

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi pada saat ini judi banyak diakses dengan mudah dan data saat ini sangat banyak kita temukan di website-website. Tidak dapat disangkal bahwa hal itu memiliki konsekuensi positif dan negatif. Salah satu kelemahannya adalah permainan ini juga berpindah dari mode offline ke online. Kegiatan yang melanggar norma agama, kesusilaan atau hukum, termasuk perjudian. Perjudian diatur oleh hukum Indonesia dan merupakan tindak pidana yang dapat dikriminalisasi. Orang yang berjudi harus berurusan dengan Penegak Hukum Taruhan ini telah dicoba sejak dulu sampai tumbuh secara terus-menerus dan berlanjut hingga hari ini. Dengan era perjudian dan taruhan, sesi online memasuki atau mengikuti era perkembangan pesat dunia teknologi saat ini.

Dalam kehidupan bermasyarakat, perjudian begitu umum di kalangan sebagian warga sehingga dianggap lumrah. Seiring kemajuan teknologi ini, taruhan ini dapat dimainkan dan diuji dengan berbagai cara dan format yang berbeda, dan variasi permainan meningkat. Perjudian atau bermain judi dianggap sebagai pelanggaran yang disengaja dianggap sebagai pelanggaran dan ada unsur partisipasi. Awal kali perjudian tersebut diatur dalam Pasal 542 KUHP namun kondisi yang diatur dalam Pasal 2 ayat 4 UU Nomor. 7 tahun 1974 yang ialah penertiban perjudian jadi syarat pidana serta diatur dalam Pasal 303 bis KUHP.¹

Perjudian internet adalah permainan di mana uang digunakan sebagai taruhan. Ketentuan permainan dan jumlah taruhan ditentukan oleh para pelaku permainan di Internet, dan media elektronik dengan akses Internet digunakan sebagai perantara. Di Indonesia ada sebagian peraturan yang mengendalikan Mengenai perjudian, semacam yang diatur dalam Pasal 303

¹ P.A.F. Lamintang, *Delik-delik Khusus Tindak Pidana – Tindak Pidana Melanggar Norma-norma Kesusilaan dan Norma-norma Kepatutan*, Bandung, 1990, CV Mandar Maju.

serta Pasal 303 bus KUHP. Dengan sengaja menawarkan atau menyediakan peluang perjudian sebagai suatu kegiatan, atau dengan sengaja berpartisipasi dalam industri perjudian; Dalam perencanaan untuk menghadirkan atau menawarkan kesempatan bermain kepada khalayak umum, atau dalam merencanakan untuk mengikuti dan bermain di industri tersebut, ada peraturan atau prosedur yang harus diikuti untuk memutuskan apakah akan mengambil kesempatan tersebut atau tidak; menjadikan ikut dan pada game judi selaku pencarian. Setelah itu, syarat Pasal 303 bis ayat (1) KUHP, berbunyi: Diancam dengan hukuman penjara sangat lama 4 tahun ataupun denda sangat banyak 10 juta rupiah:

1. Barangsiapa memakai peluang buat main judi, yang diadakan dengan melanggar peraturan pasal 303;
2. Barangsiapa turut dan game judi yang diadakan di jalur universal ataupun di pinggirnya ataupun di tempat yang bisa dimasuki oleh khalayak universal, kecuali bila buat mengadakan itu, terdapat izin dari penguasa yang berwenang.

Setelah itu, bersumber pada Pasal 303 ayat (3) KUHP, judi merupakan masing-masing game yang biasanya ada mungkin buat untung sebab terdapatnya peruntungan ataupun sebab pemainnya mahir serta telah terlatih. Yang pula tercantum main judi yakni pertarungan tentang keputusan perlombaan ataupun game lain, yang tidak diadakan oleh mereka yang ikut berlomba ataupun bermain itu, demikian pula seluruh pertarungan yang lain-lain. Indonesia melarang kegiatan perjudian sebab dikira merugikan warga serta melanggar norma agama. Spesial judi online, Undang-Undang Data serta Transaksi Elektronik (ITE) menjerat para pelakon ataupun orang yang mendistribusikan muatan perjudian dengan ancaman hukuman pidana penjara sangat lama 6 tahun serta ataupun denda sangat banyak Rp1 miliar.

