



**JUDI ONLINE SEBAGAI PROBLEMATIKA YANG
MENGGEROGOTI DIMENSI KEHIDUPAN BERSARANG
DIBALIK KEMAJUAN TEKNOLOGI DIGITAL**

Izra Fauzi

izafauzi@gmail.com

Universitas Islam Salatiga

Suaidi

suaidi@untirta.ac.id

Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

Abstract, *Gambling is an act that is prohibited by religion, because it will cause losses that have a negative impact on human life, both in terms of the economy and social life. The consequences of gambling affect the development and intelligence of the mind, and will even lead to criminal acts related to the economy such as theft and even murder. The consequences of gambling lead to complex and problematic problems with significant social, economic and legal impacts. Although various efforts have been made to eradicate it, technological developments continue to present new challenges. The future of online gambling can be seen through several scenarios that require serious attention and strategic steps. Meanwhile, dependence on gambling can lead to serious addiction, which has a negative impact on the social, economic and mental health of individuals and their families.*

Keywords; Gambling, Social Problem, significant social

Abstrak Judi merupakan perbuatan yang dilarang oleh agama, dikarenakan akan menimbulkan kerugian yang berdampak buruk terhadap kehidupan manusia, baik yang berkaitan dengan ekonomi maupun bagi kehidupan sosial. Akibat perbuatan judi berpengaruh terhadap perkembangan dan kecerdasan pikiran, bahkan akan menimbulkan perbuatan kejahatan yang berkaitan dengan ekonomi seperti pencurian bahkan pembunuhan. Akibat perjudian berujung pada masalah yang kompleks dan problematic dengan dampak sosial, ekonomi, dan hukum yang signifikan. Meskipun berbagai upaya telah dilakukan untuk memberantasnya, perkembangan teknologi terus menghadirkan tantangan baru. Masa depan judi online dapat dilihat melalui beberapa skenario yang memerlukan perhatian serius dan langkah strategis. Sementara, ketergantungan pada judi dapat menyebabkan kecanduan serius, yang berdampak negatif pada kehidupan sosial, ekonomi, dan kesehatan mental individu serta keluarganya.

Kata Kunci; Judi dan Problematika Sosial

PENDAHULUAN

Prilaku manusia akhir-akhir ini lebih cenderung ketergantungan pada media online, bahkan telah menjadi kebutuhan pokok yang tidak bisa dilepaskan, menyatu dengan kepribadian. Apapun bentuknya bila telah menjadi kesatuan dengan kepribadian akan memberikan dampak pada prilaku dan tindakan saat berinteraksi dengan manusia lainnya, dampak yang diperoleh dari ketergantungan dengan media online lebih cenderung pada keburukan, disadari atau tidak akan cenderung merugikan diri sendiri, mendorong manusia untuk merusak tatanan prilaku hubungan sosial. Kecenderungan orang yang ketergantungan dengan media sosial, ia lebih memilih untuk berkomunikasi melalui media sosial, sekalipun komunikasinya dengan orang yang tidak pernah bertemu sekalipun, dalam komunikasi lewat media sosial lebih akrab seakan telah kenal cukup lama. Banyaknya kejahatan yang dilakukan seperti pelecehan seksual, pemerkosaan dan penipuan, diawali dari perkenalan melalui media sosial yang diteruskan dengan pertemuan.

Berdasarkan informasi elektronik dan media massa, belakangan ini, media sosial telah dimanfaatkan untuk melakukan perbuatan yang menyimpang dari norma, baik norma sosial maupun norma agama. Yang sedang booming pemanfaatan media sosial atau online dengan istilah judi online, pengguna atau pelakunya terdiri dari berbagai kalangan, dari kalangan anak-anak sampai kepada kalangan orang dewasa dan usia lanjut, laki-laki dan perempuan.

Perkembangan dan kemajuan teknologi ternyata tidak hanya dimanfaatkan untuk menopang dan menunjang perkembangan pembangunan yang bertujuan untuk mensejahterakan kehidupan manusia pada umumnya, akan tetapi telah dimanfaatkan untuk kepentingan pribadi atau sekelompok orang dengan tujuan untuk merusak moral manusia, bahkan pemanfaatan teknologi yang tidak diimbangi dengan moral yang baik, sebagai pemicu munculnya berbagai terjadinya kejahatan, baik itu kejahatan terhadap fisik manusia, kejahatan moral maupun kejahatan keuangan atau perekonomian. Kejahatan paling umum di dunia maya adalah perjudian.

Perjudian sulit ditangani walaupun berbagai perangkat hukum telah disiapkan untuk menjerat dan memberikan efek jera, akan tetapi tidak efektif dalam pelaksanaannya akibat perbuatan judi online dilakukan secara masif. Perjudian juga merupakan kejahatan yang meresahkan masyarakat. Tindak pidana perjudian sulit diatasi karena sifatnya yang tertutup sehingga memudahkan orang untuk melakukannya. Perjudian bukan hanya menjadi masalah Nasional, akan tetapi sudah menjadi masalah Internasional, karena di tiap-tiap negara pun memiliki kasus perjudian didalamnya. Tindakan kriminal ini setiap harinya terus meningkat, dan bentuknya pun juga terus berubah-ubah, semakin canggih perangkat hukum untuk menjerat para pelaku perjudian, akan tetapi semakin canggih pula perangkat media yang disiapkan untuk melakukan judi online. Perjudian adalah fenomena yang tidak terbantahkan di masyarakat, game perjudian dapat dimainkan dengan berbagai mekanik dari waktu ke waktu. Dalam bentuknya, perjudian umumnya dianggap sebagai kejahatan dan dapat mengganggu tatanan kehidupan sosial. Dengan pesatnya perkembangan teknologi dan informasi, perjudian juga telah mengalami pergeseran ke perjudian online yang lebih praktis dan aman, bahkan di tengah masyarakat khususnya di warnet atau menggunakan laptop saat melakukan aktivitas tersebut, atau melalui smartphone dengan fasilitas yang mendukung. Salah satu kemudahan judi online adalah dapat dimainkan kapan saja, di mana saja, karena perusahaan taruhan online yang tersebar di Internet beroperasi sepanjang waktu, dan permainan berjalan di warnet, yang bisa mengakses dengan wifi atau melalui smartphone. Yang sungguh sangat menakutkan ternyata Media nasional yang dapat dipercaya akurasi beritanya yaitu Koran Kompas <https://www.kompas.com/tren/read/2024/06/20/123000365/perputaran-judi-online-di-indonesia-mencapai-rp-600-triliun-duitnya-lari-ke-meliris-berita> sebagai berikut;

