

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perjudian pada hakikatnya sebagai perbuatan yang bertentangan dengan norma agama, moralitas kesusilaan maupun norma hukum. Perjudian ini dalam hukum pidana dimasukkan ke dalam bentuk kejahatan terhadap kesopanan. Salah satu bentuk perjudian yang selalu marak di Indonesia dan mulai memasuki seluruh tingkat elemen di masyarakat kita adalah Perjudian Togel (Toto Gelap).

Perjudian adalah permainan dengan memakai uang sebagai taruhan dan berjudi adalah mempertaruhkan sejumlah uang atau harta dalam permainan tebakan berdasarkan kebetulan, dengan tujuan mendapatkan sejumlah uang atau harta yang lebih besar dari pada jumlah uang atau harta semula.<sup>1</sup> Selain itu modus lain yang digunakan dalam permainan Judi Togel ini yaitu dengan cara menggunakan pesan *short messeage system* (SMS) yang menggunakan Handphone.

Perjudian diatur di dalam Undang – undang nomor 7 tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian, dan KUHP Pasal 303 ayat (1), (2), (3) mengenai perjudian. Indonesia telah lama memiliki peraturan perundang-undangan yang melarang perjudian. Larangan perjudian telah diatur dalam Pasal 303 Buku II Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) yang berbunyi:

- 1) Diancam dengan pidana penjara paling lama sepuluh tahun atau pidana denda paling banyak dua puluh lima juta rupiah, barangsiapa tanpa ijin:
  1. Dengan sengaja menawarkan atau memberikan kesempatan untuk permainan judi dan menjadikannya sebagai pencarian,

---

<sup>1</sup> Poerwadarminta, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Kedua*, Jakarta: Balai Pustaka, 1995, hlm. 419.

atau dengan sengaja turut serta dalam suatu perusahaan untuk itu;

2. Dengan sengaja menawarkan atau memberi kesempatan kepada khalayak umum untuk bermain judi atau dengan sengaja turut serta dalam perusahaan untuk itu, dengan tidak peduli apakah untuk menggunakan kesempatan adanya sesuatu syarat atau dipenuhinya suatu tata-cara;
  3. Menjadikan turut serta pada permainan judi sebagai pencarian.
- 2) Kalau yang bersalah melakukan kejahatan tersebut dalam menjalankan pencariannya, maka dapat dicabut haknya untuk menjalankan pencarian itu.
  - 3) Yang disebut permainan judi adalah tiap-tiap permainan, dimana pada umumnya kemungkinan mendapat untung bergantung peruntungan belaka, juga karena permainannya lebih terlatih atau lebih mahir. Disitu termasuk segala pertarungan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain-lainnya yang tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala pertarungan lainnya.

Dan didalam pasal 303 bis KUHP merumuskan sebagai berikut:

- (1) Diancam dengan pidana penjara paling lama empat tahun atau pidana denda paling banyak sepuluh juta rupiah:
  - a. Barangsiapa menggunakan kesempatan main judi, yang diadakan dengan melanggar ketentuan pasal 303;
  - b. Barangsiapa ikut serta main judi di jalan umum atau dipinggir jalan umum atau di tempat yang dikunjungi umum, kecuali kalau ada ijin untuk mengadakan perjudian itu.
- (2) Jika ketika melakukan pelanggaran belum lewat dua tahun sejak ada pemidanaan yang menjadi tetap karena salah satu dari pelanggaran ini,

dapat dikenakan pidana penjara paling lama enam tahun atau pidana denda paling banyak lima belas juta rupiah.<sup>2</sup>

Sedangkan untuk perjudian *online* diatur dalam undang-undang yang lebih khusus yaitu dalam Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) yang berbunyi :

“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”.<sup>3</sup> Sehingga, mengenai ketentuan terhadap pidana judi *online* pun sudah diatur khusus dalam Pasal 45 ayat (2) UU ITE.

