

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di Indonesia saat menjadi salah satu Negara yang penggunaan teknologi sangat pesat, Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemkominfo)¹ menyatakan bahwa pengguna internet di Indonesia hingga saat ini telah mencapai 82 juta orang. Dengan pesatnya teknologi saat ini tentunya akan membawa pengaruh negatif, mudahnya di aksesnya sesuatu tentunya akan membuat orang-orang akan lebih mudah memperoleh informasi. Namun tidak bisa di pungkiri hal ini juga dapat membantu meningkatkan langkah bisnis yang lebih luas sehingga pihak-pihaknya tidak perlu mengurus tenaga dalam melakukan transaksi bisnis sehingga cukup melalui komputer dan telekomunikasi saja. Hal ini tentunya membawa era siber selangkah lebih maju, bahkan dalam hal ini perjudian sendiri dapat dilakukan maupun di akses secara bebas di internet yang membuat orang-orang akan lebih mudah mengaksesnya, tentunya kondisi ini sangat mengganggu kenyamanan dalam dunia digital yang membuat tidak ada batasan dalam mempergunakan teknologi.

Di Indonesia judi online dan berbagi bentuk lainnya sudah jelas di atur dan menjadi kewajiban setiap orang untuk melaksanakannya, namun saat ini yang di Indonesia banyak situs-situs perjudian online yang marak di publikasikan dan di pergunakan oleh khalayak umum secara terang-terangan di media sosial. Kasus judi online masih ramai terjadi di Indoneisa, banyak yang tertarik karena penawaran

¹ Siaran pers No. 340/HM/KOMINFO/08/2022. *Penanganan Judi Online Kementerian Komunikasi dan Informatika*. Diakses pada (08 Desember 2022)

hadiah yang begitu besar hingga jutaan rupiah yang membuat orang menjadi tergiur, sebenarnya pemerintah melalui Kominfo sudah banyak melakukan pemblokiran terhadap situs judi online yang bertebaran di dunia maya. Tercatat sejak 2018 sampai 22 Agustus 2022, Kominfo telah menutup 566.332 konten terindikasi memiliki unsur perjudian. Namun hingga saat ini pendistribusian situs-situs judi online ini masih bisa di akses bahkan di promosikan/diiklankan secara terang-terangan.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia perjudian diartikan sebagai sebuah permainan yang menggunakan uang sebagai taruhan. Menurut Kartini Kartono , “perjudian adalah pertaruhan 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” .² Dalam hukumonline.com, Undang-Undang Hukum Pidana Pasal 303 ayat 3 menyatakan bahwa:³

Yang disebut permainan judi adalah tiap-tiap permainan, di mana pada umumnya kemungkinan mendapat untung bergantung pada peruntungan belaka, juga karena pemainnya lebih terlatih atau lebih mahir. Disitu termasuk segala pertaruhan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain-lainnya yang tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala pertaruhan lainnya.

Seiring dengan kemajuan zaman, perjudian pun semakin berkembang dan semakin mudah untuk dilakukan. Kemajuan dibidang teknologi informasi dan komunikasi, membuat semakin banyak cara untuk bermain judi, salah satunya perjudian online. Perjudian online merupakan permainan judi yang dilakukan melalui media telekomunikasi seperti smartphone, laptop dan perangkat komputer yang terkoneksi ke jaringan internet. Dengan adanya sarana yang menjadi pendukung,

² Buku Kartini Kartono (2013). *Patologi Sosia* hlm. 58

³ hukumonline.com. *Permainan Judi*. Diakses pada (09 Desember 2022) Pukul (16.30 wib)

maka semakin banyak juga situs-situs yang mempermudah para penjudi untuk melakukan taruhan secara online di internet.

Pada dasarnya perjudian online merupakan salah satu tindakan kriminal. Tindak kriminal diartikan sebagai sebuah perbuatan yang dilarang oleh suatu aturan hukum yang mana larangan itu akan disertai sebuah bentuk hukuman atau pemberian sanksi kepada pelaku yang melanggar aturan tersebut (Moeljatno, 2002). Seperti dikutip dari hukumonline.com, Undang-Undang Republik Indonesia No.11 Pasal 27 ayat 2 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik mengartikan perjudian online adalah “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”. Selain itu, dalam Undang-Undang Republik Indonesia No.7 Pasal 1 Tahun 1974 Tentang Penertiban Perjudian menyatakan bahwa semua tindak pidana yang berhubungan dengan perjudian adalah sebuah kejahatan.

