

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Seiring dengan berjalannya waktu, tidak bisa dipungkiri bahwa perkembangan zaman semakin maju dan pesat. Terutama dibidang teknologi yang makin berkembang disetiap harinya. Sebenarnya perkembangan dibidang teknologi ini bagus, dan dapat mempermudah segala urusan yang ada dalam hal teknologi tersebut. Namun, siapa sangka perkembangan ini justru menjadi serangan balik terhadap masyarakat. Pada saat ini kejahatan tidak hanya dilakukan di dunia nyata, tetapi juga melalui internet, atau sering disebut sebagai kejahatan dunia maya.<sup>1</sup>

Setiap individu harus beradaptasi dengan perkembangan teknologi agar dapat memahami teknologi baru sehingga teknologi dapat berkembang dengan baik dalam masyarakat. Masyarakat haruslah cermat dalam menggunakan teknologi yang ada sehingga penggunaan teknologi yang semakin berkembang ini tidak disalahgunakan oleh pihak yang tidak bertanggung jawab.<sup>2</sup> Teknologi merupakan salah satu produk dari modernitas yang telah mengalami kemajuan begitu pesat. Pada penghujung abad ke-20 telah ditemukan beberapa karya dibidang teknologi dimana salah satunya adalah internet.

---

<sup>1</sup>Enik Isnaini, *Tinjauan Yuridis Normatif Perjudian Online Menurut Hukum Positif Di Indonesia*,. *Jurnal Independent Vol.5 No.1*, 2017.

<sup>2</sup>Muhammad Ngafifi, *Kemajuan Teknologi Dan Pola Hidup Manusia Dalam Perspektif Sosial Budaya*, *Jurnal Pembangunan Pendidikan Fondasi Dan Aplikasi Vol.2 No 1*, 2014.

Kehadiran internet memberi dampak yang luar biasa terhadap manusia. *Live Streaming* belakangan ini makin marak dalam kehidupan sehari-hari. Banyak dari kita yang menggunakan media *live streaming* sebagai sarana komunikasi dan kebutuhan karena bisa didapatkan dengan waktu yang cepat. *Live streaming* digunakan untuk menyiarkan video secara langsung yang direkam dengan kamera video dan dapat dilihat semua orang dan dimanapun dalam keadaan waktu yang sama. *Live streaming* dapat digunakan sebagai alat informasi kejadian di suatu tempat tanpa perlu kita datang ke lokasi tersebut. Dengan semakin tingginya minat masyarakat terhadap media sosial, maka masyarakat akan semakin tergantung dengan media sosial, dan hal ini akan mempengaruhi kehidupan mereka sehari-hari.

Media sosial merupakan salah satu bentuk perkembangan zaman yang memanfaatkan teknologi dalam penggunaannya yang mana penggunaan media sosial dapat dengan mudah mengakses, berpartisipasi, dan berbagi dalam media sosial dan dapat diakses oleh masyarakat baik yang dikenal maupun tidak. Media sosial dapat mencakup beraneka ragam ide, pendapat, gagasan, dan juga konten yang dilakukan secara tidak langsung karena menggunakan akses jaringan internet sehingga menggunakan cara berkomunikasi baru teknologi yang dapat mempermudah setiap individu dalam memperoleh suatu informasi dengan cepat. Teknologi memang tidak diragukan lagi dapat menjadi alat untuk perubahan dalam masyarakat, inilah pentingnya peran teknologi. Tampaknya masyarakat modern sangat bergantung pada teknologi baik dalam arti positif maupun negatif. Kemajuan teknologi merupakan produk budaya manusia, selain memberikan

dampak positif yaitu dapat dimanfaatkan untuk kepentingan umat manusia, tetapi juga berdampak negatif bagi perkembangan dan peradaban manusia itu sendiri.<sup>3</sup>

Bersamaan dengan kemajuan zaman, permainan judi *online* pun cukup mengalami perkembangan. Hal tersebut dapat terjadi karena permainan ini memang memberikan kemungkinan keuntungan yang cukup besar apabila memenangkannya serta sangat praktis untuk dilakukan. Selain dikarenakan faktor perkembangan fasilitas yang mendukung, sebenarnya permainan ini juga berdasarkan permainan judi yang sudah sangat melekat dengan masyarakat Indonesia pada umumnya.

Dewasa ini fenomena permainan *gates of olympus* marak terjadi dikalangan mahasiswa karena dipicu oleh konten-konten *live streaming* permainan tersebut yang ada di media sosial. Hal lain yang memicu maraknya permainan ini dikalangan mahasiswa yaitu karena hasil yang diperoleh sangat besar serta keefektifan dan sistem yang digunakan lebih mudah untuk melakukan permainan tersebut. Permainan *gates of olympus* ini biasa juga dikenal dengan nama slot *Olympus* atau si kakek Zeus atau juga Dewa Petir. Slot *gates of olympus* menggunakan tema kerajaan *Olympus* Yunani kuno dengan kekayaannya yang berlimpah ruah sehingga selalu memberikan pembayaran kepada setiap *player* yang bermain. *Game* ini memiliki formasi enam gulungan kali lima baris. Para pe-

---

<sup>3</sup>Abdul Wahid, Mohammad Labbib, *Kejahatan Mayantara (Cyber Crime)*, (Bandung : PT. Refika Aditama, 2005), h. 21.

main yang hoki juga dapat meraih kemenangan hingga lima ribu kali nilai taruhan.<sup>4</sup>

Seperti terlihat pada gambar berikut :



Gambar 1.1 : Bentuk Permainan *Gates Of Olympus*

Antusiasme masyarakat Indonesia akan *game slot* akhir-akhir ini sangat besar. Para pemain bisa bermain dengan akun slot demo *gates of olympus* gratis dengan nominal mata uang yang sudah disediakan. Dalam versi demo *gates of olympus* terdapat kredit atau saldo yang gratis untuk setiap pemain.

