wahai orang-orang yang beriman! Sesungguhnya minuman keras, berjudi, (berkurban untuk) berhala, dan mengundi nasib dengan anak panah, adalah perbuatan keji dan

termasuk perbuatan setan. Maka jauhilah (perbuatan-perbuatan) itu agar kamu beruntung. Dengan minuman keras dan judi itu, setan hanyalah bermaksud menimbulkan permusuhan dan kebencian di antara kamu, dan menghalang-halangi kamu dari mengingat Allah dan melaksanakan salat, maka tidakkah kamu mau berhenti? Q.S. Al-Ma'idah ayat 90 dan 91.

Tanpa mereka sadari bahwa perjudian itu sudah berdampak buruk pada ekonominya, seperti yang diungkapkan Bapak Samsul Bahri:

“Saya punya salah satu teman terjebak judi *online*, dia sampai menjual tanah karena hutang dan saya ikut menyaksikan penjualan tanah tersebut. Begitu ditanya hutangnya apa dan uangnya digunakan untuk apa, ternyata judi *online*”. (Wawancara 30, Mei 2022).

Dari As-Sunnah, terdapat sabda Rasulullah *Shallallahu 'Alaihi Wa'sallam* dalam Shahih al-Bukhari:

عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ، قَالَ: قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ: مَنْ حَلَفَ فَقَالَ فِي حَلْفِهِ: وَاللَّاتِ وَالْعُزَّى، فَلْيَقُلْ: لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ، وَمَنْ قَالَ لِصَاحِبِهِ: تَعَالَ أَقَامِرُكَ، فَلْيَتَصَدَّقْ

Dari Abu Hurairah Radhiyallahu Anhu, dia berkata: Rasûlullâh Shallallahu 'Alaihi Wa'sallam bersabda: Siapa bersumpah dengan mengatakan 'demi Latta dan 'Uzza, hendaklah dia berkata, 'Lâ ilâha illa Allâh'. Dan barang siapa berkata kepada kawannya, 'mari aku ajak kamu berjudi', hendaklah dia bershadaqah. HR. Al-Bukhârî, no.4860; Muslim, no.1647, (<https://almanhaj.or.id>).

Oleh sebab itu dampak perjudian *online* terhadap ekonomi, sangat merusak dan menyebabkan pelakunya hingga terlilit hutang.

Hal senada pun diungkapkan oleh saudara Az (37 tahun) salah satu praktisi yaitu:

“Karena hobi dan suka, seperti maksiat gimana sih, sudah tahu haram tapi tetap dilakukan sebagai hiburan. Sangat merugikan, yang ada abis. Biasanya bisa menyimpan duit malah abis pakai main judi semua, kalo pun menang cuma sekali kalahnya berkali-kali”. (Wawancara 02, Juni 2022).

Bahkan dirinya sendiri paham, kalau perjudian itu hukumnya haram dan sangat merugikan. Namun tetap dilakukannya karena sudah menjadi kebiasaan. Kembali lagi pada psikologis orang tersebut, untuk menahan keinginannya dalam melakukan perjudian.

Penulis mengutip kembali dari hasil wawancara dengan praktisi. Akibat kurangnya pemahaman agama berdampak buruk pada ekonomi si pelaku. Berdasarkan keterangan saudara Rd (23 tahun) yaitu:

“Untuk para pemuda di RT 001 RW 004 tingkat pemahamannya sangat rendah, dilihat dari banyaknya pengguna judi *online*. Sangat buruk, bahkan merusak. Ibarat pepatah, “*ayam yang lagi mengerami telur pun abis dijual, buat bermain judi*”. (Wawancara 27, Mei 2022).

3. Maraknya perjudian *online* melalui media *handphone* perspektif undang-undang nomor 11 tahun 2008 tentang informasi transaksi elektronik dan hukum ekonomi syariah di Desa Malangnengah, Kecamatan Pagedangan, Kabupaten Tangerang

Adapun untuk masalah maraknya perjudian *online* melalui media *handphone* yang berada di Desa Malangnengah yaitu berawal dari coba-coba ataupun iseng, kemudian ketagihan dan akhirnya menjadi kebiasaan. Hal ini senada dengan yang di ungkapkan Bapak Ade Baraduta, S. H., selaku BINAMAS Desa Malangnengah:

“Ada beberapa oknum pengguna *handphone* yang awalnya iseng akhirnya jadi kebiasaan. karena sudah terjerumus judi *online*, sulit untuk berhenti”. (Wawancara 06, Juni 2022).

Hal senada pun di ungkapkan Bapak Samsul Bahri yaitu:

“Kadang ada suatu efek karena lingkungan bisa mempengaruhi, namun yang sangat mempengaruhi adalah faktor pergaulan. Ada orang tidak tahu terus berteman dengan pelaku judi, dan jadi tahu karena terbawa pergaulan”. (Wawancara 30, Mei 2022).

Seseorang yang awalnya tidak mengenal judi pun, ketika pergaulannya dengan orang-orang yang memang para penjudi maka secara tidak sadar bahwa orang itu sudah terbawa oleh suasana di sekitarnya. Berdasarkan ungkapan Bapak Samsul Bahri:

“Ada orang tidak tahu terus berteman dengan pelaku judi, dan jadi tahu karena terbawa pergaulan. Maka pandai-pandailah memilih teman karena itu akan sangat mempengaruhi pada jiwa seseorang”. (Wawancara, 30 Mei 2022).

Ungkapan Beliau tersebut memang terbukti, ketika penulis mewawancarai salah satu praktisi yaitu saudara Az (37 Tahun) yang memang berasal dari lingkungan keluarga santri dan mengerti hukum-hukum agama, namun bisa terjerumus dalam perjudian *online* akibat faktor eksternal yang mempengaruhi perilaku tersebut. Adapun alasan Beliau pada saat diwawancarai yaitu:

“Karena hobi dan suka, seperti maksiat gimana sih, sudah tahu haram tapi tetap dilakukan, karena butuh hiburan. Kemudian lebih praktis dan privasi terjaga. Ketika sudah kecanduan jadi sulit untuk berhenti main judi *online*”. (Wawancara 02, Juni 2022).

