

**IMPLEMENTASI PASAL 45 AYAT (2) UNDANG-
UNDANG NOMOR 19 TAHUN 2016 TENTANG
INFORMASI DAN TRANSAKSI ELEKTRONIK DI
KOTA BATAM**

SKRIPSI



Oleh:

Rani Pitri Sihombing

180710009

**PROGRAM STUDI ILMU HUKUM
FAKULTAS SOSIAL DAN HUMANIORA
UNIVERSITAS PUTERA BATAM**

TAHUN 2023

**IMPLEMENTASI PASAL 45 AYAT (2) UNDANG-
UNDANG NOMOR 19 TAHUN 2016 TENTANG
INFORMASI DAN TRANSAKSI ELEKTRONIK DI
KOTA BATAM**

SKRIPSI



Oleh:

Rani Pitri Sihombing

180710009

**PROGRAM STUDI ILMU HUKUM
FAKULTAS SOSIAL DAN HUMANIORA
UNIVERSITAS PUTERA BATAM
TAHUN 2023**

**IMPLEMENTASI PASAL 45 AYAT (2) UNDANG-
UNDANG NOMOR 19 TAHUN 2016 TENTANG
INFORMASI DAN TRANSAKSI ELEKTRONIK DI
KOTA BATAM**

SKRIPSI

**Untuk memenuhi salah satu syarat
Memperoleh gelar sarjana**



Oleh:

Rani Pitri Sihombing

180710009

**PROGRAM STUDI ILMU HUKUM
FAKULTAS SOSIAL DAN HUMANIORA
UNIVERSITAS PUTERA BATAM
TAHUN 2023**

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini saya:

Nama : Rani Pitri Sihombing
NPM : 180710009
Fakultas : Ilmu Sosial dan Humaniora
Program Studi : Ilmu Hukum

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul:

**Implementasi Pasal 45 Ayat (2) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016
Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik Di Kota Batam**

Adalah hasil karya saya sendiri dan bukan “duplikasi” dari karya orang lain. Hasil ini adalah dari sepengetahuan saya, didalam skripsi ini tidak terdapat karya ilmiah atau pendapat yang pernah ditulis atau diteritkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip didalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila naskah skripsi ini terbukti terdapat unsur-unsur plagiasi, saya bersedia naskah skripsi ini digugurkan dan skripsi yang saya peroleh dibatalkan, serta di proses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya tanpa ada paksaan dari pihak manapun.

Batam, 28 Januari 2023



Rani Pitri Sihombing

180710009

**IMPLEMENTASI PASAL 45 AYAT (2) UNDANG-UNDANG
NOMOR 19 TAHUN 2016 TENTANG INFORMASI DAN
TRANSAKSI ELEKTRONIK DI KOTA BATAM**

SKRIPSI

**Untuk memenuhi salah satu syarat
memperoleh gelar sarjana**

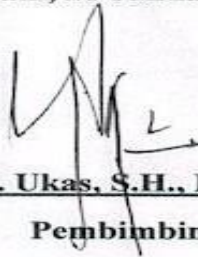
Oleh

Rani Pitri Sihombing

180710009

**Telah disetujui dosen pembimbing pada tanggal
Seperti tertera dibawah ini**

Batam, 28 Januari 2023



Drs. Ukas, S.H., M.Hum

Pembimbing

ABSTRAK

Media sosial merupakan wadah paling tepat untuk seseorang melakukan promosi. Namun, promosi yang beredar di media sosial tidak selalu positif, dalam hal ini sudah banyak sekali promosi tentang judi online. Bahkan para selebgram pun turut serta dalam proses menyebarkan situs judi online tersebut. Perjudian online sendiri diatur di dalam Pasal 45 Ayat 2 Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016. Tujuan dari penulisan skripsi ini adalah untuk mengetahui proses pelaksanaan implementasi Pasal 45 Ayat 2 Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 oleh Polresta Barelang, serta mengetahui apa saja kendala yang dihadapi saat melakukan proses pelaksanaan implementasi Pasal 45 Ayat 2 Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016. Metode yang digunakan untuk penelitian ini adalah menggunakan metode penelitian empiris, dimana data diambil secara wawancara dan studi kepustakaan. Berdasarkan hasil penelitian penulis, proses pelaksanaan Pasal 45 Ayat 2 Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 adalah dilakukan dengan dua upaya, yakni upaya pencegahan dan upaya penindakan. Simpulan dari penelitian ini adalah Kepolisian Polresta Barelang telah mengimplementasikan Pasal 45 ayat (2) dalam menangani kasus perjudian online. Dan kendala yang dihadapi pihak Polisi yaitu pelaku judi online menggunakan akun bank orang lain, pelaku susah di lacak, beban pembuktian yang sulit dan kewenangan Polisi terbatas untuk membuka akun bank tersebut.

Kata kunci: Implementasi, Judi Online, Media Sosial

ABSTRACT

Social media is the most appropriate place for someone to do promotion. However, promotions circulating on social media are not always positive, in this case there have been lots of promotions about online gambling. Even celebrities took part in the process of disseminating this online gambling site. Online gambling itself is regulated in Article 45 Paragraph 2 of Law Number 19 of 2016. The purpose of writing this thesis is to find out the implementation process of Article 45 Paragraph 2 of Law Number 19 of 2016 by the Bareleng Police, and find out what are the obstacles that faced when carrying out the process of implementing Article 45 Paragraph 2 of Law Number 19 of 2016. The method used for this research is to use empirical research methods, where data is taken by interview and literature study. Based on the results of the author's research, the process of implementing Article 45 Paragraph 2 of Law Number 19 of 2016 is carried out with two efforts, namely prevention efforts and enforcement efforts. The conclusion of this study is that the Bareleng Police have implemented Article 45 paragraph (2) in handling online gambling cases. And the obstacles faced by the Police are that online gambling actors use other people's bank accounts, perpetrators are difficult to trace, the burden of proof is difficult and the police's authority is limited to opening these bank accounts.

Keywords: *Implementation, Online Gambling, Social Media*

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas kehadiran Tuhan yang telah memberikan segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul **“Implementasi Pasal 45 Ayat (2) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik Di Kota Batam”**, sebagai salah satu syarat kelulusan dari program studi strata satu (S1) Ilmu Hukum di Universitas Putera Batam.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, kritik dan saran selalu diterima. Terlepas dari segala keterbatasan, penulis juga menyadari bahwa skripsi ini tidak terwujud tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Maka dari itu penulis dengan segala kerendahan hati, mengucapkan terimah kasih kepada:

1. Ibu Dr. Nur Elfi Husda, S. Kom., M.SI. selaku Rektor Universitas Putera Batam
2. Bapak Dr. Michael Jibrael Rorong, S.T., M.I.Kom selaku Dekan dan Ketua Program Studi Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora Universitas Putera Batam
3. Bapak Drs.Ukas. S.H., M.Hum selaku pembimbing skripsi Program Studi Ilmu Hukum Universitas Putera Batam
4. Bapak/Ibu Dosen beserta Staff Universitas Putera Batam
5. Bapak Briptu Eri Chandra, SH selaku narasumber di Banit Idik I Satreskim Polresta Barelang

6. Orang tua penulis yaitu Bapak (ALM.) Aliman Sihombing dan Ibu Flora Nababan, yang sangat penulis sayangi dan cintai yang memberikan kekuatan, doa, didikan, nasehat, semangat dan cinta yang paling tulus dalam pengerjaan skripsi ini.
7. Saudara penulis, Mak Hansel yang selalu memberikan bantuan dalam kesulitan keuangan yang dialami penulis dan juga abang boy, abang faisal, mak noela, kak jesika, adek pian dan juga eda yang selalu memperdulikan penulis
8. Teman tercinta penulis, Lusi Arianti dan Masrohani yang selalu ada membantu dan mau direpotkan oleh penulis.
9. Teman-teman seperjuangan, pika, kak desi, kak agus, doni, bang indra, bang rendy, cecek, bang fernando dan seluruh Angkatan 2018 terimah kasih atas waktu dan bantuannya selama 4,5 tahun ini.

Batam, 28 Januari 2022



Rani Pitri Sihombing

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUNG	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN JUDUL.....	ii
SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	9
1.3 Batasan Masalah.....	9
1.4 Rumusan Masalah	9
1.5 Tujuan Penelitian.....	10
1.6 Manfaat Penelitian	10
1.6.1 Manfaat Teoritis	10
1.6.2 Manfaat Praktis	11
BAB II.....	12
TINJAUAN PUSTAKA	12
2.1 Kerangka Teoritis.....	12
2.1.1 Teori Penegakan Hukum.....	12
2.1.2 Teori Implementasi Hukum	14
2.1.3 Pengertian Hukum Pidana	15
2.1.4 Pengertian Tindak Pidana	16
2.1.5 Jenis-Jenis Pidana (Hukuman)	19
2.1.6 Pengertian Informasi Elektronik dan Transaksi Elektronik	20
2.1.7 Pengertian Perjudian Online	21

2.1.8 Jenis – Jenis Perjudian Online.....	25
2.2 Kerangka Yuridis	29
2.2.1 Ketentuan Perjudian di Dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana29	
2.2.2 Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 Tentang Penertiban Perjudian30	
2.2.3 Undang-Undang Republik Indonesia No.19 Tahun 2016 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik Perubahan Atas Undang-Undang No. 11 Tahun 2008	31
2.2.4 Undang-Undang Nomor 2 Tahun 2002 Tentang Kepolisian Republik Indonesia	33
2.3 Penelitian Terdahulu	34
2.4 Kerangka Pemikiran.....	40
BAB III.....	41
METODE PENELITIAN.....	41
3.1 Jenis Penelitian.....	41
3.2 Metode Pengumpulan Data	42
3.3 Alat Pengumpulan Data	43
3.4 Metode Analisis Data.....	44
3.5 Lokasi Penelitian.....	44
BAB IV	45
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	45
4.1 Hasil	45
4.1.1 Gambaran Umum Kepolisian Resort Kota Bareleng Batam.....	45
4.1.2 Pelaksanaan Implementasi Pasal 45 Ayat (2) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016	46
4.1.3 Kendala Yang Dihadapi oleh Polresta Bareleng Dalam Pelaksanaan Implementasi Pasal 45 Ayat (2) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016... 51	
4.2 Pembahasan.....	52
4.2.1 Pelaksanaan Implementasi Pasal 45 Ayat (2) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Analisis Berdasarkan Teori Penegakan Hukum	52
4.2.2 Kendala Yang Dihadapi oleh Polresta Bareleng Dalam Pelaksanaan Implementasi Pasal 45 Ayat (2) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Analisis Berdasarkan Teori Implementasi Hukum	55
BAB V.....	58
SIMPULAN DAN SARAN	58

5.1 Simpulan	58
5.2 Saran.....	59
DAFTAR PUSTAKA	61
LAMPIRAN.....	65
Dokumentasi Wawancara.....	65
Daftar Riwayat Hidup	66
Surat Izin Penelitian	67
Surat Balasa Penelitian.....	68

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Selebgram promosi judi online	5
Gambar 2. Kominfo Blokir Situs Judi	7
Gambar 3. Visi dan Misi Zona Integritas Polresta Barelang.....	46

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pesatnya perkembangan dari teknologi di era globalisasi kini sangat berdampak kepada pengguna dari teknologi tersebut. Globalisasi merupakan proses masuknya kemajuan ke dalam kehidupan bermasyarakat (Sutria, 2019). Globalisasi dapat memberikan dampak positif yakni memudahkan dalam berkomunikasi, memudahkan dalam melakukan pencarian informasi baik dari luar ataupun dalam negeri, dan juga mampu membawa perekonomian menjadi lebih maju lagi dengan adanya globalisasi tersebut tetapi, kita tidak menyadari bahwa tiap-tiap hal tentu saja pasti memiliki dampak negatif di dalamnya.