Informasi Elektronik adalah satu 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 perforasi yang telah diolah yang memiliki arti atau dapat dipahami oleh orang yang mampu memahaminya.<sup>4</sup>

Kasus perjudian yang tercatat di Kepolisian Daerah Jawa Barat terdapat pada tahun 2010 tercatat tindak kejahatan perjudian yang diajukan ke pengadilan sebanyak 415 perkara dan mengalami peningkatan di Tahun 2011 sebanyak 466 perkara.<sup>5</sup> Kemudian, kasus perjudian yang tercatat di Kepolisian Daerah Metro Jaya pada tahun 2013 terdapat 580 kasus atau naik 12 persen dari tahun 2012 yang mencapai

---

<sup>2</sup> Andi Hamzah, *KUHP dan KUHP edisi revisi*, Jakarta: Rineka Cipta, 2011, hlm. 122-123.

<sup>3</sup> Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

<sup>4</sup> Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

<sup>5</sup> <http://www.jabar.polri.go.id/?p=4454>.

angka 519 kasus.<sup>6</sup> Selain itu, hasil statistik Provinsi Jawa Barat Dalam Angka Tahun 2016 terdapat kasus perjudian sepanjang tahun 2016 sebanyak 666 kasus.<sup>7</sup>

Dengan berbagai macam dan bentuk perjudian yang sudah begitu demikian meluas dalam kehidupan masyarakat sehari – hari, baik yang bersifat terang – terangan maupun secara bersembunyi – sembunyi maka sebagian masyarakat sudah cenderung cuek dan seolah – olah memandang perjudian sebagai suatu hal yang wajar. Sehingga tidak perlu lagi dipermasalahkan dan yang terjadi di berbagai tempat khususnya di Sukabumi banyak terjadi tindak pidana perjudian yang sebenarnya telah menyedot dana masyarakat dalam jumlah cukup besar. Walaupun pada hakikatnya perjudian merupakan perbuatan yang bertentangan dengan norma agama, moralitas, kesusilaan maupun norma hukum.

Melihat fakta hukum sebagaimana yang ada pada saat ini, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi berbasis elektronik telah banyak disalahgunakan sebagai sarana kejahatan yang harus diantisipasi bagaimana kebijakannya. Sehingga tindak pidana berbasis elektronik seperti perjudian *online* dapat dilakukan upaya penanggulungannya, termasuk dalam hal pembuktiannya. Hal ini menjadi sangat penting karena dalam penegakan hukum pidana, seseorang dikatakan bersalah atau tidak melakukan tindak pidana disamping perbuatannya dapat dipersalahkan atas ketentuan undang-undang yang telah ada sebelumnya juga harus didukung oleh kekuatan bukti yang sah dan kepadanya dapat dipertanggung jawabkan.

Salah satu permasalahan hukum yang seringkali dihadapi adalah pembuktian yang terkait dengan perbuatan hukum yang dilaksanakan melalui sistem elektronik. Untuk itu penulis mencoba mendeskripsikan pembahasan dalam fokus mengatasi kendala-kendala proses hukum unsur

---

<sup>6</sup> <https://news.detik.com/berita/d-2453292/-kasus-pembunuhan-dan-perjudian-selama-2013-di-dki-jakarta-meningkat>.

<sup>7</sup> Pusdalisbang Provinsi Jawa Barat, *Jabar Dalam Angka 2016*, Bandung, hal 211

delik dalam tindak pidana perjudian yang dilakukan secara *online* untuk mencari kebenaran materiil di persidangan sehingga penjatuhan pidana terhadap pelaku tindak pidana perjudian secara *online* sesuai dengan ketentuan perundang-undangan yang berlaku.

Seperti pada Putusan Nomor: 961 K/Pid/2016 ada beberapa kendala dalam proses hukum, bahwa barang bukti yang menegaskan tindak pidana yang dilakukan merupakan tindak pidana perjudian *online*, ternyata dalam persidangan barang bukti tersebut tidak menjadi barang bukti yang sah dalam persidangan sebagai tindak pidana perjudian *online*.

Sehingga, alat bukti dalam persidangan dan barang bukti tersebut ternyata menegaskan bahwa tindak pidana yang dilakukan merupakan tindak pidana perjudian biasa seperti yang diatur dalam pasal 303 KUHP, tidak tindak pidana perjudian *online*. Padahal di dalam pasal 5 UU ITE telah dijelaskan bahwa informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik merupakan perluasan dari alat bukti yang sah sesuai dengan Hukum Acara yang berlaku di Indonesia.

