

**TINJAUAN HUKUM EKONOMI SYARIAH DAN UNDANG-UNDANG  
TENTANG PERJUDIAN TERHADAP SISTEM *BUY SPIN* PADA *GATES  
OF OLYMPUS***



**SKRIPSI**

**Diajukan Kepada Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Profesor Kiai  
Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna  
Memperoleh Gelar Sarjana Hukum (S.H)**

**Oleh :**

**Hanif Rais Bahri**

**NIM : 1522301063**

**PROGRAM STUDI HUKUM EKONOMI SYARIAH  
FAKULTAS SYARIAH UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO**

**2022**

## PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya:

Nama : Hanif Rais Bahri  
NIM 1522301063  
Jenjang : S-1  
Jurusan : Hukum Ekonomi Syariah  
Prodi : Hukum Ekonomi Syariah

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul ” TINJAUAN HUKUM EKONOMI SYARIAH DAN UNDANG-UNDANG TENTANG PERJUDIAN TERHADAP SISTEM *BUY SPIN* PADA *GATES OF OLYMPUS*” ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian atau karya saya sendiri. Hal-hal yang bukan karya saya, dalam skripsi ini, diberi tanda citasi dan ditunjukkan dalam daftar pustaka. Apabila kemudian hari terbukti pernyataan saya tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan skripsi dan gelar akademik yang saya peroleh.

Purwokerto, 2 Mei 2022  
Saya yang menyatakan



Hanif Rais Bahri  
NIM. 1522301063

## PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul:

### **TINJAUAN HUKUM EKONOMI SYARIAH DAN UNDANG-UNDANG TENTANG PERJUDIAN TERHADAP SISTEM *BUY SPIN* PADA *GATES OF OLYMPUS***

Yang disusun oleh Hanif Rais Bahri (NIM. 1522301063) Program studi Hukum Ekonomi Syariah Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri (UIN) Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto, telah diajukan pada tanggal 2 Mei 2022 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk memperoleh gelar **Sarjana Hukum** (S.H.) oleh Sidang Dewan Penguji Skripsi.

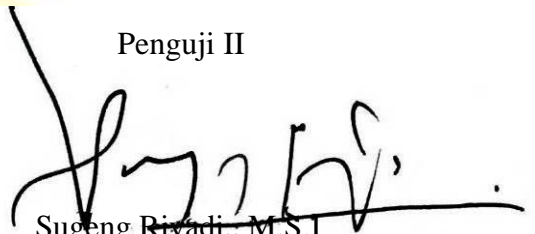
Purwokerto, 2 Mei 2022

Ketua Sidang/ Penguji I



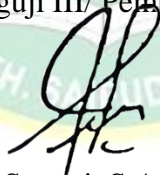
Dr. Vivi Ariyanti, S.H., M.Hum.  
NIP. 19830114 2008012 014

Penguji II



Sugeng Riyadi., M.S.I  
NIP. 19810730 201503 1 001

Penguji III/ Pembimbing



Dr. Supani, S.Ag., M.A  
NIP. 19700705 200312 1 001

Diketahui oleh:

Plt. Dekan Fakultas Syariah



Dr. Marwadi, M.Ag.  
NIP. 19751224 200501 1 001

## NOTA DINAS PEMBIMBING

Purwokerto, 2 Mei 2022

Hal : Pengajuan Munaqosyah Skripsi Sdra. Hanif Rais Bahri  
Lampiran : 3 Eksemplar

Kepada Yth.  
Dekan Fakultas Syariah UIN Saizu  
Purwokerto  
Di Purwokerto

*Assalamu'alaikum Wr.Wb*

Setelah melaksanakan bimbingan, telaah, arahan dan koreksi melalui surat ini saya sampaikan bahwa:

Nama : Hanif Rais Bahri  
NIM : 1522301063  
Jurusan : Hukum Ekonomi Syariah  
Program Studi : Hukum Ekonomi Syariah  
Fakultas : Syariah  
Judul : TINJAUAN HUKUM EKONOMI SYARIAH DAN UNDANG  
UNDANG TENTANG PERJUDIAN TERHADAP SISTEM  
*BUY SPIN PADA GATES OF OLYMPUS*

Sudah dapat diajukan kepada Dekan Fakultas Syariah, UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto untuk dimunaqosyahkan dalam rangka memperoleh gelar Sarjana Hukum (S.H.)

Demikian atas perhatian Bapak, saya mengucapkan terimakasih.

*Wassalamu'alaikum Wr.Wb*

Pembimbing,



Dr. Supani, S.Ag., M.A  
NIP. 19700705 200312 1 001

**MOTTO**

**“Maju Terus Pantang Mundur”**



## PERSEMBAHAN



Dengan penuh rasa syukur, kehadiarat Allah yang maha agung dan sholawat serta salam tercurahkan kepada insan mulia beliau Nabi agung Muhamad saw, penulis persembahkan skripsi ini kepada:

1. Bapak dan Ibu Saya beserta keluarga besar
2. Salam Takdim teruntuk seluruh dewan kiyai, guru, dosen dan orang orang yang telah mengajarkan ilmu kepada saya hingga sampai pada perolehan gelar strata 1.
3. Alamamater Fakultas Syariah UIN SAIZU Purwokerto Khususnya teman teman seperjuangan 15 Hukum Ekonomi Syariah yang selalu memberikan arti kehidupan semasa kuliah.

# TINJAUAN HUKUM EKONOMI SYARIAH DAN UNDANG- UNDANG TENTANG PERJUDIAN TERHADAP SISTEM *BUY SPIN* PADA *GATES OF OLYMPUS*

## ABSTRAK

Hanif Rais Bahri

NIM. 1522301063

Jurusan Hukum Ekonomi Syariah, Program Studi Hukum Ekonomi Syariah  
Universitas Negeri Islam Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto

Hukum ekonomi syariah merupakan bentuk hukum yang mengatur dan menata hubungan antar sesama manusia mulai dari benda-benda tentang ekonomi dan sesuatu yang bersangkutan mengenai determinasi hukum sedangkan Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 merupakan salah satu produk hukum positif yang dihasilkan karena maraknya faktor penyakit masyarakat berupa perjudian, dengan proses dinamisasi keilmuan dan terasanya dampak teknologi peralihan metode sederhana kini beralih ke teknologi, seperti halnya permainan *gates of olympus*. *Gates of Olympus* ini merupakan mesin *slot* yang telah mengalami modifikasi yang sangat inovatif dimana dalam permainan ini terdapat fitur *buy spin*. Fitur *buy spin* merupakan bentuk variatif metode pembelian yang ditawarkan mulai dari harga Rp.20.000- Rp.120.000,000,00. Peneliti memberikan gambaran bagaimana tinjauan hukum ekonomi syariah dan undang-undang nomor 07 tahun 1974 tentang perjudian terhadap sistem *buy spin* pada *gates of olympus*.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah *library research*, pendekatan yang dilakukan secara kualitatif, pengumpulan data menggunakan artikel-artikel, buku, data-data yang diperoleh dalam permainan *gates of olympus* sebagai data pendukung serta metode analisis yang digunakan menggunakan metode induktif.

Menurut Hukum Ekonomi Syariah tinjauan hukum ekonomi syariah dan undang-undang nomor 07 tahun 1974 tentang perjudian terhadap sistem *buy spin* pada *gates of olympus*, bahwa metode *buy spin* terdapat unsur ghoror karena tidak ada kejelasan penghasilan dalam pembelian *spin* jika dilihat dari analisis undang-undang nomor 07 tahun 1974 secara metode permainan merupakan kategori qiyasan judi namun pemerintah belum memberikn aturan secara khusus terhadap *buy spin* pada *gates of olympus*.

**Kata Kunci :** Hukum Ekonomi syariah dan Undang-Undang Nomor 07

Tahun

1974,

*buy*

*spi*

## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-INDONESIA

Transliterasi kata-kata Arab yang dipakai dalam penyusunan skripsi ini berpedoman pada Surat Keputusan Bersama antara Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I. Nomor: 158/1987 dan Nomor: 0543b/U/1987.

### A. Konsonan Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba'	B	Be
ت	Ta'	T	Te
ث	S a	s	Es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	h}	h}	Ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha'	Kh	Ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Z al	z	Ze (dangan titik di atas)
ر	Ra'	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ص	Syin	Sy	Es dan ye
ض	S}ad	s}	Es (dengan titik di bawah)



ض	D}ad	D	De (dengan titik di bawah)
ط	T}a'	T	Te (dengan titik di bawah)
ظ	Z}a'	z}	Zet (dengan titik di bawah)
ع	'ain	'	Koma terbalik di atas
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa'	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	'el
م	Mim	M	'em
ن	Nun	N	'en
و	Waw	W	W
ه	Ha'	H	Ha
ء	Hamzah	'	Apostrof
ي	Ya'	Y	Ye

**B. Ta' Marbutah di akhir kata Bila dimatikan tulis h**

المصراحة	Ditulis	Mas{lah~ah
المرسلة	Ditulis	Mursala<h

(Ketentuan ini tidak diperlakukan pada kata-kata arab yang sudah terserap ke dalam bahasa Indonesia, seperti zakat, salat dan sebagainya, kecuali bila dikehendaki lafal aslinya)

**C. Vokal Pendek**

	Fath <sup>^</sup> ah	Ditulis	A
	Kasrah	Ditulis	I
	D}’ammah	Ditulis	U

**D. Vokal Panjang**

1.	Fath <sup>^</sup> ah + alif	Ditulis	a>
	صاحب امال	Ditulis	S}a>h}ib al-ma>l
.2.	Kasrah + ya’ mati	Ditulis	ay>
	الرحيلي	Ditulis	Al-Zuh}ayli

**E. Vokal Rangkap**

1.	Fath <sup>^</sup> ah + ya’ mati	Ditulis	Ay
	وهه الرحيلي	Ditulis	Wahbah al-Zuh}ayli

**F. Kata Sandang Alif + Lam**

1. Bila diikuti huruf *Qomariyyah*

القراض	Ditulis	Al-Qira>l
--------	---------	-----------

## DAFTAR SINGKATAN

Dkk : Dan Kawan-kawan

Dll : Dan Lain-lain

HES : Hukum Ekonomi Syariah

Hlm : Halaman

KHES : Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah

No : Nomor

RI : Republik Indonesia

S.H. : Sarjana Hukum

SAW : Salallahu alaihiwasallama

SWT : Subhanahuwata'ala

Terj : Terjemahan

UIN : Universitas Islam Negeri

UU : Undang-Undang

UUD : Undang-Undang Dasar



## KATA PENGANTAR



Alhamdulillah rabbil'alamiin penulis panjatkan Puji Syukur Kehadirat Allah SWT atas segala karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Sholawat dan salam senantiasa disampaikan kepada Nabi Muhammad SAW yang dinantikan syafa'atnya di hari akhir kelak.

Dengan penuh rasa syukur skripsi yang berjudul "TINJAUAN HUKUM EKONOMI SYARIAH DAN UNDANG-UNDANG NOMOR 7 TAHUN 1974 TENTANG PERJUDIAN TERHADAP SISTEM *BUY SPIN* PADA *GATES OF OLYMPUS*" dapat terselesaikan dengan lancar. Namun, semua ini tidak terlepas dari dukungan, motivasi serta arahan dari para pihak, untuk itu selayaknya penulis ucapkan terima kasih yang begitu dalam kepada :

1. Dr. Supani, M.A., Dekan Fakultas Syariah, UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
2. Dr. H. Achmad Siddiq, M.H.I., M.H., Wakil Dekan I Fakultas Syariah UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
3. Dr. Hj. Nita Triana, M.Si., Wakil Dekan II Fakultas Syariah UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
4. Hariyanto, M.H.I Wakil Dekan III Fakultas Syariah UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
5. Agus Sunaryo, M.S.I., Ketua Jurusan Hukum Ekonomi Syariah Fakultas Syariah UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
6. Segenap Dosen dan Staf Karyawan Fakultas Syari'ah UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto., terkhsus Mas zaki yang senantiasa sabar dan perhatian dalam membantu menyelesaikan administrasi selama proses skripsi.

7. Segenap Staf dan Karyawan Perpustakaan UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
8. Kepada kawan-kawan 15 Hukum Ekonomi Syariah yang senantiasa mewarnai jalan kehidupan selama proses perkuliahan.

Tiada hal lain yang dapat penulis berikan untuk menyampaikan rasa terimakasih melainkan hanya doa, semoga amal baik dari semua pihak tercatat sebagai amal shaleh yang diridhai Allah SWT, dan mendapat balasan yang berlipat ganda di akhirat kelak. Amin.

Penulis menyadari bahwa dalam skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, untuk itulah kritik dan saran yang bersifat membangun sangatlah diharapkan. Teruntuk itu mudah-mudahan skripsi ini bermanfaat bagi penulis dan pembaca. Amin.

Purwokerto, 20 Mei 2022

Penulis

Hanif Rais Bahri



## DAFTAR ISI

<b>COVER</b> .....	<b>i</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>NOTA DINAS PEMBIMBING</b> .....	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>v</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>vii</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>viii</b>
<b>PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-INDONESIA</b> .....	<b>ix</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xvii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Definisi Operasional.....	10
C. Rumusan Masalah.....	14
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	14
E. Kajian Pustaka .....	15
F. Sistematika Pembahasan.....	19
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	<b>21</b>
<b>A. Prinsip Muamalah Tentang Perjudian Online</b> .....	<b>21</b>
1. Pengertian dan kriteria Judi Online .....	21
2. Bentuk Judi Online .....	26
3. Dampak Judi Online .....	32
<b>B. Undang-undang tentang perjudian</b> .....	<b>35</b>
1. Undang-undang No. 07 Tahun 1974.....	35
2. Judi Online dalam Undang- Undang No 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik .....	41
<b>C. Mesin Slot <i>Gates Of Olympus</i></b> .....	<b>44</b>
1. Pengertian Mesin Slot .....	44
2. Pengertian <i>Gates of Olympus</i> .....	46

3. Ikon-Ikon dalam <i>Gates of Olympus</i> .....	48
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>55</b>
A. Jenis Penelitian .....	55
B. Objek Penelitian .....	56
C. Subjek Penelitian .....	56
D. Pendekatan Penelitian.....	56
E. Sumber Data .....	56
F. Metode Pengumpulan Data .....	57
G. Metode Analisis Data .....	58
<b>BAB IV ANALISIS HUKUM EKONOMI SYARIAH DAN UNDANG- UNDANG TENTANG PERJUDIAN TERHADAP SISTEM BUY SPIN PADA GATES OF OLYMPUS.....</b>	<b>59</b>
<b>A. Analisis Hukum Ekonomi Syariah .....</b>	<b>59</b>
<b>B. Analisis Undang-undang tentang Perjudian.....</b>	<b>64</b>
1. Undang- Undang nomor 7 Tahun 1974 Tentang Penertiban Perjudian.....	64
2. Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.....	71
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>76</b>
A. Kesimpulan.....	76
B. Saran .....	76
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP</b>	

## Daftar Tabel

Tabel 1 : Ketentuan *Bet*

Tabel 2 : Jumlah Penduduk





# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Islam mengajarkan seluruh aktivitas manusia dalam kehidupan sehari-hari baik dari tingkah laku, perbuatan ekonomi, bisnis hingga hal-hal yang dianggap sebagai sesuatu yang baru sehingga menjadi anggapan bahawa Islam sebagai agama yang universal. Aspek yang tidak kalah penting dalam kehidupan umat Islam ialah sesuatu yang tidak tercantum di dalam al-Qur'an hal ini menjadi bentuk ijtihad dan penjelasan yang lebih rinci oleh ulama untuk menjaga eksistensi Islam yang moderat. Awal revolusi literatur kehidupan, kegiatan manusia dalam bermuamalah masih menjadi jarak jangkau dan pantauan oleh hukum-hukum yang diatur oleh para ulama fikih pada masa itu, kegiatan-kegiatan ini juga menjadi bahan qiyasan sederhana oleh para mujtahid yang bersumber dari Nash al-Qur'an. Seiring perkembangan zaman dan terjadinya arus industri maka para pakar ulama fikih melakukan beberapa penyesuaian hukum dengan cara mengqiyaskan antara hukum-hukum yang telah diatur para ulama terdahulu dengan kegiatan ekonomi yang sedang berlangsung tanpa meninggalkan prinsip-prinsip yang telah diatur oleh ulama fikih.<sup>1</sup>

Jual beli menjadi dalang dalam aktivitas manusia demi melangsungkan kehidupan secara nyaman untuk mencukupi kebutuhan-kebutuhan hidup, meski Islam sudah mengatur adanya jual beli yang sesuai

---

<sup>1</sup> Syaiku dkk, *Fikih Muamalah Memahami Konsep dan Dialektik* (Yogyakarta: K-Media, 2018), hlm. 1-3.

dengan ajarannya namun demi mendapatkan keuntungan yang berlipat ada yang mengabaikan ketentuan ajaran-ajaran Islam dan ada juga umat Islam yang tidak mengetahui sama sekali tentang ketentuan- ketentuan Islam dalam jual beli. Al-Qur'an dan Hadits yang merupakan sumber hukum Islam banyak memberikan contoh atau mengatur bisnis yang benar menurut Islam, di sisi lain Rosulullah SAW juga menjadi sikap yang baik saat melakukan jual beli, aturan-aturan Islam tidak hanya mengatur hak dan kewajiban penjual melainkan pembeli. Demi terciptanya suasana kenegaraan yang moderat hukum positif mengatur beberapa aturan terkait dengan jual beli hal ini dilakukan supaya suasana perekonomian bisa berjalan dengan lancar tanpa adanya problem bisnis dalam bertransaksi. Mencari keuntungan duniawi merupakan persoalan yang menjadi misi penjual namun keberkahan dan bermuamalah juga perlu diperhatikan karena pada hakikatnya manusia yang terlahir di dunia tidak akan terlepas dari bantuan orang lain demi terjaganya pola kebutuhan yang beraneka ragam. Jual beli merupakan interaksi sosial antar manusia berdasarkan rukun dan syarat yang telah di tentukan oleh Islam.<sup>2</sup> Jual beli seringkali di istilahkan sebagai “*al-bai*”. Pada intinya jual beli merupakan suatu perjanjian tukar menukar barang atau benda yang mempunyai manfaat untuk konsumen serta disepakati oleh kedua belah pihak. Dalam jual beli terdapat istilah *Gharar*. *Gharar* berasal dari Bahasa Arab yang berarti: tipuan, resiko dan menjatuhkan diri kesesuatu yang bersifat binasa sedangkan menurut istilah para ahli fikih *Gharar* : jual beli yang tidak

---

<sup>2</sup> Shobirin, Jual Beli Dalam Pandangan Islam, Jurnal Bisnis dan Manajemen Islam, Vol. 3, No. 2, Desember 2015. hlm. 240.

jelas asal muasalnya serta sebagian ulama mendefinisikan antara ada dan tiada. Akad yang mengandung unsur rugi ( *spekulasi*) jika salah satu pihak ada yang merasa diuntungkan maka ada pihak lain yang dirugikan ini merupakan bentuk logika sederhana dari *Gharar*.<sup>3</sup> Ada 4 bentuk keterkaitan *Gharar*.