Penggunaan internet untuk sekarang ini sangat berkembang pesat dengan mulai munculnya media sosial yang memberikan efek kecanduan kepada penggunanya, sehingga media sosial sendiri sudah banyak sekali digunakan oleh semua kalangan. Media sosial mulai menggantikan peran dari media elektronik, karena penggunanya beranggapan bahwa perputaran informasi di media sosial lebih cepat dibandingkan perputaran informasi di media elektronik. Media sosial dapat dimanfaatkan menjadi ladang bisnis bagi masyarakat, terutama bisnis online.

Kemajuan media sosial inilah yang juga menyebabkan munculnya *influencer* atau selebgram, yakni seseorang yang berkecimpung di dunia media sosial yang

memiliki *power* yang cukup besar untuk menarik minat pengikutnya atau *followers* nya terhadap sesuatu produk atau jasa. Kemunculan selebgram inilah yang juga dapat memajukan bisnis online ini dengan cara mempromosikan suatu produk atau jasa di akun media sosial mereka masing-masing

Melalui media sosial ini, para pelaku usaha dari bisnis online ini memanfaatkan jasa dari selebgram untuk melakukan promosi guna mengenalkan dan mengembangkan usaha yang mereka punya agar diketahui oleh khayalak ramai. Tentu hal ini sangat membantu para pelaku usaha dikarenakan usaha mereka dapat dikenal oleh banyak orang dengan cara yang cukup instan yakni dengan menggunakan jasa selebgram.

Dengan adanya dampak dari penggunaan teknologi tersebut, yakni salah satunya adalah dengan memberikan kemudahan dalam menggunakan teknologi dan internet, hal inilah yang menjadi pemicu dari munculnya dampak negatif dari penggunaan teknologi tersebut karena kemudahan dalam mengakses teknologi, tentu saja terdapat beragam hal yang bisa dilakukan melalui pemanfaatan media internet, di antaranya yaitu maraknya kejahatan di dunia maya.

Maraknya kejahatan di dunia maya, menyebabkan pemerintah berusaha untuk mengurangi angka kejahatan di media sosial dengan cara mengeluarkan aturan tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang termuat dalam Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016. Ini merupakan perubahan dari Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 yang kemudian dinamakan UU ITE. Aturan ini mengatur

berbagai hal yang menyangkut kejahatan di dalam teknologi tersebut. Dengan harapan dapat mengurangi kejahatan yang terjadi di dunia maya.

Tindak kejahatan dunia maya atau umum dinamakan *cyber crime* yakni tempat yang paling aman dalam melakukan kejahatan, dikarenakan orang lain tidak langsung mengetahui siapa dalang dibalik kejahatan tersebut. Hal ini lah yang menyebabkan internet atau dunia maya menjadi wadah bagi para penjahat menjalankan aksinya. Adapun contoh dari *cyber crime* adalah penyebaran hoaks, *scamming*, *hacking*, pencemaran nama baik, penipuan *online*, bahkan hal-hal yang biasa dilakukan secara konvensional dapat pula dilakukan atau dapat terjadi secara online, yakni perjudian online.

Perjudian seperti yang kita ketahui sering terjadi di masyarakat secara langsung. Perjudian sudah ada semenjak lama serta tidak mudah untuk diberantas dan dihilangkan karena perjudian adalah penyakit dalam masyarakat sebab berlawanan dari norma di dalam masyarakat (Lakoro et al., 2020). Dengan adanya dampak globalisasi, perjudian sekarang tidak hanya bisa secara langsung dilakukan melainkan bisa pula secara *online*.

Fenomena perjudian *online* ini banyak sekali ditemukan ditengah masyarakat, karena kemudahan dalam mengaksesnya atau memainkannya. Dengan hanya menggunakan media *smartphone*, komputer, atau laptop, tanpa harus bertemu atau bertatap muka dengan lawan mainnya. Dengan adanya kemudahan dalam mengakses judi online tersebut, hal ini tentu memberikan keuntungan lebih besar dibandingkan judi konvensional dikarenakan judi online dapat dilakukan

dimanapun dan kapanpun tidak ada batas waktunya karena tidak perlu bertemu secara langsung. Dengan kemudahan inilah yang menyebabkan perjudian *online* sulit untuk diberantas, karena sudah terlalu banyak yang memainkan judi online, dan juga menurut Kementrian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) judi online sulit untuk diberantas dikarenakan nama situs judi tersebut terkadang menipu dan berasal dari negara lain sehingga sulit untuk di *track* atau di lacak.

Seperti yang sudah dijelaskan di paragraph sebelumnya bahwa kemunculan selebgram di media sosial dapat membantu mempromosikan bisnis online, termasuk di dalamnya perjudian online ini. Sudah banyak sekali selebgram yang membantu mempromosikan judi online, padahal konten yang dipromosikan oleh selebgram tersebut termasuk kedalam konten illegal, dikarenakan perjudian online telah diatur di dalam perundang-undangan.

Cara lain yang para bandar judi online lakukan untuk mempromosikan situs judi online yang mereka punya adalah dengan cara memberikan bonus kepada calon member, sehingga membuat calon member tersebut merasa betah dan ingin terus melakukan taruhan. Bonus tersebut dapat berupa bonus langsung yang diberikan dan juga dapat berupa bonus deposit yang diberikan ketika member atau pemainnya melakukan setor tunai (Nono et al., 2021).

Selain kedua cara diatas, cara lainnya adalah dengan memberikan bonus lewat kode referral, dengan cara ini para pemain harus mengajak member baru untuk bergabung ke dalam judi online tersebut, sehingga apabila member baru

tersebut sudah bergabung, maka akan diberikan bonus atas kode *referral* yang digunakan oleh member baru tersebut (Nono et al., 2021).



PATROLI - PART 9

Promosikan Judi Online, Selebgram Wanita Ditangkap

Gambar 1. Selebgram promosi judi online

Dalam pasal 45 UU ITE mengatur berbagai macam tindak pidana beserta penjelasan denda dan pidana penjara terkait hal tersebut. Pasal 45 Ayat (1) mengatur tentang kesusilaan, Ayat (2) mengatur tentang perjudian, Ayat (3) mengatur tentang penghinaan dan pencemaran nama baik, serta ayat (4) mengatur tentang pemerasan dan pengancaman.

Tindak pidana perjudian sendiri diatur pada pasal 303 KUHP dan juga untuk tindak pidana perjudian *online* ada pada Pasal 45 Ayat (2) UU ITE. Pasal ini berbunyi,

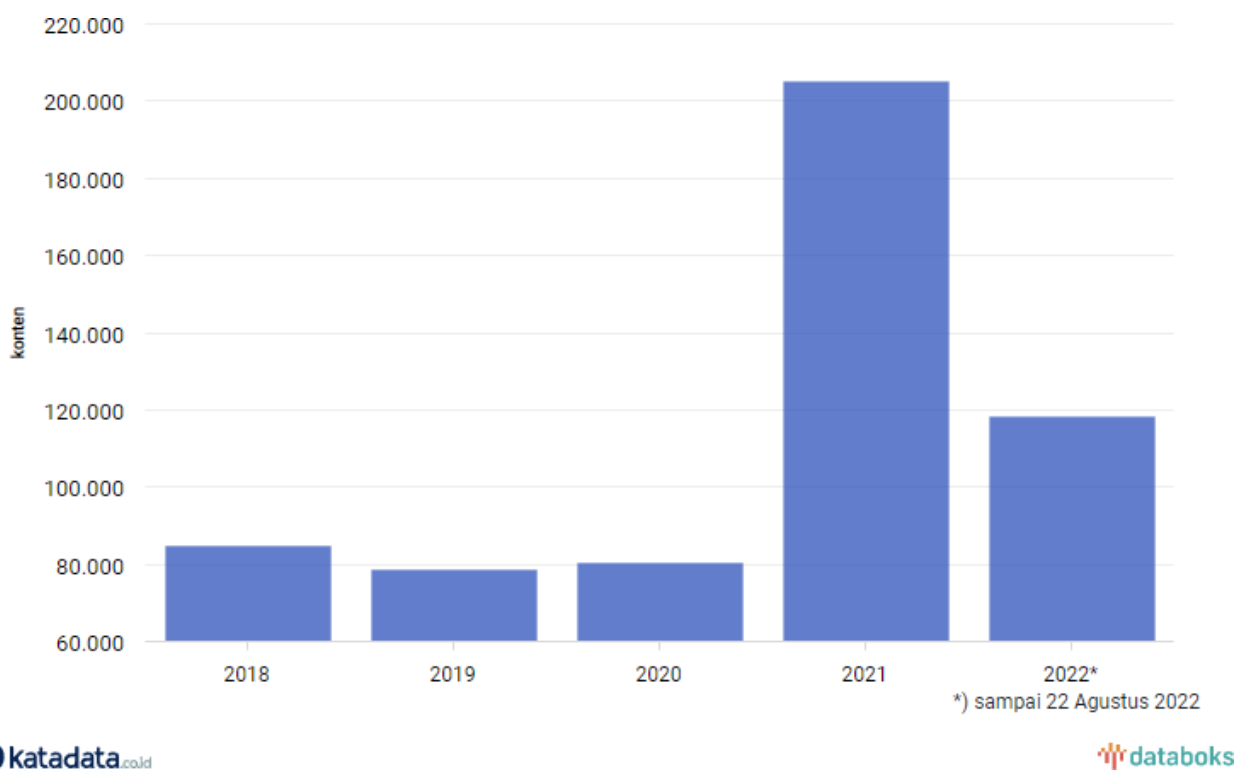
“Setiap Orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (2) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah)”.

