

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Tinjauan Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

##### 1. Penyebaran Informasi dan Transaksi Elektronik

Informasi bukanlah berasal dari bahasa Indonesia melainkan dari bahasa asing "Information" yang berasal dari kata dasar "inform" yang secara leksikal artinya adalah "to give, imbue or character to" atau "be the formative principle of" atau "to give, imbue or inspire with some specific quality or character". Sepatutnya juga diperhatikan bahwa informasi bukanlah hanya sebagai suatu obyek ataupun output saja, yang lazim diartikan dalam bahasa Indonesia sebagai suatu keterangan ataupun berita, melainkan juga harus melihat kepada aspek pemrosesannya.<sup>1</sup>

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah pula menyebabkan hubungan dunia menjadi tanpa batas (borderless) dan menyebabkan perubahan sosial, ekonomi dan budaya secara signifikan berlangsung demikian cepat. Teknologi informasi mencakup masalah sistem yang mengumpulkan (collect), menyimpan (save), memproses, memproduksi dan mengirimkan informasi dari dan ke industri ataupun masyarakat secara efektif dan cepat. Demikian juga dengan Indonesia, dimana penggunaan teknologi informasi berkembang dengan sangat cepat dan semakin penting artinya bagi masyarakat. Pemanfaatannya pun telah semakin meluas sehingga memasuki hampir semua segi kehidupan,

---

<sup>1</sup> W. J. S Poerwadarminta, 1999, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, Jakarta, Balai Pustaka, hlm. 380

peningkatan kesejahteraan, kemajuan, dan memudahkan manusia, sekaligus menjadi sarana efektif perbuatan melawan hukum.<sup>2</sup>

Saat ini telah lahir suatu hukum baru yang di kenal dengan hukum siber atau hukum telematika. Hukum siber (cyber law) secara internasional digunakan untuk istilah hukum yang terkait dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi.<sup>3</sup> Demikian pula hukum telematika yang merupakan perwujudan dari konvergensi hukum telekomunikasi, hukum media, dan hukum informatika. Istilah lain yang juga digunakan adalah hukum teknologi informasi, hukum dunia maya, dan hukum mayantara. Istilah-istilah tersebut lahir mengingat kegiatan yang dilakukan melalui jaringan system computer dan sistem komunikasi baik dalam lingkup lokal maupun global (internet) dengan memanfaatkan teknologi informasi berbasis computer yang merupakan system elektronik yang dapat dilihat secara virtual. Permasalahan yang muncul akibat pemanfaatan teknologi informasi dan transaksi elektronik adalah seperti pelanggaran Hak Kekayaan Intelektual, penipuan dalam perdagangan elektronik, perpajakan, melakukan pencemaran nama baik, perjudian online, penggandaan kartu kredit (counterfeit) dan lain-lain. Menghadapi persoalan ini, pemerintah telah melakukan berbagai langkah konkret berupa pembuatan regulasi baru yang terkait dengan penggunaan teknologi informasi dan transaksi elektronik.

---

<sup>2</sup> [http//www.kompas.com](http://www.kompas.com), diakses Senin, 31 januari 2023

<sup>3</sup> Tim Redaksi BIP, *Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik*, hlm. 33

Langkah itu antara lain dalam bentuk disahkannya UU ITE. Hal ini dimaksud agar pemanfaatan teknologi informasi dilakukan secara aman untuk mencegah penyalahgunaannya.<sup>4</sup> Sebenarnya sebelum undang-undang ini dikeluarkan, ada beberapa undang-undang lainnya terkait dengan masalah cyber crime seperti Undang-Undang Telekomunikasi, Undang-Undang Tindak Pidana Pencucian Uang. Di samping itu juga sudah ada Undang-Undang tentang Hak Cipta yang mengatur perlindungan software computer dan menetapkan sanksi pidana bagi pelanggarnya.

Pasal 1 UU ITE mencantumkan pengertian dari Informasi Elektronik adalah suatu atau sekumpulan data elektronik termasuk tetapi tidak terbatas pada tulisan, suara, gambar, peta, rancangan foto, electronic data interchange (EDI), surat elektronik (electronic mail), telegram, teleks, telecopy atau sejenisnya, huruf, tanda, angka, kode akses, simbol atau perforasi yang telah diolah yang memiliki arti atau dapat dipahami oleh orang yang mampu memahaminya.<sup>5</sup> Mengacu pada pengertian informasi seperti tersebut diatas adalah data, teks, gambar-gambar sesuatu, kode-kode program computer dan sebagainya, maka pengertian elektronik adalah teknologi yang memiliki sifat listrik, digital, maknetik, nir-kabel, optic elektro magnetik. Dengan demikian istilah informasi elektronik mengandung arti: Informasi yang dihasilkan dikirim, diterima, disimpan dan diolah secara elektronik, termasuk tapi tidak

---

<sup>4</sup> Ahmad M. Ramli, et.al., 2008, *Laporan Perencanaan Pembangunan Hukum Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi*, Jakarta: Badan Pembinaan Hukum Nasional Kementerian Hukum dan HAM RI, hlm. 53

<sup>5</sup> Pasal 1 Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

terbatas pada elektronik data interchange, e-mail, telegram, telek atau fax.

Selanjutnya ketentuan umum Pasal 1 UU ITE disebutkan bahwa transaksi elektronik adalah perbuatan hukum yang dilakukan dengan menggunakan komputer, jaringan komputer dan atau media elektronik lainnya, Transaksi elektronik dirumuskan definisinya dari terminologi E-commerce (electronic commerce) atau mengarah pada perniagaan atau perdagangan, namun dalam Undang-Undang Informasi dan Menurut Pasal 1 angka (3) UU ITE adalah satu atau sekumpulan data elektronik termasuk tetapi tidak terbatas pada tulisan, suara atau gambar, peta, rancangan, foto, electronic data interchange (EDI), electronic mail, telegram, telex, telecopy atau sejenisnya, huruf, tanda, angka, kode akses, simbol atau perforasi yang memiliki makna atau arti atau dapat dipahami oleh orang yang mampu memahaminya.<sup>6</sup>

Pemanfaatan informasi elektronik ini, juga dimanfaatkan oleh kalangan pemerintah, seperti lembaga-lembaga pemerintah baik sipil maupun TNI/Polri, Komisi Pemilihan Umum Indonesia, untuk secara otomatis memanfaatkan informasi elektronik untuk kepentingan pengawasan dan pengendalian fungsi pemerintahan, untuk mencegah terjadinya praktek-praktek kolusi, korupsi, dan nepotisme, beberapa instansi pemerintahan sudah menyelenggarakan suatu sistem nobody-contact, seperti instansi Kementerian Hukum dan

---

<sup>6</sup> Tim Redaksi BIP, *Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik*, hlm. 8-9.

HAM, dalam hal pengangkatan pejabat notaris dan Pejabat Pembuat Akta Tanah (PPAT), dan pejabat calon pendaftar hanya mengirimkan berkas permohonan melalui loket-loket dan pengumuman keberatan diterima atau tidaknya diumumkan melalui mass media cetak atau melalui e-mail sehingga informasi itu tidak dapat diakses. Perbuatan yang dilarang oleh undang-undang ini berkaitan dengan informasi elektronik adalah mendistribusikan, atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik, yang muatannya berisi melanggar kesusilaan, muatan perjudian, penghinaan atau pencemaran nama baik atau pemerasan dan atau pengancaman.

