

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Permasalahan

Permainan Judi Online juga salah satu atau termasuk permainan yang sudah lama di dunia Akhir-akhir ini, media elektronik maupun media cetak marak menyajikan berita tentang penangkapan/penggeledahan rumah/gedung tempat menyelenggarakan judi online. Maraknya Judi online khususnya yang ada di dalam kalangan remaja, kegiatan bertaruh yang biasanya disebut berjudi memiliki potensi untuk menjadi sebuah permasalahan, baik secara ekonomi, sosial, maupun psikologis. Dorongan untuk terus berjudi berpotensi untuk menghambat diri menjadi sebuah gangguan yang dikenal sebagai judi patologis Namun hal tersebut tidak membuat jera para bandar/pengelola judi online. Keuntungan yang sangat besar dalam waktu singkat memang sangat menggurikan. Para peserta judi online pun begitu mudah untuk mengaksesnya, cukup melalui ponsel pintar yang tersambung internet. Harapan keuntungan yang besar dengan usaha yang kecil begitu menggurikan, walau sebenarnya lebih banyak kerugian yang dialami oleh para pemain judi *online*. Faktor kejenuhan dan kurangnya pemahaman agama menjadi salah satu faktor penyebab pecandu judi. Perlu adanya sosialisasi hukum dan siraman rohani untuk menangkalnya, khususnya para generasi muda.<sup>1</sup>

Salah satu dampak negatif dari judi adalah membuat seseorang malah menjadi semakin miskin. Judi adalah permainan dengan memakai uang atau barang berharga sebagai taruhan (seperti main dadu, kartu). Sementara itu, perjudian adalah permainan di mana pemain bertaruh untuk memilih satu pilihan di antara beberapa pilihan di mana hanya satu pilihan saja yang benar dan menjadi pemenang. Pemain yang kalah taruhan akan memberikan taruhannya kepada si pemenang. Peraturan dan jumlah taruhan ditentukan sebelum pertandingan dimulai. Seperti yang telah disebutkan sebelumnya, salah satu dampak negatif dari

---

<sup>1</sup> <https://www.djkn.kemenkeu.go.id/kanwil-kalbar/baca-artikel/15308/Judi-Online-Penyakit-Sosial-Yang-Sulit-Diberantas.html> diakses pada tanggal 4 febuari 2023

judi adalah mengakibatkan kecanduan. Beberapa orang akan menjadi ketagihan. Mereka tidak dapat berhenti berjudi, dan kehilangan banyak uang.<sup>2</sup>

Teknologi internet merupakan modus dalam pendistribusian informasi dan ilmu pengetahuan akses kejarang ini sedang menjadi trend bagi masyarakat kita. Hal ini disebabkan begitu gencarnya dalam pemberitaan media massa. Media ini akan berkembang pesat. Oleh karena itu berbagai aspek yang menyangkut mengenai pengenalan sistem, pemanfaatan dan penguasaan teknologi ini. Akan sangat patut di pelajari dan di kembangkan terus.<sup>3</sup> Tidak hanya orangtua, anak-anak dan remaja saat ini pun menjadi salah satu generasi internet. dapat dilihat sekarang di kalangan remaja bahkan anak-anak sangat fasih menggunakan internet. Banyak informasi yang di dapat dari internet bahkan internetpun sekarang menandingi televisi dalam hal memberikan informasi-informasi. Namun sayangnya, karena mudahnya mengakses informasi itulah para orangtua jadi mulai mengkhawatirkan kelayakan informasi-informasi yang dapat di akses oleh anak-anak mereka.<sup>4</sup> Perlu diketahui bahwa hukum judi online yang menerangkan ketentuan bahwa setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian.<sup>5</sup>

Masyarakat perlu di himbau untuk memerangi perjudian yang kini marak di Indonesia. Pasalnya, perjudian selain merupakan pelanggaran pidana, keberadaanya juga sangat menyusahkan dan menyengsarakan rakyat. Perjudian dinilai dapat membuat orang nekat melakukan berbagai tindakan pelanggaran hukum seperti pencurian dan sebagainya. “Kita bisa bayangkan saja, kalau orang kalau orang yang ekonominya pas-pasan, lalu orang tersebut biasanya berjudi togel kemudian tidak pernah berhasil, maka dengan sendirinya muncul pikiran-pikiran kriminal untuk bagaimana memperoleh uang. Nah, dengan begitu akhirnya

---

<sup>2</sup><https://www.liputan6.com/hot/read/5025755/salah-satu-dampak-negatif-dari-judi-adalah-mengakibatkan-kecanduan-ini-penjelasaannya> diakses pada tanggal 5 februari 2023

<sup>3</sup>Bambang Eka Purnama, *Konsep dasar internet*, Teknosain, Surakarta, 2015, hlm 2.

<sup>4</sup>Dyah Puspita Dewi, *Awas Internet Jahat Mengintai Anak Anda*, CV Andi Offrset, Yogyakarta, 2013, hlm, 7.