Prinsip dalam perjudian sendiri pada umumnya ditujukan dalam rangka mendapatkan untung dengan cara melakukan taruhan. Bertambah besarnya barang atau jumlah uang yang dipertaruhkan, maka keuntungan yang akan diperoleh apabila menang juga akan bertambah besar. Dengan keuntungan inilah para pemain judi seakan-akan merasa penasaran dengan judi tersebut, karena memberikan efek ketagihan apabila sudah pernah memenangkan permainan, maka pemain akan terus-menerus merasa ingin memainkan judi.

Upaya yang dilakukan Kominfo untuk mengurangi maraknya kasus judi online adalah dilakukan dengan cara memblokir situs-situs judi online. Kominfo berusaha memblokir situs-situs ini, agar tidak lagi dapat diakses, tetapi hal ini tidak sepenuhnya dapat menghapus kasus judi online, dikarenakan situs tersebut akan terus hadir, bahkan dapat berasal dari server luar negeri sehingga sulit untuk dilacak oleh Kominfo.

Menurut statistik dibawah yang penulis akses dari web Kominfo, pada tahun 2021 Kominfo paling banyak memblokir situs-situs judi, yakni sebanyak 204.917

situs judi yang bertebaran di internet, dan per Agustus 2022 Kominfo sudah berhasil memblokir situs judi sebanyak 118.320 situs, dan akan terus bertambah hingga Desember 2022. Dengan hal ini, dapat ditarik kesimpulan bahwa Kominfo sudah berusaha untuk menghentikan laju perjudian online ini. Namun, belum sepenuhnya berhasil karena kasus tersebut masih ada.



Gambar 2. Kominfo Blokir Situs Judi

Pada tahun 2021 penelitian terkait kasus judi online ini sudah pernah dilakukan, penelitian ini dilakukan oleh Ignasius Yosanda Nono dengan judul penelitian “Penegakan Hukum Terhadap Selebgram yang Mempromosikan Situs Judi Online”. Pemaparan dari kasus judi online kian menjamur di media sosial dikarenakan banyaknya selebgram yang ikut mempromosikan situs judi online

tersebut, padahal menurut bunyi pasal 27 ayat 2 UU ITE disebutkan bahwa *“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”* yang artinya selebgram yang bersangkutan juga bisa dikenakan hukuman apabila ikut serta dalam menyebarkan, tetapi harus terpenuhi terlebih dahulu unsur-unsur kesalahannya, apabila selebgram tersebut tidak mengetahui bahwa situs yang dipromosikan illegal, sehingga tidak dapat dipidana (Nono et al., 2021).

Kasus judi di Kepulauan Riau khususnya di Batam sendiri sudah banyak sekali kasus tentang perjudian online. Pada Agustus 2022 Polresta Barelang berhasil membongkar praktik judi di Batam, penangkapan ini dilakukan selama beberapa hari sejak tanggal 28 Mei, 17 Agustus-21 Agustus di enam lokasi berbeda. Selain kasus itu, masih banyak kasus judi lain yang sudah berhasil dibongkar oleh Polresta Barelang. Ini yang menjadi alasan ketertarikan penulis mengangkat masalah ini, dikarenakan kasus judi online ini sedang hangat diperbincangkan dan juga kian menjamur di media sosial, padahal untuk aturannya sendiri sudah tercantum di Pasal 45 Ayat (2) UU ITE. Berdasarkan latar belakang sebelumnya, penulis memiliki ketertarikan untuk meneliti serta membahas permasalahan ini dengan yurisdiksi hukum Kepolisian Resor Kota (Polresta) Barelang. Sehingga *“Implementasi Pasal 45 Ayat (2) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik Di Kota Batam”* dipilih menjadi judul penelitian ini.

1.2 Identifikasi Masalah

Langkah awal dalam pelaksanaan proses penelitian yaitu identifikasi masalah. Mengacu pemaparan sebelumnya, maka bisa diidentifikasi permasalahan penelitian ini, yaitu:

1. Maraknya terjadi perjudian online di media sosial
2. Maraknya promosi judi online oleh *selebgram* yang memiliki pengikut yang banyak sehingga judi online sangat banyak bermunculan
3. Kurangnya pengetahuan tentang sanksi judi online ini menyebabkan situs judi online masih tetap ada

1.3 Batasan Masalah

Fokus dari pelaksanaan penelitian ini terhadap hal-hal yang sesuai latar belakang di atas, supaya penelitian ini terarah dan permasalahan yang dibahas tidak melebar. Batasan masalah penelitian ini, meliputi penelitian ini berfokus pada masalah perjudian online

1. Fokus penelitian ini yaitu terhadap masalah perjudian online
2. Fokus penelitian ini yaitu terhadap kasus yang menjadi kewenangan dari Kepolisian Resor Kota (Polresta) Bareleng
3. Penelitian ini berfokus pada Pasal 45 Ayat (2) UU ITE dan KUHP.

1.4 Rumusan Masalah

Mengacu pemaparan sebelumnya, maka bisa dirumuskan permasalahan penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana pelaksanaan yang dilakukan Polresta Barelang dalam melakukan implementasi Pasal 45 Ayat (2) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016?
2. Apa kendala yang dihadapi oleh Polresta Barelang dalam melakukan implementasi Pasal 45 Ayat (2) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016?

1.5 Tujuan Penelitian

Menurut latar belakang masalah diatas, tujuan yang hendak dicapai apabila penelitian ini telah selesai yaitu:

1. Untuk dapat mengetahui cara pelaksanaan Polresta Barelang dalam implementasi Pasal 45 Ayat (2) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016
2. Untuk mengetahui kendala yang dihadapi oleh Polresta Barelang dalam melakukan implementasi Pasal 45 Ayat (2) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016

1.6 Manfaat Penelitian

Sesudah terselesaikannya penelitian ini, tentunya penulis mengharapkan agar hasil ini bisa memberi manfaat kepada para pembaca. Pada penelitian kali ini, penulis berharap agar tercapai manfaat praktis dan teoritis, di antaranya:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Ini merupakan manfaat yang berguna bagi perkembangan dan kemajuan ilmu pengetahuan yang sudah ada. Penulis berharap dari penelitian ini supaya bisa mencapai manfaat teoritis seperti sebagai berikut:

1. Bisa bermanfaat menjadi bahan bacaan tentang perjudian terkhususnya perjudian online, karena penulis menggunakan UU ITE sebagai acuan
2. Bisa bermanfaat menjadi bahan bacaan terkait implementasi Pasal 45 Ayat (2) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016
3. Agar penelitian ini bisa digunakan referensi terkait penelitian selanjutnya yang mengkaji dengan masalah sejenis

1.6.2 Manfaat Praktis

Ini merupakan manfaat yang secara langsung bisa diterapkan sesudah berakhirnya penelitian ini, guna sebagai bahan evaluasi kepada pihak terkait penelitian kali ini. Dengan adanya penelitian ini, penulis berharap supaya hasil ini mampu memberi manfaat praktis seperti:

1. Manfaat bagi penulis secara pribadi yaitu, setelah melakukan penelitian ini bisa mengetahui lebih dalam terkait bagaimana cara penerapan atau implementasi dari Pasal 45 Ayat (2) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 di Polresta Barelang, selain itu penulis juga dapat mengetahui apa saja kendala yang dihadapi saat proses penerapan atau implementasi dari Pasal 45 Ayat (2) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 ini.
2. Manfaat bagi pembaca ketika penelitian ini rampung yaitu agar dapat mengetahui bagaimana proses implementasi dari Pasal 45 Ayat (2) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 serta dapat mengetahui hukuman atas pasal tersebut, sehingga para pembaca dapat terhindar dari jebakan judi online yang banyak beredar di media sosial.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Teori Penegakan Hukum

Penegakan hukum merupakan suatu upaya atau alat yang di gunakan untuk terwujudnya suatu kemanfaatan sosial, kepastian hukum, dan ide-ide keadilan. Proses dalam pembentukan ide-ide yaitu melalui penegakan hukum. Kaitannya dengan hal ini, penegakan hukum yakni proses upaya untuk berfungsinya atau tegaknya norma-norma hukum secara nyata sebagai acuan dalam bertindak di dalam hubungan-hubungan atau lalu-lintas hukum dalam kehidupan bernegara dan juga bermasyarakat. Penegakan hukum yakni upaya mencapai konsep-konsep dan ide-ide hukum yang diharapkan rakyat menjadi suatu kenyataan. Selain itu, ini adalah proses yang mencakup berbagai hal (Hasaziduhu Moho, 2019)

Arti dari penegakan hukum menurut penjelasan dari Soerjono Soekanto, secara keseluruhan ada pada tindakan menyelaraskan nilai-nilai yang terdeskripsikan di dalam kaidah-kaidah yang benar dan baik untuk dapat mengukur sejumlah serangkain perilaku, yang ditujukan supaya dapat menjelaskan suatu nilai untuk menjaga dan mewujudkan atau mencapai kedamaian hidup. (Soerjono Soekanto, 2016)

Negara Indonesia yaitu negara hukum, oleh karenanya tiap individu yang bertindak kejahatan haruslah siap mempertanggungjawabkan tindakan tersebut lewat proses hukum. Arti dari penegakan hukum sendiri yaitu tindak pidana

merupakan tindakan yang dilarang atau tidak diperbolehkan oleh hukum, di mana larangan ini sebagai bentuk pertanggungjawabannya dengan disertai adanya sanksi pidana. Penegakan hukum pidana sebagai proses yang sistematis menunjukkan diri sebagai implementasi hukum pidana dengan melibatkan subsistem struktural seperti masyarakat, pengadilan, kejaksaan, dan kepolisian. Mencakup pula lembaga penasehat hukum di dalamnya. Penerapan hukum pada konteks ini harus di pandang berdasarkan dimensi-dimensi berikut ini:

1. Penerapan hukum pidana merupakan sistem sosial
2. Penerapan hukum dipandang sebagai administrative
3. Penerapan hukum dipandang sebagai sistem normatif

Berdasarkan teori dari Soerjono Soekanto, dipaparkan bahwa penegakan hukum dipengaruhi hal-hal yaitu (Sari & Jamba, 2020):

1. Faktor hukum itu sendiri, dalam hal ini yaitu undang-undang
2. Faktor kebudayaan, yaitu hasil cipta, karya, dan rasa di dasarkan pada karsa manusia didalam pergaulan hidup
3. Faktor masyarakat, yakni lingkungan di mana diterapkan dan berlakunya hukum tersebut
4. Faktor sarana atau fasilitas, penunjang penegakan hukum
5. Faktor penegak hukum, yakni orang-orang yang menerapkan ataupun yang membentuk hukum

Lima faktor ini memiliki hubungan sangat erat, sebab merupakan dasar dari penegakan hukum dan juga indikator dalam melihat seberapa efektifnya penegak hukum

2.1.2 Teori Implementasi Hukum

Definisi implementasi menurut KBBI adalah penerapan atau pelaksanaan. Hukum adalah sekumpulan peraturan yang dimana tujuan dari hukum itu sendiri untuk di laksanakan. Hukum dapat di dilihat melalui wujud aslinya melalui kaidah yang di rumuskan secara jelas, dan di dalamnya terdapat tindakan yang harus di lakukan sebagai penegak hukum. Penegak hukum adalah suatu prosedur yang di lakukan yang dimana tujuannya untuk melakukan pelaksanaan hukum yang melibatkan individu beserta perilakunya (Ishaq, 2018)

Jika berbicara terkait implementasi hukum, maka juga membahas terkait pelaksanaan hukum yang di mana dibuatnya hukum tersebut secara jelas untuk dilaksanakan atau dijalankan. Definisi dari hukum dalam artian luas mencakup berbagai aturan normatif yang menjadi acuan untuk berperilaku di tengah masyarakat, dan ditunjang dengan sistem saksi akibat penyimpangan yang dilakukan atas aturan yang ada.

Hukum tidak dapat dikatakan sebagai hukum apabila tidak dilaksanakan atau dijalankan, dimana selanjutnya pasti membutuhkan manusia beserta pola perilakunya untuk menjalankan hukum tersebut. Kemudian kepolisian diberi tanggung jawab dan tugas di antaranya untuk menangani berbagai pelanggaran hukum serta tugas dari lembaga kejaksaan yakni menyiapkan perkara di sidang pengadilan.

Apabila hukum ditinjau berdasarkan segi normatif yaitu dibutuhkanannya aturan Undang-Undang yang dapat dijalankan dan bisa ditunjang implementasinya di lapangan. Selanjutnya apabila ditinjau berdasarkan segi empiris yaitu terdapat aturan hukum atau perundang-undangan tersebut maka harus tegas dan bertanggung jawab dalam pelaksanaannya dari para pelaksana supaya berjalan secara efektif. Suatu peraturan dalam keberadaannya sudah tentu bertujuan supaya menjadi pembatasan dalam seluruh wewenang yang hendak dilaksanakan dan harus dapat diterima akal dan jelas mempunyai kepastian, barulah peraturan tersebut selanjutnya diundangkan ke dalam aturan. Secara jelas di sini artinya tidak memunculkan multi tafsir atau sesuatu yang logis yang selanjutnya menimbulkan benturan terhadap norma-norma yang ada.

2.1.3 Pengertian Hukum Pidana

Pidana adalah orang yang dengan sengaja menerima penderitaan atas perbuatannya melakukan pelanggaran terhadap undang-undang. Ketentuan dari undang-undang ini berisikan beberapa aturan yang menjelaskan tindakan apa yang termasuk sebagai tindak pidana dan apa yang dilarang, yang mencakup pula ketetapan yang berhubungan dengan hukuman yang bisa diberikan pada pihak yang melakukannya (Anugrah, 2019)

Terdapat beberapa penjelasan terkait Hukum Pidana dari pakar hukum, di antaranya yaitu (Teguh Prasetyo, 2016):

1. Pompe, mendefinisikan hukum pidana sebagai sekumpulan ketentuan dan aturan hukum terkait berbagai tindakan yang bisa dihukum serta aturan pidananya.

2. Martiman Prodjohamidjojo, memberikan definisi bahwa hukum pidana termasuk keseluruhan hukum yang berlaku di sebuah negara, dengan menetapkan aturan-aturan dan dasar-dasar untuk menetapkan manakah tindakan yang dilarang dengan diikuti suatu sanksi pidana dan ancaman untuk setiap yang melanggar dan menetapkan kapan di jatuhi pidana bagi para pelaku pidana
3. Bambang Poernomo, memberikan pemaparan dari hukum pidana yaitu hukum sanksi. Pemberian definisi tersebut dengan didasarkan pada ciri hukum pidana yang membedakan dari lapangan hukum lainnya, yakni bahwa sesungguhnya hukum pidana tidak membuat norma sendiri akan tetapi telah ada dalam lapangan hukum lainnya, serta diadakannya sanksi pidana dalam rangka memperkuat di taatinya norma-norma selain hukum pidana.

Berdasarkan pendapat para hukum tersebut, didapatkan simpulan bahwa hukum pidana yakni serangkaian aturan yang dibentuk pihak berwenang (negara), dimana isi di dalamnya merupakan keharusan ataupun kelarangan sementara untuk para pelanggar sendiri dikenakan sanksi yang bersifat memaksa dari negara.

2.1.4 Pengertian Tindak Pidana

Tindakan kriminal yakni tindakan yang berlawanan dari hukum karna tindakan tersebut dilarang keras oleh hukum. Maka siapapun yang melakukan tindakan tersebut akan dimintai pertanggung jawaban pidana. Tindakan pidana merupakan seluruh tindakan pasif dan aktif yang di larang guna kepentingan umum serta diberi ancaman melalui proses hukum dengan pidana nasional.

Kata tindak pidana adalah terjemahan dari kata Bahasa Belanda yaitu “*strafbaar feit*”, di mana yang dimaksud dengan *strafbaar feit* ini tidak terdapat penjelasan di dalam Kitab Undang-undang Hukum Pidana. Tetapi tindak pidana secara umum disinonimakan dengan delik, yang memiliki asal kata dari “*delictum*” (bahasa Latin). Sementara penjelasan berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia, yaitu delik yakni tindakan yang bisa dikenai hukum sebab pelanggaran pada perundang-undangan tindak pidana. Mengacu rumusan sebelumnya, maka terdapat beberapa unsur di dalam delik (*strafbaar feit*), yakni:

- a. Suatu perbuatan manusia
- b. Tindakan tersebut tidak diperbolehkan serta diancam hukuman oleh perundang-undangan
- c. Perbuatan tersebut dilakukan seorang yang bisa dipertanggungjawabkan.

Berikut ini beberapa penjelasan dari beberapa ahli terkait definisi tindak pidana (*strafbaar feit*), di antaranya:

1. Roeslan Saleh, menjelaskan tindak pidana (*strafbaar feit*) yakni tingkah laku yang bertentangan dengan aturan hukum yang ada, yang mana perbuatan pidana memiliki syarat utama berupa peraturan yang tidak dipatuhi atau dilanggar.
2. Moeljatno, mendeskripsikan tindak pidana sebagai tindakan yang tidak diperbolehkan oleh aturan hukum dan diikuti sanksi (ancaman) berbentuk suatu pidana untuk seluruh pelanggarnya (Moeljatno, 2008)

3. Lamintang, berpendapat bahwa tindak pidana yakni tindakan yang dengan sengaja dilakukan dimana tindakan ini berlawanan dari hukum yang ada, sehingga akibat dari perbuatan tersebut harus dapat di pertanggungjawabkan yang oleh perundang-undangan dinyatakan bahwa tindakan tersebut diberi hukuman.
4. Van Hammel, mengartikan bahwa tindak pidana adalah sifat atau perbuatan manusia yang dimuat kedalam perundang-undangan, sifatnya melawan hukum yang dilakukan dengan kesalahan dan dapat diberikan pidana. Sehingga, berbagai sifat yang ada dalam tindak pidana yaitu bersifat melanggar hukum. (Jacob Hattu, 2021)

Mengacu penjelasan diatas dari para ahli tersebut, bisa ditarik simpulan bahwa tindak pidana yakni tindakan yang oleh hukum tidak diperbolehkan serta diberi ancaman pidana, di mana definisi dari perbuatan pada konteks ini di luar tindakan aktif (melakukan perbuatan yang jelas-jelas tidak diperbolehkan oleh hukum) serta tindakan pasif (tidak melakukan suatu hal atau berdiam diri yang seharusnya mesti melakukan sesuatu untuk hukum). (Teguh Prasetyo, 2016)

Tindak pidana juga memiliki unsur-unsur yang meliputi:

- a. Unsur objektif, yakni unsur di luar si pelaku.
 1. Kausalitas
 2. Kualitas dari sipelaku
 3. Bersifat melanggar hukum
- b. Unsur subjektif, yakni unsur yang melekat atau terdapat dalam diri pelaku

1. Merencanakan lebih dulu
2. Maksud pada suatu percobaan
3. Berbagai macam maksud seperti dalam kejahatan pemerasan, penipuan, pencurian, serta lainnya
4. Ketidaksengajaan atau kesengajaan (*culpa* atau *dolus*)
5. Perasaan takut

2.1.5 Jenis-Jenis Pidana (Hukuman)

Penghukuman adalah hasil yang diterima dari seseorang yang melakukan pelanggaran atau disebut tindak pidana. Arti dari penghukuman tersebut menyangkut pidana yang dijatuhkan beserta *justification* atau berbagai alasan pembenaran pidana yang si pelaku terima juga harus dengan putusan pengadilan yang memiliki kekuatan hukum tetap dan secara sah dinyatakan serta jelas-jelas telah terbukti bertindak pidana. Pidana yang dijatuhkan beserta alasan pembenaran penjatuhan tersebut dan proses pelaksanaan pidana adalah semuanya di tangan negara secara penuh (Alin, 2017)

Sistem pidanaan yakni proses penjatuhan atau pemberian pidana oleh hakim, sehingga sistem pidanaan ini bisa dinyatakan bahwa meliputi semua ketentuan Undang-Undang yang memuat pengaturan seperti apa atau bagaimanakah hukum pidana itu diterapkan secara benar dan konkret, sehingga individu di jatuhkan hukum atau sanksi pidana. Maka dari itu bisa dinyatakan bahwa pidanaan erat kaitannya dengan berbagai jenis pidana sebagaimana diatur pada hukum positif negara.