Di samping itu, perjudian yang dicoba secara online di internet diatur dalam Pasal 27 ayat (2) UU ITE yang menerangkan kalau “Tiap orang dengan terencana serta tanpa hak mendistribusikan serta/ ataupun mentransmisikan serta/ ataupun membuat bisa diaksesnya Data ataupun

Dokumen Elektronik yang mempunyai muatan perjudian”. Butuh dikenal kalau hukum judi online diatur dalam Pasal 45 ayat (2) UU No.19 Tahun 2016 yang menerangkan syarat kalau “tiap orang yang dengan terencana serta tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan serta/ataupun membuat bisa diaksesnya data elektronik serta/ataupun dokumen elektronik yang mempunyai muatan perjudian dipidana penjara sangat lama 6 tahun serta/ataupun denda sangat banyak Rp1 miliar”.

Permainan judi online memiliki prinsip perjudian yang diatur dalam Pasal 303 KUHP yang artinya sebagai tiap-tiap pemain, yang kemenangan yang diperoleh merupakan keuntungan yang dianggap sebagai pertuntungan belakang, yang apabila kemenangan akan semakin terwujud karna sipemain sudah terbiasa dan memahami betul system permainan tersebut. Bermain judi masuk dalam semua hal perjanjian pertaruhan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain yang bukan diadakan mereka yang ikut berlomba atau memainkan tersebut, demikian halnya dalam permainan lain.²

Perjudian tampak sangat digemari oleh masyarakat karena beberapa alasan seperti: mudahnya melakukan praktek perjudian karena dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun, permainan judi yang dirasa sangat menarik, dan yang paling penting adalah keuntungan besar yang dapat dihasilkan dari perjudian. Ironisnya, para penjudi (orang yang melakukan perjudian) di Indonesia ini justru didominasi oleh kalangan menengah kebawah dengan kondisi perekonomian yang sangat pas-pasan.³

Dalam hal ini, perjudian di media online dianggap oleh masyarakat sebagai tindakan kriminal dan kejahatan, dilarang dari sudut pandang hukum dan non hukum, atau bisa juga disebut legal dan illegal atau disebut dengan istilah *cybercrime*. Karena kegiatan perjudian yang dilakukan di internet sudah dianggap sebagai penyimpangan dalam penggunaan internet yang merugikan orang lain.

² Wirjono Prodjodikoro, *Tindak-tindak Pidana Tertentu di Indonesia*, Bandung, 1986, PT. Eresco, hlm.129

³ Judi, Sebuah Masalah Sosial dan Hukum" <http://www.ubb.ac.id/menulengkap.php/> diakses pada tanggal 9 Oktober 2022. Pukul 13.35

Di sisi lain, Indonesia merupakan suatu negara yang sangat menjunjung tinggi sila ke-1 dari Pancasila yaitu Ketuhanan Yang Maha Esa. Masyarakat Indonesia sendiri mayoritas beragama Islam, dan dalam ajaran agama Islam yaitu Q.S Al-Baqarah ayat 219, judi merupakan suatu hal yang sangat dilarang (*haram*) oleh agama. Perjudian merupakan suatu hal yang diharamkan atau dilarang untuk dilakukan, karena perjudian merupakan permainan yang tidak luput dari untung-rugi yang dialami oleh si pemain.⁴ Agama lainnya seperti Kristen, Katholik, Hindu, Budha dan Tionghoa pun sesungguhnya tidak memperbolehkan atau menghalalkan umatnya untuk melakukan perjudian.

Sebagai negara yang sedang berkembang, berbagai jenis konflik mempengaruhi Negara Kesatuan Republik Indonesia yang mengakibatkan tidak stabilnya kondisi perekonomian di negara tersebut. Fakta menunjukkan bahwa pemerintah telah gagal memberikan dan menjamin kesejahteraan bagi seluruh rakyat Indonesia. Hal tersebut terbukti dari pernyataan Kepala Badan Pusat Statistik (BPS), Rusman Heriawan, yang mengatakan bahwa angka kemiskinan di Indonesia mencapai 14,5%. Tingkat kemiskinan yang parah dan tingkat pendidikan yang masih rendah menyebabkan banyak kejahatan seperti pencurian, pembunuhan bahkan pemerkosaan.⁵ Jakarta yang merupakan ibukota Republik Indonesia, memiliki kehidupan yang modern dan sebenarnya memiliki salah satu kota dengan persentase penduduk yang hidup di bawah garis kemiskinan tertinggi, yang berujung pada tingkat kriminalitas yang tinggi.⁶

Satu hal yang cepat dan efisien tentang perjudian online adalah dapat seperti jaringan Wifi, dan aktivitas ini dapat diambil di warnet, smartpone, dan sebagainya. Kegiatan transaksi dapat dilakukan secara online melalui

⁴ Yusuf Al-Qardhawi. *Halal dan Haram dalam Islam*. (Jakarta : PT Bina Ilmu, 1993), hlm. 417.

