

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Evolusi ilmu pengetahuan serta teknologi, yang dilambungkan dengan lonjakan cepat dalam sektor media komunikasi dan teknologi masa kini, telah mencapai tingkat yang sangat tinggi. Hal ini mempengaruhi berbagai aspek, termasuk transaksi elektronik¹. Salah satu wujud dari kecanggihan tersebut adalah banyaknya permainan berbasis daring, termasuk permainan taruhan daring, yang kini bisa dimainkan lewat ponsel pintar Android dengan memakai koneksi internet sebagai penghubungnya.

Tanpa ragu, teknologi dapat menjadi instrumen pergeseran di komunitas, yang mengindikasikan signifikansi fungsi inovasi. Sebagai hasilnya, komunitas kontemporer terlihat amat mengandalkan inovasi, baik dari perspektif baik maupun buruk. Peningkatan dalam inovasi dan manufaktur adalah buah dari peradaban manusia. Teknologi memberikan keuntungan besar kepada masyarakat, tetapi juga memberikan efek buruk pada kemajuan dan kemanusiaan². Satu akibat buruk tersebut ialah kenaikan kriminalitas. J.E. Sahetapy menyatakan dalam tulisannya bahwa kriminalitas sangat berhubungan dengan kemajuan komunitas. Semakin berkembang situasi komunitas, semakin rumit pula kriminalitas. Kejahatan juga merupakan bagian dari hasil budaya itu sendiri³.

Terkait kemajuan inovasi, penciptaan perangkat sebagai buah dari riset dan sains telah menyebabkan penyatuan antara komunikasi, sarana, dan data elektronik. Perpaduan tersebut menghasilkan suatu perangkat inovatif yang disebut sebagai jaringan global. Jaringan global telah membawa

¹ Josua Halomoan Napitupulu, 2021, "*Tinjauan Yuridis Perlindungan Hukum Korban Investasi 'Fiktif' Melalui Media Online Berdasarkan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik*", *To-ra Jurnal Hukum*, Vol 7, No 1, 18, <https://doi.org/10.33541/JtVol5Iss2pp102>

² *Ibid.*

³ Fahmal, A. Muin, dan Nur Fadhilah Mappasellen, 2024, "*Efektivitas Penyidikan Terhadap Pelaku Tindak Pidana Perjudian Online*" *Journal of Lex Theory (JLT)*, Vol 5, No 1, 18-37, <https://mail.pasca-umi.ac.id/index.php/jlt/article/view/1628>.

berbagai konsep segar yang mirip untuk masyarakat dunia. Internet merupakan sistem yang mengaitkan alat-alat komputer ke beragam halaman web pendidikan, institusi, perusahaan, asosiasi, dan orang⁴. Dengan dukungan jaringan, individu bisa melaksanakan berbagai kegiatan yang mirip dengan eksistensi di dunia sebenarnya, termasuk komunikasi dan pertukaran bisnis. Jaringan seperti ini telah menciptakan dimensi baru dengan membagi eksistensi manusia menjadi eksistensi nyata dan eksistensi digital. Terkait dengan perkembangan peradaban manusia, internet terlihat seolah-olah mengalihkan berbagai dimensi kehidupan nyata ke dalam kehidupan maya. Kondisi ini bisa dipahami karena dengan kehadiran jaringan komputer, kegiatan yang sukar dilakukan di kehidupan nyata bisa diselesaikan dengan lebih praktis di dunia virtual⁵.

Permainan taruhan sering kali dilaksanakan secara tatap muka menggunakan uang fisik dan melibatkan peserta yang sebenarnya. Akan tetapi, seiring dengan kemajuan teknologi internet, banyak aktivitas taruhan kini dilakukan secara online. Aktivitas taruhan di ranah virtual sulit dikenakan sanksi sebagai pelanggaran hukum jika hanya bergantung pada hukum negara tertentu, berbeda dengan perjudian konvensional. Kesulitan ini timbul karena lokasi kejadian perkara tidak jelas, mengingat para pelaku dapat dengan mudah memindahkan lokasi perjudian mereka melalui komputer dan internet. Perkembangan zaman saat ini telah membuka peluang kebebasan berekspresi dan berkreasi di kalangan masyarakat, termasuk di dunia maya. Namun, perkembangan jaringan maya tidak sekadar memberikan efek menguntungkan melainkan juga membuka kesempatan bagi perilaku-perilaku anti-sosial dan aktivitas kejahatan yang sebelumnya dianggap mustahil terjadi. Contoh salah satu efek buruk dari jaringan maya adalah taruhan digital⁶.

