Jurnal Penelitian Nusantara
Volume 1 ; Nomor 9 ; September 2025 ; Page 31-35
Doi : https://doi.org/10.59435/menulis.v1i9.634
Website : https://padangjurnal.web.id/index.php/menulis
E-ISSN : 3088-988X

Perancangan Media Informasi Tentang Larangan Judi Online Dalam Perspektif Hukum Islam

Luthfi Al Fikri Hamim[1*], Rajudin[2], Well Victory[3]

[1] Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Padangpanjang
[2] Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Padangpanjang
[3] Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Padangpanjang
[1*]luthfialfikri7@email.com, [2]sirajudinsiraj@email.com

Abstrak

Judi *online*, taruhan yang menggunakan internet dapat diakses di mana saja dan kapan saja, dikenal dengan taruhan online atau taruhan digital. Judi *online* telah marak dalam tiga tahun terakhir ini. Oleh karena itu, diperlukan media informasi yang bertujuan untuk menghimbau serta memberikan ancaman kepada para pemain agar berhenti dari perjudian *online*, yang diharapkan dapat menurunkan jumlah pemain dan memberikan pengetahuan positif bagi masyarakat khususnya beragama Islam. Media informasi dapat diartikan sebagai suatu pesan, ide, gagasan yang disampaikan seseorang. Metode pengumpulan data meliputi wawancara dan studi pustaka. Target primer dalam perancangan ini adalah usia 13-30 tahun, profesi semua kalangan, dan berstatus sosial bawah, menengah dan atas. Hasil perancangan karya utama berupa *motion graphic*, *motion graphic* sebagai jenis tampilan yang terdapat gambar, objek dan animasi yang terdapat efek visual, dengan bauran media berupa buku ilustrasi, poster, *x-banner* dan *merchandise*.

Kata Kunci: Judi *Online*, Media Informasi, *Motion Graphic*.

PENDAHULUAN

Teknologi terus berkembang dan sangat diperlukan oleh manusia, karena dengan teknologi manusia sangat terbantu dalam kehidupan sehari-hari. Seiring dengan perkembangan teknologi, permainan judi juga ikut berevolusi. Judi yang dulunya hanya bisa dimainkan dua orang yang harus berjumpa, sekarang sudah bisa bermain judi tanpa harus adanya perjumpaan antara pemain, seperti judi *online*. Terdapat banyak fleksibelitas dalam permainan judi *online*, hal tersebut menjadi daya tarik tersendiri bagi pelaku, hanya dengan memanfaatkan jaringan internet judi *online* bisa dimainkan kapan saja dan dimana saja. Oleh sebab itu, peran teknologi dalam mendistribusikan informasi secara masif dan akurat sangat penting dalam mencerdaskan masyarakat.

Dilansir dari laman Kompas TV, Fakta membuktikan bahwa bukan hanya orang dewasa saja yang bermain judi online, tapi semua umur dan semua golongan bisa bermain judi. Jumlah kerugian perorangan dari judi itu tidak menentu. Menteri Komunikasi dan Informatika (Menkominfo) Budi Arie Setiadi menyatakan selain melanggar peraturan perundangan, praktik judi online ini dianggap telah merugikan masyarakat, terutama kelas bawah. Bahkan, praktik ini telah menjangkau anak-anak. Fenomena tersebut semakin miris, karena judi online mulai marak di kalangan mahasiswa dan pelajar. Pada beberapa kasus, seperti mahasiswa yang terjerat pinjaman online juga menggadai aset orang tua demi bermain judi online. Dari kasus tersebut, efeknya cukup panjang mulai dari kesulitan keuangan, putus kuliah, hingga terpaksa terapi ke psikiater karena kesehatan jiwanya terganggu. Dari fenomena tersebut memang berakar dari hal yang sama yaitu kurangnya literasi keuangan di masyarakat sehingga generasi muda banyak yang mudah terhasut iming-iming kekayaan instan lewat judi online (Kompas TV, 2023). Dilansir dari laman Suara Merdeka Online, hasil penelitian oleh Drone Emprit, pasalnya Indonesia baru saja dinobatkan sebagai negara dengan pengguna judi online terbanyak di kawasan Asia Tenggara. Indonesia menyingkirkan 9 negara lain dikawasan Asia Tenggara dengan menduduki urutan pertama dengan total 201.122 pengguna. Capaian jumlah pengguna di Indonesia telah jauh mengalahkan negara-negara lain, diurutan kedua ada Kamboja yang hadir dengan total 26.279 pengguna dan diurutan ketiga ada Filipina dengan jumlah 4.207 pengguna (Suara Merdeka Online, 2023). Tetapi jika dilihat perbandingan dari presentase jumlah penduduk dalam setiap negara, Indonesia (0,07%) menduduki peringkat kedua dibandingkan dengan Kamboja (0,15%) dan Filipina (0,03%), dikarenakan Indonesia negara dengan penduduk terbanyak di Asia Tenggara.

