

**PENEGAKAN HUKUM DALAM TINDAK PIDANA PERJUDIAN YANG
DILAKUKAN DENGAN TEKNOLOGI INFORMASI**

SKRIPSI



**Disusun Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pada Fakultas Hukum Universitas Muhammadiyah Yogyakarta**

Diajukan Oleh:

Nama : HENDRI TOVAN
NIM : 20110610202
Program Studi : Ilmu Hukum
Bagian : Pidana

FAKULTAS HUKUM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA
2015

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Globalisasi telah menjadi pendorong lahirnya era perkembangan teknologi informasi. Fenomena kecepatan perkembangan teknologi informasi ini telah merebak diseluruh belahan dunia. Tidak hanya negara maju saja, namun negara berkembang juga telah memacu perkembangan teknologi informasi pada masyarakatnya masing-masing, sehingga teknologi informasi mendapatkan kedudukan yang penting bagi kemajuan sebuah bangsa.¹

Perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan khususnya mengenai teknologi elektronik telah menimbulkan hampir diseluruh aspek kehidupan manusia dan kegiatannya di masyarakat, termasuk dalam aspek hukum Penggunaan teknologi informasi sebagai sarana komunikasi (hubungan) secara global telah menimbulkan tantangan-tantangan positif bagi kemajuan ilmu pengetahuan itu sendiri baik dalam hubungan masyarakat regional, nasional, bahkan internasional. Perkembangan teknologi itu juga memiliki sisi gelap manakala dampak dari kemajuan tadi tidak diikuti dengan kemampuan bagaimana cara mengoprasionalkan dan tidak tersedianya pengaturan (perangkat hukum) sebagai pembatasan bagi penggunaan (fungsi) teknologi itu sendiri.²

Teknologi elektronik seperti penggunaan komputer dan internet sebagai sarana informasi terlihat nyata telah menjadi kebutuhan masyarakat untuk

¹ Agus Rahardjo, *Cybercrime-Pemahaman dan Upaya Pencegahan Kejahatan Berteknologi*, (Bandung : Citra Aditya Bakti), 2002, hlm.1.

²*Ibid*

melakukan berbagai aktifitas dalam pergaulan hidup di masyarakat, bahkan teknologi ini sering dikatakan oleh sebagian orang sebagai media tanpa batas (dunia maya). Hal demikian didasarkan atas pengetahuan kita bahwa dimensi ruang (tempat), birokrasi, waktu, dalam hubungannya sesama subyek hukum yang selama ini dilakukan berada di dunia nyata telah dengan mudah (dalam hitungan detik) ditembus oleh teknologi informasi. Fakta demikian dapat kita lihat misalnya kebebasan dan kemudahan berbicara keterbukaan dan tukar menukar informasi dalam dan lintas batas wilayah suatu negara, dan perdagangan bebas/transaksi-transaksi melalui media elektronik. Dalam kenyataan demikian perkembangan teknologi informasi patut disadari memiliki dampak bagi hukum yang telah ada dan memerlukan penyesuaian pengaturan lebih lanjut, sehingga penggunaan teknologi sebagai sarana komunikasi global dalam pergaulan masyarakat regional/internasional tetap berada dalam landasan (legalitas) hukum yang benar.

Kemajuan dan perkembangan teknologi, khususnya telekomunikasi multimedia dan teknologi informasi pada akhirnya akan mengubah tatanan organisasi dan hubungan sosial kemasyarakatan. Mereka yang sudah dapat menikmati manfaat teknologi tersebut, terbukti telah mengalami peningkatan kekuatan ekonomi dan menjadi kelompok masyarakat yang relatif makmur. Sebaliknya mereka yang belum memperoleh kesempatan pada umumnya kelompok masyarakat berpenghasilan rendah dan bahkan di beberapa negara hidup dalam kemiskinan. Fenomena tersebut semakin menguatkan hipotesa *the*

winner takes all yang menyiratkan makna bahwa yang kaya semakin kaya, sementara yang miskin semakin miskin.³

Pada perkembangannya, ternyata penggunaan internet tidak hanya membawa dampak positif tetapi bisa membawa sisi negatif dengan membuka peluang munculnya tindakan-tindakan anti-sosial dan perilaku kejahatan yang selama ini dianggap tidak mungkin terjadi. Salah satu contoh dari dampak negative di internet adalah judi *online (cyber gambling)*. Sedangkan pengertian judi *online* adalah permainan judi melalui media elektronik dengan akses internet sebagai perantara.