⁵ “Menuju Masa Depan Indonesia yang Cerah”, <http://www.kem.ami.or.id/2013/1/1/menuju-masa-depan-indonesia-yang-cerah/> diakses pada tanggal 9 Oktober 2022. Pukul 16.35

⁶ “7Fakta Tentang Kemiskinan dan Kriminalitas Jakarta” <http://www.lintasberita.com/Nasional/Berita-Lokal/7-fakta-tentang-kemiskinan-dan-kriminalitas-jakarta>, diakses pada tanggal 9 Oktober 2022. Pukul 20.32

SMS Banking atau Mobile Banking. Dalam hal ini masyarakat menggunakan teknologi informasi dan komunikasi sebagai wadah perjudian online.⁷

Perjudian secara hukum telah diatur dalam Pasal 303 KUHP. Berdasarkan Pasal 303 (3) KUHP, yang disebut dengan permainan judi adalah tiap-tiap permainan, dimana pada umumnya kemungkinan mendapat untung tergantung pada peruntungan belaka, juga karena pemainnya lebih terlatih atau lebih mahir. Disitu termasuk segala pertaruhan tentang keputusan perlombaan atau permainan lainlainnya, yang tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala pertaruhan lainnya.⁸

Dalam hal ini menurut defenisi permainan perjudian dalam pasal 303 ayat 3 KUHP, maka pendapat R. Soesilo dalam bukunya “Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) Serta Komenta-Komentarnya Lengkap Pasal Demi Pasal” pada halaman 222, setiap orang yang melakukan atau mengadakan perjudian dihukum menurut pasal 303 KUHP, tetapi orang yang ikut serta dalam permainan itu dihukum dalam pasal 303 bis KUHP.⁹

Pendapat yang disampaikan oleh pakar telematika Ruby Alamsyah Dalam kegiatan *perjudian online* di Indonesia merupakan *reseller* judi yang hampir 90%, Bandar *judi online* di Indonesia baru sedikit. Sebab itu pengguna judi online sebagian besar masih menggunakan sistem perjudian diluar Indonesia. Pengguna perjudian yang ada di Indonesia hanya menggunakan saja. Dia menyebutkan, yang menjamin masalah proteksi domain *server*-nya ialah pelaku luar juga. Kegiatan sudah dilakukan semuanya, dan kegiatan selanjutnya ialah mencari pengguna dan membukakan sebuah rekening.

Untuk menghindari penyelidikan oleh penegak hukum, pengguna judi online menggunakan berbagai cara, kegiatan penyebaran data atau informasi

⁷ Putri Ayu Trisnawati, Abintoro Prakoso, Sapti Prihatmini, “Kekuatan Pembuktian Transaksi Elektronik dalam Tindak Pidana Perjudian Online dari Perspektif Undang-Undang Nomor 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (Putusan Nomor 140/Pid.B/2013/PN-TB),” Jurnal Ilmu Hukum Universitas Jember, I (1), 2015, hlm.2

⁸ Andi Hamzah, *KUHP & KUHP*, Jakarta, 2011, Rineka Cipta, hlm.122

⁹ R. Soesilo. *Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) Serta Komenta-Komentarnya Lengkap Pasal Demi Pasal*. Bogor, 1992, Politeia, hlm.2

berlangsung dalam sirkuit tertutup (closed network), hanya beberapa orang yang bisa tahu. Penyebaran informasi bisa didapatkan dari orang-orang yang sudah lama menggunakan perjudian ini. Pihak berwenang harus bertindak cepat dan sigap melawan jenis perjudian ini, karena mudah untuk mendapatkan identitas akun palsu atau orang lain yang terlibat dalam aktivitas yang mendukung perjudian online dan menjual akun mereka. Pelanggar dapat dengan mudah mengubah alamat situs web dalam hitungan menit untuk melewati pemblokiran.¹⁰