---

<sup>4</sup><https://www.narayanajuniorcolleges.com/branchesold/gates-of-olympus/> Diakses pada 9 Februari 2023 Pukul 22.32 WIB.

Jadi para pemain tidak perlu khawatir kehabisan saldo karena kredit tersebut akan bertambah secara otomatis jika sudah habis. dan dapat bermain sepuasnya sambil memahami pola permainan slot *Olympus* yang gampang menang. Dan juga mempelajari fitur-fitur yang terdapat dalam game seperti *tumbling*, pengganda kemenangan, *spin* gratis, beli *fre spins* yang semuanya menguntungkan bagi para pemainnya. Namun jumlah uang yang ada tidak dapat dikeluarkan dari akun tersebut. Para pemain diwajibkan untuk melakukan pendaftaran dan transaksi deposit terlebih dahulu agar dapat memainkan serta mencoba peruntungan dengan uang asli. Bila menang memainkan *game* ini maka modal awal bisa menjadi berlipat. Yang menang taruhan pasti senang mendapatkan uang. Inilah yang membuat pemain ketagihan.

Cara daftar slot uang asli juga sangat gampang sekali dan hanya memerlukan waktu kurang dari 5 menit. Para pengunjung tinggal mengisi kolom yang tersedia pada *form* pendaftaran dengan data diri yang akurat dan terbaru. *gates of olympus* adalah slot *online* yang kerap dipromosikan atau dibuat konten *live streaming* di media sosial. Jelas ini trik *marketing* agar orang-orang mau bermain slot tersebut tanpa mereka tahu bahwa semua janji hanya kebohongan. Kegacoran slot *gates of olympus* hanyalah tipu muslihat bandar di awal sebelum mengeruk keuntungan dari pemain.<sup>5</sup>

---

<sup>5</sup><https://noodol-cafe.com/entertainment/fakta-gates-of-olympus-penuh-tipuan/> Di akses pada 10 Februari 2023 Pukul 12.59 WIB.

Seperti terlihat pada gambar berikut :



Gambar 1.2 : Konten *Live Streaming* Permainan *Gates Of Olympus*

Perjudian *online* semakin marak dilakukan saat ini dimana para pelaku melakukan kegiatan perjudian secara *virtual* yang dilakukan melalui *website* atau aplikasi tertentu yang terhubung dengan jaringan internet. Proses transaksi dari *deposit* hingga penarikan uang hasil dari perjudian semua terhubung dalam sistem secara *online*. Perjudian *online* juga turut melibatkan bank sebagai sarana untuk memutarakan uangnya dalam sistem transaksi karena dianggap dapat dilakukan dengan mudah kapanpun dan dimanapun.

Dengan semakin banyaknya situs-situs perjudian di internet juga kemudahan akses dan transaksinya, yaitu melalui transaksi elektronik perbankan, membuat aparat penegak hukum kesulitan dalam membongkar praktik perjudian *online*. Kendala yang seringkali dihadapi adalah sulitnya untuk memperoleh alat bukti yang memang sulit untuk dicari dan dari pihak bank sendiri seakan menutup akses dari Kepolisian untuk melakukan pemeriksaan. Maka dari itu dengan bermacam kemudahan yang ditawarkan melalui situs-situs perjudian dan kurangnya penegak hukum dalam melakukan penjarangan terhadap pelaku perjudian *online* yang akhirnya memberikan kelonggaran dan dimanfaatkan oleh pelaku. Hal tersebutlah yang membuat semakin banyak kalangan tertarik untuk mencoba peruntungannya dengan maksud memperoleh keuntungan besar dari melakukan perjudian *online*.

Untuk diketahui, tindak pidana perjudian diatur dalam Pasal 303 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP). Sementara perjudian online diatur dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) sebagaimana telah diubah oleh Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Ancaman hukuman dalam pasal 303 KUHP adalah kurungan paling lama 4 tahun atau denda paling banyak Rp 10 juta. Sementara dalam Undang-Undang RI Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian (yang mengubah ancaman hukuman dalam Pasal 303 KUHP) ancaman hukuman selama-lamanya 10 tahun atau denda maksimal Rp 25 juta. Sementara menurut pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 11 tahun 2008 *jo* Pasal 45 ayat (2) Undang-Undang Nomor 19 tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi

Elektronik ancaman perjudian *online* penjara paling lama 6 tahun dan/atau denda paling banyak Rp 1 miliar.<sup>6</sup>

Masalah perjudian sudah dikenal sejak lama sepanjang sejarah ditengah-tengah masyarakat. Sejak zaman dahulu masalah perjudian merupakan suatu kesenjangan atau gejala sosial, yang berbeda hanyalah pandangan hidup dan cara permainannya. Allah swt berfirman didalam surah al-Baqarah ayat 219:

يَسْأَلُونَكَ عَنِ الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ قُلْ فِيهِمَا إِثْمٌ كَبِيرٌ وَمَنَا فِعٌ لِلنَّاسِ وَإِثْمُهُمَا أَكْبَرُ مِنْ نَفْعِهِمَا  
وَيَسْأَلُونَكَ مَاذَا يُنْفِقُونَ قُلِ الْعَفْوَ كَذَلِكَ يُبَيِّنُ اللَّهُ لَكُمْ الْآيَاتِ لَعَلَّكُمْ تَتَفَكَّرُونَ

Artinya : “Mereka bertanya kepadamu (Nabi Muhammad) tentang khamar dan judi. Katakanlah, “Pada keduanya terdapat dosa besar dan beberapa manfaat bagi manusia. (Akan tetapi,) dosa keduanya lebih besar daripada manfaatnya. Mereka (juga) bertanya kepadamu (tentang) apa yang mereka infakkan. Katakanlah, “(Yang diinfakkan adalah) kelebihan (dari apa yang diperlukan).” Demikianlah Allah menerangkan ayat-ayat-Nya kepadamu agar kamu berpikir”.<sup>7</sup>

*Live streaming* perjudian didalam media sosial adalah merupakan konten yang perlu dicegah, ditutup, atau dihilangkan dari seluruh jaringan internet yang memasuki wilayah otoritas Indonesia, karena terdapat konten negatif didalamnya. Perjudian *online* merupakan salah satu dari jenis tindakan *Cyber Crime*. Salah satu penyalahgunaan teknologi adalah judi *online* ini. Judi pun beralih ketempat yang sedikit lebih *elite*.