Hal tersebut dapat diketahui yaitu akibat mencoba-coba dan ketagihan karena didukung dengan pergaulan yang memang terlibat dalam kegiatan perjudian *online*, sehingga membuat pelaku menjadi sulit untuk berhenti bermain judi.

Padahal sudah jelas tertuang pada pasal 27 ayat 2 Undang-undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, yaitu:

UU ITE Pasal 27: Ayat (2) 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. (<https://www.dpr.go.id>).

Seseorang terjerumus perjudian *online* adalah status ekonomi yang rendah seringkali menganggap judi sebagai suatu sarana untuk meningkatkan taraf hidup mereka. Serupa dengan ungkapan Bapak Apipudin, M. A. Hum., yaitu:

“Faktor keinginan, karena sejatinya manusia itu terkadang lebih mementingkan keinginannya ketimbang kebutuhan”. (Wawancara 25, Mei 2022).

Perjudian memang sangat menjanjikan namun dampaknya sangat merusak terutama ekonomi. Seperti yang diungkapkan Bapak Samsul Bahri:

“Karena judi menjanjikan jadi terobsesi. Menang paling dua ratus ribu tapi kalahnya satu juta”. (Wawancara 30, Mei 2022).

Bahkan kerusakannya pun hingga menyebabkan permusuhan dan pertengkaran dalam rumah tangga. Ungkapan ini senada dengan Bapak Ade Baraduta, S. H., selaku BINAMAS Desa Malangnengah:

“Dampaknya sudah banyak di masyarakat dari keributan hingga perceraian akibat judi *online*”. (Wawancara 06, Juni 2022).

Pemerintah pusat yang kurang memfasilitasi pemerintah daerah dalam memblokir situs-situs perjudian *online*, berdampak terhadap maraknya kasus tersebut, hal ini diungkapkan Bapak Tata Suharta selaku Kepala Desa Malangnengah:

“Pihak telekomunikasi terutama kominfo harusnya melarang didukung dari perusahaan-perusahaan penyedia layanan jaringan seluler”. (Wawancara 02, Juni 2022).

Padahal tertuang pada pasal 40 ayat 1 Undang-undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, yaitu:

UU ITE Pasal 40: Ayat (1)	Pemerintah memfasilitasi pemanfaatan Teknologi Informasi dan Transaksi Elektronik sesuai dengan ketentuan Peraturan Perundang-undangan. (https://www.dpr.go.id).
---------------------------	---

Hal tersebut diungkapkan BINAMAS Desa Malangnengah Bapak Ade baraduta, S. H., yaitu:

“Kita selaku pembina masyarakat, ketika ada oknum warga masyarakat yang bermain judi *online* otomatis akan kita tegur. Minimal pertama akan kita tegur, kedua akan diberi arahan dan pembinaan untuk tidak mengulangnya lagi”. (Hasil wawancara 06 Juni 2022).

Berdasarkan hasil pembahasan di atas, dapat penulis simpulkan yaitu kurangnya fasilitas pendukung aparat penegak hukum dalam meminimalisir perjudian *online*, dalam melacak oknum-oknum yang melanggar Undang-undang Informasi Transaksi Elektronik pasal 27 ayat 2 tersebut.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan temuan-temuan hasil dari penelitian mengenai maraknya perjudian *online* melalui media *handphone* perspektif undang-undang nomor 11 tahun 2008 tentang informasi transaksi elektronik dan hukum ekonomi syariah di Desa Malangnengah, Kecamatan Pagedangan, Kabupaten Tangerang, dapat penulis simpulkan sebagai berikut:

1. *Handphone* sebagai alat komunikasi yang tadinya digunakan untuk hal-hal yang positif dan bermanfaat, kemudian disalahgunakan oleh oknum-oknum masyarakat untuk bermain judi *online*, karena lebih mudah dan praktis, sehingga menjadi marak di kalangan masyarakat khususnya Desa Malangnengah.
2. Kurangnya pemahaman agama dalam keluarga menyebabkan suami atau pun anak-anaknya terjerumus dalam perjudian. Tanpa mereka sadari bahwa perjudian itu sudah berdampak buruk pada ekonominya dan sangat merusak hingga menyebabkan pelakunya terlilit hutang.
3. Maraknya perjudian *online* melalui media *handphone* yang berada di Desa Malangnengah yaitu berawal dari coba-coba, kemudian ketagihan dan akhirnya menjadi kebiasaan. Sebagian masyarakat yang sering melakukan aktivitas judinya disebabkan oleh lingkungan tempat mereka bekerja maupun pergaulan dengan teman-temannya. Masyarakat yang menjadi praktisi judi *online* menjadikan perjudian sebagai cara instan untuk mendapatkan uang, namun hal itu semakin merusak ekonomi dirinya. Kesulitannya

aparatur sipil baik dari kepala desa, maupun BINAMAS untuk menekan maraknya perjudian *online* akibat regulasi pemerintah pusat dan Kominfo yang kekurangan tenaga ahli dalam memblokir situs-situs perjudian *online*.

B. Implikasi

Berdasarkan temuan-temuan hasil dari penelitian mengenai maraknya perjudian *online* melalui media *handphone*, ditemukan implikasi yang memang berdampak langsung diantaranya:

1. Psikologis

Dampak terhadap waktu, ketika penggunaan *handphone* hanya dipakai untuk bermain judi *online*, sehingga hal tersebut menjadi tidak bermanfaat.

2. Ekonomi

Dampak terhadap ekonomi yang sangat merusak menyebabkan kerugian untuk dirinya sendiri bahkan orang-orang di sekitarnya.

3. Sosial

Dampak terhadap lingkungan, ketika pergaulan anak-anak remaja yang dirusak dengan maraknya perjudian *online* dan dapat berpengaruh negatif terhadap orang-orang di sekitarnya.