Beberapa jenis sanksi pidana terhadap pidana tambahan dan pidana pokok sudah ditentukan oleh Hukum Pidana Indonesia. Hal tersebut secara tegas dirumuskan didalam Pasal 10 KUHP yang berbunyi:

1. “Pidana pokok
 - a. Pidana Pencabutan hak-hak tertentu
 - b. Pidana Tambahan
 - c. Pidana denda
 - d. Pidana kurungan
 - e. Pidana penjara
 - f. Pidana Mati
2. Perampasan barang-barang tertentu
3. Pengumuman putusan hakim”

2.1.6 Pengertian Informasi Elektronik dan Transaksi Elektronik

Aturan tentang Informasi dan Transaksi Elektronik sebagaimana termuat dalam BAB I Ketentuan Umum Undang – Undang Nomor 11 tahun 2008 diterangkan secara ringkas bahwa Informasi Elektronik dan Transaksi Elektronik, yakni:

1. Informasi Elektronik

Secara ringkas definisi dari informasi elektronik yakni sekumpulan atau satu data elektronik, tergolong namun bukan sebatas pada telecopy, teleks, telegram, surat elektronik, *electronic data interchange (EDI)*, foto, rancangan, peta, gambar, suara, tulisan, atau sejenisnya, simbol, kode akses, angka, tanda, huruf, atau

perforasi yang sudah diolah yang berarti atau bisa dipahami oleh yang dapat memahaminya.

2. Transaksi Elektronik

Definisi dari transaksi elektronik adalah tindakan hukum dengan mempergunakan jaringan komputer, komputer, dan/atau media elektronik yang lain.

Mengacu definisi tersebut, bisa dinyatakan bahwa informasi elektronik adalah kumpulan data elektronik yang sudah dilakukan pengolahan serta mempunyai makna yang bisa dipahami oleh yang dapat memahaminya, sementara untuk definisi transaksi elektronik adalah perbuatan hukum. Dengan demikian, keduanya merupakan satu kesatuan dan saling berhubungan dalam sistem komputer.

Perangkat keras, perangkat lunak, jaringan telekomunikasi dan sistem komunikasi elektronik merupakan sistem elektronik itu sendiri yang dimana dipakai untuk menggambarkan keberadaan sistem informasi untuk penggunaan media elektronik dan teknologi informasi berbasis jaringan telekomunikasi yang berfungsi dalam menampilkan, menganalisis, memproses, merancang, mengirim, serta mentransmisikan atau mendistribusikan atau dapat diaksesnya Informasi elektronik.

2.1.7 Pengertian Perjudian Online

Perjudian adalah permainan peluang. Perjudian ini salah satu permainan yang paling tua atau sudah dimainkan sejak dulu dan permainan ini hampir sudah

digunakan banyak belahan dunia. Pengertian judi atau perjudian menurut KBBI adalah permainan dengan jaminan atau taruhannya berupa uang. Permainan judi ialah permainan yang dimainkan oleh dua orang atau beberapa orang yang dimana objeknya adalah “uang” atau “benda berharga” sebagai jaminan dan jika salah satu dari pemain tidak bisa menebak hasil akhir dari permainan judi tersebut maka dia dikatakan kalah sehingga taruhan uang atau benda berharga tersebut jatuh kepada pemenang yang tebakannya sama dengan hasil akhirnya dan taruhan ditentukan sebelum permainan dimulai. (Vijananda et al., 2021)

Perjudian ini adalah salah satu permainan yang sangat berdampak buruk bagi orang yang memainkannya karena dampaknya membuat orang jadi malas bekerja serta uang atau benda berharga yang dipertaruhkan bukan modal sedikit juga permainan judi ini dapat memicu ketergantungan serta merugikan baik dari sisi immaterial dan material bukan saja untuk pemain namun dampaknya juga terhadap keluarga pemain. Perjudian ini juga berpengaruh pada kondisi ekonomi masyarakat di karenakan modal yang dituangkan tidak main-main sehingga akan menimbulkan berbagai macam bentuk kejahatan. Secara hakikatnya, perjudian yakni tindakan yang berlawanan dari norma hukum, kesusilaan, moralitas, ataupun norma agama. Kaitannya dalam konteks hukum pidana, perjudian ini digolongkan kejahatan terhadap kesopanan (Suharya, 2019)

Menurut Pasal 303 ayat (3) Kitab Undang-undang Hukum Pidana, diterangkan secara ringkas bahwa permainan judi yakni secara umum di mana berkemungkinan memperoleh keuntungan hanya bergantung peruntungan saja, atau sebab pemain yang lebih mahir atau lebih terlatih. Ini mencakup pula seluruh

pertaruhan terkait hasil suatu perlombaan ataupun permainan lainnya yang tidak dilakukan antara yang ikut bermain atau berlomba, dan sama halnya untuk seluruh pertaruhan yang lain.

Seiring dengan berkembangnya jaman yaitu jaman teknologi telekomunikasi dan informasi yang telah membawa banyak perubahan dan perbedaan di bandingkan dengan jaman sepuluh tahun silam. Adanya penggunaan teknologi tersebut membawa perubahan yang pesat terutama dalam bisnis, karna cara kerja teknologi tersebut membawa informasi yang disediakan secara canggih dan tidak sulit di dapatkan serta secara jarak jauh dengan menggunakan teknologi telekomunikasi dan informasi bisa dijadikan sebagai bahan dalam melaksanakan langkah bisnis berikutnya. Para pihak yang bertransaksi atau yang melakukan bisnis tidak harus bertemu atau bertatap muka langsung hanya melalui perangkat komputer, keadaan seperti inilah yang merupakan pertanda dimulainya era *cybercrime* (Suparni, 2009)

Bahkan didalam permainan judi tersebut, melalui sistem teknologi dan komunikasi yang berkembang, maka perjudian saat ini bisa dimainkan dengan pemanfaatan teknologi dan komunikasi atau sekarang dikenal dengan sebutan perjudian *online*.

Perjudian *online* yakni jenis perjudian yang kini sangat banyak digemari oleh masyarakat, sebab tidak hanya mempunyai beragam pilihan permainan serta sangat praktis dan mudah dimainkan, dan untuk melakukan judi online ini bisa dilakukan dimana saja seperti dirumah, dikantor, dicafe, atau dikawasan mana pun.

Cuma bermodalkan laptop, handphone judi bisa dimainkan tanpa harus bertatap muka dengan para pemain judi lainnya.

Mengacu penjelasan tersebut, penulis bisa menyimpulkan bahwa perjudian *online* yakni permainan yang di lakukan dengan taruhan berupa uang dengan aturan main dan sejumlah nilai taruhan ditetapkan pelaku judi online, dan sebagai perantaranya dengan mempergunakan media elektronik berbasis internet. Judi *online* hanya membutuhkan akses internet atau komputer atau juga *smartphone* sebagai alat yang digunakan untuk melakukan permainan judi online tersebut, tanpa harus bertatap muka terhadap para pemain satu sama lain, kapan saja serta di mana saja para pelaku judi online dapat memainkannya, dan taruhannya berupa uang yang terdapat direkening para pemain judi *online*.

Seluruh tindak pidana pada dasarnya wajib mencakup beberapa unsur fakta oleh tindakan, memuat konsekuensi dan akibat yang ditimbulkan atas tindakan tersebut. Begitu juga dengan unsur-unsur perjudian, bahwa tindak pidana perjudian secara *online* mencakup beberapa unsur yakni: (Christianata, 2018)

1. Diaksesnya *website* perjudian berkali-kali oleh para pelaku judi *online* sebagaimana dilihat dari hasil *server* dan *imaging* laptop.
2. Pelaku *mendownload* atau mengunduh aplikasi serta terbukti dari *imaging* laptop pelaku
3. Pelaku melakukan transfer berkali-kali untuk sejumlah uang sebagaimana terbukti dari bukti transfer, uang yang ditransfer pelaku sudah diproses oleh pengelola dan mengkonversi uang tersebut dengan koin judi yang terbukti dari *imaging* server pengelola judi;

4. Para saksi melihat pelaku judi *online* bermain judi dan mengakses *website*.

2.1.8 Jenis – Jenis Perjudian Online

Judi online yakni suatu permainan yang sekarang ini sudah berkembang, di mana seluruh penggemar judi dapat menikmati permainan dengan media yang dapat disambungkan dengan internet di antaranya melalui laptop, *android*, *smartphone*, serta sejenisnya. Karna didukung dengan kualitas tinggi, dengandemikian pemain tidak lagi perlu mendatangi tempat permainan judi atau bertemu langsung dengan para pemain. Dan jenis kejahatan ini disebutkan sebagai kriminalitas di internet (*cybercrime*).

Para pemain judi *online* bebas memilih permainan judi yang hendak dimainkan karna dalam situs perjudian *online* menyediakan berbagai macam permainan. Hal utama dalam permainan judi online adalah untuk mengetahui secara cepat cara bermain karna hal tersebut adalah garis besar untuk banyak memenangkan permainan yang tersedia.

Setiap orang yang bermain judi *online* harus menggunakan ID (pengenal), lalu para pemain bebas memilih Permainan yang diinginkan untuk dimainkan. Tentu sangat akan menyenangkan jika para pemain bisa memenangkan permainan hanya dalam waktu singkat bisa mendapatkan keuntungan. Berikut ini adalah jenis-jenis perjudian *online*, yaitu sebagai berikut (Deswariza et al., 2022):

1. Poker Online

Permainan yang terbanyak digemari di antaranya yakni poker online, permainan ini menggunakan setumpuk kartu remi yang total berjumlah 52 buah. Dealer akan membagikan dua buah kartu pada setiap pemain, dan setiap pemain

diharuskan mencocokkan kartu ini dengan kartu ketiga hingga kelima di atas meja. Tiga kartu tersebut akan dibuka oleh dealer secara bergantian, sehingga kombinasi dari kartu tersebut akan didapatkan oleh pemain. Pemain selanjutnya dapat bertaruh disetiap putarannya dengan cara menekan tombol, ini adalah tombol *fold*, *all in*, *raise*, dan *check*. Bila pemain mengetahui untuk apa tombol-tombol tersebut digunakan maka akan lebih gampang untuk pemain untuk memainkan permainan tersebut.