Penyakit sosial mengenai perjudian ini berkembang seiring dengan majunya teknologi yaitu perjudian dengan menggunakan fasilitas internet yang disebut dengan *cybercrime*. Abdul Wahid dan Mohammad Labib menyatakan bahwa kejahatan dunia maya adalah kejahatan yang berkaitan dengan pemanfaatan sebuah teknologi informasi tanpa batas serta memiliki karakteristik yang kuat dengan sebuah rekayasa teknologi yang mengandalkan pada tingkat keamanan yang tinggi dan kredibilitas dari sebuah informasi yang disampaikan dan diakses oleh pengguna internet.⁴

Dalam dunia maya, perjudian tergolong komunitas komersial terbesar. Pada umumnya metode perjudian yang digunakan cenderung klasik, yakni dengan mempertaruhkan atau sekedar mencoba peruntungan dengan jalan mengikuti instruksi model perjudian yang telah ditentukan. Ada puluhan ribu lebih

³Didik M. Arief Mansyur dan Elisatris Gultom, *Cyber Law Aspek Hukum Teknologi Informasi*, (Refika Aditama, Bandung), 2005, hlm. 22

⁴Abdul Wahid dan Mohammad Labib, *Kejahatan Mayantara (Cybercrime)*, (Refika Aditama, 2005), hlm. 24-25.

situs-situs di internet yang menyediakan fasilitas perjudian dari model klasik yang hanya memainkan fungsi tombol *keyboard* sampai yang sangat canggih yang menggunakan pemikiran matang dan perhitungan-perhitungan adu keberuntungan.⁵ Maraknya perjudian *online* akan terus terjadi pada akhir pekan bahkan setiap hari ada transaksi yang mengandung unsur perjudian, yang berkedok dengan pertandingan sepakbola hingga persoalan togel (toto gelap).

Salah satu contoh kasus yang terjadi Kampung Jati RT. 01/06 Desa Jatimulya Kec Tambun Selatan Kab. Bekasi pada hari Selasa tanggal 11 Pebruari 2014 sekira jam 22.00 Wib. Di warung kopi milik Tiyurma Saigan yang menyediakan judi *online* jenis *bar bar/tv game* . ditangkap Polisi pada tanggal 11 Pebruari 2014 di warung kopi miliknya di Kp. Jati Rt. 001/006, Jatimulnya, Tambun Bekasi. Pada waktu penangkapan tersebut, diwarung diamankan pula dua monitor komputer, dua unit CPU, satu buah kartu card member K33.

Salah satu penegakanya adalah melalui sarana hukum pidana. Hukum pidana di panggil untuk menyelamatkan kerugian yang diterima masyarakat karena kejahatan tersebut dapat menghalangi aktivitas kehidupan sosio-ekonomi masyarakat. Demikian pula aspek-aspek lain yang mendukung pembangunan kesejahteraan masyarakat. Sehingga sebagai bentuk perlindungan terhadap kepentingan masyarakat (*social defence*) tersebut, maka keberadaan hukum pidana sangat diperlukan agar dapat teratasinya kejahatan di dunia *cyber* yang notabnya telah menjadi penghambat pembangunan kesejahteraan masyarakat (*social welfare*). Upaya melalui kebijakan hukum pidana yang integral harus

⁵ Budi Suharyanto, *Tindak Pidana Teknologi Informasi (Cybercrime)*, (Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2012), hlm.66-67

dimaksimalkan. Mulai dari substansi hukum, stuktur hukum bahkan kulturhukumnya harus berjalan dengan maksimal. Hanya melalui penegakan hukum pidana yang terpadu diharapkan fungsionalisasi hukum pidana dalam penegakan *cybercrime* dapat tereralisasi⁶. Para penjudi dalam kegiatan perjudian internet dapat melakukan kegiatan pencucian uang atas hasil kejahatan lain. Sebagaimana dikemukakan penegak hukum bahwa perjudian internet dapat digunakan untuk melakukan pencucian uang. Para penegak hukum mengemukakan bahwa masalah-masalah anonimitas (*anonimity*) dan yuridiksional yang merupakan ciri dari perjudian internet merupakan sarana yang paling menguntungkan bagi para pencuci uang⁷