Dengan adanya peraturan yang menjadikan segala bentuk perjudian sebagai tindak pidana, maka menjadi tanggung jawab pemerintah untuk memberantas segala bentuk perjudian yang tumbuh subur di Indonesia. Perjudian internet adalah kejahatan dan harus diberantas oleh pihak berwenang. Proses penyelesaian perkara pidana harus mencari kebenaran substantif, sedangkan proses penyelesaian perkara perdata adalah proses pencarian kebenaran formil, pencarian kebenaran materiil tentunya harus melalui proses pembuktian, proses yang terpenting dalam hukum pidana. Pembuktian adalah upaya untuk membuktikan benar atau salahnya terdakwa dalam sidang pengadilan, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia.¹¹ Hukum acara pidana di dalam bidang pembuktian mengenal adanya Barang Bukti dan Alat Bukti, dimana keduanya diperlukan di dalam persidangan untuk membuktikan tindak pidana yang didakwakan terhadap terdakwa.

Barang Bukti atau *corpus delicti* adalah benda benda yang tersangkut dalam suatu tindak pidana.¹² Walaupun, belum ada satupun pasal dalam peraturan bernafaskan pidana yang memberikan definisi atau pengertian mengenai barang bukti, akan tetapi bila dikaitkan pasal demi pasal yang ada hubungannya dengan masalah barang bukti maka secara *implisit* akan dapat

¹⁰ Ruby Alamsyah, *Judi Online Perpanjang Tangan Bandar Luar Negeri, sebagaimana dimuat dalam* <https://nasional.republika.co.id/berita/nasional/hukum/13/11/17/mwem5i-judionline-indonesia-perpanjangan-tangan-bandar-luar-negeri> Diakses 30 oktober 2022. Pukul 17.30

¹¹ "Pengertian kata pembuktian" <http://kamusbahasaindonesia.org/Pembuktian> , diakses pada tanggal 9 Oktober 2022. Pukul 22.00

¹² Ratna Nurul Afiah, *Barang Bukti dalam Proses Pidana* , (Jakarta : Sinar Grafika,1989), hlm. 14.

dipahami apa sebenarnya barang bukti itu.¹³ Alat bukti yang sah untuk diajukan di depan persidangan, sebagaimana diatur dalam Pasal 184 Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1981 Tentang Hukum Acara Pidana (KUHAP) adalah¹⁴ :

1. Keterangan Saksi
2. Keterangan Ahli
3. Surat
4. Petunjuk
5. Keterangan Terdakwa.

Apabila barang bukti, alat bukti dan juga proses pembuktian perkara perjudian *online* tersebut telah digunakan dan diterapkan dengan baik oleh majelis hakim, maka putusan tersebut dapat menjadi sebuah langkah dan harapan untuk memberantas praktek tindak pidana perjudian *online* dan akan memberikan efek jera bagi para pelaku. Hal tersebut dapat tercapai apabila penjatuhan hukuman yang setimpal sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan yang berlaku di Indonesia telah ditegakkan. Dengan begitu penulis mengakat judul skripsi dengan judul **“Analisis Yuridis Penegakan Hukum Dan Pembuktian Pada Perkara Perjudian Online Di Indonesia”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka permasalahan yang akan dibahas dalam penulisan proposal ini, penulis mengidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penegakan dan pembuktian perjudian online di Indonesia?
2. Bagaimana analisa hakim terhadap pembuktian perkara putusan nomor 134/Pid.B/2020/PN.Bta?

¹³ *Ibid*

¹⁴ *Indonesia (c), Undang-undang tentang Hukum Acara Pidana (KUHAP), UU. No.8, LNvNo. 76 LN. No. 76 Tahun 1981, TLN No. 3209, Ps. 184.*

C. Ruang Lingkup Penelitian

Sebagaimana judul penelitian dan latar belakang serta rumusan masalah yang penulis telah uraikan diatas, maka dari itu penulis dalam penelitian ini membatasi pembahasan penelitian ini agar tidak meluas dan tidak menimbulkan interpretasi dalam penelitian ini, maka agar penelitian ini lebih fokus penulis akan menjabarkan ruang lingkup penelitian, sebagai berikut :

1. Membahas perihal penegakan dan pembuktian perjudian online di Indonesia.
2. Membahas perihal analisa hakim terhadap pembuktian perkara putusan nomor 134/Pid.B/2020/PN.Bta.

