

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar belakang

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk munculnya kejahatan modern seperti perjudian *online*. Era globalisasi memungkinkan individu untuk berinteraksi tanpa batas geografis melalui internet, yang awalnya dirancang sebagai sarana komunikasi dan informasi. Namun, kemajuan ini juga membuka peluang bagi eksploitasi negatif, di mana teknologi digunakan untuk kegiatan ilegal. Perjudian *online* merupakan bentuk transformasi dari perjudian konvensional yang kini dapat diakses melalui platform digital, memanfaatkan sistem elektronik, data elektronik, dan dokumen digital sebagai sarana utama. Perjudian *online* telah menyebabkan peningkatan kasus kecanduan dan kerugian ekonomi di banyak negara, dengan estimasi pasar global mencapai miliaran dolar setiap tahunnya. Di Indonesia, praktik ini berkembang pesat seiring dengan peningkatan akses internet, terutama di kalangan generasi muda yang terbiasa dengan gadget dan aplikasi daring.<sup>2</sup>

Perjudian *online* dilarang secara tegas di Indonesia berdasarkan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), khususnya Pasal 27 ayat (2) dan Pasal 45 ayat (1), yang mengatur tentang penyebaran informasi yang dilarang dan sanksi

---

<sup>2</sup> Engel, James F., Roger D. Blackwell, Paul D. Miniard, *Consumer Behaviour*, Seventh Edition, (Orlando: The Dryden Press, 1993).

pidana bagi pelaku. Selain itu, Pasal 303 dan 303 bis Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) juga menegaskan larangan perjudian secara umum, dengan ancaman pidana penjara dan denda. Bukti elektronik dari aktivitas judi *online*, seperti website penyelenggara, alamat email peserta, atau pesan singkat (SMS), diakui sebagai alat bukti sah berdasarkan Pasal 5 UU ITE, yang setara dengan barang bukti petunjuk dalam Kitab Undang-Undang Hukum Acara Pidana (KUHAP). Meskipun regulasi ini ada, implementasinya sering kali terkendala oleh sifat transnasional dari kejahatan siber ini. Pelaku judi *online* sering menggunakan server luar negeri atau VPN untuk menghindari penegakan hukum, sehingga penyelidikan memerlukan kerja sama internasional yang kompleks. Di tingkat nasional, belum adanya peraturan pemerintah sebagai aturan pelaksana UU ITE juga memperburuk situasi, membuat proses penggeledahan, penyitaan, dan penahanan terhadap pelaku menjadi tidak efisien.

Kabupaten Tulungagung, sebagai salah satu wilayah di Provinsi Jawa Timur, tidak luput dari peredaran perjudian *online* yang semakin marak. Data dari kepolisian setempat menunjukkan peningkatan kasus penindakan judi *online* dalam beberapa tahun terakhir, dengan pelaku yang berasal dari berbagai lapisan masyarakat, mulai dari remaja hingga orang dewasa. Dampaknya sangat nyata: kerugian ekonomi keluarga akibat utang, peningkatan kasus kecanduan, serta gangguan sosial seperti penurunan produktivitas dan peningkatan konflik rumah tangga. Misalnya,

banyak pelaku yang awalnya terlibat karena alasan ekonomi lemah, menganggap judi *online* sebagai "jalan pintas" untuk meningkatkan pendapatan, namun justru terjerumus ke dalam lingkaran utang dan frustrasi. Di sisi lain, fenomena ini juga merusak nilai-nilai keagamaan dan moral, karena dalam ajaran Islam, perjudian dianggap sebagai perbuatan haram yang dilarang keras oleh Al-Qur'an dan Hadis, sebagai godaan setan yang mendorong manusia meninggalkan perintah Tuhan. Aparat penegak hukum, terutama kepolisian, telah melakukan berbagai upaya penindakan melalui langkah penal (penegakan hukum berbasis undang-undang) dan non-penal (pendekatan teknologi seperti blokir situs). Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa upaya ini belum sepenuhnya efektif.<sup>3</sup>

Salah satu hambatan utama dalam penegakan hukum terhadap perjudian *online* di Kabupaten Tulungagung adalah ketiadaan Peraturan Daerah (Perda) khusus yang mengatur penanggulangan judi *online* secara spesifik. Tanpa instrumen hukum lokal ini, upaya penegakan hukum hanya bergantung pada ketentuan hukum nasional yang bersifat umum, seperti UU ITE dan KUHP. Hal ini menyebabkan penanganan kasus bersifat insidental, kurang menyentuh akar permasalahan secara menyeluruh. Misalnya, pengawasan preventif seperti edukasi masyarakat atau rehabilitasi sosial bagi pecandu belum terintegrasi dengan baik, karena tidak ada regulasi daerah yang mendorong keterlibatan pemerintah daerah. Selain itu, tantangan teknis seperti kesulitan melacak transaksi daring,