Materi Muatan Undang- Undang No. 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. (UU ITE) merupakan Hukum maya (cyber law) yang pertama dimiliki Indonesia, dapat dikatakan memiliki muatan dan cakupan luas dalam mengatur cyberspace, meskipun di beberapa sisi masih terdapat pengaturan-pengaturan yang kurang lugas dan juga ada yang terlewat. materi muatan UU ITE menganut 2 (dua) model pengaturan yaitu:<sup>7</sup>

- 1) Pengaturan yang berpihak pada pemilahan materi Hukum secara ketat sehingga regulasi yang dibuat bersifat sempit dan spesifik pada sektor tertentu saja.
- 2) Pengaturan yang bersifat komprehensif dalam arti materi muatan yang diatur mencakup hal yang lebih luas disesuaikan dengan kebutuhan yang saat ini terjadi. Sehingga dalam regulasi tersebut akan tercakup aspek-

---

<sup>7</sup> Zainab Ompu Jainah, Tami Rusli., dkk, *Sisi Pembangunan Hukum Indonesia*, Bandar Lampung; (UBL) Press, 2019, hlm. 113

aspek Hukum perdata materiil, Hukum acara perdata dan pidana,(walaupun dapat berupa kaedah petunjuk Hukum tertentu) Hukum pembuktian dan Hukum pidana. Mengacu pada 2 model tersebut di atas, UU ITE sendiri cenderung mengikuti model pengaturan yang kedua ini. Berdasarkan Undang-undang ITE, secara garis besar materi-materi pokok yang dirangkum sebagai berikut: <sup>8</sup>

- 1) Asas dan Tujuan.
- 2) Informasi, dokumen dan tanda tangan elektronik; dalam hal ini, tanda tangan elektronik diakui memiliki kekuatan Hukum yang sama dengan tanda tangan konvensional (tinta basah dan bermeterai).
- 3) Penyelenggara Sertifikasi Elektronik dan Sistem Elektronik.
- 4) Alat bukti elektronik yang diakui memiliki kekuatan Hukum yang sama seperti alat bukti lainnya yang diakui dalam KUHAP.
- 5) Transaksi Elektronik (e-commerce).
- 6) Pengaturan nama domain, Hak Kekayaan Intelektual dan perlindungan hak pribadi.
- 7) Perbuatan yang dilarang,( Asusila, Perjudian, Penghinaan, Pemerasan,dll)

Undang-undang Informasi dan Transaksi Elektronik ini juga dibuat dalam rangka mendukung teknologi informasi melalui infrastruktur hukum dan pengaturannya sehingga pemanfaatan teknologi informasi dilakukan secara aman untuk mencegah penyalahgunaannya dengan memperhatikan nilai-nilai agama dan sosial budaya masyarakat Indonesia. UU ITE

---

<sup>8</sup> Zainab Ompu Jainah, *Sisi Pembangunan Hukum Indonesia.....* hlm. 114

terdiri dari 13 bab dan 54 pasal yang merupakan rezim hukum baru untuk mengatur kegiatan cyberspace di Indonesia. Beberapa aspek penting yang diatur di dalam UU ITE adalah sebagai berikut:<sup>9</sup>

- 1) Aspek yurisdiksi, digunakan pendekatan prinsip perluasan Yurisdiksi (Extra Territorial Jurisdiction) dikarenakan transaksi elektronik memiliki karakteristik lintas teritorial dan tidak dapat menggunakan pendekatan hukum konvensional;
- 2) Aspek pembuktian elektronik (e-evidence), alat bukti elektronik merupakan alat bukti dan memiliki akibat hukum yang sah di muka pengadilan;
- 3) Aspek informasi dan perlindungan konsumen, pelaku usaha yang menawarkan produk melalui media elektronik wajib menyediakan informasi yang lengkap dan benar, berkaitan dengan syarat-syarat kontrak, produsen dan produk yang ditawarkan;
- 4) Aspek tanda tangan elektronik, memiliki kekuatan hukum dan akibat hukum yang sah (sejajar dengan tanda tangan manual) selama memenuhi persyaratan sebagaimana ditetapkan di dalam UU ITE;
- 5) Aspek pengamanan terhadap tanda tangan elektronik, setiap orang yang terlibat dalam tanda tangan elektronik berkewajiban memberikan pengamanan atas tanda tangan elektronik yang digunakannya;

---

<sup>9</sup> Ahmad M. Ramli, et.al., 2008, *Laporan Perencanaan Pembangunan Hukum Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi*, Jakarta: Badan Pembinaan Hukum Nasional Kementerian Hukum dan HAM RI, hlm. 53

- 6) Aspek penyelenggara sertifikasi elektronik, setiap orang berhak menggunakan jasa penyelenggara sertifikasi elektronik untuk tanda tangan elektronik yang dibuat;
- 7) Aspek penyelenggaraan sertifikat elektronik, informasi dan transaksi elektronik diselenggarakan oleh penyelenggara sistem elektronik secara andal, aman, dan beroperasi sebagaimana mestinya serta penyelenggara sistem elektronik bertanggung jawab terhadap penyelenggaraan/keamanan sistem elektronik yang diselenggarakannya;
- 8) Aspek tanda tangan digital (Digital Signature), penggunaan digital signature dapat berubah sesuai dengan isi dokumen dan memiliki sifat seperti tanda tangan konvensional sepanjang dapat dijamin keandalannya secara teknis;
- 9) Aspek transaksi elektronik, kegiatan transaksi elektronik dapat dilakukan baik dalam lingkup publik maupun privat dan transaksi elektronik yang dituangkan dalam kontrak elektronik mengikat para pihak serta para pihak memiliki kewenangan untuk memilih hukum yang berlaku bagi transaksi elektronik internasional yang dibuatnya;
- 10) Aspek nama domain (domain names) yang digunakan sebagai Hak Kekayaan Intelektual (HKI) oleh seseorang, orang dimaksud berhak memiliki nama domain berdasarkan prinsip first come first serve dan informasi elektronik yang disusun menjadi karya intelektual, desain situs Internet dan karya-karya intelektual yang ada di dalamnya, dilindungi sebagai HKI berdasarkan perundang-undangan yang berlaku;

- 11) Aspek perlindungan privacy, penggunaan setiap informasi melalui media elektronik yang menyangkut data tentang pribadi seseorang harus dilakukan atas persetujuan dari orang yang bersangkutan, kecuali ditentukan lain oleh peraturan perundang-undangan;
- 12) Aspek peran Pemerintah dan masyarakat, Pemerintah memfasilitasi pemanfaatan informasi dan transaksi elektronik dengan memperhatikan ketentuan peraturan perundang-undangan yang berlaku;
- 13) Aspek perlindungan kepentingan umum, Pemerintah berwenang melindungi kepentingan umum dari segala jenis gangguan sebagai akibat penyalahgunaan informasi dan transaksi elektronik yang mengganggu ketertiban umum dan kepentingan nasional serta Pemerintah menetapkan instansi tertentu harus memiliki back up e-data dan data on-line; dan
- 14) Aspek perbuatan-perbuatan yang dilarang adalah:
  - a) Menyebarkan informasi elektronik yang bermuatan pornografi, perjudian, tindak kekerasan, penipuan;
  - b) Menggunakan dan atau mengakses komputer dan atau sistem elektronik lainnya dengan cara apapun tanpa hak, dengan maksud untuk memperoleh, mengubah, merusak, atau menghilangkan informasi dalam komputer atau sistem elektronik;
  - c) Menggunakan dan atau mengakses komputer dan atau sistem elektronik dengan cara apapun tanpa hak, dengan maksud untuk memperoleh, mengubah, merusak, atau menghilangkan informasi dalam

komputer atau sistem elektronik milik Pemerintah yang karena statusnya harus dirahasiakan atau dilindungi;