---

<sup>6</sup>Pande Putu Rastika Paramartha, Sanksi Pidana Terhadap Para Pemasang Dan Promosi Iklan Bermuatan Konten Judi Online, *Jurnal Preferensi Hukum*, Vol.2 No. 1, 2021.

<sup>7</sup>Departemen Agama RI, *Al-Qur'an Dan Terjemahannya*, (Semarang : CV. Toha Putra, 1989), h. 53.



Sekarang berjudi tidak harus sembunyi-sembunyi seperti dahulu, dengan duduk santai di depan komputer bisa melakukan transaksi haram tersebut. Allah swt telah memperingatkan dengan tegas mengenai bahaya judi ini di dalam surah al-Maidah ayat 91 :

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

Artinya : “*Sesungguhnya syaitan itu bermaksud hendak menimbulkan permusuhan dan kebencian 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>8</sup>

Harta yang dihasilkan dari perjudian ini termasuk *bathil* (terlarang), dimana setiap sesuatu yang dilakukan dengan cara yang *bathil* maka hukumnya haram. Harta yang diperoleh dari hasil judi apabila digunakan untuk bisnis usaha hukumnya tetap haram meskipun hal tersebut dipergunakan di jalan Allah. Judi merupakan perilaku menyimpang yang dilakukan oleh para mahasiswa dengan keikutsertaan mereka dalam permainan judi *online* yang terpengaruh oleh konten *live streaming* yang ada di media sosial. Menurut salah satu Mahasiswa Fakultas Syariah Dan Hukum UIN SU yang berinisial AR, hal tersebut terjadi karena terdapat sesuatu yang membuat mereka tertarik yakni keuntungan yang akan didapatkan.

---

<sup>8</sup>*Ibid*, h. 177.

Mereka merasa akan lebih menguntungkan apabila mereka melakukannya dari pada tidak, meskipun tidak terdapat sebuah kepastian di dalamnya. Mahasiswa yang diharapkan sebagai generasi penerus bangsa terpengaruh oleh adanya situs permainan tersebut. Permainan yang bergantung pada sebuah keberuntungan ini memang sangat menarik perhatian bagi sebagian orang untuk ikut terlibat di dalamnya.<sup>9</sup>

Berdasarkan pengamatan awal di lapangan melalui interaksi dengan sesama mahasiswa, peneliti menemukan sebuah fenomena bahwa terdapat mahasiswa yang terlibat dalam permainan *gates of olympus* tersebut. Peneliti mengamati bahwa fenomena konten *live streaming* permainan *gates of olympus* di media sosial sangat mudah mempengaruhi para mahasiswa karena mereka melihat nominal uang yang dikalikan dalam permainan sangat besar.

Contoh dari mahasiswa berinisial RS, yang mengaku sudah beberapa bulan belakangan ini sering bermain dan melakukan transaksi deposit pada permainan *gates of olympus*. Walau sering mengalami kekalahan tapi tetap bermain dikarenakan ambisi untuk mengembalikan modal kekalahan dan demi memperoleh keuntungan yang besar. Sejauh ini kemenangan terbesar yang pernah diperolehnya adalah sebesar delapan juta rupiah dengan modal awal dua ratus ribu rupiah. Dari kemenangan tersebut, rasa penasaran akan kemenangan yang lebih

---

<sup>9</sup>Wawancara dengan mahasiswa AR, pada tanggal 8 September 2023.

besar pun muncul dikarenakan faktor konten-konten dimedia sosial. Sehingga uang hasil kemenangan sebelumnya dimainkan lagi dan akhirnya habis tak tersisa.<sup>10</sup>

Selain itu, ada juga Mahasiswa Fakultas Syariah Dan Hukum Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan yang menggunakan uang kuliah sebagai modal untuk bermain judi tanpa memikirkan efek samping dari tindakan tersebut sekalipun perbuatan tersebut dapat membuat mereka terancam tidak bisa membayar biaya kuliah. Meski demikian, perjudian *online* ini seperti memiliki daya tarik tersendiri bagi sehingga tidak mengherankan apabila mereka berani mempertaruhkan segalanya termasuk uang yang seharusnya mereka gunakan untuk biaya kuliah, biaya hidup sehari-hari dan mereka tidak segan untuk berbohong kepada orang tua mereka untuk meminta uang lagi ketika uang mereka habis untuk berjudi. Beberapa mahasiswa bahkan menjadikan perjudian *online* sebagai sarana mencari uang saku atau menjadikan perjudian *online* sebagai mata pencaharian utama untuk kebutuhan hidup sehari-hari, dan hal tersebut menjadi hal lumrah bagi mereka yang melakukannya.

Mengingat, perjudian sudah sangat sulit untuk dihilangkan. Apalagi kemajuan yang pesat dari teknologi dan informasi menjadi salah satu unsur mempermudah untuk mengakses situs-situs perjudian. Prakteknya yang cukup mudah dan fleksibel membuat permainan ini dikenal disegala kalangan, baik muda maupun tua. Bahkan sudah menjadi satu hal umum jika seseorang bermain *gates of olympus*.