<sup>5</sup>Diliat Dalam Pasal 27 Ayat 2 Undang-Undang Republik Indonesia tentang Ilmu Teknologi dan Informasi

muncul niat buruk untuk melakukan aksi-aksi pencurian dan pelanggaran hukum lainnya. Menurut pasal 303 ayat (3) kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) di sampaikan bahwa yang di sebut permainan judi adalah adalah tiap-tiap permainan, dimana pada umumnya kemungkinan mendapatkan untung bergantung pada peruntungan belaka.<sup>6</sup>

Karena dalam elemen masyarakat juga terdapat kehadiran situs jejaring sosial (*social networking site*) atau sering disebut dengan media sosial (*social media*) seperti Facebook, Twitter, dan Skype merupakan media yang di gunakan untuk memublikasikan konten seperti profil, aktivitas, atau bahkan pendapat pengguna juga sebagai media yang memberikan ruang bagi komunikasi dan interaksi dalam jejaring sosial di ruang siber<sup>7</sup>

Salah satu alat yang sering digunakan dalam perjudian online adalah handphone dan komputer, dimana handphone (telepon genggam) dipergunakan sebagai sarana komunikasi sedangkan, komputer sebagai sarana untuk bekerja, tetapi pada prinsipnya tetap sama, dapat digunakan sebagai alat untuk melakukan kejahatan atau kriminalitas. *Cyber crime* sendiri merupakan salah satu bentuk atau dimensi baru dari kejahatan masa kini yang mendapat perhatian luas dari seluruh dunia internasional. Seiring juga dengan berkembangnya teknologi dan informasi. Kejahatan *Cyber Crime* khususnya perjudian online diperlukan Upaya penegakan hukum untuk mencegah dan memberantas kejahatan tersebut agar tidak semakin marak dimainkan.

Penegakan Hukum dilaksanakan dan dikerjakan oleh penegak hukum. Pelaksanaan hukum di dalam masyarakat selain tergantung pada kesadaran hukum di dalam masyarakat selain tergantung pada kesadaran hukum masyarakat jug a sangat banyak ditentukan oleh aparat penegak hukum. Upaya penegakan hukum terhadap kejahatan cyber crime di Indonesia,dilakukan oleh pihak kepolisian, karena kejahatan tersebut berkaitan dengan masalah keamanan dan menegakan hukum di Indonesia hal tersebut sesuai bunyi Pasal 13 huruf b Undang – Undang nomor 2 Tahun 2002 tentang Kepolisian Negara Republik Indonesia yang

---

<sup>6</sup> Ahmad Riyadh, *Hukum Media Massa*, Indomedia Pustaka,Sidoarjo, 2019, hlm, 9.

<sup>7</sup> *Ibid*, hal, 28.

berbunyi “ Tugas pokok Kepolisian Negara Republik Indonesia adalah menegakkan “.

Seiring dengan berjalannya waktu tidak bisa dipungkiri bahwa perkembangan zaman semakin maju dan pesat. Terutama dibidang teknologi yang makin berkembang disetiap harinya. Sebenarnya perkembangan dibidang teknologi ini bagus, dan dapat mempermudah segala urusan yang ada dalam hal teknologi tersebut. Namun, siapa sangka perkembangan ini justru menjadi serangan balik terhadap masyarakat, Pada saat ini kejahatan tidak hanya dilakukan di dunia nyata, tetapi juga melalui internet, atau sering disebut sebagai kejahatan dunia maya. Kejahatan yang kerap dilakukan dunia maya adalah perjudian. Perjudian ini sulit untuk diatasi, menurut pandangan hukum sendiri, judi juga termasuk kejahatan yang dapat meresahkan masyarakat. Tindak pidana perjudian sulit diatasi karena sifatnya yang tertutup sehingga memudahkan orang untuk melakukannya.

Perjudian bukan hanya menjadi masalah nasional, 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. Praktek dari perjudian itu dilarang baik dari segi agama maupun hukum nasional. Dampak yang ditimbulkan dari perjudian ini mengandung unsur kriminal yang dapat pula membahayakan bukan hanya pada diri sendiri namun juga akan berdampak kepada orang lain, perjudian tidak selalu menguntungkan karena dalam setiap permainan pasti ada yang menang dan ada yang kalah, tidak sedikit pula orang yang mengalami kekalahan. Orang yang sudah kecanduan atau ketergantungan untuk berjudi tidak akan memikirkan efeknya.