Ditinjau dari kepentingan nasional, maka pengaturan perjudian *online* ini juga diatur dalam Undang-undang No.11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, dan didalam Pasal 27 ayat (2) menjelaskan tentang perbuatan yang dilarang yaitu ”setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mengadministrasikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian”. Undang-undang Informasi dan Transaksi Elektronik cukup mengatur pembuktian saja. Pembuktian untuk tindak kejahatan didunia maya dengan hukum positif sudah terakomodir dalam Undang-undang Informasi dan Transaksi Elektronik Pasal 17 tentang transaksi elektronik, Pasal 42 tentang penyidikan, dan Pasal 44 tentang alat bukti penyidikan, penuntutan, dan pemeriksaan di sidang pengadilan. Ketiga pasal itu sudah cukup untuk membawa

⁶*Ibid*, hlm 44-45

⁷*Ibid*, hlm 167

Undang-undang didunia nyata ke ranah *cyber*. Dalam Pasal 45 Undang-undang Informasi dan Transaksi Elektronik, ketentuan pidana akibat pelanggaran Pasal 27 antara lain pidana penjara paling lama enam tahun dan denda paling banyak Rp. 1 miliar.⁸

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas maka rumusan masalah yaitu:

1. Bagaimanakah penegakan hukum terhadap pelaku kejahatan *cyber crime* di bidang Perjudian?
2. Apa saja hambatan dalam penegakan hukum terhadap tindak pidana *cyber crime* di bidang Perjudian

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui bagaimana penegakan hukum tentang pelaku *cyber crime* di bidang perjudian.
2. Untuk mengetahui apa saja hambatan penegakan hukum terhadap pelaku *cyber crime* di bidang perjudian.

⁸ Undang-Undang Negara Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, Pasal 17, 27 ayat (2), 42, 44, dan 45.

D. Tinjauan Pustaka

1. Penegakan Hukum.

Penegakan hukum akan terlaksana apabila setiap anggota masyarakat mengetahui apa hak yang diberikan hukum atau undang-undang kepadanya, serta apa kewajiban yang dibebankan hukum kepada dirinya. Apabila setiap orang telah menghayati hak dan kewajiban yang ditentukan hukum kepada mereka, masing-masing akan berdiri di atas hak yang diberikan hukum tersebut, serta sekaligus menaati setiap kewajiban yang dibebankan hukum kepada mereka.⁹

Suatu gerak pembaharuan hukum yang tidak dibarengi dengan peningkatan pembinaan para aparatnya, mengakibatkan hukum yang diperbaharui tidak berarti apa-apa. Pembaharuan hukum acara pidana dengan pembinaan peningkatan sikap aparat penegak hukum, harus berjalan secara simultan agar tidak terjadi jurang yang dalam antara pembaharuan dengan sikap mental para pelaksananya.¹⁰

Berbicara tentang penegakan hukum, maka pada hakekatnya berbicara tentang penegakan ide-ide serta konsep-konsep yang *nota bene* adalah abstrak tersebut. Dirumuskan secara lain, penegakan hukum merupakan suatu usaha untuk perwujudan ide-ide tersebut merupakan hakekat dari penegakan hukum. Pengertian penegakan hukum dalam terminologi bahasa Indonesia selalu mengarah kepada *force* sehingga timbul kesan di masyarakat bahwa penegakan hukum bersangkutan paut dengan sanksi pidana.