- d) Menggunakan dan atau mengakses komputer dan atau sistem elektronik dengan cara apapun tanpa hak, dengan maksud untuk memperoleh, mengubah, merusak, atau menghilangkan informasi dalam komputer atau sistem elektronik menyangkut pertahanan nasional atau hubungan internasional yang dapat menyebabkan gangguan atau bahaya terhadap Negara dan atau hubungan dengan subjek hukum internasional;
- e) Melakukan tindakan yang secara tanpa hak yang transmisi dari program, informasi, kode atau perintah, komputer dan atau sistem elektronik yang dilindungi Negara menjadi rusak; dan
- f) Menggunakan alat mengakses komputer dan atau sistem elektronik secara tanpa hak atau melampaui wewenangnya, baik dari dalam maupun dari luar negeri untuk memperoleh informasi dari komputer dan atau sistem elektronik yang dilindungi oleh negara.
- g) Berlangsungnya penyebaran informasi yang efektif memerlukan syarat-syarat yang harus dipenuhi, yaitu:
  - Pesan yang disebarakan haruslah disusun secara jelas, mantap, dan singkat agar mudah ditangkap. Perlu dipahami bahwa tiap orang mempunyai daya tangkap yang berbeda. Dengan demikian penyebaran pesan haruslah menyusun pesan menurut perhitungan yang dapat ditangkap oleh orang lain atau sebagian terbesar orang yang berkepentingan;

- Lambang-lambang yang digunakan haruslah dapat dipahami, dimengerti oleh mereka yang menjadi sasaran, artinya jikalau akan menggunakan bahasa, pergunakanlah bahasa yang dapat dimengerti;
- Pesan disampaikan atau disebarakan hendaknya dapat menimbulkan minat, perhatian, dan keinginan pada si penerima pesan untuk melakukan sesuatu;
- Pesan-pesan yang disampaikan atau disebarakan hendaknya menimbulkan keinginan untuk memecahkan masalah, sekiranya ada masalah.

## **2. Informasi Atau Dokumen Elektronik Yang Memiliki Muatan Perjudian**

Perbuatan yang dilarang oleh undang-undang ini berkaitan dengan informasi elektronik adalah mendistribusikan atau mentransmisikan atau membuat diaksesnya informasi elektronik yang muatannya berisi melanggar kesusilaan, muatan perjudian, penghinaan atau pencemaran nama baik atau pemerasan dan/atau pengancaman. Muatan yang berisi melanggar kesusilaan diantaranya adalah penayangan gambar-gambar porno dalam situs-situs internet maupun di telepon seluler.<sup>10</sup>

Pemanfaatan sistem informasi dalam sektor bisnis, akan membantu dan meningkatkan kinerja. Hampir seluruh perekonomian di dunia menggunakan media internet. Berawal dari para pengusaha/pemilik situs judi online untuk meraup keuntungan dengan strategi pemasaran promosikan secara online. Para pengusaha/pemilik situs judi online ini

---

<sup>10</sup> Siswanto Sunarso, *Hukum Informasi dan Transaksi Elektronik* (Studi Kasus: Prita Mulyasari). Rineka Cipta, Jakarta. 2009. hlm. 135

melakukan endorsement kepada para pengguna sosial media. Pengertian Endorse berasal dari kata Endorsement yang artinya adalah dukungan atau saran untuk mengenalkan produk tertentu.<sup>11</sup>

Padahal di Pasal 36 Ayat (5) Undang-Undang Nomor 32 Tahun 2002 tentang Penyiaran, sudah tegas tentang apa saja yang dilarang untuk disiarkan. Pada Pasal tersebut berbunyi "Isi siaran dilarang :<sup>12</sup>

- 1) Bersifat memfitnah, menghasut, menyesatkan dan/atau bohong
- 2) Menonjolkan unsur kekerasan, cabul, perjudian, penyalah-gunaan narkotika dan obat; atau
- 3) Mempertentangkan suku, agama, ras, dan antargolongan."

Sudah ditegaskan dan dipejelas Pasal 36 ayat (5) Undang-Undang Nomor 32 Tahun 2002 tentang Penyiaran, isi siaran dilarang bermuatan perjudian. Secara Lex Specialis Derogat Lex Generali diatur pada Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Berdasarkan jenis cyber crime yang dilihat dari modus atau aktifitasnya, digolongkan sebagai Illegal contents. Illegal contents merupakan kejahatan yang dilakukan dengan memalsukan data atau informasi ke internet tentang suatu hal

---

<sup>11</sup> Rochani Urip Salami dan Rahadi Wasi Bintoro, " *Alternatif Penyelesaian Sengketa Dalam Sengketa Transaksi Elektronik (ECommerce)*", Jurnal Dinamika Hukum, Vol. 13 No. 1, 2013, hlm. 126

<sup>12</sup> Pasal 36 Ayat (5) Undang-Undang Nomor 32 Tahun 2002 Tentang Penyiaran

yang tidak benar, tidak etis, dan dianggap melanggar hukum atau mengganggu ketertiban umum.<sup>13</sup>

Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik, Pasal 45 ayat (2) 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 Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah). Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Pasal 27 (2) Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian.

Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik, Penjelasan Pasal 27 ayat (1) Yang dimaksud dengan "mendistribusikan" adalah mengirimkan dan/atau menyebarkan Informasi Elektronik dan/ atau Dokumen Elektronik kepada banyak Orang atau berbagai pihak melalui Sistem Elektronik. Yang dimaksud dengan "mentransmisikan" adalah mengirimkan Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang ditujukan

---

<sup>13</sup> Eliasta Ketaren, "Cybercrime, Cybeer Space, dan Cyber Law", Jurnal TIMES, Vol. V No. 2:35-42, 2016, hlm. 37

kepada satu pihak lain melalui Sistem Elektronik. Yang dimaksud dengan "membuat dapat diakses" adalah semua perbuatan lain selain mendistribusikan dan mentransmisikan melalui Sistem Elektronik yang menyebabkan Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dapat diketahui pihak lain atau publik.