Meskipun hakim memiliki kekuasaan yang bebas dalam menjatuhkan putusan sebagaimana diatur dalam Undang-Undang Nomor 48 Tahun 2009 tentang Kekuasaan Kehakiman, tetapi jika hakim memutus perkara tindak pidana perjudian *online* menjadi tindak pidana perjudian biasa, hakim sama saja mengesampingkan asas *lex specialis derogat legi generali* dan itu jelas tidak sesuai dengan aturan perundang-undangan yang berlaku (*ius constitutum*).

Berdasarkan latar belakang tersebut ini, maka penulis tertarik melakukan penelitian mengenai kendala-kendala proses hukum dalam unsur delik perjudian *online* dan penjatuhan pidana terhadap pelaku tindak pidana perjudian *online* sesuai dengan ketentuan perundang-undangan yang berlaku dengan judul: **“PENERAPAN UNSUR PASAL 27 UNDANG-UNDANG NOMOR 19 TAHUN 2016 TENTANG ITE DALAM TINDAK PIDANA PERJUDIAN ONLINE”**.

## **1.2. Identifikasi Masalah dan Rumusan Masalah**

### **1.2.1 Identifikasi Masalah**

Tindak pidana yang dilakukan oleh Saep Supendi alias Bencut bin Jayadi telah melanggar Pasal 303 Buku II Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) ayat (1). Padahal seharusnya pelaku di hukum dengan Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, hasil dari alat bukti dalam persidangan dan barang bukti tersebut ternyata menegaskan bahwa tindak pidana yang dilakukan merupakan bukan tindak pidana perjudian biasa.

Berdasarkan putusan tersebut Penyidik, Jaksa Penuntut Umum dan Hakim telah mengesampingkan asas *lex specialis derogat legi generali*.

### **1.2.2 Rumusan Masalah**

Dari uraian latar belakang tersebut diatas, maka dapat dirumuskan beberapa pokok masalah yang akan menjadi pembahasan dalam proposal ini yaitu:

- 1.) Apakah pertimbangan Hakim Mahkamah Agung (MA) dalam memutus perkara tindak pidana perjudian *online* berdasarkan Putusan Nomor: 961 K/Pid/2016 telah sesuai dengan asas *lex specialis* ?
- 2.) Bagaimana penerapan unsur 27 ayat (2) Undang-undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang ITE pada tindak pidana perjudian *online* dalam perkara Nomor: 961 K/Pid/2016 ?

## **1.3. Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian**

### **1.3.1 Tujuan Penelitian**

Suatu penelitian harus mempunyai tujuan yang jelas sehingga dapat memberikan arah dalam pelaksanaan penelitian tersebut. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Untuk pertimbangan Hakim Mahkamah Agung (MA) dalam memutus perkara tindak pidana perjudian *online* berdasarkan Putusan Nomor: 961 K/Pid/2016 telah sesuai dengan asas *lex specialis*.
- b. Untuk penerapan unsur 27 ayat (2) Undang-undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang ITE pada tindak pidana perjudian *online* dalam perkara Nomor: 961 K/Pid/2016.

### **1.3.2 Manfaat Penelitian**

#### **1.3.2.1 Manfaat Teoritis**

- a. Menambah wawasan dan pengetahuan tentang penerapan unsur delik tindak pidana perjudian terhadap tindak pidana perjudian *online*.
- b. Menambah wawasan penjatuhan pidana terhadap pelaku tindak pidana perjudian *online* sesuai dengan ketentuan perundang-undangan yang berlaku

#### **1.3.2.2 Manfaat Praktis**

- a. Sebagai pedoman dan masukan bagi pemerintah dan aparat penegak hukum melakukan optimalisasi dalam menangani kasus-kasus seperti tindak pidana perjudian *online*.
- b. Sebagai penegakan keadilan terhadap putusan yang dikeluarkan oleh hakim.