⁹ M. Yahya Harahap *Pembahasan Permasalahan dan Penerapan KUHAP Penyidikan dan Penuntutan*, (Sinar Grafika, 2006, Jakarta), Hlm.59

¹⁰ *Ibid* hlm.61

Alat negara (penegak hukum) dituntut bekerja keras seiring dengan perkembangan dunia kejahatan, khususnya perkembangan dunia *cyber crime* yang semakin mengkhawatirkan. Menyadari adanya kekhawatiran akan ancaman dan bahaya dari *cyber crime*, PBB telah mengadakan kongres mengenai *the prevention of crime and the treatment of offenders*, melalui kongres VII/1990 di Havana dan kongres X/2000 di Wina. Sementara itu pada tanggal 23 November 2001, negara-negara yang tergabung dalam Dewan Eropa (*Council of Europe*) telah menghasilkan konvensi *cyber crime* (*Council of Europe cyber crime convention*) yang ditanda tangani di Budapest (Hongaria) oleh berbagai negara, termasuk Kanada, Jepang, Amerika dan Afrika Selatan. Berbagai hasil kongres dan konvensi internasional tersebut telah memperlihatkan bahwa salah satu bentuk *cyber crime* yang sangat meresahkan sekaligus mendapatkan perhatian berbagai kalangan adalah *cyber crime* di bidang kesusilaan.¹¹

2. Perjudian.

Perjudian merupakan salah satu tindak pidana (*delict*) yang meresahkan masyarakat. Kata “delik” berasal dari bahasa Latin yaitu *delictum* dalam bahasa Jerman disebut *delict*, dan dalam bahasa Belanda disebut *delict* atau *strafbar feit*. Dalam kamus Bahasa Indonesia, arti delik diberi batasan sebagai berikut:

“Perbuatan yang dapat dikenakan hukuman karena merupakan pelanggaran terhadap Undang-undang tindak pidana”.¹² Dalam kamus ilmiah populer, arti delik

¹¹ Lashanta, *Penegakan Hukum Terhadap cyber* dalam <http://jelajahcybercrime.blogspot.com/2013/05/penegakan-hukum-terhadap-cyber.html>, diakses tanggal 13 Maret 2015, pukul 06.30 WIB

¹² Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Balai Pustaka, Jakarta, 2001), hlm .279

adalah tindakan kriminal atau tindak pidana yang melanggar hukum¹³. Dalam Pasal 1 UU No. 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian dinyatakan bahwa semua tindak pidana perjudian sebagai kejahatan. Secara, delik perjudian menurut KUHP yang berlaku saat ini terdiri dari tindak pidana, yaitu kejahatan kesusilaan diatur dalam Bab XIV Buku II. Mengenai batasan perjudian sendiri diatur dalam Pasal 303 ayat (3) KUHP meliputi perbuatan-perbuatan: “Yang disebut permainan judi adalah tiap-tiap permainan, di mana pada umumnya kemungkinan mendapat untung bergantung pada peruntungan belaka, juga karena pemainnya lebih terlatih atau lebih mahir. Di situ termasuk segala pertaruhan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain-lainnya yang tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala pertaruhan lainnya”.

Berbagai delik yang dikemukakan diatas dapat juga terjadi di ruangmaya (*cyber Space*), terutama yang berkaitan dengan masalah perjudian, bandar judi/calor dan permainan game perjudian. Semakin maraknya di dunia *cyber* ini, terlihat dengan munculnya berbagai istilah seperti judi *domino poker*, judi bola *online*, judi togel *online*, judi kartu *online*.

Dewasa ini kemajuan teknologi internet di Indonesia seperti yang telah dipaparkan sebelumnya diatas disinyalir tidak dibarengi dengan peningkatan mutu dari pemahaman tentang internet itu sendiri. Ibarat memberikan suatu “alat” tanpa disetarakan “buku petunjuk penggunaan”.¹⁴

Dimulai pada awal hingga pertengahan 1990-an sebagai akses internet di perluas ke tempat kerja dan rumah pribadi, berbagai macam dan bentuk perjudian

¹³M. Dahlan Al Barry, *Kamus Ilmiah Populer*, (Arkola, Surabaya, 1994), hlm.99

¹⁴Didik M. Arief Mansur dan Elisartis Gultom, *Op. Cit*, hlm. 11

sudah demikian merebak dalam kehidupan masyarakat sehari-hari, baik yang bersifat terang-terangan maupun secara sembunyi-sembunyi. Baik masih secara tradisional maupun yang sudah menggunakan media internet. Bahkan sebagian masyarakat sudah cenderung permisif dan seolah-olah memandang perjudian sebagai sesuatu hal wajar, sehingga tidak perlu lagi dipermasalahkan.