⁴ Maskun, 2022, *Kejahatan Siber (Cyber Crime) Suatu Pengantar*, Kencana, Jakarta, hlm. 44.

⁵ *Ibid*, hlm. 57.

⁶ Ines Tasya Jadidah dan Utami Lestari, 2023, "Analisis Maraknya Judi Online Di Masyarakat" *Jurnal Ilmu Sosial dan Budaya Indonesia*, Vol 1 No 1, 20-27, <https://kurniajurnal.com/index.php/jisbi/article/view/28>.

Salah satu keunggulan judi online adalah fleksibilitas waktu dan tempat, sebab platform-platform taruhan digital yang ada di dunia maya berfungsi selama dua puluh empat jam. Aktivitas ini bisa dijangkau di tempat komputer umum, area dengan koneksi internet tanpa kabel, atau lewat telepon pintar. Prosedur pelunasan pembayaran juga telah memakai teknik digital dengan dukungan aplikasi perbankan mobile. Penjahat taruhan siber memanfaatkan teknologi digital dan telekomunikasi sebagai alat perjudian kontemporer⁷. Seiring dengan keberadaan sistem jaringan digital yang meluas, taruhan daring menawarkan manfaat yang lebih signifikan dibandingkan dengan taruhan tradisional. Selain kenyamanan tersebut, elemen keselamatan menjadi sebab utama banyak individu berpindah dari taruhan tradisional ke taruhan digital, karena pengawasan terhadap taruhan digital masih susah dilakukan secara komprehensif.

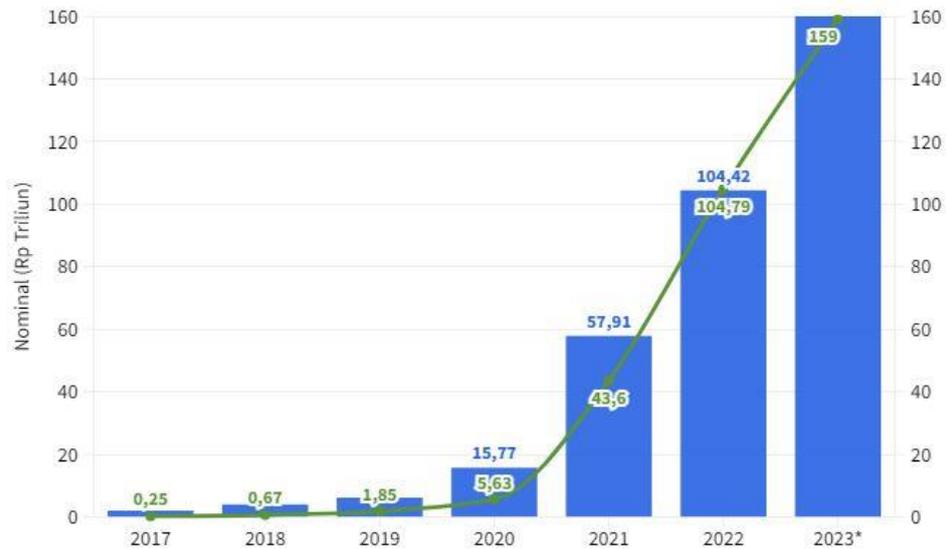
Kantor Pencatatan dan Evaluasi Aktivitas Keuangan mengungkapkan bahwa sejak tanggal pertama Januari hingga tanggal keempat Oktober 2023, terdapat lebih dari seratus lima puluh sembilan juta aktivitas yang terkait dengan taruhan daring di Nusantara. Perkiraan nilai aktivitas tersebut mencapai seratus enam puluh triliun rupiah. Kuantitas aktivitas taruhan daring sepanjang tahun dua ribu dua puluh tiga telah melampaui jumlah beberapa tahun lalu, dengan kenaikan sebesar lima puluh dua koma enam sembilan persen dibandingkan nilai aktivitas tahun lalu yang mencapai seratus empat juta empat ratus dua puluh dua ribu rupiah.