#### 1. Hubungan *Gharar* dengan *Qimar* ( Perjudian)

Suatu bentuk transaksi yang dilakukan oleh dua belah pihak untuk kepemilikan suatu barang atau jasa yang menguntungkan pihak satu dan merugikan pihak yang lain dengan hal-hak yang tidak jelas kesudahannya seperti suatu aksi dan peristiwa. Hubungan yang sangat berkaitan ialah sama-sama memiliki unsur ketidakjelasan yang berkemungkinan mendatangkan kerugian atau keuntungan namun *Qimar* biasanya terjadi pada suatu permainan atau perlombaan sedangkan *Gharar* terjadi pada akad jual beli.

#### 2. Hubungan *Gharar* dengan *Maysir*

*Gharar* merupakan salah satu bentuk *maysir* karena *maysir* terbagi menjadi dua :

- a. *Maysir* yang diharamkan karena mengandung unsur *Qimar*.
- b. Permainan yang diharamkan sekalipun tidak disertai pembayaran uang, juga termasuk *maysir*.

Ibnu Taimiyah dan Ibn Qayyim sebab diharamkannya *maysir* bukanlah karena mengandung unsur spekulasi, akan tetapi karena *maysir* melalaikan seseorang dari shalat, *zikrullah*, dan menimbulkan kebencian

---

<sup>3</sup> Sulaiman Al Mulhim, *Al Qimar, Haqiqatuhu wa Ahkamuhu* (Jakarta: t.t. 2016), hlm. 116.

serta permusuhan, sedangkan fungsi uang hadiah hanyalah sebagai penarik orang untuk ikut serta didalam permainan tersebut.

### 3. Hubungan *Gharar* dengan *Qur'ah* (undian)

Undian merupakan sarana, bila digunakan untuk menentukan orang yang berhak maka hukumnya boleh, tetapi bila digunakan untuk mengambil hak orang lain atas sesuatu barang miliknya maka hukumnya haram.

### 4. Hubungan *Gharar* dengan *Mukhtarah*

a. *Mukhtarah* yang disebabkan oleh ketidak-jelasan barang atau harga.

*Mukhtarah* ini jenis ini termasuk *Qimar* dan *Gharar*

b. *Mukhtarah* yang disebabkan oleh karena pelaku akad belum dapat memastikan keuntungan dari kad niaga yang mereka lakukan, akan tetapi barang dan harganya jelas. *Mukhtarah* jenis ini dibolehkan dan tidak termasuk *Gharar* karena seluruh akan niaga tidak terlepas dari *mukhtarah*.<sup>4</sup>

Sebagaimana dinyatakan oleh Imam Nawawi bahwa *Gharar* terdapat dalam muamalat, sama saja halnya dengan muamalat kontemporer, dengan porsi yang berbeda-beda terkadang *Gharar* tersebut merusak keabsahan sebuah akad muamalat dan terkadang tidak, karena bisa jadi kadarnya dalam akad relatif kecil, atau keberadaanya hanya sebagai pengikut, atau transaksi tersebut sangat dibutuhkan oleh orang banyak, atau akadanya hibah. Jika dilihat definisi jual beli secara umum

---

<sup>4</sup> Erwandi Tarmizi, *Harta Haram Muamalat Kontemporer* (Bogor: P.T. Berkah Mulia Insani,2012), hlm. 244-246.

ialah : Jual beli merupakan transaksi yang umum dilakukan masyarakat, baik untuk memenuhi kebutuhan harian maupun untuk tujuan investasi. Bentuk transaksinya juga beragam, mulai dari yang tradisional sampai dengan bentuk modern melalui lembaga keuangan. Jika ditelusuri teks-teks tentang jual beli, secara etimologi, jual beli adalah pertukaran sesuatu dengan sesuatu (yang lain). Ada beberapa istilah yang dipergunakan untuk jual beli yaitu *al-ba'i* yaitu menyerahkan barang dan menerima pembayaran, *asy-syira'* yakni memasukkan zat ke dalam hak milik dengan imbalan, *al-mubadah* (pertukaran), dan *at-tijarah* (perniagaan antar manusia, atau pertukaran antara kehidupan dunia dengan akhirat).<sup>5</sup>

Menurut terminologi, jual beli ialah persetujuan saling mengikat antara penjual (yakni pihak yang menyerahkan/menjual barang) dan pembeli (sebagai pihak yang membayar/membeli barang yang dijual). Seiring dengan adanya revolusi zaman menjadikan bentuk jual beli, transaksi, keniagaan beralih kepada sistem digital teknologi meski pada hakikatnya konteks hukumnya sama namun ada sisi lain yang memang perlu diperhatikan agar bentuk qiyasan yang diambil para mujtahid bisa menjadi bentuk produk hukum yang jelas. Seperti munculnya, dompet digital, permainan, kasino dan produk-produk digital lainnya yang bisa menjadi bentuk penghasilan di era teknologi saat ini dengan di dasari munculnya mesin slot merupakan contoh konkrit peralihan zaman.

---

<sup>5</sup> Imam Mustofa, *Fikih Muamalah Kontemporer* (Depok: PT. Raja Grafindo, 2019), hlm. 6.

Undang-Undang Nomer 07 tahun 1974 merupakan bentuk kepedulian negara terhadap masyarakat dalam memberikan aturan hukum terkait dengan perjudian, dalam hal ini apakah model permainan *slot online* bisa dikategorikan sebagai bentuk perjudian atau hanya sebatas sebagai bentuk permainan yang mendapat apresiasi komisi masalahnya marak sekali kalangan ojol, pelajar, mahasiswa, orang tua, tukang parkir dll yang melakukan permainan ini sebagai sarana mengharap keuntungan.

Mesin *slot* merupakan salah satu permainan ketangkasan menggunakan mesin yang dapat bergerak ketika tuas penarik ditarik/klik untuk memutar *slot*. Mesin ini awalnya dinamakan *One Hand Bandit* artinya bandit tangan. Seiring berkembangnya bentuk dan karakteristik permainan, permainan satu ini memiliki nama yang berbeda-beda seperti di Britania dikenal dengan mesin buah, di Australia dikenal dengan mesin gambar kartu poker. Permainan ini tidak selain caranya yang mudah permainan ini juga mampu menghasilkan hadiah yang cukup besar jika sedang beruntung dalam permainan ini hadiah dinamakan *Jackpot* atau orang sering menyebutnya JP. Seseorang yang hendak melakukan permainan ini dianjurkan mendaftar dengan mencantumkan *username*, *password* dan rekening atas nama pribadi guna melakukan proses transaksi deposit dan penarikan *Jackpot*, biasanya jika sloter sudah melakukan deposit dalam fitur dilengkapi *personal chat* dengan admin untuk memastikan bahwa proses transaksi deposit sudah dilakukan jika dinyatakan berhasil maka dalam bio permainan akan muncul jumlah transaksi yang nantinya mampu dilanjutkan proses permainan.

Permainan ini mampu memberikan rasa semangat yang lebih untuk setiap orang yang memainkannya rasa sabar dan menahan amarah sangat dibutuhkan biasanya ada yang merasa menang lalu ketagihan dan juga ada yang kalah juga terlibat rasa penasaran hingga melakukan deposit secara berulang kali.

Mesin ini memiliki kemampuan mengetahui logam/ gambar yang digunakan dan dapat menghitung secara otomatis kemenangan yang di hitung menurut gambar yang tampil di depan mesin slot. Pada era teknologi yang canggih bentuk permainan kasino tidak lagi dimainkan dalam satu ruangan secara bersama-sama melainkan dengan duduk santai di rumah, kantor, taman dll mereka mampu menikmati permainan satu ini, permainan yang di bilang elit ini menjadi bentuk pendapatan terbesar kasino dengan rata-rata pendapatan 70% dari keseluruhan permainan yang ada di sediakan setiap kasino. Berbagai macam bentuk permainan yang menghasilkan ini menjadikan pengguna bisa melakukan pergantian permainan sesuai dengan keinginan salah satu bentuk permainan ialah *Gates of Olympus* atau orang lain menyebutnya (*Zeus*).<sup>6</sup>

*Gates of Olympus* ini merupakan mesin slot yang telah mengalami modifikasi yang sangat inovatif dimana dalam permainan ini terdapat fitur *buy spin* jika seseorang ingin membeli fitur permainan ini maka harga tergantung pada *bet* diantaranya *bet* yang ada ialah sebagai berikut :

---

<sup>6</sup> Anonim, <https://www.kompasiana.com/balibee/5ccc12463ba7f77b4c377c52/awal-mula-terciptanya-mesin-slot-hingga-saat> Diakses pada 25 Januari 2022 Pukul. 20.30.

<b>BET</b>	<b>HARGA SPIN</b>
Rp.200.00	Rp. 20.000,00
Rp. 400.00	RP. 40.000,00
RP. 600.00	Rp.60.000,00
Rp. 800.00	Rp. 80.000,00
Rp. 1000.00	Rp. 100.000,00
Rp.1.200.00	Rp. 120.000,00
Rp. 1.380.00	Rp. 138.000,00

Berlaku kelipatan *bet* , maksimal Rp. 1.200.000,00 dengan harga *spin* Rp. 120.000,000,00. *bet* berlaku untuk melakukan permainan secara manual dengan mengklik *spin* turbo tanpa *buy spin* dengan berbagai macam kecepatan yang di inginkan mulai dari *spin* turbo, *spin* cepat, lewati layar hingga *mode* kosong. Dalam fitur *buy spin* orang yang memainkan permainan (*sloter*) bisa mendapatkan *fre spin* apabila mendapati empat gambar *scatter* saat melakukan mode permainan secara manual (tanpa *buy spin*) dan apabila *sloter* membeli atau mendapatkan *fre spin* di dalam fitur *buy spin* maka zeus (dewa petir) akan mengangkat tangan dan memberikan petir perkalian, mulai dari 2x hingga 500x dalam fitur ini total perkalian akan diakumulasikan sesuai dengan perkalian yang di dapatkan bentuk pecahan pada gambar.<sup>7</sup> Seseorang yang hendak melakukan *buy spin* bisa untung dan juga bisa mengalami kerugian tergantung pada keberuntungan yang di dapat.

<sup>7</sup> Anonim, <https://www.merdeka.com/gaya/menelusuri-jejak-dewa-dewa-olympus-di-yunani.html>. Diakses pada 25 Januari 2022 Pukul 09.00.



Permainan *Gates of Olympus* ini menjadi permainan yang dianggap menarik dan mampu menghasilkan uang dengan bermain.

Ada beberapa kalangan yang menyebutkan bahwa kemenangan permainan ini tergantung pada website (BO) yang digunakan, ada yang menyakini bahwa bermain saat dini hari, jika terdapat 3 scatter maka dianjurkan *buy spin* ada juga yang mengatakan bahwa jika sudah untung dianjurkan untuk pindah permainan pengamatan-pengamatan yang dilakukan para *sloter* ini menjadi bagian dari skill pribadi karena sampai hari ini belum ada rumus yang diketahui publik agar setiap bermain mampu *Jackpot* (menang). Admin *sloter* biasanya memberikan tawaran kepada *sloter* dengan mengirimkan tawaran *makwin*, *event slot* dan pembelian akun *platinum*, jika *sloter* tertarik untuk melakukan *deposit* maka biasanya admin akan memberikan rumus jitu kemenangan, namun ada juga yang ikut pola yang ditawarkan admin *slot* masih ada yang kalah ada juga yang menang, hal ini menjadi asumsi para *sloter* bahwa pengaturan mesin *slot* pada game *Gates of Olympus* tidak mampu dirumuskan hanya saja dilakukan pengamatan masing-masing individu *sloter*. Mode permainan ini sekilas seperti halnya *timezone* jika dalam melakukan permainan dengan mode manual hanya saja dalam *timezone* tidak ada fitur *buy spin*, perkalian dan *scatter*.

Undang-Undang Nomor 07 tahun 1974 merupakan bentuk kepedulian negara terhadap masyarakat dalam memberikan aturan hukum terkait dengan perjudian, dalam hal ini apakah model permainan slot online bisa dikategorikan sebagai bentuk perjudian atau hanya sebatas sebagai bentuk

permainan yang mendapat apresiasi komisi ini masih menjadi pertanyaan publik, masalahnya marak sekali kalangan ojol, pelajar, mahasiswa, orang tua, tukang parkir dll yang melakukan permainan ini sebagai sarana mengharap keuntungan dan hal ini belum ada proses hukum yang terjadi di Indonesia terkait dengan *slot online* dalam permainan *Gates of Olympus*.

Peneliti melihat pada permainan *Gates of Olympus* terdapat beberapa problem akademik akibat proses perkembangan teknologi hingga berpengaruh proses permainan yang dulunya dianggap sebagai wahana hiburan hari ini karakteristik permainan sudah dibumbui dengan proses-proses transaksi yang bersimpangan dengan syariat Islam, peneliti melihat bahwa proses transaksi yang dilakukan tidak sesuai dengan akad jual beli serta peneliti melihat ada unsur *Gharar, Maisir* di dalam permainan ini, serta belum ada hasil keputusan maupun bentuk hukum yang terjadi pada orang yang melakukan aktivitas pada permainan *Gates of Olympus* yang memberikan stimulus apakah permainan ini bisa sesuai dengan Undang-Undang Nomor 07 Tahun 1974 dengan hal ini untuk memberikan edukasi serta pemahaman di era globalisasi perlu adanya penggalian-penggalian hukum Islam dan hukum positif disetiap munculnya produk teknologi agar kontribusi para pakar akademik mampu terimplementasi dengan baik.

## **B. Definisi Operasional**

Definisi operasional digunakan untuk memaknai sebuah kata yang masih umum dalam penelitian ini. Maka dari itu perlu adanya penjelasan lebih lanjut :

## 1. Hukum Ekonomi Syariah

Hukum dalam Istilah Bahasa Arab merupakan hukum yang memiliki kaidah atau norma menjadi sebuah parameter yang sering digunakan untuk memberikan penilaian atas segala sesuatu tingkah laku manusia, ekonomi syariah memiliki pegangan dasar hukum yang pasti, untuk itu hukum harus memberikan kontribusi mulai dari masalah yang sudah terjadi atau yang sedang terjadi. Masalah besar atau sesuatu yang belum dianggap masalah ini menjadi bentuk perhatian hukum sebagai bentuk pangkuan kehidupan manusia dalam unit, ekonomi, sosial, politik hingga budaya yang sesuai dengan landasan kemaslahatan. Kata syariah dalam Bahasa Arab mempunyai arti hukum Islam, syariah sebagaimana sesuatu yang telah di nashkan dalam al-Qur'an, memiliki arti jalan kebenaran, yang dimana Allah SWT meminta kepada Nabi Muhammad SAW untuk mematuhi dan bukan untuk mematuhi ajaran selain syariah.

Sementara, hukum ekonomi syariah dapat di simpulkan yaitu bentuk hukum yang mengatur dan menata hubungan antar sesama manusia mulai dari benda-benda tentang ekonomi dan sesuatu yang bersangkutan mengenai determinasi hukum terhadap sesuatu benda yang dianggap

menjadi suatu objek dalam aktivitas kegiatan ekonomi dan memiliki landasan prinsip-prinsip kadah Islam.<sup>8</sup>

## 2. Undang- Undang Tentang Perjudian

Undang- Undang Nomor 07 Tahun 1974 mengatur tentang perjudian, Undang-Undang ini di tetapkan di Jakarta oleh Presiden ke -2 Republik Indonesia beliau Presiden Soeharto pada 04 November 1974, ketetapan Undang-Undang ini dipelopori maraknya penyakit masyarakat yang terjadi kala itu, karenanya segala sesuatu bentuk perjudian merupakan bentuk dari sebuah kejahatan. Mengingat maraknya penyakit masyarakat maka perlu adanya upaya hukum yang mengatur secara sistematis agar kenyamanan masyarakat serta proses pembangunan nasional dapat berjalan dengan lancar.<sup>9</sup> Hal ini masih menjadi pertanyaan publik apakah permainan *Gates of Olympus* termasuk kategori perjudian atau tidak ini masih perlu dikaji lebih dalam baik secara normatif maupun hukum positif.

## 3. *Buy Spin*

*Buy* merupakan istilah bahasa Inggris yang artinya membeli sedangkan *Spin* merupakan putaran. *Buy Spin* merupakan bentuk istilah dari fitur permainan dalam *Game Gates of Olympus* dimana fitur ini dapat di dapat secara cuma-cuma (*freespins*) atau bisa di dapat dengan cara

<sup>8</sup> Jurnal Ilmu Hukum, LL Dikti Wilayah IX Sulawesi, *Perkembangan Hukum Ekonomi Syariah di Indonesia*, Vol. 09. No. 02. Oktober 2019. Pp. No. 1-16. Hlm. 2-4.

<sup>9</sup> Undang- Undang Republik Indonesia Nomer 07 Tahun 1974 Tentang Perjudian.

membeli putaran yang telah ditentukan harga *bet*-nya. Fitur *Buy Spin* ini merupakan alternatif jika ingin mengharapkan keuntungan besar dengan membeli putaran, jika saat hendak membeli warna gambar yang keluar sesuai dengan aturan mesin maka bisa jadi akan mendapatkan keuntungan yang besar begitu juga sebaliknya, apabila saat melakukan *buy spin* tidak sesuai dengan aturan maka bisa jadi hasil yang didapat tidak sesuai dengan harga spin yang kita beli (Rugi).

#### 4. *Gates of Olympus*

*Gates of Olympus* merupakan nama yang diambil dari dewa-dewa Yunani kuno yang hari ini di adopsi menjadi sebuah nama dalam permainan slot online. Nama klasik ini menjadi salah satu simbol sejarah. Sedangkan mesin slot sendiri ada sejak tahun 1899 di San Fransisco diciptakan pertama kali oleh Charles August Fey. Pria kelahiran Jerman ini awalnya memiliki pekerjaan montir, pada saat itu Charles disuruh menuntaskan proyek perangkat penerima koin, dilakukan selama bertahun-tahun agar temuan yang dihasilkan mampu mendapat apresiasi penuh. Meski pada awalnya Charles hanya mendapatkan apresiasi cerutu tapi dengan meningkatnya pemesanan apresiasi itu berganti menjadi bentuk uang tunai.

Banyaknya ketertarikan dengan hasil karyanya Charles memodifikasi mesin dan diberi nama Liberty Bell. Kesitimewaan mesin slot ini memiliki 3 reel dengan 6 gambar yang berbeda-beda. Hingga sekarang mesin slot sudah memiliki berbagai macam karakteristik

permainan *Gates of Olympus* misalnya, permainan ini memiliki fitur yang berbeda dengan permainan slot lainnya perbedaan fitur pola ini di *buy spin*.<sup>10</sup>

### C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana Tinjauan Hukum Ekonomi Syariah Terhadap *Buy Spin* pada *Gates of Olympus*?
2. Apakah *Buy Spin* pada *Gates of Olympus* Sesuai Kategori Dengan Undang- Undang Nomer 07 Tahun 1974?