1. Perputaran uang judi capai Rp 600 triliun Kepala PPATK, Ivan Yustiavandana sebelumnya menyebutkan, total nilai transaksi judi online di Indonesia hingga Maret 2024 mencapai lebih dari Rp 600 triliun. Dilansir dari Kompas.com, Rabu (19/6/2024), dari jumlah tersebut, nilai transaksi judi online yang ada di Indonesia pada periode Januari-

Maret 2024 saja sudah mencapai Rp 100 triliun. "Ya tahun ini aja, tiga bulan pertama atau Q1 (kuartal 1) sudah mencapai lebih dari Rp 100 trilliun. Jadi kalau dijumlah dengan periode sebelumnya sudah lebih dari Rp 600 trilliun," ungkap Ivan. Baca juga: Bocoran Susunan Satgas Judi Online yang Dikomandoi Menko Polhukam, Ada Siapa Saja? 2. Sebanyak 2,37 juta penduduk main judi online Sementara itu, Ketua Satgas Judi Online sekaligus Menteri Koordinator (Menko) Politik, Hukum, dan Keamanan (Polhukam), Hadi Tjahjanto mengungkapkan, sebanyak 2,37 juta penduduk di Indonesia jadi pelaku judi online. Dari jumlah tersebut, 2 persen atau 800.000 di antaranya merupakan anak-anak dengan usia di bawah 10 tahun. Selain itu, jumlah terbanyak pemain judi online berada pada rentang usia 30-50 tahun dengan persentase mencapai 40 persen atau 1.640.000 penduduk. Kemudian dari 2,37 juta pelaku judi, 80 persen di antaranya tergolong kalangan menengah ke bawah. "Dan klaster nominal transaksinya untuk menengah ke bawah itu antara Rp 10.000 sampai Rp 100.000," kata Hadi usai Satgas Judi Online melakukan rapat perdana di Gedung A Kemenko Polhukam pada Rabu (19/6/2024). Sementara itu untuk transaksi kelas menengah ke atas, nominal transaksinya antara Rp 100.000 hingga Rp 40 miliar.

Berputarnya keuangan sebagaimana disebutkan di atas, tidak memberikan kemashlahatan bagi perkembangan pembangunan baik pembangunan infrastruktur maupun perkembangan pembangunan sumber daya manusia, bahkan sebaliknya bahwa perjudian sebagai penyebab melemahnya keuangan, dan bermunculannya kemiskinan dan bentuk kejahatan yang dipicu oleh krisis keuangan seperti pencurian dan perampokan, bahkan akan menimbulkan berbagai penyakit kejiwaan karena pelaku perjudian biasanya ter-obsesi untuk memenangkan dan mendapatkan keuntungan, sehingga akan memunculkan berbagai manusia penghayal. Akan menjadi berbahaya jika penghayal-penghayal ini muncul secara masif. Melihat besarnya dampak dan tantangan yang ditimbulkan, diperlukan perhatian serius dan langkah strategis untuk mengatasi masalah judi online di Indonesia. Berikut beberapa opsi skenario yang mungkin terjadi di masa depan, dan rekomendasi mitigasi risikonya. (1) Peningkatan penegakan hukum, ditutup segala celah yang memungkinkan terjadinya pelanggaran dan penyalahgunaan wewenang terkait dengan perjudian, sehingga hukum dapat dijadikan monitor yang ditakuti oleh setiap orang untuk melanggarnya, sebab jika coba-coba melakukan pelanggaran akan berhadapan dengan sanksi yang memberatkan, (2) Diperketatnya penggunaan situs-situs internet yang memungkinkan disalahgunakan sebagai media perjudian, (3) Dipersiapkan regulasi yang ketat, atas pelanggaran dan perbuatan perjudian, sehingga sanksi ber-orientasi pada penyelesaian atas perbuatan perjudian, (4) Meningkatkan kesejahteraan para penegak hukum untuk memberantas peredaran judi online. Sebab, tidak menutup kemungkinan para penegak hukum juga terjebak dalam permainan judi online.

LANDASAN TEORI

Pengertian Perjudian atau permainan "judi" atau "perjudian" menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah "Permainan taruhan dengan menggunakan uang atau barang.