D. Maksud dan Tujuan Penelitian

Dalam penelitian ini penulis berusaha memberi penjelasan mengenai Penegakan dan Pembuktian Tindak Pidana Perjudian Online (Studi Putusan Nomor Putusan 134/Pid.B/2020/PN.Bta). Oleh karena itu dalam penelitian ini terdapat tujuan umum dan khusus yaitu :

1. Tujuan Umum

Tujuan dari pada penelitian ini adalah sebagai bentuk sumbangsih dalam menambah wawasan terkait dengan hukum pidana untuk kalangan mahasiswa/mahasiswi dan masyarakat Indonesia serta dapat memenuhi persyaratan untuk menyelesaikan studi kuliah yaitu Strata Satu (S1) di Fakultas Hukum Universitas Kristen Indonesia.

2. Tujuan Khusus

Tujuan dari penelitian ini diharapkan memberi penjelasan mengenai Penegakan dan Pembuktian Tindak Pidana Perjudian Online dan memberikan penjelasan mengenai perihal analisa hakim terhadap pembuktian perkara putusan nomor 134/Pid.B/2020/PN.Bta

E. Kerangka Teori dan Kerangka Konsep

1. Kerangka Teori

a. Teori Pembuktian

Menurut R.Subekti berpendapat bahwa membuktikan ialah meyakinkan Hakim tentang kebenaran dalil atau dalil-dalil yang dikemukakan dalam suatu sengketa. Dalam konteks hukum pidana, pembuktian merupakan inti persidangan perkara pidana, karena yang dicari adalah kebenaran materiil. Pembuktiannya telah dimulai sejak tahap penyelidikan guna menemukan dapat tidaknya dilakukan penyidikan dalam rangka membuat terang suatu tindak pidana dan menemukan tersangkanya.

Roscoe Pound menganggap bahwa hukum sebagai alat rekayasa sosial (*Law as a tool of social engineering and social controle*) yang bertujuan menciptakan harmoni dan keserasian agar secara optimal dapat memenuhi kebutuhan dan kepentingan manusia dalam masyarakat.

b. Teori Penegakan Hukum

Penegakan hukum merupakan suatu aturan yang wajib untuk dilaksanakan dalam kehidupan bermasyarakat. Adapun beberapa pakar hukum yang telah menyatakannya melalui beberapa teorinya, antara lain: Menurut Prof. Sudarto, S.H. “Penegakan hukum bidangnya luas sekali, tidak hanya bersangkutan dengan tindakan-tindakan apabila sudah ada atau ada persangkaan telah terjadi kejahatan, akan tetapi juga menjaga kemungkinan akan terjadinya kejahatan. Yang terakhir ini adalah masalah prevensi dari kejahatan. Kalau prevensi diartikan secara luas maka banyak badan atau fihak yang terlibat di dalamnya, ialah pembentuk Undang-Undang, polisi, kejaksaan, pengadilan, pamongpraja dan aparat eksekusi pidana serta orang-orang biasa. Proses pemberian pidana di mana badan-badan ini masing-masing mempunyai perannya dapat dipandang sebagai upaya untuk menjaga agar orang yang bersangkutan serta

masyarakat pada umumnya tidak melakukan tindak pidana. Namun badan yang langsung mempunyai wewenang dan kewajiban dalam pencegahan ini adalah kepolisian".¹⁵ Menurut Soerjono Soekanto: "Penegakan hukum adalah kegiatan menyasikan hubungan nilai-nilai yang terjabarkan dalam kaidah-kaidah yang mantap dan mengejawantah dan sikap tindak sebagai rangkaian penjabaran nilai tahap akhir untuk menciptakan, memelihara dan mempertahankan kedamaian pergaulan hidup."¹⁶

2. Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual merupakan penjelasan konsep-konsep khususnya dalam penelitian, artinya mempunyai batasan-batasan yang berhubungan dengan pengertian atau istilah yang akan digunakan dalam penelitian, Sehingga di harapkan dapat menjawab substansi permasalahan pada penelitian ini serta mempunyai persepsi yang sama antara penulis dengan pembaca dalam penelitian ini.

