

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Hukum Di Indonesia terbagi menjadi dua bagian. Yaitu hukum private dan hukum publik. Hukum private meliputi Hukum Perdata Formil dan Hukum Perdata Materiil, sedangkan hukum Publik meliputi Hukum Pidana Formil dan Hukum Materiil.

Hukum Pidana Formil diatur dalam Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1981 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Acara Pidana dan Undang-Undang dan Peraturan lainnya yang memiliki kekuatan Hukum Tetap seperti Undang-Undang Nomor 48 Tahun 2009 tentang Kekuasaan kehakiman. Sedangkan Hukum Materiil dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana, maupun Undang-Undang dan Peraturan lainnya yang memiliki kekuatan Hukum Tetap seperti Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi Transaksi Elektronik, Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak dan Undang-Undang lainnya.<sup>1</sup>

Kitab Undang-Undang Hukum Pidana terbagi menjadi tiga bagian, yaitu pertama tentang aturan umum yang terdiri dari Sembilan bab, bagian kedua tentang kejahatan yang terdiri dari tiga puluh satu bab, dan bagian ketiga tentang pelanggaran Sembilan bab.<sup>2</sup>

Tindak Pidana Perjudian merupakan tindak pidana yang diatur pada Pasal 303 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana pada Buku Kedua, Bab XIV tentang Kesusilaan, dimana Pasal 303 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana menyatakan, bahwa,

“1) Diancam dengan pidana penjara paling lama sepuluh tahun atau pidana denda paling banyak dua puluh lima juta rupiah, barang siapa tanpa mendapat izin:

---

<sup>1</sup> Agus raharjo, *Cyber Crime Pemahaman dan Upaya Pencegahan Kejahatan Berteknologi*, Bandung : Citra Aditya Bakti, 2012. hlm. 4

<sup>2</sup> Adami Chazawi, *Hukum Pidana*, Rajawali Pers : Bandung, 2009. hlm. 3

1. Dengan sengaja menawarkan atau memberikan kesempatan untuk permainan judi dan menjadikannya sebagai mata pencaharian, atau dengan sengaja turut serta dalam suatu perusahaan perjudian;
  2. Dengan sengaja menawarkan atau memberi kesempatan kepada umum untuk bermain judi atau dengan sengaja turut serta dalam perusahaan perjudian, dengan tidak peduli apakah untuk menggunakan kesempatan itu diadakan suatu syarat atau dipenuhi suatu tata-cara;
  3. Turut serta pada permainan judi sebagai mata pencaharian
- 2) Kalau yang bersalah melakukan kejahatan tersebut dalam menjalankan pekerjaannya, maka haknya untuk menjalankan pekerjaan itu dapat dicabut.
- 3) Yang dimaksud dengan permainan judi adalah tiap-tiap permainan, di mana kemungkinan untuk menang pada umumnya bergantung pada peruntungan belaka, juga karena pemainnya lebih terlatih atau lebih mahir. Dalam pengertian permainan judi termasuk juga segala pertarungan tentang keputusan perlombaan atau permainan lainnya yang tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala pertarungan lainnya. (KUHP 37-1 sub 21, 542; Sv. 71; IR. 62; RBg. 498; S. 1923-351.)<sup>3</sup>

Seiring perkembangan Zaman, ketentuan mengenai perjudian tidak hanya diatur dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana, karena seiring perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan, yang awalnya hanya dapat dilakukan oleh pemain yang saling bertatap wajah atau dimuka umum sebagaimana rumusan Pasal 303 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana, kini perjudian juga dapat dilakukan melalui media internet, sehingga terdapat ketentuan yang mengatur mengenai perjudian yang diatur oleh Undang-Undang diluar Kitab Undang-Undang Hukum Pidana, yaitu diatur pada ketentuan Pasal 27 Ayat 2 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi Transaksi Elektronik, dimana ketentuan Pasal 27 Ayat 2 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi Transaksi Elektronik tersebut menyatakan bahwa,

---

<sup>3</sup> R. Soenarto Soerodibroto, *KUHP & KUHP: Dilengkapi Yurisprudensi Mahkamah Agung dan Hoge Raad (Edisi 5)*, Bandung : Rajawali Pers, 2009. hlm. 281

“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.”