C. Saran

Berdasarkan hasil pengelolaan dan analisa data yang telah penulis lakukan berkaitan dengan faktor-faktor maraknya perjudian *online* melalui media *handphone* perspektif hukum ekonomi syariah di Desa Malangnengah, Kecamatan Pagedangan, Kabupaten Tangerang, maka penulis menyampaikan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi aparaturnya dan Binamas Desa Malangnengah.
Lebih memperhatikan lagi keadaan masyarakatnya dengan memberikan himbauan dan edukasi terkait bahayanya *handphone* digunakan dalam bermain judi *online*.
2. Bagi akademisi dan tokoh masyarakat.
Lebih melakukan pendekatan lagi melalui pengajian-pengajian, untuk meningkatkan pemahaman pada masyarakat mengenai dampak negatif akibat terjerumus judi *online*.
3. Bagi praktisi judi *online*.
Diharapkan dapat berhenti dalam aktivitasnya bermain judi *online*, untuk menghindari dampak yang lebih buruk lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Qaradhawi, Yusuf. 2005. *Fikih Hiburan*. Jakarta: Pustaka Al-Kautsar.
- Amir, Mafri. 1999. *Etika Komunikasi Massa (Dalam Pandangan Islam)*. Jakarta: PT. Logos Wacana Ilmu.
- Arikunto, Suharsimi. 2014. *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktik)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azar, Muhammad. 1996. *Fiqh Kontemporer Dalam Pandangan Neomodernisme Islam*. Yogyakarta: LESISKA.
- Irfan. Nurul dan Masyrofah. 2013. *Fiqh Jjinayah*, Jakarta: Amzah.
- Kartono. Kartini. 1981. *Patologi Sosial Jilid I*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Magdalena. Merry dan Maswigrantoro Roes Setyadi. 2007. *Cyberlaw Tidak Perlu Takut*. Yogyakarta: Andi.
- Moeljatno. 2002. *Asas-Asas Hukum Pidana*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Moeljatno. 2008. *Kitab Undang-Undang Hukum Pidana*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Moleong. Lexy J. 2017. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Narwoko, J. Dwi dan Bagong Suyanto. 2004. *Sosiologi: Teks Pengantar Dan Terapan*. Jakarta: Prenadamedia Grup.
- Shihab. M.Quraish. 2002. *Tafsir Al-Mishbah (Pesan, Kesan dan Kesperasian Al- Qur'an) Vol.III*. Jakarta: Lentera Hati.
- Soekanto. Soerjono. 2007. *Pengantar Penelitian Hukum*. Jakarta: UI-PRESS.
- Suhariyanto. Budi. 2012. *Tindak Pidana Teknologi Informasi (Cybercrime)*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Suseno, Franz Magnis. 1989. *Etika Dasar; Masalah-masalah Pokok Filsafat Moral*. Yogyakarta: Kanisius.

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). 2022. *Kamus Versi Online*. <https://kbbi.web.id/judi>. (diakses 05 Februari 2022).

Kementerian Agama RI. *Al-Qur'an dan Terjemahan*. <https://quran.kemenag.go.id> (Di akses 05 Februari 2022).

Badriah, Siti. 2017. *Fungsi Handphone di Kalangan Mahasiswa*. Departemen Antropologi, FISIP, Universitas Airlangga. <https://repository.unair.ac.id> (diakses 22 Maret 2022).

Susanti, R. 2021. *Judi online dan kontrol sosial masyarakat pedesaan*. ETNOREFLIKA: Jurnal Sosial dan Budaya, 10(1), 116–129. <https://doi.org/10.33772/etnoreflika.v10i1.1094> (di akses 20 Februari 2022).

Ruja, I Nyoman 2021. *Kontruksi sosial judi togel di Desa Padang Kecamatan Trucuk Kabupaten Bojonegoro*. Jurnal Integrasi dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial, 1(9), 2021, 1051-1058 ISSN: 2797-0132 (online) <https://DOI:10.17977/um063v1i92021p1051-1058> (di akses 05 Maret 2022).

<https://almanhaj.or.id/5701-jauhi-judi-supaya-anda-tidak-rugi.html> (di akses 06 Februari 2022).

<https://yuridis.id/pasal-303-kuhp-undang-undang-hukum-pidana/> (di akses 07 Februari 2022).

<https://markazdakwah.or.id/judi-gelap-togel-hukumnya-dalam-agama/> (diakses 25 Maret 2022).

<https://www.dpr.go.id> (diakses 22 Maret 2022).

<http://repository.uin-suska.ac.id> (diakses 22 Maret 2022).

<https://selular-id.cdn.ampproject.org> (diakses 22 Maret 2022).

<https://ybkb.or.id> (diakses 22 Maret 2022).

<https://regional.kompas.com/red/2022/03/14/161202678/berjudi-di-rumah-orang-yang-sedang-berduka-2-warga-kabupaten-malaka-dibekuk> (diakses 25 Maret 2022).

<http://inet.detik.com/red/2012/07/10/115227/1961891/398/judi-online-kok-sulit-diberangus> (diakses 25 Maret 2022).

<https://www.kompas.tv/article/257436/ojk-bukan-trading-dan-investasi-binomo-diduga-adalah-perjudian> (diakses 26 Maret 2022).

<https://www.bps.go.id/publication/20021/10/11> (diakses 15 Juni 2022).

<http://repo.iain-tulungagung.ac.id/3229/13/PEDOMAN-TRANSLITERASI>. (diakses 15 Juli 2022).

LAMPIRAN – LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

KISI-KISI PERTANYAAN PENELITIAN

Pertanyaan penelitian diajukan dalam rangka pengumpulan data skripsi oleh:

Nama : Agustian Widjaya.

NIM : 18.02.01.0007.

Program Studi : Hukum Ekonomi Syariah.

Judul Skripsi : Maraknya Perjudian *Online* Melalui Media *Handphone*
Perspektif Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang
Informasi Transaksi Elektronik dan Hukum Ekonomi
Syariah (Studi Kasus Di Desa Malangnengah, Kecamatan
Pagedangan, Kabupaten Tangerang).

Bahan Wawancara	Indikator
Media <i>Handphone</i>	11) Media apa saja yang bisa digunakan dalam melakukan perjudian <i>online</i> ? 12) Mengapa hanya media <i>handphone</i> yang sering digunakan dalam praktik perjudian <i>online</i> ? 13) Bagaimana penggunaan media <i>handphone</i> dalam praktik perjudian <i>online</i> ?
Hukum Larangan Perjudian <i>Online</i> dan Ekonomi Keluarga	14) Bagaimana pemahaman masyarakat mengenai hukum larangan perjudian <i>online</i> ? 15) Apa hukuman bagi pelaku perjudian dalam Islam? 16) Bagaimana dampak buruknya pada ekonomi keluarga?
Maraknya Perjudian <i>Online</i>	17) Faktor apa yang menjadi penyebab maraknya perjudian <i>online</i> melalui <i>handphone</i> ? 18) Apa yang membuat pelaku tidak bisa berhenti melakukan perjudian <i>online</i> ? 19) Kenapa para pelaku perjudian sulit menghilangkan kebiasaan bermain judi <i>online</i> ? 20) Bagaimana cara menekan maraknya perjudian <i>online</i> melalui <i>handphone</i> ?