### D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

#### 1. Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian ini ialah:

- a. Mengetahui tinjauan Hukum Ekonomi Syariah terhadap *buy spin* pada *Gates of Olympus*.
- b. Mendeskripsikan dan menganalisis apakah *buy spin* pada *Gates of Olympus* termasuk dalam kategori perjudian sesuai dengan Undang-Undang Nomer 07 Tahun 1974.

#### 2. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini ialah:

- a. Penelitian ini bisa memberikan rekomendasi bahwa *buyspin* pada *Gates of Olympus* apabila tidak sesuai dengan Hukum Ekonomi Syariah maka meninggalkan perbuatan ini jauh lebih baik, pasalnya masih sangat

---

<sup>10</sup> Anonim, <https://www.kompasiana.com/balibee/5ccc12463ba7f77b4c377c52/awal-mula-terciptanya-mesin-slot-hingga>, Diakses pada 25 Januari 2022 Pukul. 20.50.

marak dan belum serta memahami permainan ini dibolehkan atau tidak secara syariat.

- b. Menjadi bentuk pemahaman masyarakat terhadap permainan *buyspin* pada *Gates of Olympus* sesuai atau tidak dengan Undang-Undang Nomer 07 Tahun 1974.

#### **E. Kajian Pustaka**

Kajian pustaka merupakan alat timbang mengukur dan menilai suatu penelitian dan memberi sisi perbedaan dengan peneliti yang akan ditulis:

Muhamad Bayu Angga, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta skripsi ini berjudul Islam dan Perjudian ( Studi Kasus UU. No. 7 Tahun 1974 tentang penerbitan perjudian). Skripsi ini memberikan tujuan untuk mengetahui konsep tindak pidana perjudian yang sesuai dengan UU Nomor 07 Tahun 1974 yang dipadukan dengan hukum Islam. Dalam skripsi ini memberikan pernyataan bahwa semua bentuk perjudian merupakan bentuk kejahatan. Persamaan dengan penelitian saya ialah sama sama mengkaji terkait dengan Undang-Undang Nomor 07 Tahun 1974, garis metodologi penelitian yang digunakan juga arah pembahasan serta sama sama berbicara terkait kajian hukum normatif. Sedangkan letak perbedaan ialah objek pembahasan berbeda, skripsi ini studi kasus di titik beratkan pada Undang Nomor 07 Tahun 1974 sedangkan skripsi yang hendak saya kaji ialah menitik beratkan

kepada objek *buyspin* pada *Gates of Olympus* serta kajian hukum ekonomi syariah dalam penelitian kami menjadi hal yang penting dalam pembahasan.<sup>11</sup>

Skripsi, Imran Rasyid, yang berjudul “Sanksi Hukum Bagi Pelaku Tindak Pidana Perjudian dalam Pasal 2 UU No. 7 Tahun 1974 Tentang Penerbitan Perjudian dalam Prespektif Hukum Pidana Islam”. Skripsi ini memberikan penjelasan bahwa menurut hukum Islam segala bentuk perjudian dianggap sebagai sesuatu tidak pidana kejahatan (*jarimah*) serta bisa terancam hukuman. Garis metodologi yang diambil ialah kepustakaan sumber data yang diambil dari buku-buku, jurnal, artikel dll. Serta memiliki data primer yang kuat dalam kaitan metodologi. Persamaan dalam dengan skripsi saya ialah sama-sama membahas terkait dengan Undang Nomor 07 Tahun 1974 namun konsentrasi pembahasan menjadi hal yang berbeda meski dalam hal pembahasan normatif sama tidak menjadikan skripsi yang menjadi bahan penelitian saya sama dengan skripsi yang telah diteliti oleh saudar Imran Rasyid.<sup>12</sup>

Jurnal, Rudiansayah Telaah Gharar, Riba dan Maisir dalam Prespektif Transaksi Ekonomi Islam. Dalam jurnal ini membahas terkait bagaimana hukum Islam merespon kegiatan aktivitas manusia dalam sektor ekonomi yang di masih sering terjadinya aktivitas yang dilarang oleh syariat Islam seperti halnya *gharar*, *riba*, *maisir* dan lain sebagainya. Dalam hal ini memiliki kesamaan dengan sekripsi saya ialah sama sama hendak menuju

---

<sup>11</sup> Muhamad Bayu Angga, *skripsi “Islam dan Perjudian (Studi Kasus Atas Undang-Undang No. 07 Tahun 1974 Tentang Penerbitan Perjudian)”* UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

<sup>12</sup> Imran Rasyid, *Skripsi “Sanksi Hukum Bagi Pelaku Tindak Pidana Perjudian dalam Pasal 2 UU No. 7 Tahun 1974 Tentang Penerbitan Perjudian dalam Prespektif Hukum Pidana Islam.* Uin Walisongo Semarang.



kepada satu pembahasan hukum ekonomi syariah terhadap *buyspin* pada *Gates of Olympus* apakah hal ini diperbolehkan atau tidak. Sedangkan perbedaan sektor pembahasan ialah skripsi saya tidak hanya terfokus kepada pembahasan hukum ekonomi syariah hanya saja membahas kajian normatif apakah problem akademik yang menjadi keresaaan sudah tertafsirkan sesuai dengan hukum positif.<sup>13</sup>

Judul	Persamaan	Perbedaan
Muhamad Bayu Angga, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta skripsi ini berjudul Islam dan Perjudian ( Studi Kasus UU. No. 7 Tahun 1974 tentang penerbitan perjudian)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sama sama mengkaji terkait dengan Undang-Undang Nomor 07 Tahun 1974</li> <li>- Secara garis metodologi sama-sama mengkaji terkait denga hukum positif</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Skripsi Bayu terfokus kepada kajian hukum postif terhadap Undang-Undang Nomor 07.</li> <li>- Tahun 1974 sedangkan penelitian saya ada kajian terkait dengan hukum ekonomi syariah</li> <li>- Kajian metodologi yang di kaji memiliki sisi perbedaan</li> <li>- Problem akademik yang di tuju berbeda</li> </ul>

<sup>13</sup> Rudiansyah, *Telaah Gharar, Riba dan Maisir dalam Prespektif Transaksi Ekonomi Islam*, Jurnal AL Huquq, E ISSN 2714-5514.

<p>Imran Rasyid, yang berjudul “Sanksi Hukum Bagi Pelaku Tindak Pidana Perjudian dalam Pasal 2 UU No. 7 Tahun 1974 Tentang Penerbitan Perjudian dalam Prespektif Hukum Pidana Islam</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sama sama mengkaji terkait dengan Undang-Undang Nomor 07 Tahun 1974</li> <li>- Secara garis metodologi sama-sama mengkaji terkait dengan hukum postif</li> <li>- sama-sama memiliki keterkaitan dengan persoalan penyakit masyarakat dalam teori pembahasan sama-sama memberikan kontribusi jawaban keilmuan dalam kajian yang hampir sama</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Skripsi Bayu terfokus kepada kajian hukum postif terhadap Undang-Undang Nomor 07. Tahun 1974 sedangkan penelitian saya ada kajian terkait dengan hukum ekonomi syariah</li> <li>- Kajian metodologi yang di kaji memiliki sisi perbedaan.</li> <li>- Problem akademik yang di tuju berbeda</li> <li>- <i>Gool</i> pembahasan penelitian juga berbeda</li> <li>- skripsi Imron lebih mengkaji terkait dengan sanksi sedangkan saya menjawab pertanyaan publik apakah permainan <i>Gates of Olympus</i> termasuk dalam kategori perjudian atau tidak</li> </ul>
---	--	--

<p>Jurnal. Rudiansyah Telaah Gharar, Riba dan Maisir dalam Prespektif Transaksi Ekonomi Islam</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- sama sama memiliki keterkaitan dalam mengkaji persoalan hukum ekonomi syariah</li> <li>- poros pembahasan teori akademik sama terkait dengan <i>gharar, maisir</i> dalam Hukum Ekonomi Syariah</li> <li>- sama sama memberikan kontribusi keilmuan Hukum Ekonomi Syariah</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- problem akademik tidak sama persis</li> <li>- fokus kajian berbeda, Rudiansyah fokus kajian jurnal sedangkan saya fokus kajian penelitian skripsi</li> <li>- Rudiansyah hanya mengambil satu pokok pembahasan yaitu terkait dengan ekonomi Islam sedangkan saya membahas terkait dengan Hukum Ekonomi Syariah dan Hukum Postif</li> </ul>
---	--	--

#### F. Sistematika pembahasan

Untuk memberikan gambaran yang menyeluruh terhadap skripsi in, maka penulis memberikan gambaran yang sistematis sesuai dengan garis metodologi penelitian yang terdiri dari lima bab. Adapun sistematika sebagai berikut :

BAB I : Berisi tentang pendahuluan yang terdiri dari Latar Belakang masalah yang berisi tentang problem akademik, definisi oprasional, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, kajian pustaka, metode penelitian dan sistematika pembahasan.

BAB II: Berisi tentang pembahasan yang menjelaskan tentang gambaran umum teori tentang hukum ekonomi syariah, definisi, ulasan dan batasan Undang-Undang Nomor 07 Tahun 1974 dan gambaran umum terkait dengan *buy spin* pada *Gates of Olympus*.

BAB III: berisi gambaran umum terkait garis metodologi yang digunakan dalam menyusun skripsi dengan melihat dampak hukum *buyspin* pada permainan *Gates of Olympus*. Serta memberikan serangkaian landasan konstitusi dalam hal ini pernyataan apakah *buy spin* pada permainan *Gates of Olympus* termasuk dalam Undang- Undang Nomor 07 Tahun 1974. Karenanya banyak sekali para pelaku permainan ini namun dari -penegak hukumnya tidak memberikan dampak hukum, hal ini menjadi pertanyaan publik apakah *buy spin* pada permainan *Gates of Olympus* termasuk dalam kategori Undang-Undang tersebut atau tidak.

BAB IV: Dalam bab ini memberikan pembahasan mengenai bagaimana pandangan Hukum Ekonomi Syariah terhadap *buy spin* pada permainan *Gates of Olympus* serta memberikan tinjauan apakah *buy spin* pada permainan *Gates of Olympus* termasuk dalam kategori undang-undang nomor 07 tahun 1974. Dengan melihat beberapa data-data yang menjadi kajian dalam penelitian ini.

BAB V: bab ini merupakan *ending* penelitian yang berisi penutup dan diakhiri dengan kesimpulan yang menggabungkan hasil dari BAB III dan IV yang kemudian diambil inti daripada penelitian ini serta memberikan saran

terhadap pengguna *buy spin* pada permainan *Gates of Olympus* serta memberikan kata penutup.



## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Prinsip Muamalah tentang perjudian Online**

##### **1. Pengertian dan kriteria Judi Online**

Muamalah merupakan salah satu dari hukum Islam yang mengatur tentang hubungan suatu transaksi antara dua belah pihak atau lebih. Maka, dari penjelasan tersebut muamalah memiliki dua ruang lingkup dalam muamalah<sup>14</sup>: pertama pertanyaan yang akan timbul apabila transaksi muamalah terjadi adalah bagaimana proses transaksi itu dilakukan? Hal tersebut menyangkut tentang etika atau adab dalam bertransaksi menurut Islam yang benar, seperti ijab kabul, tidak ada paksaan satu sama lain, adanya hak dan kewajiban yang melekat, sikap jujur, adanya penipuan pemalsuan, penimbunan yang merugikan bagi masyarakat sekitar, sikap saling ridha satu sama lain itu merupakan hal pokok dalam transaksi muamalah serta tidak adanya transaksi yang bisa merugikan satu pihak. Kedua, pertanyaan kedua yang akan tersirat dalam pikiran adalah bentuk transaksi muamalahnya itu seperti apa bentuknya? Hal ini menyangkut tentang akad-akad dalam fiqh muamalah seperti jual beli, gadai, jaminan tanggungan, sewa dan masih banyak lainnya. Semua itu merupakan hal pokok yang nantinya akan dipelajari hukum fiqh muamalah. Serta sudah sesuai atau belum syarat dan rukun dari akada yang digunakan. Maka bisa digaris bawahi bahwa ruang lingkup muamalah menyangkut tentang wilayah adabiyah atau etika dalam bertransaksi dan bentuk transaksi yang digunakan

---

<sup>14</sup> Hendi Suhendi, *Fiqh Muamalah* (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2002), Hlm 5.

sudah sesuai apa belum syarat dan rukun dari akad yang digunakan. Setelah menjelaskan tentang ruang lingkup dari muamalah, maka prinsip-prinsip muamalah berada di wilayah etika atau adab dalam bertransaksi muamalah. Hal tersebut menghendaki agar transaksi yang dilaksanakan tidak merugikan satu pihak dan menguntungkan pihak lain.

Prinsip-prinsip muamalah antara lain sebagai berikut<sup>15</sup> : Pertama, *pacta sunt servanda*. Prinsip ini merupakan prinsip dasar dalam muamalah. Karena setiap kali kedua belah pihak melakukan transaksi muamalah secara tidak langsung kedua belah pihak telah terikat dalam sebuah akad yang telah disepakati, kecuali memang transaksi tersebut merupakan transaksi yang dilarang oleh syariat Islam. Prinsip ini sesuai dengan penjelasan ayat dari surat al-maidah: 1 dan surat al-Isra: 34, yang memerintahkan kepada umat mukmin agar supaya memenuhi janjinya apabila telah terjadi kesepakatan antara dua belah pihak dalam suatu transaksi. Kedua, Agar manusia lebih bertanggung jawab terhadap apa yang telah disepakati, selama tidak bertentangan dengan norma-norma dalam syariat Islam. Ketiga, transaksi dilakukan dengan suka rela, dengan tanpa paksaan dari pihak manapun atau perbuatan intimidasi. Keempat, adanya itikad baik dari kedua belah pihak. Setiap perencanaan transaksi serta pelaksanaan harus didasari dengan niat baik, sehingga bisa terhindar dari beberapa bentuk kecurangan, penipuan dan penyelewengan.

Serta adanya hak kebebasan untuk memilih melanjutkan atau membatalkan dalam muamalah dikenal dengan hak *Khiyar*. Kelima, transaksi

---

<sup>15</sup> *Ensiklopedi Islam*, jilid 5, (Jakarta: Ichtiar Baru van Hoeve, 2005), Hlm. 50

yang dilakukan tidak bertentangan dengan ‘urf atau adat istiadat yang ada di daerah tersebut. Artinya, betapa pentingnya peran ‘urf dalam setiap transaksi yang ada di Indonesia selama tidak bertentangan dengan hukum syara’. Dari beberapa prinsip-prinsip di atas ada yang mendefinisikan bahwa muamalah merupakan hukum syara’ yang berkaitan dengan masalah keduniaan, seperti jual beli, pinjam meminjam, sewa menyewa dll. Intisari dari kelima prinsip di atas melahirkan bahwa suatu transaksi muamalah bersifat mengikat antar pihak, bertanggung jawab, atas kemauan sendiri tanpa adanya paksaan, adanya itikad baik serta kejujuran, kemudian telah terpenuhinya syarat-syarat administrasi dll.<sup>16</sup>

Hakekatnya perjudian sangat bertentangan dengan agama, kesusilaan dan moral Pancasila serta membahayakan masyarakat, bangsa dan negara dan tinjauan dari kepentingan nasional. Perjudian mempunyai dampak yang negatif merugikan moral dan mental masyarakat terutama generasi muda. Perjudian adalah permainan di mana pemain bertaruh untuk memilih satu pilihan di antara beberapa pilihan dimana hanya satu pilihan saja yang benar dan menjadi pemenang. Pemain yang kalah taruhan akan memberikan taruhannya kepada si pemenang. Peraturan dan jumlah taruhan ditentukan sebelum pertandingan dimulai. Judi atau permainan judi atau perjudian menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah “Permainan dengan memakai uang sebagai taruhan”.<sup>17</sup>

Jenis dari perjudian saat ini sangat beraneka ragam mulai dari yang

---

<sup>16</sup> Dudi Badruzaman, “Prinsip-Prinsip Muamalah Dan Implementasinya Dalam Hukum Perbankan Indonesia” Maro, *Jurnal Ekonomi Syariah dan Bisnis*, Vol. 1. No. 2 November 2018, hlm. 111

<sup>17</sup> Poerwadarminta, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Kedua* (Jakarta: Balai Pustaka, 1995), Hlm. 419



tradisional sampai pada penggunaan teknologi yang canggih melalui situs-situs jejaringan internet atau disebut perjudian online. Bisa jadi karena jejaringan internet yang memberikan kebebasan untuk memposting, mengunjungi, atau membuat website apapun yang dikehendaki masyarakat atau juga dikarenakan penegakan hukum yang masih belum bisa sepenuhnya menjangkau kriminalitas yang terdapat pada jejaringan internet, sehingga salah satu kejahatan yang semakin cepat berkembang dan sangat cepat bisa merasuk baik pada kalangan orang tua, remaja, dan mahasiswa yaitu perjudian online. Menurut Onno W. Purbo, yang disebut sebagai judi online atau judi melalui internet biasanya terjadi karena peletakan taruhan pada kegiatan olah raga atau kasino melalui internet. Perjudian Online yang sesungguhnya seluruh proses baik itu taruhannya, permainannya maupun pengumpulan uangnya melalui internet. Para penjudi akan diharuskan untuk melakukan deposit dimuka sebelum dapat melakukan perjudian online. Hal ini berarti harus melakukan transfer sejumlah uang kepada admin website judi sebagai deposit awal, setelah petaruh mengirim uang muka akan mendapatkan sejumlah koin untuk permainan judi online. Jika menang maka uang hasil taruhan akan dikirim lewat transfer bank dan jika kalah maka koin akan berkurang.<sup>18</sup>

Mengetahui adanya perjudian via internet, dan untuk memperkuat bukti adanya permainan judi tersebut, maka harus melakukan daftar atau registrasi terlebih dahulu, ketika sudah terdaftar maka agen dari salah satu situs judi tersebut akan memberikan user id dan password pribadi yang mereka miliki baik

---

<sup>18</sup> Onno W. Purbo, *Kebangkitan Nasional Ke-2 Berbasis Teknologi Informasi* (computer network research group: ITB, 2007).

melaui email, nomor handphone dan juga bisa secara langsung membuat user id dan password yang pelaku kehendaki, kemudian admin akan memberikan intruksi-intruksi dalam mengikuti permainan dan berkomunikasi tentang prosedur permainan. Untuk berinteraksi antara pemain dengan pengelola judi, mereka juga menggunakan jasa transaksi bank dengan media internet. Dengan harus melakukan transfer uang yang akan dipertaruhkan melalui rekening Bank yang telah ditentukan oleh pihak penyedia jasa judi online dengan minimal uang yang telah tertera di bagian forum pengiriman (Deposit) situs judi online tersebut, yang kemudian uang tersebut akan masuk ke dalam akun judi pribadi yang telah dipilih oleh pelaku berbentuk koin dan dapat digunakan untuk memasang taruhan dalam permainan judi online yang mereka inginkan. Disamping menggunakan via online dalam berkomunikasi dengan member, admin website menggunakan handphone dengan nomor tertentu yang digunakan antara member (anggota).