Sehingga berdasarkan uraian tersebut di atas, maka ketentuan mengenai perjudian yang dilakukan di muka umum maka berlaku ketentuan Pasal 303 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana, sedangkan apabila terjadi suatu tindak pidana perjudian yang dilakukan secara *online* atau melalui media internet, maka seharusnya berlaku ketentuan Pasal 27 Ayat 2 Juncto Pasal 45 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi Transaksi Elektronik.

Namun bagaimana seandainya majelis hakim dalam memeriksa suatu perkara tindak pidana perjudian yang dilakukan secara *online* atau melalui media internet mengadili dan memutus perkara dengan menggunakan ketentuan Pasal 303 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana, meskipun telah berlaku ketentuan Pasal 27 Ayat 2 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi Transaksi Elektronik, sementara itu dalam asas hukum pidana dikenal berlakunya asas *lex specialis derogat legi generalis* adalah salah satu asas hukum, yang mengandung makna bahwa aturan hukum yang khusus akan mengesampingkan aturan hukum yang umum yang diatur dalam ketentuan Pasal 63 Ayat 2 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana.

Pada Putusan Pengadilan Negeri Jakarta Utara Nomor 442/Pid.B/2012/PN.Jkt.Ut terdakwa yang bernama Maulana Ibrahim als Afui, didakwa oleh Jaksa Penuntut Umum melakukan tindak pidana perjudian dengan dakwaan Subsider yaitu pada pada dakwaan primair, terdakwa didakwa dengan

ketentuan Pasal 303 ayat 1 angka 1 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana, sedangkan pada dakwaan subsidair terdakwa didakwa dengan ketentuan Pasal 303 ayat 1 angka 2 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana, sedangkan tindak pidana perjudian yang dilakukan oleh terdakwa dilakukan secara *online* melalui media internet, dimana terdakwa melakukan perbuatannya dengan cara pertama terdakwa Maulana Ibrahim membeli seperangkat komputer dan kartu member serta menyewa sebuah ruko yang akan dijadikan tempat perjudian serta 4 orang karyawan yang akan ditugaskan sebagai kasir yang merangkap sebagai wasit penukar *card member* serta seorang *office boy*, setelah perlengkapan perjudian tersebut dirakit kemudian terdakwa Maulana Ibrahim membuka usaha tempat perjudian tersebut yang diadakan setiap hari Adapun permainan judi bola tangkas */mickey mouse* di MK Net Kec. Penjaringan yang diselenggarakan oleh terdakwa Maulana Ibrahim tersebut dilakukan dengan cara pertama tama para pemain membeli poin/kredit kepada wasit dengan harga Rp 50,-/poin/kredit kemudian poin tersebut oleh kasir dengan menggunakan *member card* (kartu) setelah *member card* terisi poin / kredit barulah pemain dapat melakukan permainan perjudian tersebut dengan cara pemain memencet tombol (+), (-) dan (*Enter*), Tombol (+) dipergunakan untuk menambah jumlah pasangan, tombol (-) untuk mengurangi jumlah pasangan sedangkan tombol (*Enter*) untuk memulai permainan judi, dengan barang bukti yaitu uang tunai hasil perjudian sebesar Rp 1.250.000,- (satu juta dua ratus lima puluh ribu rupiah) ,96 (Sembilan puluh enam unit komputer, 95 (Sembilan puluh lima) buah leader card warna putih, 1 (satu) buah *router board*, 1 (satu) set CCTV, 5(lima) buah *baseline switch*, 1(satu) buah

tas pinggang warna hitam, 18 (delapan belas) buah member card, 2 (dua) buah *member card* yang semuanya digunakan sebagai fasilitas untuk menjalankan perjudian *online*. Pada Putusan Pengadilan Negeri Jakarta Utara Nomor 442/Pid.B/2012/PN.Jkt.Ut, Majelis Hakim memutus terdakwa dengan menyatakan terdakwa bersalah melanggar ketentuan Pasal 303 ayat 1 angka 1 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana, dimana peristiwa tersebut disidangkan pada 22 Oktober 2012 sampai dengan 24 Oktober 2012. Berbeda halnya dengan hasil Putusan 678 /Pid.B/2014/PN.Bks. dimana pada hasil Putusan tersebut, Jaksa Penuntut Umum mendakwa terdakwa dengan ketentuan Pasal 27 Ayat 2 Juncto Pasal 45 Ayat 1 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang ITE, dimana terdakwa Tiyurma Siagian dinyatakan bersalah melakukan tindak pidana perjudian.