Seiring dengan perkembangan teknologi dan informasi yang kian pesat, kegiatan berjudi pun mengalami peralihan ke judi online yang lebih praktis dan lebih aman dilakukan. Fenomena judi online yang sekarang marak terjadi adalah judi game online. yang dapat di temukan dengan mudah di warung internet, atau dengan menggunakan laptop dalam menjalankan aktivitas tersebut, atau bahkan lewat smartphoneyang memiliki fasilitas pendukung atau aplikasi pendukung bermain judi game online.<sup>14</sup>

Salah satu kemudahan yang ditemukan dalam judi online adalah dapat dimainkan kapan saja dan di mana saja sebab bandar-bandar judi online yang tersebar di internet beroperasi selama 24 jam, selain itu permainan ini dijalankan di warnet, tempat-tempat berwifi, atau melalui smartphone. Dalam pembayaran transaksi juga sudah Salah satu kemudahan yang ditemukan dalam judi online adalah dapat dimainkan kapan saja dan di mana saja sebab bandar-bandar judi online yang tersebar di internet beroperasi selama 24 jam, selain itu permainan ini dijalankan di warnet, tempat-tempat berwifi, atau melalui smartphone. Dalam pembayaran transaksi juga sudah menggunakan sarana online dengan

---

<sup>14</sup> Asrul Azis, *Perkembangan Hukum Mengenai Pemberantasan Judi Toto Gelap (Togel) dalam Perpektif Kriminologi*. Jurnal Ilmiah, Fakultas Hukum Universitas Sumatra Utara, Medan. 2012, hlm. 2

mengirimnya lewat MBanking. Pelaku perjudian online memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi sebagai sarana perjudian di era digital sekarang ini.<sup>15</sup>

Tindak pidana perjudian melalui internet (internet Gambling). Website penyelenggara perjudian melalui internet dan E-mail peserta judinya, serta SMS merupakan bahagian dari informasi elektronik, sehingga dapat dikategorikan sebagai salah satu alat bukti yang sah secara hukum, dalam hal ini alat bukti petunjuk. Ada beberapa kendala dalam menemukan alat bukti tersebut, berdasarkan Pasal 43 (ayat 3 ) Undang-undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, menyebutkan bahwa penggeledahan dan/atau penyitaan sistem elektronik, serta penangkapan dan penahanan pelaku cybercrime harus dilakukan atas izin dari Ketua Pengadilan Negeri setempat dalam waktu satu kali dalam 24 (dua puluh empat) jam, hal ini akan sulit untuk diwujudkan karena tidak dimungkinkan untuk mendapatkan Surat Izin dari Ketua Pengadilan Negeri setempat dalam waktu singkat. Dengan belum adanya Peraturan Pemerintah atas Undang-undang tersebut, sehingga menjadi kendala dalam menangani kasus perjudian melalui internet tersebut. Menurut Penjelasan Atas Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik. Bahwa kemerdekaan menyatakan pikiran dan

---

<sup>15</sup> Putri Ayu Trisnawati, Abintoro Prakoso, Sapti Prihatmini, *Kekuatan Pembuktian Transaksi Elektronik dalam Tindak Pidana Perjudian Online dari Perspektif Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik* (Putusan Nomor 140/Pid.B/2013/PN-TB). *Jurnal Ilmu Hukum Universitas Jember*, I (1). 2015. hlm. 2

kebebasan berpendapat serta hak memperoleh informasi melalui penggunaan dan pemanfaatan Teknologi Informasi dan komunikasi ditujukan untuk memajukan kesejahteraan umum, dan mencerdaskan kehidupan bangsa serta memberikan rasa aman, keadilan, dan kepastian hukum bagi pengguna dan Penyelenggara Sistem Elektronik.

### **3. Sanksi Pidana Mendistribusikan Mentransmisikan Informasi Dan Dokumen Elektronik Yang Memiliki Muatan Perjudian**

Perkembangan teknologi informasi berdampak pada revolusi bentuk kejahatan yang konvensional menjadi lebih moderen. Jenis kegiatannya mungkin sama, namun dengan media yang berbeda yaitu dalam hal ini internet, suatu kejahatan akan lebih sulit diusut, diproses, dan diadili. Kejahatan yang seringkali berhubungan dengan internet antara lain perjudian yang dilakukan melalui internet (internet gambling), yang tidak lagi menjadi kejahatan konvensional saja, tetapi juga sebagai kejahatan yang dapat dilakukan melalui kecanggihan teknologi informasi dan komunikasi dalam hal ini melalui penyalahgunaan media internet.<sup>16</sup>

Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik, Pasal 45 ayat (2) Setiap Orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau

---

<sup>16</sup> Hery Sulistyono dan Lindu Ardjayeng. *Tinjauan Yuridis Tentang Perjudian Online Ditinjau Dari Undang-Undang No 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik*. Jurnal Dinamika Hukum dan Masyarakat. hlm. 6

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 Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah). Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Pasal 27 (2) Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian.

Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik, Penjelasan Pasal 27 ayat (1) Yang dimaksud dengan "mendistribusikan" adalah mengirimkan dan/atau menyebarkan Informasi Elektronik dan/ atau Dokumen Elektronik kepada banyak Orang atau berbagai pihak melalui Sistem Elektronik. Yang dimaksud dengan "mentransmisikan" adalah mengirimkan Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang ditujukan kepada satu pihak lain melalui Sistem Elektronik. Yang dimaksud dengan "membuat dapat diakses" adalah semua perbuatan lain selain mendistribusikan dan mentransmisikan melalui Sistem Elektronik yang menyebabkan Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dapat diketahui pihak lain atau publik.

Maskun, menyebutkan mengenai undang-undang atau ketentuan yang mengatur tentang perjudian (dalam hal ini judi online), dengan bunyi.<sup>17</sup> Setiap orang dengan sengaja dan

---

<sup>17</sup> Maskun. 2012. *Kejahatan Siber Cyber Crime*. Makasar: Kencana. hlm. 129.

tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian. Budi Suhariyanto berpendapat, bahwa pasal-pasal terkait judi online dalam Undang-Undang Informasi Dan Elektronik mempunyai celah hukum bagi pihak-pihak yang tidak disebutkan, tetapi terlibat perjudian di internet. Contohnya, para pejudi yang bermain, menggunakan atau menerima akses informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik bermuatan perjudian.<sup>18</sup> Pelaku harus terbukti melakukan suatu perbuatan mendistribusikan dan/atau mentransmisikan perjudian tanpa izin, termasuk juga dengan membuat dapat diaksesnya informasi dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian. Artinya, pelaku harus terbukti telah melakukan suatu perbuatan yang dapat membuat orang lain mengakses informasi dan/atau dokumen elektronik. Para pelaku apabila memenuhi unsur-unsur tindak pidana perjudian, dalam hal ini judi online, terbukti melakukan penyebaran informasi dan transaksi elektronik bermuatan perjudian maka dapat dikenakan hukuman berupa ancaman pidana dalam bentuk pidana penjara (maksimal enam tahun) dan denda (paling banyak satu miliar rupiah).

Undang-Undang tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang menegaskan kembali ketentuan keberadaan Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dalam Penjelasan Pasal 5, menambah ketentuan

---

<sup>18</sup> Budi Suhariyanto. 2012. *Tindak Pidana Teknologi Informasi (Cyber Crime)*. Jakarta: Raja Grafindo Persada. hlm. 166

kewajiban penghapusan Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang tidak relevan dalam Pasal 26, mengubah ketentuan Pasal 31 ayat (4) mengenai pendelegasian penyusunan tata cara intersepsi ke dalam undang-undang, menambah peran Pemerintah dalam melakukan pencegahan penyebaran dan penggunaan Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan yang dilarang dalam Pasal 40, mengubah beberapa ketentuan mengenai penyidikan yang terkait dengan dugaan tindak pidana di bidang Teknologi Informasi dan Transaksi Elektronik dalam Pasal 43, dan menambah penjelasan Pasal 27 ayat (1), ayat (3), dan ayat (4) agar lebih harmonis dengan sistem hukum pidana materiil yang diatur di Indonesia.<sup>19</sup>

Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, Pasal 44. Alat bukti penyidikan, penuntutan dan pemeriksaan di sidang pengadilan menurut ketentuan Undang-Undang ini adalah sebagai berikut:<sup>20</sup>

- a) alat bukti sebagaimana dimaksud dalam ketentuan Perundang-undangan; dan
- b) alat bukti lain berupa Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik sebagaimana dimaksud dalam Pasal 1 angka 1 dan angka 4 serta Pasal 5 ayat (1), ayat (2), dan ayat (3).

