

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Negara Indonesia adalah negara hukum, yang dimaksud negara hukum adalah negara yang menegakkan supremasi hukum untuk menegakkan kebenaran dan keadilan, dan tidak ada kekuasaan yang tidak dapat dipertanggungjawabkan (akuntabel) yang tercantum dalam UUD 1945 Pasal 1 Ayat 3.¹

Indonesia sebagai negara yang berdasar hukum tentu memiliki konsep bahwa negara bersandar dan berdasar terhadap sebuah keyakinan bahwa kekuasaan negara harus dijalankan atas dasar hukum yang adil dan baik. Hubungan antara masyarakat atau warga negara (sebagai pihak yang diperintah) dengan pemerintah (sebagai pihak yang memerintah) dijalankan berdasarkan suatu norma objektif, bukan pada suatu kekuasaan yang mutlak.

Secara filosofis, hukum yang berlaku di Negara Indonesia berpusat kepada filosofi Pancasila (lima sila atau lima asas). Artinya, ke-lima sila yang tercantum dalam Pancasila itu adalah merupakan ideologi negara yang memuat nilai-nilai yang berakar pada pandangan hidup dan filsafat atau falsafah bangsa serta cita-cita normatif bagi penyelenggaraan bernegara yang memiliki fungsi dan peranan sebagai pondamen (pondasi), pedoman dan pegangan dalam bersikap, bertingkah laku dalam kehidupan sehari-hari (dalam bermasyarakat, berbangsa dan bernegara).

Negara memiliki tugas untuk melindungi hak dan kewajiban serta kebebasan warga negaranya, diantaranya memberikan perlindungan hukum bagi setiap individu atau warga negara; tanpa membedakan suku, ras, agama, antar golongan dan juga memberikan bentuk penegakan hukum dalam menjalankan suatu tugas dari UU yang dimaksud. Sebagaimana dimaksud bahwa penegakan hukum merupakan seperangkat aturan yang

¹ Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, Penjelasan Pasal 1 Ayat (3).

berisi perintah serta larangan sifatnya mengikat, serta terdapat sanksi jika terdapat pelanggaran terhadap hukum itu sendiri, yang dimana bahwa tujuan hukum adalah untuk memberikan keadilan, kemanfaatan dan kepastian.

Untuk mencapai tujuan hukum tersebut, maka norma-norma hukum harus ditegakkan melalui penegakan hukum yaitu proses dilakukannya upaya untuk tegaknya atau berfungsinya norma-norma hukum secara nyata sebagai pedoman perilaku dalam lalu lintas atau hubungan-hubungan hukum dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara. Dengan demikian, maka hukum harus ditegakkan agar dapat berfungsi dengan baik sehingga tujuan dari hukum dapat tercapai.²

Didalam penegakan hukum setiap negara yang menganut paham negara hukum, terdapat tiga prinsip dasar, yaitu supremasi hukum (*supremacy of law*), kesetaraan di hadapan hukum (*equality before the law*), dan penegakan hukum dengan cara yang tidak bertentangan dengan hukum (*due process of law*).³

Hukum menetapkan apa yang harus dilakukan dan apa yang tidak boleh dilakukan ataupun dilarang. Sasaran hukum yang hendak dituju bukan hanya orang yang nyata berbuat melawan hukum, melainkan juga perbuatan hukum yang kemungkinan akan terjadi, dan kepada alat perlengkapan negara untuk bertindak menurut hukum. Sistem bekerjanya hukum yang demikian itu menerapkan salah satu bentuk dari penegakan hukum yang berlaku di Indonesia.⁴

² Rahman Amin, "Perindungan Hukum Justice Collaborator Dalam Sistem Peradilan Pidana Di Indonesia: Studi Perkara Tindak Pidana Narkotika", Sleman: Deepublish, 2020, Hlm.50.

³ Panduan Pemasaryakatan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 Dan Ketetapan Majelis Permusyawaratan Rakyat Republik Indonesia, 2014, Sekretariat Jendral Mpr Ri, Cet. 13, Jakarta, Hlm. 68.