Oleh karenanya menarik bagi penulis untuk membahas mengenai perkara ini lebih lanjut dan menuangkannya dalam sebuah karya tulis. Dalam penulisan Skripsi ini, penulis akan menganalisisnya lebih lanjut untuk itu dalam Skripsi berjudul : **Tindak Pidana Perjudian *Online Mickey Mouse* Yang Diputus dengan Pidana Perjudian Menurut Pasal 303 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (Studi Kasus Putusan Pengadilan Negeri Jakarta Utara Nomor 442/Pid.B/2012/PN.Jkt.Ut)**

## **B. Identifikasi dan Rumusan Masalah**

### **1. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas penulis akan mengidentifikasi masalah berkenaan dengan apa yang dimaksud dengan, bagaimana penerapan ketentuan Pasal 303 Kitab Undang-Undang Hukum

Pidana, setelah berlakunya ketentuan hukum Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi elektronik pada perkara Putusan Pengadilan Negeri Jakarta Utara Nomor 442/Pid.B/2012/PN.Jkt.Ut, hasil Putusan 678 /Pid.B/2014/PN.Bks. dimana pada hasil Putusan tersebut, Jaksa Penuntut Umum mendakwa terdakwa dengan ketentuan Pasal 27 Ayat 2 Juncto Pasal 45 Ayat 1 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008, dimana terdakwa Tiurma Siagian dinyatakan bersalah melakukan tindak pidana perjudian.

## 2. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

- a. Bagaimanakah pertimbangan majelis hakim dalam menerapkan ketentuan Pasal 303 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana pada perkara tindak pidana perjudian yang dilakukan secara *online* menurut ketentuan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi elektronik?
- b. Apakah hasil putusan Majelis Hakim pada perkara Hasil Putusan Pengadilan Negeri Jakarta Utara Nomor 442/Pid.B/2012/PN.Jkt.Ut, telah sesuai dengan ketentuan Hukum Pidana dan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik?

## C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

### 1. Tujuan Penelitian

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

- a. Untuk mengetahui pertimbangan majelis hakim dalam menerapkan ketentuan Pasal 303 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana pada perkara tindak pidana perjudian yang dilakukan secara online menurut ketentuan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi elektronik.
- b. Untuk mengetahui apakah hasil putusan Majelis Hakim pada perkara Hasil Putusan Pengadilan Negeri Jakarta Utara Nomor 442/Pid.B/2012/PN.Jkt.Ut, telah sesuai dengan ketentuan Hukum Pidana dan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

### 2. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ada 2 (dua), yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

#### a. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis penelitian ini adalah, untuk pengembangan ilmu hukum pada umumnya Ilmu Hukum Pidana, terutama dalam hal penegakan hukum dalam perkara tindak pidana perjudian yang dilakukan secara *online* melalui media internet.

b. Manfaat Praktis

Manfaat praktis penelitian ini adalah sebagai masukan ilmiah kepada penegak hukum dalam Ilmu Hukum, khususnya dalam hal penegakan hukum dalam perkara tindak pidana perjudian yang dilakukan secara *online* melalui media internet berdasarkan Pasal 303 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana dan Pasal 27 Ayat 2 jo Pasal 45 ayat 1 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, serta implementasinya dalam perkara Pidanaan terhadap Pelaku Tindak Pidana Perjudian yang dilakukan secara online. Selain itu, penelitian ini juga bermanfaat untuk menambah literatur atau bacaan di Perpustakaan berkenaan dengan Hukum Pidana serta yang paling terpenting manfaat tulisan ini digunakan dalam rangka mencapai gelar Sarjana Hukum di Universitas Bhayangkara Jakarta Raya (UBHARA JAYA).