Kemajuan jaman membawa dampak terhadap terbukanya pintu kebebasan berekspresi dan berkreasi bagi kalangan masyarakat, termasuk di dunia maya. Dalam hal transaksi pun demikian, seakan tidak ada batasnya dan bersekat seiring dengan kemajuan teknologi digital yang semakin canggih. Kejahatan yang terjadi di dunia maya juga semakin besar dengan beraneka rupa modus, sementara itu tindakan hukum tentang kejahatan di dunia maya masih generik dan sedikit, apalagi mengenai transaksi elektronik.

Di dunia maya (*cyber/virtual world*) atau internet dan *World Wide Web* (WWW) saat ini sudah sangat sudah sangat penuh (berlimpah) dengan situs-situs yang menyediakan perjudian.

Perjudian merupakan situs internet yang paling banyak menyediakan layanan di “ dunia maya “ dengan menampilkan iklan, maupun dengan media sosial yang pemuatannya selalu berlindung dibalik hak kebebasan berpendapat dan berserikat. Alasan ini sering digunakan di Indonesia oleh pihak-pihak yang terlibat dalam perjudian itu, sehingga situs-situs perjudian tumbuh subur karena mudah diakses melalui Internet.

3. Tindak Pidana Perjudian *Online*

Istilah tindak pidana akhir-akhir ini lebih sering digunakan sebagai pengganti “*Strafbaar Feit*” dalam peraturan perundang-undangan di negara kita, seperti perbuatan pidana, perbuatan yang dapat dihukum, dan peristiwa pidana. Dalam buku Hukum Pidana I, Sudarto menyatakan bahwa menurut D. Simon, *Strafbaar Feit* adalah “*een strafbaar gestelde, rechmatige, met schuld verband stande handeling van een toerekeningsvetbaar persoon*” yang unsurunsurnya meliputi¹⁵:

1. Perbuatan manusia (positif atau negatif, berbuat atau tidak berbuat atau membiarkan).
2. Diancam dengan pidana (*strafbaar gesteld*).
3. Melawan hukum (*onrechtmatig*).
4. Dilakukan dengan kesalahan (*met schuld in verband stard*).
5. Oleh orang yang mampu bertanggung jawab (*terekeningsvetbaar persoon*).

Moeljatno beliau memberi arti “perbuatan pidana” sebagai perbuatan yang diancam pidana, barang siapa melanggar larangan tersebut untuk adanya

Perbuatan pidana, harus ada unsur-unsur¹⁶ :

1. Perbuatan (manusia).
2. Yang memenuhi rumusan dalam undang-undang.
3. Bersifat melawan hukum.

Tindak pidana adalah perbuatan melakukan atau tidak melakukan sesuatu yang oleh peraturan perundang-undangan dinyatakan sebagai perbuatan yang dilarang dan diancam dengan pidana. Sebagai tindak pidana, selain perbuatan

¹⁵Barda Nawawi Arief, *Masalah Penegakan Hukum dan Kebijakan Penanggulangan Kejahatan*, (PT Citra Aditya Bakti, Bandung, 2001). hlm.73

¹⁶Moeljanto, *Kitab Undang-Undang Hukum Pidana*, (Bumi Aksara, Yogyakarta, 2006). hlm.37

tersebut dilarang dan diancam pidana oleh peraturan perundang-undangan, harus juga bersifat melawan hukum atau bertentangan dengan hukum yang hidup dalam masyarakat. Setiap tindak pidana selalu dipandang bersifat melawan hukum, kecuali ada alasan pembenar.¹⁷

Tindak pidana *cyber crime* di Indonesia diatur dalam Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik Berdasarkan Pasal 1 ayat (1) UU No. 11 Tahun 2008, pengertian Informasi Elektronik adalah suatu atau sekumpulan data elektronik termasuk tetapi tidak terbatas pada tulisan, suara, gambar, peta, rancangan, foto, *electronic data interchange* (EDI), surat elektronik (*electronic mail*), telegram teleks, *telecopy*, atau sejenisnya, huruf, tanda, angka, kode akses, simbol, atau dapat dipahami oleh orang yang mampu memahaminya. Kriminalisasi kejahatan teknologi informasi dan Transaksi Elektronik terdiri atas perumusan tindak pidana. Dalam hal perumusan tindak pidana pada dasarnya perbuatan pokoknya sama dengan peraturan dalam KUHP, hanya dalam lingkungannya adalah dunia maya. Selain itu, dalam Undang-undang ini juga diatur tindak pidana baru yang penandaannya belum ada dalam KUHP, yaitu intersepsi (penyadapan). Sedangkan dalam hal perumusan sanksi pidana pada dasarnya terdapat pemberatan sanksi di banding KUHP, selain itu juga diatur mengenai kejahatan yang dilakukan oleh korporasi.¹⁸