LAMPIRAN 2

TRANSKRIP WAWANCARA

Informan Praktisi

Narasumber : Rd (23 Tahun).

Pekerjaan : Pengurus Kepemudaan RT 001/RW 004.

Hari/Tanggal : Jum'at, 27 Mei 2022.

Tempat : Lapangan Bola, RT 001/RW 004, Desa Malangnengah.

1. Pertanyaan **(P)**: Media apa saja yang bisa digunakan dalam melakukan perjudian *online*?
Jawaban **(J)**: Media yang sering digunakan tentu saja *handphone*, karena lebih praktis dan lebih privasi. Jadi ga ketahuan pada saat bermain judi *online*.
2. **(P)**: Mengapa hanya media *handphone* yang sering digunakan dalam praktik perjudian *online*?
(J): Ya, karena emang lebih praktis.
3. **(P)**: Bagaimana penggunaan media *handphone* dalam praktik perjudian *online*?
(J): Kalo dari pemakaian, pemuda di RT 001 RW 004 ini hampir semua punya *handphone*. Dari 30an pemuda, setengahnya pernah dan mempunyai akun untuk bermain judi, terutama judi slot.
4. **(P)**: Bagaimana pemahaman masyarakat mengenai hukum larangan perjudian *online*?
(J): Untuk para pemuda di RT 001 RW 004 pemahamannya sangat rendah, karena dilihat dari banyaknya pengguna judi *online*.
5. **(P)**: Apa hukuman bagi pelaku perjudian dalam Islam?
(J): Yang jelas haram, karena hukum agama melarang.
6. **(P)**: Bagaimana dampak buruknya pada ekonomi keluarga?
(J): Sangat buruk, bahkan merusak. Ibarat pepatah, "*ayam yang lagi mengerami telur pun abis dijual, buat bermain judi*".
7. **(P)**: Faktor apa yang menjadi penyebab maraknya perjudian *online* melalui *handphone*?
(J): Rasa penasaran. Ketika menang ketagihan, klo pun kalah ya, penasaran. Melalui *handpone* lebih praktis dan lebih privasi, karena klo pakai laptop, ga semua orang punya laptop atau PC.
8. **(P)**: Apa yang membuat pelaku tidak bisa berhenti melakukan perjudian *online*?

(J): Karena rasa penasaran tadi, menyebabkan kecanduan.

9. (P): Kenapa para pelaku perjudian sulit menghilangkan kebiasaan bermain judi *online*?

(J): Kalo untuk menghilangkan kebiasaan, Kembali lagi ke diri para pelaku judi masing-masing. Untuk saya pribadi, sulit menghilangkannya, kecuali lagi ga ada duit buat depo baru libur main judi *online*.

10. (P): Bagaimana cara menekan maraknya perjudian *online* melalui *handphone*?

(J): Ya perjudian harus dihilangkan, dan itu tugasnya pemerintah terutama KEMENINFO.

TRANSKRIP WAWANCARA

Informan Praktisi

Narasumber : Az (37 Tahun).

Pekerjaan : Buruh Pabrik.

Hari/Tanggal : Jum'at, 02 Juni 2022.

Tempat : Rumah Praktisi di RT 001 RW 004, Desa Malangnengah.

1. Pertanyaan **(P)**: Media apa saja yang bisa digunakan dalam melakukan perjudian *online*?
Jawaban **(J)**: Menggunakan *handphone*, karena lebih praktis dan privasi terjaga jadi ga ketahuan pada saat bermain judi *online*. Selain itu bisa juga melalui Bandar darat, namun tidak privasi karena ketahuan sama bandarnya kalo kita sudah masang.
2. **(P)**: Mengapa hanya media *handphone* yang sering digunakan dalam praktik perjudian *online*?
(J): Ya, karena emang lebih praktis gampang, tinggal klik-klik saja. Hahaha, dan privasi terjaga.
3. **(P)**: Bagaimana penggunaan media *handphone* dalam praktik perjudian *online*?
(J): Ga, semua orang pengguna *handphone* melakukan perjudian, namun kalo sebagian orang ya, pasti ada.
4. **(P)**: Bagaimana pemahaman masyarakat mengenai hukum larangan perjudian *online*?
(J): Karena hobi dan suka, seperti maksiat gimana sih, sudah tahu haram tapi tetap dilakukan sebagai hiburan.
5. **(P)**: Apa hukuman bagi pelaku perjudian dalam Islam?
(J): Yang jelas haram.
6. **(P)**: Bagaimana dampak buruknya pada ekonomi keluarga?
(J): Merugikan, yang ada abis. Biasanya bisa menyimpan duit malah abis pakai main judi semua, kalopun menang Cuma sekali kalahnya berkali-kali. Sangat merugikan. Karena emang hobi ya tetap dilakukan.
7. **(P)**: Faktor apa yang menjadi penyebab maraknya perjudian *online* melalui *handphone*?
(J): karena butuh hiburan, kemudian lebih praktis dan privasi terjaga.
8. **(P)**: Apa yang membuat pelaku tidak bisa berhenti melakukan perjudian *online*?
(J): Sudah kecanduan jadi sulit untuk berhenti.

9. **(P):** Kenapa para pelaku perjudian sulit menghilangkan kebiasaan bermain judi *online*?
(J): Karena kecanduan, jadi ga bisa berhenti main judi *online*.
10. **(P):** Bagaimana cara menekan maraknya perjudian *online* melalui *handphone*?
(J): Ya perjudian harus dihilangkan.

TRANSKRIP WAWANCARA

Informan Praktisi

Narasumber : St (46 Tahun).

Pekerjaan : Buruh Tani.

Hari/Tanggal : Jum'at, 06 Juni 2022.