**D. Kerangka Teoritis, Kerangka Konseptual, dan Kerangka Pemikiran**

**1. Kerangka Teoritis**

**a. Tinjauan umum tentang tindak pidana**

Pompe merumuskan bahwa *strafbaar feit* adalah suatu tindakan yang menurut sesuatu rumusan tentang undang-undang telah dinyatakan sebagai tindakan yang dapat dihukum. Sedangkan Vos merumuskan bahwa *strafbaar feit* adalah suatu kelakuan manusia yang diancam pidana oleh peraturan perundang-undangan. R. tresna menyebut dengan istilah peristiwa pidana, yang mengandung arti suatu perbuatan atau rangkaian perbuatan manusia,



yang bertentangan dengan undang-undang atau peraturan perundang-undangan lainnya, terhadap perbuatan mana diadakan tindakan penghukuman.<sup>4</sup>Selanjutnya R. Tresna merumuskan, bahwa peristiwa pidana harus memenuhi syarat-syarat sebagai berikut:

- a. Harus ada suatu perbuatan manusia.
- b. Perbuatan itu harus sesuai dengan apa yang dilukiskan di dalam ketentuan hukum.
- c. Harus terbukti adanya dosa pada orang yang berbuat, yaitu orangnya harus dapat dipertanggungjawabkan.
- d. Perbuatan itu harus berlawanan dengan hukum.
- e. Terhadap perbuatan itu harus tersedia ancaman hukuman dalam undang-undang.<sup>5</sup>

“Wirjono Prodjodikoro merumuskan tindak pidana sebagai suatu perbuatan yang pelakunya dapat dikenakan hukuman pidana dan pelaku itu dapat dikatakan merupakan subjek tindak pidana.”<sup>6</sup>

Lebih lanjut Van Hamel merumuskan delik (*strafbaar feit*) itu sebagai kelakuan manusia yang dirumuskan dalam undang-undang, melawan hukum, yang patut dipidana dan dilakukan dengan kesalahan. Vos lebih singkat merumuskan delik (*strafbaar feit*) sebagai suatu kelakuan manusia yang oleh

---

<sup>4</sup> Adami Chazawi, *Hukum Pidana*, Rajawali Pers : Bandung, 2009. hlm. 72-73

<sup>5</sup> E.Y. Kanter, dkk, *Asas-Asas Hukum Pidana Di Indonesia Dan Penerapannya*, (Jakarta: Stora Grafika, 2002)0, hlm. 208-209

<sup>6</sup> Andi Hamzah, *Asas-asas Hukum Pidana (Edisi Revisi)*, Rhineka Cipta : Jakarta, 2008 hlm. 88

peraturan perundang-undangan diberi pidana, jadi suatu kelakuan manusia yang pada umumnya dilarang dan diancam dengan sangsi pidana.<sup>7</sup>

**b. Tinjauan Umum Asas *Lex Specialis Derogat Legi Generalis***

Dalam hukum pidana dikenal berlakunya asas *lex specialis derogat legi generalis* adalah salah satu asas hukum, yang mengandung makna bahwa aturan hukum yang khusus akan mengesampingkan aturan hukum yang umum yang diatur dalam ketentuan Pasal 63 Ayat 2 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana. Menurut Bagir Manan dalam bukunya yang berjudul Hukum Positif Indonesia (hal. 56, dikutip dari buku Maskun)<sup>8</sup>, ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan dalam asas *lex specialis derogat legi generalis*, yaitu :

- 1) Ketentuan-ketentuan yang didapati dalam aturan hukum umum tetap berlaku, kecuali yang diatur khusus dalam aturan hukum khusus tersebut;
- 2) Ketentuan-ketentuan *lex specialis* harus sederajat dengan ketentuan-ketentuan *lex generalis* (undang-undang dengan undang-undang);
- 3) Ketentuan-ketentuan *lex specialis* harus berada dalam lingkungan hukum (rezim) yang sama dengan *lex generalis*. Kitab Undang-Undang Hukum Dagang dan Kitab Undang-Undang Hukum Perdata sama-sama termasuk lingkungan hukum keperdataan.