### **1.4. Kerangka Teori, Kerangka Konseptual dan Kerangka Pemikiran**

#### **1.4.1. Kerangka Teoritis**

Sebagaimana yang telah dibahas dalam permasalahan diatas, maka penulis menggunakan teori sebagai berikut:

##### **1.4.1.1. Teori Pidana Pidanaaan (*Grand Theory*)**



Membahas mengenai pemidanaan yang terdapat dalam perundang-undangan pidana, maka perlu membahas terlebih dahulu hakikat dari pidana itu sendiri. Istilah pidana dan hukuman, semula dipakai berganti-ganti sebagai kata yang sinonim, dan kedua istilah itu sama dalam arti sebagai suatu sanksi atau ganjaran yang bersifat negatif. Akan tetapi kedua istilah itu sebenarnya dapat dibedakan.

Dalam pemberian pidana atau proses pemidanaan peranan hakim penting sekali, dengan mengkonkritkan sanksi pidana yang terdapat dalam suatu peraturan dengan penjatuhan pidana untuk orang tertentu dalam kasus tertentu. Istilah pidana merupakan istilah yang lebih khusus yaitu menunjukkan sanksi dalam bidang hukum pidana.<sup>8</sup> Sedangkan hukuman merupakan istilah yang umum dan konvensional, mengandung arti yang luas dan dapat berubah-ubah.<sup>9</sup>

Pidana merupakan suatu reaksi atas delik (*punishment*) dan berwujud nestapa yang dengan sengaja ditimpahkan (sifat negatif) oleh negara atau lembaga negara terhadap pembuat delik. Nestapa hanya merupakan suatu tujuan yang terdekat saja, bukanlah suatu tujuan terakhir yang dicita-citakan sesuai dengan upaya pembinaan (*treatment*).<sup>10</sup>

#### 1.4.1.2. Teori Pertanggungjawaban Pidana (*Middle Range Theory*)

Teori pertanggungjawaban pidana dilakukan atas asas hukum 'tiada pidana tanpa kesalahan'. Ini berarti pertanggungjawaban pidana hanya dapat terjadi apabila terdapat perbuatan pidana. Penerapan yang telah memenuhi unsur-unsur delik dari suatu peristiwa yang dirumuskan dalam pasal undang-

---

<sup>8</sup> Soejono, *Kejahatan & Penegakan Hukum di Indonesia*, Rieneke Cipta, 1996, hlm 35.

<sup>9</sup> Muladi dan Nawawi, *Teori-teori dan Kebijakan Pidana*, Bandung, Alumni, 1998, hlm. 2.

<sup>10</sup> Aruan Sakidjo, Bambang Poernomo, *Hukum Pidana, Dasar Aturan Umum Hukum Pidana Kodifikasi, Ghalia Indonesia*, Jakarta, 1990, hlm 69.



undang, maka diadakanlah penyesuaian atau pencocokan bagian-bagian kejadian-kejadian dari peristiwa tersebut kepada unsur-unsur dari delik yang didakwakan.<sup>11</sup>

#### 1.4.1.3. *Asas Lex Specialis Derogate Legi Generali (Apply Theory)*

*Asas Lex Specialis Derogate Legi Generali* adalah asas penafsiran hukum (*lex specialis*) mengesampingkan hukum yang bersifat umum (*legi generalis*).<sup>12</sup> Ketentuan yang didapati dalam aturan hukum umum tetap berlaku, kecuali yang diatur khusus dalam aturan hukum khusus tersebut.

### 1.4.2. Kerangka Konseptual

Selain didukung dengan kerangka teoritis, penulisan ini juga didukung oleh kerangka konseptual yang merumuskan definisi-definisi tertentu yang berhubungan dengan judul yang diangkat, yaitu :

#### 1.4.2.1 Pengertian Delik

Menurut Moeljatno definisi dari delik atau tindak pidana adalah Perbuatan yang dilarang oleh suatu aturan hukum larangan mana disertai ancaman atau sanksi yang berupa pidana tertentu bagi barang siapa yang melanggar larangan tersebut.<sup>13</sup>

Sedangkan menurut Leden Marpaung merumuskan arti delik dan diberikan batasan sebagai berikut: Perbuatan yang dapat dikenakan hukuman karena merupakan pelanggaran terhadap undang-undang.<sup>14</sup>

---

<sup>11</sup> E.Y Kanter dan S.R Sianturi, *Asas-asas Hukum Pidana di Indonesia dan Penerepannya*, Jakarta: Alumni AHM-PTHM, 1982, hlm. 211-212.