Dilansir dari laman GoodStats.id, menurut data Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK), selama periode 2017-2022 ada sekitar 157 juta transaksi judi online di Indonesia dengan nilai total perputaran uang mencapai 190 triliun rupiah. Perputaran uang dimaksud merupakan dana untuk kepentingan taruhan, pembayaran kemenangan, biaya penyelenggaraan perjudian, transfer antar-jaringan bandar serta transaksi dengan tujuan diduga pencucian uang yang dilakukan jaringan bandar. Dalam siaran persnya, Kominfo mengungkapkan total transaksi judi online di Indonesia diperkirakan mencapai 200 triliun rupiah. Hal itu berdasarkan laporan PPATK. Sementara itu, kerugian masyarakat per-tahun ditaksir mencapai 27 triliun rupiah (GoodStats, 2023).

CC Attribution-ShareAlike 4.0 License.

Status sosial ekonomi rendah atau individu dengan pendapatan rendah cenderung memiliki risiko lebih tinggi mengalami masalah perjudian daripada individu yang pendapatannya lebih tinggi. Hal ini dapat disebabkan oleh kurangnya akses ke aktivitas hiburan lainnya atau kesulitan keuangan yang meningkat keinginan untuk memenangkan uang dengan cepat. Selain itu, individu dengan status sosial ekonomi rendah cenderung mengalami stress dan tekanan hidup yang lebih tinggi, sehingga dapat meningkatkan risiko penggunaan perjudian.

Usia dini saat mulai berjudi adalah salah satu faktor risiko dalam mengembangkan gangguan perjudian. Beberapa studi menunjukkan bahwa semakin muda seseorang mulai berjudi, semakin besar risikonya untuk mengalami gangguan perjudian di kemudian hari. Sebagian besar individu yang mengalami gangguan perjudian telah mulai berjudi sebelum usia 18 tahun. Namun, tidak semua orang yang mulai berjudi di usia dini akan mengalami gangguan perjudian. Tentunya banyak faktor lain yang berperan penting dalam pengembangan gangguan perjudian. Kehadiran masalah kesehatan mental, seperti depresi atau kecemasan, dapat menjadi faktor risiko dalam pengembangan gangguan perjudian. Sebagian besar individu yang mengalami gangguan perjudian juga mengalami gangguan kesehatan mental, terutama gangguan kecemasan dan depresi. Lebih lanjut, individu dengan gangguan perjudian yang mengalami masalah kesehatan mental cenderung memiliki hasil yang lebih buruk dalam pengobatan dan pemulihan dibandingkan dengan individu yang tidak memiliki masalah kesehatan mental (Hodgins, D. C., Stea, J. N., & Grant, 2020).

Seiring dengan perkembangan teknologi, permainan judi pun ikut berevolusi. Judi dulunya hanya bisa dimainkan dengan minimal adanya dua orang pemain yang harus saling berjumpa, sekarang sudah bisa bermain judi tanpa harus adanya perjumpaan antara pemain. Tidak hanya memberikan kemudahan dalam menjumpakan pemain saja yang ditawarkan oleh judi *online*, namun fleksibelitas dalam permainan judi *online* tersebut membawa daya tarik tersendiri bagi pemain judi *online*, dengan memanfaatkan jaringan internet, perjudian *online* bisa dimainkan di mana saja dan kapan saja, di tambah lagi dengan banyaknya penyedia jasa (*website*) yang mudah di akses untuk bermain judi. Dalam undang-undang nomor 19 tahun 2016 pasal 45 ayat 2 menyatakan akan memberikan hukuman penjara paling lama 6 tahun dan denda paling banyak Rp. 1.000.000.000. Sementara itu, dalam hukum Islam perjudian dapat dikategorikan sebagai kejahatan *hudud* yaitu kejahatan yang diancam hukuman *had*, yaitu hukuman yang telah ditentukan kualitasnya oleh Allah SWT dan Rasulullah SAW. Hukuman tersebut tidak mempunyai batas minimum dan maksimum. Sama halnya dengan kejahatan *qisas diyat* adalah kejahatan yang diancam dengan hukuman *qisas*. *Qisas* adalah hukuman yang sama kaitannya dengan kejahatan yang dilakukan (Aman Syukur dan Putri Ramadhani, 2021).