Dana dari transaksi perjudian daring tersebut dimanfaatkan untuk berbagai kebutuhan, meliputi pembayaran hadiah taruhan, biaya operasional perjudian, pemindahan antar jaringan bandar, serta transaksi yang diduga terkait dengan pencucian uang oleh jaringan bandar. Selama periode tahun dua ribu tujuh belas hingga dua ribu dua puluh dua, ditemukan dua juta tujuh ratus enam puluh ribu penduduk Indonesia yang terlibat

⁷ Yurizal, 2018, *Penegakan Hukum Tindak Pidana Cyber Crime Di Indonesia*, Media Nusantara Creative, Malang, hlm. 8.

dalam permainan daring, dengan jumlah keterlibatan taruhan publik yang dapat dikenali mencapai lima puluh dua triliun rupiah⁸.

Gambar 1.1
Perputaran Uang Judi Online di Indonesia



Sumber: <https://dataindonesia.id/varia/detail/ppatk-transaksi-judi-online-cetak-rekor-hingga-oktober-2023>

Grafik yang menunjukkan tren nominal dalam satuan triliun rupiah dari tahun 2017 hingga bulan oktober 2023 memperlihatkan peningkatan yang sangat signifikan. Pada tahun 2017, nominal yang tercatat hanya 0,25 triliun, namun jumlah ini terus bertambah setiap tahun, mencapai 0,67 triliun pada 2018 dan 1,85 triliun pada 2019. Lonjakan pertama yang signifikan terjadi pada tahun 2020, dengan nominal mencapai 5,63 triliun. Pertumbuhan yang lebih mencolok terlihat pada tahun 2021 dengan nominal sebesar 43,6 triliun, mencapai puncak 57,91 triliun. Pada tahun 2022, nominal meningkat lebih dari dua kali lipat menjadi 104,42 triliun, dengan puncaknya pada 104,79 triliun. Pada tahun bulan oktober 2023, nominal diperkirakan mencapai 159 triliun, menandakan tren peningkatan yang berkelanjutan. Pertumbuhan ini bersifat eksponensial, terutama sejak tahun

⁸ Monavia Ayu Rizaty, 2023, PPAK: Transaksi Judi Online Cetak Rekor hingga Oktober 2023, diakses dari <https://dataindonesia.id/varia/detail/ppatk-transaksi-judi-online-cetak-rekor-hingga-oktober-2023>, pada 5 Juni 2024

2020, dan jika tren ini berlanjut, nominal diprediksi akan terus meningkat secara substansial di tahun-tahun yang akan datang. Peningkatan yang dramatis ini bisa mencerminkan perkembangan sektor tertentu, perubahan ekonomi, atau kebijakan yang mempengaruhi nominal tersebut.

Dan dengan meningkatnya Sirkulasi dana dalam taruhan daring, beberapa tindakan sudah dilakukan oleh pemerintah terutama oleh Kominfo dengan memblokir situs-situs judi online seperti, Poker pro.id, Domino Qiu Qiu 99.com, Pop Big2.com, Pop Gapple.com, QiuQiu Poker Slots Online, dan masih banyak lainnya, terutama pertahun 2023 kominfo memblokir total situs judi online sebanyak 805.923 konten yang berbau judi online⁹, untuk meminimalisir kenaikan angka yang signifikan.

Secara umum, taruhan daring adalah tindakan yang dilarang dalam Pasal 27 (2) jo Pasal 45 (3) UU 1/2024 mengenai modifikasi kedua UU ITE. Selain itu, pelanggaran hukum perjudian juga diatur dalam Pasal 303 dan Pasal 303 bis KUHP yang pada waktu tulisan ini dipublikasikan masih efektif, serta dalam Pasal 426 dan Pasal 427 UU 1/2023 mengenai KUHP terkini yang akan berlaku tiga tahun setelah tanggal pengumuman, yaitu pada tahun 2026. Meskipun demikian, perjudian online semakin meningkat karena akses internet yang semakin mudah dan luas, serta teknologi yang semakin canggih, memudahkan individu untuk mendapatkan akses ke situs permainan taruhan digital dari lokasi manapun dan waktu apapun. Selain itu, promosi agresif serta hadiah istimewa yang diberikan oleh laman-laman taruhan daring menarik banyak orang untuk mencoba peruntungan mereka. Faktor lain yang turut berkontribusi adalah kurangnya penegakan hukum yang efektif terhadap aktivitas judi online, sehingga banyak pelaku merasa aman untuk terus beroperasi. Akibatnya, meskipun sudah ada larangan hukum yang jelas, aktivitas judi online terus meningkat seiring dengan berkembangnya teknologi dan aksesibilitas.