Jadi, Judi online merupakan judi yang populer di zaman yang modern ini. Para pelaku judi tidak perlu bertatap muka langsung, cukup dengan menggunakan teknologi internet, para pelaku judi dapat melangsungkan perjudian yang mereka inginkan, sehingga jarak tidak menjadi kendala untuk melakukan perjudian, karena pelaku judi disuatu negara dapat berhubungan melalui media internet dengan pelaku judi di negara lain. Sehingga, Judi online itu sendiri dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja selama pelaku judi online tersebut memiliki banyak waktu luang, sejumlah uang yang digunakan sebagai taruhan yang terdapat di rekening tabungan pelaku, dan komputer atau

smartphone serta koneksi internet yang digunakan sebagai alat untuk melakukan perjudian online. Untuk saat ini judi online sudah menjamur diseluruh dunia dan sangat sulit untuk diberantas oleh aparat penegak hukum di Indonesia serta aparat penegak hukum negara lain.

## **2. Bentuk Judi Online**

Judi biasanya dilakukan didunia nyata namun seiringnya berkembangnya teknologi internet, perjudian pada saat ini bisa dilakukan secara online yang segala sesuatunya dapat dilakukan dengan secara pragmatis, sehingga penegasan hukum tentang perjudian online sangat sulit untuk ditindaki secara tuntas. Hal ini disebabkan selain dengan cara permainanya yang aman, tempat perkara kejadiannya pun tidak jelas para pelaku dengan mudah dapat memindahkan tempat permainan judi mereka dengan sarana komputer dan internet. Cukup dengan bermodalkan sebuah web dengan fasilitas perjudian menarik, setiap orang dapat memiliki rumah perjudian di internet.

Judi online sendiri masuk ke dalam kejahatan atau tindak pidana cybercrime, cybercrime itu sendiri adalah segala macam penggunaan jaringan komputer untuk tujuan kriminal dan atau kriminal berteknologi tinggi dengan menyalahgunakan kemudahan teknologi digital. Kejahatan dunia maya merupakan istilah yang mengacu kepada aktivitas kejahatan dengan komputer atau menggunakan mediasi jaringan komputer sebagai alat, sasaran atau tempat terjadinya Adapun jenis-jenis dari perjudianonline yang tersedia di internet sangatlah beranekaragam bentuknya sehingga para pelaku pun bebas bisa

memilih apa yang ingin dimainkan sesuai keahlian para pelaku masing-masing atau ingin mencoba-coba permainan lainnya. Dengan berkembangnya perjudian online, saat ini terdapat banyak sekali bentuk permainan judi yang dapat ditemukan di pencarian internet. Namun terdapat beberapa bentuk perjudian yang paling sering ditemukan di pencarian internet, adapun beberapa diantaranya adalah sebagai berikut:

- a) Poker online, berbagai jenis permainan poker yang dimainkan secara online mulai dari Texas hold 'em, Omaha, razz hingga horse. Jenis perjudian online umumnya lebih menekankan permainan dimana pemain melawan pemain lainnya
- b) Casinos, permainan judi online multi game yang menawarkan berbagai jenis permainan khas casino seperti Blackjack, pachinko, slot, roulette dan lain-lain.
- c) Sport Betting, perjudian online yang dilakukan dengan memprediksi hasil dari pertandingan olahraga.
- d) Bingo, jenis permainan bingo yang dimainkan secara online.
- e) Lottery, permainan judi online yang berkaitan dengan angka, dimana pemain diharuskan menebak kombinasi angka paling mungkin yang akan dikeluarkan oleh bandar. Dari sejumlah penelusuran, umumnya perjudian online jenis ini diatur langsung oleh pemerintah dimana perjudian ini diselenggarakan.
- f) Horse Racing Betting, taruhan balap kuda legal yang dilakukan secara online. Biasanya jenis perjudian ini sangat populer di beberapa negara

bagian di Amerika.

- g) Mobile betting, jenis permainan judi yang dilakukan menggunakan perangkat jarak jauh (remote) seperti Smartphone, tablet, komputer atau laptop.
- h) Advance Deposit Wagering, jenis perjudian online yang menggunakan sistem deposit akun. Pada jenis perjudian online ini, pemain harus mengisi saldo di akun judi mereka untuk dapat turut serta dalam taruhan.

Stanford Wong dan Susan Spector (1996), dalam buku *Gambling Like a Pro*, membagi 5 kategori perjudian berdasarkan karakteristik psikologis mayoritas para penjudi. Kelima kategori tersebut adalah:<sup>19</sup>

- a) Gambling: Judi Online atau Gambling sudah bukan hal yang asing lagi bagi masyarakat Indonesia yang setiap harinya terus bertambah dan mulai meninggalkan gaya berjudi yang konvensional dan beralih ke jenis perjudian online. Banyaknya jenis permainan judi online yang dapat di ikuti dan dimainkan seperti Bola Online, Betting Online, Casino Online, Poker Online serta Togel Online.
- b) Sociable Games: Dalam Sociable Games, setiap orang menang atau kalah secara bersama-sama. Penjudi bertaruh di atas alat atau media yang ditentukan bukan melawan satu sama lain. Pada perjudian jenis ini akan sering dijumpai para penjudi saling bercakap, tertawa, atau pun tegang. Walaupun para penjudi selau ingin menang, mereka sadar bahwa jika mereka tidak mendapatkan hal tersebut, paling tidak mereka sudah

---

<sup>19</sup> Anonim, <http://indonesianskeptics.blog.spot.com/2013/11/kupas-tuntas-perjudian-melalui-internet.html> diunduh pada tanggal 26 Juni 2022 Pkl 10.50 Wib

mendapatkan kesempatan yang baik untuk mencoba permainan. Termasuk dalam kategori ini adalah: Dadu, Baccarat, BlackJack, Pai Gow Poker, Let It Ride, Roulette Amerika.

- c) Analytical Games: Analytical games sangat menarik bagi orang yang mempunyai kemampuan menganalisis data dan mampu membuat keputusan sendiri. Perjudian model ini memerlukan riset dan sumber informasi yang cukup banyak serta kemampuan menganalisis berbagai kejadian. Termasuk dalam kategori ini adalah: Pacuan Kuda, Sports Betting (contoh: Sepakbola, Balap Mobil/Motor, dan lain-lain).
- d) Games You Can Beat: Dalam games you can beat penjudi sangat kompetitif dan ingin sekali untuk menang. Penjudi juga berusaha extra keras untuk dapat menguasai permainan. Dalam kategori ini penjudi menantang kemenangan diperoleh melalui permainan dengan penuh keahlian dan strategi yang jitu serta dapat membaca strategi lawan. Penjudi harus dapat memilih dan membuat keputusan secara tepat serta dapat membedakan alternatif kondisi mana harus ikut bermain. Secara singkat dapat dikatakan bahwa permainan judi jenis ini adalah permainan yang dirancang khusus bagi penjudi yang hanya mementingkan kemenangan. Termasuk dalam kategori ini adalah: Blackjack, Poker, Pai Gow Poker, Video Poker, Sports Betting, Pacuan Kuda.
- e) Patience Games: Bagi penjudi yang ingin santai dan tidak terburu-buru untuk mendapatkan hasil, maka patience games merupakan pilihan yang paling digemari. Dalam perjudian model ini para penjudi menunggu dengan

sabar nomor yang mereka miliki keluar. Bagi mereka masa-masa menunggu sama menariknya dengan masa ketika mereka memasang taruhan, mulai bermain ataupun ketika mengakhiri permainan. Termasuk dalam kategori ini adalah: Lottery, Keno, Bingo.

Dari penjelasan beberapa sumber tentang bentuk-bentuk judi online. Maka dapat disimpulkan, judi online dapat dibagi menjadi beberapa bentuk secara umum, berikut ini adalah diantaranya bentuk-bentuk perjudian online yang terdapat di situs-situs jejaringan internet:

- a) Texas Holdem Poker, poker mungkin tidak asing lagi bagi kalangan remaja, karena pada sebelumnya permainan poker terdapat didalam sosial media Facebook meskipun permainan tersebut tidak menggunakan uang asli hanya sekedar permainan iseng saja namun permainan tersebut bisa juga disalahgunakan dengan menghasilkan uang nyata, hal itu terjadi dengan cara menjual koin miliknya pribadi ke orang lain. Fenomena seperti ini pun pada akhirnya menimbulkan kejahatan lainnya yaitu pembajakan atau pencurian account Facebook orang lain yang memiliki koin terbanyak pada permainan pokernya. Seiring berkembangnya jejaringan internet hingga saat ini menghasilkan modifikasi yang baru dari poker yaitu poker online yang menggunakan dengan uang asli dan gaya cara permainan sistem yang sama. Perbedaannya dengan poker Facebook hanyalah dengan menggunakan uang asli saja, proses pemindahan uangnya dengan cara mentransfer ke rekening yang telah tertera pada setiap situs permainannya sebagaimana yang telah diuraikan sebelumnya. Di dalam permainan poker 21 online terdapat banyak

sekali ke anekaragamanya dengan kepemilikan dan nama yang beda namun cara gaya permainannya tetap sama, dan semuanya bisa dikunjungi di situs-situs jejaringan internet contoh di antaranya adalah: Dewa Poker, Pokerace99, Gudang Poker, Pokerclub88, Texaspokercc, dan masih banyak lainnya.

- b) Perjudian olahraga, dalam permainan judi ini terdapat banyak sekali beranekaragam bentuk olahraga yang diperjudikan baik dalam bidang olahraga yang banyak diminati masyarakat atau sebaliknya, begitu juga cara taruhnya disesuaikan dengan menurut aturan dari masing-masing olahraga yang ingin dipermainkan. Adapun jenis-jenis olahraga yang teradapat di salah satu situs perjudian online tersebut adalah diantaranya football, basketball, baseball, tennis, badminton, motor sport, boxing, volleyball, dan masih banyak olahraga lainnya. Salah satu olahraga yang telah mendunia dari seluruh penjuru dan semakin berkembang di setiap negara manapun adalah football(sepak bola), oleh sebab itu olahraga sepak bola pun menjadi permainan yang sangat terfavorit di dalam perjudian online. Sebelum adanya judi online, sepak bola sudah dari dulu telah dijadikan pertaruhan dikalangan masyarakat baik dalam jumlah taruhan yang telah disepakati antara satu dengan yang lain ataupun melalui jasa penyalur atau disebut juga sebagai bandar judi bola, adapun dalam perjudian online untuk olahraga sepak bola ini sedikit lebih mendetail, yaitu dapat menganalisa statistik terlebih dahulu club yang ini dijadikan pertaruhnya sehingga mereka telah benar-benar merasa sangat yakin dengan club tersebut. berikut adalah



diantaranya contoh situs-situs perjudian online dalam permainan olahraga: Sbobet.com, Bola88.com, Bwin.com, bet88.com.

- c) Perjudian kasino, dalam permainan ini jenisnya seperti menebak-nebak angka, atau salah satu pilihan yang diyakiniya. Perjudian kasino memiliki banyak macam-macam permainannya sehingga mereka bisa bermain sesuai dengan apa yang mereka pahami atau ahli dalam permainan tersebut. antara lain yaitu: Bacarat, Roulette, Blackjack, Dragon Tiger, Sic bo dan Slot Machine Permainan diatas pada intinya para pelaku sangat kompetitif dan selalu memiliki rasa ketegangan, hal ini karena sifat dari permainan di atas tersebut adalah menebak-nebak meskipun terdapat juga statistik permainannya. Dalam kategori ini pemain menanggapi kemenangan diperoleh melalui permainan dengan penuh keahlian dan strategi yang jitu serta dapat membaca strategi lawan. Pemain juga harus dapat memilih dan membuat keputusan secara tepat serta dapat membedakan alternatif kondisi mana harus ikut bermain. Secara singkat dapat dikatakan bahwa permainan judi jenis ini adalah permainan yang dirancang khusus bagi pemain yanghanya mementingkan kemenangan.

### **3. Dampak Judi Online**

Judi merupakan fenomena penyimpangan sosial yang terjadi di berbagai belahan dunia yang dapat berdampak ke banyak hal. Aktivitas judi merupakan hal yang dilarang dalam ajaran Islam. Se`bab berjudi menimbulkan dampak negatif. Salah satu dampak negatif dari judi adalah menghalangi pelakunya dari melakukan sholat dan ibadah lain. Allah SWT memperingatkan hambanya

untuk menghindari perbuatan judi dijelaskan dalam Al Quran surat Al Maidah ayat 91 : “Hai orang-orang yang beriman, sesungguhnya (meminum) khamar, berjudi, (berkorban untuk) berhala, mengundi nasib dengan panah, adalah termasuk perbuatan syaitan. Maka jauhilah perbuatan-perbuatan itu agar kamu mendapat keberuntungan.” Judi merupakan kegiatan yang tidak baik bagi manusia. Hal ini dibuktikan oleh badan kesehatan dunia atau WHO pada tahun 2018 yang menjelaskan bahwa dua klasifikasi kegiatan yang dapat mengganggu kesehatan jiwa, yakni gambling disorder (gangguan berjudi) dan gaming disorder (gangguan gim).

Alasan dimasukkannya judi sebagai gangguan jiwa adalah dampak negatif yang menyerang para pemainnya. Banyak sekali dampak negatif dari bermain judi. Namun dampak terbesar dari memainkan judi adalah kecanduan dan kebangkrutan. Kecanduan bermain judi menyebabkan orang enggan untuk bekerja keras, sebab dengan mempertaruhkan beberapa uang atau hartanya akan mendapatkan berkali-kali lipat dari yang ia pertaruhkan. Akibatnya orang-orang akan bertindak apapun agar dapat mendapatkan hasil berjudi, walaupun kemungkinan mendapatkannya sangat kecil. Sehingga timbul perilaku kriminal, stress berkepanjangan. Bahkan alasan ini yang menyebabkan orang-orang miskin sulit untuk untuk menjadi kaya.

Selain itu menurut Ibnu Taimiyah, seorang ulama besar Islam pada abad ke-12 menjelaskan, Kerusakan masyir (salah satunya judi) lebih berbahaya dari riba. Sebab masyir memiliki dua kerusakan, yakni Memakan harta haram dan Terjerumus dalam permainan terlarang. Tidak ada orang yang

menjadi kaya akibat judi. Sebab jika seseorang memenangkan perjudian akan memainkan lagi dengan tujuan agar mendapatkan hadiah yang lebih besar. Mengetahui betapa besarnya dampak negatif yang dihasilkan berjudi maka seyogyanya untuk menghindari perbuatan yang satu ini. Selain menghindari dampak negatif, juga menghindari azab Allah yang teramat pedih.

Sartono Mukadis dalam bukunya Soebroto Brotodiredjo menyatakan bahwa penjudi dan orang yang gampang terjerumus ke dunia judi adalah:<sup>20</sup>

- a) Orang yang ingin cepat berhasil dengan cara yang mudah;
- b) Menganut sistem nilai yang tidak jelas; dan
- c) Orang yang kepribadiannya

Menurut Dr. Kartono Kartini, dampak-dampak yang ditimbulkan korban perjudian adalah:<sup>21</sup>

- a) Energi dan pikiran menjadi berkurang, karena sehari-harinya di pengaruhi oleh nafsu judi dan kerakusan ingin menang dalam waktu pendek.
- b) Badan menjadi lesu dan sakit-sakitan karena kurang tidur, serta selalu dalam keadaan tegang tidak seimbang.
- c) Pikiran menjadi kacau, sebab selalu digoda oleh harapan-harapan tidak menentu.
- d) Mendorong orang untuk melakukan pengelapan uang kantor/ dinas dan melakukan tindak korupsi.
- e) Pekerjaan jadi terlantar, karena segenap minatnya tercurah pada keasyikan berjudi.

---

<sup>20</sup> Soebroto Brotodiredjo, *Pengantar Hukum Kepolisian Umum Di Indonesia* (Bandung: Yuseha, 1997) Hlm. 65

<sup>21</sup> Kartono, D. K. *Patologi Sosial*. Bandung: c.v. Rajawali-Jakarta

- f) Anak, istri, dan rumah tangga tidak lagi diperhatikan.
- g) Hatinya jadi sangat rapuh, mudah tersinggung dan cepat marah, bahkan sering eksplosif meledak-ledak secara membabi buta.
- h) Mentalnya terganggu dan menjadi sakit, sedang kepribadiannya menjadi sangat labil
- i) Orang lalu terdorong melakukan perbuatan kriminal, guna mencari modal untuk pemuasan nafsu jadinya yang tidak terkendali. Orang mulai berani mencuri, berbohong, menipu, mencopet, menjambret, menodong, merampok, menggelapkan, memperkosa dan membunuh untuk mendapatkan tambahan modal guna judi. Akibatnya, angka kriminalitas naik dengan drastis dan keamanan kota serta daerah-daerah pinggiran jadi sangat rawan dan tidak aman.
- j) Ekonomi mengalami masalah karena bersikap spekulatif dan untung-untungan, serta kurang serius dalam usaha kerjanya.

## **B. Undang-Undang tentang Perjudian**

### **1. Undang-undang No. 07 Tahun 1974**

Untuk mengkaji tentang tindak pidana perjudian yang terdapat pada undang-undang nomor 7 tahun 1974. Peraturan yang mengatur tentang perjudian serta penyempurna KUHP. Maka, perlu dibahas terlebih dahulu tentang kebijakan kriminalisasi.