Seiring dengan berjalannya waktu tidak bisa dipungkiri bahwa perkembangan zaman semakin maju dan pesat. Terutama dibidang teknologi yang makin berkembang disetiap harinya. Sebenarnya perkembangan dibidang teknologi ini bagus, dan dapat mempermudah segala urusan yang ada dalam hal teknologi tersebut. Namun, siapa sangka perkembangan ini justru menjadi serangan balik terhadap masyarakat, Pada saat ini kejahatan tidak hanya dilakukan

di dunia nyata, tetapi juga melalui internet, atau sering disebut sebagai kejahatan dunia maya. Kejahatan yang kerap dilakukan dunia maya adalah perjudian. Perjudian ini sulit untuk diatasi, menurut pandangan hukum sendiri, judi juga termasuk kejahatan yang dapat meresahkan masyarakat. Tindak pidana perjudian sulit diatasi karena sifatnya yang tertutup sehingga memudahkan orang untuk melakukannya. Perjudian bukan hanya menjadi masalah nasional, 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.

Praktek dari perjudian itu dilarang baik dari segi agama maupun hukum nasional. Dampak yang ditimbulkan dari perjudian ini mengandung unsur unsur kriminal yang dapat pula membahayakan bukan hanya pada diri sendiri namun juga akan berdampak kepada orang lain, perjudian tidak selalu menguntungkan karena dalam setiap permainan pasti ada yang menang dan ada yang kalah, tidak sedikit pula orang yang mengalami kekalahan. Orang yang sudah kecanduan atau ketergantungan untuk berjudi tidak akan memikirkan efeknya bahkan mereka tidak takut untuk menaruhkan seluruh harta benda yang dimilikinya untuk di jadikan bahan judi, dan hasilnya hanyalah kekalahan. Hal ini lah yang dapat mengguncang mentalitas keagamaan seseorang, sehingga dapat menjadikan orang tersebut frustrasi dalam kehidupan.

Salah satu wujud permainan yang menjurus kepada judi online ataupun maisir salah satunya adalah judi bola online. permainan judi bola online ini dilakukan dengan menggunakan perangkat komunikasi yang terhubung dengan jaringan internet sebagai alat utama dalam menjalankan permainan judi ini. Terdapat kasus judi bola online yang terjadi pada tahun 2016 lalu, Seorang bernama Agus Salim Lubis yang telah ditetapkan oleh majelis hakim Pengadilan Negeri Lubuk Pakam terbukti secara sah telah melakukan tindak pidana perjudian. Banyak orang yang mencari keuntungan melalui permainan judi online ini mendatangkan mudharat yang besar tentunya, dikarenakan hidup dalam keadaan yang tidak pasti, hal ini juga dapat membentuk karakter masyarakat untuk tidak giat bekerja, yang hanya memikirkan keuntungan dari permainan tersebut dengan

mengharapkan keuntungan yang belum jelas atau tidak ada bentuknya. Dari sini kita dapat melihat dampak yang ditimbulkan cukup besar mudharatnya dari pada manfaat yang didapatkan.

Pada saat ini judi sudah banyak bentuknya baik itu seperti lotere, undian, bahkan judi juga dapat dimainkan secara online, sarana yang digunakan biasanya handphone, komputer dan alat lainnya yang berbasis internet. Dampak negatif dari pada judi online diantaranya kerugian material yang dapat merusak ekonomi keluarga. membuang-buang waktu percuma, kurangnya kreatifitas dalam dirinya, dan hal yang paling parah dapat mengganggu keamanan masyarakat. Jika kita melihat dari sudut pandang hukum pidana positif yang secara khusus telah mengatur tindak pidana perjudian ini terdapat dalam pasal 27 ayat (2) UU Informasi Transaksi Elektronik yang berbunyi : "Setiap orang dengan sengaja mendistribusikan tanpa hak, mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian".

Secara sederhana, setiap kejahatan yang dilakukan mengarah pada komputer maupun menggunakan komputer sebagai salah satu sarana untuk melakukan kejahatan disebut *cybercrime* dan kejahatan tersebut tidak menggunakan kekerasan fisik. Salah satu kejahatan yang sedang berkembang adalah kejahatan perjudian *online*. Jenis kejahatan ini belum begitu dikenal oleh masyarakat luas. Selain cara untuk melakukan perjudian memerlukan sarana yang lebih maju yakni komputer dan *chip*, masyarakat lebih mengetahui berbagai macam judi secara konvensional seperti judi togel, *capjikia*, dan lain sebagainya.

Pada hakikatnya, judi yang dilakukan secara konvensional ataupun secara *online* adalah perbuatan yang bertentangan dengan norma agama, moral, kesusilaan, maupun hukum, serta membahayakan bagi penghidupan dan kehidupan masyarakat, Bangsa dan Negara, terutama terhadap generasi muda. Pengaturan pelarangan tindak pidana tersebut tertuang dalam Pasal 303 dan Pasal 303 bis Kitab Undang-Undang Hukum Pidana dan beberapa peraturan diluar Kitab Undang-Undang Hukum Pidana yaitu, Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian, Pasal 27 Ayat (2) Undang-Undang Nomor 11

Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik<sup>8</sup>, dan Peraturan Pemerintah Nomor 9 Tahun 1981 tentang Pelaksanaan Penertiban Perjudian. Secara garis besar, sistem pertanggungjawaban pidana dalam tindak pidana perjudian *online* menggunakan sistem pertanggungjawaban penyertaan dan sistem pertanggungjawaban korporasi. Sehingga, baik manusia pribadi maupun badan hukum (subyek hukum) dapat dimintai pertanggungjawaban pidana jika mereka melakukan tindak pidana judi *online*.