Tempat : Pangkalan Batu RT 001 RW 004, Desa Malangnengah.

1. Pertanyaan **(P)**: Media apa saja yang bisa digunakan dalam melakukan perjudian *online*?

Jawaban **(J)**: Rata-rata penjudi *online* pakai *handphone*. Apalagi itu teman-teman saya yang di pangkalan batu, pada maen slot menggunakan *handphone*.

2. **(P)**: Mengapa hanya media *handphone* yang sering digunakan dalam praktik perjudian *online*?

(J): lebih mudah.

3. **(P)**: Bagaimana penggunaan media *handphone* dalam praktik perjudian *online*?

(J): Semua ganjur yang kerja bareng saya pelaku judi semua, ada 12 orang lebih.

4. **(P)**: Bagaimana pemahaman masyarakat mengenai hukum larangan perjudian *online*?

(J): Semua pelaku judi paham hukum judi, sebisa-bisa aja supaya tidak ketangkap, kalau ada polisi yaa, lari. Hhhaahhhaa.

5. **(P)**: Apa hukuman bagi pelaku perjudian dalam Islam?

(J): Tidak tahu hukuman seperti apa yang jelas haram.

6. **(P)**: Bagaimana dampak buruknya pada ekonomi keluarga?

(J): Sebenarnya saya doyan maen judi apa saja, namun tidak sampai merugikan keluarga. Karena itu uang sampingan yang sudah dipisah hanya untuk bermain judi *online*.

7. **(P)**: Faktor apa yang menjadi penyebab maraknya perjudian *online* melalui *handphone*?

(J): akibat tergiur uang yang gampang.

8. **(P)**: Apa yang membuat pelaku tidak bisa berhenti melakukan perjudian *online*?

(J): Ketika lagi butuh uang, ya mending masang togel, kalau pinjem uang siapa yang mau ngasih. Masang seribu kalau menang satu juta, itu juga kalo menang sih, kalau kalah ya, masang lagi. Hihihihhi.

9. **(P):** Kenapa para pelaku perjudian sulit menghilangkan kebiasaan bermain judi *online*?
- (J):** Bisa saja berhenti maen judi *online*, kalau lagi lupa. Haahahahaha.
10. **(P):** Bagaimana cara menekan maraknya perjudian *online* melalui *handphone*?
- (J):** Perjudian harus distop.

TRANSKRIP WAWANCARA

Informan Akademisi

Narasumber : Apipudin, M. A. Hum.

Pekerjaan : Ustadz/Dosen.

Hari/Tanggal : Jum'at, 25 Mei 2022.

Tempat : Di Kediaman Beliau KP. Pabuaran, Desa Kabasiran.

1. Pertanyaan **(P)**: Media apa saja yang bisa digunakan dalam melakukan perjudian *online*?

Jawaban **(J)**: Dilihat dalam segi kebutuhan, pasti *handphone*. Karena sekarang setiap apapun itu pasti menggunakan *handphone* apalagi semenjak pandemi. aktivitas menggunakan *handphone* meningkat drastis, dari bekerja hingga belajar pasti *online*.

2. **(P)**: Mengapa hanya media *handphone* yang sering digunakan dalam praktik perjudian *online*?

(J): ya, karena memang lebih mudah dan praktis.

3. **(P)**: Bagaimana penggunaan media *handphone* dalam praktik perjudian *online*?

(J): kembali yang ke jawaban saya awal tadi segala aktivitas di zaman sekarang apalagi semenjak pandemi covid-19 tidak bisa lepas dari *handphone* terutama internet. Dilihat dalam segi tersebut unsur penggunaan *handphone* untuk perjudian pasti ada, untuk banyak tidaknya kembali pada masing-masing pengguna.

4. **(P)**: Bagaimana pemahaman masyarakat mengenai hukum larangan perjudian *online*?

(J): Masyarakat dalam hatinya sebenarnya paham, bahwa perjudian itu haram. Namun ketika hatinya tertutup itulah yang menyebabkan orang-orang menjadi *kafir* (tertutup).

5. **(P)**: Apa hukuman bagi pelaku perjudian dalam Islam?

(J): dalam hukum fiqih, pelaku perjudian terkena hukum ta'zir.

6. **(P)**: Bagaimana dampak buruknya pada ekonomi keluarga?

(J): kalau dilihat dalam segi ekonomi ketika menguntungkan menjadi hal yang positif dan negatif ketika merugikan. Kemudian ketika dilihat dalam sisi psikologis pelaku, perbuatannya pasti merusak dirinya bahkan orang lain. Adapun dalam segi sosial sudah pasti menjadi parasit yang dapat mempengaruhi orang-orang yang tadinya belum tahu judi *online* menjadi tahu.

7. **(P):** Faktor apa yang menjadi penyebab maraknya perjudian *online* melalui *handphone*?
(J): faktor keinginan. Karena sejatinya manusia itu terkadang lebih mementingkan keinginannya ketimbang kebutuhan.
8. **(P):** Apa yang membuat pelaku tidak bisa berhenti melakukan perjudian *online*?
(J): sudah menjadi candu, karena ingin untung modal enteng.
9. **(P):** Kenapa para pelaku perjudian sulit menghilangkan kebiasaan bermain judi *online*?
(J): karena keinginan tadi, yang menyebabkan kecanduan karena ingin untung. Ternyata kan kebanyakan buntung.
10. **(P):** Bagaimana cara menekan maraknya perjudian *online* melalui *handphone*?
(J): untuk menekan perjudian, ada aparat penegak hukum. Untuk judi *online* sendiri, situs-situs perjudian itu yang harus diblokir. Kenapa masyarakat masih mengkonsumsi perjudian *online*, ya situsnya menyebar di mana-mana. Jadi sulit untuk diberantas. Kembali lagi ke dalam dirinya masing-masing.

TRANSKRIP WAWANCARA

Informan Akademisi

Narasumber : Samsul Bahri.

Pekerjaan : Ustadz/Pengasuh Pondok.

Hari/Tanggal : Senin, 30 Mei 2022.

Tempat : Di Ponpes Daarul Muhtadi, Desa Malangnengah.