Berdasarkan data di atas telah dibuktikan banyak masyarakat Indonesia yang telah melakukan permainan judi *online*. Dalam agama Islam, berjudi sebagai tindakan yang diharamkan. Menurut ajaran Islam, seorang penjudi pasti akan merasa sibuk mencari kekayaan yang tidak ada batasnya, hal itu juga membuat lupa terhadap kewajiban kepada Tuhan, kewajiban terhadap keluarganya serta melupakan kewajiban terhadap dirinya sendiri dan merugikan individu yang terlibat, serta merusak masyarakat secara keseluruhan. Seseorang yang bermain judi pasti akan merasa sibuk mencari kekayaan yang tidak ada batasnya. Dampak perjudian sangatlah membahayakan karena dapat merusak secara keseluruhan. Judi juga dapat menjadikan orang yang bersangkutan mengorbankan segala sesuatu hingga terhadap kehormatan dan keyakinan, demi terlaksananya kegiatan yang sia-sia ini, judi diharamkan sebagai tindak preventif agar tidak terjadi permusuhan, saling membenci, lalai kepada Allah. Itulah yang menjadi inti dari larangan judi tersebut.

METODE

Metode Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode sintesis. Sintesis memperhatikan sumber-sumber data publikasi yang digunakan, sintesis merupakan teknik merangkum inti bacaan yang sumbernya dari berbagai macam. Dalam hal ini penulis menggunakan teknik ini melalui sumber dari beberapa jurnal (Google Scholar) dan artikel. Metode analisis data yang dilakukan untuk menjelaskan tujuan dari perancangan media informasi tentang larangan judi *online* dalam perspektif hukum Islam yang dijadikan ide dalam penggarapan karya.

Ruang Lingkup Perancangan

Perancangan media informasi tentang larangan judi online dalam perspektif hukum Islam terdapat beberapa faktor-faktor yang mempengaruhi minat dan strategi perancangan. Untuk itu perlunya menganalisis perancangan media informasi dalam upaya memberikan informasi terhadap larangan judi *online* yang ada dalam hukum Islam. Ruang lingkup perancangan menggunakan metode 5W+1H (*who*, *when*, *why*, *where, what* dan *how*) yaitu sebagai berikut: (1) *Who* (Siapa), siapa sasaran dari perancangan media ini? Dari hasil data yang sudah didapatkan, sasaran dalam perancangan media informasi tentang larangan judi *online* dalam perspektif hukum Islam sebagai upaya untuk meningkatkan pengetahuan masyarakat terhadap larangan judi *online* yang ada dalam agama Islam. Usia 13-30 tahun, profesi semua kalangan, dan status sosial bawah, menengah dan atas. (2) *When* (Kapan), kapan perancangan media ini akan dipublikasikan? Dalam menjaga kualitas data dan disesuaikan dengan kebutuhan dari rancangan, publikasi media akan dilaksanakan setelah semua atribut selesai dan telah diuji. (3) *Why* (Kenapa), kenapa membuat rancangan media ini? Rancangan dibuat untuk memberi informasi dan menyadarkan masyarakat terhadap dampak buruk judi *online* khususnya masyarakat Islam Indonesia yang memiliki kesadaran diri dan rasa ingin tau akan hukum-hukum Islam yang terdapat didalamnya, sebagai bentuk ketaatan diri kepada Tuhan dan menjauhkan diri dari larangan-Nya, dikarenakan maraknya judi *online* dan masyarakat Indonesia mayoritas beragama Islam. (4) *Where* (Di mana), di mana media ini akan dipublikasikan? Rancangan media akan dipublikasikan secara nasional dengan menggunakan media sosial *Youtube*, serta beberapa media sosial lain seperti *Instagram*, *X* dan *TikTok*. (5) *What* (Apa), apa media yang akan dirancang? Media yang akan dirancang adalah *motion graphic* dengan menggunakan ilustrasi vektor dan aspek visual

CC Attribution-ShareAlike 4.0 License.

pendukung seperti tipografi serta ikon yang bertujuan untuk memperdalam cerita dan media komunikasi dengan target *audiens*. (6) *How* (Bagaimana), bagaimana media ini dirancang? Media akan dirancang dengan menggunakan tahapan peracangan pada umumnya. Diawali dengan proses pencarian data, kemudian data tersebut diolah menjadi elemen-elemen yang kemudian akan digarap sesuai dengan kebutuhan. Setelah digarap dan dieksekusi, maka produk awal akan diuji, dan disesuaikan dengan apa yang terlihat dari hasil uji coba dan masalah yang muncul. Perancangan ini sebagai upaya untuk meningkatkan wawasan publik terhadap larangan judi *online* yang ada dalam agama Islam. Sehingga masyarakat sadar terhadap larangan yang terdapat dalam agama Islam.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. *Motion Graphic*