Meskipun pengaturan pelanggaran tindak pidana tersebut telah diatur dalam peraturan perundang-undangan baik dalam KUHP dan undang-undang lainnya ternyata masih mengandung beberapa kelemahan, yaitu perundang-undangan hanya mengatur perjudian yang dijadikan mata pencaharian, sehingga kalau seseorang melakukan perjudian yang bukan sebagai mata pencaharian maka dapat dijadikan celah hukum yang memungkinkan perjudian tidak dapat dikenakan hukuman pidana. Perundang-undangan hanya mengatur tentang batas maksimal hukuman tetapi, tidak mengatur tentang batas minimal hukuman. Selain itu peraturan yang telah mengatur tentang perjudian yang dilakukan melalui media internet hanya lebih menekankan kepada sarana dan cara untuk melakukan perjudian.

Tapi untuk memberi sanksi terhadap pemain tidak dapat dikenakan sanksi sehingga dalam praktek peradilan, majelis hakim seringkali dalam putusannya sangat ringan hanya beberapa bulan saja atau malah dibebaskan. Pasal 303 dan Pasal 303 bis hanya mengatur tentang perjudian yang dilakukan secara konvensional sedangkan untuk pasal tersebut tidak bisa dikenakan untuk perjudian yang dilakukan secara *online*. Selain itu pada Pasal 303 bis Ayat (1) Angka 2, hanya dikenakan terhadap perjudian yang bersifat ilegal, sedangkan perjudian yang bersifat legal atau adanya izin dari penguasa sebagai pengecualian sehingga tidak dapat dikenakan pidana terhadap pelakunya. Dalam praktek izin penguasa ini sangat mungkin disalahgunakan, seperti adanya KKN (Korupsi,

---

<sup>8</sup> Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik Pasal 27 Ayat (2): Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian.

Kolusi, dan Nepotisme) dengan pejabat yang berwenang. Sehingga, dari peraturan yang ada bertentangan dengan Pasal 1 Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian<sup>9</sup> yang menyatakan bahwa semua tindak pidana perjudian sebagai kejahatan.

Perjudian *Online* dilarang keras dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) maupun dalam perundang-undangan yang diatur diluar KUHP dan menjadi masalah yang serius dalam hukum pidana karena sangat berdampak dalam kehidupan masyarakat dan Negara. Sehingga sanksi hukum yang tegas dan pemberantasan dari penegak hukum bagi pelaku judi *online* menjadi harapan besar dari masyarakat. Namun dalam prakteknya para pelaku sulit ditindaki karena lemahnya instrumen hukum yang ada. Untuk memberikan efek jera. Sehingga kemajuan teknologi yang sudah terfasilitasi memberi ruang kepada para pelaku untuk terus melakukan perjudian *online*.

Untuk itu penulis mengangkat judul skripsi, yaitu Pertanggungjawaban Hukum atas Tindak Pidana Judi *Online* ditinjau dari Prespektif Hukum Pidana. Judi online marak terjadi dari mulai kalangan muda sampai tua memainkan judi online dimana dilansir dalam berita tribunnews seorang remaja bisa tertarik kedalam kegiatan penyimpangan di akibatkan lingkungan teman sebaya sekitarnya dimana narasumber mengatakan "Teman di rumah banyak yang main saya masih belum minat kala itu. Tapi sebulan lalu saya diajak lagi ada teman di pasar, kok dia bisa menang banyak padahal modal deposit dia cuma Rp20 ribu menang Rp300 ribu, dari situ saya mulai ikut-ikutan juga, " katanya. Membuktikan bahwa kegiatan judi online ini marak terjadi di kalangan remaja akibat adanya ajakan dari teman di lingkungannya Judi online ini sangat berpengaruh buruk pada remaja contoh dampak buruk menurut Zurohman dkk.

Beberapa contoh yang dapat dilihat pada kaum remaja pengguna judi online adalah terkurasnya uang jajan dan terpaksa harus menahanlapardi sekolah. Tampak mereka tengah menyaksikan pemakaman salah seorang warga. Anehnya, salah seorang pemuda yang hadir justru sibuk memantau ponselnya dari

---

<sup>9</sup> Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 Pasal 1 Menyatakan semua tindak pidana perjudian sebagai kejahatan.



balik batu nisan. Tampak di layar ponselnya, pemuda ini tengah memantau sebuah permainan yang dijalankan secara online dengan koneksi internet. Dari dalam komentar, beberapa orang warganet menyebutkan jika yang dilakukan pemuda tersebut adalah aktivitas judi online.” Ini lah bentuk kecanduan dari bermain judi Online dimana para penggunanya bisa terus bermain tanpa mengenal waktu dan tempat. Perjudian yang dilakukan secara online banyak jenisnya salah satunya judi slot online dimana judi online ini hanya memerlukan smartphon yang terkoneksi internet.