1. Pertanyaan **(P)**: Media apa saja yang bisa digunakan dalam melakukan perjudian *online*?
Jawaban **(J)**: Melalui *handphone* dan bisa juga melalui yang lain asalkan terhubung dengan internet.
2. **(P)**: Mengapa hanya media *handphone* yang sering digunakan dalam praktik perjudian *online*?
(J): Lebih praktis pakai *handphone*.
3. **(P)**: Bagaimana penggunaan media *handphone* dalam praktik perjudian *online*?
(J): Ya, sekarang masalah orang memakai *handphone*. Satu memang kebutuhan, karena segala sesuatunya lebih praktis pakai *handphone*. telepon pakai *handphone* dan kirim pesan pakai *handphone*, cuma tergantung si pemakai. Digunakan untuk apa. Ada manfaat dan ada *mudharat*. Manfaatnya untuk hal yang baik dan *mudharatnya* seperti bermain judi *online* dan menonton video porno. Hahahhahahaha begitu kan ya, dan suka main *game*. Itu dikembalikan pada si pemakainya. Sekarang karena memang kebutuhan, jadi orang tidak punya *handphone* susah dihubungi. Ga ada nomornya, maka dengan *handphone* lebih praktis.
4. **(P)**: Bagaimana pemahaman masyarakat mengenai hukum larangan perjudian *online*?
(J): Jadi begini, semua orang itu memang tidak tahu hukum. Yang orang tahu yaitu *bainal hak wal batil*. Orang tahu tentang halal dan haram. Secara pribadi mereka tahu, tapi masih melanggar.
5. **(P)**: Apa hukuman bagi pelaku perjudian dalam Islam?
(J): Sesuatu yang batil pasti haram.
6. **(P)**: Bagaimana dampak buruknya pada ekonomi keluarga?
(J): Sangat merusak. Saya punya salah satu teman terjebak judi *online*, dia sampai menjual tanah karena hutang dan saya ikut menyaksikan penjualan tanah tersebut. Begitu ditanya hutangnya apa dan uangnya

digunakan untuk apa, ternyata judi *online*. Karena judi menjanjikan jadi terobsesi. Menang paling dua ratus ribu tapi kalahnya satu juta.

7. **(P):** Faktor apa yang menjadi penyebab maraknya perjudian *online* melalui *handphone*?

(J): Kadang ada suatu efek karena lingkungan bisa mempengaruhi, namun yang sangat mempengaruhi adalah faktor pergaulan. Ada orang tidak tahu terus berteman dengan pelaku judi, dan jadi tahu karena terbawa pergaulan. Pergaulan memang sangat mempengaruhi psikologis seseorang. Maka pandai-pandailah memilih teman karena itu akan sangat mempengaruhi pada jiwa seseorang. Kata Syekh Nawawi dalam kitab *Su'ul Al-Iman*, "*kalau kita bergaul dalam orang yang fasik, walaupun kita tidak fasik tapi akhlak sudah terbawa fasik*".

8. **(P):** Apa yang membuat pelaku tidak bisa berhenti melakukan perjudian *online*?

(J): Pertama karena sudah hobi, mau dikasih nasihat seperti apa juga tetap tidak mau mendengar. Kedua menjanjikan akan menjadikan hasil.

9. **(P):** Kenapa para pelaku perjudian sulit menghilangkan kebiasaan bermain judi *online*?

(J): Karena sudah hobi jadi sulit. Karena itu dapat menyenangkan hatinya.

10. **(P):** Bagaimana cara menekan maraknya perjudian *online* melalui *handphone*?

(J): Jadi, untuk menekan perorangan sulit. Karena tidak ketahuan siapa yang bermain. Ini kembali lagi ke pemerintah, menekan jangan sampai ada situs judi *online*. Kenapa ada situs judi *online* karena ada yang mengizinkan. Yaitu kominfo, namun jangan juga salahkan masyarakat. Tapi sudah tahu situs judi *online* tersebar kenapa masih saja dikonsumsi. Hahahahaha. Jadi dua-duanya juga salah sih. Maka jalan satu-satunya ya, dihilangkan saja oleh kominfo. Kalau situs-situs yang lain seperti media sosial walaupun *mudharat* ada manfaatnya, tapi kalau judi benar-benar tidak ada manfaatnya, "*lizun min amali syaiton*" (pekerjaan setan). Jadi ga ada manfaat.

TRANSKRIP WAWANCARA

Informan Regulator

Narasumber : Tata Suharta.

Jabatan : Kepala Desa Malangnengah.

Hari/Tanggal : Kamis, 02 Juni 2022

Tempat : Di Kantor Desa Malangnengah

1. Pertanyaan **(P)**: Media apa saja yang bisa digunakan dalam melakukan perjudian *online*?
Jawaban **(J)**: *Handphone* lebih mudah digunakan.
2. **(P)**: Mengapa hanya media *handphone* yang sering digunakan dalam praktik perjudian *online*?
(J): *Handphone* lebih individual dan privasi terjaga.
3. **(P)**: Bagaimana penggunaan media *handphone* dalam praktik perjudian *online*?
(J): Judi *online* bukan hanya orang dewasa saja, anak-anak pun banyak. Pada saat belusukan banyak anak muda nongkrong pada mabar bilanganya main *game online*, ternyata main judi slot. Saya sebagai kepala desa melihatnya sangat miris.
4. **(P)**: Bagaimana pemahaman masyarakat mengenai hukum larangan perjudian *online*?
(J): Dalam tingkat pemahamannya sangat rendah apalagi anak-anak muda yang sering nongkrong. Walaupun judi dilarang, namun tidak ada delik aduan tapi langsung dari negara.
5. **(P)**: Apa hukuman bagi pelaku perjudian dalam Islam?
(J): Agama melarang perjudian, negara pun sama.
6. **(P)**: Bagaimana dampak buruknya pada ekonomi keluarga?
(J): Dampaknya duit abis, ada Bahasa kalau udah gemar judi ke ayam-ayam kecil ajah abis. Hehehehhe.
7. **(P)**: Faktor apa yang menjadi penyebab maraknya perjudian *online* melalui *handphone*?
(J): Karena pergaulan, awalnya main *game online*, kemudian tergiur main judi *online*.
8. **(P)**: Apa yang membuat pelaku tidak bisa berhenti melakukan perjudian *online*?
(J): Karena menjanjjakan.
9. **(P)**: Kenapa para pelaku perjudian sulit menghilangkan kebiasaan bermain judi *online*?