Kriminalisasi *cyber crime* yang ada dalam Undang-undang tersebut, masih mempunyai celah hukum dalam beberapa Pasal-pasalannya. Diantaranya pada Pasal pornografi di internet (*cyberporn*), pasal perjudian melalui internet

¹⁷Barda Nawawi Arief, 2011, *Bunga Rampai Kebijakan Hukum Pidana Perkembangan Penyusunan Konsep KUHP Baru*, (Kencana, Jakarta), hlm. 84.

¹⁸Budi Suharyanto, *Op.cit.*, hlm. 181

(*gambling online*), Pasal penghinaan/pencemaran nama baik melalui internet, Pasal pengancaman/pemerasan, Pasal penyebaran berita bohong atau penyesatan melalui internet dan Pasal profokasi melalui internet.¹⁹

Dari celah hukum kriminalisasi dalam Undang-undang tersebut masih terjadi kendala, yaitu dalam hal penggunaan Pasal-pasal perbuatan yang dilarang dalam Undang-undang ini secara kurang cermat dan kurang proporsional oleh aparat penegak hukum.

4. Pengaturan Judi *online*

Di perparah lagi seiring dengan berkembangnya internet membawa konsekwensi terhadap terbukanya kebebasan berekspresi di dunia maya. Dan dalam hal transaksi judipun demikian, seakan tidak terbatas seiring dengan perkembangan teknologi digital yang canggih. Payung hukum tentang kejahatan di dunia maya masih sedikit, apalagi mengenai transaksi elektronik. Negara kita juga masih lemah dalam penegakan hukum, sebab jika mengadili pelaku *cybercrime* judi *online* masih terjadi kebingungan dasar hukum mana yang akan digunakan. Sehingga yang terjadi di berbagai tempat sekarang ini banyak dibuka agen-agen judi yang menggunakan internet. Dan telah menyedot dana masyarakat dalam jumlah yang cukup besar.²⁰ Perjudian di internet sendiri diatur dalam Pasal 27 ayat(2) UU ITE yang berbunyi : “ setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan / atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan / atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian “²¹

¹⁹*Ibid*. hlm. 182

²⁰*Ibid*, hlm 4445

²¹*Ibid*.,hlm 166

Sementara itu di sisi lain, memang ada kesan aparat penegak hukum kurang begitu serius dalam menangani masalah judi *online* ini mungkin karena keterbatasan teknologi yang kita punya belum maksimal untuk melakukan patroli di dunia maya. Bahkan yang lebih memprihatinkan, beberapa situs *online* di lindungi oleh negara asal pengembang situs tersebut. Dan negara yang membackingi jauh lebih maju dalam hal teknologi di dunia maya. Selain itu karena internet mudah di akses kapanpun dan dimanapun, menyebabkan judi *online* dapat di lakukan oleh siapapun, usia berapapun, dan dimanapun sampai ke seluruh pelosok penjuru dunia.

Pada hakekatnya, judi yang di lakukan secara *offline* ataupun secara *online* adalah perbuatan yang bertentangan dengan norma agama, moral, kesusilaan maupun hukum, serta membahayakan bagi penghidupan dan kehidupan masyarakat, bangsa dan negara. Ditinjau dari kepentingan Nasional, penyelenggaraan perjudian mempunyai eksese yang negatif dan merugikan terhadap moral dan mental masyarakat, terutama terhadap generasi muda. Perjudian merupakan salah satu penyakit masyarakat yang menunggal dengan kejahatan, yang dalam proses sejarah dari generasi kegenerasi ternyata tidak mudah diberantas. Oleh karena itu perlu diupayakan agar masyarakat menjauhi melakukan judi secara *offline* ataupun secara *online*, dan terhindarnya akses-akses negatif yang lebih parah.