⁹ Kominfo Siaran Pers, 2024, diakses https://kominfo.go.id/index.php/content/detail/53893/siaran-pers-no-01hmkominfo012024-tentang-putus-akses-lebih-dari-800-ribu-konten-gerak-cepat-menteri-budi-arie-berantas-judi-online/0/siaran_pers pada 4 juni 2024.

Permainan judi online pada dasarnya menimbulkan peristiwa hukum berupa kejahatan siber yang berdampak negatif pada kesehatan mental pelakunya, serta merusak perekonomian keluarga. Kegiatan perjudian ini dapat menyebabkan kecanduan, di mana para pelakunya terus terdorong untuk bermain hingga seluruh uang dan harta benda mereka habis. Akhirnya, para pelaku judi berusaha mendapatkan modal untuk berjudi menggunakan metode-metode yang tidak sah, seperti mengambil secara curang, merampas, menipu, menyembunyikan kekayaan milik orang lain, dan perbuatan melawan aturan lainnya. Akibatnya, mereka tidak lagi mampu memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari¹⁰.

Peningkatan yang sangat signifikan dari judi online ini dilihat dari data perputaran uang di atas, Indonesia berada posisi teratas secara global dalam aspek permainan daring dari segi transaksi dan juga pengguna atau pemain judi online¹¹. Ini menandakan setiap daerah di Indonesia terdapat perilaku masyarakat yang masih terbiasa memainkan judi online terkhususnya di daerah pada penelitian ini yaitu Kelurahan Sudimara Jaya Ciledug, Kota Tangerang. Melihat dari akibat dampak negatif yang signifikan dari perjudian terhadap pelaku, keluarga pelaku, serta pihak-pihak lain yang terkait, negara sudah jelas melarang aktivitas perjudian. Pelaku perjudian Ditimpakan hukuman kriminal sesuai dengan peraturan yang diatur dalam regulasi pidana yang mengatur tentang segala jenis perjudian.

Dengan alasan pendukung dari Konsep dasar yang telah disampaikan, penulis berminat untuk memahami kejahatan perjudian daring di komunitas khususnya pada wilayah kelurahan Sudimara Jaya Ciledug, Kota Tangerang, dengan begitu penulis merumuskan penelitian ini dengan judul :

¹⁰ Yurizal, 2018, *Penegakan Hukum Tindak Pidana Cyber Crime Di Indonesia*, Media Nusantara Creative, Malang, hlm. 37.

¹¹ Shefia, 2023, "Indonesia Menduduki Peringkat 1 Pemain Judi Online", diakses <https://www.kompasiana.com/shefia74224/652a69c2edff766d62239d32/mbr-hingga-aparat-kepolisian-doyan-main-slot-gacor-penyebab-indonesia-menduduki-peringkat-1-pemain-judi-online-di-dunia>. pada 10 juni 2024.

"Efektivitas Undang-undang Informasi dan Transaksi Elektronik Dalam Penegakan Hukum Terhadap Kasus Tindak Pidana Perjudian Online Di Masyarakat (Studi : Kelurahan Sudimara Jaya Ciledug, Kota Tangerang).

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan pada konteks isu sebelumnya, maka formulasi pertanyaan dalam studi ini ialah :

1. Apakah masyarakat Kelurahan Sudimara jaya, Ciledug, Kota Tangerang mengetahui bahwa judi online merupakan perbuatan yang dilarang di Indonesia?
2. Apakah masyarakat Kelurahan Sudimara jaya, Ciledug, Kota Tangerang menyadari adanya ancaman pidana dan denda bagi pelaku judi online?

C. Ruang Lingkup Penelitian

Dalam penyusunan tugas akhir ini, penulis membatasi cakupan dalam penyelesaian tugas akhir ini, batasan-batasan dalam penulisan tugas akhir ini hanya membahas mengenai :

1. Untuk mengetahui apakah masyarakat Kelurahan Sudimara jaya, Ciledug, Kota Tangerang mengetahui bahwa judi online merupakan perbuatan yang dilarang di Indonesia.
2. Untuk mengetahui apakah masyarakat Kelurahan Sudimara jaya, Ciledug, Kota Tangerang menyadari adanya ancaman pidana dan denda bagi pelaku judi online.

D. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

Berlandaskan formulasi permasalahan dan jangkauan studi, maka sasaran dan manfaat riset dalam kajian ini adalah sebagai berikut :

1. Tujuan Umum

Untuk nantinya temuan riset ini bisa menyuguhkan keuntungan untuk kemajuan pengetahuan hukum, baik untuk pendidik, penulis, publik, maupun lembaga terkait. Sehingga pengetahuan hukum yang

sudah ada dapat di terapkan sebagai mestinya dan bisa memberikan rekomendasi kebijakan yang bisa memperbaiki kinerja penerapan hukum terhadap perkara pelanggaran kejahatan taruhan daring di Kelurahan Sudimara jaya, Ciledug, Kota Tangerang, sehingga penelitian ini diharapkan untuk :

- a. Mengidentifikasi kebiasaan masyarakat yang masih sering bermain judi online.
- b. Mengetahui dan menjelaskan tingkat pengetahuan masyarakat Kelurahan Sudimara Jaya Ciledug, Kota Tangerang tentang larangan judi online di Indonesia dan kesadaran hukum masyarakat Kelurahan Sudimara Jaya Ciledug, Kota Tangerang tentang adanya ancaman pidana dan denda bagi pelaku judi online.
- c. Mengetahui efektivitas Undang-undang Informasi dan Transaksi Elektronik terhadap kasus tindak pidana perjudian online di masyarakat, dengan fokus pada studi kasus di Kelurahan Sudimara jaya, Ciledug, Kota Tangerang.

2. Tujuan Khusus

Sasaran Terperinci dari riset ini ialah untuk memenuhi kewajiban akhir sebagai salah satu prasyarat untuk mendapatkan gelar tingkat sarjana Hukum (S.H) di program studi hukum, program sarjana, fakultas hukum Univ. Kristen Indonesia.

3. Kegunaan Penelitian

Studi ini diantisipasi bisa menyajikan wawasan yang lebih mendalam mengenai fungsi Peraturan Hukum Informasi dan Transaksi Digital dalam penegakan keadilan terhadap permasalahan tindak pidana taruhan daring di tingkat lokal, khususnya di Kelurahan Sudimara jaya Ciledug, Kota Tangerang. Temuan riset ini diharapkan bisa menjadi landasan bagi pihak berwenang, pejabat daerah, dan stakeholder terkait untuk meningkatkan efektivitas penegakan hukum dalam mengatasi permasalahan perjudian online,

serta merumuskan kebijakan yang lebih tepat dan efisien dalam menangani masalah tersebut demi terciptanya lingkungan masyarakat yang lebih aman dan tertib secara hukum.

E. Kerangka Teori dan Kerangka Konsep

1. Kerangka Teori

Kerangka Teori merupakan sebuah deskripsi atau skema yang mencakup mengenai pembahasan dari seluruh aspek yang dijadikan sebagai materi kajian yang berdasarkan pada temuan dari kajian tersebut.¹² Kerangka konsep berubah menjadi acuan atau pegangan penulis dalam merancang tulisan ilmiah supaya saat penulis menyusun tulisan ilmiah penulis tidak menyimpang dari tema pembahasan utama. Agar memperoleh kejelasan dalam riset, penulisan ini menguraikan beberapa landasan teori yang relevan dengan kajian.

Teori-teori yang digunakan adalah¹³:

1) Teori Efektivitas Hukum

Teori efektivitas hukum yang diperkenalkan oleh Lawrence M. Friedman menguraikan tiga elemen krusial yang menjadi dasar dalam menentukan seberapa efektif suatu sistem hukum. Aspek-aspek ini mencakup Struktur Hukum, Substansi Hukum, dan Budaya Hukum. Masing-masing elemen ini memainkan peran penting dan saling melengkapi dalam upaya mencapai penegakan hukum yang optimal. Struktur Hukum mengacu pada institusi-institusi dan mekanisme formal yang ada untuk menjalankan hukum, Substansi Hukum mencakup aturan dan norma yang tertulis, sementara sistem norma berhubungan dengan pandangan, prinsip, dan tindakan komunitas terhadap peraturan¹⁴.

¹² Zainal Aqib, Pengertian Kerangka Teori <https://www.gramedia.com/literasi/kerangka-teori/> diakses pada tanggal 11 Juni 2024

¹³ Ketut Eka Setiawan dan Tetti Samosir, *Metodologi Penelitian Hukum*, 2023, Reka Cipta, Bandung, hlm. 79.