⁴ Evi Hartanti, 2000, *Tindak Pidana Korupsi*, Edisi Kedua, Jakarta: Sinar Grafika, Hlm. 1.

Adanya penegakan hukum menjadikan undang-undang atau hukum tidak hanya menjadi dokumen saja. Oleh karena itu, keberhasilan hukum tergantung pada penerapan dan penerapan hukum, jika penerapan hukum tidak berhasil, namun hukum yang sempurna tidak membawa atau memberi makna yang sesuai dengan tujuan hukum.⁵

Perkembangan teknologi yang terjadi sekarang merupakan sebuah fenomena yang tidak dapat di bendung, dimana segala ini kehidupan sekarang telah berubah menjadi serba digital, dengan kemauan di bidang tekhnologi ini diharapkan memberikan dampak besar bagi kemudahan dalam berkegiatan sehari-hari bagi manusia.

Dalam perkembangan teknologi tersebut salah satunya dalam bidang digitalisasi kegiatan manusia, yang dimana manusia sekarang banyak melakukan kegiatan mereka di dunia digital, mulai dari berinteraksi jarak jauh hingga melakukan kegiatan perekonomian, bagai pisau bermata dua kemajuan ini membuat praktek-praktek kejahatan juga berubah yang semuanya konvensional menjadi kearah digital, J.E. Sahetapy menyatakan dalam artikelnya, bahwa kejahatan erat kaitanya dengan perkembangan masyarakat. Semakin maju kehidupan masyarakat, maka kejahatan juga semakin maju. Kejahatan juga menjadi sebagian dari hasil budaya itu sendiri.⁶

Salah satu dampak buruknya perkembangan teknologi melalui jaringan internet adalah perjudian online yang sebelumnya orang-orang melakukan perjudian dengan cara biasa seperti togel, sabung ayam, dan poker di sebuah perkumpulan atau tempat secara langsung dan nyata, sekarang perjudian dapat di akses melalui gadget masing-masing, yang dimana dahulu perjudian ini hanya merambah kalangan tertentu karena susah di temukan dan tersembunyi, akan tetapi sekarang mulai dari anak-anak sampai ke orang dewasa pun dapat mengakses judi melalui gadget masing-masing dimanpun dan kapanpun selagi jaringan internet tersedia.

⁵ Sodikin, *Penegakan Hukum Lingkungan*, Jakarta: In Media, 2018, Hlm. 36.

⁶ Abdul Wahid & Mohammad Labbib, *Kejahatan Mayantara (Cyber Crime)*, Bandung: Pt Refika Aditama, 2005, Hlm. 19-21.

Pada hakikatnya perjudian merupakan perilaku yang melanggar norma agama, etika, moral dan norma hukum serta membahayakan penghidupan masyarakat dan kehidupan masyarakat, berbangsa, dan bernegara. Di Indonesia judi merupakan kejahatan atau tindak pidana sehingga setiap yang terlibat didalamnya akan dikenakan sanksi pidana. Pasal yang mengatur judi ialah Pasal 303 ayat (1) Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP), berbunyi:

“Diancam dengan kurungan paling lama empat tahun atau denda paling banyak sepuluh juta rupiah: ke-1 barangsiapa menggunakan kesempatan untuk main judi, yang diadakan dengan melanggar ketentuan – ketentuan tersebut pasal 303; ke-2 barangsiapa ikut serta permainan judi yang diadakan di jalan umum atau di pinggirnya maupun di tempat yang dapat dimasuki oleh khalayak umum, kecuali jika untuk mengadakan itu, ada izin dari penguasa yang berwenang.”

Sebelum diberlakukannya UU No.19 Tahun 2019 perubahan atas UU No.11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, maka dalam melakukan tindakan penegakan hukum masih menggunakan ketentuan menurut KUHP dan KUHP, sehingga jika terjadinya tindak pidana digital terjadinya kekosongan hukum (*rechtsvacuum*).

Sebuah permainan bisa dibilang perjudian jika terpenuhi unsur dalam pasal 303 KUHPidana.⁷ Dalam Pasal 303 ayat (3) menjelaskan bahwa main judi ialah :

Tiap-tiap permainan yang mendasarkan pada pengharapan dan pada umumnya hanya bergantung pada untung-untungan saja dan juga setiap pertaruhan lain. Jenis pertaruhan lain yang dimaksud adalah setiap permainan yang memiliki tarhan, dilakukan di tempat umum, atau menjadikan permainan sebagai pencaharian.