---

<sup>3</sup> Yayasan Jurnal Hukum. "Roadshow Sosialisasi Anti Transaksi Elektronik (*Cyber Crime*)", [www.jurnalhukum.com](http://www.jurnalhukum.com), diakses pada 1 November 2023 pukul 12.30 WIB.

kurangnya sumber daya manusia yang terampil dalam forensik digital, dan resistensi masyarakat yang masih menganggap judi sebagai "hiburan" memperburuk situasi.<sup>4</sup> Aparat kepolisian sering kali menghadapi keterbatasan anggaran dan koordinasi antarlembaga, sehingga penindakan lebih fokus pada aspek represif daripada preventif. Akibatnya, meskipun ada penangkapan pelaku, praktik judi *online* tetap bertahan dan bahkan berkembang melalui aplikasi seluler atau media sosial.<sup>5</sup>

Dalam perspektif Islam, perjudian *online* tidak hanya dilihat sebagai pelanggaran hukum positif, tetapi juga sebagai bentuk penyimpangan moral yang harus ditindak. Fiqih siyasah, sebagai cabang ilmu fiqih yang membahas tata kelola negara dan masyarakat, menempatkan lembaga seperti hisbah atau syurtah sebagai instrumen penting untuk menjalankan amar ma'ruf nahi munkar (menganjurkan kebaikan dan mencegah kemungkaran). Istilah hisbah merujuk pada lembaga pengawasan yang berfungsi menegakkan norma agama dan sosial, sementara syurtah lebih menekankan aspek keamanan dan penegakan hukum, mirip dengan peran kepolisian modern. Dalam konteks ini, muhtasib (petugas hisbah) berkewajiban mengawasi dan menindak keburukan seperti perjudian, termasuk yang berbasis teknologi. Pendekatan fiqih siyasah ini relevan karena menekankan integrasi antara hukum agama dan hukum positif, sehingga dapat memberikan wawasan

---

<sup>4</sup> Kartono Kartini, *Patologis Sosial : Kenakalan Remaja*, (Jakarta: Rajawali Press, 1992), Hlm. 45

<sup>5</sup> Imam Kabu, *Dinamika Informasi Dalam Persepektif Yuridis dan HAM*, (Jakarta: Cntya Press), hlm. 67.

alternatif dalam menilai efektivitas penegakan hukum di Indonesia. Misalnya, hisbah dapat diadaptasi sebagai model untuk meningkatkan pengawasan masyarakat terhadap judi *online*, dengan melibatkan tokoh agama dan komunitas lokal dalam upaya preventif.<sup>6</sup>

Berdasarkan fenomena dan hambatan tersebut, penelitian ini penting dilakukan untuk mengkaji efektivitas penegakan hukum terhadap perjudian *online* di Kabupaten Tulungagung tanpa adanya Perda khusus, serta menganalisisnya dari perspektif fiqh siyasah. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran konkrit tentang langkah-langkah yang telah ditempuh aparat penegak hukum, hambatan yang dihadapi, dan rekomendasi kebijakan bagi pemerintah daerah. Dengan demikian, hasilnya dapat berkontribusi pada pengembangan regulasi lokal yang lebih adaptif terhadap dinamika kejahatan digital, serta memperkuat sinergi antara hukum positif dan nilai-nilai Islam dalam menjaga ketertiban masyarakat di era teknologi.<sup>7</sup>

Dalam penelitian ini, penulis berminat untuk melakukan penelitian lebih mendalam bagaimana efektivitas penegakan hukum terhadap judi *online* di Kabupaten Tulungagung dalam ketiadaan Perda khusus, serta sejauh mana hambatan dan tindakan yang telah ditempuh oleh aparat penegak hukum dalam menghadapi fenomena ini. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang konkrit serta dijadikan bahan pertimbangan bagi pemerintah daerah dalam menyusun kebijakan

---

<sup>6</sup> Kartono, Kartini, *Patologi Sosial Jilid 1*. (Jakarta: CV Rajawali Press, 2015), hlm. 54

<sup>7</sup> Hasrianta, Kasus Tentang Perilaku Pemain Judi Bola *Online* Dikalangan Mahasiswa Universitas Mulawarman, *Journal Sosiatri-Sosiologi*, IV (1) (2018)

yang lebih adaptif terhadap dinamika kejahatan berbasis digital di tingkat lokal. Berdasarkan penjelasan latar belakang di atas, maka penulis ingin melakukan penelitian dengan mengambil judul **“Penegakan Hukum Terhadap Judi *Online* Di Kabupaten Tulungagung Tanpa Peraturan Daerah Khusus (Studi Kasus di Kabupaten Tulungagung)”**.