---

<sup>19</sup> Penjelasan Atas Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik.

<sup>20</sup> Pasal 44 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

Perjudian dalam jaringan (internet gambling, online gambling atau cyberspace gambling) merupakan perjudian yang dilakukan dengan menggunakan teknologi elektronik yang dapat digunakan untuk mengakses dokumen elektronik maupun informasi elektronik. Dalam dunia maya, perjudian termasuk komunitas komersial terbesar. Pada umumnya metode perjudian yang digunakan cenderung klasik, yakni dengan mempertaruhkan atau sekedar mencoba peruntungan dengan jalan mengikuti instruksi model perjudian yang telah ditentukan. Ada puluhan ribu lebih situs-situs di internet yang menyediakan fasilitas perjudian dari model klasik yang hanya memainkan fungsi tombol keyboard sampai yang sangat canggih yang membutuhkan pemikiran matang dan perhitungan-perhitungan adu keberuntungan. Modus ini menjanjikan banyak keuntungan bagi pemiliknya. Tidak diperlukan lagi perizinan khusus untuk membuat sebuah usaha perjudian via internet. Cukup dengan bermodalkan sebuah web dengan fasilitas perjudian menarik, setiap orang dapat memiliki rumah perjudian di internet.<sup>21</sup>

Pentingnya pengaturan hukum mengenai informasi dan dokumen elektronik agar tidak disalahgunakan oleh pihak-pihak tertentu yang perbuatannya memenuhi unsur-unsur tindak pidana perjudian. Oleh karena itu tujuan pemberlakuan sanksi pidana merupakan upaya penegakan hukum untuk menciptakan ketertiban dan keamanan dalam penggunaan teknologi informasi dan transaksi elektronik. Bagi pihak-pihak yang telah terbukti secara hukum melakukan perbuatan-

---

<sup>21</sup> Muhammad Fajrul Falah, dkk. *Perjudian Online: Kajian Pidana Atas Putusan Nomor 1033/PID.B/2014/PN.BDG*. e-Journal Lentera Hukum, 2, 1 (2017), hlm. 32

perbuatan yang memenuhi unsur-unsur tindak pidana perjudian, maka sanksi pidana akan diberlakukan agar dapat memberikan efek jera bagi pelakunya dan bagi pihak lain sebagai suatu peringatan untuk tidak melakukan perbuatan yang sama.

## **B. Tinjauan Tentang Game online**

### **1. Pengertian game online**

Secara bahasa, Game berasal dari bahasa Inggris yang berarti permainan. Permainan adalah suatu kegiatan yang mempunyai sifat sebagai rekreasi atau hiburan dimana pemainnya berjumlah satu atau lebih.<sup>22</sup> Menurut Studi Literatur game online adalah merupakan suatu jenis permainan yang melibatkan banyak pemain atau bahkan ratusan hingga ribuan pemain sekaligus dengan menggunakan fasilitas Internet. Pemain juga dapat berinteraksi sambil bermain game bersama. Beberapa ahli memiliki pendapat mereka tentang apa itu game online. Di bawah ini adalah definisi game online menurut para ahli:<sup>23</sup>

- Menurut Bobby Bodenheimer (1999) Pengertian game online adalah suatu program game yang terhubung melalui suatu jaringan yang dapat dimainkan kapan saja, dimana saja dan secara berkelompok di seluruh dunia dalam waktu yang bersamaan, game tersebut menampilkan gambar-gambar yang menarik sesuai hati di dalam komputer.
- Menurut Andrew Rollings & Ernest Adams (2006) Game online lebih merupakan teknologi daripada genre atau jenis

---

<sup>22</sup> [https://id.wikipedia.org/wiki/Permainan\\_daring](https://id.wikipedia.org/wiki/Permainan_daring) di akses pada 2 september 2022.

<sup>23</sup> Samuel Henry, *Cerdas dengan Game*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama 2010), hlm. 9

game, dan lebih merupakan mekanisme penghubung dari pada pola tertentu dalam game.

- Menurut Agus Hermawan (2009) Menyatakan definisi dari game online adalah jenis game yang dapat dimainkan secara online dan dapat dibagi menjadi 10 kategori yaitu Manager Simulation, Action, Adventure Games, Action , Vehicle Simulation, Construction and Management Simulation Games, Life Simulation Games, RPG, FPS, dan RTS.

## 2. Jenis-jenis judi pada game online

Untuk mengetahui jenis jenis permainan judi pada game online kita bisa merujuk pada Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 9 Tahun 1981 tentang Pelaksanaan Undang-undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian, Pasal 1 ayat (1), melihat dari point (a) disebutkan beberapa macam perjudian yaitu:

- a) Perjudian di Kasino, antara lain terdiri dari :
  - 1) Roulette;
  - 2) Blackjack;
  - 3) Bacarat;
  - 4) Creps;
  - 5) Ding-dong
  - 6) Keno; g.
  - 7) Lotto Fair;
  - 8) Slot Machine (Jackpot);
  - 9) Pachinko;
  - 10) Poker;
  - 11) Qiu-qiu.

Dari penjelasan di atas macam-macam jenis perjudian dalam Undang-undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian, Pasal 1 ayat (1), di era digital sekarang ini sudah banyak di temukan dalam media online seperti jenis slot machine, poker, dan Qiu-qiu sudah di kemas dalam sebuah aplikasi game online seperti dalam game higgs domino island, pop poker , poker texas boya dll yang terdapat dalam playstore dan bisa dengan mudah di download melalui smartphone. Padahal di jaman dahulu semua jenis-jenis permainan judi tersebut harus melalui interaksi langsung antar pemain sedangkan di era sekarang ini lebih mudah untuk di akses karna hanya menggunakan media komputer dan smartphone serta lebih aman karna tidak memerlukan interaksi langsung.

### **3. Definisi Game online Higgs Domino Island**

Game online merupakan salah satu hasil dari perkembangan internet, yakni game online berbasis elektronik dan visual yang dapat dimainkan oleh banyak pemain dengan perantara internet.<sup>24</sup> Game higgs domino island adalah salah satu game online yang rilis pada tahun 2018 tepatnya tanggal 12 November oleh pemiliknya pengembangnya yang sah yaitu Higgs Games. Didalam game ini terdiri dari beberapa jenis permainan seperti domino, kartu, puzzle, dan slot. Pada game ini permainan slot yang menjadi populer mulai dari duofu duocai, rezeki nomplok, 5 dragond, jinjibaoxl, panda, player room dan fafafa.