Berjudi ialah mempertaruhkan sejumlah uang atau harta dalam permainan tebakan berdasarkan kebetulan, dengan tujuan mendapatkan sejumlah uang atau harta yang lebih besar dari pada jumlah uang atau harta semula. Kartini Kartono mengartikan judi sebagai “Pertaruhan dengan sengaja, yaitu mempertaruhkan satu nilai atau sesuatu yang dianggap bernilai dengan menyadari adanya resiko dan harapan-harapan tertentu pada peristiwa-peristiwa, permainan pertandingan, perlombaan dan kejadian-kejadian yang tidak/belum pasti hasilnya (Kartono, 2005: 56). Dalam Kitab Undang-undang Hukum Pidana dalam Pasal 303 ayat (3) judi diartikan sebagai: tiap-tiap permainan, di mana pada umumnya kemungkinan mendapatkan untung tergantung pada mahir. Di situ termasuk segala pertaruhan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain-lainnya, yang tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala pertaruhan lainnya. Dari rumusan ini terdapat dua pengertian perjudian, yakni sebagai berikut (Chazawi, 2007:166): 1. Suatu permainan yang kemungkinan mendapat untung bergantung pada peruntungan atau nasib belaka. Pada macam perjudian ini menang atau kalah dalam arti mendapat untung atau rugi hanyalah bergantung pada keberuntungan atau secara kebetulan. Misalnya dalam permainan judi dengan menggunakan alat dadu. 2. Permainan yang kemungkinan mendapat untung atau kemenangan sedikit atau banyak bergantung pada kemahiran atau keterampilan sipembuat. Misalnya permainan melempar bola, permainan dengan memanah, bridge atau domino. Dua pengertian perjudian di atas, diperluas juga pada dua macam pertaruhan, yaitu (Chazawi, 2007: 167): 1. Segala bentuk pertaruhan tentang keputusan perlombaan lainnya yang tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba atau bermain. Misalnya dua orang bertaruh tentang suatu pertandingan sepak bola antara dua kesebelasan, di mana yang satu bertaruh dengan menebak satu kesebelasan sebagai pemenangnya dan yang satu pada kesebelasan lainnya. 2. Segala bentuk pertaruhan lainnya yang tidak ditentukan. Dengan kalimat yang tidak menentukan bentuk pertaruhan secara limitatif, maka segala bentuk pertaruhan dengan cara bagaimanapun dan dalam segala hal manapun adalah termasuk perjudian. Seperti beberapa permainan kuis untuk mendapatkan hadiah yang ditayangkan pada televisi termasuk juga pengertian menurut pasal ini. Tetapi permainan kuis itu tidak termasuk permainan judi yang dilarang, apabila terlebih dulu telah mendapat izin dari Instansi atau Pejabat yang berwenang. Sedangkan menurut Dali Mutiara, dalam tafsiran KUHP menyatakan bahwa permainan judi berarti harus diartikan dengan artian yang luas juga termasuk segala pertaruhan tentang kalah menangnya suatu pacuan kuda atau lain-lain pertandingan, atau segala pertaruhan, dalam perlombaan-perlombaan yang diadakan antara dua orang yang tidak ikut sendiri dalam perlombaan-perlombaan itu, misalnya totalisator dan lain-lain (Kartono, 2011: 58). Dalam UU No 7 Tahun 1974 perjudian adalah salah satu penyakit masyarakat yang manunggal dengan kejahatan, yang dalam proses sejarah dari generasi ke generasi ternyata tidak mudah diberantas. Oleh karena itu, pada tingkat dewasa ini perlu diusahakan agar masyarakat menjauhi untuk melakukan perjudian, perjudian terbatas pada lingkungan sekecil-kecilnya akibat beratnya sanksi hukum yang harus diterima dan dipertanggung-jawabkan. Salah satu indikator kemajuan zaman adalah kecanggihan teknologi, di satu sisi teknologi memberikan manfaat dalam

mempermudah kehidupan, sementara di sisi lain teknologi dapat memberikan dampak negatif yang dapat membawa penggunanya kepada perilaku yang bertentangan dengan norma agama maupun norma social, sehingga teknologi seperti pisau bermata dua yang sering beriringan, seperti kemajuan teknologi dalam perilaku judi online yang dianggap sebagai bentuk usaha yang mudah. Padahal perbuatan tersebut merupakan tindakan kejahatan yang akan berdampak kepada rusaknya mental manusia di masa yang akan datang. Hal ini sejalan dengan pendapat Rohmah dan Khadijah (2024: 86) bahwa pengguna teknologi lebih cenderung mencoba tantangan baru yang berujung kepada tindakan kejahatan.

Akibat yang disebabkan oleh perbuatan judi online berdasarkan berbagai media online, seperti sebagaimana dilansir oleh *Kompas.com* pada 24 April 2024, Menkopolkam mengatakan bahwa jumlah transaksi pada kuartal I-2024, mencapai 100 triliun, tercatat sekitar 4 juta jiwa melakukan judi online. Demikian pula dilansir dari berbagai media online akibat yang disebabkan oleh judi online adalah perceraian meningkat 142 persen, suami yang dibakar hidup-hidup oleh istrinya, perampokan dan pembunuhan hingga satu keluarga karena hutang judi online, dan anak-anak Sekolah Dasar di Indonesia kecanduan judi online, bahkan 2,1 juta warga miskin kecanduan judi online. Sehingga kasus di atas menggambarkan bahwa perilaku judi online tidak memandang siapapun targetnya, baik itu generasi muda atau bahkan orang tua, laki-laki dan perempuan, karena mudahnya meng-akses internet yang menyediakan layanan judi online.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini berupaya menggambarkan fenomena masyarakat yang sedang dikejutkan dengan maraknya perjudian yang dilakukan secara online dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi, yang bersifat penelitian studi pustaka yaitu menganalisis dari berbagai sumber buku dan artikel yang terkait dengan obyek penelitian, dengan tahapan sebagai berikut;

1. Tahapan pengumpulan data

Pengumpulan data dilakukan melalui bahan tela'ahan (library reaseach) dengan mengumpulkan bahan pustaka/refrensi, mengidentifikasi, dan mengklasifikasi sesuai dengan obyek penelitian yang dilakkukan.

2. Tahapan pengolahan data

Untuk mengolah data ayang telah diinventarisir kemudian digunakan teknik sebagai berikut:

- (1) Induktif, yaitu mempelajari data yang telah terkumpul kemudian menghubungkannya dengan satuan-satuan klasifikasi dan menentukan kesimpulan secara general.
- (2) Deduktif, yaitu memegang kaidah (teori) yang bersifat umum, kemudian diambil suatu kesimpulan untuk diterapkan pada hal-hal yang bersifat khusus.