---

<sup>10</sup>Wawancara dengan mahasiswa RS, pada tanggal 13 September 2023.

Jika tidak ada upaya untuk menyadarkan mahasiswa, maka akan terus menimbulkan dampak negatif. Menurut peneliti hal ini merupakan sebuah masalah besar yang tidak bisa dipandang dengan sebelah mata karena akan berdampak pada perilaku menyimpang bagi para generasi sekarang. Hal tersebut berkaitan pada Fatwa MUI No. 24 Tahun 2017 Tentang Hukum Dan Pedoman Bermuamalah Melalui Media Sosial :

1. Dalam bermuamalah dengan sesama, baik di dalam kehidupan riil maupun media sosial, setiap muslim wajib mendasarkan pada keimanan dan ketakwaan, kebajikan (*mu'asyarah bil ma'ruf*), persaudaraan (*ukhuwwah*), saling wasiat akan kebenaran (*al-haqq*) serta mengajak pada kebaikan (*al-amr bi al-ma'ruf*) dan mencegah kemunkaran (*al-nahyu 'an al-munkar*).
2. Bermuamalah melalui media sosial harus dilakukan tanpa melanggar ketentuan agama dan ketentuan peraturan perundang-undangan.
3. Setiap muslim yang bermuamalah melalui media sosial diharamkan untuk menyebarkan konten/materi kemaksiatan dan segala hal yang terlarang secara syar'i
4. Konten/informasi yang dibuat menjadi sarana *amar ma'ruf nahi munkar* dalam pengertian yang luas.
5. Tidak boleh menjadikan konten/informasi yang berisi hal yang terlarang baik secara agama maupun ketentuan peraturan perundang-undangan sebagai profesi untuk memperoleh keuntungan, baik ekonomi maupun non-ekonomi, seperti profesi *buzzer* yang mencari keuntungan dari kegiatan terlarang tersebut.

Contohnya seperti profesi *buzzer* yang mencari keuntungan dari kegiatan terlarang yaitu menyebarkan konten perjudian *gates of olympus* di media sosial agar dapat diakses dan dimainkan oleh khalayak umum khususnya para mahasiswa Fakultas Syariah Dan Hukum UIN SU Medan.<sup>11</sup> Secara umum, *buzzer* adalah orang atau sekumpulan orang yang dibayar jasanya untuk mempromosikan, mengkampanyekan atau menyuarakan sesuatu. Pada dasarnya, *buzzer* digunakan sebagai sarana pemasaran atau iklan, sebagai strategi bisnis untuk mengiklankan suatu produk dengan tujuan untuk menjangkau *audiens* yang lebih luas. Biasanya *buzzer* diambil dari kalangan orang-orang yang mempunyai banyak pengikut (*follower*) di akun sosial mediana, seperti para artis, selebritis ataupun *influencer-influencer* yang memiliki pengaruh besar kepada orang banyak atau penontonnya. Sehingga dapat terjangkau oleh khalayak umum khususnya mahasiswa Fakultas Syariah Dan Hukum UIN SU Medan yang tertarik dengan iklan permainan *gates of olympus* lalu memainkannya.

Maka dari itu penulis merasa tertarik untuk meneliti permasalahan ini dalam bentuk skripsi dengan judul **HUKUM TRANSAKSI DEPOSIT PERMAINAN GATES OF OLYMPUS DI MEDIA SOSIAL DITINJAU DARI FATWA MUI NOMOR 24 TAHUN 2017 TENTANG HUKUM DAN PEDOMAN BERMUAMALAH MELALUI MEDIA SOSIAL (Studi Kasus Mahasiswa Fakultas Syariah Dan Hukum Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan).**

---

<sup>11</sup>Fatwa MUI Nomor 24 Tahun 2017 Tentang *Hukum Dan Pedoman Bermuamalah Melalui Media Sosial*

## B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan diatas, maka penulis membuat rumusan dari permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana mekanisme transaksi deposit dalam permainan *Gates Of Olympus*?
2. Apa yang mempengaruhi mahasiswa Fakultas Syariah Dan Hukum UIN SU Medan untuk melakukan transaksi deposit pada permainan *Gates Of Olympus*?
3. Bagaimana hukum melakukan transaksi deposit pada permainan *Gates Of Olympus* di media sosial menurut Fatwa MUI Nomor 24 Tahun 2017 studi kasus mahasiswa Fakultas Syariah Dan Hukum UIN SU Medan?

## C. Tujuan Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini, tentunya penulis juga memiliki tujuan terkait penelitian yang dilakukan oleh penulis, diantaranya :

1. Untuk mengetahui mekanisme transaksi deposit dalam permainan *Gates Of Olympus*;
2. Untuk mengetahui hal yang mempengaruhi mahasiswa Fakultas Syariah Dan Hukum UIN SU Medan melakukan transaksi deposit pada permainan *Gates Of Olympus*;
3. Untuk mengetahui hukum melakukan transaksi deposit pada permainan *Gates Of Olympus* di media sosial menurut Fatwa MUI Nomor 24 Tahun 2017 studi kasus mahasiswa Fakultas Syariah Dan Hukum UIN SU Medan.

## D. Manfaat Penelitian

### 1. Manfaat Teoritis

Dalam penelitian ini penulis berharap dapat menambah *khazanah* pengetahuan, khususnya mengenai status hukum *live streaming* di media sosial menurut Fatwa MUI 24 Tahun 2017. Kemudian memberikan kontribusi keilmuan dalam bidang hukum ekonomi syariah dan berguna sebagai landasan penelitian kedepannya.

### 2. Manfaat Praktis

Penelitian ini merupakan salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana (S1) pada jurusan Muamalah Fakultas Syariah dan Hukum Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan. Dengan adanya penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi penulis sendiri, pelajar atau mahasiswa serta masyarakat luas lainnya.