Pada Undang – Undang No.19 Tahun 2016 perubahan atas Undang – Undang No.11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik Pasal 27 ayat (2) berbunyi :

⁷ Aman Syukur & Putri Ramadhani, "Unsur Pidana Dalam Game Online Higgs Domino Yang Chip/Koin Di Perjual Belikan Di Tinjau Dari Perspektif Hukum Pidana Islam Dan Hukum Positif", Jurnal Institusi Politeknik Ganesha Medan Juripol, Vol.4 No.2, September 2021, Hlm. 331.

“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“

Selanjutnya ketentuan sanksi dalam perbuatan tersebut di atur dalam BAB XI tentang Ketentuan Pidana, yang pada Pasal 45 Ayat (1) menentukan bahwa : “ Setiap orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (1), ayat (2), ayat (3) atau ayat (4) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 1.000.000.000,00 (satu milyar rupiah).”

Terjadinya praktik perjudian online ini tidak mudah untuk dibuktikan karena beberapa hal, adapun alasan yang utama adalah susahnya pembuktian terhadap sebuah *game online* dapat dikatakan sebuah kegiatan judi, dalam pembuktian di pengadilan sangat membutuhkan bukti – bukti yang sesuai dan diakui oleh hukum acara (KUHAP), sehingga masih harus didukung keterangan saksi ahli untuk dapat diterima di pengadilan sebagai bukti perbuatan tersebut merupakan tindakan perjudian online.

Akibat dari tidak mudahnya pembuktian judi online di pengadilan maka di dalam Pasal 5 ayat (2) Undang – Undang No.19 tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik juga menegaskan bahwa : “Informasi elektronik dan/atau Dokumen elektronik dan/atau hasil cetaknya sebagaimana dimaksud pada ayat (1) di atas merupakan perluasan dari alat bukti yang sah sesuai dengan hukum acara yang berlaku di Indonesia”.

Dengan adanya ketentuan Pasal di atas maka dalam pengungkapan perjudian online jadi sangat terbantu. Dalam penulisan proposal ini, penulis mencoba meninjau dan menganalisa mengenai Tindak Pidana Judi *Online*. Penulis akan melakukan penelitian hukum dengan cara analisis yuridis normatif, dimana hasil dalam penelitian akan dituangkan dalam karya tulis yang dibuat oleh penulis yang berjudul : **“Impelementasi Pembuktian atas Penerapan Pasal 303 KUHP Juncto Pasal 27 ayat 2 Undang-Undang No 19 Tahun 2016 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik Terhadap Tindak Pidana Praktik Judi Online”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dibahas di atas, maka banyak timbul permasalahan-permasalahan hukum pada penelitian ini. Seperti yang diatur dalam Pasal 303 ayat (1) Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP). Permainan Judi Online bisa dibidang termasuk kedalam perjudian seperti pada Pasal 303 ayat (3) KUHP yang berisi bahwa tiap-tiap permainan yang mendasarkan pada pengharapan dan pada umumnya hanya bergantung pada untung-untungan saja dan juga setiap pertaruhan. Sedangkan pada Undang – Undang No.19 Tahun 2016 perubahan atas Undang – Undang No.11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik Pasal 27 ayat (2) juga mengatur tentang Informasi elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian. Bahkan sanksi pidana seseorang diatur dalam BAB XI tentang Ketentuan Pidana, yang pada Pasal 45 Ayat (1) berisi seseorang yang melakukan perbuatan judi dapat dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 1.000.000.000,00 (satu milyar rupiah).

