

BAB II

KERANGKA TEORI

A. Pengertian Judi Online

Definisi Perjudian Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Perjudian adalah suatu aktivitas atau permainan, seperti permainan dadu, kartu, atau permainan lainnya, di mana para pemain mempertaruhkan sejumlah uang atau harta benda sebagai taruhannya. Dalam perjudian, biasanya ada unsur ketidakpastian hasil, sehingga kemenangan salah satu pemain akan berimbang pada kerugian pemain lain. Intinya, perjudian melibatkan taruhan dan risiko kehilangan atau mendapatkan harta benda berdasarkan hasil permainan yang tidak pasti.

Perjudian dalam Konteks Judi Daring (Online Gambling) Seiring perkembangan teknologi, praktik perjudian kini tidak hanya dilakukan secara langsung (offline), tetapi juga melalui media elektronik dan internet, yang dikenal dengan istilah judi daring atau judi online. Judi daring menggunakan platform digital, seperti situs web atau aplikasi, untuk melakukan taruhan. Para pemain dapat mengakses berbagai jenis permainan judi secara real-time dari perangkat mereka, sehingga memudahkan praktik perjudian tanpa batasan tempat dan waktu.

Definisi Perjudian Menurut Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) Menurut Pasal 303 ayat (3) KUHP, perjudian diartikan sebagai suatu permainan di mana seseorang dapat memperoleh imbalan atau hadiah besar berdasarkan hasil permainan. Pasal ini menyatakan:

“Orang yang disebut penjudi adalah orang yang melakukan suatu permainan, yang pada umumnya dapat memperoleh imbalan yang besar karena permainannya, juga karena permainannya lebih lama atau lebih matang.”

Penjelasan pasal ini meliputi:

- a. Jenis permainan yang dilakukan dapat beragam, termasuk permainan kartu, dadu, atau permainan lain yang melibatkan taruhan.
- b. Imbalan atau hadiah besar menjadi motif utama di balik perjudian.
- c. Permainan bisa berlangsung dalam waktu yang lebih lama atau lebih matang, artinya ada unsur strategi atau perhitungan dalam permainan tersebut.
- d. Ketentuan ini juga mengatur tentang hasil perlombaan atau pertandingan lain yang tidak dibagi secara merata di antara para peserta, melainkan menjadi hak pihak tertentu berdasarkan aturan perjudian.

Cakupan Hukum Perjudian

Selain aspek permainan dan taruhan, hukum juga mengatur perjudian dari sisi:

- a. Perlindungan masyarakat, untuk mencegah dampak negatif perjudian seperti kecanduan, kejahatan, dan kerusakan sosial,
- b. Larangan penyelenggaraan dan partisipasi dalam perjudian, baik secara langsung maupun daring,

- c. Sanksi pidana bagi pelaku perjudian, termasuk pemain, penyelenggara, bandar, dan pihak yang memberikan perlindungan atau fasilitasi.

Perjudian adalah aktivitas yang melibatkan taruhan uang atau barang dengan harapan memperoleh keuntungan berdasarkan hasil permainan yang tidak pasti. Dalam judi daring, proses perjudian terjadi melalui teknologi digital dan internet, sehingga semakin kompleks untuk diawasi dan diberantas. Secara hukum, perjudian termasuk ke dalam tindak pidana, dan pelakunya bisa dikenakan sanksi sesuai ketentuan Pasal 303 KUHP dan peraturan perundang-undangan lainnya. Perjudian online adalah tindakan ilegal yang ditunjuk dalam Pasal 27 (2) dari Perubahan Hak Informasi Elektronik 2008 pada tahun 2016, nomor hukum 19.⁶

Permainan perjudian online dapat menyebabkan kejahatan sumber daya manusia atau biasanya disebut sebagai (kejahatan dunia maya). Cybercrime adalah kejahatan yang dilakukan pada komputer atau smartphone sumber daya manusia sebagai rasa kejahatan utama. Perjudian online adalah semacam opium di mana hanya upaya dan kemenangan pertama yang tercapai. Menang tumbuh dan tumbuh lebih besar dengan gagasan bahwa harganya lebih mahal. Kemenangan akan mencapai lebih banyak hasil. Perjudian online dapat dilakukan di mana saja, kapan saja. Selama pelaku perjudian online adalah lebih banyak waktu luang, jumlah

⁶ Hery Sulisyanto, Lindu Ardjayeng, *Tinjauan Yuridistentang Perjudian Online Ditinjau Undang- Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.*

taruhan yang termasuk dalam akun tabungan pelaku disertakan sebagai komputer atau alat smartphone. Perjudian online dengan koneksi internet.

Ada beberapa jenis-jenis perjudian online:

1. Game Sepak Bola Online

Tentang jenis-jenis game judi online yang sering terjadi, termasuk perjudian online, adalah game judi yang sangat populer saat ini. Game sepak bola yang digunakan dalam sistem online ini jauh lebih menguntungkan daripada bertaruh dengan teman. Game perjudian online ini hampir sama dengan poker online, karena mengirimkan uang ke akun tertentu untuk dimainkan. Sebelum perjudian online, sepak bola selalu digunakan sebagai taruhan di antara orang-orang.

2. Online Poker

Online Poker adalah permainan kartu keluarga, dan biasanya berbagi peringkat tangan dalam taruhan reguler. Poker juga merupakan permainan judi di mana Anda menggunakan game 52 kartu sebagai media untuk memainkan tujuan game ini dan mendapatkan kombinasi lima kartu tertinggi atau terbaik selain itu poker juga dimainkan melalui aplikasi game digital yang bisa dimainkan dengan akun pribadi di website judi poker online.