## E. Kajian Pustaka

Masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah hukum *Live Streaming* permainan *Gates Of Olympus* di media sosial menurut Fatwa MUI Nomor 24 Tahun 2017 Tentang Hukum Dan Pedoman Bermuamalah Melalui Media Sosial, agar nantinya pembahasan ini fokus pada pokok kajian maka saya sebagai peneliti melengkapi dengan beberapa literatur diantaranya sebagai berikut:

1. Skripsi berjudul *Analisis Tindak pidana Hukum Islam Terhadap Judi Online (Studi Kasus Desa Lautang Kec. Belawa Kab. Wajo)*, oleh Aswar Ardi, Fakultas Syariah Hukum UIN Alauddin Makassar. Kesimpulan

dalam skripsi ini ialah tindak pidana perjudian online yang berpengaruh pada perilaku seseorang dan dapat merusak perekonomian dari pelaku judi tersebut. Selain itu dampak yang ditimbulkan juga dapat mendatangkan permusuhan di lingkungan, baik di dalam maupun luar keluarga dan mendatangkan krisis moral serta menurunkan etos dan semangat dalam bekerja.<sup>12</sup>

2. Jurnal "*Kajian Hukum Terhadap Tindak Pidana Perjudian (Penerapan Pasal 303, 303 BIS KUHP)*", oleh Geraldly Waney. Kesimpulan dalam penelitian ini bahwa penerapan sanksi pidana yang menggunakan pasal 303, 303 bis Kuhp, dalam penelitian ini dikatakan bahwa tindak pidana perjudian dapat dikategorikan kedalam dua pasal yang mana pasal tersebut adalah pasal 303 dan 303 bis. Dengan melihat kedua pasal tersebut, menerangkan bahwa bermain judi adalah permainan yang ditawarkan untuk mendapatkan kesempatan meraih keuntungan-keuntungan yang belum jelas nilainya dan siapa pemenangnya, dan yang menjadi unsur-unsur tindak kejahatan perjudian ini adalah permainan yang bersifat untung-untungan. Namun dalam jurnal tersebut tidak secara rinci membahas terkait perjudian online dan lebih membahas kepada putusan hakim dalam membahas tindak pidana perjudian. Dalam penerapan pasal 303 dan 303 bis, pertimbangan hakim ketika memutus perkara pidana melalui penetapan keputusan hakim di dalam persidangan dilihat dari fakta

---

<sup>12</sup>Aswar Ardi, *Analisis Tindak Pidana Hukum Islam Terhadap Judi Online*, (Makassar : Skripsi Fakultas Syariah Hukum UIN Alaudin, 2018)



yang terungkap dan dapat dikenakan hukum baik melalui saksi maupun keterangan dari para terdakwa, lalu alat-alat bukti lain yang dapat menguatkannya, baru kemudian hakim melihat secara *yuridis* terhadap hal yang meringankan dan memberatkan sipelaku dengan keyakinan hakim pejabat yang berwenang.<sup>13</sup>

Dari beberapa penelitian terdahulu, peneliti tidak menemukan judul yang sama tetapi terdapat sedikit pembahasan yang sama. Hal inilah yang menjadi pembeda antara penelitian ini dengan penelitian sebelumnya. Berdasarkan uraian penelitian dapat dipahami bahwa dari kedua penelitian tersebut terdapat kesamaan yakni membahas tentang perjudian. Namun dalam penelitian ini peneliti akan membahas tentang hukum transaksi deposit permainan *gates of olympus* di media sosial ditinjau dari Fatwa MUI Nomor 24 Tahun 2017 Tentang Hukum Dan Pedoman Bermuamalah Melalui Media Sosial.

#### **F. Kerangka Teoritis**

Di era globalisasi seperti sekarang teknologi berkembang sangat pesat dan memberikan banyak manfaat bagi setiap individu dengan adanya kemajuan dalam berbagai aspek. Perkembangan internet menjadikannya sebagai kebutuhan sehari-hari dalam kehidupan manusia, internet juga membuat manusia mendapatkan informasi dengan mudah serta hiburan tanpa batas.

---

<sup>13</sup>Geraldly Waney, *Kajian Hukum Terhadap Tindak Pidana Perjudian (Penerapan Pasal 303, 303 BIS KUHP)*, Jurnal Lex Crimen Vol.5 No.3, 2016.

Zaman modern ini, dunia secara keseluruhan menyatu dengan dunia *cyber* atau pun biasa disebut dengan dunia maya.<sup>14</sup> Media sosial mampu memberikan kemudahan bagi para pengguna untuk berkomunikasi dan bersosialisasi. Dengan kemudahan-kemudahan yang disediakan, tentu saja media sosial lebih diminati oleh masyarakat dibanding dengan media tradisional. Kemudahan-kemudahan yang dimaksud yaitu media sosial tidak dibatasi oleh tempat dan waktu, yang artinya siapapun dapat menggunakan media sosial di mana saja dan kapan saja, asalkan memiliki akses internet. Dari sinilah, media sosial semakin berkembang dan semakin diminati oleh masyarakat.<sup>15</sup>

Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa banyak manfaat bagi segala bidang kehidupan. Salah satu keunggulannya adalah permainan elektronik dan visual sebagai salah satu bentuk hiburan, yang sering disebut juga dengan *game online*.<sup>16</sup> Secara umum permainan *game online* dapat didefinisikan sebuah jenis video *game* permainan yang hanya bisa dijalankan apabila sebuah perangkat yang digunakan untuk bermain *game* terhubung dengan jaringan internet.

Menurut pandangan islam tentang *game online*, hukum asal dari *game* komputer, *game handphone* maupun yang berbasis *game online* adalah boleh. Hal

---

<sup>14</sup>M. Yahya Harahap, *Beberapa Tinjauan Tentang Permasalahan Hukum* (Bandung: Citra Aditya Bakti, 1997), h. 274.