---

<sup>7</sup> Ibid., hlm. 88

<sup>8</sup> Maskun, *Kejahatan Siber (Cyber Crime): Suatu Pengantar*, Prenada Media Group : Bandung, 2013. hlm. 16

### c. Tinjauan umum tentang tindak pidana perjudian

Judi merupakan permainan dengan memakai uang atau barang berharga sebagai taruhan seperti main dadu, kartu dan lain-lain sebagai pangkal kejahatan.<sup>9</sup>

Lebih lanjut pengertian perjudian menurut Kartini Kartono adalah pertarungan dengan sengaja, yaitu mempertaruhkan satu nilai atau sesuatu yang dianggap bernilai dengan menyadari adanya resiko dan harapan-harapan tertentu pada peristiwa-peristiwa, permainan pertandingan, perlombaan dan kejadian-kejadian yang tidak atau belum pasti hasilnya.<sup>10</sup>

Di Indonesia terdapat beberapa peraturan yang mengatur mengenai perjudian, seperti Pasal 303 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (“KUHP”) dan untuk perjudian online diatur dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (“UU ITE”).<sup>11</sup>

Pasal 303 bis ayat (1) Kitab Undang-Undang Hukum Pidana, berbunyi:

“(1) 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.”

---

<sup>9</sup> *Kamus Bahasa Indonesia Online*, sebagaimana dimuat di dalam <http://kamusbahasa.indonesia.org/judi>, diakses tanggal 21 November 2014

<sup>10</sup> Kartini Kartono, *Patologi Sosial*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2009, hlm. 56

<sup>11</sup> Suharto R.M, *Hukum Pidana Materil*, Jakarta: Sinar Grafika, 2014, hlm. 90-91

Sementara dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, pengaturan mengenai perjudian dalam dunia siber diatur dalam Pasal 27, yang berbunyi<sup>12</sup>:

“Setiap orang sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, atau membuat dapat diaksesnya Informasi atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian.”

Ancaman pidana dari pasal di atas yakni disebutkan dalam Pasal 45 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yaitu pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan / atau denda paling banyak Rp 1 miliar. Sehubungan dengan pertanyaan yang Anda ajukan, maka dapat dijelaskan bahwa ancaman hukuman maksimal yang dapat diterima oleh saudara Anda adalah 6 (enam) tahun penjara dan/atau denda paling banyak Rp1 miliar.

Defenisi judi merujuk Pasal 303 ayat (3) Kitab Undang-undang Hukum Pidana (KUHP) yang dirubah dengan Undang-undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian, yang berbunyi:

“Permainan judi adalah “tiap-tiap permainan, di mana pada umumnya kemungkinan mendapatkan untung tergantung pada peruntungan belaka, juga karena permainannya lebih terlatih atau lebih mahir. Di situ termasuk segala pertaruhan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain-lainnya, yang

---

<sup>12</sup> Satjipto Raharjo, *Penegakan Hukum Suatu Tinjauan Sosiologis*, (Yogyakarta: Genta Publishing, 2009), hlm. 179

tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala pertaruhan lainnya”<sup>13</sup>

## 2. Kerangka Konseptual

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

- a. Permainan judi adalah “tiap-tiap permainan, di mana pada umumnya kemungkinan mendapatkan untung tergantung pada peruntungan belaka, juga karena permainannya lebih terlatih atau lebih mahir.
- b. 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..
- c. Transaksi Elektronik adalah perbuatan hukum yang dilakukan dengan menggunakan Komputer, jaringan Komputer, dan/atau media elektronik lainnya.
- d. Dokumen Elektronik adalah setiap Informasi Elektronik yang dibuat, diteruskan, dikirimkan, diterima, atau disimpan dalam bentuk *analog*, digital, elektromagnetik, optikal, atau sejenisnya, yang dapat

---

<sup>13</sup> Josua Sitompul, *Cyberspace, Cybercrimes, Cyberlaw: Tinjauan Aspek Hukum Pidana*, ISBN : Jakarta, 2012. hlm. 164