3. Perjudian Kasino

Dengan jenis permainan ini, seperti angsuran Casino atau salah satu keputusan yang ia yakini. Perjudian kasino memiliki banyak jenis game, memungkinkan Anda untuk bermain pemahaman dan ahli, bakarat, router, blackjack, naga harimau, sic bo dan mesin slot. Dalam game ini, para pelaku sangat kompetitif dan selalu tegang. Ini karena Anda dapat menebak jenis permainan, tetapi ada juga statistik game. Di Ketrngori ini, pemain merespons kemenangan. Ini dicapai melalui permainan dengan keahlian dan strategi lengkap, memungkinkan Anda membaca strategi lawan Anda. 4. Higgs Domino

Ini adalah game dasar Android dengan situs web atau aplikasi yang menawarkan berbagai game yang cukup untuk batu domino, kartu, teka-teki, dan slot, dan merupakan cara mengumpulkan banyak chip yang diperoleh dari kemenangan. Game Higgs -Domino yang sangat populer adalah slot dalam kisaran Duofu Duocai, lelucon Rezeki, 5 Naga dan FAFA. Game Higgs Domino ini menawarkan fungsi "top-up", ALMS dan transmisi chip. Sedekah yang ditentukan dalam game ini terbatas per hari, dan Anda akan menerima chip tiga kali dalam seri 2m ⁷. Rephrase halaman utama game Higg Domino juga menawarkan game utama yang digunakan kedua kartu sebagai media game. Namun, ada game lain yang dapat dicoba

⁷ M adalah singkatan dari Million, jika diartikan ke dalam Bahasa Indonesia berarti juta. Milion merupakan jumlah untuk chip game online higgs domino, contoh 1 M berarti 1 juta.

pengguna saat mereka bosan, bermain gapple, atau bermain kartu seperti slot dan dealer QIU QIU.

5. Pragmatic play

Game Praktis adalah salah satu penyedia judi online berbasis slot yang sangat populer di kalangan orang. Berbasis di Gibraltar, Inggris, perusahaan ini menawarkan lebih dari 500 game terbaru yang diperbarui. Jika situs perjudian online yang populer di Indonesia menyerupai pusat perbelanjaan seperti zona waktu, yang berisi banyak jenis mesin bermain, maka taman bermainnya serupa. Pragmatic Play adalah situs perjudian online yang diterbitkan dalam game berbasis slot. Situs web Pragmaticplay.com menyatakan bahwa permainan praktis adalah penyedia kasino digital B2B (merek). Dengan kata lain, setiap halaman perjudian online yang ingin Anda muat dari game praktis harus bekerja dengan perusahaan game praktis.

Game Pragmatis itu sendiri memiliki fitur yang membuatnya menarik dan sangat mudah dimainkan. Salah satu game permainan praktis menunjukkan gambar buah -buahan dan permen dari banyak warna yang menarik perhatian. Sama seperti pemain kasino tradisional, dengan menekan tombol, mesin slot dapat memutar tampilan gambar dan menawarkan keuntungan dalam kondisi tertentu. Selain operasi sederhana, permainan menggunakan terjemahan Indonesia di antarmuka.

Kemudahan memainkan judi slot bukan hanya sebatas mudah dalam memainkannya, tetapi juga mudah untuk

menemukan situs yang menyediakan permainan judi online. Meskipun pemerintah mengaku sudah memblokir banyak sekali situs judi online di Indonesia, pada kenyataannya situs-situs judi online tidak mudah hilang begitu saja. Sangat mudah untuk menemukan situs judi online hanya melalui pencarian Google. Selain itu, hampir semua situs judi online yang dijumpai menawarkan kemudahan dalam mendaftarkan diri sebagai pemain judi online. Pemain hanya diminta mengisi nama, nomor telepon, dan nomor rekening bank yang hendak digunakan dalam bertransaksi nantinya.

B. Faktor-Faktor Judi Online

Maraknya judi online dikalangan Masyarakat di pengaruhi oleh bebetrapa factor di antaranya yaitu:

1. Faktor Individu (Psikologis dan Pribadi)

Beberapa karakteristik dan kondisi pribadi dapat mendorong seseorang terlibat dalam judi online, antara lain:

- a. Rasa ingin tahu dan dorongan coba-coba: Banyak orang awalnya hanya ingin mencoba bermain judi karena penasaran.
- b. Kecanduan dan ketagihan (adiksi): Setelah beberapa kali menang, individu bisa mengalami euforia dan terus bermain, hingga sulit berhenti.

- c. Stres dan pelarian dari masalah: Judi dijadikan pelarian dari tekanan hidup, kesulitan ekonomi, atau konflik keluarga.
- d. Harapan cepat kaya: Banyak pemain tergiur oleh iming-iming keuntungan besar dalam waktu singkat, meskipun risikonya tinggi.
- e. Kurangnya pengetahuan hukum dan etika: Ketidaktahuan tentang larangan dan dampak hukum membuat sebagian orang menganggap judi online sebagai hiburan biasa.