Lahirnya undang-undang nomor 7 tahun 1974 merupakan undang-undang penyempurna KUHP berkaitan dengan penertiban perjudian. Adapun pasal yang mengatur tentang sanksi pidana perjudian tercantum pada pasal 303

dan 303 bis, kedua pasal tersebut adalah kejahatan. Kejahatan yang dimaksudkan di atas dirumuskan dalam pasal 303 KUHP yang selengkapnya adalah sebagai berikut:

*a. Diancam dengan pidana penjara paling lama sepuluh tahun atau pidana denda paling banyak dua puluh lima juta rupiah, barang siapatanpa mendapat izin:*

*1) dengan sengaja menawarkan atau memeberikan kesempatan untuk permainan judi dan menjadikannya sebagai pencaharian, atau dengan sengaja turut serta dalam suatu kegiatan usaha itu;*

*2) dengan sengaja menawarkan atau memberi kesempatan kepada khalayak umum untuk bermain judi atau dengan sengaja turut serta dalam kegiatan usaha itu, dengan tidak peduli apakah untuk menggunakan kesempatan adanya sesuatu syarat atau dipenuhinya sesuatu tata cara;*

*3) menjadikan turut serta pada permainan judi sebagai pencaharian.*

*b. kalau yang bersalah melakukan kejahatan tersebut dalam menjalankan pencahariannya, maka dapat dicabut haknya untuk menjalankan pencaharian itu.*

*c. Yang disebut dengan permainan judi adalah tiap-tiap permainan, dimana pada umumnya kemungkinan mendapat untung bergantung pada keberuntungan belaka, juga karena pemainnya lebih terlatih atau lebih mahir. Di situ termasuk segala pertaruhan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain-lainnya yang tidak diadakan antara mereka yang turut*

*berlomba atau bermain, demikian juga segala pertaruhan lainnya.*<sup>22</sup>

Adapun kejahatan mengenai perjudian yang dimaksudkan tersebut dirumuskan dalam Pasal 303 bis yang rumusannya sebagai berikut:

*a. Diancam dengan pidana penjara paling lama empat tahun atau pidana denda paling banyak sepuluh juta rupiah;*

*1) barang siapa menggunakan kesempatan main judi, yang diadakan dengan melanggar ketentuan Pasal 303;*

*2) barang siapa ikut serta main judi di jalan umum atau dipinggir jalan umum atau di tempat yang dapat dikunjungi umum, kecuali jika ada izin dari penguasa yang berwenang yang telah memberi izin untuk mengadakan perjudian itu.*

*b. jika ketika melakukan pelanggaran belum lewat dua tahun sejak ada pidana yang menjadi tetap karena salah satu dari pelanggaran ini, dapat dikenakan pidana penjara paling lama enam tahun atau pidana denda paling banyak lima belas juta rupiah.*<sup>23</sup>

Untuk melakukan kriminalisasi suatu perbuatan biasanya dilakukan melalui suatu proses yang diawali dengan penetapan suatu perbuatan yang dilakukan oleh seseorang atau dipersamakan dengan orang, yang oleh undang-undang dinyatakan sebagai perbuatan yang dilarang dan diancam dengan sanksi. Proses ini berakhir dengan terbentuknya undang-undang di mana perbuatan diancam dengan suatu sanksi yang berupa pidana.

Membicarakan kebijakan kriminalisasi yang terdapat pada Undang-

---

<sup>22</sup> Pasal 303 KUHP

<sup>23</sup> Pasal 303 bis

Undang No. 7 Tahun 1974 Tentang Penertiban Perjudian lebih lanjut akan diuraikan mengenai, ruang lingkup perbuatan yang merupakan delik perjudian.

Ada lima macam kejahatan mengenai hal perjudian (hazardspel), dimuat dalam ayat (1) sedangkan ayat (2) memuat tentang dasar pemberatan pidana, dan ayat (3) menerangkan tentang pengertian permainan judi yang dimaksudkan oleh ayat (1). Lima macam kejahatan mengenai perjudian tersebut di atas mengandung unsur tanpa izin. Tanpa unsur tanpa izin inilah melekat sifat melawan hukum dari semua perbuatan dalam lima macam kejahatan.

Mengenai perjudian itu. Artinya tiadanya unsur tanpa izin, atau jika ada izin dari pejabat atau instansi yang berhak memberi izin, semua perbuatan dalam rumusan tersebut tidak lagi sifat melawan hukum perbuatan oleh karena itu tidak dipidana. Dimasukkannya unsur tanpa izin ini oleh pembentuk undang-undang dikarenakan perjudian terkandung suatu maksud agar pemerintah atau pejabat pemerintah tertentu tetap dapat melakukan pengawasan dan pengaturan tentang permainan judi.

Pada ayat (2) Pasal 303 dikatakan diancam pidana pencabutan hak menjalankan pencaharian bagi barang siapa yang melakukan lima macam kejahatan mengenai perjudian tersebut di atas dalam menjalankan pencahariannya. Pada ayat (3) diterangkan tentang arti perjudian, yakni tiap-tiap permainan di mana pada umumnya kemungkinan mendapat untung bergantung pada peruntungan belaka, dan juga karena permainannya terlatih atau lebih mahir. Dari rumusan di atas sebenarnya ada bentuk perjudian, yakni

sebagai berikut:

- a. Suatu permainan yang kemungkinan mendapat untung bergantung pada peruntungan atau nasib belaka. Pada macam perjudian ini, menang atau kalah dalam arti mendapat untung atau rugi hanyalah bergantung pada keberuntungan saja, atau secara kebetulan saja. Misalnya dalam permainan judi dengan menggunakan dadu.
- b. Permainan yang kemungkinan mendapat untung atau kemenangan sedikit atau banyak bergantung pada kemahiran atau keterampilan si pembuat. Misalnya permainan melempar bola, permainan dengan memanah, bermain bridge, atau domino.

Dua pengertian perjudian di atas, diperluas juga pada dua macam pertaruhan, yaitu:

- a. Segala bentuk pertaruhan tentang keputusan perlombaan lainnya yang tidak diadakan antara mereka yang berlomba atau bermain. Misalnya dua orang bertaruh tentang suatu pertandingan sepak bola antara dua kesebelasan, di mana yang satu bertaruh dengan menebak satu kesebelasan sebagai pemenangnya dan yang satu pada kesebelasan lainnya.
- b. Segala bentuk pertaruhan lainnya yang tidak ditentukan dengan kalimat yang tidak menentukan bentuk pertaruhan secara limitatif, maka segala bentuk pertaruhan dengan cara bagaimana pun dan dalam segala hal manapun adalah termasuk perjudian. Seperti beberapa permainan kuis untuk mendapatkan hadiah yang ditayangkan pada televisi termasuk juga pengertian perjudian menurut pasal ini. Tetapi permainan kuis tidak



termasuk permainan judi yang dilarang, apabila terlebih dahulu mendapatkan izin dari instansi atau pejabat yang berwenang.<sup>24</sup>

UU No. 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian akan meliputi, pengaturan jenis-jenis sanksi dan pengaturan tentang berat ringannya pidana.

#### 1. Pengaturan Jenis-Jenis Sanksi

Khusus sistem sanksi pidana tentang tindak pidana perjudian tetap mengacu pada aturan umum yang terdapat dalam Pasal 10 KUHP yang mengatur jenis-jenis pidana, meliputi pidana pokok dan pidana tambahan. Pidana pokok terdiri atas :

- a. Pidana mati.
- b. Pidana penjara.
- c. Kurungan
- d. Denda.
- e. Pidana tutupan.

Sedangkan pidana tambahan terdiri atas:

- a. Pencabutan hak-hak tertentu.
- b. Perampasan barang-barang tertentu.
- c. Pengumuman keputusan hakim.<sup>25</sup>

Sanksi hukum bagi pelaku tindak pidana perjudian terdapat dalam Pasal 2 UU No. 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian, mengatur tentang sanksi pidana perjudian yang berbunyi:

- a. Merubah ancaman hukuman dalam Pasal 303 ayat (1) Kitab Undang-

<sup>24</sup> Said Munawar, Kebijakan Penegakan Hukum Pidana terhadap Tindak Pidana Perjudian, Vol.2, No.1, Februari 2019, Hlm. 7-9.

<sup>25</sup> Adami Chazawi, *Hukum Pidana 1* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2002), Hlm. 26.

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.

- b. 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.
- c. 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.<sup>26</sup>

## **2. Judi Online dalam UU. No 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik**

Dalam hal maraknya perjudian di internet, Indonesia tidak lupa pula untuk melakukan penanggulangan dan pencegahan melalui hukum positif yaitu sebagaimana diatur dalam Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik sebagaimana telah diubah oleh Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, yakni dalam Pasal 27

---

<sup>26</sup> Isnaini Nurul Fatimah, Sanksi Pelaku Tindak Pidana Perjudian Menurut UU No. 7 Tahun 1974 Tentang Penertiban Perjudian (Ditinjau Dari Perspektif Hukum Pidana Islam), *AL-QANUN: Jurnal Kajian Sosial dan Hukum Islam*, Volume 1, Nomor 1, Maret 2020, Hlm. 46.

ayat (2) UU ITE yang berbunyi: “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”. Ancaman pidana Pasal 27 ayat (2) bersumber pada Pasal 45 ayat (1), yang berbunyi: “setiap orang yang memenuhi unsure sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (1), ayat (2), ayat (3), atau ayat (4) dipidana dengan penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).” Berdasarkan Pasal 27 ayat (2) UU ITE dapat diuraikan menjadi beberapa unsur, yaitu:

- a) Unsur subjektif berupa kesalahan, sebagaimana tercantum dengan kata “dengan sengaja”.
- b) Unsur melawan hukum, sebagaimana tercantum dengan kata “tanpa hak”.
- c) Unsur kelakuan sebagaimana tercantum dalam kata-kata “mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian”.

Berdasarkan rumusan tersebut, ketentuan Pasal 27 ayat (2) merupakan ketentuan yang mengatur tindak pidana perjudian (Pasal 303 KUHP) dan Perumusan perbuatan dalam Pasal 27 pada dasarnya merupakan revormulasi tindak pidana yang terdapat dalam pasal-pasal KUHP tersebut. Perjudian dalam KUHP diartikan sebagai tiap-tiap permainan, di mana pada umumnya kemungkinan mendapat untung tergantung pada peruntungan belaka, juga karena pemainnya lebih terlatih atau lebih mahir. Dengan mengacu pada pengertian tersebut, kriteria suatu permainan termasuk perjudian adalah: a. Ada

taruhan; b. Ada hadiah; c. Kesempatan ada menang karena peruntungan; d. Berdasarkan pada keahlian pemain. Pelaksanaan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2019 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik tidak dapat lepas dari pelaksanaan undang-undang atau peraturannya lainnya Karena Undang-undang ini hanya mengkualifikasikan tindak pidana dan melakukan ancaman terhadap pelaku tindak pidana, dan beberapa pengertian khusus (misalnya pengertian dokumen elektronik, telekomunikasi). Sedangkan pengertian-pengertian umum harus mengacu pada ketentuan KUHP sebagai pengaturan umum.<sup>27</sup>

Hukum pidana material yang berlaku di Indonesia saat ini terdiri atas keseluruhan sistem peraturan perundang-undangan (statutory rules) yang ada dalam KUHP (sebagai induk aturan umum), dan undang-undang di luar KUHP. Dalam KUHP terdiri atas aturan umum (general rules), yaitu dalam Buku I, dan aturan khusus (special rules), yaitu dalam Buku II dan Buku III. Selain itu, aturan khusus juga ada dalam undang-undang pidana yang tersebar di luar KUHP. Dalam menerapkan Undang-undang No.16 Tahun 2019 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik ini banyak ketentuan hukum yang terkait, karena undang-undang tersebut merupakan undang-undang khusus di luar KUHP yang mengatur tindak pidana perjudian online. Kensekuensinya adalah ketentuan-ketentuan umum untuk menerapkan Undang-undang No. 16 Tahun 2019 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik ini harus merujuk pada undang-undang yang bersifat umum yaitu KUHP dan undang-undang lainnya. Lebih jelasnya dapat diuraikan mengenai penjabaran tentang unsur “setiap

---

<sup>27</sup> Barda Nawawi Arief, *Beberapa Masalah Perbandingan Hukum Pidana* (Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2003), Hlm. 260

orang” dan “tanpa hak” pada Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang No.16 Tahun 2019 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Pengertian tentang “setiap orang” dan “tanpa hak” merujuk pada Buku I KUHP. Sedangkan pengertian unsur “muatan perjudian” merujuk pada Buku II KUHP (Pasal 303 dan Pasal 303 bis). Selanjutnya pengaturan tentang pidana dan penjatuhannya sebagaimana diatur dalam Pasal 45 ayat (1) Undang-undang No. 16 Tahun 2019 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik merujuk pada Buku I KUHP. Maka, dapat disimpulkan bahwa secara garis besar, Substansi pengaturan perjudian dalam Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, mengatur tentang pola kejahatan yang dilakukan dengan menggunakan komputer atau internet sebagai alat bantu dalam melancarkan kejahatan yaitu yang bermuatan perjudian sedangkan pengaturan rumusan unsur-unsur tindak pidana perjudian tetap mengacu kepada KUH Pidana, Undang-Undang No. 7 Tahun 1974 Tentang Penertiban Perjudian, dan Peraturan Pemerintah No. 9 Tahun 1981 Tentang Pelaksanaan Penertiban Perjudian.

### **C. Mesin Slot *Gates of Olympus***

#### **1. Pengertian Mesin Slot**

Mesin *slot* merupakan salah satu permainan ketangkasan menggunakan mesin yang dapat bergerak ketika tuas penarik ditarik/klik untuk memutar *slot*. Mesin ini awalnya dinamakan *One Hand Bandit* artinya bandit tangan. Seiring berkembangnya bentuk dan karakteristik permainan, permainan satu ini

memiliki nama yang berbeda-beda seperti di Britania di kenal dengan mesin buah, di Australia dikenal dengan mesin gambar kartu poker. Permainan ini tidak selain caranya yang mudah permainan ini juga mampu menghasilkan hadiah yang cukup besar jika sedang beruntung dalam permainan ini hadiah dinamakan *Jackpot* atau orang sering menyebutnya JP. Seseorang yang hendak melakukan permainan ini dianjurkan mendaftar dengan mencantumkan *username*, *password* dan rekening atas nama pribadi guna melakukan proses transaksi deposit dan penarikan *Jackpot*, biasanya jika sloter sudah melakukan deposit dalam fitur dilengkapi *personal chat* dengan admin untuk memastikan bahwa proses transaksi deposit sudah dilakukan jika dinyatakan berhasil maka dalam bio permainan akan muncul jumlah transaksi yang nantinya mampu dilanjutkan proses permainan. Permainan ini mampu memberikan rasa semangat yang lebih untuk setiap orang yang memainkannya rasa sabar dan menahan amarah sangat dibutuhkan biasanya ada yang merasa menang lalu ketagihan dan juga ada yang kalah juga terlibat rasa penasaran hingga melakukan deposit secara berulang kali.

Mesin ini memiliki kemampuan mengetahui logam/ gambar yang digunakan dan dapat menghitung secara otomatis kemenangan yang di hitung menurut gambar yang tampil di depan mesin slot. Pada era teknologi yang canggih bentuk permainan kasino tidak lagi dimainkan dalam satu ruangan secara bersama-sama melainkan dengan duduk santai di rumah, kantor, taman dll mereka mampu menikmati permainan satu ini, permainan yang di bilang elit ini menjadi bentuk pendapatan terbesar kasino dengan rata-rata pendapatan 70% dari keseluruhan permainan yang ada di sediakan setiap kasino. Berbagai macam bentuk permainan yang menghasilkan ini

menjadikan pengguna bisa melakukan pergantian permainan sesuai dengan keinginan salah satu bentuk permainan ialah *Gates of Olympus* atau orang lain menyebutnya (*Zeus*).<sup>28</sup>

## 2. Pengertian *Gates of Olympus*

*Gates of Olympus* adalah merupakan salah satu game *slot online* yang akhir-akhir ini ramai sering dimainkan dari kalangan siapapun. Pemain bisa memenangkan sebanyak 5000 kali kemenangan. Serta bisa memperoleh *free spinnya* dengan dikalikan dengan perkalian yang menetap pada atas dan akan bertambah seiring bertambahnya simbol perkalian pada permainan yang muncul. Walaupun angka yang didapatkan bukan angka yang bagus dalam perkaliannya, namun angka tersebut mampu membuat bagus untuk membangun kemenangan pada mesin *slot* yang berjalan. *Gates of Olympus* merupakan *game slot* keluaran dari *pragmatic play* baru dirilis beberapa waktu belakangan, baru pertama rilispun langsung digemari oleh para *sloter*. Dengan konsep mekanik jatuh yang dirilis mampu mempengaruhi minat orang untuk bermain dan digemari oleh banyak orang. *Gate of Olympus* adalah merupakan mesin slot yang terbaik hasil rilisan *Plagmatic*. Karena *Gate of Olympus* yang memiliki simbol yang sangat terkenal yaitu *Scatter* yang merupakan perwakilan dari dewa Zeus yang identik dengan permianan dalam game tersebut.

Simbol *Scatter* mewakili dewa Zeus itu sendiri, dengan ekspresi marah di wajahnya dan rambut abu-abunya yang panjang beserta petir yang menyala-

---

<sup>28</sup> Anonim, <https://www.kompasiana.com/balibee/5ccc12463ba7f77b4c377c52/awal-mula-terciptanya-mesin-slot-hingga-saat>, Diakses pada 25 Januari 2022 Pukul. 20.30.

nyala. Simbol scatter ini mampu memegang kekuatan dewa yang perkasa dimana dia dapat mendarat disemua gulungan, serta mampu memberikan hadiah hingga 100 kali taruhan. Dalam permainan *gate of Olympus* yang memiliki simbol Zeus sebagai pembuka putaran dalam putaran *free spins*. Dalam *Slot Gates of Olympus* juga menyediakan 4 simbol perkalian dengan warna berbeda. Simbol pengali hijau, biru, ungu, atau merah muncul secara acak selama putaran baik di game dasar maupun di *Spin Gratis*. Simbol-simbol ini juga dilengkapi dengan perkalian antara 2 kali atau 500 kali. Sebelum bermain dengan uang asli, kamu bisa mempelajari permainan slot ini dengan memainkan *gates of olympus slot demo* rupiah yang bisa kamu temukan di situs asli *Pragmatic Play*. Dengan bermain *olympus slot demo*, para gamer bisa mengenal bagaimana cara *slot* ini bekerja. Dan juga, kamu bisa membeli langsung *free spin* agar melihat bagaimana *free spin* yang ada di *slot* ini.<sup>29</sup>

Penting untuk kamu ketahui bahwa, dengan bermain *gates of olympus slot demo* rupiah, dapat menyiapkan trik yang bisa para gamer terapkan saat bermain di *gates of olympus apk* yang asli. Tips ini terkhusus bagi para gamer yang baru bermain yang belum pernah sama sekali bermain *olympus slot demo* ataupun asli. Dikarenakan adanya fitur beli *free spin* dalam permainan slot ini, kamu harus bermain dengan modal yang mencukupi. Karena terkadang *slot Gates of Olympus* ini menyedot di awal putaran. Dikarenakan adanya fitur beli *free spin* dalam permainan *slot* ini, kamu harus bermain dengan modal yang mencukupi. Karena terkadang *slot Gates of Olympus* ini menyedot di awal

---

<sup>29</sup> Anonim, <https://35.240.186.245/tips-bermain-slot-online-gates-of-olympus> diakses pada tanggal 09 April 2022 pada pukul 12.01.



putaran.<sup>30</sup>

### 3. Ikon-Ikon dalam *Gates of Olympus*

Satu Perihal yang butuh para gemer tahu, kalau game *slot gacor pragmatic* ini tidak mempunyai ikon wild dalam permainan. Tetapi ini tidak kurangi sedikitpun tingkatan kegacoran slot terkini dari bo terpercaya.

#### a) Mahkota

Kekuasaan merupakan ikon dengan pembayaran yang sangat besar dari yang yang lain. Ikon yang kerap timbul serta membagikan ketegangan kala sedikit lagi memperolehnya dari slot hadiah besar. Sukses mengakulasi 8- 9 ikon dalam permainan, hingga ini hendak membagikan Kamu 10x dari taruhan. Buat ikon yang lebih banyak dari ini merupakan 10 hingga 11 ikon mendapatkan profit 25 kali bekuk. Kamu dapat mengakulasi keuntungan yang lebih besar lagi dengan 50x dari jumlah pemukul bola pingpong kala sukses timbul sebesar 12- 30 ikon.