Maksud Dan Tujuan Memberikan gambaran tentang berbagai jenis judi *online* saat ini yang beredar di kalangan masyarakat Indonesia.

Membantu menyadarkan generasi muda bahwa di balik perkembangan teknologi internet ternyata juga membawa sisi negatif yaitu menyebabkan judi *online* berkembang juga. Tergantung dari baik buruknya mental sipelaku dalam memanfaatkan perkembangan teknologi internet. Memberi bayangan tentang dampak negatif dari judi *online*. Memberikan pengetahuan tentang hukuman atau tindak pidana judi *online* di dalam Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik itu sendiri agar dapat memberikan Peraturan yang tegas.²²

E. Metode Penelitian

1. Tipe Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian hukum normatif yang meneliti tentang penegakan hukum pidana terhadap perjudian yang dilakukan dengan teknologi informasi yaitu dengan dengan mengkaji/menganalisis data sekunder yang berupa bahan-bahan hukum. Dengan pendekatan Undang-undang (*statute approach*).

2. Jenis dan Sumber Data

Penelitian ini dikategorikan penelitian perspektif analisis, yaitu penelitian yang mendeskriptifkan secara terperinci hasil analisis mengenai asas-asas hukum, Undang-undang hukum, penelitian ini sangat bertumpu pada sumber data sekunder. Sebagai bahan penelitian akan diambil dari bahan hukum primer, bahan hukum sekunder, dan bahan hukum tersier.

²² “Ridwan Arifin”, *Cybercrime perjudian online di Indonesia*, dalam <http://ridwancybernet.wordpress.com/2013/05/28/cybercrime-perjudian-online-di-indonesia/> di akses tanggal 23 Oktober 2014, pukul 13:50 Wib

- 1). Bahan primer, yaitu KUHP (Kitab Undang-undang Hukum Pidana), KUHAP (Kitab Undang-undang Hukum Acara Pidana), Undang-undang No.11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.
- 2). Bahan hukum sekunder, yaitu merupakan data yang diperoleh dari buku-buku, literatur-literatur, majalah-majalah, dokumen-dokumen serta tulisan para ahli yang berkaitan dengan obyek yang diteliti.
- 3). Bahan hukum tersier, yaitu bahan hukum yang diperoleh melalui kamus-kamus bahasa yang berkaitan dengan obyek penelitian.

3. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dipergunakan dalam skripsi ini adalah:

Studi kepustakaan, yaitu metode pengumpulan data dengan cara mempelajari buku-buku literatur, karya ilmiah, media massa dan peraturan perundang-undangan yang berkaitan dengan objek yang akan diteliti.

4. Metode Analisis data

Setelah penulis memperoleh data yang diperlukan, selanjutnya data tersebut dianalisis dengan menggunakan teknik deskriptif kualitatif yang memaparkan secara deskriptif bentuk penegakan hukum terhadap pelaku tindak pidana perjudian yang dilakukan dengan teknologi informasi serta hambatan-hambatannya.²³

²³Mukti Fajar dan Yulianto achmad, *Dualisme Penelitian Hukum Normatif Dan Empiris*, (Pustaka Pelajar, Yogyakarta, 2013), hlm.36

F. Sistematika Penulisan Skripsi

Pada Bab I Pendahuluan, pada bab ini berisikan latar belakang masalah, permasalahan, tujuan penelitian, tinjauan pustaka dan metode penelitian.

Bab II Tinjauan Umum Tindak Pidana Perjudian yang membahas tentang: pengertian tindak pidana, pengertian tindak pidana perjudian, perkembangan perjudian *online*.

Bab III, Kejahatan Teknologi Informasi yang berisikan tentang pengertian teknologi informasi, pengertian *cyber crime*, Pengaturan *cyber crime*, penegakan Hukum *cyber crime*.

Bab IV, Penyajian Data yang berisikan tentang penegakan hukum terhadap pelaku kejahatan *cyber crime* di bidang perjudian dan hambatan-hambatan dalam penegakan hukum terhadap tindak pidana *cyber crime* di bidang perjudian.

Bab V, Penutup dalam bab ini berisikan kesimpulan dan saran dari peneliti dan hasil analisis.