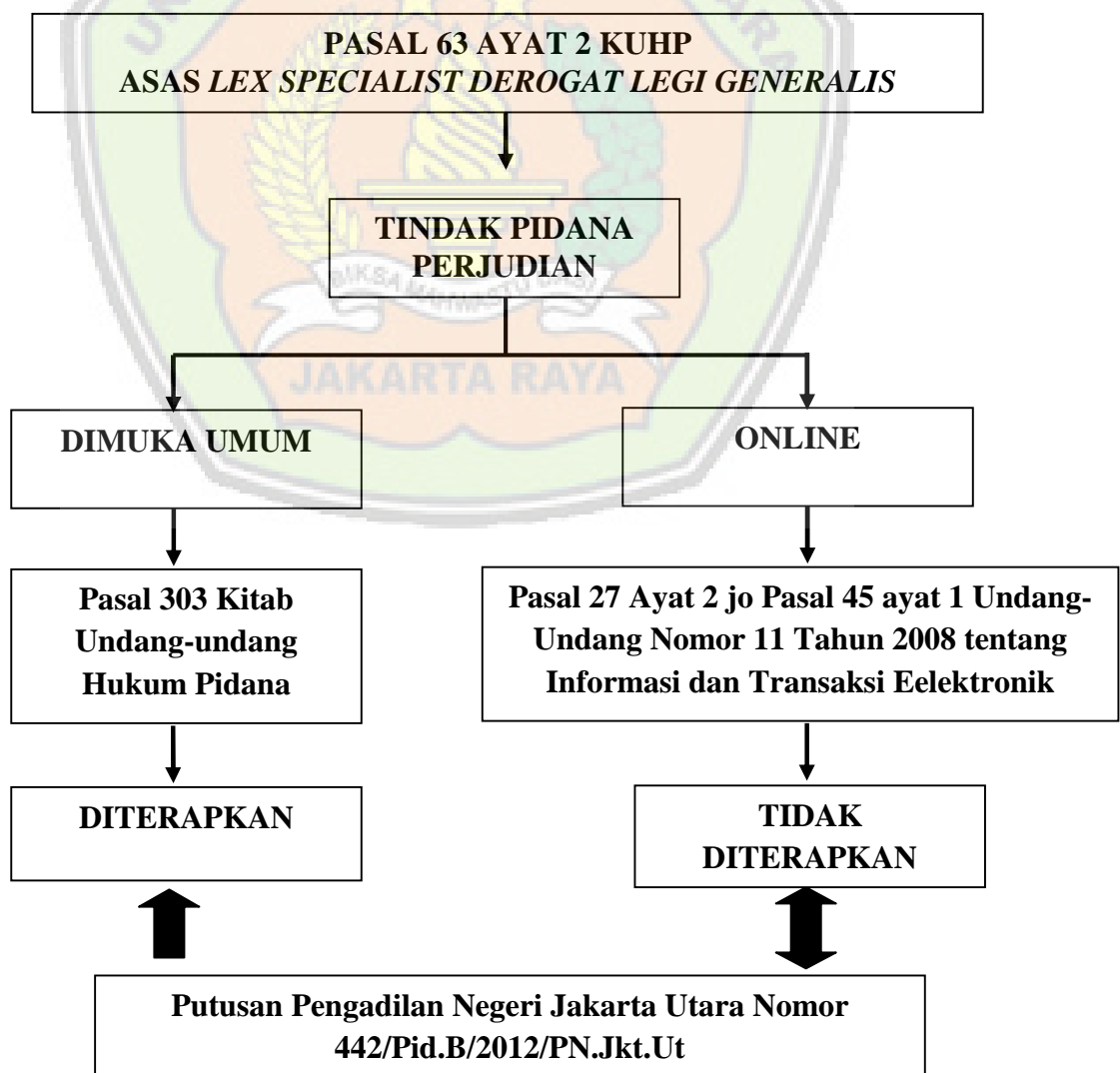
dilihat, ditampilkan, dan/atau didengar melalui Komputer atau Sistem Elektronik, termasuk tetapi tidak terbatas pada tulisan, suara, gambar, peta, rancangan, foto atau sejenisnya, huruf, tanda, angka, Kode Akses, simbol atau perforasi yang memiliki makna atau arti atau dapat dipahami oleh orang yang mampu memahaminya..

- e. Sistem Elektronik adalah serangkaian perangkat dan prosedur elektronik yang berfungsi mempersiapkan, mengumpulkan, mengolah, menganalisis, menyimpan, menampilkan, mengumumkan, mengirimkan, dan/atau menyebarkan Informasi Elektronik..
- f. Komputer adalah alat untuk memproses data elektronik, magnetik, optik, atau sistem yang melaksanakan fungsi logika, aritmatika, dan penyimpanan..
- g. Akses adalah kegiatan melakukan interaksi dengan Sistem Elektronik yang berdiri sendiri atau dalam jaringan.
- h. Nama Domain adalah alamat internet penyelenggara negara, Orang, Badan Usaha, dan/atau masyarakat, yang dapat digunakan dalam berkomunikasi melalui internet, yang berupa kode atau susunan karakter yang bersifat unik untuk menunjukkan lokasi tertentu dalam internet.
- i. Orang adalah orang perseorangan, baik warga negara Indonesia, warga negara asing, maupun badan hukum.