2. Togel *Online*

Togel termasuk jenis permainan judi *online* yang sangat mudah dipahami sebab dalam hal ini pemain tinggal menebak saja angka yang nantinya akan terungkap. Kemudian pemain diharuskan mencocokkan angka dengan agen, biasanya angka yang dipasang diperoleh dari mimpi kemudian dipecahkan untuk mencocokkan angka tersebut.

3. Slot Mesin *Online*

Ini merupakan jenis permainan yang mempergunakan mesin dengan gambar. Pemain dalam hal ini sebatas perlu untuk menunggu berhentinya mesin serta memperoleh gambar serupa, sebab pemain akan memperoleh *jackpot* besar apabila memperoleh gambar yang sama dalam mesin tersebut

4. Capsa Susunan *Online*

Ini adalah permainan yang dimainkan menggunakan 13 kartu dari yang didapatkan dari dealer serta diharuskan untuk disusun ke dalam tiga tingkatan dengan nilai paling tinggi. Kartu tersebut memiliki susunan yang meliputi level pertama memiliki 3 kartu yang bernilai terendah, level kedua memiliki 5 kartu

bernilai lebih tinggi dibandingkan level sebelumnya, serta level ketiga memiliki 5 kartu dengan nilai tertinggi. Dan yang akan menjadi pemenang adalah dia yang mempunyai susunan yang paling tinggi

5. Shobet (judi bola online)

Shobet merupakan singkatan dari taruhan olah raga *online*, di mana setiap harinya pasaran sepakbola diperbarui dengan pertandingan yang sedang berlangsung dan yang akan datang. Maka dari hal tersebut, anggota tetap bisa bermain sepakbola walaupun bola sedang berjalan.

6. Domino QiuQiu

Ini merupakan permainan yang mempergunakan untuk sumber dayanya. Permainan judi *online* ini terdiri dari 28 kartu dengan nilai poin yang tidak sama. Orang yang bermain pada setiap putaran adalah sebanyak 2-6 orang. Seluruh pemain dibagikan 4 kartu yang diharuskan untuk digabung menjadi 2 pasang kartu yang bernilai paling tinggi.

7. Baccarat

Permainan ini merupakan permiana kartu di mana pemain membandingkan nilai kartu dari *banker* dan *player*. Sederhananya permainan ini bertujuan untuk menebak manakah sisi lebih dekat dengan angka 9.

8. Roulette

Asal permainan roulette ini dari negara Perancis, atau memiliki arti “roda kecil”. Sebagaimana dengan nama tersebut, nantinya permainan ini mempergunakan roda kecil berputar, serta peruntungan setiap para pemain terletak diputaran roda kecil ini. Sehingga, roda akan diputar oleh bandar, kemudian

melempar bola keatas tanjakkan kearah yang berlawanan. Bola kemudian mendarat dipermukaan roda dan jika bola besi mendarat tepat berada dinomor pilihan si pemain maka sipemain akan memenangkan permainan tersebut

9. Sic Bo

Sicbo yakni jenis permianan berbasis dadu yang sangat populer. Perminan ini adalah permainan yang dimainkan denga 3 bola dadu dan perminan ini berasal dari cina.

10. Dragon Triger

Dragon triger ini juga disebut juga sebagai kasino *online* dan bentuk permainan ini sebatas dimainkan oleh bandar judi, disini mereka bertarung melawan dealer untuk mendapatkan kemenangan tertinggi saat memasang taruhan. Dan apabila dalam perminan terdapat seri maka taruhan tersebut dinyatakan menjadi milik bandar dan hanya setengah dari taruhan dinyatakan komisi bandar.

11. Games Tembak Ikan (*fishing shot*)

Cara kerja dalam permainan ini adalah pemain atau *bettor* cuma menembaki semua ikan yang ada di layar *handphone*. Untuk mendapatkan kemenangan dalam taruhan yaitu harus banyak menembaki atau mamatikan ikan dan apabila menang maka akan mendapat poin, poin tersebut lah akan di tukarkan kepada *agen* agar diganti menjadi uang.

2.2 Kerangka Yuridis

2.2.1 Ketentuan Perjudian di Dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana

Perjudian secara KUHP yang dimana sebagai hukum positif Indonesia sudah memuat pengaturan terkait tindak pidana perjudian yaitu pada pasal 303 KUHP dan 303 bis ayat 1 KUHP.

Pasal 303 KUHP secara ringkas menerangkan, bahwa:

1. Hukuman penjara maksimal sepuluh tahun atau dua puluh lima juta rupiah untuk denda maksimal, dibrikan hukuman barang siapa dengan tidak berhak:
 - a. Melakukan tuntutan pencarian dengan memberi kesempatan atau secara sengaja mengadakan untuk bermain judi, atau turut campur secara sengaja dalam perusahaan permainan judi.
 - b. Sengaja turut campur dalam perusahaan perjudian, sengaja memberikan kesempatan atau mengadakan untuk bermain judi pada publik, walaupun tidak terdapat atau terdapat perjanjiannya atau berbagai cara untuk menggunakan kesempatan tersebut;
 - c. Ikut bermain judi sebagai mata pencaharian
2. Apabila pihak yang tersalah di dalam jabatannya melakukan kejahatan tersebut, maka bisa dipecat dari jabatan tersebut
3. Permainan judi yakni setiap permainan, yang mengharap untuk menang dimana secara umum ini bergantung pada peruntungan semata serta pengharapan untuk menang tersebut semakin besar sebab kebiasaan atau

kepintaran dari pemain. Tergolong sebagai permainan judi yakni taruhan terkait hasil dari suatu perlombaan ataupun permainan lainnya, yang tidak diselenggarakan oleh orang-orang yang ikut bermain atau berlomba, sama halnya seluruh pertaruhan lainnya.

Sementara Pasal 303 bis ayat 1 Kitab Undang Undang Hukum Pidana (KUHP) terkait tindak pidana Perjudian menerangkan secara ringkas bahwa:

1. Maksimal empat tahun hukuman penjara atau denda sepuluh juta rupiah maksimal dihukum pada:

- a. Siapa saja yang menggunakan kesempatan bermain judi, yang dilakukan dengan melanggar Pasal 303;
- b. Siapa saja yang ikut bermain judi di dekat jalan atau di jalan umum atau di tempat yang bisa dikunjungi umum, dengan pengecualian jika pihak yang berwenang sudah memberikan izin untuk melakukan perjudian tersebut.

2. Apabila ketika pelanggaran tersebut dilakukan belum dua tahun, semenjak keputusan hukuman sebelumnya untuk pihak tersalah akibat pelanggaran ini, maka bisa diberikan penjatuhan hukuman penjara maksimal enam tahun atau maksimal lima belas juta rupiah untuk denda

2.2.2 Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 Tentang Penertiban Perjudian

Dalam Pasal 1 UU NO.7 Tahun 1974 menerangkan bahwasanya salah satu kejahatan adalah tindak pidana perjudian. Sebab perjudian pada dasarnya berlawanan dari moral, kesusilaan, agama, dan memberi dampak yang buruk untuk

kehidupan bernegara, berbangsa, dan bermasyarakat. Perjudian ini adalah kejahatan tindak pidana atau penyakit yang dari generasi kegenerasi atau bisa dikatakan penyakit dari sejak dahulu.

Hasil dari tindak perjudian ini pun memberikan dampak yang sangat besar yaitu contohnya seperti: perceraian, kemiskinan, putus sekolah, menelantarkan anak, dan membuat setiap orang yang memainkannya malas bekerja. Agar dapat memainkan perjudian tersebut para pemain pun rela melakukan hal apapun yaitu seperti rela mencuri, rela melakukan korupsi, rela membunuh, atau melakukan kekerasan dalam berumah tangga.

Penyelenggara berdampak hal yang tidak positif dan tidak berfaedah bagi moral dan mentalitas masyarakat terutama pada kaum muda, Pemerintah harus melakukan upaya untuk menertibkan perjudian dan mengatur kembali serta memberantas sampai kelingkungan terkecil sekalipun. Jadi perlu ditegaskan bahwa segala bentuk perjudian adalah tindak kejahatan dan hukuman kepada setiap pelaku perjudian tidak berdampak efektif dalam arti tidak memberikan efek jera.

2.2.3 Undang-Undang Republik Indonesia No.19 Tahun 2016 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik Perubahan Atas Undang-Undang No. 11 Tahun 2008

Aturan Tentang perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang termuat dalam Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 adalah perundang-undangan yang memuat pengaturan terkait teknologi informasi atau informasi serta transaksi yang dilakukan secara

elektronik secara umum. Keberadaan perundang-undangan ini menjadi landasan kebijakan bagi penegakan hukum terhadap tindak perjudian *online*. (Maarif et al., 2022)

Perjudian *online* ini sendiri di atur dalam Pasal 27 ayat 2 UU ITE, dimana secara ringkas menerangkan bahwa tiap orang yang secara sengaja tanpa hak mentransmisikan, mendistribusikan, dan/atau membuat bisa diaksesnya dokumen atau informasi yang bermuatan perjudian. Pelanggaran ini diberikan ancaman sebagaimana termuat pada Pasal 45 ayat 2 Undang-Undang No.19 yang secara ringkas menerangkan bahwa seluruh orang yang secara sengaja tanpa hak mentransmisikan, mendistribusikan, dan/atau menjadikan bisa diaksesnya Dokumen Elektronik dan/atau Informasi Elektronik yang bermuatan perjudian seperti yang dimaksudkan pada Pasal 27 ayat 2 diberikan maksimal enam tahun pidana penjara serta maksimal Rp.1.000.000.000 untuk pidana denda.

Setiap orang dengan sengaja dalam Pasal 27 ayat 2 dan Pasal 45 ayat 2 maksudnya harus membuktikan bahwa:

1. Pelaku mempunyai kemaun atau kehendak yang dilakukan dengan sengaja untuk mentransmisikan, mendistribusikan atau bisa mengaksenya dokumen atau informasi elektronik terkait perjudian
2. Pelaku secara sadar mengetahui bahwa yang dijalankannya (pengetahuan) dapat memberikan orang lain akses data atau informasi elektronik yang berisikan perjudian.