- (3) Komperatif, yaitu membandingkan teori-teori sosial kemasyarakatan yang berhubungan dengan perubahan perilaku akibat cenderungnya manusia pada sesuatu yang dilakukan berulang dan telah menjadi kebiasaan yang mendorong manusia terikat pada kebiasaan dimaksud dan pendapat para tokoh intelektual yang ada hubungannya dengan obyek penelitian.
- (4) Menarik kesimpulan dari hasil penelitian yang dilakukan, yang dapat dipertanggungjawabkan sebagai wahana keilmuan sebagai sumber dan landasan bacaan walaupun sebatas setitik air di lautan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Problematika perjudian dengan bantuan kemajuan teknologi digital, ternyata telah membius perilaku manusia, sehingga menjadi kebiasaan dan karakter yang sulit untuk dipisahkan dari perilaku tersebut. Namun demikian, perilaku tersebut sama sekali tidak mendatangkan kemashlahatan baik untuk pribadi, maupun masyarakat luas, bahkan sebaliknya yaitu mendatangkan kemadhorotan, baik secara pribadi, keluarga maupun masyarakat. Hal ini sejak awal telah diperingatkan oleh Allah, SWT bahwa judi tidak akan mendatangkan manfaat sebagaimana firman-Nya (Q.S, Al-baqoroh:219)

“Mereka menanyakan kepadamu (Muhammad) tentang khamar dan judi. Katakanlah, “Pada keduanya terdapat dosa besar dan beberapa manfaat bagi manusia. Tetapi dosanya lebih besar daripada manfaatnya.” Dan mereka menanyakan kepadamu (tentang) apa yang (harus) mereka infakkan. Katakanlah, “Kelebihan (dari apa yang diperlukan).” Demikianlah Allah menerangkan ayat-ayat-Nya kepadamu agar kamu memikirkan

Ayat ini menjelaskan bahwa judi dan khamar dua jenis yang berbeda akan tetapi sama bahayanya yaitu akan merusak pikiran, dan ayat tersebut mengisyaratkan bahwa perbuatan judi meskipun terdapat keuntungan, namun kerugiannya lebih besar dari pada keuntungannya. Sehingga perlu adanya upaya memberantas kebiasaan judi yang dilakukan secara online, bila menemukan kendala dalam soal pemberantasannya, maka perangkat atau situs yang digunakan untuk judi harus diberantas dengan menggunakan kebijakan kekuasaan, sebab harus disadari bahwa kebiasaan judi online sangat merusak peradaban manusia. Kuesuma (2023: 36) penegak hukum harus lebih optimal terkait kebijakan hukum perjudian online, bukan sebagai pendukung judi online. Tetapi sebagai pelindung dari kerugian finansial, kemudian melekat teknologi yang ditujukan kepada anak kecil dengan pengawasan orang tua guna meningkatkan pengetahuan dalam menggunakan teknologi.

Dengan demikian merujuk pada pembahasan di atas, upaya untuk menangkal judi online di era digital saat ini agar terciptanya masyarakat yang *baladun thayyibatun wa rabbun ghafur* perlu diinterpretasi tentang upaya-upaya menangkal judi online yang berlandaskan Al-Qur'an dengan harapan dikesimpulan akhir penelitian ini memperoleh jawaban tentang apa yang dimaksud dengan mengurai makna judi online dalam narasi Al-Qur'an, bagaimana formulasi mencegah digitalisasi dengan revolusi mental, dan

bagaimana langkah konstruktif menangkal judi online melalui *Islamic hacker*. Penelitian sederhana ini merupakan penelitian pemikiran keagamaan dengan menelusuri literatur-literatur yang berhubungan dengan revolusi mental prspektif Al-Qur'an.

A. Mengurai Makna Judi Online dalam Narasi Al-Qur'an

Judi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Hoetomo (2005: 224) memiliki arti sebuah pertarungan uang dalam permainan. Konsep bermain judi bermula dari setiap peserta yang mengikutinya dengan mengeluarkan uang sebagai pendaftaran, kemudian pemenang dari setiap permainan judi akan mendapatkan hasil dari uang pendaftaran tersebut, sehingga bagi yang memenangkan permainan akan untung dan bagi yang kalah akan rugi sebab tidak mendapatkan uangnya kembali. Permainan judi tidak hanya uang yang dijadikan sebagai taruhan, tetapi bisa dengan hal yang lain, seperti benda atau barang berharga. Selain itu, taruhan dalam judi tidak hanya bernilai besar, meskipun dalam nilai yang kecil sudah termasuk dalam permainan judi.

Namun, saat ini bermain judi tidak hanya dilakukan secara *offline*, karena kemajuan teknologi, judi bisa dimainkan secara *online* di manapun dan kapanpun. Perjudian online merupakan tipu daya dalam sebuah dunia permainan, salah satunya menghasilkan uang dengan cepat, oleh karenanya banyak kalangan yang terjebak dalam memainkan judi online sebagai penghasilan sampingan dalam mencari tambahan uang yang digunakan untuk kebutuhan sehari-hari. Oleh karena itu, mereka menganggap bermain judi online adalah kebiasaan yang sudah dilakukan oleh banyak orang dan mereka ikut serta dalam mempromosikan website judi online (Aulia dan Yusuf, 2024: 956). Agama Islam hadir dengan memberikan ajaran kepada masyarakat jahiliyah, selain meluruskan tentang akidah, salah satu yang ditekankan oleh Islam yaitu moral. Islam telah membawa kemaslahatan dari setiap kebiasaan moral yang buruk, seperti minuman khamar, bermain judi (bertaruh), dan memperlakukan wanita tidak sesuai dengan norma agama. Khusus perjudian, terdapat dalam ayat Al-Qur'an kata Al-Maisir (taruhan atau undian), kemudian tiga kali disebutkan pada surat Al-Baqarah ayat 219 dan Al-Maidah ayat 90-91 (Perpustakaan RI, 2012: 307). Salah satu ayat al-Quran yang menyatakan larangan dan dampak dari bermain judi adalah surat Al-Maidah ayat 90 sebagai berikut:

...Wahai orang-orang yang beriman! Sesungguhnya minuman keras, berjudi, (berkorban untuk) berhala, dan mengundi nasib dengan anak panah, adalah perbuatan keji dan termasuk perbuatan setan. Maka jauhilah (perbuatan-perbuatan) itu agar kamu beruntung (QS. Al-Maidah: 90)

Keterangan riwayat As-Suyuti (2016: 244) bahwa asbabu al nuzul ayat ini merupakan ayat ketiga yang terkait dengan (meminum) khamar. Ayat ini diturunkan kepada dua kabilah (kaum Anshar) yang sering meminum khamar, Allah menyatakan dengan tegas secara keseluruhan, bahwa khamar dan berjudi, serta perbuatan keji lainnya ialah perbuatan setan dan termasuk dalam dosa besar. Penjelasan ayat tersebut menurut pendapat Shihab (2002: 425-526) mengenai minuman terlarang, sebelumnya membahas

terkait dengan makanan. Larangan-larangan yang terdapat pada ayat sebelumnya berurutan, meminum khamar ialah salah satu cara untuk menghilangkan harta, disusul dengan judi yang menyebabkan binasanya harta, begitulah dengan anak panah (mengundi nasib) dan berhala, meskipun tidak disembah. Semua itu perbuatan dosa dan membuat penggunanya jatuh dalam kemiskinan. An-Nawawi menerangkan lebih spesifik (2022: 235-236) bahwa Allah secara tegas berfirman bahwa khamar (yang memabukan), berjudi, menyembah berhala, dan anak panah untuk mengundi nasib baik ataupun buruk. Seluruhnya merupakan perbuatan najis yang dihindari orang berakal sehat, kemudian Allah memerintahkan untuk menjauhi semua perkara itu agar menjadi orang yang beruntung (selamat dari azab).

Berdasarkan pemaparan yang tersurat, judi merupakan sebuah permainan dengan taruhan sesuatu, baik bersifat langsung seperti uang maupun tidak langsung. Di era digitalisasi yang mudah ini, judi online tidak hanya dimainkan secara *offline*, namun bisa diakses melalui beberapa situs yang ada dan dimainkan secara *online*. Padahal Islam telah menegaskan dalam kajian Al-Qur'an bahwa Allah SWT melarang keras perbuatan judi, karena judi termasuk dalam kategori perbuatan dosa dan kemungkaran, maka barangsiapa yang berbuat hal itu, dia termasuk orang-orang yang menjadi sasaran azab Allah, SWT. Kecuali mampu mempertanggung jawabkan dengan taubatan nashuha sebelum kematian menjemputnya.

B. Formulasi Menghadapi Digitalisasi dengan Revolusi Mental

Saat ini dunia mulai memasuki abad 21, pengguna teknologi semakin marak. Tidak dapat dipungkiri tuntutan bagi masyarakat untuk berfikir kritis, menguasai beberapa aspek pengetahuan telah menjadi kebutuhan pokok. Akan menjadi bahaya, jika kemajuan teknologi tidak dibarengi dengan perkembangan ilmu pengetahuan setiap individu, maka perkembangan teknologi akan mendorong manusia kepada arah yang negatif (Hilir, 2019: 146-147). Era digitalisasi yang ditandai dengan pesatnya perkembangan teknologi, masyarakat pada umumnya tertinggal dalam pengetahuannya untuk mengenal dan memperhatikan akses-akses yang ada khususnya media sosial. Terdapat banyak sarana dalam penyampaian informasi termasuk situs judi online, sebab semua itu ialah komersial bagi produsen. Oleh karena itu, peran media sangat berpengaruh di kehidupan sehari-hari (Nikmatullah dan Ekawati, 2024: 187). Sejatinya dampak negatif yang ditimbulkan dari permainan judi online bukan hanya menghabiskan ekonomi. Namun, perlu diketahui judi online membuat berkurangnya interaksi sosial, karena pejudi akan lebih cenderung dengan situs judi online. Kemudian psikologis pengguna judi akan rusak yang menyebabkan kecanduan dalam bermain judi online, kesehatan mental akan terganggu sehingga dapat mengakibatkan stres. Hal ini menjadi permasalahan dan problematik, disatu sisi perkembangan teknologi dominan dibutuhkan untuk meng-akses informasi yang serba cepat, disisi lain pengetahuan individu tertinggal untuk mengimbangi perkembangan teknologi (Al-Hakim dkk, 2024: 67).

Aulia dan Yusuf (2024) memberikan solusi bahwa untuk mengantisipasi perkembangan judi online dengan cara meng-edukasi agar perkembangan teknologi sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan manusia, langkahnya sebagai berikut:

(1) Edukasi mengenai teknologi

Judi online berawal dari akses teknologi yang semakin mudah didapat, dengan tersedianya layanan internet, baik yang gratis maupun berbayar, semakin menambah tantangan bagi masyarakat dalam menggunakan teknologi, apakah akan membawa manfaat bagi penggunaannya atau memberikan dampak buruk. Secara realitas bahwa teknologi membawa hal positif bagi manusia, mempermudah segala bentuk kegiatan sehari-hari, namun juga mendatangkan kerusakan, apabila tidak disikapi dengan bijak, maka penanganan dampak buruk pada teknologi harus didahulukan sebelum menggunakannya. Sebagaimana kaidah ushul fiqh: **“Menolak kerusakan harus didahulukan dari pada mendatangkan kemashlahatan”**. Artinya, apabila terjadinya pertentangan antara keburukan dan kemashlahatan maka kerusakan itu harus dihindari terlebih dahulu (Ibrahim, 2019: 84). Judi online tidak selamanya membawa kemenangan, akan ada waktu di mana kemenangan menjadi kekalahan yang terus menerus dan menyebabkan ekonomi semakin buruk. Menanamkan nilai agama merupakan salah satu cara menyadarkan masyarakat agar tidak terjerumus lagi dalam kasus judi online. Secara hukum syariat judi online adalah perbuatan haram yang mengundang dosa, bahkan Allah melarang tegas dalam Al-Qur'an. Bahwa perjudian termasuk kategori dosa besar dan turut mengikuti jalan setan. Maka, judi online harus dibatasi bahwa dijadikan musuh Bersama dan bergerak untuk menghindarinya. Tidak harus melakukan sendirian dalam mencegah kebiasaan bermain judi, bisa dengan dorongan lingkungan dan dukungan keluarga, serta mengurangi tekanan psikologis dengan berbagi pengalaman. Selain itu, melakukan kegiatan bermanfaat, bekerja, berdiskusi dengan teman sahabat, bersilaturahmi, dan juga bisa dengan berolahraga atau gym (Imtihan dan Ula, 2024: 79).