Jelas bahwa pada hakikatnya perjudian merupakan perilaku yang melanggar norma agama, etika, moral dan norma hukum serta membahayakan penghidupan masyarakat dan kehidupan masyarakat, berbangsa, dan bernegara. Namun pada kenyataannya praktik perjudian online ini tidak mudah untuk dibuktikan karena susahnya pembuktian terhadap sebuah game online dapat dikatakan sebuah kegiatan judi, dalam pembuktian di pengadilan sangat membutuhkan bukti – bukti yang sesuai dan dapat diakui oleh hukum acara (KUHP), sehingga masih harus didukung keterangan saksi ahli untuk dapat diterima di pengadilan sebagai bukti perbuatan tersebut merupakan tindakan perjudian online.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan Identifikasi masalah di atas, ada beberapa masalah yang akan diteliti yang dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan hukum dalam pembuktian tindak pidana permainan judi online termasuk dalam jenis perjudian menurut Pasal 303 KUHP Jo Pasal 27 ayat 2 UU No.19 Tahun 2016 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik ?
2. Bagaimana penindakan dalam tindak pidana judi online jika dikaitkan dengan Pasal 303 KUHP dan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik ?

1.4 Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan di atas dapat disebutkan bahwa penelitian ini mempunyai 2 (dua) tujuan pokok. Adapun tujuan pokok penelitian, yaitu:

1. Untuk Mengetahui dan menganalisis permainan judi online termasuk dalam perjudian menurut Pasal 303 KUHP Jo Pasal 27 ayat 2 UU No.19 Tahun 2016 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.
2. Untuk mengetahui dan menganalisis pembuktian dalam penindakan tindak pidana judi *online* jika dikaitkan dengan Pasal 303 KUHP dan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Selain mempunyai 2 (dua) tujuan pokok seperti tersebut di atas, penelitian ini juga mempunyai manfaat, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini bermanfaat bagi pihak akademis sebagai bahan pengkajian penelitian lebih lanjut serta bermanfaat bagi masyarakat khususnya masyarakat dalam memahami tentang tindak pidana judi online menurut Pasal 303 KUHP dan Undang-Undang No.19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang No.11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini bermanfaat secara praktis bagi masyarakat, aparat penegak hukum, seperti polisi, jaksa, hakim dan lembaga pemasyarakatan, sehingga dengan demikian penelitian ini dapat bermanfaat untuk pembuktian tindak pidana judi online terkait dengan informasi dan transaksi elektronik.

1.5 Kerangka Teoritis, Kerangka Konseptual, dan Kerangka Pemikiran

1.5.1 Kerangka Teoritis

Adapun kerangka teori yang akan dijadikan landasan suatu penelitian tersebut, adalah teori-teori hukum yang telah dikembangkan oleh para ahli hukum dalam berbagai kajian antara lain sebagai berikut:

A. Teori Kepastian Hukum

Menurut Sudikno Mertokusumo, kepastian hukum adalah jaminan bahwa hukum dijalankan, bahwa yang berhak menurut hukum dapat memperoleh haknya dan bahwa putusan dapat dilaksanakan. Kepastian hukum erat kaitannya dengan keadilan, namun hukum tidak identik dengan keadilan. Hukum bersifat umum, mengikat setiap orang, bersifat menyamaratakan. Keadilan bersifat subyektif, individualistis, dan tidak menyamaratakan.⁸

⁸ Sudikno Mertokusumo, 2007, *Mengenal Hukum Suatu Pengantar*, Yogyakarta: Liberty, Hlm. 160.

Dengan kata lain, setiap penyelenggaraan negara dan pemerintahan harus memiliki legitimasi, yaitu kekuasaan yang diabadikan dalam undang-undang. Hakikat asas legalitas dengan demikian adalah kewenangan, yaitu kesanggupan untuk melakukan perbuatan hukum tertentu.