2. Faktor Sosial dan Lingkungan

Lingkungan juga sangat berpengaruh dalam membentuk perilaku berjudi, di antaranya:

- a. Lingkungan pergaulan: Seseorang yang berada dalam lingkungan teman atau komunitas yang berjudi, cenderung ikut terlibat.
- b. Keluarga tidak harmonis atau kurang pengawasan: Kurangnya perhatian dari keluarga, khususnya pada remaja, membuat mereka rentan terpengaruh.
- c. Norma sosial yang permisif: Di beberapa kalangan, judi online dianggap hal biasa, bahkan dianggap gaya hidup.
- d. Pengaruh selebritas/influencer: Banyak tokoh media sosial secara tidak langsung mempromosikan situs judi online, baik secara eksplisit maupun terselubung.

3. Faktor Ekonomi

Kondisi ekonomi seseorang atau keluarga juga menjadi faktor signifikan:

- a. Pengangguran dan kesulitan finansial: Orang yang tidak memiliki penghasilan tetap lebih mudah tergoda berjudi demi mencari uang cepat.
- b. Kesulitan ekonomi pasca pandemi: Banyak orang beralih ke judi online karena kepepet kebutuhan finansial.
- c. Iming-iming bonus dan cashback besar: Situs judi online sering menawarkan promosi yang sangat menggoda.⁸

4. Faktor Teknologi dan Digital

Kemajuan teknologi berperan besar dalam mempermudah akses ke judi online:

- a. Akses internet yang luas dan murah: Dengan smartphone dan koneksi internet, siapa pun bisa mengakses situs judi.
- b. Anonimitas dan privasi: Judi online memberi kesan “aman dan rahasia” karena tidak berhadapan langsung.
- c. Mudahnya transaksi digital: Dukungan e-wallet, transfer bank, dan cryptocurrency mempermudah deposit dan penarikan dana.
- d. Minimnya filter dan pengawasan digital: Banyak situs judi tidak diblokir secara efektif, terutama jika menggunakan VPN.

5. Faktor Penegakan Hukum

⁸ M adalah singkatan dari Million, jika diartikan ke dalam Bahasa Indonesia berarti juta. Milion merupakan jumlah untuk chip game online higgs domino, contoh 1 M berarti 1 juta.

Kelemahan dalam aspek hukum dan pengawasan juga memperkuat praktik judi online:

- a. Lemahnya penegakan hukum: Penindakan terhadap bandar dan pengguna masih belum optimal.
- b. Kurangnya kerja sama lintas lembaga: Tidak adanya koordinasi antara Kominfo, Kepolisian, dan lembaga keuangan membuat pemberantasan judi online tidak efektif.
- c. Keterlibatan oknum penegak hukum: Ada indikasi keterlibatan aparat atau ASN dalam melindungi praktik judi online.

Judi online bukan sekadar persoalan individu, tetapi merupakan fenomena kompleks yang dipengaruhi oleh kombinasi faktor psikologis, sosial, ekonomi, teknologi, dan kelemahan sistem hukum. Penanganannya tidak bisa hanya dengan pemblokiran situs, tetapi harus menyeluruh melalui: Edukasi, Rehabilitasi bagi pecandu, Penegakan hukum tegas, Penguatan moral dan pengawasan sosial.

C. Pengertian Aparatur Sipil Negara (ASN)

Keterlibatan Aparatur Sipil Negara (ASN) dalam Praktik Judi Online dan Implikasinya, Keterlibatan Aparatur Sipil Negara (ASN) dalam praktik judi online menunjukkan adanya peran yang berbeda-beda dari setiap pihak yang terlibat. Saat ini, penyelidikan oleh aparat penegak hukum tidak hanya menyasar ASN dari Kementerian Komunikasi dan

Informatika (Kemenkominfo), tetapi juga terdapat indikasi keterlibatan aparat Kepolisian. Beberapa informasi bahkan mengarah pada dugaan bahwa ada oknum aparat yang tidak hanya bermain judi online, tetapi juga berperan sebagai bandar serta memberikan perlindungan terhadap praktik ilegal ini.

Meskipun masih dalam tahap penyelidikan, pengungkapan kasus judi online ini menghadapi tantangan yang cukup kompleks. Permasalahan bukan hanya terletak pada kejahatan yang dilakukan oleh pengguna, pelaksana, bandar, maupun pihak yang membekingi judi online, melainkan juga merambah pada bentuk kejahatan lainnya seperti suap. Dugaan serius mengarah pada Menteri Kominfo yang diduga melakukan suap untuk menghambat pemberantasan judi online, bahkan cenderung melindungi oknum-oknum tertentu yang terlibat.

Metode Penelitian Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif untuk menggali dan menjelaskan implikasi hukum terhadap para pelaku judi online, baik pengguna, pelaksana, bandar, maupun pihak yang memberikan perlindungan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui studi kepustakaan dan dokumentasi dari berbagai sumber yang relevan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tindak pidana judi online memiliki implikasi hukum yang jelas, yang meliputi:

1. Hukuman terhadap Pengguna dan Pelaku:
 - a. Hukuman penjara
 - b. Denda
 - c. Pemblokiran aset yang digunakan dalam praktik judi
2. Hukuman terhadap Bandar dan Pihak Pelindung:
 - a. Hukuman badan (penjara)
 - b. Penyitaan aset
 - c. Pemutusan akses situs-situs yang digunakan sebagai sarana perjudian
3. Upaya Pencegahan oleh Aparat Penegak Hukum:
 - a. Penguatan regulasi dan penerapan aturan hukum yang tegas terhadap semua pihak yang terlibat
 - b. Pemblokiran situs judi online bekerja sama dengan Kemenkominfo
 - c. Edukasi kepada masyarakat mengenai bahaya judi online, khususnya melalui jalur pendidikan