(2) Mengetahui teknologi sejak dini

Teknologi sangat berkontribusi terhadap perkembangan kecerdasan anak, proses pembelajaran semakin mudah dan canggih, sehingga mereka tidak akan tertelan oleh zaman. Namun, seharusnya anak tidak mengoprasikan teknologi yang dapat merusak psikologis kepada anak. Oleh karena itu, pengawasan terhadap anak harus ditekankan dalam menggunakan teknologi (Irsyadiyah dkk, 2022: 12). Peran orang tua terhadap anak adalah tahap awal dalam pembelajaran, alasan orang tua mengenalkan teknologi kepada anak-anak adalah sebagai media pembelajaran yang dijadikan penopang kualitas pendidikan. Semua yang terkait dengan pembelajaran teknologi sudah sepatutnya membawa manfaat (Nisa, 2020: 5). Pengawasan anak dalam aktifitas sehari-hari harus dilakukan seiring dengan pertumbuhan dan perkembangan anak, Al-Qur'an telah menjelaskan untuk selalu mempersiapkan generasi yang berkualitas. Sebagaimana Allah, SWT berfirman dalam al-Quran (Q.S. Al-Nisa: 9)

.... “Dan hendaklah takut (kepada Allah) orang-orang yang sekiranya mereka meninggalkan keturunan yang lemah di belakang mereka yang mereka khawatir terhadap (kesejahteraan)nya. Oleh sebab itu, hendaklah mereka bertakwa kepada Allah, dan hendaklah mereka berbicara dengan tutur kata yang benar” (QS. An-Nisa: 9)

Shihab (2002: 425-426) memberikan penjelasan ayat tersebut mengenai generasi anak di masa depan, perhatian terhadap pendidik agar berupaya membina karakter anak. Dinamika kehidupan terus berjalan, terutama era saat ini termasuk dalam fase terberat. Sebab itu, pembelajaran untuk anak merupakan solusi terdepan. sementara An-Nawawi (2022: 525-526) berpendapat ayat ini ditujukan untuk orang yang menjelang ajalnya dan orang yang sedang menjenguk. Mereka merasa khawatir terhadap anak-anak, kesejahteraan hidup anak-anak bergantung dengan mereka. Sebab itu, para penjenguk menganjurkan untuk mewasiatkan hartanya hingga tidak tersisa, maka kehidupan anak-anak akan terjamin di masa yang akan datang.

Berdasarkan dari pemikiran di atas dapat ditariuk suatu pengertian bahwa judi online termasuk sebagai salah satu penyakit kecanduan dari teknologi. Apabila masyarakat sudah menggunakan teknologi tanpa didasari dengan edukasi dan pengetahuan, maka mereka akan terjerumus dalam sisi negatif teknologi. Sebab itu, pentingnya edukasi tentang bahayanya judi online kepada masyarakat, disamping juga harus disertai dengan larangan kebijakan hukum terkait pengguna judi online. Mentalitas masyarakat digoyahkan dengan kemajuan teknologi. Meskipun kegunaan teknologi memiliki pengaruh positif. Namun, semua itu tidak terlepas dari dampak negatif digitalisasi teknologi. Oleh karena itu, masyarakat perlu memiliki pengetahuan yang memadai untuk memilah dan memilih tentang madarat dan mashlahatnya penggunaan teknologi, agar masyarakat tidak terjebak dan terjerumnus akibat kesalahan dalam memanfaatkan teknnologi..

C. Langkah Konstruktif Menangkal Judi Online Melalui *Islamic Hacker*

Salah satu sejarah penyakit yang sulit untuk diberantas adalah judi online, tidak sedikit masyarakat terjemus dan terjebak dalam kemenangan hayal permainan judi online, sehingga tindakan yang dilakukan tidak sesuai dengan norma kehidupan. Judi online sudah sangat populer dengan permainan yang beragam dapat dimainkan di manapun dan kapanpun. Era teknologi bukan suatu hal yang biasa saja, karena pesatnya perkembangan internet setara dengan berkembangnya judi online. Faktanya, dapat dilihat banyak situs perjudian yang tersebar di manapun. Dalam beberapa tahun terakhir, terjadi di kalangan kaum terpelajar fenomena judi online yang semakin marak. Aktifitas yang dilakukan tidak hanya berupa taruhan uang, tetapi terdapat pada olahraga, permainan, dan undian lainnya, baik itu *online* maupun *offline*. Menurut Hidayah dkk (2024) penyebab utamanya yaitu teknologi, diselingi dengan akses yang mudah melalui beberapa situs. Sebagai pemicu terjadinya perjudian secara online adalah angan-angan kemenangan dan keuntungan dengan cepat. Sementara tidak dibarengi dengan kesadaran yang normal bahwa upaya mendapatkan uang itu tidak akan terjadi kalua tidak melalui ketekunan

bekerja. Judi online termasuk salah satu kejahatan *Cyber Crime*, diperlukan langkah solutif guna mencegah meluasnya judi online dan menyadarkan kepada para pelakunya. Solusi yang harus dilakukan secara masif untuk menghindari perkembangan judi online yaitu; melawan dengan memblokir situs website judi online dan memboikotnya, pembuatan regulasi untuk memberantas perkembangan judi online tidak cukup, karena para pelaku selalu mencarti celah untuk melakukan di tempat yang lengah dari pengawasan secara fisik. Maka, sudah menjadi kewajiban bersama khususnya masyarakat Islam untuk mencegah perbuatan judi online yang bertentangan dengan norma hukum, norma agama dan norma social.