Salah satu persyaratan utama untuk bermain higgs domino adalah memiliki chip untuk bertaruh (bet) Chip ini bisa

---

<sup>24</sup> Ayu Rini, *Menanggulangi Kecanduan Game Online Pada Anak* (Jakarta: Pustaka Mina, 2011), hlm. 89

didapatkan dari game yang diberikan oleh aplikasi setiap hari hanya 2M chip sebanyak 3 (tiga) kali, atau pemain juga dapat melakukan top up atau membeli chip langsung melalui aplikasi maupun dari pemain lain. Adapun dalam permainan game higgs domino island terdapat beberapa istilah yang ada dalam permainan:

### 1) Chip



Chip adalah istilah pengganti uang yang digunakan oleh para pemain dalam permainan. Chip ini mewakili nilai yang dipertaruhkan dalam permainan chip ini bisa di peroleh dari aplikasi setiap hari dengan login , top up baik dari aplikasi gamenya langsung ataupun dari pemain lain.

### 2) Bet

Bet merupakan jumlah nilai chip yang dipertaruhkan dalam permainan guna mendapatkan kelipatan chip yang lebih jika bet yang di pertaruhkan menang

### 3) JP (Jackpot)



Jackpot merupakan hadiah kemenangan besar yang bisa kamu dapatkan setelah kamu berhasil memenangkan mode permainan tertentu saat bermain Higgs Domino Island.<sup>25</sup>

#### 4) Bagi-bagi



Bagi-bagi adalah istilah kata ketika pemain mendapatkan chip gratis baik itu dari aplikasi maupun dari pemain lainnya.

#### 5) Slot



Slot adalah jenis permainan di dalam game higgs domino island yang paling di gemari slot ini mirip dengan

<sup>25</sup><https://seputargresik.jurnalisindonesia.id/read/17414/sering-mendengar-istilah-jackpot-dalam-permainan-higgs-domino> di akses pada 30 oktober 2022

mesin judi kasino; pemain menekan tombol spin dan jika semua gambar di slot sama, pemain dikatakan jackpot atau menang.

Sesuai dengan uraian di atas, game online higgs domino island ini adalah game yang dapat diunduh dari play store dan diakses melalui media jaringan. dan terdapat jenis game-game yang mengarah ke unsur-unsur perjudian seperti, poker, qiu-qiu dan mesin slot. Untuk memainkan permainan tersebut bersifat taruhan ialah dengan cara memenangkan permainan agar lebih banyak mendapatkan chip dari taruhan tersebut. Taruhan itu dilakukan dengan menggunakan chip (koin maya) sebagai pengganti uang. Dan di dalam game tersebut di fasilitasi menu untuk melakukan pengisian/penukaran chip kedalam bentuk pulsa ataupun uang dengan cara mengirim ke pada pemain lain.

## C. Siyasah Dusturiyah

### 1. Pengertian Siyasah Dusturiyah

Secara bahasa siyasah berasal dari kata (يسوس - سياسة) (sasa, yasusu, siyasatan) yang berarti mengatur, mengurus dan memerintah atau pemerintahan, politik dan pembuatan kebijaksanaan. Pengertian secara kebahasaan ini mengisyaratkan bahwa tujuan siyasah adalah mengatur dan membuat kebijaksanaan atas sesuatu yang bersifat politis untuk mencapai sesuatu.<sup>26</sup>

Menurut istilah, dusturiyah berarti kumpulan kaidah yang mengatur dasar dan hubungan kerja sama antara sesama anggota masyarakat dalam sebuah negara baik yang tidak

---

<sup>26</sup> Muhammad Iqbal, *Fiqh Siyasah, Konstektualisasi Doktrin Politik Islam*, (Jakarta:gramedia Group, 2014 ), cet. ke-1, hlm. 3

tertulis (konvensi) maupun yang tertulis (konstitusi).<sup>27</sup> kata dusturiyah ini adalah suatu norma aturan perundang-undangan yang mendasar sehingga dijadikan landasan utama dalam rujukan semua tata aturan dalam hal bernegara agar sejalan dengan nilai-nilai syariat. kemudian semua peraturan perundang-undangan yang berkaitan dengan nilai-nilai Islam dalam Hukum syariah sebagaimana dijelaskan oleh Al-Qur'an dan Sunnah Nabi, baik akidah, ibadah, muamalah, atau lainnya, harus mengacu pada konstitusi masing-masing negara. Jadi dapat Disimpulkan siyasah dusturiyah adalah bagian fiqh siyasah yang membahas masalah perundang-undangan negara agar sejalan dengan nilai-nilai syari"at.<sup>28</sup>

Pembahasan dalam siyasah dusturiyah adalah hubungan antara pemimpin dengan rakyat, serta lembaga-lembaga masyarakat yang ada. Oleh karena itu, dalam siyasah dusturiyah biasanya hanya sebatas mengatur peraturan dan perundang-undangan yang dihadapi oleh urusan negara dalam hal kesesuaiannya dengan prinsip-prinsip agama dan merupakan realisasi dari kemaslahatan manusia serta memenuhi kebutuhannya.<sup>29</sup>

## 2. Ruang Lingkup Siyasah Dusturiyah

### 1). Al-sulthah al- tasyri"iyah

*Al-sulthah al- tasyri"iyah* yaitu kekuasaan (legislatif) pemerintah Islam dalam membuat dan menetapkan Hukum. Istilah Al-sulthah al-tasyriiyah mengacu pada otoritas atau kekuasaan pemerintah Islam dalam mengatur masalah-

<sup>27</sup> Muhammad Iqbal, *Fiqh Siyasah*,.... hlm. 154

<sup>28</sup> Muhammad Iqbal, *Fiqh Siyasah*,.... hlm. 177

<sup>29</sup> A. Djazuli, *Fiqh Siyasah, Implimentasi Kemaslahatan Umat Dalam Rambu-rambu Syari"ah*, (Jakarta: Kencana, 2013 ), cet. ke-5, hlm. 47

masalah negara seperti ahlul halli wa al-aqdi pribadi, hubungan Muslim dan non-Muslim dalam satu negara, undang-undang dasar, peraturan perundang-undangan, peraturan pelaksanaan, serta peraturan daerah.

Adapun fungsi lembaga legislatif yakni yang Pertama dalam mengatur hal-hal yang ketentuannya sudah terdapat di dalam nash Al-Qur'an dan Sunnah. Kedua, melakukan penalaran kreatif (ijtihad) terhadap permasalahan yang secara tegas tidak dijelaskan oleh nash. Mereka melakukan ijtihad untuk menetapkan Hukum dengan jalan qiyas (analogi). Mereka berusaha mencari illat atau sebab Hukum yang ada dalam permasalahan yang timbul dan menyesuaikan dengan ketentuan yang terdapat dalam nash. Ketiga, badan legislatif berwenang melakukan pengawasan dan pemeriksaan terhadap perbendaharaan negara, sumber devisa negara, serta anggaran pendapatan dan belanja negara kepada kepala negara selaku penyelenggara pemerintahan di bidang keuangan negara.<sup>30</sup> Unsur-unsur dalam al-sulthah al-tasyri'iyah adalah:<sup>31</sup>

- a. Pemerintah sebagai pemegang kekuasaan untuk menetapkan Hukum yang akan diberlakukan dalam masyarakat Islam.
- b. Yang melaksanakannya masyarakat Islam.
- c. Isi peraturan atau Hukum yang sesuai dengan nilai-nilai dasar syari'at Islam.