B. Teori Penegakan Hukum

Secara umum penegakan hukum dapat diartikan sebagai tindakan menerapkan perangkat sarana hukum tertentu untuk memaksakan sanksi hukum guna menjamin pentaatan terhadap ketentuan yang ditetapkan tersebut, sedangkan menurut Satjipto Raharjo Penegakan hukum adalah suatu proses untuk mewujudkan keinginan-keinginan hukum yaitu pikiran pikiran badan pembuat undang-undang yang dirumuskan dalam peraturan hukum menjadi kenyataan.⁹

C. Teori Pembuktian

Teori Pembuktian adalah proses pembuktian atau membuktikan mengandung maksud dan usaha untuk menyatakan kebenaran atas sesuatu peristiwa, sehingga dapat diterima akal terhadap kebenaran peristiwa tersebut.¹⁰Pembuktian mengandung arti bahwa benar suatu peristiwa pidana telah terjadi dan terdakwa yang bersalah melakukannya, sehingga harus mempertanggungjawabkannya¹¹ Pembuktian adalah ketentuan-ketentuan yang berisi penggarisan dan pedoman tentang cara-cara yang dibenarkan undang-undang membuktikan kesalahan yang didakwakan kepada terdakwa. Pembuktian juga merupakan ketentuan yang mengatur alat-alat bukti yang dibenarkan undang-undang dan boleh dipergunakan hakim membuktikan

⁹ Satjipto Raharjo, *Masalah Penegakan Hukum*, Bandung : Sinar Baru, 1983, Hlm. 24.

¹⁰ Martiman Prodjohamidjojo, 1984, Komentar atas KUHAP: Kitab Undang-Undang Hukum Acara Pidana, Jakarta: Pradnya Paramitha, halaman 11

¹¹ Darwan Prinst, 1998, *Hukum Acara Pidana Dalam Praktik*, Jakarta: Djambatan, halaman 133

kesalahan yang didakwakan.¹² Hukum pembuktian merupakan sebagian dari hukum acara pidana yang mengatur macam-macam alat bukti yang sah menurut hukum, sistem yang dianut dalam pembuktian, syarat-syarat dan tata cara Mengajukan bukti tersebut serta kewenangan hakim untuk menerima, menolak dan menilai suatu pembuktian.¹³ Kitab Undang-Undang Hukum Acara Pidana tidak memberikan penjelasan mengenai pengertian pembuktian. KUHAP hanya memuat peran pembuktian dalam Pasal 183 bahwa hakim tidak boleh menjatuhkan pidana kepada seseorang kecuali apabila dengan sekurang-kurangnya dua alat bukti yang sah ia memperoleh keyakinan bahwa suatu tindak pidana benar-benar terjadi dan bahwa terdakwa yang bersalah melakukannya. dan jenis-jenis alat bukti yang sah menurut hukum, yang tertuang dalam Pasal 184 ayat (1) KUHAP yaitu:

1. Keterangan Saksi;
2. Keterangan Ahli;
3. Surat;
4. Petunjuk; dan
5. Keterangan terdakwa

1.5.2 Kerangka Konseptual

Dalam kerangka konseptual ini penulis berusaha memberi batasan mengenai hal-hal yang dianggap penting yang berhubungan dengan penulisan proposal ini, adalah sebagai berikut:

1. Tindak pidana merupakan perbuatan yang dilakukan oleh seseorang dengan melakukan suatu kejahatan atau pelanggaran pidana yang

¹² M.Yahya Harahap, 2006, Pembahasan Permasalahan dan Penerapan KUHAP: Pemeriksaan Sidang Pengadilan, Banding, Kasasi, dan Peninjauan Kembali: Edisi Kedua, Jakarta: Sinar Grafika, halaman 273

¹³ Hari Sasangka dan Lily Rosita. 2003. Hukum Pembuktian Dalam Perkara Pidana, Bandung: Mandar Maju, halaman 10

merugikan kepentingan orang lain atau merugikan kepentingan umum. Menurut *Vos*, tindak pidana adalah suatu kelakuan manusia diancam pidana oleh peraturan-peraturan undang-undang, jadi suatu kelakuan pada umumnya dilarang dengan ancaman pidana.¹⁴