<sup>15</sup>Eni Maryani, *Media Dan Perubahan Sosial*, (Jakarta: Rosda, 2011), h. 17.

<sup>16</sup>A. Rini, *Menanggulangi Kecanduan Game Online Pada Anak* (Jakarta: Pustaka Mina, 2011), h. 47.

ini sesuai dengan kaidah fikih :

الأَصْلُ فِي الْأَشْيَاءِ الْإِبَاحَةُ

Artinya : “Asal segala sesuatu adalah dibolehkan”.

الأَصْلُ بَقَاءُ مَا كَانَ عَلَى مَا كَانَ حَتَّى يُثَبَّتَ مَا يُغَيِّرُهُ

Artinya : “Asal sesuatu adalah tetapnya sesuatu yang telah ada pada keadaan semula, sampai ditetapkan sesuatu yang mengubahnya”.<sup>17</sup>

Pada dasarnya Islam tidak melarang berbagai hiburan dan permainan bagi umat Islam. Asalkan tidak melanggar syariat Islam seperti penipuan terhadap orang lain, kemungkinan menyakiti, memperlihatkan bagian tubuh atau aurat wanita kepada seseorang yang bukan mahramnya, permainan yang mengandung unsur perjudian serta terdapat unsur menyakiti hewan.<sup>18</sup> Dalam permainan, yang paling kita perhatikan adalah permainan yang disediakan tidak tergolong dalam kategori *maysir* dan tidak tergolong ke dalam perbuatan mengundi nasib. Allah swt berfirman di dalam surah al-Maidah ayat 90 :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْلَامُ رِجْسٌ مِّنْ عَمَلِ الشَّيْطَانِ فَاجْتَنِبُوهُ

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI لَعَلَّكُمْ تَفْلِحُونَ

SUMATERA UTARA MEDAN

Artinya: “Hai orang-orang yang beriman, sesungguhnya (meminum) khamar, berjudi, (berkorban untuk)berhala, mengundi nasib dengan panah, adalah

---

<sup>17</sup>Abdul Wahhab Khallaf, *Ilmu Ushul Fiqh*, Terj. Moh. Zuhri dan Ahmad Qarib (Semarang : Dina Utama, 2014), h. 155.

<sup>18</sup>Yusuf Al-Qardhawi, *Fiqh Al-Lahwi Wa At-Tarwih*, Terj. Dimas Hakamsyah (Jakarta: Pustaka Al-Kausar, 2005), h. 59.

*termasuk perbuatan syaitan. Maka jauhilah perbuatan-perbuatan itu agar kamu mendapat keberuntungan”. (Q.S Al Maidah/5 : 90)* <sup>19</sup>

Ayat di atas mengisyaratkan bahwa sebagai umat muslim hendaklah menjauhi perbuatan-perbuatan yang tidak disukai Allah. Menarik satu poin pada ayat di atas tentang judi atau *maysir*, *maysir* merupakan suatu perbuatan yang sangat dilarang dan tidak disukai Allah dan perbuatan yang sangat dilarang dan tidak disukai Allah dan perbuatan tersebut merupakan salah satu perbuatan *syaitan*, dan Allah mengingatkan kita untuk menjauhi perbuatan tersebut karena tidak memberikan manfaat terhadap kita, hal ini sebagaimana yang telah digambarkan dalam ayat di atas.<sup>20</sup>

Islam mengharamkan segala permainan yang di dalamnya bercampur dengan judi, karena salah satu ciri judi adalah mengandung untung dan rugi bagi salah satu dari kedua belah pihak. Oleh karena itu, diharamkan dan dilarang bagi seorang muslim untuk berjudi demi kesenangan dan mengisi waktu luang. Apalagi menjadikan judi sebagai sarana mencari nafkah. Ulama fikih mendefinisikan perjudian sebagai “*permainan yang menjanjikan keuntungan tanpa melalui jalur yang wajar menurut hukum syariah*”. Judi adalah permainan untung-untungan yang membuat orang berharap bisa mendapatkan keuntungan dengan mudah.<sup>21</sup>

---

<sup>19</sup>Departemen Agama RI, *Al-Qur'an Dan Terjemahannya*, h. 176.

<sup>20</sup>Gamal Komandoko, *Ensiklopedia Istilah Islam*, (Yogyakarta: Cakrawala, 2009), h. 231

<sup>21</sup>Hasan Muarif Ambariy, *Suplemen Ensiklopedia Islam*, (Jakarta: Ichtiar Baru Van Hoeve, 1996), h. 297.

Judi merupakan perbuatan yang dilarang oleh Allah swt, dalam al-Qur'an, kata judi (*maysir*) disebutkan sebanyak 3 kali, yaitu dalam surah al-Baqarah ayat 219, surah al-Maidah ayat 90 dan 91. Ketiga ayat ini menyebutkan beberapa kebiasaan buruk yang berkembang pada masa *jahiliyah*, yaitu *khamr*, *al-maysir*, *al-anshab* (berkorban untuk berhala), dan *al-azlam* (mengundi nasib menggunakan panah).<sup>22</sup>

### G. Hipotesis

Penulis mengambil kesimpulan bahwa hukum transaksi *deposit* permainan *Gates Of Olympus* di media sosial ditinjau dari Fatwa MUI Nomor 24 Tahun 2017 Tentang Hukum Dan Pedoman Bermuamalah Melalui Media Sosial Studi Kasus Mahasiswa Fakultas Syariah Dan Hukum UIN SU Medan adalah haram, karena dalam pelaksanaannya telah melanggar ketentuan agama maupun ketentuan peraturan perundang-undangan sebagai profesi untuk memperoleh keuntungan, baik ekonomi maupun non-ekonomi, seperti profesi *buzzer* yang mencari keuntungan dari kegiatan terlarang tersebut serta para pemain *game* melakukan transaksi *deposit* yang mana saldo *deposit* tersebut digunakan untuk taruhan dalam permainan.