(J): Karena sudah kecanduan, sama seperti narkoba. Sulit untuk berhenti.

10. (P): Bagaimana cara menekan maraknya perjudian *online* melalui *handphone*?

(J): Pihak telekomunikasi terutama kominfo harusnya melarang didukung dari perusahaan-perusahaan penyedia layanan jaringan seluler. Pihak kepolisian memberikan intruksi ke wilayah-wilayah terkait. Kemudian melakukan penyuluhan didasari hukum, misal ada selebaran bahwa judi *online* dilarang juga berwenang mengambil *handphonenya*. Kalau sudah ada peraturan seperti itu, baru bisa menangkap basah para pelaku perjudian, karena sudah ada kewenangan dan menjadi tidak privasi. Namun kepala desa tidak bisa melakukan hal itu, karena bukan penegak hukum.

TRANSKRIP WAWANCARA

Informan Regulator

Narasumber : Ade Baraduta, S.H.
Jabatan : BINAMAS Desa Malangnengah.
Hari/Tanggal : Senin, 06 Juni 2022.
Tempat : Di Kantor Desa Malangnengah.

1. Pertanyaan **(P)**: Media apa saja yang bisa digunakan dalam melakukan perjudian *online*?
Jawaban **(J)**: Menggunakan *handphone* lebih fleksibel. Walaupun bisa juga menggunakan media lain, Kembali lagi ke penggunaanya masing-masing.
2. **(P)**: Mengapa hanya media *handphone* yang sering digunakan dalam praktik perjudian *online*?
(J): Karena lebih fleksibel tadi dan lebih privasi juga.
3. **(P)**: Bagaimana penggunaan media *handphone* dalam praktik perjudian *online*?
(J): Di mana-mana masyarakat baik yang muda, maupun tua dan bahkan anak kecil semua kebanyakan menggunakan alat komunikasi salah satunya *handphone*. Di mana ketika *handphone* tersebut digunakan untuk hal-hal bersifatnya negatif ada yang sifatnya positif. Tergantung perorangan atau individu masing-masing. Terkait masalah penggunaan teknologi, banyak aplikasi-aplikasi tersedia. Biasanya oknum yang memang terkait masalah judi *online* berawal dari keisengan dan menjadi kebiasaan.
4. **(P)**: Bagaimana pemahaman masyarakat mengenai hukum larangan perjudian *online*?
(J): Sebenarnya oknum-oknum dari masyarakat yang memang terlibat dalam judi *online*, tingkat pemahaman hukumnya sangat rendah. Adapun paham hukum, ya kalau memang kebiasaan tetap saja melakukan perjudian itu.
5. **(P)**: Apa hukuman bagi pelaku perjudian dalam Islam?
(J): Jelas Agama Islam melarang, negara pun sama. Perjudian masuk pada pasal 303, juntonya banyak silakan dicek.
6. **(P)**: Bagaimana dampak buruknya pada ekonomi keluarga?
(J): Ketika oknum tersebut sudah terlibat dalam judi *online*, segala cara dilakukan untuk bermain judi. Mau cara itu halal atau haram pasti

dilakukan. Dampaknya sudah banyak di masyarakat dari keributan hingga perceraian akibat judi *online*.

7. **(P):** Faktor apa yang menjadi penyebab maraknya perjudian *online* melalui *handphone*?

(J): Ada beberapa oknum memang pengguna *handphone* yang awalnya iseng-iseng akhirnya jadi kebiasaan.

8. **(P):** Apa yang membuat pelaku tidak bisa berhenti melakukan perjudian *online*?

(J): karena sudah terjerumus judi *online*, sulit untuk berhenti.

9. **(P):** Kenapa para pelaku perjudian sulit menghilangkan kebiasaan bermain judi *online*?

(J): Sudah menjadi kebiasaan.

10. **(P):** Bagaimana cara menekan maraknya perjudian *online* melalui *handphone*?

(J): Kita selaku pembina masyarakat, ketika ada oknum warga masyarakat yang bermain judi *online* otomatis akan kita tegur. Minimal pertama akan kita tegur, kedua akan diberi arahan dan pembinaan untuk tidak mengulangnya lagi. Kita biasanya suka melakukan patroli *door to door*, ke tingkat RT/RW. Ketika ada penyakit masyarakat, kita sebagai pembina wilayah akan menerapkan sanksi hukum yang berlaku di negara ini.

LAMPIRAN 3

HASIL OBSERVASI



LAMPIRAN 4

DOKUMENTASI PENELITIAN



Wawancara dengan Bapak Apipudin, M. A. Hum.



Wawancara dengan Bapak Samsul Bahri



Wawancara dengan Kepala Desa Bapak Tata Suharta



Wawancara dengan BINAMAS Bapak Ade Baraduta, S. H.



Wawancara dengan Saudara Rd

LAMPIRAN 5

SURAT KEPUTUSAN PENGANGKATAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI

 **YAYASAN NIDA EL-ADABI**
Sekolah Tinggi Agama Islam
STAI NIDA EL-ADABI
Izin Penyelenggaraan : Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam No. 616 Tahun 2014
Prodi Hukum Ekonomi Islam 1262/SK/STAI-NIDA-PT/Akreditasi 2015 Akreditasi B
Prodi Pendidikan Agama Islam 1262/SK/STAI-NIDA-PT/Akreditasi 2015 Akreditasi B
Jl. Raya Kiboran, Parungseraga, Bogor 16360. Telepon (021) 8977184, e-mail: stainidaeladabi@gmail.com

SURAT KEPUTUSAN
Nomor : 023/Q.2/STAI-NIDA/II/2022
Tentang
PENGANGKATAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI
Bismillahi ar-Rahman ar-Rahim
KETUA SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NIDA EL-ADABI

Menimbang : 1. Bahwa salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pada Sekolah Tinggi Agama Islam (STAI) Nida El-Adabi, mahasiswa diwajibkan menyusun skripsi;
2. Bahwa untuk penyusunan skripsi tersebut perlu mendapatkan bimbingan dari dosen yang telah memenuhi syarat kualifikasi.