Penggunaan yang mudah serta tidak terlalu besar modal yang di keluarkan pada saat memainkannya membuat judi online ini banyak di mainkan terutama dalam kalangan remaja. Dimana hal ini merupakan hal yang tidak baik dan bisa berkembang kedalam penyimpangan yang lebih besar. Kelompok remaja yang rata rata memiliki keinginan yang sama serta kesukaan atau kegemaran yang sama bisa menimbulkan penyimpangan dalam kelompok remaja tersebut. Sehingga yang di takutkan masyarakat apabila perjudian online ini masuk kedalam kelompok remaja dan jika di biarkan akan menjadi kebiasaan yang buruk dan berpotensi menjadi lebih besar di dalam kelompok remaja tersebut.

Dalam penelitian yang di lakukan oleh Ramadhani dalam penelitiannya menyebutkan bahawa hasil penelitian menunjukan bahwa: alasan malakukan perjudian Selain adanya anggapan judi online merupakan hiburan, faktor penyebab pelaku adalah faktor lingkungan. Untuk itu, diharapkan Pemerintah bersama untuk mengawasi disetiap sudut daerah agar terhindar dari segala aspek untuk masyarakat melakukan Perjudian Online, dan Supaya Pemerintah bisa memberikan solusi agar masyarakat mendapatkan mata pencarian yang laya. Dalam penelitian tersebut menjelaskan beberapa faktor bermain judi slot online yang mana judi slot oline banyak jenis dan macamnya sehingga peneliti ingin memfokuskan kepada satu perjudian saja dimana yang akan peneliti angkat yaitu mengenai fenomena perjudian slot online.

Judi slot online yang saat ini marak terjadi khususnya di remaja kota Bandung banyak sekali jenis permainannya yang banyak di mainkan yaitu judi slot buah. Permainan judi slot ini sering disebut atau dibilang "jual buah" entah

sebutan ini bermula dari mana bisa jadi sebutan ini untuk menutupi konotasi buruk dari kata judi atau mengenai permainannya memakai ikon buah untuk simbol permainannya. Judi slot juga marak di mainkan di kalangan anak muda di karenakan berbeda dengan jenis perjudian yang lain seperti judi bola yang harus menunggu pertandingan, judi kartu poker atau kiu-kiu yang harus ada beberapa pemain untuk memainkannya serta ada taktik dan strategi yang harus di kuasai pemain dan judi lainnya. Judi slot online hanya bermain dengan mesin tanpa banyak pemain dan tanpa menunggu momen bisa di mainkan kapan saja sehingga judi slot ini marak di mainkan di kalangan remaja. Dalam penelitian yang di lakukan Sue Fisher, Mark Griffiths dimana hasil penelitian menyebutkan Hasil dari penelitian ini yaitu dalam 10 tahun terakhir mesin slot menjadi perjudian yang paling dominan oleh para penjudi. Dimana keputusan untuk melakukan perjudian slot ini bergantung kepada kondisi biologis dan juga psikologis seseorang.

Karakteristik dari mesin slot yang dirancang membuat para pelaku perjudian patalogis terus-menerus memainkannya. Dalam penelitian ini menyebutkan hanya kepada faktor penyebab sedangkan dalam penelitian skripsi ini menganalisis secara mendalam tidak hanya kepada factor penyebabnya saja. Berdasarkan Uraian yang telah dijelaskan di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan pembahasan mengenai banyaknya pembajakan film yang terjadi di media sosial. Oleh sebab itu, penulis akan menuangkannya dalam bentuk skripsi yang berjudul **“ANALISIS YURIDIS UNDANG UNDANG INFORMASI DAN TRANSAKSI ELEKTRONIK TERHADAP PENCEGAHAN TINDAK PIDANA JUDI ONLINE DI INDONESIA”**.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan apa yang telah dijelaskan pada latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana UU ITE mencegah tindak pidana judi yang dilakukan Melalui media Elektronik ?

2. Bagaimana Penegakan Hukum terhadap pelaku Tindak pidana Judi online di Indonesia ?

### **C. Ruang Lingkup Penelitian**

Agar penulisan skripsi ini terarah dan tersusun secara sistematis dengan rumusan masalah di atas, untuk menghindari pembahasan yang keluar dari pokok permasalahan itu, maka penulis akan berfokus pada pembahasan yang akan dibahas yaitu :

1. UU ITE dalam mencegah tindak pidana judi yang dilakukan melalui sarana elektronik.
2. Penegakan Hukum terhadap pelaku judi online di Indonesia.