Karya utama dalam perancangan ini berupa motion graphic yang berjudul "Taruhannya Digital Risikonya Nyata", dengan ukuran 1920 piksel x 1080 piksel. Motion graphic memuat informasi antara lain fakta, larangan dalam Islam, dampak, hukuman dan cara terhindar. Pada scene opening menampilkan judul. Pada scene isi menampilkan umur, kalangan, jumlah pemain dan kerugian masyarakat terkait judi online di Indonesia. Pada scene penutup menampilkan pesan dari Ustadz Adi Hidayat terkait larangan, bahaya serta teguran tentang perjudian online.

Gambar 1. Hasil Karya *Motion Graphic*.

Motion graphic ini dipublikasikan pada media sosial (*Youtube*) sehingga *audiens* dapat dengan mudah dalam mendapatkan informasi tentang dampak dan larangan dari perjudian *online*. *Motion graphic* ini mengunakan unsur desain yang dimana terdapat garis, bidang, tekstur pada *background*, ruang dan warna yang menggunakan perpaduan hitam, biru, merah, hijau. Terdapat juga prinsip desain diantaranya kesatuan antar objek, keseimbangan bentuk dan *layout*, irama pengulangan pada objek, kontras pada warna dan ukuran objek, dan penekanan pada objek karakter menjadi lebih menonjol. Penggarapan karya menggunakan aplikasi Adobe After Effect dalam *editing* dan pembuatan aset menggunakan CorelDraw dan Adobe Illustrator.

b. Buku Ilustrasi

Buku ilustrasi yang berjudul "Taruhannya Digital Risikonya Nyata", dengan ukuran 18 cm x 14,8 cm. Alasan menggunakan ukuran ini bertujuan agar mudah untuk dibawa dan tidak memakan banyak ruang.

Gambar 2. Hasil Karya Buku Ilustrasi.

Buku ilustrasi memuat informasi sama seperti pada karya utama tetapi terdapat beberapa pemambahan informasi yang lebih detail, antara lain fakta, larangan dalam Islam, dampak, hukuman dan cara terhindar. Bagian sampul depan menampilkan judul. Berikutnya pada bagian isi menampilkan umur, kalangan, jumlah pemain dan kerugian masyarakat terkait judi online di Indonesia. Pada bagian sampul belakang menampilkan ilustrasi Ustadz dan juga pesan dari Ustadz Adi Hidayat terkait larangan, bahaya serta teguran terkait perjudian *online*. Buku ilustrasi ini mengunakan unsur desain dimana

CC Attribution-ShareAlike 4.0 License.

terdapat garis, bidang, tekstur pada background, ruang dan warna yang menggunakan perpaduan hitam, biru, merah, hijau. Terdapat juga prinsip desain diantaranya kesatuan antar objek, keseimbangan bentuk dan layout, irama pengulangan pada objek, kontras pada warna dan ukuran objek, dan penekanan pada objek karakter menjadi lebih menonjol. Penggarapan karya menggunakan aplikasi CorelDraw.

c. Poster

Poster yang memuat data perjudian online, dengan ukuran A2 (60 cm x 80 cm) dan poster media sosial berukuran 1080 x 1350 piksel. Poster memuat informasi penting terkait data jumlah pemain, total kerugian, cara terhindar dan berhenti, bahaya judi *online* serta larangan dalam ayat Al-Qur'an dan Hadits terkait perjudian khususnya *online*.

Gambar 3. Hasil Karya Poster.

Pada poster mengunakan unsur desain yang dimana terdapat garis, bidang, tekstur pada background, ruang dan warna yang dominan menggunakan warna gelap hitam dan terdapat perpaduan warna merah, hijau dan kuning. Terdapat juga prinsip desain diantaranya kesatuan antar objek, keseimbangan bentuk dan layout, kontras pada warna, dan penekanan pada objek karakter menjadi lebih menonjol. Penggarapan karya menggunakan aplikasi CorelDraw.

d. *X-Banner*

Berikunya sebagai bauran media dalam perancangan ini adalah *x-banner* yang memuat informasi tentang perjudian online, dengan ukuran 160 cm x 60 cm. *X-banner* berisi judul karya yaitu "Taruhannya Digital Risikonya Nyata", ilustrasi pemain judi online dan penjelasan tentang judi *online* dalam perspektif hukum Islam.