¹⁴ Sukendar *et. al*, *Teori Hukum Suatu Pengantar*, Pustakabarupress, 2022, Jogjakarta, hlm. 145.

Adapun menurut Martoyo efektivitas ditafsirkan sebagai situasi atau situasi, di mana menentukan sasaran yang akan diraih dan alat yang dipakai, serta keterampilan yang dimiliki adalah akurat, sehingga sasaran yang diharapkan dapat tercapai dengan hasil yang memuaskan¹⁵.

Pemilihan Teori Efektivitas sebagai kerangka teoris dalam penelitian berjudul "Efektivitas Undang-undang Informasi dan Transaksi Elektronik Dalam Penegakan Hukum Terhadap Kasus Tindak Pidana Perjudian Online Di Lingkungan Masyarakat (Kelurahan Sudimara Jaya Ciledug, Kota Tangerang)" didasarkan pada kemampuan teori ini untuk memberikan analisis yang komprehensif mengenai sejauh mana UU ITE berhasil diterapkan dalam konteks spesifik tersebut. Teori Efektivitas memungkinkan evaluasi yang mendalam terhadap pencapaian tujuan hukum, dampak nyata di masyarakat, tingkat kepuasan terhadap implementasi hukum, serta efisiensi dari proses penegakan hukum. Selain itu, teori ini juga membantu mengidentifikasi tantangan dan hambatan yang dihadapi serta memberikan dasar yang kuat untuk rekomendasi kebijakan berbasis data. Dengan demikian, penggunaan Teori Efektivitas akan menghasilkan analisis yang holistik dan informatif terkait implementasi UU ITE dalam pengendalian aksi kriminalitas permainan daring di Kelurahan Sudimara Jaya Ciledug, Kota Tangerang.

2) Teori Kesadaran Hukum

Kesadaran adalah sebuah istilah yang berasal dari kata dasar "sadar," yang memiliki arti merasa, memahami, mengetahui, atau menyadari. Menyadari berarti memiliki makna menginsafi, mengetahui, dan juga merasakan. Kesadaran menunjukkan bahwa seseorang memahami kondisi atau perasaan yang dialami oleh

¹⁵ *Ibid*, hlm. 146.

orang lain atau dirinya sendiri. Indonesia, sebagai negara yang dikenal sebagai negara hukum, tentunya menempatkan hukum pada peran yang penting dalam masyarakat untuk menjamin keadilan dan kepastian dalam kehidupan bermasyarakat¹⁶.

Menurut Soejono soekanto sadar hukum ialah masalah nilai-nilai yang ada dalam diri manusia mengenai hukum yang berlaku atau hukum yang diinginkan. Selanjutnya menurut Krabbe Menyebutkan kalau pemahaman aturan adalah kesadaran atau norma-norma yang ada dalam pribadi seseorang, mengenai peraturan yang berlaku atau mengenai peraturan yang diinginkan.

Dari definisi para ahli antara lain yang di maksud kesadaran mengenai peran yang seharusnya dilaksanakan oleh peraturan di komunitas serta pemahaman peraturan yang dimiliki oleh anggota komunitas tidak memastikan bahwa komunitas tersebut akan mematuhi sebuah ketentuan peraturan atau undang-undang.¹⁷.

Dalam penelitian mengenai "Efektivitas Undang-undang Informasi dan Transaksi Elektronik Dalam Penegakan Hukum Terhadap Kasus Tindak Pidana Perjudian Online Di Lingkungan Masyarakat (Kelurahan Sudimara Jaya Ciledug, Kota Tangerang)", pemilihan teori kesadaran hukum menjadi relevan karena dapat memberikan pemahaman mendalam tentang, khususnya terkait dengan aturan yang mengatur perjudian online. Dengan memahami dinamika kesadaran hukum, penelitian dapat memberikan wawasan yang lebih holistik tentang efektivitas penegakan hukum dalam menangani kasus perjudian online di Kelurahan Sudimara Jaya Ciledug, Kota Tangerang.

¹⁶ Hamda Sulfinadia, 2020, *Meningkatkan kesadaran hukum masyarakat studi atas pelanggaran peraturan perundang-undangan tentang perkawinan*. Deepublish, Jogjakarta, hlm. 34.