<sup>12</sup> Bagir Manan, *Hukum Positif di Indonesia*, Yogyakarta: FH UII Press, 2004, hlm 56.

<sup>13</sup> Moeljatno, *Asas-Asas Hukum Pidana*, Jakarta, Rinike Cipta, 2002, hlm 54.

<sup>14</sup> Leden Marpaung, *Unsur-unsur Perbuatan yang Dapat Dihukum*, Jakarta: Sinar Grafika, 1991, hlm. 7.

#### 1.4.2.2 Pengertian Judi Konvensional

Berikut ini adalah beberapa pengertian dari perjudian :

Judi atau permainan judi atau perjudian menurut Kamus besar Bahasa Indonesia adalah Permainan dengan memakai uang sebagai taruhan.<sup>15</sup>

- a. Menurut Kartini Kartono, judi adalah pertaruhan dengan sengaja yang mempertaruhkan satu nilai atau sesuatu yang dianggap bernilai dengan menyadari adanya resiko dan harapan-harapan tertentu pada peristiwa-peristiwa permainan, pertandingan, perlombaan dan kejadian yang tidak atau belum diketahui hasilnya.<sup>16</sup>

#### 1.4.2.3 Pengertian Transaksi Elektronik dan Teknologi Informasi.

- a. Transaksi Elektronik adalah perbuatan hukum yang dilakukan dengan menggunakan Komputer, jaringan Komputer, dan/atau media elektronik lainnya.<sup>17</sup>
- b. Sedangkan, Teknologi Informasi adalah suatu teknik untuk mengumpulkan, menyiapkan, menyimpan, memproses, mengumumkan, menganalisis, dan/ atau menyebarkan informasi.<sup>18</sup>

#### 1.4.2.4 Pengertian Judi *Online*

Judi *online* adalah perjudian yang dilakukan penjudi dengan tidak perlu datang langsung ke tempat perjudian, mereka cukup menyiapkan seperangkat komputer atau software dirumah atau kantor. Di perangkat canggih itu, mereka dengan mudah

---

<sup>15</sup> *Ibid*, Poerwadarminta, *KBBI Edisi Kedua*, Jakarta: Balai Pustaka, 1995.

<sup>16</sup> Kartini Kartono, *Patologi Sosial*, Jakarta: Raja Grafindo, 2009, hlm. 57.

<sup>17</sup> Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang- Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

<sup>18</sup> *Ibid*

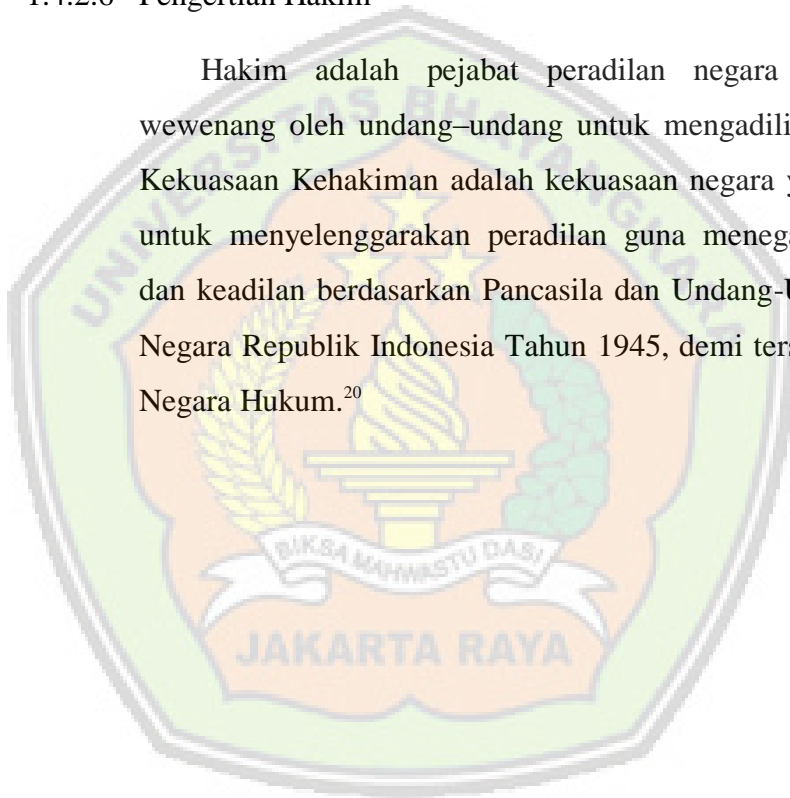
mengakses situs itu, kemudian berjudi sebagaimana yang dilakukan di dunia nyata.