Mengingat : 1. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. PP No. 4 Tahun 2014 tentang Pedoman Penyelenggaraan Perguruan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
3. Keputusan Menteri Agama RI (KMA) RI Nomor 353 Tahun 2004 tentang Pedoman Penyusunan Kurikulum PTAI;
4. Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor: 616 Tahun 2014 tentang Perpanjangan Izin Penyelenggaraan Program Studi pada PT AIS;
5. Keputusan Ketua STAI Nida El-Adabi No. : 001/Q.2/STAI-NIDA/II/2022 Tentang Panduan Penyusunan Skripsi.

Memperhatikan : Hasil Rapat Penentuan Pembimbing tanggal 22 Februari 2022

MEMUTUSKAN

Menetapkan : 1. Mengangkat Saudara :
1) Zulfahmi, MA, Hum. : Sebagai Pembimbing I
2) Diyah Pertiwi Setyawati, MM. : Sebagai Pembimbing II
Dalam penyusunan skripsi :
Nama Lengkap : Agustian Widjaya
NIM : 18.02.01.0007
Program Studi : Hukum Ekonomi Syariah
Judul Skripsi : Peran Mubaligh Dalam Menekan Maraknya Judi Online

2. Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan sampai mahasiswa yang bersangkutan lulus dalam ujian Skripsi/Munaqosah.
3. Keputusan ini akan ditinjau kembali apabila terdapat kelainan

Ditetapkan di : Bogor
Pada Tanggal : 22 Februari 2022
Sekolah Tinggi Agama Islam (STAI) Nida El-Adabi


Drs. H. Ramlan Rosyad, M.Si

Tembusan kepada :
1. Yth, Paket I
2. Yth, Paket II
3. Yth, Paket III
4. Para Ketua Prodi
5. Arsip

LAMPIRAN 6

SURAT IZIN PENELITIAN



YAYASAN NIDA EL-ADABI
Sekolah Tinggi Agama Islam
STAI NIDA EL-ADABI
Izin Penyelenggaraan : Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam No. 616 Tahun 2014
Prodi Hukum Islam No. 1262/SK/STAI/PT/Akreditasi B - Prodi Pendidikan Agama Islam 1202/SK/STAI/PT/Akreditasi B
Jl. Raya Kibinuran, Parungpanjang, Bogor 16360 Telpun (021) 8877184, e-mail : staidenitadabi@gmail.com

Bogor, 13 April 2022

Nomor : 84/A.2.6/STAI-NIDA/III/2022
Lampiran : -
Hal : Izin Penelitian

Kepada yang terhormat,
Kepala Desa Malangnengah
Di
TEMPAT

Assalamu'alaikum wr.wb.
Dengan hormat,

Salam serta do'a kami sampaikan kepada Bapak semoga selalu sukses dalam menjalankan tugas sehari-hari dan senantiasa ada dalam lindungan ALLAH SWT. Amin.

Sehubungan dengan penyusunan skripsi mahasiswa kami, bersama ini kami mohon izin untuk melakukan penelitian di Wilayah/Daerah yang Bapak/Ibu pimpin, untuk mahasiswa:

Nomor	Nama	Tempat Tanggal lahir	NIM
I	Agustian Wijaya	Tangerang, 4 Agustus 1990	18.02.01.0007

Demikianlah, atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami haturkan ucapan terima kasih.

Hadanallah waiyakum 'ajma'in wassalamu'alaikum wr.wb.

Hormat kami
STAI NIDA EL-ADABI

Drs. H. Ramlan Rosvad, M.Si

LAMPIRAN 7

SURAT KETERANGAN PENELITIAN



PEMERINTAH KABUPATEN TANGERANG
KECAMATAN PAGEDANGAN
DESA MALANGNENGAH

Jl. Raya Legok-Parungpanjang, No.1 Desa Malangnengah, Kecamatan Pagedangan,
Kabupaten Tangerang Kode Pos. 15330

SURAT KETERANGAN
Nomor : 500/172/Ds.Mln/VII/2022

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala Desa Malangnengah, Kecamatan Pagedangan, Kabupaten Tangerang, Provinsi Banten.

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : **AGUSTIAN WIDJAYA**
Tempat Tanggal Lahir : Tangerang, 04-08-1990
NIM : 18.02.01.0007
Perguruan Tinggi : STAI Nida El-Adabi

Nama tersebut di atas benar telah melaksanakan penelitian pada Desa Malangnengah dengan judul skripsi "**Faktor-faktor Maraknya Perjudian Online Melalui Media Handphone Perspektif Hukum Ekonomi Syariah**" (Studi Kasus di Desa Malangnengah, Kecamatan Pagedangan, Kabupaten Tangerang).

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk menindak lanjuti surat dari Perguruan Tinggi STAI Nida El-Adabi Nomor : 84/A.2.6/STAI-NIDA/III/2022 pada tanggal 13 April 2022 yang berisi permohonan izin penelitian di Desa Malangnengah. Semoga surat keterangan ini dapat dipergunakan sebagaimana mestinya, atas perhatiannya kami ucapkan terimakasih.

Malangnengah, 11 Juli 2022
Kepala Desa Malangnengah

TATA SUHARTA



LAMPIRAN 8

RIWAYAT HIDUP PENULIS



Agustian Widjaya, lahir di Tangerang pada tanggal 04 Agustus 1990 dari pasangan suami istri Bapak Andi Widjaya dan Ibu Nani Sumarni. Penulis adalah anak ke 2 dari 4 bersaudara. Penulis sekarang bertempat di Kampung Jaha, RT/RW 01/04, Desa Malangnengah, Kecamatan Pagedangan, Kabupaten Tangerang. Pendidikan yang telah ditempuh oleh penulis yaitu, SD Negeri Malangnengah 2 lulus tahun 2003, SMP PGRI 184 Legok lulus tahun 2006, SMK MAHBUBY Perpajakan Kota Tangerang lulus tahun 2009, dan mulai tahun 2018 mengikuti Program S1 Hukum Ekonomi Syariah di STAI Nida El Adabi sampai sekarang. Sampai dengan penulisan skripsi ini penulis masih terdaftar sebagai mahasiswa Program S1 Hukum Ekonomi Syariah STAI Nida El-Adabi.