¹⁷ Sukendar *et. al*, *Teori Hukum Suatu Pengantar*, Pustakabaru Press, 2022, Jogjakarta, hlm. 121-123.

2. Kerangka Konsep

Struktur skema ialah sebuah deskripsi dan representasi visual mengenai koneksi atau hubungan antara ide-ide yang akan diamati atau diukur melalui studi yang akan dilaksanakan. Definisi-definisi dan terminologi yang dipakai adalah:

1) Efektivitas

Efektivitas sumber dari istilah dalam bahasa Inggris, yaitu "*effective*", yang mengandung makna "sukses" atau "efisien"¹⁸. Komaruddin, dalam sebuah ensiklopedia, menjelaskan bahwa efektivitas merujuk pada pencapaian tujuan dan keberhasilan suatu usaha dianggap efektif jika berhasil mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Pendapat lain juga menyatakan bahwa efektivitas dapat diukur dari seberapa jauh target atau objek yang sudah ditetapkan sebelumnya berhasil tercapai¹⁹.

2) Penegakan Hukum

Penegakan hukum di dalam konteks bahasa asing melibatkan penggunaan berbagai terminologi seperti "*recht toe passing hand having*" (dalam bahasa Belanda) dan "*application*" (dalam bahasa Amerika). Penegakan hukum ini bertujuan untuk menerapkan hukum secara konkret dalam kehidupan sehari-hari masyarakat. Ini usaha guna mewujudkan gagasan dan teori peraturan yang diinginkan oleh komunitas menjadi fakta.

Menurut pandangan Satjipto Raharjo, Penegakan aturan sebenarnya implementasi dari gagasan atau pandangan-pandangan terkait pokok-pokok keadilan, kebenaran, kegunaan sosial, dan lain-lain. Dengan demikian, penegakan hukum dapat dipandang sebagai upaya untuk merealisasikan gagasan serta konsep-konsep tersebut menjadi fakta. Hal ini melibatkan upaya rasional dalam

¹⁸ *Ibid.*

¹⁹ Komaruddin, 1994, *Ensiklopedia Manajemen*, Bumi Aksara, Jakarta, Cet. 1, hlm 269.

menanggulangi kejahatan, serta memastikan adanya keadilan dan efektivitas²⁰.

3) Tindak Pidana

Pandangan Indiyanto Seno Adji, pelanggaran regulasi merupakan tindakan yang terancam dengan sanksi, melawan aturan, serta melibatkan kesalahan yang bisa dipertanggungjawabkan oleh pelaku. Menurut Moeljatno, Tindakan kriminal merupakan aksi yang terlarang serta dikenakan hukuman oleh undang-undang²¹.

4) Perjudian

Terdapat pada pasal 303 (3) regulasi pidana, yang dimaksud aktivitas taruhan merupakan setiap jenis aktivitas, di mana biasanya peluang memperoleh keuntungan tergantung pada nasib semata, juga disebabkan karena pelakunya lebih berpengalaman atau lebih ahli. Pada tempat tersebut meliputi semua taruhan mengenai keputusan kompetisi atau aktivitas lainnya yang tidak dilakukan di antara mereka yang ikut bersaing atau bermain, begitu juga dengan segala bentuk taruhan lain.

F. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Tipe studi yang akan diterapkan oleh penulis adalah riset yuridis empiris. Penelitian yuridis empiris yang dengan dimaksudkan kata lain merupakan jenis yang bisa diungkapkan melalui riset di lokasi, yang memeriksa aturan hukum yang berlaku serta yang telah terjadi dalam kehidupan komunitas. Atau dengan istilah lainnya ialah suatu kajian yang dilakukan terhadap kondisi riil atau situasi faktual yang telah berlangsung di komunitas dengan tujuan untuk memahami dan

²⁰ Taufik Sabenjara Kalidupa, Sherly Adam, dan Judy Marria Saimima. 2023. "Penegakan Hukum Terhadap Perjudian Togel Online Pada Polres Maluku Tengah" *PATTIMURA Law Study Review*, Vol. 1 No. 1. Hlm. 137-145. <https://ojs3.unpatti.ac.id/index.php/palasrev/article/view/10894>.

²¹ Zainal Arifin dan Emi Puasa Handayani, *Cybercrime Menyelidik Penegakan Hukum Dan Penanggulangannya*, 2023, Deepublish, Jogjakarta, hlm.

mengidentifikasi informasi-informasi serta angka-angka yang diperlukan²².