#### 1.4.2.5 Pengertian *Lex Specialis Derogate Legi Generali*

Asas penting yang terdapat dalam hukum, yang dikenal dengan “*specialis derogate legi generali*” secara sederhana hal ini berarti aturan yang bersifat khusus (*specialis*) mengesampingkan aturan yang bersifat umum (*generali*).

#### 1.4.2.6 Pengertian Hakim

Hakim adalah pejabat peradilan negara yang diberi wewenang oleh undang-undang untuk mengadili.<sup>19</sup> Sedangkan Kekuasaan Kehakiman adalah kekuasaan negara yang merdeka untuk menyelenggarakan peradilan guna menegakkan hukum dan keadilan berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, demi terselenggaranya Negara Hukum.<sup>20</sup>

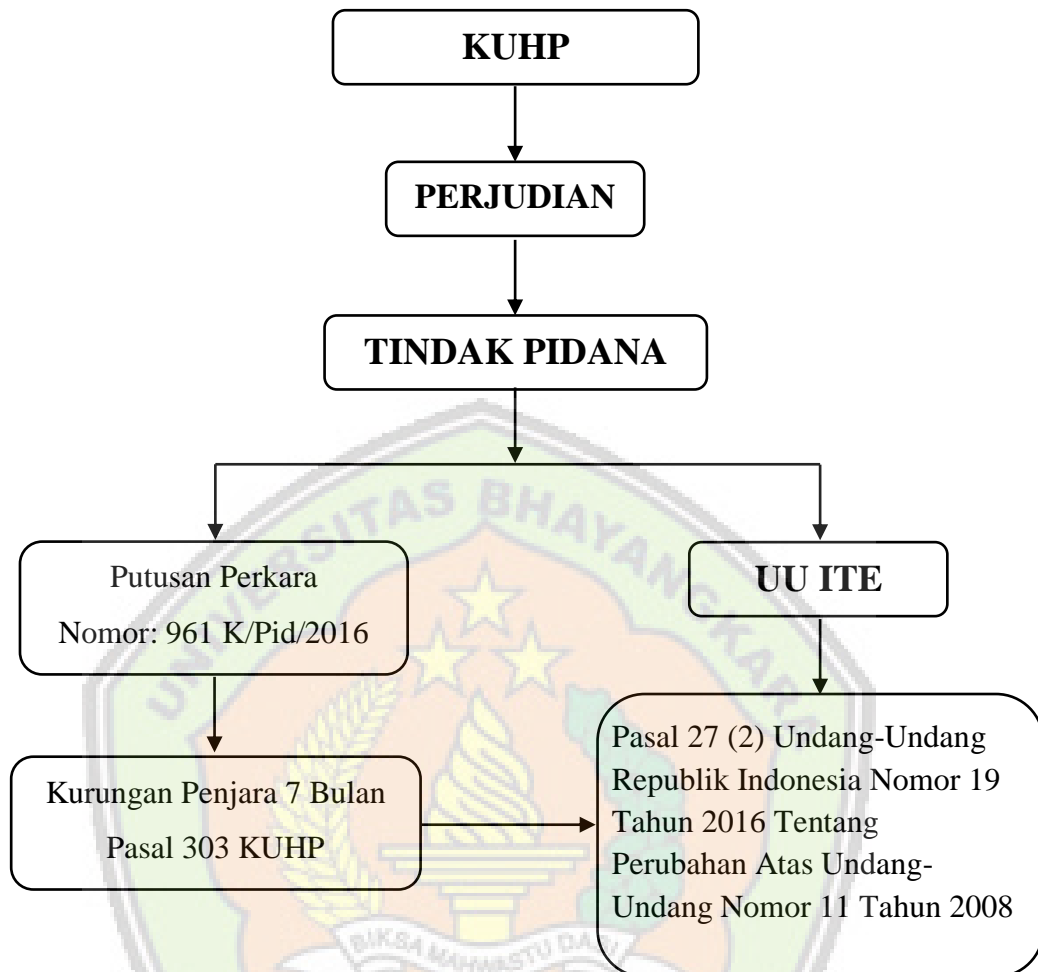


---

<sup>19</sup> Republik Indonesia, Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1981 tentang Hukum Acara Pidana, Psl 1 (8).