Sejatinya Islam mengarahkan umatnya untuk selalu berkontribusi pada perkembangan teknologi. Sejak dahulu teknologi sudah berkolaborasi dengan Islam dalam menciptakan dan meneliti sesuatu yang berguna untuk seluruh umat. Terdapat dalam keterangan hadis Rasulullah agar menuntut ilmu selaras dengan penekanan dari arti ilmu dalam Al-Qur'an (Budianto, 2021: 58). Teknologi sebetulnya tidak dikemukakan secara langsung dalam Al-Qur'an, tetapi secara eksplisit melalui pendekatan dan penafsiran, terdapat beberapa kandungan ayat yang dikaitkan dengan konsep teknologi. Al-Qur'an menyebut teknologi sebagai pengetahuan, semua yang terkait dengan ilmu pengetahuan, baik itu penemuan maupun menggunakan, sehingga menjadi dorongan bagi manusia dalam memperluas pengetahuan mereka untuk hal baru. Terdapat dalam QS. Al-Alaq: 1-5.

...Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan, Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah yang Mahamulia, Yang mengajar (manusia) dengan pena. Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya (QS. Al-Alaq: 1-5) Kemudian kandungan Al-Qur'an tentang teknologi sebagai penemuan yang luas, sekaligus manfaat bagi manusia. Terdapat dalam (QS. An-Nahl: 14)

...Dan Dialah yang menundukan lautan (untukmu), agar kamu dapat memakan daging yang segar (ikan) darinya, dan (dari lautan itu) kamu mengeluarkan perhiasan yang kamu pakai. Kamu (juga) melihat perahu berlayar padanya, dan agar kamu mencari sebagian karunia-Nya, dan agar kamu bersyukur (QS. An-Nahl: 14) .

Menurut Shihab (2002) ayat ini membahas tentang lautan, Allah menciptakan laut dan menjadikannya tempat binatang hidup dan perhiasan yang ada. Demikian itu agar manusia bersungguh-sungguh untuk mendapatkannya. Selain itu, manusia dapat melihat dan mereung bagaimana bahtera kapal bisa berlayar, membawa barang-barang dengan beban yang berat. Allah memberikan semua anugrah itu kepada manusia untuk kepentingan manusia dan generasi-generasi setelahnya, hal ini tentu berkaitan dengan teknologi yang Allah anugrahkan. An-Nawawi menjelaskan secara singkat (2022) laut yang Allah ciptakan bermanfaat bagi manusia, selain menjadi kebutuhan pangan. Laut juga menjadi akses eksplorasi perniagaan, seperti sekarang ini banyak kapal dan perahu berlayar membawa kebutuhan manusia antar pulau. Hal ini perlu disyukuri atas nikmat

karunia Allah. Sering dan mudah pesan masuk melalui SMS dan WhatsApp berisi penawaran jasa. Namun tidak dapat dipungkiri penawaran judi online sudah meluas, hampir seluruh masyarakat dunia khususnya Indonesia mendapatkan penawaran situs judi online. Hal ini sejalan dengan pendapat Nikmatullah dan Ekawati (2024) berdasarkan data yang diteliti, iklan pesan judi online sudah didapatkan hampir keseluruhan pengguna *ponsel*. Para penawar memberikan iming-iming yang besar apabila mengikutinya, seperti mendapatkan uang sebesar jutaan rupiah bahkan diperlihatkan testimoni bagi yang sudah memenangkan permainan tersebut. Ini menjadi sebuah tantangan besar untuk masyarakat dalam mengontrol emosional.,Sebetulnya apabila hanya menahan serangan judi online itu tidak mampu untuk menghilangkan keberadaan judi online, sebab yang menjadi kunci utama. adalah bagaimana agar judi online lenyap hingga tidak tersisa, kenyataan inilah yang selalu menjadi pertanyaan bagi masyarakat. Di antara sekian banyak yang ditawarkan untuk menghindari dan mengurangi bahkan memperantas perkembangan judi online adalah; **(1) Memblokir situs website judi online.**Judi online sudah tersebar pesat keseluruh dunia, kecanggihan teknologi dapat menyebarkan informasi secara cepat. Perlahan judi online sudah ada diseluruh media sosial dan *website*, kemudian masyarakat mendapatkan situs judi online dan ditawarkan untuk bermain judi. Seiring berjalannya waktu, teknologi akan menguasai semua tugas manusia. Oleh karena itu, penggunaan teknologi harus lebih bijak agar tidak terkena serangan-serangan buruk, seperti judi online. Al-Qur'an telah menerangkan bahwa teknologi adalah sebagai manfaat, salah satunya dalam mencari pengetahuan. Sebab itu, apabila judi online disebut sebagai *Cyber Crime*, maka solusi untuk melenyapkan judi online adalah menyerang kembali dengan *Cyber*, yaitu memblokir *websitenya*, karena hal itu yang menjadi kunci utama. Saat ini faktanya sudah banyak para masyarakat, khususnya pemerintah dan generasi muda yang ahli di bidang teknologi. Dengan memblokir *website* judi online, maka tidak akan ada informasi iklan dan penawaran bermain judi online dan tidak akan bisa untuk mengaksesnya. **(2) Memboikot produk penawaran judi online.** Media sosial saat ini menjadi pusat dari penyebaran informasi, judi online dipromosikan melalui beberapa *website* atau aplikasi. Ketika bermain media sosial atau membuka *google*, dapat dilihat dan dirasakan semua masyarakat, terdapat banyak iklan-iklan dan konten dengan menandai situs judi online. Apabila terus dibiarkan kemungkinan iklan promosi judi online akan bertambah luas, sebab orang yang menyajikan iklan akan dibayar besar oleh produsen judi online. Maka kewajiban bagi masyarakat agar judi online beserta iklan promosinya lenyap, masyarakat harus memboikot judi online. Karena memboikot judi online otomatis semua tidak akan bermain kembali, sehingga produsen judi online tidak akan bisa untuk menawarkan kepada pengguna teknologi media social. **(3) Memperkuat kebijakan hukum.** Sebetulnya pemerintah sudah membuat undang-undang atau produk hukum mengenai judi online, akan tetapi penerapannya masih perlu ditingkatkan, sebab kalah cepat antara penerapan hukum dengan perkembangan judi online. Faktanya, hukum yang dipersiapkan untuk menjerat para pelaku judi online, belum menunjukkan perkembangan yang signifikan.