Hasil penelitian menjabarkan bahwa dalam menghadapi tindak pidana judi online terdapat implikasi hukuman yang dibebankan kepada pengguna, pelaksana, bandar dan pihak yang melindungi judi online dari mulai hukuman badan berupa hukuman penjara, hukuman denda, serta hukuman pemblokiran aset dan situs judi online, sedangkan pencegahan yang dilakukan oleh aparat penegak hukum dalam mengatasi kejahatan judi online adalah dengan dengan memperkuat regulasi dan juga aturan yang tegas kepada

pelaku, baik pengguna, penyelenggara, Bandar dan pihak yang melindungi tindak pidana judi online, melakukan pemblokiran situs judi online dengan bekerjasama dengan Kemenkominfo, serta melakukan edukasi kepada masyarakat, khususnya di dunia pendidikan mengenai bahaya judi online.

D. Siyasah Dusturiyah

1. Pengertian Siyasah Dusturiyah

Siyasah dusturiyah merupakan bagian *fiqh siyasah* yang membahas masalah perundang-undangan negara. Dalam bagian ini dibahas antara lain konsep-konsep konstitusi (undang-undang dasar negara dan sejarah lahirnya perundang-undangan dalam suatu negara), legislasi (bagaimana cara perumusan undang-undang), lembaga demokrasi dan *syura* yang merupakan pilar penting dalam perundang-undangan tersebut.⁹ Tujuan dibuatnya peraturan perundang-undangan adalah untuk mewujudkan kemaslahatan manusia dan untuk memenuhi kebutuhan manusia.

Permasalahan di dalam *fiqh siyasah dusturiyah* adalah hubungan antara pemimpin di satu pihak dan rakyatnya di pihak lain serta kelembagaan-kelembagaan yang ada di dalam masyarakatnya. Oleh karena itu, di dalam *fiqh siyasah dusturiyah* biasanya dibatasi hanya membahas pengaturan dan perundang-undangan yang dituntut oleh hal ihwal

⁹ Muhammad Iqbal, *Kontekstualisasi Doktrin Politik Islam*, (Jakarta: Kencana, 2014), Hal. 177

kenegaraan dari segi persesuaian dengan prinsip-prinsip agama dan merupakan realisasi kemaslahatan manusia serta memenuhi kebutuhannya.¹⁰

Abul A'la al-Maududi mendefenisikan *dustur* dengan: "Suatu dokumen yang memuat prinsip-prinsip pokok yang menjadi landasan pengaturan suatu negara".

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa kata-kata *dustur* sama dengan *constitution* dalam bahasa Inggris, atau Undang-Undang Dasar dalam bahasa Indonesia, kata-kata "dasar" dalam bahasa Indonesia tersebut tidaklah mustahil berasal dari kata *dustur* tersebut di atas. Bila dipahami penggunaan istilah *fiqh dusturi*, untuk nama satu ilmu yang membahas masalah-masalah pemerintahan dalam arti luas, karena di dalam *dustur* itulah tercantum sekumpulan prinsip-prinsip pengaturan kekuasaan di dalam pemerintahan suatu negara, sebagai *dustur* dalam satu negara sudah tentu perundang-undangan dan aturan-aturan lainnya yang lebih rendah tidak boleh bertentangan dengan *dustur* tersebut.

Dalam *fiqh siyasa*, konstitusi disebut juga dengan "*dusturi*". Kata ini berasal dari bahasa Persia. Semula artinya adalah "seseorang yang memiliki otoritas, baik dalam bidang politik maupun agama." Dalam perkembangan selanjutnya, kata ini digunakan untuk menunjukkan

¹⁰ H.A.Djazuli, *Fiqh Siyasa Implementasi Kemaslahatan Umat dalam Rambu-Rambu Syari'ah*, (Jakarta: Kencana, 2003), Hal. 47

anggota kependetaan (pemuka agama) Zoroaster (Majusi). Setelah mengalami penyerapan ke dalam bahasa Arab, kata *dustur* berkembang pengertiannya menjadi asas, dasar, atau pembinaan. Menurut istilah, *dustur* berarti kumpulan kaidah yang mengatur dasar dan hubungan kerja sama antara sesama anggota masyarakat dalam sebuah negara, baik yang tidak tertulis (konvensi) maupun tertulis (konstitusi). Kata *dustur* juga sudah diserap ke dalam bahasa Indonesia yang salah satu artinya adalah undang-undang dasar suatu negara.¹¹

Menurut Abdul Wahhab Khallaf, prinsip-prinsip yang diletakkan Islam dalam perumusan undang-undang dasar ini adalah jaminan atas hak asasi manusia, setiap anggota masyarakat dan persamaan kedudukan semua orang di mata hukum, tanpa membeda-bedakan stratifikasi sosial, kekayaan, pendidikan, dan agama.

Pembahasan tentang konstitusi ini juga berkaitan dengan sumber-sumber dan kaidah perundang-undangan di suatu negara, baik sumber material, sumber sejarah, sumber perundangan, maupun sumber penafsirannya. Sumber material adalah hal-hal yang berkenaan dengan materi pokok undang-undang dasar. Inti persoalan dalam sumber konstitusi ini adalah peraturan tentang hubungan antara pemerintah dan rakyat yang diperintah. Perumusan

¹¹ Muhammad Iqbal, *Kontekstualisasi Doktrin....* Hal 177-178

konstitusi tersebut tidak dapat dilepaskan dari latar belakang sejarah negara yang bersangkutan, baik masyarakatnya, politik maupun kebudayaannya. Dengan demikian, materi dalam konstitusi itu sejalan dengan aspirasi dan jiwa masyarakat dalam negara tersebut.