2. Jenis dan Sumber Data

1) Jenis Data

1. Data Primer

Informasi didapatkan langsung dari sumber asli yaitu individu-individu yang menjadi objek studi ini, informasi utama studi ini dihimpun melalui kuesioner.

2. Data Sekunder

Informasi tambahan adalah informasi yang didapat melalui kajian literatur, seperti buku-buku mengenai hukum atau buku-buku yang berkaitan dengan topik dalam penelitian ini, buku ajar & regulasi peraturan hukum sebagai informasi pelengkap dan pendukung sumber informasi utama.

2) Sumber Data

1. Kepustakaan

Mendapatkan informasi melalui penelitian kepustakaan atau studi tentang hukum adalah proses yang penting untuk mengumpulkan data. Dokumen hukum yang menjadi fokus penelitian ini yaitu buku-buku tentang hukum, UU No. 1 (2024) tentang Perubahan kedua atas UU No. 19 (2016) tentang Perubahan kesatu atas UU No. 11 (2008) Informasi dan Transaksi Elektronik, KUHP, dan teks Peraturan Pemerintah dan UU lain yang terkait dalam penelitian ini.

2. Data Lapangan

Informasi wilayah adalah rangkaian informasi yang didapatkan melalui pelaksanaan pengamatan langsung di

²² Aris Prio Agus Santoso, *et, al, Pengantar Metodologi Penelitian Hukum*, Pustaka Baru Press, 2022, Jogjakarta, hlm. 63.

lokasi lapangan dengan cara menyebarkan kuesioner kepada masyarakat dalam studi ini dilaksanakan di Kelurahan Sudimara jaya, Ciledug, Kota Tangerang.

3. Teknik Pengumpulan Data

Pada studi ini akan diterapkan metode pengumpulan informasi dengan menggunakan kuesioner. Survei adalah metode pengumpulan informasi yang dilakukan dengan cara memberikan serangkaian pernyataan tertulis kepada peserta untuk dijawab. Metode pengukuran dilakukan dengan mengekspos responden terhadap pernyataan tertentu dan meminta mereka untuk memberikan respons dari opsi yang disediakan.

4. Teknik Analisis Data

Riset ini menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif melakukan analisis, mendiskripsikan dan mengevaluasi tingkat efektivitas undang-undang ITE dalam penegakan tindak pidana perjudian online berdasarkan tingkat pengetahuan dan kesadaran masyarakat terhadap larangan perjudian online di Kelurahan Sudimara Jaya Ciledug, Kota Tangerang.

G. Sistematika Penulisan

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini, menjelaskan mengenai pendahuluan yang berisikan :

- A. Latar Belakang,
- B. Rumusan Masalah,
- C. Ruang Lingkup Penelitian,
- D. Tujuan Dan Kegunaan Penelitian,
- E. Kerangka Teori Dan Kerangka Konsep,
- F. Metode Penelitian,
- G. Sistematika Penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini, penulis memaparkan mengenai tinjauan pustaka yang berisikan pengertian-pengertian dan juga teori pendukung tentang; Tinjauan Umum Tentang Perjudian, Ketentuan Perjudian Dalam Hukum Indonesia, Tinjauan umum Tentang Tindak Pidana, Tinjauan Tentang Efektivitas Hukum Tinjauan Tentang Kesadaran Hukum.

BAB III : PENGETAHUAN MASYARAKAT TERHADAP LARANGAN JUDI ONLINE DI INDONESIA

Pada bab ini, menjawab rumusan masalah yang pertama pada penelitian ini, yaitu. Apakah masyarakat Kelurahan Sudimara jaya, Ciledug, Kota Tangerang mengetahui bahwa judi online merupakan perbuatan yang dilarang di Indonesia.

BAB IV : KESADARAN MASYARAKAT TERHADAP ANCAMAN PIDANA DAN DENDA BAGI PELAKU JUDI ONLINE

Pada bab ini, menjawab rumusan masalah yang kedua yaitu. Apakah masyarakat Kelurahan Sudimara jaya, Ciledug, Kota Tangerang menyadari adanya ancaman pidana bagi pelaku judi online.

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini, menjelaskan mengenai kesimpulan berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya, serta saran untuk penelitian serupa yang akan dilakukan selanjutnya.