2. Pelaku tindak pidana adalah perbuatan seseorang atau sekelompok orang yang menimbulkan peristiwa pidana atau perbuatan melanggar hukum pidana dan diancam dengan hukuman.¹⁵
3. Tindak Pidana Cyber Crime
4. Perjudian adalah Permainan dengan memakai uang sebagai taruhan dan berjudi adalah mempertaruhkan sejumlah uang atau harta dalam permainan tebakkan berdasarkan kebetulan dengan tujuan mendapatkan sejumlah uang atau harta yang lebih besar dari pada jumlah uang atau harta semula.¹⁶
5. Perjudian online adalah kegiatan perjudian atau suatu kegiatan mempertaruhkan sejumlah uang atau harta dalam permainan tebakkan berdasarkan kebetulan, dengan tujuan mendapatkan sejumlah uang atau harta yang lebih besar dari pada jumlah uang atau harta semula dengan akses internet yang tersedia.
6. Media elektronik adalah semua informasi atau data yang diciptakan, didistribusikan, serta diakses memakai bentuk elektronik, salah satu media elektronik yang digunakan salah satunya adalah internet.¹⁷

¹⁴ Tri Andrisman, *Asas-Asas Dan Dasar Aturan Umum Hukum Pidana Indonesia*, Universitas Lampung, 2009, Hlm. 70.

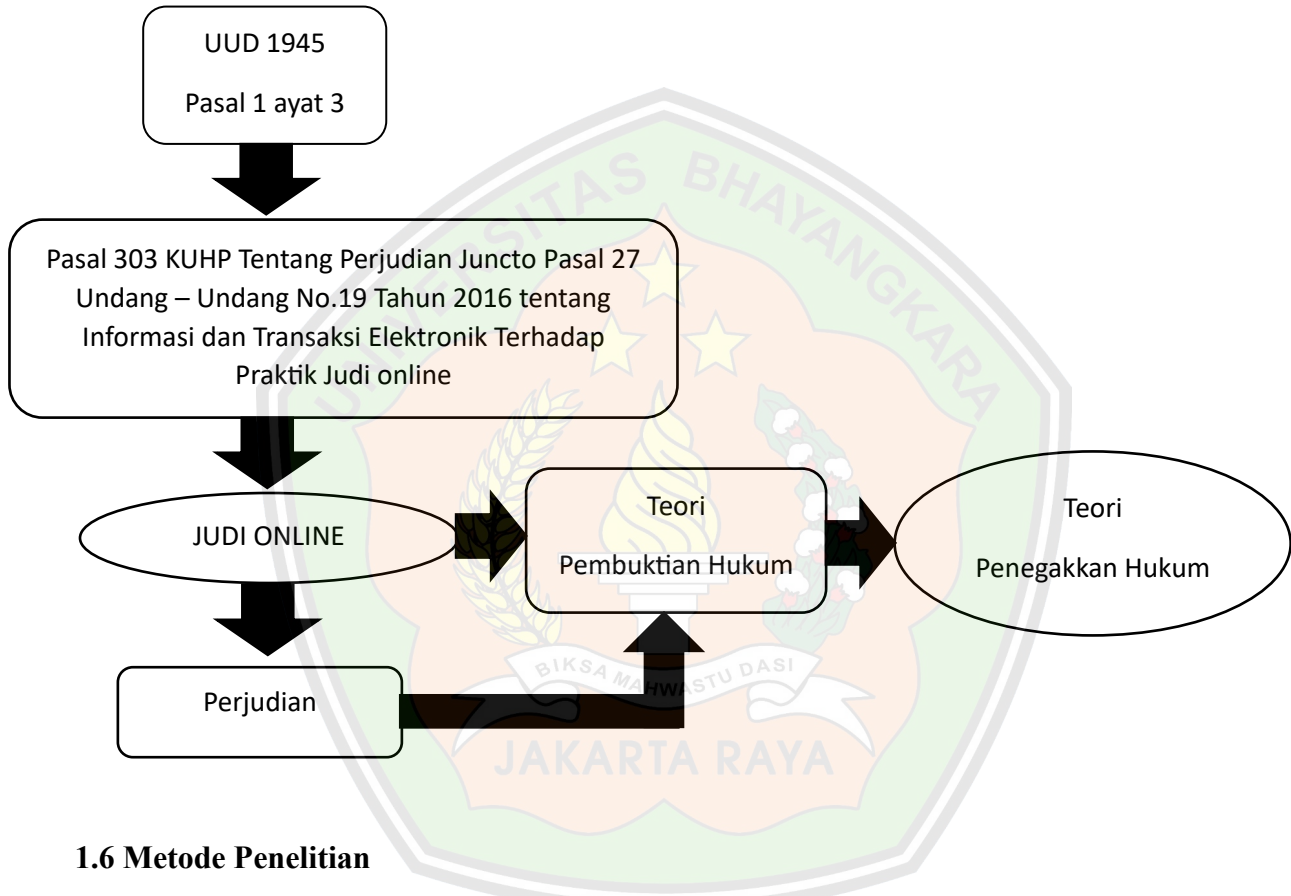
¹⁵ *Ibid.*, Hlm. 83.