#### **B. Rumusan masalah**

1. Bagaimana penegakan hukum terhadap praktik judi *online* di Kabupaten Tulungagung tanpa adanya peraturan daerah khusus?
2. Bagaimana penegakan hukum terhadap praktik judi *online* di Kabupaten Tulungagung perspektif fiqih siyasah?

#### **C. Tujuan Penelitian**

1. Menganalisis penegakan hukum terhadap praktik judi *online* di Kabupaten Tulungagung tanpa adanya peraturan daerah khusus.
2. Menganalisis penegakan hukum terhadap praktik judi *online* di Kabupaten Tulungagung perspektif fiqih siyasah.

#### **D. Kegunaan Penelitian**

1. Secara Teoritis

Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam memperluas wawasan keilmuan serta memperdalam pemahaman terkait penegakan hukum terhadap praktik perjudian *online* di Kabupaten Tulungagung, khususnya dalam kondisi belum adanya Peraturan Daerah yang secara khusus mengaturnya.

## 2. Secara Praktis

### a. Bagi Aparat Peneqqak Hukum

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan evaluasi dan masukan dalam upaya meningkatkan efektivitas penegakan hukum terhadap tindak pidana judi *online*, meskipun belum adanya peraturan daerah yang secara khusus mengatur mengenai hal tersebut.

### b. Bagi Masyarakat

Hasil penelitian dapat digunakan sebagai bentuk pemahaman mengenai bagaimana penegakan hukum terhadap judi *online* di Kabupaten Tulungagung dalam ketiadaan Perda khusus serta meningkatkan kesadaran hukum dan partisipasi masyarakat dalam mencegah maraknya praktik perjudian berbasis daring.

### a. Bagi Peneliti Selanjutnya

Temuan penelitian ini bisa dimanfaatkan sebagai rujukan guna memperkaya wawasan serta memberi pengalaman yang bernilai penting dan bermanfaat bagi pengembangan suatu kajian dalam penelitian.

## **E. Penegasan Istilah**

### a. Penegakan Hukum

Penegakan hukum merupakan usaha untuk menghadirkan nilai-nilai keadilan, kepastian hukum, serta kemanfaatan sosial agar dapat dirasakan secara nyata oleh masyarakat. Dengan kata lain, hakikat

penegakan hukum adalah proses mewujudkan gagasan-gagasan hukum tersebut. Proses ini dimaksudkan untuk menghadirkan norma hukum agar benar-benar berfungsi sebagai acuan bagi setiap pihak dalam melaksanakan hubungan-hubungan hukum di tengah kehidupan bermasyarakat dan bernegara. Penegakan hukum juga dimaknai sebagai usaha untuk merealisasikan gagasan serta konsep hukum yang diharapkan oleh masyarakat menjadi nyata, di mana dalam pelaksanaannya melibatkan berbagai aspek yang saling berkaitan.<sup>8</sup>

b. Judi *Online*

Perjudian *online* adalah bentuk perjudian yang dijalankan melalui sarana elektronik dengan memanfaatkan jaringan internet sebagai media perantara. Saat ini, praktik perjudian berbasis *online* semakin meluas. Onno W. Purbo menjelaskan bahwa istilah judi *online* atau internet *gambling* merujuk pada aktivitas perjudian di mana pemasangan taruhan dilakukan melalui internet. Para pemain diwajibkan untuk melakukan deposit terlebih dahulu sebelum dapat ikut serta dalam permainan, yang berarti mereka harus mengirimkan sejumlah uang kepada pengelola situs judi sebagai setoran awal. Berkaitan dengan perumusan delik yang terdiri dari beberapa unsur, para pakar hukum memiliki pandangan yang beragam. Sebagian berpendapat bahwa cukup dengan membagi unsur delik secara mendasar, sementara sebagian

---

<sup>8</sup> Dellyana, Shant, *Konsep Penegakan Hukum*, (Yogyakarta: Liberty, 1998), hlm. 32

lainnya lebih merinci pembagiannya, termasuk ke dalam unsur subjektif dan unsur objektif.<sup>9</sup>