2. Ruang Lingkup dan Kajian Siyasah Dusturiyah

Fiqh siyasah dusturiyah mencakup bidang kehidupan yang sangat luas dan kompleks. Sekalipun demikian, secara umum disiplin ini meliputi hal-hal sebagai berikut:¹²

1. Persoalan dan ruang lingkup pembahasan
2. Persoalan imamah, hak dan kewajibannya
3. Persoalan rakyat, statusnya dan hak-haknya
4. Persoalan *bai'at*
5. Persoalan *waliyul ahdi*
6. Persoalan perwakilan
7. Persoalan *ahlul halli wal aqdi*
8. Persoalan *wizarah* dan perbandingannya

Persoalan *fiqh siyasah dusturiyah* umumnya tidak dapat dilepaskan dari dua hal pokok: pertama, dalil-dalil *kulliy*, baik ayat-ayat Al-Qur'an maupun Hadis, maqosidu syariah, dan semangat ajaran Islam di dalam mengatur masyarakat, yang tidak akan berubah bagaimanapun perubahan masyarakat. Karena dalil-dalil *kulliy* tersebut menjadi unsur dinamisator di dalam mengubah masyarakat.

¹² H.A.Djazuli, *Fiqh Siyasah Implementasi....* Hal. 47

Kedua, aturan-aturan yang dapat berubah karena perubahan situasi dan kondisi, termasuk di dalamnya hasil ijtihad ulama, meskipun tidak seluruhnya.

Apabila dilihat dari sisi *lain fiqh siyasah dusturiyah* dapat dibagi kepada:

2. Bidang *siyasah tasyri'iyah*, termasuk di dalamnya persoalan *ahl al hall wa al 'aqd*, perwakilan persoalan rakyat. Hubungan muslimin dan nonmuslim di dalam suatu negara, seperti Undang-Undang Dasar, undangundang, peraturan pelaksanaan, peraturan daerah dan sebagainya.
3. Bidang *siyasah tanfidhiyah*, termasuk di dalamnya persoalan imamah, persoalan *bai'ah*, *wuzarah*, *waliy al-ahdi*, dan lain-lain.
4. Bidang *siyasah qadha'iyah*, termasuk di dalamnya masalah-masalah peradilan.
5. Bidang *siyasah idariyah*, termasuk di dalamnya masalah-masalah administratif dan kepegawaian.

Sesuai dengan tujuan negara menciptakan kemaslahatan bagi seluruh manusia, maka negara mempunyai tugas-tugas penting untuk merealisasikan tujuan tersebut. Ada tiga tugas utama yang dimainkan oleh negara dalam hal ini.

Pertama, tugas menciptakan perundang-undangan yang sesuai dengan ajaran Islam. Untuk melaksanakan tugas ini, maka negara memiliki kekuasaan legislatif (*al-sulthah al-*

tasyri''iyyah). Dalam hal ini, negara memiliki kewenangan untuk melakukan interpretasi, analogi dan inferensi atas *nash-nash* Al-Qur''an dan Hadis. Interpretasi adalah usaha negara untttuk memahami dan mencari maksud sebenarnya tuntutan hukum yang dijelaskan *nash*. Adapun analogi adalah melakukan metode *Qiyas* suatu hukum yang ada *nash-nya*, terhadap masalah yang berkembang berdasarkan persamaan sebab hukum. Sementara inferensi adalah metode membuat perundang-undangan dengan memahami prinsip-prinsip syari''ah dan kehendak syar''i (Allah). Bila tidak ada *nash* sama sekali, maka wilayah kekuasaan legislatif lebih luas dan besar, sejauh tidak menyimpang dari prinsip-prinsip ajaran Islam tersebut.

Dalam realitas sejarah, kekuasaan legislatif ini pernah dilaksanakan oleh lembaga *ahl al-hall wa al ''aqd*. Kemudian dalam bahasa modern sekarang, lembaga ini biasanya mengambil bentuk sebagai *majelis syura* (parlemen).

Kedua, tugas melaksanakan undang-undang. Untuk melaksanakannya, negara memiliki kekuasaan eksekutif (*al-sulthah al-tanfidziyah*). Di sini negara memiliki kewenangan untuk menjabarkan dan mengaktualisasikan perundang-undangan yang telah dirumuskan tersebut. Dalam hal ini, negara melakukan kebijakan baik yang berhubungan dengan dalam negeri, maupun yang menyangkut dengan hubungan dengan negara lain (hubungan internasional). Pelaksana

tertinggi kekuasaan ini adalah pemerintah (kepala negara) dibantu oleh para pembantunya (kabinet atau dewan menteri) yang dibentuk sesuai kebutuhan dan tuntutan situasi yang berbeda antara satu negara dengan negara Islam lainnya. Sebagaimana halnya kebijaksanaan legislatif yang tidak boleh menyimpang dari semangat nilai-nilai ajaran Islam, kebijaksanaan politik kekuasaan eksekutif juga harus sesuai dengan semangat *nash* dan kemaslahatan.