### **D. Maksud dan Tujuan Penelitian**

#### 1. Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian skripsi ini adalah:

- a. Penelitian ini dimaksudkan untuk memperluas pengetahuan dan wawasan dalam hukum pidana yang berkaitan dengan efektivitas UU ITE dalam mencegah tindak pidana judi yang dilakukan melalui sarana elektronik.
- b. Peneliti bermaksud untuk memahami dan menganalisa penegakan hukum terhadap pelaku judi online di Indonesia

#### 2. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan dalam penelitian skripsi ini adalah:

- a. Untuk mengetahui, memahami, menjelaskan dan menganalisa efektivitas UU ITE dalam mencegah tindak pidana judi yang dilakukan melalui sarana elektronik
- b. Peneliti bermaksud untuk memahami dan menganalisa penegakan hukum terhadap pelaku judi online di Indonesia

## E. Metode Penelitian

Penelitian pada dasarnya merupakan, “suatu pencarian” dan bukannya sekedar mengamati dengan teliti terhadap sesuatu objek yang mudah terpegang di tangan.<sup>10</sup>

### 1. Tipe Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini merupakan penelitian hukum normatif, yang dimana penelitian normatif mengkaji hukum yang dikonsepsikan sebagai norma atau kaidah yang berlaku dalam masyarakat<sup>11</sup>

### 2. Bahan Hukum Penelitian

Dalam penelitian ini, terdapat 3 bahan hukum yang akan digunakan di antaranya:

- a. Bahan hukum primer, yang menjadi sumber data penelitian ini mencakup penelitian perundang-undangan yang meliputi, Kitap Undang-Undang Hukum Pidana pasal 303 (KUHP) dan Undang-Undang Negara Republik Indonesia tentang Ilmu Teknologi dan Informasi pasal 27 ayat 2 UU (ITE)
- b. Bahan hukum sekunder, yaitu, bahan hukum yang memberi penjelasan terhadap bahan hukum primer, misal: rancangan Undang-Undang hukum pidana, hasil penelitian, hasil karya pakar hukum
- c. Bahan hukum tersier, Bahan hukum tersier yang menjadi sumber data penelitian ini adalah bahan yang memberikan petunjuk maupun penjelasan terhadap hukum primer dan sekunder antara lain berupa, internet, kamus hukum dan sebagainya.

### 3. Teknik Pengumpulan Bahan Hukum

Pengumpulan Bahan dalam Penelitian ini dilakukan melalui teknik Kepustakaan (*library research*), yang ditujukan untuk memperoleh bahan-bahan dan informasi-informasi sekunder yang diperlukan dan relevan dengan

---

<sup>10</sup> Bambang Sugono. *Metodologi Penelitian Hukum*. PT RajaGrafindo Persada. Jakarta. 2010. hlm. 27.

<sup>11</sup> Abdulkadir Muhammad, *Hukum dan Penelitian Hukum*, PT.Citra Aditya Bakti, Bandung, 2004, hlm, 52

penelitian, yang bersumber dari buku-buku media massa, jurnal serta sumber-sumber informasi lainnya seperti data-data yang terdokumentasi melalui situs-situs internet yang relevan.

#### 4. Teknik Analisis Data

Langkah berikutnya adalah tahap analisis data, teknik analisis data yang penulis pergunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data yang bersifat tafsiran hukum yaitu teknik analisis data dengan cara melakukan interpretasi atau penafsiran terhadap peraturan perundang-undangan, dan juga menggunakan analogi dan penghalusan. Selain itu juga dilakukan sistematisasi terhadap bahan-bahan hukum tertulis

#### 5. Teknik Pengambilan Kesimpulan

Setelah data dikumpulkan secara lengkap, maka langkah berikutnya adalah tahap pengambilan kesimpulan yang merupakan tahap penting dan menentukan. Maka dari itu teknik pengambilan kesimpulan yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah deduktif, dimana dari pernyataan yang bersifat umum lalu ditarik kesimpulan yang bersifat khusus.

### **F. Kerangka Teori dan Kerangka Konsep**

#### **1. Kerangka Teori**

Suatu kerangka teoritis didalam penelitian hukum, juga dapat disusun dengan menerapkan metode klarifikasi. Teori tentang tujuan pidana memanglah semakin hari mengarah menuju ke arah sistem yang lebih manusiawi dan lebih rasional. Berikut penjabaran dari teori – teori yang penulis pakai antara lain sebagai berikut:

##### **a. Teori Kepastian Hukum**

Teori kepastian hukum menurut Gustav Radbruch Teori kepastian hukum merupakan salah satu dari tujuan hukum dan dapat dikatakan bahwa kepastian hukum merupakan bagian dari upaya untuk dapat mewujudkan keadilan. Kepastian hukum sendiri memiliki bentuk nyata yaitu pelaksanaan maupun penegakan hukum terhadap suatu tindakan yang tidak memandang siapa individu yang

melakukan, Melalui kepastian Hukum terhadap suatu tindakan yang tidak memandang siapa individu yang melakukan suatu tindakan hukum tertentu.