Dunia hukum pada dasarnya telah lama melakukan perluasan penafsiran terhadap asas dan norma ketika berhadapan dengan persoalan yang berkaitan dengan benda tidak berwujud, seperti halnya kasus pencurian listrik yang dikategorikan sebagai tindak pidana. Dalam praktiknya, aktivitas di dunia maya tidak lagi bersifat sederhana, sebab tidak dibatasi oleh batas wilayah negara dan dapat diakses kapan saja serta dari mana saja. Kerugian pun dapat dialami, baik oleh pihak yang melakukan transaksi maupun oleh pihak lain yang sama sekali tidak terlibat, misalnya pada kasus pencurian data kartu kredit untuk berbelanja melalui internet.<sup>10</sup>

### c. Fiqih Siyasah

Dalam perspektif *fiqh* siyasah, istilah yang digunakan untuk menyebut kepala negara adalah imamah maupun khalifah. Kedua sebutan ini sama-sama merujuk pada otoritas kepemimpinan tertinggi dalam tatanan politik Islam. Penggunaan istilah tersebut memiliki kecenderungan berbeda di antara dua mazhab besar. Kalangan Sunni lebih familiar dengan istilah khalifah, yang lebih menekankan pada fungsi kepemimpinan politik serta administratif dalam mengatur urusan umat. Meskipun berbeda dalam istilah, keduanya bermakna sama, yakni

---

<sup>9</sup> Onno W. Purbo, "Kebangkitan Nasional Ke-2 Berbasis Teknologi Informasi, Computer Network Research Group", ITB, Bandung, 2007. Lihat dalam [yc1dav@garuda.drn.go.id](mailto:yc1dav@garuda.drn.go.id). Diakses pada 28 September 2022, jam 14.00 wib.

<sup>10</sup> Budi Suhariyanto, *Tindak Pidana Teknologi Informasi (cybercrime)*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2012), Hlm. 103.

menunjuk pada posisi pemimpin tertinggi dalam sistem pemerintahan Islam.<sup>11</sup>

## F. Sistematika Penulisan

### 1. Bagian Awal Skripsi

Bagian ini mencakup beberapa, yaitu sampul depan, halaman judul, lembar persetujuan, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran, pernyataan keaslian, halaman motto, halaman persembahan, pedoman transliterasi, serta abstrak.

### 2. Bagian Inti Skripsi

**Bab I Pendahuluan:** akan terdapat beberapa sub bab anatra lain: (a) latar belakang masalah, (b) rumusan masalah, (c) tujuan penelitian, (d) manfaat penelitian, penegasan istilah,(e) sitematika pembahasan.

**Bab II Kajian Pustaka:** bab ini akan berkaitan tentang teori terkait penelitian (a) penegakan hukum, (b) judi *online*, (c) fiqh siyasah, dan, (d) penelitian terdahulu.

**Bab III Metode Penelitian:** Dalam bab ini dipaparkan metode penelitian yang digunakan dalam penyusunan skripsi. Uraianya meliputi: (a) jenis penelitian, (b) lokasi penelitian, (c) kehadiran peneliti, (d) sumber data, (e) teknik pengumpulan data, (f) teknik analisis data, serta (g) tahapan-tahapan penelitian.

---

<sup>11</sup> A. Djazuli, *Fiqh Siyasah*, (Jakarta : Prenada Media Group, 2007), hlm. 56

**Bab IV Hasil Penelitian:** dalam bab ini nantinya peneliti akan membahas terkait dari temuan data yang diperoleh pada saat penelitian, yang berkaitan dengan judul penelitian yaitu penegakan hukum terhadap judi *online* di Kabupaten Tulungagung dalam ketiadaan Perda khusus. Yang nantinya akan dijadikan menjadi beberapa sub bab.

**Bab V Pembahasan:** dalam bab ini nantinya peneliti akan menjelaskan dari hasil analisis mengenai upaya aparat penegak hukum terhadap judi *online* di Kabupaten Tulungagung dalam ketiadaan Perda khusus yang akan dijadikan menjadi beberapa sub bab.

**Bab VI Penutup:** dalam bab penutup ini akan berisikan tentang hasil kesimpulan dari penelitian dan saran yang diberikan oleh peneliti.

### 3. Bagian Akhir Skripsi

Pada bagian ini nantinya akan berisikan tentang daftar rujukan dan lampiran terkait penelitian.