#### b) Jam Pasir

Selanjutnya terdapat ikon jam pasir dengan posisi kedua sangat besar bayarannya pada slot terpopuler 2022. Buat ikon yang berjumlah 12- 30 hendak menciptakan kemenangan sebesar 25x serta apabila sedikit lebih kecil hingga cuma hendak dibayar 10x dari taruhan Kamu. Apabila menemukan minimum 8- 9 ikon saja itu berarti hendak berikan Kamu 2, 5 saja.

#### c) Cincin

---

<sup>30</sup> Anonim, <https://35.240.186.245/tips-bermain-slot-online-gates-of-olympus> diakses pada tanggal 09 April 2022 pada pukul 12: WIB.

Setelah itu sedang terdapat ikon cincin kaca si eyang zeus dengan tangkapan petirnya. Ini hendak melunasi Kamu sebesar 2x, 5x, 15x dari angka taruhan bila paling tidak ada 8, 10, 12 ikon dalam game. Ikon ini kerap sekali timbul, dari tiap kedatangan ikon ini 75% sukses melunasi. Pembayaran yang lumayan besar buat ikon biasa pada *slot gates of olympus* ini.

d) Piala Emas

Sedang dengan ikon yang kerap timbul serta sukses konek, piala kaca ini hendak membuat Kamu berhasil sebesar 1, 5x, 2x, 12x. Kadar ini cocok dengan batasan minimum ikon yang sepatutnya dapat mendatangkan pembayaran yang berasal dari 8, 10 sampai 12.

e) Batu Adiratna Merah

Ikon batu adiratna merah yang membagikan Kamu profit sebesar 10x dari 12 ikon yang sukses rusak. Buat 10 ikon sukses konek membagikan biaya 1: 1, 5 dari taruhan Kamu. Apabila cuma 8 ikon yang diperoleh hingga membagikan kemenangan dengan harga yang lebih sedikit ialah 1x saja.

f) Adiratna Ungu

Ketikan sukses memperoleh 8, 10 hingga 12 ikon, ini berarti hendak mencapai 0, 80– 1, 2 serta 5. Seluruh terkait seberapa banyak yang dapat Kamu temui dari layar *game slot gacor olympus* ini. Umumnya buat ikon ini

sedang kerap membagikan 10- 12 ikon.<sup>31</sup>

g) Permata Kuning

Ikon permata kuning dari slot gampang berhasil *olympus* dengan pemukul bola pingpong kecil Rp 1000 melunasi Rp 5000 ketikan terdapatnya 12 ikon dalam game. Sedemikian itu pula dengan 8 hingga 10 ikon dalam permainan slot terkenal yang melunasi 0, 5 sampai 1x dari taruhan Kamu. Ikon ini kerap jadi pengganti petir multiplikasi yang diserahkan Kamu kemenangan lebih.

h) Adiratna Hijau

Ikon ini menciptakan 4x lebih besar dari taruhan Kamu bila memperoleh 12 ikon yang serupa dalam layar. Buat 8- 10 ikon yang terdapat dalam game mesin *jackpot gates of olympus* tergacor hendak membagikan 400- 900 rupiah dengan taruhan 1000.

i) Batu Adiratna Biru

Ini merupakan ikon yang sangat ekonomis dari permainan *slot gates of olympus pragmatic play*. Bila sukses memperoleh 8- 12 ikon yang serupa, hingga hendak membagikan Kamu profit sebesar Rp 250– Rp 2, 000. Pada ikon yang terkecil saja Kamu dapat merasakan biaya yang besar dari slot yang mudah jackpot ini. Hingga dapat ditentukan Kamu hendak gampang berhasil serta wd tiap kali main.<sup>32</sup>

j) Fitur Gratis Spin

<sup>31</sup> Anonim, <https://github.com/atom/atom/discussions/23773https://35.240.186.245/tips-bermain-slot-online-gates-of-olympus> diakses pada tanggal 09 April 2022 pada pukul 12: WIB.

<sup>32</sup> Anonim, <https://github.com/atom/atom/discussions/23773https://35.240.186.245/tips-bermain-slot-online-gates-of-olympus> diakses pada tanggal 09 April 2022 pada pukul 12: WIB.

Ada ikon scatter yang tidak lain merupakan *zeus* itu sendiri. Apabila Kamu sukses mengakulasi 6 ikon dalam 1 kali taruhan, hingga membagikan profit menggapai 100x atau pemukul bola pingpong. Apalagi Kamu pula memperoleh 15 putaran *free* dengan pembayaran yang luar lazim besar. Buat minimum ikon *scatter* yang mengakibatkan putaran tambahan *free* ini merupakan 4 ikon saja.

<b>BET</b>	<b>HARGA SPIN</b>
Rp.200.00	Rp. 20.000,00
Rp. 400.00	RP. 40.000,00
RP. 600.00	Rp.60.000,00
Rp. 800.00	Rp. 80.000,00
Rp. 1000.00	Rp. 100.000,00
Rp.1.200.00	Rp. 120.000,00
Rp. 1.380.00	Rp. 138.000,00

Dari fitur ini gamer berpeluang mencapai multiplikasi yang membolehkan gamer buat berhasil *maxwin*. Ada 4 warna dengan jumlah pengali yang berlainan, terkait seberapa seberapa nasib gamer dalam *game*.<sup>33</sup>

*Gates of Olympus* ini merupakan mesin slot yang telah mengalami modifikasi yang sangat inovatif dimana dalam permainan ini terdapat fitur *buy spin* jika seseorang ingin membeli fitur permainan ini maka harga tergantung pada *bet* diantaranya *bet* yang ada ialah sebagai berikut :

Berlaku kelipatan *bet*, maksimal Rp. 1.200.000,00 dengan harga *spin* Rp. 120.000,000,00. *bet* berlaku untuk melakukan permainan secara manual dengan mengklik *spin turbo* tanpa *buy spin* dengan berbagai macam kecepatan yang di

<sup>33</sup> Anonim, <https://github.com/atom/atom/discussions/23773https://35.240.186.245/tips-bermain-slot-online-gates-of-olympus> diakses pada tanggal 09 April 2022 pada pukul 12:00 WIB.

inginkan mulai dari *spin turbo*, *spin cepat*, lewati layar hingga *mode* kosong. Dalam fitur *buy spin* orang yang memainkan permainan (*sloter*) bisa mendapatkan *freespins* apabila mendapati empat gambar *scatter* saat melakukan mode permainan secara manual (tanpa *buy spin*) dan apabila *sloter* membeli atau mendapatkan *freespins* di dalam fitur *buy spin* maka zeus (dewa petir) akan mengangkat tangan dan memberikan petir perkalian, mulai dari 2x hingga 500x dalam fitur ini total perkalian akan diakumulasikan sesuai dengan perkalian yang di dapatkan bentuk pecahan pada gambar.<sup>54</sup> Seseorang yang hendak melakukan *buy spin* bisa untung dan juga bisa mengalami kerugian tergantung pada keberuntungan yang di dapat. Permainan *Gates Of Olympus* ini menjadi permainan yang dianggap menarik dan mampu menghasilkan uang dengan bermain.

Ada beberapa kalangan yang menyebutkan bahwa kemenangan permainan ini tergantung pada website (BO) yang digunakan, ada yang menyakini bahwa bermain saat ini hari, jika terdapat 3 *scatter* maka dianjurkan *buy spin* ada juga yang mengatakan bahwa jika sudah untung dianjurkan untuk pindah permainan pengamatan-pengamatan yang dilakukan para *sloter* ini menjadi bagian dari skill pribadi karena sampai hari ini belum ada rumus yang diketahui publik agar setiap bermain mampu *Jackpot* (menang). Admin *sloter* biasanya memberikan tawaran kepada *sloter* dengan mengirimkan tawaran *makwin*, *event slot* dan pembelian akun *platinum*, jika *sloter* tertarik untuk melakukan *deposit* maka biasanya admin akan memberikan rumus jitu kemenangan, namun ada juga yang ikut pola yang ditawarkan admin *slot* masih ada yang kalah ada juga yang menang, hal ini menjadi asumsi para *sloter* bahwa pengaturan mesin *slot* pada game *Gates of Olympus* tidak mampu dirumuskan hanya saja dilakukan pengamatan masing-masing

---

<sup>53</sup> Anonim, <https://www.merdeka.com/gaya/menelusuri-jejak-dewa-dewa-olympus-di-yunani.html>. Diakses pada 25 Januari 2022 Pukul 09.00.

individu *sloter*. Mode permainan ini sekilas seperti halnya *timezone* jika dalam melakukan permainan dengan mode manual hanya saja dalam *timezone* tidak ada fitur *buy spin*, perkalian dan *scatter*.

*Gates of Olympus* ini merupakan mesin slot yang telah mengalami modifikasi yang sangat inovatif dimana dalam permainan ini terdapat fitur *buy spin* jika seseorang ingin membeli fitur permainan ini maka harga tergantung pada *bet* diantaranya *bet* yang ada ialah sebagai berikut :

Berlaku kelipatan *bet*, maksimal Rp. 1.200.000,00 dengan harga *spin* Rp. 120.000,000,00. *bet* berlaku untuk melakukan permainan secara manual dengan mengklik *spin turbo* tanpa *buy spin* dengan berbagai macam kecepatan yang di inginkan mulai dari *spin turbo*, *spin cepat*, lewati layar hingga *mode* kosong. Dalam fitur *buy spin* orang yang memainkan permainan (*sloter*) bisa mendapatkan *fre spin* apabila mendapati empat gambar *scatter* saat melakukan mode permainan secara manual (tanpa *buy spin*) dan apabila *sloter* membeli atau mendapatkan *fre spin* di dalam fitur *buy spin* maka zeus (dewa petir) akan mengangkat tangan dan memberikan petir perkalian, mulai dari 2x hingga 500x dalam fitur ini total perkalian akan diakumulasikan sesuai dengan perkalian yang di dapatkan bentuk pecahan pada gambar.<sup>54</sup> Seseorang yang hendak melakukan *buy spin* bisa untung dan juga bisa mengalami kerugian tergantung pada keberuntungan yang di dapat. Permainan *Gates Of Olympus* ini menjadi permainan yang dianggap menarik dan mampu menghasilkan uang dengan bermain.

Ada beberapa kalangan yang menyebutkan bahwa kemenangan permainan ini tergantung pada website (BO) yang digunakan, ada yang menyakini bahwa bermain saat dini hari, jika terdapat 3 *scatter* maka dianjurkan *buy spin* ada juga yang mengatakan bahwa Jika sudah untung dianjurkan untuk pindah permainan pengamatan-pengamatan

---

<sup>54</sup> Anonim, <https://www.merdeka.com/gaya/menelusuri-jejak-dewa-dewa-olympus-di-yunani.html>. Diakses pada 25 Januari 2022 Pukul 09.00.

yang dilakukan para sloter ini menjadi bagian dari skill pribadi karena sampai hari ini belum ada rumus yang diketahui publik agar setiap bermain mampu *Jackpot* (menang). Admin sloter biasanya memberikan tawaran kepada sloter dengan mengirimkan tawaran *makwin*, *event slot* dan pembelian akun *platinum*, jika seloter tertarik untuk melakukan *deposit* maka biasanya admin akan memberikan rumus jitu kemenangan, namun ada juga yang ikut pola yang ditawarkan admin *slot* masih ada yang kalah ada juga yang menang, hal ini menjadi asumsi para *sloter* bahwa pengaturan mesin *slot* pada game *Gates of Olympus* tidak mampu dirumuskan hanya saja dilakukan pengamatan masing-masing individu *sloter*. Mode permainan ini sekilas seperti halnya *timezone* jika dalam melakukan permainan dengan mode manual hanya saja dalam *timezone* tidak ada fitur *buy spin*, perkalian dan *scatter*.



## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

Penelitian ini memiliki karakteristik khusus yaitu penelitian kualitatif yang mendapatkan data data secara deskriptif yang meliputi kata-kata tertulis atau lisan yang memberikan objek pemahaama terhadap penelitian yang sedang dilakukan serta dapat di dukung dengan studi literatur berdasarkan kajian pustaka baik berupa data maupun angka yang mampu dipahami dengan baik tujuan dan fenomena subjek penelitian.<sup>36</sup>

Jenis penelitian ini menggunakan jenis *library research* dengan memberikan informasi dalam buku, jurnal tentang hukum ekonomi syariah dan Undang-undang terkait dengan *buyspin* pada permainan *Gates of Olympus*, artikel-artikel yang muncul terkait dengan problem akademik yang peneliti butuhkan.

Penedekatan penelitian ini yang nantinya akan digunakan ialah penelitian normatif yang diambil untuk menemukan keberadaan berdasarkan logika keilmuan hukum dari sisi normatifnya.<sup>37</sup> Dengan memberikan fokus kajian terhadap tinjauan hukum ekonomi syariah dan Undang-Undang Nomor 07 Tahun 1974 terhadap *buyspin* pada permainan *Gates of Olympus*. Dalam suatu proses penelitian terdapat Subjek dan Objek penelitian yang menjadi sebuah instrumen penting dalam melakukan galian penelitian secar mendalam.

---

<sup>36</sup> Johnny Ibrahim, *Teori dan Metodologi Penelitian Hukum Normatif* (Malang: BanyumediaPublishing, 2006), hlm.57.

<sup>37</sup> Sukandarrumidi, *Metodologi Penelitian* (petunjuk praktis untuk peneliti pemula) (Yogyakarta: Gajahmada University Press, 2004), hlm. 104.



## B. Objek Penelitian

Objek Penelitian merupakan target sasaran penelitian. <sup>38</sup>Objek penelitian ini ialah Hukum Ekonomi Syariah dan Undang-Undang tentang perjudian meliputi undang-undang Nomor 07 Tahun 1974 dan UU. No 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

## C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian merupakan suatu yang menjadi sasaran penelitian yang dapat berupa tempat, benda maupun seseorang.<sup>39</sup> Subjek dalam penelitian ini ialah *buyspin* pada *Gates of Olympus*.

## D. Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian ini mengambil bentuk pendekatan *yuridis normatif*. *Yuridis normatife* merupakan ketentuan dalam perundang-undangan atau bentuk pendekatan hukum dari teori hukum dan pendapat akademisi.<sup>40</sup> Penelitian ini juga memiliki sifat dan cara mengumpulkan, menggambarkan, menguraikan data, peraturan, fatwa dan dasar hukum yang nantinya mampu memiliki keterkaitan dengan problem akademik yang menjadi bentuk penelitian yang komprehensif.

## E. Sumber Data

Sumber data dalam sebuah penelitian terdiri dari sumber data primer dan sumber data skunder.

### 1. Sumber Data Primer

<sup>38</sup> Kamus Besar Bahasa Indonesia, hlm. 862.

<sup>39</sup> Soemitro, *Metodologi Penelitian Hukum Dan Jurimetri* (Jakarta: Ghalia Indonesia, 1998), hlm. 24

<sup>40</sup> Soemitro, *Metodologi Penelitian*. 24.

Sumber data primer ialah sumber data yang terpenting dalam menggali informasi. Sumber data primer bisa didapat dari buku Hukum Ekonomi Syariah dan Kajian Undang- Undang tentang perjudian meliputi undang-undang Republik Indonesia Nomer 07 Tahun 1974 dan UU. No 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Tinjauan literatur ini menjadi sumber utama sebagai data pokok dalam penelitian ini.

## 2. Sumber Data Sekunder

Merupakan sumber data penelitian yang mampu diperoleh melalui media perantara atau dilakukan secara tidak langsung yang berupa al-Qur'an, Hadits,<sup>41</sup> Buku, dan Majalah yang berkaitan dengan objek penelitian baik yang di publikasikan atau pengumpulan data pendukung yang memiliki kaitan dengan problem akademik saat sedang melakukan penelitian.

## F. Metode Pengumpulan Data

Untuk memberikan kelengkapan data, peneliti memerlukan akumulasi data- data yang menjadi kebutuhan penelitian baik berupa data primer (buku, artikel, jurnal) dll, ataupun dokumentasi-dokumentasi sebagai data pendukung dan penguat.<sup>42</sup>Metode ini merupakan bentuk kajian dari bahan dokumenter yang tertulis dalam sebuah karya baik buku, teks, surat kabar, artikel, majalah, surat-surat, naskah, media massa atau yang lainnya. Bahan juga bisa didapatkan dari pemikiran orang yang tertuang dalam buku atau naskah yang telah di

---

<sup>41</sup> Tatang, M Arimin, *Menyusun Rencana Penelitian* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 1995), hlm. 130.

<sup>42</sup> V. Wiratna Sujarweni, *Metodologi Penelitian Lengkap, Praktis Dan Mudah Dipahami* (Yogyakarta: PT Pustaka Baru, 2014), hlm. 23.

publikasikan untuk kemudian menjadi bahan interpretasi, analisis dan di gali untuk menentukan topik tertentu dari sebuah bahan tersebut.

### **G. Metode Analisis Data**

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data induktif. Analisis data induktif ialah bentuk penarikan kesimpulan yang berangkat dari fakta-fakta khusus yang kemudian nantinya ditarik menjadi sebuah bentuk kesimpulan umum. Kemudian untuk memperoleh data yang valid maka peneliti menggunakan metode deskriptif yuridis ialah suatu bentuk penelitian yang memiliki tujuan memberikan skema tentang kajian hukum pada objek yang di teliti secara objektif.

Analisis data dalam melakukan proses penyusunan, pengelompokan data, mencari tema, dengan maksud untuk menemukan garis merah. Analisis data ialah suatu bentuk kreatifitas kumpulan dari rancangan yang tersusun secara sistematis. Dalam penelitian ini peneliti mengambil metode penelitian kualitatif berupa data- data yang menjadi kebutuhan primer maupun skunder peneliti.

**BAB IV**  
**ANALISIS HUKUM EKONOMI SYARIAH DAN UNDANG- UNDANG**  
**TENTANG PERJUDIAN TERKAIT *BUY SPIN* PADA *GATES OF***  
***OLYMPUS***

**A. Analisis Hukum Ekonomi Syariah**

Berdasarkan analisis *buyspin* pada permainan *gates of Olympus* mengandung unsur-unsur *gharar*. *Buy* merupakan istilah bahasa Inggris yang artinya membeli sedangkan *Spin* merupakan putaran. *Buy Spin* merupakan bentuk istilah dari fitur permainan dalam *Game Gates of Olympus* dimana fitur ini dapat di dapat secara cuma-cuma (*freespin*) atau bisa di dapat dengan cara membeli putaran yang telah ditentukan harga *bet*-nya. Berdasarkan research dan analisis dari peneliti maka peneliti mengkategorikan akad jual beli yang ada dalam permainan *Gates of Olympus* tersebut termasuk dalam akad jual beli yang bersifat *gharar*. Hal tersebut didukung dengan ketidakpastian akan hasil barang diperjualbelikan. *Gharar* memiliki arti ketidakpastian atau ketidakjelasan. Termasuk dalam unsur yang merusak akad ekonomi dalam Islam atau dilarang dalam Islam.<sup>43</sup> *Gharar* juga bisa disebut juga dengan *taghriir* ialah sesuatu yang terjadi karena adanya ketidakpastian diantara kedua belah pihak. *Gharar* bisa terjadi apabila sesuatu yang sudah bersifat pasti diubah menjadi tidak pasti. Dari kasus permasalahan dalam permainan *gates of Olympus* menunjukkan bahwa orang yang bermain permainan *gates of Olympus* bisa mendapatkan *freespin* apabila mendapati empat gambar *scatter* saat melakukan mode permainan secara manual (tanpa

---

<sup>43</sup> Abdul Ghofur Anshori, *Aspek Hukum Reksa Dana Syariah di Indonesia* (Bandung: Refika Aditama, 2008), hlm 11.