**b. Teori Pidana**

Menurut Leonard, Teori relative Pidana bertujuan mencegah dan mengurangi kejahatan. Pidana harus dimaksudkan untuk mengubah tingkah laku penjahat dan orang lain yang berpotensi atau cenderung melakukan kejahatan. Tujuan pidana adalah tertib masyarakat, dan untuk menegakkan tata tertib masyarakat itu diperlukan pidana.

**2. Teori Kerangka Konsep**

Untuk lebih terarahnya penulisan skripsi ini, di samping perlu adanya kerangka teoritis juga diperlukan kerangka konseptual yang merumuskan definisi – definisi dari peristilahan yang digunakan sehubungan dengan judul yang diangkat “Analisis Yuridis UU ITE Terhadap Penanggulangan Tindak Pidana Judi Online di Indonesia”

**a. Judi Online**

Perjudian adalah pertarungan 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. Menurut undang undang pidana pasal 303 ayat 3 perjudian itu dinyatakan sebagai berikut main judi berarti tiap-tiap permainan yang kemungkinannya akan menang pada umumnya tergantung pada untunguntungan saja, juga kalau kemungkinan bertambah besar karena permainan lebih pandai atau lebih cakap. Anda harus tahu tentang judi online agar tidak terjerat aktivitas-aktivitas tersebut. Selain itu, Anda juga harus selalu waspada terhadap iklan dan promo yang ditawarkan. Situs judi online akan membuat iklan semenarik mungkin agar pengguna situs

mau bermain di dalamnya. Iklan yang digunakan situs judi online biasanya hanya memberi Anda untung di awal saja. Untuk mendapatkan bonus lainnya, Anda akan disuruh terus bermain judi. Tentu saja cara itu sangat efektif untuk menipu orang yang tidak tahu apa itu judi online. Semakin banyak bermain, maka Anda juga akan semakin kehilangan banyak uang. Bonus atau hadiah hanya bagian dari promosi yang sulit untuk di dapatkan. Apalagi masih ada kendala lain yang perlu Anda perhatikan seperti tindakan penipuan bandar judi online.

**b. Internet**

Menurut Supriyanto (2006) Internet adalah suatu hubungan antara berbagai jenis komputer dan juga dengan jaringan di dunia yang punya sistem operasi dan juga aplikasi yang berbeda-beda, dimana hubungan tersebut memanfaatkan kemajuan perangkat komunikasi semacam telepon dan satelit yang memakai protokol standar dalam melakukan hubungan komunikasi, yaitu protokol TCP/IP (Transmission Control/Internet Protocol). Internet pertama kali muncul pada tahun 1969 dengan bentuk sebuah jaringan komputer yang dibuat oleh Advanced Research Projects Agency (ARPA). ARPA membangun jaringan internet pertama yang kemudian diberi nama ARPANET. ARPANET inilah yang menjadi cikal bakal terbentuknya jaringan internet yang kita kenal saat ini. Di tahun 1980-an, barulah internet mulai dipakai oleh kalangan terbatas dan menjalankan fungsinya dengan menghubungkan berbagai kampus atau universitas yang populer di Amerika Serikat sendiri. gabungan network-network dengan platform/tata cara (protokol) yang universal, sehingga jika suatu jaringan komputer organisasi/perusahaan/institusi akan tergabung dalam internet perlu dipilah bagian dari jaringan mana saja yang bisa dikunjungi/diberikan/dipertukarkan kepada komunitas pemakai

internet<sup>12</sup> *International Net working*, yang dapat disingkat dengan kata Internet, merupakan dua komputer atau lebih yang saling berhubungan membentuk jaringan komputer hingga meliputi jutaan komputer di dunia (international), yang saling berinteraksi

**c. Kejahatan Cyber Crime**

Menurut Organization of European Community Development (OECD) cyber crime adalah semua bentuk akses ilegal terhadap suatu transmisi data. Itu artinya, semua bentuk kegiatan yang tidak sah dalam suatu sistem komputer termasuk dalam tindak kejahatan.

Secara umum, pengertian cyber crime biasa diartikan sebagai tindak kejahatan di ranah dunia maya yang memanfaatkan teknologi komputer dan jaringan internet sebagai sasaran. Seperti apa yang telah disebutkan, tindakan cyber crime ini muncul seiring dengan kian gencarnya teknologi digital, komunikasi dan informasi yang semakin canggih.