### H. Metode Penelitian

Peter Mahmud Marzuki merumuskan penelitian hukum sebagai suatu proses untuk menemukan aturan hukum, prinsip-prinsip hukum, maupun doktrin-

---

<sup>22</sup>Abdul Aziz Dahlan, *Ensiklopedi Hukum Islam*, (Jakarta: PT Ikhtiar Baru van Hoeve, 1996), h. 154.

doktrin hukum guna menjawab isu hukum yang dihadapi.<sup>23</sup> Metode penelitian hukum merupakan suatu cara yang sistematis dalam melakukan sebuah penelitian.<sup>24</sup>

Untuk memudahkan pemahaman dalam melihat dan menggambarkan cara kerja penelitian skripsi ini penulis mengambil langkah-langkah dalam metodologi penelitian sebagai berikut:

### 1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian hukum empiris, yaitu meneliti data sekunder atau data yang didapat dari landasan teoritis seperti pendapat atau tulisan para ahli atau perundang-undangan dahulu, kemudian dilanjutkan dengan mengadakan penelitian data primer di lapangan seperti wawancara.<sup>25</sup> Penelitian hukum empiris adalah jenis penelitian hukum yang berfungsi untuk melihat hukum dengan meneliti bekerjanya hukum di masyarakat dan tentang efektivitas hukum yang sedang berlaku.<sup>26</sup> Jenis penelitian ini dipergunakan karena dalam penelitian ini akan meneliti tentang hukum *live streaming* permainan *gates of olympus* di media sosial dengan transaksi deposit.

### 2. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian hukum ini adalah

---

<sup>23</sup>Peter Mahmud Marzuki, *Penelitian Hukum*, (Jakarta : Kencana Prenada Media Group, 2011), h. 35.

<sup>24</sup>Abdulkadir Muhammad, *Hukum dan Penelitian Hukum*, (Bandung : PT.Citra Aditya Bakti,2004), h. 57.

<sup>25</sup>Zainuddin Ali, *Metode Penelitian Hukum*, (Jakarta : Sinar Grafika, 2015), h. 31.

<sup>26</sup>Jonaedi Efendi & Johnny Ibrahim, *Metode Penelitian Hukum Normatif dan Empiris*, (Jakarta : Kencana, 2016), h. 150.

pendekatan perundang-undangan (*statute approach*) dan *living case study*. Pendekatan perundang-undangan (*statute approach*) adalah pendekatan yang dilakukan dengan menelaah Undang- Undang dan regulasi yang bersangkutan paut dengan isu hukum yang akan diteliti.<sup>27</sup> Pendekatan ini digunakan, karena yang akan diteliti adalah aturan hukum yang berkaitan dengan perjudian online. Pendekatan ini perlu memahami hierarki dan asas-asas peraturan perundang-undangan. Pendekatan ini juga digunakan untuk menemukan jawaban terhadap materi muatan hukum yang dirumuskan dalam penelitian ini.

*Living case study* merupakan penyelidikan empiris yang menyelidiki fenomena kontemporer dalam konteks kehidupan nyata. Awalnya metode penelitian studi kasus sering digunakan pada bidang ilmu sosial. Namun seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan, metode studi kasus mulai digunakan pada bidang lain.<sup>28</sup> Studi kasus yang baik harus dilakukan secara langsung dalam kehidupan sebenarnya dari kasus yang diselidiki. Walaupun demikian data studi kasus dapat diperoleh tidak saja dari kasus yang diteliti tetapi, juga dapat diperoleh dari semua pihak yang mengetahui dan mengenal kasus tersebut dengan baik. Studi kasus yang menarik adalah kebebasan peneliti dalam meneliti objek penelitiannya serta kebebasan menentukan domain yang ingin dikembangkan. Pendekatan ini digunakan peneliti untuk mengungkapkan

---

<sup>27</sup>Peter Mahmud Marzuki, *Penelitian Hukum*, (Jakarta : Kencana Prenada Media Group, 2011), h. 93.

<sup>28</sup>Ratna Dewi Nuraini, *Penerapan Metode Studi Kasus Yin Dalam Penelitian*, Jurnal Inersia, Vol. 16 No. 1, 2020.

hukum transaksi *deposit* pada permainan *gates of olympus* di media sosial.

### 3. Sifat Penelitian

Sifat penelitian yang digunakan dalam penelitian hukum ini adalah *deskriptif analitis*. *Deskriptif analitis* yaitu bahwa penelitian ini dilakukan dengan menggambarkan secara lengkap dan sistematis keadaan obyek yang diteliti berdasarkan peraturan perundang-undangan yang berkaitan dengan penelitian ini. *Deskriptif analitis* ini dipergunakan karena dalam penelitian ini akan menggambarkan tentang hukum transaksi deposit permainan *gates of olympus* di media sosial.

### 4. Sumber Data

Data yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah data *primer* dan didukung oleh data *sekunder*, antara lain:

#### a. Data *Primer*

Data *primer* adalah data yang diambil langsung dari *narasumber* yang ada di lapangan dengan melakukan proses wawancara. Wawancara tersebut dilakukan kepada para Mahasiswa Fakultas Syariah Dan Hukum UIN SU Medan yang terlibat dalam permainan *gates of olympus*;

#### b. Data *Sekunder*

Data *sekunder* adalah data yang diperoleh dari penelitian kepustakaan yang antara lain: buku-buku *literature*, perundang-undangan, surat kabar, *website*, maupun dokumen-dokumen yang berkaitan dengan permasalahan dalam penelitian hukum ini.<sup>29</sup>

---

<sup>29</sup>Ronny Hamitijo Soemitro, *Metodologi Penelitian hukum dan Jurimetri*, (Jakarta : Ghalia Indonesia. 1990), h. 61.