Gambar 4. Hasil Karya *X-Banner*.

Pada *x-banner* mengunakan unsur desain yang dimana terdapat garis, bidang, tekstur pada *background*, ruang dan warna yang dominan menggunakan warna gelap hitam dan terdapat perpaduan warna merah dan putih. Terdapat juga prinsip desain diantaranya kesatuan antar objek, keseimbangan bentuk dan *layout*, kontras pada warna, dan penekanan pada objek karakter menjadi lebih menonjol. Penggarapan karya menggunakan aplikasi CorelDraw.

KESIMPULAN

Perancangan media informasi tentang larangan judi *online* dalam perspektif hukum Islam sebagai sarana informasi serta edukasi tentang bahaya perjudian dan juga sebagai acuan untuk perancangan selanjutnya. Serta dengan adanya media informasi ini dapat menambah pengetahuan dan meningkatkan kesadaran khususnya masyarakat Islam di Indonesia terkait

CC Attribution-ShareAlike 4.0 License.

larangan dan dampak nyata akibat perjudian, mengingat maraknya kasus perjudian *online* dan kasus lain yang barakar dari perjudian *online*. Peran masyarakat sangat berpengaruh akan penyebaran dan pencegahan, oleh karena itu diharapkan kepada *audiens* untuk membantu dalam menyebarkan informasi terkait larangan perjudian *online* kepada khalayak. Oleh karena itu dengan adanya media informasi ini, masyarakat menjadi semakin sadar akan pentingnya pemahaman agama untuk menjaga diri serta orang disekitarnya dan hidup sesuai dengan petunjuk agama agar mendapatkan ketenangan dunia dan akhirat.

DAFTAR PUSTAKA

Abubakar, 2021. *Pengantar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga.

Adha Winoto Noer, Hermintoyo. 2019. *Tanggapan Dalam Pemahaman Informasi Pada Gambar Ilustrasi Di Instagram*. Online. Semarang: E-Journal UNDIP.

Bahri, I. S. 2023. *Cyber Crime dalam Sorotan Hukum Pidana*. Bahasa Rakyat.

Ihsan Nurul, Dini. 2005. *Berakhlak Baik, Yuk!*. Bandung: PT Syaamil Cipta Media.

Muhardis. 2023. *Psikologi Siber: Konsep dan Strategi Penanganan Masalah Perilaku Manusia di Era Digital*. Padang: GET Press Indonesia.

Nugroho, Luki. 2018. *Judi Terselubung*. Jakarta: Rumah Fiqih Publishing.

Oisina, Vicenovie Situmorang, Ilona. 2020. *Media Konvensional Dan Media Online*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Dimas Jidan Fakhriansyah, Muhammad Alwi. 2022. *Edukasi Bahaya Judi Kepada Remaja*. Online. Jakarta: Jurnal Universitas Muhammadiyah Jakarta.

Martias. 2023. *Strategi Penyuluh Agama Dalam Menghadapi Judi Online di Kalangan Masyarakat*. Jurnal Masyarakat Madani.

Monica. Oktober, 2010. *Pengaruh Warna, Tipografi, Dan Layout Pada Desain Situs*. Jurnal Humaniora. Jakarta: Bina Nusantara University.

Mulawarman. 2017. *Perilaku Pengguna Media Sosial Beserta Implikasinya Ditinjau Dari Perspektif Psikologi Sosial Terapan*. Jurnal Buletin Psikologi. Vol. 25, No. 1, 23.

Nafila Hunafa, Dian Alan Setiawan, Fariz Farrih Izadi. 2022. *Kajian Komparasi atas Tindakan Endorse (Promosi) Judi Online dalam Perspektif Hukum Pidana Positif dan Hukum Pidana Islam*. Bandung: Bandung Conference Series.

Pernando Yonky, Kaharuddin. 2022. *Perancangan Motion Graphic Sebagai Media Komunikasi Kesehatan Dan Keselamatan Kerja Bagi Pekerja Operasional di Pelabuhan Teluk Bayur di PT Sea Asih Lines Padang*. Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Penelitian Sosial.

Syukur Amar, Putri Ramadhani. 2021. *Unsur Pidana Dalam Game Online Higgs Domino yang Chip/ Koin di Perjual Belikan di Tinjau Dari Perspektif Hukum Pidana Islam dan Hukum Positif*. Medan: Jurnal Insitusi Politeknik Ganesha Medan.

CC Attribution-ShareAlike 4.0 License.