---

<sup>30</sup> Muhammad Iqbal, *Fiqh Siyasaah*,...hlm. 48

<sup>31</sup> Muhammad Iqbal, *Fiqh Siyasaah*,.... hlm. 162

## 2) Al-sulthah al-tanfidziyyah

*Al-sulthah al-tanfidziyyah* merupakan kekuasaan eksekutif yang meliputi persoalan imamah, bai'ah, wizarah, dan waliy al-ahdi. Menurut al-Maududi, lembaga eksekutif dalam Islam dinyatakan dengan istilah ulil amri dan dikepalai oleh seorang amir atau khalifah. Dalam penyelenggaraan negara berpenduduk mayoritas Islam yang menganut sistem presidensial, seperti Indonesia, kepala negara dan pemerintahan hanya ditekankan sebagai roda atas untuk menyelenggarakan pemerintahan dan urusan negara dalam menjalankan peraturan perundang-undangan sekaligus juga membuat kebijakan untuk kepentingan kemaslahatan umat. Umat Islam diperintahkan untuk menaati ulil amri, atau pemimpin suatu negara, menjalankan kewajiban yang demikian itu, sama dengan menjalankan kewajiban yang diwajibkan Allah atas semua kaum muslimin. Melalaikan berdirinya kekhalfahan merupakan maksiat (kedurhakaan) yang disiksa Allah dengan siksaan yang paling pedih.<sup>32</sup> Namun dengan catatan jika badan eksekutif ini menaati Allah dan Rasul-Nya serta menjauhi dosa dan pelanggaran, menurut Al-Qur'an dan Sunnah.

Peran al-sultah al-tanfidziyyah adalah menjalankan Hukum. Negara memiliki kewenangan untuk menjabarkan dan melaksanakan peraturan perundang-undangan yang berlaku. Dalam hal ini negara melaksanakan kebijakan baik

---

<sup>32</sup> Mujar Ibnu Syarif dan Khamami Zada, *Fiqh Siyasaah Doktrin dan Pemikiran Politik Islam* hlm. 204

yang menyangkut urusan dalam negeri maupun hubungan internasional (international relations).<sup>33</sup>

### 3) Al-sulthah al-qadha“iyah

*Al-sulthah al-qadhaiyyah* adalah kekuasaan kehakiman yang mempunyai hubungan dengan tugas dan wewenang kehakiman untuk penyelesaian perkara perdata dan pidana, serta sengketa administrasi yang berkaitan dengan kenegaraan, hal-hal yang menentukan keabsahan Hukum yang akan diperkarakan. diumumkan. sebelumnya diuji dalam dalam pokok materi konstitusi suatu negara.<sup>34</sup>

Tugas al-sulthah al-qadhaiyyah adalah menegakkan Hukum dan peraturan yang ditetapkan oleh legislatif. Dalam sejarah Islam, kekuasaan lembaga ini biasanya mencakup wilayah al-hisbah (lembaga pengadilan untuk menyelesaikan kasus-kasus pelanggaran ringan seperti penipuan dan bisnis), wilayah al-qadha (lembaga pengadilan yang memutuskan kasus satu sama lain). , baik perdata maupun pidana), dan wilayah al-mazalim (lembaga pengadilan yang menyelesaikan kasus penyelewengan penyelenggara negara dalam melaksanakan penyelenggaraan, pengambilan keputusan politik yang merugikan yang dilampirkan dalam pelaksanaan, dan pengambilan keputusan politik yang merugikan dan melanggar hak rakyat salah satunya adalah pembuatan kebijakan pemerintah dan peraturan perundang-undangan.<sup>35</sup>

---

<sup>33</sup> Muhammad Iqbal, *Fiqh Siyasa*.... hlm. 163

<sup>34</sup> Muhammad Iqbal, *Fiqh Siyasa*.... hlm. 164

<sup>35</sup> Ridwan HR, *Fiqh Politik Gagasan, Harapan Dan Kenyataan*, (Yogyakarta: FH UII Press, 2007), cet. ke-1, hlm. 273

### 3. Sumber Hukum Siyasa Dusturiyah

#### 1) Al-Qur'an

Al-Qur'an adalah sumber pokok aturan agama Islam yang utama dijadikan dasar dalam menentukan Hukum. Al-Qur'an merupakan kalam Allah yang berisi firman-firman Allah dalam bentuk ragam Hukum di dalamnya. Karena Al-Qur'an diyakini berasal dari Allah setiap Muslim harus mengakuinya. Para tokoh-tokoh muslim banyak mencatat bahwasannya Al-Qur'an merupakan satu-satunya sumber yang paling tinggi dalam menentukan Hukum-Hukum lainnya, karena Al-Qur'an tidak pernah mengalami kondisi dan perubahan apapun walau perkembangan zaman terus berjalan.<sup>36</sup>

Perjudian disebut dengan *maysir* yaitu segala macam bentuk permainan yang didalamnya mendapat taruhan dan praktik untung-untungan, yang membuat orang yang bermain berharap akan mendapatkan keuntungan dengan mudah tanpa bekerja keras. Kata *maysir* (judi) dalam Al-Qur'an disebutkan sebanyak tiga kali, yaitu:

- a. QS. Al-Baqarah : 219 Artinya: "mereka bertanya kepadamu tentang Khamar dan Judi. Katkanlah: pada keduanya itu terdapat dosa besar dan beberapa manfaat bagi manusia, tetapi dosa keduanya lebih besar dari manfaatny"
- b. QS. Al-Maidah : 90 Artinya : "hai orang-orang yang beriman, sesungguhnya (meminum) Khamar, berjudi, (berkorban untuk) barhala, mengundi

---

<sup>36</sup> Khalid Ibrahim Jindan, *Teori Politik Islam Tela'ah kritis Ibnu Taimiyah Tentang Pemerintahan Islam*, (Surabaya: Risalah Gusti, 1995), hlm. 51

nasip dengan panah, adalah perbuatan keji adalah termasuk perbuatan setan. Maka jauhilah perbuatan- perbuatan itu agar kamu mendapat keberuntungan”

- c. QS. Al-Maidah : 91 Artinya: “Sesungguhnya setan itu bermaksud hendak menimbulkan permusuhan dan kebencian di antara kamu lantaran (meminum) Khamar dan berjudi, dan menghalangi kamu dari mengingat Allah dan sembahyang; maka berhentilah kamu (dari mengerjakan pekerjaan itu)”

Selanjutnya juga Di dalam Al-Quran telah memberikan beberapa aturan yang perlu diperhatikan oleh setiap orang dalam menyebarkan informasi yaitu :<sup>37</sup>

- Qashash/Naba al Haq, yaitu informasi yang disampaikan harus menggambarkan kisah, berita, dan informasi yang benar, terutama yang berhubungan dengan isi informasi yang disampaikan. Hal ini sejalan dengan pola al Qur’an dalam menceritakan kisah yang terjadi pada para Rasul Allah dan berita tentang sekelompok atau individu manusia yang terjadi pada kehidupan masa lalu lihat di dalam QS. Hud Ayat 120
- A’mar ma’ruf nahyi munkar, yaitu penyebaran informasi yang disampaikan diarahkan pada berkembangnya sarana saling mengingatkan untuk berbuat baik dan saling mencegah berbuat kemunkaran dan dosa. Dalam hal ini, informasi diarahkan pada berkembangnya nilai-

---

<sup>37</sup> Agus Sofyandi Kahfi, *Informasi dalam Perspektif Islam*, jurnal MEDIATOR, Vol. 7 No.2 Desember 2006, hlm. 323-324

nilai kebaikan dan berkurangnya nilai-nilai keburukan pada kehidupan si penerima informasi, baik dalam kehidupan dunia ataupun yang berkaitan dengan akhirat Di jelaskan dalam QS. Ali 'Imran Ayat 110.