*buy spin*) dan apabila *sloter* membeli atau mendapatkan *freespins* di dalam fitur *buy spin* maka zeus (dewa petir) akan mengangkat tangan dan memberikan petir perkalian, mulai dari 2x hingga 500x dalam fitur ini total perkalian akan diakumulasikan sesuai dengan perkalian yang di dapatkan bentuk pecahan pada gambar.<sup>44</sup> Seseorang yang hendak melakukan *buy spin* bisa untung dan juga bisa mengalami kerugian tergantung pada keberuntungan yang di dapat. Permainan *Gates of Olympus* ini menjadi permainan yang dianggap menarik dan mampu menghasilkan uang dengan bermain.

Kriteria dan unsur-unsur tindak pidana perjudian dalam permainan *Gates of Olympus*. Maisir merupakan permainan yang mengandung unsur taruhan dan suatu permainan. Dengan demikian kata suatu permainan dapat mencakup permainan apa saja yang ada taruhannya. Taruhan adalah kegiatan dimana yang kalah harus membayar atau menyerahkan sesuatu kepada pihak yang menang.<sup>45</sup>

Kata maisir dijumpai dalam Al-Qur'an sebanyak 3 kali, yaitu dalam surah Al-Baqarah ayat 219 dan surah Al-Maa'idah ayat 90 dan 91. Dari kandungan surah Al-Baqarah ayat 219 dan surah Al-Maa'idah ayat 90 dan 91 diketahui bahwa judi merupakan perbuatan keji yang diharamkan Islam. Keharaman judi dalam surah Al-Baqarah ayat 219 tidak begitu jelas. Allah SWT secara tegas menyatakan dalam surah Al-Maa'idah ayat 90 yang

<sup>44</sup> Anonim, <https://www.merdeka.com/gaya/menelusuri-jejak-dewa-dewa-olympus-di-yunani.html>. Diakses pada 25 Januari 2022 Pukul 09.00

<sup>45</sup> Ibrahim Hosen, *Apakah Itu Judi* (Jakarta: Lemabaga Kajian Ilmiah Institut Ilmu AlQur'an, 1987), Hlm. 24-25

artinya, “Wahai orang-orang yang beriman, sesungguhnya (meminum) khamar, berjudi, (berkorban untuk) berhala, mengundi nasib dengan panah, adalah perbuatan keji yang termasuk perbuatan setan. Maka jauhilah perbuatan-perbuatan itu agar kamu mendapat keuntungan.” Penyebab diharamkannya perbuatan judi dijelaskan Allah SWT dalam ayat 91 yang artinya, “Sesungguhnya setan itu bermaksud hendak menimbulkan permusuhan dan kebencian di antara kamu lantaran (meminum) khamar dan berjudi itu, dan menghalangi kamu dari mengingat Allah dan sembahyang; maka berhentilah kamu (dari mengerjakan pekerjaan itu).”<sup>46</sup>

Dari ketiga ayat tersebut, para mufasir/ulama ahli tafsir menyimpulkan beberapa hal:

- a) Judi merupakan dosa besar
- b) Judi merupakan perbuatan setan
- c) Judi sejajar dengan syirik.
- d) Judi menanamkan rasa permusuhan dan kebencian di antara sesama manusia.
- e) Judi membuat orang malas berusaha
- f) Judi juga akan menjauhkan orang dari Allah SWT. Selain lebih banyak mudharat daripada manfaatnya, perbuatan judi dilarang oleh Allah SWT karena tidak sesuai dengan ajaran Islam.

Dalam menetapkan hukuman terhadap pelanggaran harus diketahui terlebih dahulu unsur-unsur delik dalam jarimah. Suatu perbuatan dianggap

---

<sup>46</sup> Hasan Muarif Ambariy, *Suplemen Ensiklopedia Islam* (Jakarta: Ihtiar Baru Van Hoeve, 1996), Hlm. 297-298

sebagai tindak pidana apabila unsur-unsurnya telah terpenuhi. Perbuatan dapat dianggap sebagai perbuatan pidana, bila dipenuhi unsur-unsurnya, yaitu:

- a) Ada nas yang melarang disertai sanksi hukumnya. Unsur ini disebut unsur formil (rukun syar'i).
- b) Adanya perbuatan pidana. Unsur ini disebut unsur materiel (rukun madani).
- c) Pelaku tindak pidana harus cakap hukum (mukalaf). unsur ini disebut unsur moril (rukun adabi).

Unsur-unsur tindak pidana ada dua macam yaitu ada unsur yang umum dan ada unsur yang khusus. Ketiga unsur tersebut harus terpenuhi pada setiap tindak pidana. Unsur tersebut merupakan unsur umum. Unsur umum berlaku untuk semua jarimah, sedangkan unsur khusus hanya berlaku untuk masing-masing jarimah dan berbeda antara jarimah yang satu dengan jarimah yang lain. Unsur umum tersebut adalah: Unsur formal (yaitu adanya nash (ketentuan) yang melarang perbuatan dan mengancamnya dengan hukuman. Unsur khusus, yang berbeda untuk setiap tindak pidana, misalnya unsur “mengambil secara diam-diam” untuk tindak pidana pencurian. Melihat definisi perjudian dan adanya unsur-unsur tindak pidana, maka, judi merupakan jarimah. Jarimah menurut istilah adalah Artinya: Melakukan setiap perbuatan yang menyimpang dari kebenaran, keadilan, dan jalan yang lurus (agama).

Suatu perbuatan dianggap sebagai jarimah atau tindak pidana, karena perbuatan tersebut merugikan masyarakat, agama, Jarimah yaitu perbuatan

yang dilarang oleh syara' dan pelakunya iancam oleh Allah SWT dengan hukuman had (bentuk tertentu) atau ta'zir (pelanggaran yang jenis hukumannya didelegasikan kepada hakim atau penguasa. Yang dimaksud dengan larangan syara' adalah melakukan perbuatan suatu tindakan akan harta bendanya, dan nama baiknya. Ditetapkannya hukuman untuk mencegah manusia agar tidak melakukannya lagi, karena suatu larangan atau perintah tidak berjalan dengan baik, apabila tidak disertai dengan sanksi terhadap pelanggarnya. Hukuman merupakan suatu hal yang tidak baik, namun diperlukan karena bisa membawa keuntungan bagi masyarakat.<sup>47</sup>

Tindak pidana perjudian termasuk ke dalam jarimah ta'zir. Ta'zir adalah hukuman atas tindakan pelanggaran dan kriminalitas yang tidak diatur secara pasti dalam hukum had. Hukuman ini berbeda-beda, sesuai dengan perbedaan kasus dan pelakunya. Ketentuan-ketentuan pidana perjudian menurut hukum Islam adalah bentuk jarimah ta'zir. Pidana perjudian termasuk ke dalam jarimah ta'zir sebab setiap orang yang melakukan perbuatan maksiat yang tidak memiliki sanksi had dan tidak ada kewajiban membayar kafarat harus dita'zir, baik perbuatan maksiat itu berupa pelanggaran atas hak Allah atau hak manusia.

Tindak pidana ta'zir terdiri atas tiga macam, yaitu sebagai berikut:

- a) Tindak pidana ta'zir yang asli (pokok), yakni setiap tindak pidana yang tidak termasuk dalam kategori tindak pidana hudud, qishash, dan diat.
- b) Tindak pidana hudud yang tidak dijatuhi dengan hukuman yang

---

<sup>47</sup> Rokhmadi, *Reformulasi Hukum Pidana Islam* (Semarang: Rasail Media Group, 2009) Hlm. 66



ditentukan, yakni tindak pidana hudud yang tidak sempurna dan yang hukuman hadnya terhindar dan dihapuskan.

- c) Tindak pidana qishash dan diat yang tidak diancamkan hukuman yang ditentukan, yakni tindak pidana-tindak pidana yang tidak dikenai hukuman qishash dan diyat.<sup>48</sup>

Hakim diberi kebebasan untuk memilih hukuman–hukuman yang sesuai dengan macam tindak pidana ta’zir serta keadaan si pelaku. Singkatnya, hukumanhukuman tindak pidana ta’zir tidak mempunyai batasan-batasan tertentu. Meskipun demikian, hukum Islam tidak memberi wewenang kepada penguasa atau hakim untuk menentukan tindak pidana setengah hati, tetapi harus sesuai dengan kepentingan-kepentingan masyarakat dan tidak boleh berlawanan dengan nash-nash (ketentuan) serta prinsip umum hukum Islam. Dari keterangan di atas, jelaslah bahwa tidak ada satu kejahatanpun yang tidak dikenakan sanksi atau hukuman. Para ulama sepakat bahwa bentuk dan kualitas hukuman ta’zir tidak boleh menyamai hukuman diat atau hudud.<sup>49</sup>

## **B. Analisis Undang-undang tentang Perjudian**

### **1. Undang- Undang nomor 7 Tahun 1974 Tentang Penertiban Perjudian**

Dalam rangka mengkaji kebijakan formulasi sebagai upaya penanggulangan tindak pidana perjudian sebagaimana diatur pada

Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 Penertiban Perjudian sebagai

---

<sup>48</sup> Abdul Qadir Audah, *Ensiklopedi Hukum Pidana Islam (At-Tasyri’ Al-Jina’i Al-Islamy Muqaranan bil Qonunil Wad’iy)*, Penerjemah: Tim Tsalisah-Bogor, (Jakarta: PT Karisma Ilmu, 2007), Jilid III, Hlm. 24.

<sup>49</sup> H.E. Hassan Saleh Ed.1, *Kajian Fiqh Nabawi & Fiqh Kontemporer* (Jakarta: Rajawali Pers, 2008), Hlm. 465

peraturan atau ketentuan yang menyempurnakan KUHP. Maka terlebih dahulu akan dibahas tentang kebijakan kriminalisasi.

Seperti yang telah dikemukakan bahwa lahirnya Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian merupakan ketentuan atau peraturan perundang-undangan yang menetapkan dan merubah beberapa ketentuan yang ada dalam KUHP. Adapun perumusan dan penetapan ketentuan sanksi pidana oleh pembentuk undang-undang diatur dalam Pasal 303 dan 303 bis, yang kedua pasal tersebut adalah kejahatan.<sup>50</sup>

Kejahatan yang dimaksudkan di atas dirumuskan dalam Pasal 303 KUHP yang selengkapnya adalah sebagai berikut:

- 1) *Diancam dengan pidana penjara paling lama sepuluh tahun atau pidana denda paling banyak dua puluh lima juta rupiah, barang siapa tanpa mendapat izin: (1) dengan sengaja menawarkan atau memeberikan kesempatan untuk permainan judi dan menjadikannya sebagai pencaharian, atau dengan sengaja turut serta dalam suatu kegiatan usaha itu; (2) dengan sengaja menawarkan atau memberi kesempatan kepada khalayak umum untuk bermain judi atau dengan sengaja turut serta dalam kegiatan usaha itu, dengan tidak peduli apakah untuk menggunakan kesempatan adanya sesuatu syarat atau dipenuhinya sesuatu tata cara; (3) menjadikan turut serta pada permainan judi sebagai pencaharian.*
- 2) *kalau yang bersalah melakukan kejahatan tersebut dalam menjalankan pencahariannya, maka dapat dicabut haknya untuk menjalankan pencaharian itu.*
- 3) *Yang disebut dengan permainan judi adalah tiap-tiap permainan, dimana pada umumnya kemungkinan mendapat untung bergantung pada keberuntungan belaka, juga karena pemainnya lebih terlatih atau lebih mahir. Di situ termasuk segala pertarungan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain-lainnya yang tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala pertarungan lainnya.<sup>51</sup>*

Untuk melakukan kriminalisasi suatu perbuatan biasanya dilakukan

---

<sup>50</sup> Said Munawar, Kebijakan Penegakan Hukum Pidana terhadap Tindak Pidana Perjudian, *Jurnal PRANATAHUKUM*, Vol.2, No.1, Februari 2019, Hlm 7-8.

<sup>51</sup> Pasal 303 KUHP

melalui suatu proses yang diawali dengan penetapan suatu perbuatan yang dilakukan oleh seseorang atau dipersamakan dengan orang, yang oleh undang-undang dinyatakan sebagai perbuatan yang dilarang dan diancam dengan sanksi. Proses ini berakhir dengan terbentuknya undang-undang di mana perbuatan diancam dengan suatu sanksi yang berupa pidana.<sup>52</sup>

Rumusan kejahatan Pasal 303 KUHP tersebut di atas, ada lima macam kejahatan mengenai hal perjudian (*hazardspel*), dimuat dalam ayat (1) sedangkan ayat (2) memuat tentang dasar pemberatan pidana, dan ayat (3) menerangkan tentang pengertian permainan judi yang dimaksudkan oleh ayat (1). Lima macam kejahatan mengenai perjudian tersebut di atas mengandung unsur tanpa izin. Dalam peristiwa tertentu seperti adu ayam, karapan sapi dan sebagainya itu tidak termasuk perjudian apabila berkaitan dengan upacara keagamaan/adat-istiadat/kebiasaan, dan sepanjang kebiasaan itu tidak merupakan perjudi. Pada umumnya masyarakat Indonesia berjudi dengan menggunakan kartu remi, domino, rolet, dadu, sabung ayam, togel (*toto gelap*), dan masih banyak yang lain. Pada saat piala dunia, baik di kampung, kantor dan cafe, baik tua maupun muda, sibuk bertaruh dengan menjagokan tim favoritnya masing-masing. Sehingga benar kata orang... *“kalau orang berotak judi, segala hal dapat dijadikan sarana berjudi”*.

Penegakan hukum pada hakikatnya merupakan bagian dari politik kriminal yang pada hakikatnya menjadi bagian integral dari kebijakan

---

<sup>52</sup> Said Munawar, Kebijakan Penegakan Hukum Pidana terhadap Tindak Pidana Perjudian, *Jurnal PRANATAHUKUM*, Vol.2, No.1, Februari 2019, Hlm 7-8.

sosial (*social policy*), Kemudian kebijakan ini diimplementasikan ke dalam sistem peradilan pidana (*criminal justice system*), menurut Muladi, sistem peradilan pidana mempunyai dimensi fungsional ganda. Di satu pihak berfungsi sebagai sarana masyarakat untuk menahan dan mengendalikan kejahatan pada tingkatan tertentu (*crime containment system*), dilain pihak sistem peradilan pidana juga berfungsi untuk pencegahan sekunder (*secondary prevention*) yaitu mencoba mengurangi kriminalitas dikalangan mereka yang pernah melakukan tindak pidana dan mereka yang bermaksud melakukan kejahatan melalui proses deteksi, pemidanaan dan pelaksanaan pidana.<sup>53</sup>

Sistem peradilan pidana tersebut di dalam operasionalnya melibatkan sub-sistemnya yang bekerja secara koheren, koordinatif dan integratif, agar dapat mencapai efesiensi dan efektivitas yang maksimal. Oleh karena itu efesiensi maupun efektivitasnya sangat tergantung pada faktor-faktor sebagai berikut:<sup>54</sup>

- a) Infrastruktur pendukung sarana dan prasarana;
- b) Profesionalisme aparat penegak hukum dan;
- c) Budaya hukum masyarakat

Kelima faktor di atas merupakan faktor-faktor yang terkait satu sama lain merupakan esensi dari penegakan hukum dan bekerjanya hukum dalam masyarakat. Kaitannya dengan penegakan hukum terhadap delik perjudian, efesiensi maupun efektivitasnya juga tergantung kepada faktor-

---

<sup>53</sup> Muladi, *Kapita Selekta Sistem Peradilan Pidana* (Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro, 1995), Hlm. 79.

<sup>68</sup> Muladi, *Kapita Selekta Sistem Peradilan Pidana*. 79.

faktorsebagaimana disebutkan yang meliputi:

a) Faktor Perundang-Undangan

Meskipun eksistensi pengaturan delik perjudian tidak hanya dalam Undang-undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban, tetapi juga terdapat di dalam KUHP. Namun masih terdapat bentuk-bentuk delik perjudian yang belum mendapatkan pengaturan, khususnya yang menyangkut penyalahgunaan teknologi canggih dalam melakukan judi.

Salah satu asas dalam hukum pidana menentukan (asas legalitas), bahwa *tiada suatu perbuatan yang dilarang dan diancam dengan pidana jikalau hal itu terlebih dahulu belum dinyatakan dalam suatu aturan perundang-undangan*. Maka pengaturan atas delik perjudian yang masih belum terakomodasi dalam perundang-undangan dimaksud sifatnya cukup penting.<sup>55</sup>

b) Faktor Penegak Hukum

Keberhasilan misi hukum pidana untuk menanggulangi delik perjudian tidak hanya ditentukan oleh sempurnanya formulasi postulat hukum yang dirumuskan dalam hukum positif, melainkan keberhasilannya sangat tergantung kepada aparat yang melaksanakannya (penegak hukum); mulai dari tingkat penyidikan hingga tingkat eksekusi. Hal ini dikarenakan karakteristik yang khas dari delik perjudian sebagai suatu tindak pidana yang bersifat konvensional. Konsekuensi logisnya, aparat penegak hukum harus

---

<sup>69</sup> Muladi, *Kapita Selekta Sistem Peradilan Pidana*. 79.

memiliki kemampuan lebih dan keberanian moral dalam menangani delik perjudian serta aparat penegak hukum dituntut sekaligus diuji untuk melakukan penemuan hukum (*rechterlijke vaststelling*), sehingga tidak ada alasan klasik yang menyatakan dibalik asas legalitas sempit bahwa aturan perundang-undangan tidak lengkap atau belum ada perundang-undangan.

c) Faktor Infrastruktur Pendukung Sarana Dan Prasarana

Faktor ini dapat dikatakan sebagai tulang punggung penegakan hukum terhadap delik perjudian. Sebab eksistensinya merupakan penopang keberhasilan untuk menemukan suatu kebenaran materil. Jaringan kerjasama yang harmonis antara lembaga penegak hukum dengan beberapa pakar dan spesialis dibidangnya seperti ahli forensik, pakar telematika serta dana operasional yang memadai adalah merupakan faktor pendukung guna menindak ataupun mempersempit ruang gerak pelaku delik perjudian.<sup>56</sup>

d) Faktor Budaya Hukum Masyarakat

Tidak kalah penting dengan faktor-faktor yang lain, faktor budaya hukum masyarakat juga memiliki pengaruh dan memainkan peranan yang penting dalam proses penegakan hukum terhadap delik perjudian. Pluralisme budaya hukum di tengah masyarakat merupakan fenomena yang unik dan mengandung resiko yang potensial, sehingga seringkali menempatkan posisi dan profesi aparat penegak hukum ke

---

<sup>70</sup> Muladi, *Kapita Selekta Sistem Peradilan Pidana*. 79.

dalam kondisi dilematis, yang pada gilirannya dapat menimbulkan ambivalensi dalam melaksanakan peranan dalam masyarakat.