- j. Badan Usaha adalah perusahaan perseorangan atau perusahaan persekutuan, baik yang berbadan hukum maupun yang tidak berbadan hukum..
- k. Hakim adalah pejabat peradilan negara yang diberi wewenang oleh undang-undang untuk mengadili.

### 3. Kerangka Pemikiran

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis merumuskan suatu konsep pemikiran dalam hal penelitian terhadap tindak pidana perjudian secara online pada perkara Putusan, dengan konsep pemikiran sebagai berikut :



## E. Metode Penelitian

Metode penelitian hukum akan digunakan pada karya tulis ini adalah metode penelitian hukum yuridis-normatif. Metode penelitian hukum yuridis-normatif atau yuridis-dogmatif adalah penelitian hukum yang dilakukan dengan cara meneliti bahan pustaka atau data sekunder.<sup>14</sup>

“Data sekunder adalah data yang sudah didokumentasikan sehingga merupakan data yang sudah siap pakai. Penulis menggunakan pendekatan yuridis normatif oleh karena sasaran penelitian ini adalah hukum atau kaedah (*norm*). Pengertian kaedah meliputi asas hukum, kaedah dalam arti sempit (*value*), peraturan hukum konkret. Penelitian yang berobjek hukum normatif berupa asas-asas hukum, sistem hukum, taraf sinkronisasi vertikal dan horisontal.”<sup>15</sup>

Metode penelitian Yuridis Normatif tersebut di atas digunakan oleh penulis untuk melakukan penelitian dalam hal penegakan hukum dalam perkara tindak pidana perjudian yang dilakukan secara *online* melalui media internet berdasarkan Pasal 303 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana dan Pasal 27 Ayat 2 jo Pasal 45 ayat 1 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

### 1. Jenis Penelitian

Skripsi ini menjabarkan, mendiskripsikan, dan menggambarkan mengenai ketentuan hukum mengenai Ilmu Hukum Pidana, khususnya penegakan hukum dalam perkara tindak pidana perjudian yang dilakukan secara *online* melalui media internet berdasarkan Pasal 303 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana dan Pasal 27 Ayat 2 jo Pasal 45 ayat 1 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

<sup>14</sup> Hotma Pardomuan Sibuea dan Heryberthus Sukartono, *Metode Penelitian Hukum*, Jakarta: Krakatauw Book, 2009, hlm 79

<sup>15</sup> *Ibid.* hlm. 10



“Penelitian ini bersifat deskriptif analitis yang artinya bahwa hasil penelitian ini berusaha memberikan gambaran secara menyeluruh, mendalam, tentang suatu keadaan atau gejala yang diteliti. Artinya penelitian akan dibahas dalam bentuk paparan yang diuraikan berdasarkan pada pasal-pasal hukum yang dipergunakan.”<sup>16</sup>

## 2. Sumber Data

Dalam penelitian ini data sekunder merupakan data pokok yang diperoleh dengan cara menelusuri bahan-bahan hukum secara teliti yang berasal dari bahan pustaka, dokumen yang digunakan dalam ketentuan hukum pidana mengenai penegakan hukum dalam perkara tindak pidana perjudian yang dilakukan secara *online* melalui media internet berdasarkan Pasal 303 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana dan Pasal 27 Ayat 2 jo Pasal 45 ayat 1 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

## 3. Metode Pengumpulan Data

Dalam karya tulis ini metode pengumpulan data yang digunakan oleh penulis adalah Studi Pustaka yaitu, suatu pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mempelajari data-data sekunder yang berhubungan dengan masalah yang penulis teliti. Penelitian hukum bertujuan untuk mengumpulkan bahan-bahan hukum dengan maksud untuk menjawab masalah hukum yang sudah diidentifikasi sebelumnya. Bahan-bahan hukum adalah bahan-bahan yang mempunyai kekuatan mengikat dari sudut pandang hukum. Data penelitian hukum adalah data dalam bentuk bahan hukum primer, bahan hukum sekunder, dan bahan hukum tersier.