KESIMPULAN

Dari pemaparan di atas, judi online dapat merugikan baik itu penggunanya maupun orang lain. Saat ini judi dimainkan di manapun dan kapanpun, sehingga judi sudah meluas. Dengan canggihnya teknologi judi dapat diakses dengan *online*, kemudian tidak melihat target pemain. Sebab faktanya, generasi muda hingga orang tua pun memainkan judi online. Padahal Islam telah mengisyaratkan bahwa judi termasuk perbuatan setan, hal ini ditegaskan oleh Allah SWT. Salah satu yang tidak terlepas dari zaman modern adalah teknologi akan selalu berkembang. Judi online menjadi sebuah kebiasaan yang terus dilakukan, semua itu disebabkan mentalitas ketergantungan terhadap teknologi. Oleh karena itu, mencegah aktifitas judi online perlu ditegaskan, resep yang sudah ditawarkan adalah edukasi mengenai teknologi dan mengenal teknologi sejak dini sebagai pencegah agar generasi anak bangsa terselamatkan dari maraknya perkembangan judi online yang cenderung merusak tatanan moral.

Sejatinya era digitalisasi membawa banyak tantangan berat terutama bagi masyarakat, dengan berkembangnya teknologi semua dapat diakses dengan mudah. Berbagai serangan seperti judi online (*Cyber Crime*) telah menyebar yang membuat mentalitas sumber daya manusia menurun. Maka melenyapkan *website* judi online adalah kunci utama untuk menghilangkan penawaran iklan bermain judi online. Saat ini generasi muda dianugrahi dengan paham teknologi, dengan memblokir dan memboikot situs judi online, serta dukungan dari pemerintah, hasil yang diharapkan bahwa judi online tidak lagi termasuk dalam situs internet.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Jawi, Muhammad Nawawi. (2022). *Tafsir Al-Munir (Marah Labid)*. Terj. Bahrn Abu Bakar. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- As-Suyuthi. (2016). *Asbabun Nuzul*. Terj. Muh. Miftahul Huda. Solo: Insan Kamil.
- Aziz, Ilham. (2024). *Berpisah dengan Judi Online Menciptakan Kehidupan yang penuh makna dan kebahagiaan*.
- Az-Zibari, Iyad Kamil Ibrahim. (2019). *Fikih Tadarruj; Tahapan-Tahapan dalam Membumikan Syariat Islam*. Terj. Masturi Irham dan Malik Supar. Jakarta: Pustaka Al-Kautsar.
- Cendrawati, Devi Ferera Kristina dkk. (2023). *Pendidikan di Era Digital (Memahami Peran Teknologi Pendidikan dalam Revolusi Pembelajaran)*. Yogyakarta: PT Penamuda Media.
- Hilir, Alwi. (2019). *Teknologi Pendidikan di Abad Digital*. Jawa Tengah: Lakeisha.
- Hoetomo. (2005). *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Surabaya: Mitra Pelajar.
- Ibrahim, Duski. (2019). *Al-Qawa'id Al-Fiqhiyah (Kaidah-Kaidah Fiqih)*. Palembang: Noer Fikri.
- Kemenag RI. (2014). *Al-Qur'an dan Terjemahnya*. Jakarta: Lembaga Percetakan Qur'an.
- Perpustakaan Nasional RI. (2012). *Al-Qur'an dan Isu-Isu Kontemporer II (Tafsir Al-Qur'an Tematik)*. Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an

- Rasjid, Sulaiman. (2023). *Fiqh Islam (Hukum Fiqh Lengkap)*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Shihab, Quraish. (2002). *Tafsir Al-Misbah: Pesan, Kesan, dan Keserasian Al-Qur'an*. Jakarta: Lentera hati.
- Ya'qub, Hamzah. (2005). *Khazanah Iptek dalam Al-Qur'an*. Tangerang: UNIS Tangerang.
- Al-Hakim, Ibrahim dkk. (2024). *Studi Literatur: Bahaya Judi Online Terhadap Diri Sendiri dan Keharmonisan Keluarga*. Diversity Guidance and Counseling Journal. Vol 2. No 1.
- Aulia, Alfiah dan Hadi Yusuf. (2024). *Pengaruh Judi Online Terhadap Lingkungan Kerja The Effect of Online Gambling on The Work Environment*. JICN: Jurnal Intelek dan Cendekiawan Nusantara. Vol 1. No 2.
- Bakhtiar, Septu Faudli dan Azizah Nur Acilah. (2024). *Fenomena Judi Online; Faktor, Dampak, Pertanggungjawaban Hukum*. Journal of Social Science Research. Vol 4. No 3.
- Budianto, Muhammad Rizky Ramadhani dkk. (2021). *Perspektif Islam Terhadap Ilmu Pengetahuan dan*