<sup>20</sup> Republik Indonesia, Undang-Undang Nomor 48 Tahun 2009 tentang Kekuasaan Kehakiman, Psl 1 (1).

### 1.4.3 Kerangka Pemikiran



## 1.5 Metode Penelitian

### 1.5.1. Jenis Penelitian

Adapun penelitian hasil penulisan yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah analisis kualitatif, mengelola data, dan menganalisisnya kemudian dituangkan dengan cara menggunakan kalimat sehingga pembaca lebih mudah memahami penelitian.

### 1.5.2. Metode Penelitian Hukum

Metode penelitian hukum yang digunakan adalah metode penelitian yuridis normatif, yaitu penelitian yang dilakukan berdasarkan

perundang-undangan, dan data yang digunakan adalah data sekunder berupa bahan hukum.

### **1.5.3 Pendekatan**

Sebagai penelitian hukum dengan metode penelitian yuridis normatif, pendekatan penelitian yang dipergunakan adalah pendekatan perundang-undangan. Penelitian hukum dengan pendekatan perundang-undangan dilakukan dengan cara memahami, mengungkap dan menafsirkan makna norma-norma hukum yang menjadi bahan hukum penelitian. Norma-norma hukum itu dipahami, diungkap dan ditafsirkan maknanya dengan penafsiran yang ada dalam ilmu hukum.

### **1.5.4 Bahan Hukum**

Penelitian hukum bertujuan untuk mengumpulkan bahan-bahan hukum dan dianalisis menggunakan hukum yang berlaku terhadap suatu fakta hukum dan mencari serta menentukan penerapan hukum terhadap fakta hukum yang ada.

- a. Bahan hukum primer, antara lain:
  - 1.) Kitab Undang-undang Hukum Pidana (KUHP).
  - 2.) Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE).
- b. Bahan hukum sekunder adalah bahan – bahan berupa buku yang berkaitan erat hubungannya dengan bahan hukum primer dan menganalisis serta memahami bahan hukum primer seperti artikel, hasil-hasil penelitian, laporan-laporan dan sebagainya.
- c. Bahan hukum tersier atau bahan hukum penunjang mencakup bahan yang memberi petunjuk-petunjuk dan penjelasan terhadap

bahan hukum primer, bahan hukum sekunder, seperti kamus umum, kamus hukum, majalah, jurnal ilmiah, serta bahan-bahan di luar bidang hukum yang relevan dan dapat digunakan untuk melengkapi data yang diperlukan dalam penulisan skripsi ini.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Dalam Bab ini terdiri dari latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penulisan, kerangka teori, kerangka konseptual, kerangka pemikiran, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

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

Dalam Bab ini berisikan bahan-bahan pustaka secara sistematis yang benar-benar berhubungan dengan unsur delik, judi konvensional, judi *online*, asas *lex specialis derogate legi generali*, penjatuhan putusan oleh hakim dan pembuktian.

### **BAB III : HASIL PENELITIAN**

Dalam Bab ini berisikan posisi kasus dan data penelitian lain yang ditemukan berdasarkan data yang berada pada putusan nomor 961 K/Pid/2016 yaitu posisi kasus dan putusan pengadilan.

### **BAB IV : PEMBAHASAN DAN ANALISIS HASIL PENELITIAN**

Dalam Bab ini akan menguraikan analisa dari studi kasus. Kendala proses hukum dalam unsur delik perjudian *online* dan penjatuhan pidana terhadap pelaku tindak pidana perjudian *online* berdasarkan putusan nomor 961 K/Pid/2016.

## BAB V : PENUTUP

Dalam Bab ini penulis menyampaikan pendapat berupa kesimpulan yang merupakan rangkuman dari pembahasan dan juga menyampaikan saran-saran dari permasalahan yang diteliti didalam proposal skripsi ini.