**d. Situs Jejaring Sosial**

Jejaring sosial adalah suatu struktur sosial yang dibentuk dari simpul-simpul (yang umumnya adalah individu atau organisasi) yang dijalin dengan satu atau lebih tipe relasi spesifik seperti nilai, visi, ide, teman, keturunan, dll. Jejaring sosial lebih mengacu pada situs atau website yang digunakan sebagai tempat berkumpulnya orang banyak tanpa dibatasi dan memiliki jalur ikatan seperti keluarga, teman, rekan bisnis dan lain sebagainya. Analisis jaringan jejaring sosial memandang hubungan sosial sebagai simpul dan ikatan. Simpul adalah aktor individu di dalam jaringan, sedangkan ikatan adalah hubungan antar aktor tersebut. Bisa terdapat banyak jenis ikatan antar simpul. Penelitian dalam berbagai bidang akademik telah menunjukkan bahwa jaringan jejaring sosial beroperasi pada banyak tingkatan, mulai dari keluarga hingga negara, dan memegang peranan penting dalam menentukan cara memecahkan

---

<sup>12</sup> Daryanto, *Memahami Kerja Internet*, yrama widya, bandung, 2004, hlm.9



masalah, menjalankan organisasi, serta derajat keberhasilan seorang individu dalam mencapai tujuannya.

Dalam bentuk yang paling sederhana, suatu jaringan jejaring sosial adalah peta semua ikatan yang relevan antar simpul yang dikaji. Jaringan tersebut dapat pula digunakan untuk menentukan modal sosial aktor individu. Konsep ini sering digambarkan dalam diagram jaringan sosial yang mewujudkan simpul sebagai titik dan ikatan sebagai garis penghubungnya

**e. Kitab Undang – Undang Hukum Pidana (KUHP)**

Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (bahasa Belanda: Wetboek van Strafrecht, lazim dikenal sebagai KUH Pidana atau KUHP) adalah peraturan perundang-undangan yang menjadi dasar hukum pidana di Indonesia. Dengan menyimpang seperlunya dari Peraturan Presiden Republik Indonesia tertanggal 10 Oktober 1945 No. 2, menetapkan, bahwa peraturan-peraturan hukum pidana yang sekarang berlaku, ialah peraturan-peraturan hukum pidana yang ada pada tanggal 8 Maret 1942. KUHP adalah dokumen yang menyatukan seperangkat norma imperatif yang mengatur perilaku yang merupakan kejahatan dan hukumannya. Setiap negara memiliki hukum pidana yang mengatur perilaku kriminal orang perorangan dan badan hukum dan hukuman yang ditimbulkan oleh perilaku tersebut.

Isi KUHP biasanya adalah mengatur tentang tindak pidana ringan dan berat dan bentuk kelulusan hukumannya, serta tindakan pengamanan. Baik orang perseorangan maupun badan hukum dapat diadili dengan alasan hukum pidana. KUHP sangat penting untuk memahami hukum pidana. Artinya, aturan yang mengatur kejahatan dan hukumannya. Fakta bahwa itu adalah hukum pidana berarti bahwa itu adalah hukum publik. Ini adalah hubungan yang tidak hanya menyangkut orang-orang yang melakukan atau menderita kejahatan, tetapi merupakan tindakan yang bertentangan dengan

ketertiban umum dan, oleh karena itu, harus dituntut oleh kekuasaan publik. Hukum pidana biasanya dibagi menjadi dua bagian, satu umum dan satu khusus. Bagian umum berisi tentang teori kriminal dan bagian khusus berisi tentang kejahatan dan hukumannya.

#### **G. Sistematika Penulisan**

Dalam penelitian ini, penulisan dibagi menjadi beberapa bab. Masing-masing bab akan dibahas secara terpisah, namun konteksnya masih berkaitan. Adapun sistematika penulisan dalam penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut:

##### **BAB I : PENDAHULUAN**

Bab ini berisikan latar belakang penelitian, perumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, ruang lingkup penelitian, metodologi penelitian, definisi operasional, dan sistematika penulisan.

##### **BAB II : TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini berisikan uraian mengenai beberapa teori, penjelasan ataupun tinjauan umum mengenai, pengertian penyalahgunaan internet, pengertian perjudian, pengertian pidana.

##### **BAB III : ANALISIS YURIDIS UU ITE TERHADAP PENANGGULANGAN TINDAK PIDANA JUDI ONLINE DI INDONESIA**

Bab ini berisikan pembahasan mengenai penelitian dan pembahasan permasalahan yang menjelaskan secara normatif atas data yang diperoleh dari hasil penelitian untuk kemudian dianalisa, diantaranya dalam mencegah penyalahgunaan internet terhadap tindak pidana perjudian, dan dampak-dampak apa yang timbul dari perjudian tersebut

**BAB IV : PENEGAKAN HUKUM TERHADAP PELAKU TINDAK PIDANA JUDI ONLINE DI INDONESIA**

Dalam Bab Ini akan dijelaskan mengenai tetap maraknya Judi Online di Masyarakat walupun sudah adanya aturan yang mengatur larangan untuk berjudi online

**BAB V : PENUTUP**

Bab ini berisikan kesimpulan sebagai hasil jawaban singkat atas pembahasan yang dilakukan oleh penulis dan sebagai bahan rekomendasi dari penulis serta disampaikan pula saran-saran