Ketiga, tugas mempertahankan hukum dan perundang-undangan yang telah diciptakan oleh lembaga legislatif. Tugas ini dilakukan oleh lembaga yudikatif (*al-sulthah al-qadha''iyah*). Dalam sejarah Islam, kekuasaan lembaga ini biasanya meliputi wilayah *al-hisbah* (lembaga peradilan untuk menyelesaikan perkara-perkara pelanggaran ringan seperti kecurangan dan penipuan dalam bisnis, *wilayah al-qadha'* (lembaga peradilan yang memutuskan perkara-perkara antara sesama warganya, baik perdata maupun pidana) dan *wilayah al- mazhalim* (lembaga peradilan yang menyelesaikan perkara penyelewengan pejabat negara dalam melaksanakan tugasnya, seperti pembuatan keputusan politik yang merugikan dan melanggar kepentingan atau hak-hak rakyat serta perbuatan pejabat negara yang melanggar HAM rakyat).¹³

E. Teori Interaksionalisme Simbolik Menurut George Herbert Mead

¹³ Muhammad Iqbal, *Kontekstualisasi Doktrin*. Hal. 157-158

Peneliti menggunakan teori Interaksionalisme Simbolik George Herbert Mead sebagai pisau analisis dalam menganalisa mengenai Judi Online Di Kalangan ASN (Aparatur Sipil Negara) Kota Bengkulu. Interaksionalisme Simbolik yaitu suatu kegiatan komunikasi atau pertukaran simbol yang memiliki makna¹⁴.

Interaksionalisme Simbolik menjelaskan bahwa manusia melakukan interaksi antara satu dengan lain sepanjang, mereka memberikan pengertian untuk setiap istilah-istilah dan tindakan-tindakan tertentu dan kejadiankejadian dengan cara-cara tertentu. Teori Interaksi Simbolik berasumsi bahwa dasar dari kehidupan bersama dari manusia adalah komunikasi, terutama lambang-lambang yang merupakan kunci untuk memahami kehidupan sosial manusia. Suatu lambang merupakan tanda, beda atau gerakan yang secara sosial dianggap mempunyai arti-arti tertentu.

Interaksi sosial adalah proses dimana antar individu dengan individu, individu dengan kelompok, atau kelompok dengan kelompok yang berhubungan satu dengan yang lain. Menurut Max Weber kenyataan sosial sebagai suatu yang didasarkan pada motivasi individu dan tindakan-tindakan sosial. Ketika berinteraksi, seseorang atau kelompok sebenarnya tengah berusaha untuk belajar bagaimana memahami tindakan sosial orang atau orang lain. Sebuah

¹⁴ Mulyana, Deddy, *Metodologi Penelitian Kualitatif: Paradigma Baru Ilmu Komunikasi dan Ilmu Sosial Lainnya*. (Bandungi: Remaja Rosdakarya 2001) Hal 68.

interaksi akan kacau bilamana antara pihak-pihak yang berinteraksi tidak saling memahami motivasi dan makna tindakan sosial yang mereka lakukan.

Secara teoritis sekurang-kurangnya terdapat dua syarat untuk terjadinya suatu interaksi sosial, yaitu kontak sosial dan komunikasi. Terjadinya suatu kontak sosial tidaklah semata-mata bergantung dari tindakan, tetapi juga bergantung kepada adanya tanggapan terhadap tindakan tersebut. Sedangkan aspek terpenting dari komunikasi adalah apabila seseorang memberikan tafsiran pada sesuatu atau perikelakuan orang lain. Berlangsungnya suatu proses interaksi didasarkan pada berbagai faktor seperti imitasi, sugesti, identifikasi dan simpati.

Dalam perjalanannya mahasiswa mengenal hingga mereka ikut terlibat dalam permainan judi online pasti melalui sebuah tahapan, di mana tahapan tersebut terjadi karena adanya sebuah proses interaksi sosial yang terjadi. Dalam interaksi sosial tersebut baik disadari maupun tidak, terjadi suatu usaha untuk belajar bagaimana tindakan sosial yang dilakukan oleh kelompok, individu, maupun pihak lain agar ia dapat memahami maksud dari apa yang disampaikan. Proses interaksi ini kemudian dilanjutkan dengan adanya imitasi, sugesti, dan identifikasi dari pihak pertama kepada pihak kedua terhadap tindakan, kebiasaan, dan perilaku-perilaku menyimpang yang dilakukan. Dari sinilah teori interaksi akan digunakan dalam penelitian ini, yakni untuk mengkaji

bagaimana proses interkasi yang terjadi sehingga mahasiswa mengenal akan permainan judi online. Berbagai macam karakteristik dari judi online menjadi daya tarik tersendiri yang dapat membuat judi online terkenal di berbagai kalangan, seperti mahasiswa yang dianggap memiliki risiko tinggi mengalami gambling related harm. Pada mahasiswa, gambling related harm dapat mempengaruhi munculnya masalah finansial, permasalahan dengan hukum, hubungan interpersonal yang buruk, masalah kesehatan maupun gangguan mental, dan juga permasalahan akademik seperti menurunnya prestasi akademik. Munculnya gambling related harm dapat dipengaruhi oleh perilaku impulsive dan risk-taking behavior, kepribadian, riwayat konsumsi alkohol maupun rokok, gender dan lingkungan sosial.