- Hikmah, yaitu informasi yang disampaikan mengandung perkataan yang tegas dan benar yang dapat membedakan antara yang hak dengan yang batil. Tetapi, cara penyampaiannya mengandung nilai bijaksana, mengandung sentuhan kelembutan rasa dan menyentuh kesadaran kognitif yang tinggi, sehingga mampu membangkitkan motivasi penerima informasi untuk mempertahankan sikap dan tingkah laku yang baik dan mampu menumbuhkan kesadaran utuh untuk mengubah sikap dan perilaku yang buruk dijelaskan di dalam QS. An-nahl ayat 125.
- Tabayyun, yaitu informasi yang disampaikan telah melalui upaya klarifikasi. Artinya, menyampaikan informasi setelah dicari kejelasan dari sumber utama, bahkan beberapa sumber yang dianggap bisa memberikan kejelasan informasi, sehingga informasi yang disampaikan dapat bersifat adil (tidak berpihak). Begitu pula, penerima informasi bisa menentukan sikap yang adil di jelaskan di dalam QS. Al-Hujurat Ayat 9.
- Mauizhah hasanah, yaitu informasi yang disampaikan mengandung contoh dan teladan yang baik untuk ditiru penerima informasi, baik melalui proses imitasi ataupun identifikasi.
- Layyin, yaitu menyampaikan informasi dengan menggunakan tutur bahasa lemah lembut dan tidak

keras serta kasar, sehingga si penerima informasi tidak tersinggung dan tidak berupaya untuk menutupi kekurangan dan kesalahan dirinya (lihat Q.S. Ali-Imran ayat 159).

Jadi jelas mengenai penyebaran informasi dan transaksi elektronik di dalam Islam melalui Al-Qur'an dan Al-Hadits telah mengajarkan agar informasi yang disampaikan merupakan informasi yang benar (bukan rumor) dan ada dalam koridor amar ma'ruf nahyi munkar serta telah dilakukan pengecekan (tabayyun) akan kebenaran dari informasi yang akan disampaikan. Selain itu, informasi yang disampaikan tidak mengandung unsur merendahkan, mencela, dan mencemarkan nama baik orang lain, tidak mengandung kecurigaan dan buruk sangka, tidak ada unsur mencari-cari kesalahan dan keuntungan, tidak mengandung unsur menggunjingkan orang lain, tidak ditambah-tambah interpretasi subjektif (buhtan) dan tidak memutarbalikkan fakta sebenarnya atau memutarbalikkan informasi yang benar menjadi bohong karena jika kita tidak memperhatikan aturan di dalam Al-Quran Terkait menyebarkan informasi maka kita akan menjadi orang yang menyebarkan fitnah (ifkun).<sup>38</sup> Karna jelas fitnah itu lebih kejam dari pembunuhan sesuai firman Allah Ta'alla dalam QS. Al-Baqarah Ayat 191:

---

<sup>38</sup> <https://dpk.bantenprov.go.id/Aktivitas/topic/155> di akses pada 13 februari 2023

وَأَفْتَلُوهُمْ حَيْثُ تَقَفْتُمُوهُمْ وَأَخْرِجُوهُمْ مِّنْ حَيْثُ أَخْرَجْتُمُوهُمْ وَالْفِتْنَةُ أَشَدُّ مِنَ الْقَتْلِ ۗ وَلَا تُقَاتِلُوهُمْ عِنْدَ الْمَسْجِدِ الْحَرَامِ حَتَّىٰ يُفْتَلَوْكُمْ فِيهِ ۗ فَإِن قَاتَلُوكُمْ فَأَفْتَلُوهُمْ ۗ كَذَلِكَ جَزَاءُ الْكٰفِرِينَ

Artinya :

“Dan bunuhlah mereka di mana kamu temui mereka, dan usirlah mereka dari mana mereka telah mengusir kamu. Dan fitnah itu lebih kejam daripada pembunuhan. Dan janganlah kamu perangi mereka di Masjidilharam, kecuali jika mereka memerangi kamu di tempat itu. Jika mereka memerangi kamu, maka perangilah mereka. Demikianlah balasan bagi orang kafir.”

## 2) Sunnah

Sunnah secara harfiah adalah cara hidup yang mengakar atau norma perilaku yang diterima secara komunal oleh mereka yang meyakiniya mencakup semua perkataan dan perilaku Nabi. Proses periwayatan sunnah biasanya disaksikan oleh beberapa orang yang memiliki pengetahuan langsung tentang terjadinya dan diturunkan dari generasi ke generasi dari zaman Nabi sampai akhir perawi yang meriwayatkannya denganmeneliti serangkaian perawi yang berkesinambungan.<sup>39</sup> Sebuah dalil Hadis menjelaskan mengenai seseorang yang mengajak untuk berjudi berbunyi :

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

<sup>39</sup> Khalid Ibrahim Jindan, *Teori Politik Islam*....hlm. 53.

Artinya:

“Dari Abu Hurairah Radhiyallahu anhu, dia berkata: Rasulullah Shallallahu „alaihi wa sallam bersabda: Barangsiapa bersumpah dengan mengatakan „Demi Latta dan „Uzza, hendaklah dia berkata, „La ilâha illa Allah“. Dan barangsiapa berkata kepada kawannya, „Mari aku ajak kamu berjudi“, hendaklah dia bershadaqah!“.(H.R. Al-Bukhâri).

### 3) Ijma

Dalam Hukum Islam, ijma' adalah keputusan kolektif yang dibuat melalui musyawarah untuk menentukan Hukum yang baik untuk kemaslahatan umat. Musyawarah ini muncul dari pemikiran para ulama, mufti, ahli fiqh, dan pejabat pemerintah. Jika beberapa orang dalam musyawarah tidak setuju dengan hasil keputusan mayoritas peserta musyawarah, musyawarah dinyatakan batal.<sup>40</sup>

### 4) Qiyas

Qiyas adalah metode logika untuk menyelesaikan masalah legalitas dengan membangun hubungan positif atau negatif antara satu bentuk perilaku dan yang lain dengan menggunakan prinsip umum. Metode qiyas ini biasanya dipergunakan untuk menentukan Hukum yang jelas ada berbagai permasalahan yang banyak dan kompleks. Qiyas biasanya menggunakan dalil-dalil Al-Qur'an maupun Hadis yang sekiranya sama bentuk perbuatan Hukum yang dihadapi.

### 5) Adat kebiasaan suatu bangsa yang tidak bertentangan dengan prinsip-prinsip Al-Qur'an dan Hadits.

Adat kebiasaan semacam ini tidak tertulis yang sering di istilahkan dengan konvensi. Dan ada pula dari adat kebiasaan

---

<sup>40</sup> Khalid Ibrahim Jindan, *Teori Politik Islam*..... hlm. 55.

itu diangkat menjadi suatu ketentuan yang tertulis, yang persyaratan adat untuk dapat diterima sebagai Hukum yang harus diperhatikan.<sup>41</sup>



---

<sup>41</sup> A. Djazuli, *Fiqh Siyasah, Implimentasi Kemaslahatan Umat Dalam Rambu-rambu Syari"ah*, (Jakarta: Kencana, 2013 ), cet. ke-5, hlm. 53