2.2.4 Undang-Undang Nomor 2 Tahun 2002 Tentang Kepolisian Republik Indonesia

Pengertian polisi memiliki asal kata dari Yunani Kuno “*politeia*” pemerintahan *polis* atau kota. Kemudian pengertian polisi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah badan pemerintah dengan tugas memelihara ketertiban umum dan menjaga keamanan contohnya polisi melakukan penangkapan terhadap seorang masyarakat yang melakukan pelanggaran terhadap undang-undang atau dengan kata lain polisi adalah seorang pegawai negara dengan tanggung jawab serta tugas menjaga keamanan negara (Anshar & Setiyono, 2020)

Tugas pokok polisi juga dibahas pada Pasal 5 ayat 1 Undang-undang Nomor 2 Tahun 2002, yang dimana tugas pokok itu adalah alat negara dengan peran dalam hal penegakan hukum, memelihara ketertiban dan keamanan dalam masyarakat, dan memberi pelayanan serta perlindungan pada masyarakat agar terpeliharanya keamanan di dalam negeri

Untuk menjamin keamanan misi atau fungsi polisi sendiri yaitu menghentikan suatu hal yang harusnya tidak terjadi serta mengarahkan orang agar melakukan perbuatan yang lebih baik dari yang mereka lakukan. Tugas dan fungsi penegakan hukum pada polisi haruslah dijalankan secara paralel dengan fungsi melindungi, mengayomi, serta melayani publik. Dalam hal ini contohnya kasus perjudian *online*, maka polisi sangat berperan untuk menindak lanjuti kasus perjudian *online* tersebut dengan melakukan penyelidikan dan penyidikan untuk

memenuhi tugas polisi sebagai pegawai negara yang menjaga ketertiban dan keamanan dalam suatu negara.

2.3 Penelitian Terdahulu

Supaya terciptanya penelitian yang baik dan benar maka peneliti memakai beberapa referensi dari penelitian terdahulu dengan memiliki persamaan tema dengan penelitian yang hendak dilakukan penulis, adapun penelitian terdahulu tersebut di antaranya:

1. Penelitian ini dilakukan oleh Dian Eka Safitri dari Fakultas Hukum Universitas Surabaya melalui Jurnal Magister Hukum Argumentum Vol.7 No.1, Maret 2020, Hal 10-15 ISSN: 2528-4584 dengan judul penelitian “Penegakan Hukum Terhadap Pelaku Perjudian Online Di Kota Makassar” dalam penelitian ini disimpulkan bahwa perjudian online dikota makassar ini memiliki dua modus operandi yakni perjudian online dengan sistem deposit serta perjudian online dengan sistem tunai. Dan terdapat empat aspek sebagai hambatan bagi penegak hukum perjudian online dikota makassar, yakni: aspek fasilitas, aspek anggaran operasional, aspek alat bukti, dan aspek penyedik (Safitri, 2020). Yang membedakan penelitian penulis dengan penelitian ini adalah pada fokus penelitian, dimana pada penelitian terdahulu yang menjadi titik fokusnya adalah penegakan hukum terhadap pelaku perjudian online, sementara fokus penelitian ini yaitu terhadap implementasi pasal dalam UU ITE.

2. Penelitian ini dilakukan oleh Hendri Saputra Manalu dari Fakultas Hukum Universitas Islam Sumatra Utara, melalui *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)* Vol.2 No.2, Desember 2019, Hal 428-447 ISSN: 2622-3740 dengan judul penelitian “Penegakan Hukum Terhadap Pelaku Tindak Pidana Perjudian *Online*”. Kesimpulan dari penelitian ini yaitu, Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik tepatnya pada Pasal 27 ayat (2) memuat pengaturan terkait pengaturan tindak pidana perjudian bola online di Indonesia serta di atur dalam Pasal 45 Undang-undang Informasi dan transaksi elektronik untuk tindak pidananya. Hakim dalam menegakkan hukum pada pelaku tindak pidana perjudian bola online pada putusan Pengadilan Negeri Medan Nomor 870/Pid.B/2018/PN.Mdn yaitu melalui menerapkan sanksi pidana pada pelaku tindak pidana perjudian. Pembuktian tindak pidana perjudian tersebut memiliki hambatan yaitu masih digunakannya peraturan lama oleh penegak hukum dalam memberikan penjatuhan pidana pada pelaku judi online, dan upaya penanggulangan yang kurang oleh penegak hukum, sedangkan untuk perilaku judi online sudah ada pengaturan khusus mengenai tindak pidananya. (Manalu, 2019). Penelitian penulis dengan penelitian terdahulu ini memiliki perbedaan yaitu ada pada penggunaan metode penelitian, dimana penelitian terdahulu mempergunakan metode pendekatan yuridis normatif dengan menganalisis hukum baik yang di putuskan hakim di pengadilan ataupun yang tertulis dibuku sementara

metode penelitian empiris yaitu dengan melihat secara langsung kelapangan dipergunakan pada penelitian ini

3. Penelitian ini dilakukan oleh Nur Khabibatus Sa'diyah dari Fakultas Hukum Universitas Muhammadiyah Gresik melalui jurnal *Gorontalo Law Review* Vol.5 No.1 April 2022 ISSN: 2614-5030 dengan judul penelitian "Pertanggung Jawaban Pidana Terhadap Pelaku Judi *Online* Di Indonesia". Kesimpulan penelitian ini yaitu upaya yang dilakukan dalam mengatasi perjudian online di Indonesia ada 2 upaya yaitu upaya penal dan non penal yang dimana upaya penal adalah menerapkan dengan ketentuan hukum pidana yang ada di Indonesia yaitu KUHP dan UU ITE sementara upaya nonpenal yaitu melibatkan 3 struktur hukum yaitu aparat penegak hukum dalam penerapan hukum pidana dengan tujuan memberi jera terhadap pelaku, substansi hukum atau mempergunakan materi hukum dalam aturan Undang-Undang yang berhubungan serta merubah budaya hukum publik di mana secara umum menginginkan kekayaan secara cepat dan mudah supaya masyarakat tidak terperangkap lagi dengan jebakan perjudian online (Khabibatus et al., 2022). Perbedaan penelitian ini yakni penelitian terdahulu mempergunakan metode yuridis normatif sedangkan dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian empiris.
4. Penelitian ini dilakukan oleh Syevin Hard Awaeh dengan *Jurnal Lex Et Societatis* Vol.5 No.5 Juli 2017 ISSN: 2337-9758 dengan judul penelitian "Pertanggungjawaban Hukum Atas Tindak Pidana Judi Online Ditinjau Dari Prespektif Hukum Pidana" kemudian hasil dari penelitiannya adalah

Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 juncto Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik Nomor 19 Tahun 2016 yaitu pada pasal 27(2), namun ketentuan pasal ini hanya berlaku untuk layanan perjudian, namun tidak diberikan sanksi. kepada para pemain. Namun, dalam interpretasi yang lebih luas, pasal ini dianggap sebagai kriminalitas perjudian online, dan siapa pun yang melanggar ketentuan pasal tersebut dapat dihukum karenanya.(Awaeh, 2017). Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian penulis terdapat pada pembahasan mengenai pertanggungjawaban tindak pidana judi online dilihat berdasarkan persepektif hukum pidana sementara dalam penelitian ini penulis lebih mengarah kepada bagaimana Polresta Barelang dalam pengimplementasikan Pasal 45 ayat 2 UU ITE.

5. Penelitian ini dilakukan oleh Pande Putu Rastika Paramartha, A.A. Sagung Laksmi Dewi, I Putu Gede Seputra Fakultas Hukum dari Universitas Warmadewa Denpasar Bali dengan Jurnal Prefensi Hukum Vol.2 No.1 Febuari 2021 Hal 156-160, ISSN: 2746-5039, dengan judul Penelitian “Sanksi Pidana Terhadap Para Pemasang dan Promosi Iklan Bermuatan Konten Judi Online”. Penelitian ini didapatkan hasil yaitu, pengaturan hukum periklanan dan promosi perjudian online diatur dalam Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik No. 11 Tahun 2008 Pasal 27 ayat 2, yang secara ringkas menyatakan bahwa tiap orang yang secara sengaja tanpa hak mengedarkan dokumen dan/atau informasi elektronik terkait perjudian. Ancaman pidana promosi dan pemasangan iklan judi online termuat pada pengaturan Pasal 5 Ayat 1 Undang-Undang