- a. Pembuktian ditinjau dari segi hukum pidana dapat diartikan sebagai ketentuan yang membatasi sidang pengadilan dalam usaha mencari dan mempertahankan kebenaran.¹⁷
- b. Alat Bukti adalah alat bukti yang terdapat dalam Pasal 184 ayat (1) KUHAP yaitu keterangan saksi, keterangan ahli, surat, petunjuk, dan keterangan terdakwa.¹⁸
- c. Barang Bukti adalah benda-benda yang tersangkut dalam suatu tindak pidana.¹⁹
- d. Judi atau permainan "judi" atau "perjudian" adalah permainan dengan memakai uang sebagai taruhan.²⁰ Berjudi ialah

¹⁵ Prof. Sudarto, S.H., 2010, *Kapita Selekta Hukum Pidana*, Penerbit P.T. ALUMNI, Bandung, hlm.113

¹⁶ Soerjono Soekanto, *Faktor- Faktor Yang Mempengaruhi Penegakan Hukum*, Penerbit UI Press, Jakarta, hlm. 35.

¹⁷ M.Yahya Harahap, *Pembahasan Permasalahan dan Penerapan Kitab Undang-Undang Hukum Acara Pidana (KUHAP) Jilid II*, (Jakarta : Pustaka Kartini, 1998), hlm.273

¹⁸ Undang-undang tentang Hukum Acara Pidana (KUHAP), UU. No.8, LNvNo. 76 LN. No. 76 Tahun 1981, TLN No. 3209, Ps. 184

¹⁹ Ratna Nurul Afiah, *Barang Bukti dalam Proses Pidana* , (Jakarta : Sinar Grafika,1989), hlm. 14

- mempertaruhkan sejumlah uang atau harta dalam permainan tebak-an berdasarkan kebetulan, dengan tujuan mendapatkan sejumlah uang atau harta yang lebih besar daripada jumlah uang atau harta semula.
- e. Perjudian melalui internet adalah tindakan perjudian yang dilakukan dengan memanfaatkan media internet yang diakses melalui suatu website.²¹

F. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian hukum dibagi dalam dua jenis yaitu penelitian normatif dan penelitian yuridis.²² Penelitian normatif merupakan penelitian dengan menggunakan data sekunder yakni data yang diperoleh dari penelitian kepustakaan, sedangkan penelitian yuridis adalah penelitian yang dilakukan melalui buku, jurnal, dan peraturan perundang-undangan.²³

Penelitian ini termasuk ke dalam penelitian hukum normatif. Dalam penelitian normatif yang diteliti hanya daftar pustaka atau data sekunder, yang mungkin mencakup bahan hukum primer, sekunder dan tersier.²⁴ Penelitian ini menggunakan metode kepustakaan yaitu metode yang berdasarkan atas studi literatur, buku-buku yang bersifat ilmiah, majalah, surat kabar, peraturan perundang-undangan terkait, serta materi kuliah yang berhubungan dengan penyelesaian masalah metode penelitian.

Penelitian kepustakaan bersifat yuridis normatif berarti cara pengumpulan data yang bahan utamanya berupa peraturan perundang-undangan, yurisprudensi, kasus-kasus hukum, dan pendapat para ahli.

²⁰ Poerwadarminta, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Edisi Kedua, (Jakarta: Balai Pustaka, 1995), hlm.419

²¹ Sutan Remy Syahdeini, *Kejahatan & Tindak Pidana Komputer*, (Jakarta : Pustaka Utama Grafiti, 2009), hlm. 171

²² Soerjono Soekanto dan Sri Mamudji, *Penelitian Hukum Normatif: Suatu Tinjauan Singkat*, cet.2, (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2000), hlm.13-14.

²³ *Ibid.*

²⁴ Soerjono Soekanto , *Pengantar Penulisan Hukum*, (Jakarta : UI Press, 1986), hlm.52.

Dalam penelitian ini, metode pengumpulan data yang digunakan adalah studi kepustakaan.

2. Jenis dan Sumber Data

Untuk mempermudah penelitian ini, penulis menggunakan jenis data primer dan data sekunder. Data Primer adalah data yang diperoleh langsung dari lapangan, yaitu wawancara dengan narasumber terkait. Sedangkan data sekunder merupakan data yang tidak di peroleh langsung dari lapangan melainkan di peroleh melalui bahan-bahan kepustakaan. Adapun Data sekunder yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah data yang diperoleh dari:

a. Bahan Hukum Primer

Bahan hukum primer merupakan bahan hukum yang mencakup ketentuan perundang-undangan yang berlaku dan yang mempunyai kekuatan mengikat. Dalam hal ini Penulis akan menggunakan Peraturan Perundang-undangan antara lain:

1. Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945
2. Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1981 tentang Kitab Undang Undang Hukum Acara Pidana
3. Undang Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik
4. Undang-Undang Nomor 7 tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian
5. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 9 Tahun 1981 tentang pelaksanaan penertiban perjudian.

b. Bahan Hukum Sekunder

Dokumen yang memberikan penjelasan tentang bahan hukum primer, termasuk buku dokumentasi pendukung,

dokumen yang diperoleh dari berbagai media massa, dokumen yang diperoleh dari Internet, dan artikel dari ahli hukum terkait tentang uang kejahatan perjudian, perjudian internet dan segala sesuatu yang berkaitan dengan perjudian.

c. Bahan Hukum Tersier

Yaitu dokumen yang memberikan deskripsi dan interpretasi dokumen hukum primer dan sekunder yang digunakan oleh para sarjana, yaitu kamus Bahasa Indonesia

3. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kepustakaan (*Library Research*) yaitu melalui penelusuran dokumen- dokumen maupun buku-buku ilmiah untuk mendapatkan landasan teoritis berupa bahan hukum positif yang sesuai dengan objek yang akan diteliti.²⁵ Selain penelitian kepustakaan dalam penelitian ini juga akan ditambahkan dengan hasil wawancara dengan narasumber yang terkait dengan objek penelitian ini.

4. Teknik Pengelolaan Data

Dalam melakukan pengelolaan data seluruh bahan kepustakaan dikumpulkan kemudian dianalisis untuk mencari suatu jawaban atas permasalahan yang sedang diteliti oleh penulis, kemudian diuraikan dalam suatu bentuk gagasan yang dapat menjawab rumusan masalah penulis.

5. Metode Pendekatan

Sebagaimana diutarakan oleh Jhonny Ibrahim bahwa nilai suatu pembahasan dan pemecahan masalah terhadap *legal issue* yang diteliti bergantung pada cara pendekatan (*approach*) yang digunakan.²⁶ Maka pada penelitian ini menggunakan pendekatan yang relevan seperti pendekatan perundang- undangan (*statue approach*)

²⁵ Jhonny Ibrahim, 2008, *Teori dan Metodologi Penelitian Hukum Normatif*, PT Bayumedia, hlm.392.

²⁶ *Ibid*, hlm.50.

G. Sistematika Penulisan

Dalam sistematika penulisan ini penulis akan menguraikan atau memaparkan muatan di dalam penulisan ini secara keseluruhan, sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini penulis menguraikan isi dari pendahuluan yang terdiri dari latar belakang permasalahan, rumusan masalah, ruang lingkup penelitian, maksud dan tujuan penelitian, kerangka teori dan kerangka konsep, metode pendekatan, sistematika penulisan

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini memiliki fokus pada pembahasan teknis, yaitu pembahasan mengenai pengertian tindak pidana, asas-asas hukum pidana, perjudian online, hukum acara pada umumnya.

BAB III PENEGAKAN DAN PEMBUKTIAN PERJUDIAN ONLINE DI INDONESIA.

Pada bab ini penulis memfokuskan mengenai pembuktian, pembahasan terkait macam sistem pembuktian, beban pembuktian, barang bukti, alat bukti dan proses pembuktian dalam ajaran Hukum Acara Pidana pada umumnya dan dalam tindak pidana perjudian melalui internet pada khususnya.

BAB IV ANALISA HAKIM TERHADAP PEMBUKTIAN PERKARA PUTUSAN NOMOR 134/PID.B/2020/PN.BTA

Bab ini berisikan analisis mengenai proses pembuktian dalam Hukum Acara Tindak Pidana dan Tindak Pidana perjudian melalui internet dalam kasus dengan Nomor Putusan 134/Pid.B/2020/PN Bta. Pada bab ini akan dilihat

bagaimana penerapan alat bukti dan barang bukti serta penggunaan alat bukti elektronik tindak pidana perjudian melalui internet yang kemudian tertuang dalam putusan hakim di Pengadilan Negeri Baturaja

BAB V PENUTUP

Merupakan bab terakhir dari penulisan, bab lima merupakan penutup penulisan yang berisikan jawaban terhadap pertanyaan permasalahan dalam penulisan ini. Selain berisikan jawaban dari pertanyaan permasalahan, bab lima juga berisi saran yang diberikan oleh penulis terkait proses pembuktian tindak pidana perjudian melalui internet.