Kepatuhan semua masyarakat terhadap hukum, ketidak disiplin sosial, tidak diindahkannya etika sosial, mudahnya anggota masyarakat tergiur oleh suatu bentuk perjudian yang menawarkan keuntungan diluar kelaziman dan lain sebagainya. Adalah sederetan contoh dari bentuk-bentuk budaya hukum yang rawan serta potensial untuk terjadinya delik perjudian.<sup>57</sup>

Berdasarkan pendapat di atas, maka pembuatan peraturan perundang-undangan harus dirumuskan secara jelas dan terinci mengatur dan memberi sanksi agar tidak menimbulkan keraguan dalam penerapannya serta tercipta suatu keadilan dan kepastian hukum bagi pihak-pihak yang berperkara. Memperhatikan masalah penegak hukum ini jika dikaitkan dengan penegak hukum terhadap delik perjudian, maka aktivitas atau kegiatan yang dapat dilakukan sebagai upaya menghadapi masalah-masalah yang timbul dalam rangka penegakan hukum dan antisipasinya dapat meliputi pembuatan undang-undang atau penyempurnaan ketentuan yang sudah ada. Tersedianya aparat penegak hukum yang memadai baik secara kuantitas maupun secara perorangan maupun kelompok.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan di atas dapat dilihat bahwa efektivitas fungsionalisasi hukum pidana terhadap delik perjudian

---

<sup>71</sup> Muladi, *Kapita Selekta Sistem Peradilan Pidana*. 79.

tidak hanya terletak pada efisiensi dan efektivitas kinerja masing-masing sub sistem dalam peradilan pidana. Melainkan juga tergantung pada dukungan sosial maupun kelembagaan dalam rangka pembentukan opini masyarakat tentang delik perjudian dan sosialisasi hukum nasional secara luas.

## **2. Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik**

Pengaturan terkait judi online diatur dalam Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, yang berbunyi: “Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian”.

Adapun unsur pidana dalam pasal ini adalah:

- a) Adanya kesengajaan dan tidak adanya hak;
- b) Adanya perbuatan mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi atau Dokumen Elektronik;
- c) Terkandung muatan perjudian dengan menggunakan alat-alat bukti yang diatur dalam perundang-undangan.

Jika sebuah perbuatan memenuhi unsur pidana dalam pasal ini, maka dapat dikatakan tindak pidana perjudian online. Ancaman hukuman atau sanksinya adalah termuat dalam pasal 45 ayat (2) Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, yang berbunyi : “Setiap Orang yang dengan sengaja dan tanpa hak



mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (2) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 1 miliar.” Jika dilihat dari sanksi yang termuat dalam UU No. 19 Tahun 2016 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, jika dibandingkan dengan sanksi yang termuat dalam pasal KUHP, maka dari ancaman hukuman maksimalnya lebih sedikit dari KUHP yakni 6 tahun, sedangkan dalam KUHP 10 tahun.

Namun demikian, di dalam penerapan sanksi terhadap pelaku tindak pidana judi online, sepertinya penegak hukum masih menggunakan aturan-aturan yang umum yang termuat dalam KUHP dan juga menggunakan aturan-aturan khusus yang termuat dalam UU No19 Tahun 2016 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Sedangkan dalam kajian Fiqh Jinayah dapat kita lihat bahwa untuk tindak pidana judi online termasuk dalam jarimah Takzir. Ta'zir adalah hukuman atas tindakan pelanggaran dan kriminalitas yang tidak diatur secara pasti dalam hukum had. Hukuman ini berbeda-beda, sesuai dengan perbedaan kasus dan pelakunya. Dari satu segi, ta'zir ini sejalan dengan hukum had, yakni tindakan yang dilakukan untuk memperbaiki perilaku manusia, dan untuk mencegah orang lain agar tidak melakukan tindakan yang sama.<sup>58</sup>

---

<sup>58</sup> Rahman A I'Doi *Syariah The Islamik Law*, Terj. Zainudin dan Rusydi Sulaiman, "Hukuman Kewarisan", (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 1996), hlm. 90

Untuk memberantas perjudian ini, harus ada aturan sanksi hukumannya. Meskipun dalam Alquran dan hadits tidak menentukan bentuk hukumannya ataupun jumlah sangksinya, akan tetapi oleh fuqaha“ judi ini dikategorikan sebagai perbuatan ta‘zir. Penguasa berhak untuk menetapkan hukumannya sesuai dengan perbuatannya. Dalam hal ini pemerintah dalam memberantas perjudian biasa ataupun judi online, dalam pemberian hukuman dengan menerapkan sanksi baik itu yang termuat dalam KUHP ataupun UU No 19 Tahun 2016. Sanksi yang telah ditetapkan oleh pemerintah ini merupakan hukuman takzir. Yang hukumannya bisa bermacam-macam dalam hal ini hukuman penjara dan denda.

Salah satu kebijakan pemerintah dalam hal menanggulangi masalah kejahatan adalah melalui kebijakan kriminal (*Criminal Policy*). Kebijakan kriminal atau Politik kriminal adalah sebagian daripada kebijakan sosial dalam hal menanggulangi masalah kejahatan dalam masyarakat, baik dengan sarana penal maupun non penal. Upaya penanggulangan kejahatan dengan sarana penal lebih menitikberatkan pada sifat represif (penindakan/pemberantasan) sesudah kejahatan itu terjadi. Sedangkan sarana non penal lebih menitikberatkan pada sifat preventif (pencegahan/pengendalian) sebelum kejahatan terjadi. kebijakan penal (hukum pidana) pada hakikatnya mengandung unsur preventif, karena

dengan adanya ancaman dan penjatuhan pidana terhadap delik/ kejahatan diharapkan adanya efek pencegahan/ penangkalnya.<sup>59</sup>

Ini berarti, bahwa hukum pidana difungsikan sebagai sarana pengendali sosial, yaitu dengan sanksinya yang berupa pidana untuk dijadikan sarana menanggulangi kejahatan. Upaya penanggulangan kejahatan dengan menggunakan hukum (sanksi) pidana merupakan cara yang paling tua, setua peradaban manusia itu sendiri, sampai saat ini pun hukum pidana masih digunakan dan “diandalkan” sebagai salah satusarana politik kriminal. Penanggulangan kejahatan dengan sarana penal dapat dilakukan melalui sistem peradilan pidana, yaitu dengan menerapkan sanksi pidana sebagaimana diatur dalam KUHP, khususnya Pasal 10 KUHP yang mengatur jenis-jenis hukuman. Selain itu penggunaan sanksi pidana dapat juga dilakukan melalui peraturan perundangundangan yang lain yang mengatur secara jelas ketentuan pidananya (Pasal 103 KUHP). Dengan demikian dapat dikatakan bahwa dalam penanggulangan kejahatan dengan sarana penal itu dilakukan dengan cara menggunakan hukum pidana sebagai sarana utamanya, yakni hukum pidana materiil, hukum pidana formil, dan pelaksanaannya melalui sistem peradilan pidana (*criminal justice system*) Indonesia. Dalam hal ini, menerapkan sanksi pidana bagi tindak pidana judi online baik itu yang ada dalam aturan KUHP maupun yang ada dalam pasal 27 UU No.19 Tahun 2016 Tentang Informatika dan Transaksi Elektronik. Hal ini dimaksudkan untuk

---

<sup>59</sup> Saiful Abdullah, “Kebijakan Hukum Pidana (Penal) Dan Non Hukum Pidana (Non Penal) Dalam Menanggulangi Aliran Sesat”. Fakultas Hukum Undip: *Law Reform*, Vol. 4, NO. 4, 2009

memperbaiki si pelaku kejahatan, mencegah terjadinya kejahatan supaya tidak timbul korban, serta yang lebih penting adalah dalam rangka usaha perlindungan masyarakat (*social defence*) dan kesejahteraan masyarakat (*social welfare*).



## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Dari analisis yang menjadi kajian peneliti dalam bab sebelumnya perihal Tinjauan Hukum Ekonomi Syariah dan Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 terkait dengan perjudian terhadap Buyspin pada *Gates Of Olympus*. Terdapat beberapa kesimpulan yang bisa dirangkum untuk menjadi landsan akhir yang jelas.

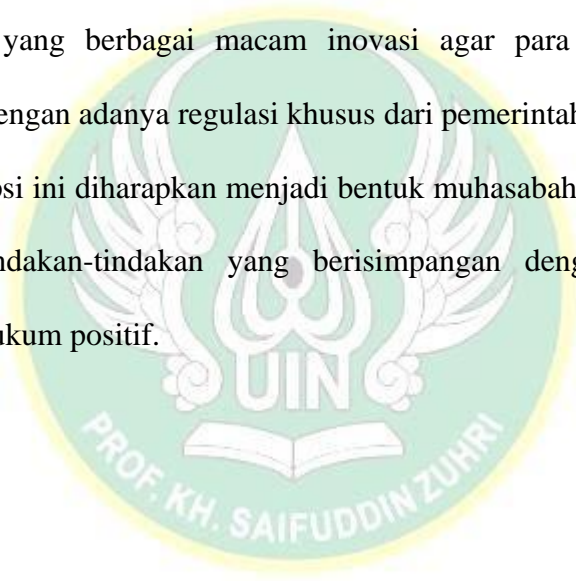
1. Hukum Ekonomi Syariah memandang adanya *buyspin* pada permainan *Gates Of Olympus* mengandung unsur Ghoror karenanya ada ketidakpastian pendapatan yang dihasilkan saat sloter memainkan permainan dengan cara *buyspin*
2. Meskipun eksistensi pengaturan delik perjudian tidak hanya dalam Undang-undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban, tetapi juga terdapat di dalam KUHP. Namun masih terdapat bentuk-bentuk delik perjudian yang belum mendapatkan pengaturan, khususnya yang menyangkut penyalahgunaan teknologi canggih dalam melakukan judi. Meski jika dilihat dari teknis pelaksanaan permainan, *gates of Olympus* hampir sama dengan sistematika model-model judi lainya seperti halnya, sabung ayam, casino dan lain sebagainya.

#### B. Saran

Setelah menarik kesimpulan dari penilaian terkait tinjauan hukum ekonomi syariah dan Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang perjudian

terhadap sistem buyspin pada gates of Olympus, penulis merekomendasikan beberapa saran yaitu :

1. Sesuatu yang menjerok kepada perbuatan yang menyimpang dari syariat agama Islam sebaiknya di hindari dikarenakan banyak madhorot dan resiko yang berlebihan.
2. Tidak merekomendasikan umat muslim untuk bermain segala bentuk permainan yang menjerok keperjudian.
3. Pemerintah perlu memberikan aturan khusus terkait dengan model-model perjudian yang berbagai macam inovasi agar para pengguna merasa terbatas dengan adanya regulasi khusus dari pemerintah.
4. Hasil skripsi ini diharapkan menjadi bentuk muhasabah keilmuan terhadap bentuk tindakan-tindakan yang berisimpangan dengan hukum Islam maupun hukum positif.



## Daftar Pustaka

- Abdullah, Saiful. 2009. “*Kebijakan Hukum Pidana (Penal) Dan Non Hukum Pidana (Non Penal) Dalam Menanggulangi Aliran Sesat*”. Fakultas Hukum Undip: Law Reform, Vol. 4, NO. 4.
- Al Mulhim, Sulaiman. 2016. *Al Qimar, Haqiqatuhu wa Ahkamuhu*. Jakarta: t.t.
- Badruzaman, Dudi. 2018. “*Prinsip-Prinsip Muamalah Dan Implementasinya Dalam Hukum Perbankan Indonesia*” Maro, Jurnal Ekonomi Syariah dan Bisnis, Vol. 1.
- Bayu Angga, Muhamad. skripsi “*Islam dan Perjudian (Studi Kasus Atas UndangUndang No. 07 Tahun 1974 Tentang Penerbitan Perjudian)*” UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Brotodiredjo, Soebroto. 1997. *Pengantar Hukum Kepolisian Umum DiIndonesia*. Bandung: Yuseha.
- Chazawi, Adami. 2002. *Hukum Pidana 1*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Ensiklopedi Islam, jilid 5, 2005. Jakarta: Ichtiar Baru van Hoeve.
- Ghofur Anshori, Abdul. 2008. *Aspek Hukum Reksa Dana Syariah di Indonesia*. Bandung: Refika Aditama.
- Hosen, Ibrahim. 1987. *Apakah Itu Judi*. Jakarta: Lemabaga Kajian Ilmiah Institut Ilmu AlQur’an.
- Ibrahim, Johnny. 2006. *Teori dan Metodologi Penelitian Hukum Normatif*. Malang: Banyumedia Publishing.
- Jurnal Ilmu Hukum, LL Dikti Wilayah IX Sulawesi, *Perkembangan Hukum Ekonomi Syariah di Indonesia*. Vol. 09. No. 02. Oktober 2019. Pp. No. 1-16.
- Kartono. D. K. *Patologi Sosial*. Bandung: c.v. Rajawali-Jakarta
- M Arimin, Tatang. 1995. *Menyusun Rencana Penelitian*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Muarif Ambary, Hasan. 1996. *Suplemen Ensiklopedia Islam*. Jakarta: Ichtiar Baru Van Hoeve.
- Muladi. 1995. *Kapita Selektta Sistem Peradilan Pidana*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.

- Munawar, Said. 2019. *Kebijakan Penegakan Hukum Pidana terhadap Tindak Pidana Perjudian*. Jurnal PRANATAHUKUM, Vol.2, No.1.
- Mustofa, Imam. 2019. *Fikih Muamalah Kontemporer*. Depok: PT. Raja Grafindo.
- Nawawi Arief, Barda. 2003. *Beberapa Masalah Perbandingan Hukum Pidana*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Nurul Fatimah, Isnaini. 2020. *Sanksi Pelaku Tindak Pidana Perjudian Menurut UU No. 7 Tahun 1974 Tentang Penertiban Perjudian (Ditinjau Dari Perspektif Hukum Pidana Islam)*. ALQANUN: Jurnal Kajian Sosial dan Hukum Islam, Volume 1, Nomor 1.
- Poerwadarminta. 1995. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Kedua*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Qadir Audah, Abdul. 2007. *Ensiklopedi Hukum Pidana Islam (At-Tasyri' Al-Jina'i Al-Islamy Muqaranan bil Qonunil Wad'iy)*. Penerjemah: Tim Tsalisah-Bogor. Jakarta: PT Karisma Ilmu.
- Rahman. 1996. *A I'Doi Syariah The Islamik Law*, Terj. Zainudin dan Rusydi Rasyid, Imran. Skripsi “Sanksi Hukum Bagi Pelaku Tindak Pidana Perjudian dalam Pasal 2 UU No. 7 Tahun 1974 Tentang Penerbitan Perjudian dalam Prespektif Hukum Pidana Islam”. Uin Walisongo Semarang.
- Rokhmadi. 2009. *Reformulasi Hukum Pidana Islam*. Semarang: Rasail Media Group.
- Rudiansyah. *Telaah Gharar, Riba dan Maisir dalam Prespektif Transaksi Ekonomi Islam*. Jurnal AL Huquq, E ISSN 2714-5514.
- Saleh, H.E. Hassan. 2008. *Ed.1, Kajian Fiqh Nabawi & Fiqh Kontemporer*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Shobirin. 2015. *Jual Beli Dalam Pandangan Islam, Jurnal Bisnis dan Manajemen Islam*. Vol. 3, No. 2.
- Suhendi, Hendi. 2002. *Fiqh Muamalah*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Sujarweni, V. Wiratna. 2014. *Metodologi Penelitian Lengkap, Praktis Dan Mudah Dipahami*. Yogyakarta: PT Pustaka Baru.
- Sukandarrumidi. 2004. *Metodologi Penelitian (petunjuk praktis untuk peneliti pemula)*. Yogyakarta: Gajahmada University Press.



- Sulaiman, "Hukuman Kewarisan". Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. Syaiku, dkk. 2018. *Fikih Muamalah Memahami Konsep dan Dialektik*. Yogyakarta: K-Media.
- Soemtitro. 1998. *Metodologi Penelitian Hukum Dan Jurimetri*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Tarmizi, Erwandi. 2012. *Harta Haram Muamalat Kontemporer*. Bogor: P.T. Berkah Mulia Insani.
- W. Purbo, Onno. 2007. *Kebangkitan Nasional Ke-2 Berbasis Teknologi Informasi* (computer network research group: ITB).
- Anonim.  
<https://www.kompasiana.com/balibee/5ccc12463ba7f77b4c377c52/awal-mula-terciptanya-mesin-slot-hingga-saat> Diakses pada 25 Januari 2022.
- Anonim. <https://www.merdeka.com/gaya/menelusuri-jejak-dewa-dewa-olympus-di-yunani>. Diakses pada 25 Januari 2022.
- Anonim. <https://www.merdeka.com/gaya/menelusuri-jejak-dewa-dewa-olympus-di-yunani.html>. Diakses pada 25 Januari 2022.
- Anonim. <http://indonesianskeptics.blog.spot.com/2013/11/kupas-tuntas-perjudian-melalui-internet.html> diunduh pada tanggal 26 Juni 2022.
- Anonim. <https://35.240.186.245/tips-bermain-slot-online-gates-of-olympus>. Diakses pada tanggal 09 April 2022.
- Undang- Undang Republik Indonesia Nomer 07 Tahun 1974 Tentang Perjudian.  
Pasal 303 KUHP  
Pasal 303 bis  
Pasal 303 KUHP

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP

### A. Identitas Diri

1. Nama Lengkap : Hanif Rais Bahri
2. NIM : 1522301063
3. Tempat/tgl Lahir : Purbalingga 23 Mei 1997
4. Alamat Rumah : Baleraksa, Karangmoncol, Purbalingga  
Rt 01 Rw 04
  
5. Nama Ayah : Suheri
6. Nama Ibu : Laily Fatimah S.Ag

### B. Riwayat Pendidikan

1. Pendidikan Formal
  - a. SD/MI : MI Ma'arif NU 01 Baleraksa
  - b. SMP/MTS : Mts Al Ikhsan Beji
  - c. SMA/MA : MA Ali Maksum Krapyak
  - d. S1 :
2. Pendidikan Non Formal
  - a. Brailian jiu-jitsu
  - b. PAGARNUSA

### C. Pengalaman Organisasi

1. PC PSNU PAGARNUSA PURBALINGGA
2. IPNU