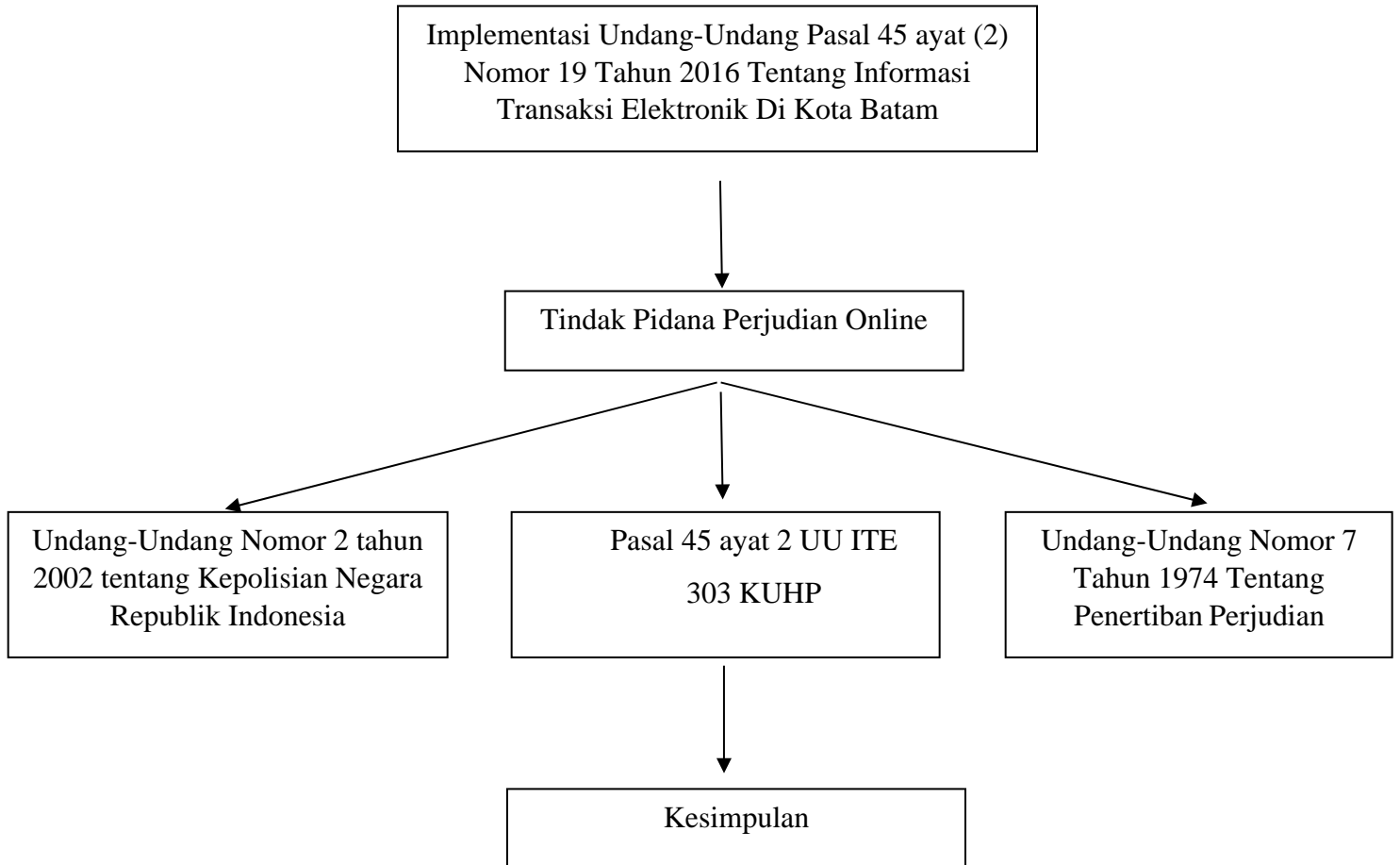
Informasi dan Transaksi Elektronik No. 11 Tahun 2008 yakni maksimal enam tahun untuk pidana penjara serta maksimal Rp 1.000.000.000 (satu miliar rupiah) untuk denda terbanyak (Pande Putu Rastika Paramartha et al., 2021). Perbedaan penelitian terdahulu dengan pelaksanaan penelitian ini yaitu terdapat pada penggunaan peraturan perundang-undangannya. Dalam penelitian terdahulu menggunakan undang-undang yang belum dirubah yaitu UU No.11 Tahun 2008 sementara penulis menggunakan UU No. 19 Tahun 2016 Perubahan atas UU No. 11 Tahun 2008

6. Penelitian ini dilakukan oleh Aniza Lakoro, Lisnawaty W. Badu, Nuvazria Achir dari Fakultas Hukum Universitas Negeri Gorontalo, melalui jurnal legalitas Vol.13 No.1 2020 Hal 31-50 ISSN: 1979-5955 dengan judul Penelitian “Lemahnya Kepolisian Dalam Penanganan Tindak Pidana Perjudian Togel Online” penelitian ini menyimpulkan bahwa upaya polisi dalam menangani kasus perjudian togel online adalah dengan mengadakan sosialisasi kepada masyarakat, meminta aparat desa untuk melakukan penghimbauan didesa agar masyarakat lebih aktif dan tidak judi, dan aparat kepolisian Gorontalo melakukan patroli rutin. Pihak kepolisian mengalami kendala untuk menangani kasus judi togel online yakni masih terbatasnya IT, oleh karenanya penanganan kasus pelaku judi online togel ini sebatas bisa merujuk pada Pasal 303 KUHP. Penanganan kasus judi online tidak sederhana yang kita pikirkan, terdapat beragam hambatan baik hambatan berdasarkan segi proses, biaya, dan waktu (Lakoro et al., 2020). Perbedaan dalam penelitian ini adalah terdapat dari faktor kendala dimana pada

penelitian terdahulu yaitu dalam proses penangan judi online yakni keterbatasan dalam IT sementara dalam peneliti kendalanya yaitu bandar atau pelaku judi online ini susah di lacak dan menggunakan akun rekening orang lain untuk melakukan deposit.

7. Penelitian ini dilakukan oleh Agif Septia Meswari¹, Matnur Ritonga Fakultas Tarbiyah dari Universitas Darunnajah melalui jurnal Cakrawala Ilmiah Vol.2 No.5 Januari 2023 Hal 2097-2102 dengan judul penelitian “Dampak Dari Judi Online Terhadap Masa Depan Pemuda, Desa Air Buluh Kec.Ipuh Kab.Mukomuko Provinsi Bengkulu”. Tujuan penelitian ini adalah menerangkan bagaimana perilaku para remaja dalam menanggapi dampak buruk dari kebiasaan judi online, dan hasil penelitian menyimpulkan bahwa diantara sikap anak muda, terdapat pengaruh signifikan terhadap dampak negatif dari kebiasaan bermain judi online yang tercermin dari penyimpangan perilaku moral dalam kategori cukup berlebihan. Maksudnya para remaja yang memainkan perjudian online ini walaupun bermain tetapi mereka masih bisa membatasi diri seperti tetap menjalankan kegiatan yakni tetap sekolah, atau kuliah. (Ipuh et al., 2023). Yang membedakan penelitian penulis dengan penelitian terdahulu terdapat dari faktor umur para pihak yang melakukan perjudian online, dalam penelitian ini pelaku judi online kebanyakan di mulai dari umur dari 25 tahun sedangkan didalam penelitian terdahulu masih remaja yang duduk dibangku bersekolah dan kuliah.

2.4 Kerangka Pemikiran



BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Metode Penelitian yang digunakan yakni metode penelitian empiris yaitu penelitian hukum dengan mempergunakan berbagai fakta empiris dari perilaku atau tingkah laku manusia, baik perilaku verbal yang di temukan berdasarkan wawancara atau secara pengamatan langsung. Secara garis besar metode ini yakni membandingkan hukum tertulis dengan hukum dalam pengaplikasiannya dimasyarakat secara langsung.

Tujuan penelitian empiris ini adalah mengetahui apakah penelitian dalam empiris ini efektif atau tidak dalam penerapan dan implementasi dari aturan hukum itu sendiri. Jika temukan dalam penerapan atau implementasi penelitian ini ada kendala dan tidak efektifnya suatu hukum tersebut, maka akan dicari faktor atau hambatan dan juga kendala sehingga terdapat pemecahan masalahnya. Proses ini yang menjadi fokus penelitian empiris sebab penelitian ini secara langsung melihat apa yang ada dilapangan.

Sesuai dengan judul penelitian ini yaitu Implementasi hukum terhadap suatu Instansi, sehingga dalam pembuatan skripsi ini menggunakan penelitian empiris karna melihat secara langsung yang terjadi dilapangan serta membandingkan hukum yang ada dan membandingkan apakah implementasi hukum tersebut sudah benar, baik, dan sesuai hukum yang sebenarnya.

3.2 Metode Pengumpulan Data

Penulis dalam melakukan pengumpulan data yaitu dengan memanfaatkan metode dokumentasi dan wawancara dan mempergunakan pengambilan data dari non manusia contoh data maupun dokumen. Pelaksanaan metode ini dengan informasi dari narasumber dan setiap jawaban yang diberikan oleh narasumber maka penulis akan catat ini lah disebut dokumentasi. Hasil jawaban dari narasumber tersebut akan di olah menjadi data yang dilampirkan dalam bab hasil dan pembahasan. Dua jenis data penelitian ini, mencakup:

1. Data Primer

Data yang dipakai yaitu langsung dari hasil lapangan yakni dengan teknik wawancara terhadap narasumber yang memiliki kewenangan untuk memberikan informasi yang berhubungan dengan pelaksanaan penelitian ini, dimana peneliti dalam hal ini mengadakan wawancara langsung pada penyidik di Kepolisian Resort Kota Barelang Batam yang menangani langsung kasus tindak pidana perjudian online

2. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang menggunakan beberapa referensi yakni buku-buku, jurnal ilmiah, kamus, dokumen dan peraturan Undang-undang sesuai dengan judul yang penulis berikan. Data sekunder memiliki 3 macam bentuk, yakni:

a. Bahan hukum primer

Penelitian ini mempergunakan dasar hukum yang meliputi:

- 1) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik
- 2) 303 KUHP
- 3) Undang-undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian
- 4) Undang-undang Nomor 2 Tahun 2002 tentang Kepolisian Negara Republik Indonesia

b. Bahan Hukum sekunder

Ini adalah bahan hukum yang menerangkan bahan hukum primer yang didapat melalui:

- 1) Makalah hukum
- 2) Jurnal hukum
- 3) Hasil penelitian terdahulu
- 4) Buku-buku ilmu hukum

c. Bahan Hukum tersier

Ini adalah bahan hukum pelengkap dua bahan hukum sebelumnya, yang didapat melalui:

- 1) Kamus Bahasa Inggris
- 2) Kamus Besar Bahasa Inggris (KBBI)

3.3 Alat Pengumpulan Data

Penelitian yang dipakai melalui pendekatan kuantitatif menggunakan teknik wawancara untuk mengumpulkan data. Peneliti melakukan wawancara secara langsung kepada narasumber untuk mendapatkan informasi sesuai dengan kasus

yang diangkat oleh peneliti, narasumber akan diberikan pertanyaan oleh peneliti dan setelah itu narasumber memberikan jawaban atas pertanyaan tersebut yang dimana narasumber adalah penyidik Kepolisian Polresta Barelang yang memiliki kewenangan dan kebijakan dalam menjawab wawancara.

3.4 Metode Analisis Data

Langkah-langkah yang digunakan adalah:

1. Mengumpulkan informasi dan juga data yang diterima dari Polresta Barelang
2. Untuk mendapatkan kesimpulan dalam penelitian terkait maka hal yang dilakukan yakni menganalisa data dengan cara mengelompokkan dan menyeleksi data tersebut.
3. Bahan hukum primer, sekunder dan tersier dihubungkan dalam rangka memperoleh hasil dari pelaksanaan penelitian.

3.5 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini yaitu instansi yang memberikan data dan informasi terkait kasus perjudian online dikota Batam sebagai hasil dan pembahasan yang berguna dalam karya ilmiah penulis. Lokasi dalam penelitian ini terdapat di Kepolisian Resort Kota Barelang, alamat Jl. Sudirman No.4 Sukajadi, Kec. Batam Kota, Kota Batam Kepulauan Riau 29444.