¹⁶ W.J.S. Poerwadarminta, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Balai Pustaka, Jakarta, 1993, Hlm. 419.

¹⁷ Anne Ahira, *Media Elektronik*, [Http://www.aneahira.com/Media-Elektronik.Htm](http://www.aneahira.com/Media-Elektronik.Htm).2016, Diakses Pada 20 April 2022 Pukul 15.08 Wib.

7. *Game* online adalah sebuah game yang dimainkan dengan multi pemain dari berbagai penjuru dunia di waktu yang sama melalui internet.

1.5.3 Kerangka Pemikiran



1.6 Metode Penelitian

Pengertian sederhana metode penelitian adalah tata cara bagaimana melakukan penelitian. Metode penelitian membicarakan mengenai tata cara pelaksanaan penelitian. Istilah metode penelitian atas dua kata, yaitu kata metode dan kata penelitian. Kata metode berasal dari bahasa Yunani, yaitu *methodos* yang berarti cara atau menuju suatu jalan.

Metode merupakan kegiatan ilmiah yang berkaitan dengan suatu kerja (sistematis) untuk memahami suatu subjek atau objek penelitian, sebagai upaya untuk menemukan jawaban yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah dan termasuk keabsahannya.¹⁸ Adapun pengertian penelitian adalah suatu proses pengumpulan dan analisis data yang dilakukan secara sistematis, untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu. Pengumpulan dan analisis data dilakukan secara ilmiah, baik bersifat kuantitatif maupun kualitatif, eksperimental maupun non-eksperimental, interaktif maupun non interaktif.¹⁹

Menurut Sugiyono, metode penelitian adalah cara-cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid, dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan, dan dibuktikan suatu pengetahuan tertentu, sehingga pada gilirannya dapat digunakan untuk memahami, memecahkan, dan mengantisipasi masalah.²⁰

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan proposal skripsi ini dan tujuan dari pembahasan penulis menguraikan secara ringkas sistematika penulisan yang dibagi dalam 5 (lima) bab, berikut ini:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas mengenai Latar Belakang Masalah, Identifikasi Masalah dan Rumusan Masalah, Tujuan dan Manfaat Penelitian, Kerangka Teori, Kerangka Konseptual dan Kerangka Pemikiran, serta Sistematika Penelitian.

¹⁸ Rosady Ruslan, *Metode Penelitian Public Relations dan Komunikasi*, Jakarta: Rajawali Pers, 2003, hlm. 24

¹⁹ Nana Syaodih, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Rosda Karya, 2005, hlm. 5

²⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2009, hlm 6.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini membahas mengenai pengertian umum Tindak pidana, pengertian Tindak Pidana *Cyber Crime*, pengertian Tindak Pidana Perjudian, serta aturan-aturan tentang Perjudian Online yang terjadi di masyarakat, game yang bukan perjudian, pelaku game online.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini membahas mengenai jenis penelitian, metode pendekatan, sumber bahan hukum, metode pengumpulan bahan hukum, dan metode analisis bahan hukum.

BAB IV PEMBAHASAN DAN PENELITIAN

Pada bab ini membahas dan menganalisis secara yuridis mengenai implementasi Pasal 303 KUHP Juncto Pasal 27 ayat 2 Undang-undang No.19 tahun 2016 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik Terhadap Praktik Judi Online dan penyelesaian hukum terhadap Para pelaku tindak pidana perjudian online.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini membahas hasil, kesimpulan dan saran penulis, kesimpulan tersebut merupakan rumusan masalah I dan rumusan masalah II dan saran penulis sesuai dengan tema penelitian yang penulis bahas.