Data *sekunder* yang digunakan dalam penulisan ini terdiri dari bahan hukum *primer*, bahan hukum *sekunder*, dan bahan hukum *tersier*. Untuk lebih jelasnya penulis akan mengemukakan sebagai berikut:.

1) Bahan Hukum *Primer*

Bahan hukum *primer* merupakan bahan-bahan hukum yang mengikat atau yang membuat orang taat akan hukum. Sumber bahan hukum *primer* yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a) Fatwa MUI Nomor 24 Tahun 2017 Tentang Hukum Dan Pedoman Bermuamalah Melalui Media Sosial;
- b) Kitab Undang-Undang Hukum Pidana;
- c) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan atas Undang Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

2) Bahan Hukum *Sekunder*

Bahan hukum *sekunder* merupakan bahan yang memberikan penjelasan mengenai bahan hukum primer yang merupakan hasil olahan pendapat atau pikiran para pakar atau ahli yang mempelajari suatu bidang tertentu secara khusus yang memberikan petunjuk kemana peneliti akan mengarah. Sumber bahan hukum *sekunder* yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa buku-buku, karya ilmiah, artikel, surat kabar maupun *ensiklopedia* dan lainnya yang berkaitan dengan penelitian ini.

### 3) Bahan Hukum *Tersier*

Bahan hukum *tersier* merupakan bahan hukum yang memberikan petunjuk dan penjelasan terhadap bahan hukum primer dan bahan hukum sekunder dengan memberikan pemahaman dan pengertian atas bahan hukum lainnya. Sumber bahan hukum *tersier* yang digunakan dalam penelitian ini adalah kamus besar bahasa Indonesia (KBBI) kamus bahasa Inggris, kamus bahasa Arab, kamus hukum dan bahan dari internet.

## 5. Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang terdapat didalam penelitian ini, antara lain :

### a. *Observasi*

*Observasi* merupakan pengamatan yang dilakukan secara langsung, sistematis mengenai fenomena sosial dengan gejala-gejala di lapangan untuk kemudian dilakukan pencatatan.<sup>30</sup> Teknik yang penulis lakukan dengan cara melakukan pengamatan terhadap objek penelitian;

### b. Wawancara

Wawancara merupakan proses memperoleh keterangan untuk mendapatkan penelitian dengan cara tanya jawab dengan bertatap muka antara penanya dengan penjawab.<sup>31</sup> Metode ini merupakan metode pokok dalam memperoleh data dalam penelitian dengan cara peneliti terlebih

---

<sup>30</sup>P. Joko Subagyo, *Metode Penelitian Dalam Teori dan Praktik*, (Jakarta : PT. Rineka Cipta, 2014), h.39.

<sup>31</sup>Semardayanti, *Metode Penelitian*, (Bandung : CV Mandar maju, 2011), h.124.

dahulu mempersiapkan pertanyaan pada responden;

c. Studi Pustaka

Studi pustaka yakni dengan cara mengumpulkan data dengan mengumpulkan bahan bacaan terkait dengan topik pembahasan yang sedang diamati oleh penulis;

d. Studi Dokumentasi

Studi dokumentasi merupakan salah satu cara pengumpulan data dengan mengumpulkan semua data yang sesuai dengan pokok bahasan.

6. Analisis Data

Analisis data adalah penguraian atas suatu data sehingga dapat menghasilkan suatu kesimpulan. Analisis data ini juga berisi uraian tentang cara menganalisis, yaitu dengan memanfaatkan data yang terkumpul untuk digunakan dalam memecahkan masalah dalam penelitian yang dilakukan. Penelitian yang Penulis lakukan menggunakan teknik analisis data *kualitatif* yang dilakukan dengan melihat dan memperhatikan fakta yang ada di lapangan dan digabungkan dengan data *sekunder* dari kepustakaan. Kemudian hasil analisis ini dipaparkan secara *deskriptif* sehingga diperoleh hasil penelitian ini yang bersifat *deskriptif kualitatif*.<sup>32</sup>

**I. Sistematika Pembahasan**

Dalam penulisan tugas akhir ini akan dibagi menjadi lima bab, yang masing-masing bab terdiri dari sub bab yang tersusun secara sistematis sehingga mempermudah pembahasan dan pemahaman.

---

<sup>32</sup>Elisabeth Nurhaini Butarbutar, *Metode Penelitian Hukum*, (Bandung : PT. Refika Aditama, 2018), h. 146.

Bab I Pendahuluan, terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kajian pustaka, kerangka teoritis, hipotesis, metode penelitian dan sistematika pembahasan.

Bab II Membahas tentang pengertian permainan, permainan yang boleh dan tidak boleh dalam hukum islam, permainan *gates of olympus*, mekanisme permainan *gates of olympus*, media sosial, prinsip muamalah tentang *game judi online*.

Bab III Membahas tentang gambaran umum lokasi penelitian Fakultas Syariah Dan Hukum Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan, terdiri dari sejarah berdirinya, sarana dan prasarana, visi dan misi Fakultas Syariah Dan Hukum Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan.

Bab IV Membahas tentang mekanisme transaksi deposit dan hal yang mempengaruhi mahasiswa Fakultas Syariah Dan Hukum UIN SU pada permainan *gates of olympus* di media sosial serta analisis hukum transaksi deposit permainan *gates of olympus* di media sosial ditinjau dari Fatwa MUI Nomor 24 Tahun 2017 tentang hukum dan pedoman bermuamalah melalui media sosial.

Bab V Penutup, berupa kesimpulan dan saran.