Ritzer dalam bukunya berjudul "Teori Sosiologi: Dari Sosiologi Klasik Sampai Perkembangan Terakhir Postmodern" mengungkapkan bahwa beberapa Interaksionisme Simbolik telah menyebut satu demi prinsip-prinsip dasar teori Interkasi Simbolis.

Prinsip-prinsip tersebut mencakup hal-hal berikut ini :

a) Manusia diberkahi dengan kemampuan untuk berpikir

Para individu didalam masyarakat manusia tidak dilihat sebagai unit-unit yang dimotivasi oleh kekuatan-kekuatan eksternal dan internal diluar kendali mereka, atau didalam batas-batas suatu struktur yang kurang lebih tetap.

Lebih tepatnya, mereka dipandang sebagai unit-unit reflektif atau berintraksi yang membentuk etensitas masyarakat. Kemampuan untuk berpikir memungkinkan orang bertindak secara reflektif daripada hanya berperilaku secara tidak reflektif. Orang harus sering menyusun dan memandu apa yang mereka lakukan, daripada sekedar melepaskannya begitu saja, pikiran dihubungkan kehampir segala aspek Inteksionisme Simbolik lainnnya, termasuk sosialisasi, makna-makna, simbol-simbol, diri, interaksi dan bahkan masyarakat.

b) Kemampuan untuk berpikir dibentuk oleh interaksi sosial

Orang hanya memiliki kemampuan umum untuk berpikir. Kemampuan dibentuk dan diperbaiki didalam proses interaksi sosial. Kemampuan manusia dalam berpikir dikembangkan sejak dini saat bersosialisasi dimasa kanak-kanak kemudian diperbaiki selama bersosialisasi dimasa dewasa. Sosialisasi adalah proses yang digunakan seseorang dalam mengembangkan kemampuan untuk berpikir, untuk berkembang dengan menggunakan cara mereka sendiri. Sosialisasi tidak hanya menjadi tempat untuk mencari dan menerima suatu informasi, tetapi adalah suatu proses dalam membentuk dan menyesuaikan informasi bagi kebutuhan-kebutuhan sendiri. Pentingnya berpikir dalam interaksionalisme simbolik tercermin dalam pandangan mereka mengenai suatu objek.

- c) Dalam interaksi sosial yang mempelajari makna dan simbol yang memungkinkan mereka menggunakan kemampuan berpikir tersebut.

Manusia mempelajari simbol-simbol dan juga makna-makna di dalam interaksi sosial. Sementara manusia merespon tanda-tanda tanpa pikir panjang, mereka merespons simbol-simbol di dalam cara yang penuh pemikiran. Orang sering menggunakan simbol-simbol untuk mengkomunikasikan sesuatu tentang diri mereka sendiri.

- d) Makna dan simbol memungkinkan orang melakukan tindakan dan interaksi khas manusia.

Perhatian para interkasionis simbolik tertuju pada dampak makna dan simbol pada tindakan dan interaksi manusia. Makna dan simbol-simbol memberi karakteristik yang khas pada tindakan sosial (yang meliputi suatu aktor tunggal) dan interaksi sosial (yang meliputi dua atau lebih aktor yang terlibat di dalam tindakan sosial bersama) manusia. Tindakan sosial adalah tindakan ketika suatu individu melakukan hal bersama orang lain. Dengan kata lain, di dalam melaksanakan suatu tindakan, orang berusaha mengukur sekaligus dampaknya pada aktoraktor lain yang terlibat.

- e) Manusia dapat memodifikasi atau mengubah makna dan simbol yang mereka gunakan dalam tindakan dan interaksi berdasarkan tafsir mereka terhadap situs tertentu.

- f) Manusia dapat melakukan modifikasi dan perubahan, sebagian karena kemampuan mereka untuk berinteraksi dengan diri mereka sendiri.
- g) Pola-pola tindakan dan interaksi yang terangkai kemudian menciptakan kelompok-kelompok dan masyarakat-masyarakat.

Dalam bukunya, Ritzer menjelaskan ide-ide dari George Herbert Mead mengenai teori interaksionisme simbolik. Aspek-aspek interaksionisme simbolik yang diusung oleh George Herbert Mead yaitu :

1. Tindakan

Mead memiliki pandangan bahwa tindakan sebagai “unit paling primitif” di dalam teorinya. Mead menggunakan empat tahap dasar yang saling berhubungan pada suatu tindakan. Empat tahap tersebut diantaranya impuls (dorongan hati), persepsi, manipulasi, penyelesaian.

a. Impuls

Impuls melibatkan “rangsangan pancaindra seketika” dan reaksi aktor terhadap rangsangan, kebutuhan untuk melakukan sesuatu terhadapnya secara keseluruhan seperti semua

unsur lain dari teori Mead, impuls melibatkan aktor maupun lingkungannya¹⁵.

b. Persepsi

Pada tahap persepsi, seorang individu mengartikan situasi yang mereka hadapi ke arah gerak organisme manusia. Pada dasarnya manusia diarahkan untuk mencari atau mencapai suatu objek. Persepsi itu pada mulanya merupakan respon indrawi terhadap stimulus luar¹⁶.

c. Manipulasi

Manipulasi dilakukan ketika impuls telah mewujudkan diri dan objek telah dirasakan, kemudian melakukan manipulasi pada suatu objek atau mengambil tindakan pada hal yang memiliki keterkaitan dengan hal tersebut. Manusia memanipulasi lingkungan mereka, berbuat di dalamnya, menangannya, lalu tiba pada kontak tertentu dengan aspek-aspek yang relevan. Melalui manipulasi manusia berusaha memakai objek guna diarahkan kepada tujuan yang telah diberikan arti tertentu.

d. Penyelesaian

¹⁵Ritzer, George, *Teori Sosiologi: Dari Sosiologi Klasik Sampai Perkembangan Terakhir Postmodern* (Yogyakarta : Pustaka Pelajar 2012) Hal 603-604.