---

<sup>16</sup> Johny Ibrahim, *Teori Metode dan Penelitian Hukum Normatif*, Bayumedia Publishing, Malang, Jawa Timur, 2007. hlm. 47

Pengumpulan data penelitian ini adalah studi kepustakaan (*library research*). Studi kepustakaan adalah suatu teknik pengumpulan data atau penggalian data kepustakaan.<sup>17</sup>

#### 4. Metode Analisis Data

Data yang diperoleh dari hasil penelitian kepustakaan, selanjutnya dilakukan proses pengeditan data. Ini dilakukan agar akurasi data dapat diperiksa dan kesalahan dapat diperbaiki dengan cara menajaki kembali pada sumber data.

#### 5. Jenis Data

Jenis data yang terutama digunakan dalam penelitian ini adalah data sekunder. Data sekunder adalah data yang diperoleh dari bahan-bahan pustaka. Data kepustakaan adalah suatu data yang sudah didokumentasikan sehingga penggalian data kepustakaan atau data yang sudah didokumentasikan tidak akan perlu dilakukan dengan cara langsung turun ke lapangan. Data sekunder dapat dibedakan:

a. Bahan hukum primer

Bahan Hukum primer pada penelitian ini adalah, Kitab Undang-Undang Hukum Pidana dan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi Transaksi Elektronik.

b. Bahan hukum sekunder

Bahan sekunder pada penelitian ini adalah berupa doktrin serta yurisprudensi yang berhubungan dengan penegakan hukum dalam

---

<sup>17</sup> Bambang Sunggono, *Metode Penelitian Hukum*, Jakarta, Grafindo, 2006, hlm. 112.

perkara tindak pidana perjudian yang dilakukan secara *online* melalui media internet berdasarkan Pasal 303 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana dan Pasal 27 Ayat 2 jo Pasal 45 ayat 1 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

c. Bahan hukum tersier.

Sedangkan bahan hukum tersier pada penelitian ini adalah berupa artikel yang berhubungan dengan pemidanaan terhadap Kejahatan terhadap berdasarkan Pasal 303 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana.

## **F. Sistematika Penulisan**

### **BAB I: PENDAHULUAN**

Pada Bab I menguraikan mengenai Latar Belakang Masalah, Identifikasi dan Perumusan Masalah, Tujuan dan Manfaat Penelitian, Kerangka Teori Kerangka Konseptual dan Kerangka Pemikiran, Metode Penelitian dan Sistematika Penulisan.

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

Pada Bab II menguraikan tentang Tinjauan Umum Hukum Pidana, Perjudian, Penerapan Pasal 303 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana, serta implementasinya dalam perkara penegakan hukum dalam perkara tindak pidana perjudian yang dilakukan secara *online* melalui media internet berdasarkan Pasal 303 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana dan Pasal 27 Ayat 2 jo Pasal 45 ayat 1 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

### BAB III: HASIL PENELITIAN

Pada Bab III menjabarkan mengenai Kasus Posisi Putusan Pengadilan Negeri Jakarta Utara Nomor 442/Pid.B/2012/PN.Jkt.Ut, selain itu pada Bab III ini menguraikan mengenai Hasil Putusan Pengadilan Negeri Jakarta Utara Nomor 442/Pid.B/2012/PN.Jkt.Ut.

### BAB IV: PEMBAHASAN DAN ANALISIS HASIL PENELITIAN

Pada Bab IV menguraikan mengenai Pertimbangan hakim dalam memutus perkara tindak pidana perjudian yang dilakukan secara *online* melalui media internet berdasarkan Pasal 303 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana setelah berlakunya ketentuan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Eelektronik, dan Analisa Terhadap Hasil Putusan Pengadilan Negeri Jakarta Utara Nomor 442/Pid.B/2012/PN.Jkt.Ut.

### BAB V: KESIMPULAN DAN SARAN

Pada Bab V menguraikan mengenai Kesimpulan serta Saran yang Penulis buat sebagai hasil akhir dari penelitian yang dituangkan pada Karya tulis ini.