¹⁶Syam, Nina W, *Sosiologi Komunikasi* (Bandung: Humaniora 2009) Hal 103-104.

Penyelesaian (consummation) adalah berdasarkan Keputusan akhir tindakan akhir yang diambil berdasarkan pertimbangan-pertimbangan antara semua ide baik impuls, persepsi dan manipulasi guna menyempurnakan impuls semula.

2. Gesture (Gerakan Isyarat)

Herbert Mead menjelaskan gerak isyarat (gesture) yaitu suatu gerakan-gerakan dari organisme pertama yang bertindak sebagai stimuli spesifik yang membangkitkan (secara sosial) respons-respons yang tepat pada organisme kedua. Simbol-Symbol Signifikan Mead menyebut simbol signifikan sebagai suatu symbol yang memiliki makna secara umum yang telah disepakati oleh orang banyak¹⁷. Makna simbol penting dalam komunikasi bagi seseorang dan bagi orang lain. Manusia memberikan tanggapan simbol-simbol yang bersifat fisik. Pengertian dan penghayatan terhadap simbol-simbol yang tak terhitung jumlah itu merupakan hasil pelajaran dalam pergaulan hidup bermasyarakat. Simbol mengacu pada setiap objek sosial (misalnya benda fisik, isyarat, atau kata).

3. Mind (pikiran)

¹⁷ West, Richard, Lynn H Turner, *Pengantar Teori Komunikasi Analisis Dan Aplikasi* (Jakarta: Salemba Humanika 2008) Hal 104.

Mead menjelaskan pikiran (mind) sebagai suatu kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menggunakan simbol-simbol yang memiliki makna sosial yang sama. Mead mempercayai bahwa manusia mengembangkan pikiran melalui interaksi dengan orang lain. Pikiran yang didefinisikan Mead sebagai proses percakapan seseorang dengan dirinya sendiri, tidak ditemukan di dalam diri individu, pikiran adalah fenomena sosial. Pikiran muncul dan berkembang dalam proses sosial dan merupakan bagian integral dari proses sosial. Proses sosial mendahului pikiran, proses sosial bukanlah produk dari pikiran. Jadi pikiran juga didefinisikan secara fungsional ketimbang secara substantif. Menurut Mead “manusia mempunyai sejumlah kemungkinan tindakan dalam pemikirannya sebelum ia melakukan tindakan yang sebenarnya”¹⁸ Berpikir menurut Mead adalah suatu proses dimana individu berinteraksi dengan dirinya sendiri dengan mempergunakan simbol-simbol yang bermakna. Melalui proses interaksi dengan diri sendiri itu, individu memilih yang mana diantara stimulus yang tertuju kepadanya itu yang akan ditanggapi.

4. Self (diri)

¹⁸ George Ritzer, *Sosiologi Ilmu Berparadigma Ganda* (Jakarta : CV. Rajawali, 2011). Hal 67.

Mead menjelaskan bahwa diri (self) sebagai memiliki kemampuan untuk merefleksikan dirinya sendiri dari perspektif orang lain. Ketika Mead berteori mengenai diri, ia mengamati bahwa manusia memiliki kemampuan untuk menjadi subjek dan objek bagi dirinya sendiri. Mead menyebutkan subjek atau diri yang bertindak sebagai "I", sedangkan objek atau diri yang mengamati adalah "Me".

5. Society (Masyarakat)

Mead menjelaskan bahwa interaksi memiliki tempat di dalam sebuah struktur sosial yang dinamis-budaya, masyarakat, dan sebagainya. Mead mendefinisikan jika Individu-individu terlibat di dalam masyarakat melalui perilaku yang mereka pilih secara aktif dan sukarela¹⁹.

Dalam konsep teori Herbert Mead tentang interaksionalisme simbolik terdapat prinsip-prinsip dasar yang dapat disimpulkan sebagai berikut :

- a. Manusia dibekali kemampuan berpikir, tidak seperti binatang.
- b. Kemampuan berpikir ditentukan oleh interaksi sosial individu.

¹⁹ West, Richard, Lynn H Turner, *Pengantar Teori Komunikasi Analisis dan Aplikasi* (Jakarta: Salemba Humanika 2008) Hal 107.

- c. Dalam interaksi sosial, manusia belajar memahami symbol-simbol beserta maknanya yang memungkinkan manusia untuk memakai kemampuan berfikirnya.
- d. Makna dan simbol memungkinkan manusia untuk bertindak (khusus dan sosial) dan interaksi.
- e. Manusia dapat mengubah arti dan simbol yang digunakan saat berinteraksi berdasar penafsiran mereka terhadap situasi.
- f. Manusia berkesempatan untuk melakukan modifikasi dan perubahan karena berkemampuan berinteraksi dengan diri yang hasilnya adalah peluang tindakan dan pilihan tindakan.
- g. Pola tindakan dan interaksi yang saling berkaitan akan membentuk kelompok bahkan masyarakat. Pada intinya teori ini tentang terbentuknya kehidupan masyarakat melalui proses interaksi.