Oleh karena itu tentunya hal ini tidak bisa di tinggal diam begitu saja maka saya selaku penulis dalam penulisan skripsi ini bermaksud untuk mengulik lebih dalam tentang ketentuan hukum mengenai judi online ini yang berjudul; **“TINJAUAN YURIDIS DALAM PASAL 27 AYAT 2 JO DAN PASAL 45 AYAT 2 UU ITE MENGENAI INDIKASI JUDI ONLINE YANG DI PUBLIKASIKAN SECARA TERANG - TERANGAN DI MEDIA SOSIAL”**.

B. Rumusan Masalah

Dari pemaparan latar belakang sebelumnya, penulis mendapatkan beberapa rumusan masalah, antara lain:

1. Apakah ada aturan hukum atau UU yang mengatur secara jelas mengenai judi online?
2. Bagaimanakah pandang Hukum Tata Negara mengenai judi online?
3. Apa yang menjadi upaya dalam menindak pelaku penyalahgunaan judi online ini?

C. Tujuan Penelitian

Dalam penulisan skripsi ini tentunya memiliki banyak sekali tujuan utama penulis antara lain yaitu:

1. Untuk di jadikan wadah bagi kita semua dalam mengetahui kapasitas Pasal 27 Ayat 2 jo dan Pasal 45 Ayat 2 UU ITE dalam ruang lingkup judi online.
2. Meningkatkan kesadaran Masyarakat tentang akibat hukum yang akan diterima apabila terlibat dalam judi online.

3. Menjaga kestabilan UU dalam penekan bahaya judi online.
4. Mengingatkan pemerintah supaya selalu menjaga keamanan dan kenyamanan dalam bermedia sosial.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Penulis
 - a. Hasil ini diharapkan memberikan manfaat bagi peneliti untuk menjelaskan lebih detail tentang isi UU tentang judi online.
 - b. Supaya dapat mengimplementasikan dan dijadikan acuan dalam memaksimalkan pengetahuan tentang UU yang mengatur tentang judi online.
 - c. Meninjau lebih luas serta mensosialisasikan kepada masyarakat umum mengenai kapasitas Pasal 27 Ayat 2 jo dan Pasal 45 Ayat 2 UU ITE.
2. Bagi Masyarakat
 - a. Hasil ini diharapkan berguna sebagai bahan evaluasi dalam mempertimbangkan segala aktivitas dalam bermedia sosial.
 - b. Meningkatkan kesadaran masyarakat dalam mengubah pola pikir terhadap judi online.
 - c. Kiranya adanya penelitian ini dapat menambah wawasan terhadap UU yang mengatur tentang judi online.
 - d. sekiranya hasil penelitian ini dapat mewujudkan keamanan dan kenyamanan terhadap Masyarakat.

3. Bagi Pemerintahan

- a. Dengan adanya hasil penelitian ini di harapkan membawa dampak positif dalam menjaga kestabilan UU.
- b. Sekiranya hasil penelitian ini dapat dijadikan podoman pemerintahan dalam memberantas tindak perjudian yang masih marak terjadi.
- c. Diharapkan penelitian ini memberikan jalan dalam melakukan sosialisasi tentang sebagaimana mestinya Pasal 27 Ayat 2 jo dan Pasal 45 Ayat 2 UU ITE ini diterapkan.

4. Bagi Mahasiwa

- a. Diharapkan dengan adanya penelitian ini mahasiswa bisa ikut berperan aktif dalam memperkenalkan UU maupun setiap pasal yang mengatur tentang perjudian.
- b. Sebagisemestinya Mahasiswa harus dapat menjadi contoh atau podaman yang baik bagi semua orang.
- c. Sekiranya Adanya hasil penelitian tidak mejadi batasan dalam memperdalam tentang aturan aturan hukum yang saat ini yang dapat dijadiakn sebagi dasar dalam mendewasakan diri.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Ruang Lingkup Judi Online Dalam Pasal 27 Ayat 2 jo dan Pasal 45 Ayat 2 UU ITE

Menurut UU ITE Pasal 27, judi online ini merupakan salah satu penyalahgunaan informasi dokumen elektronik karena tindakan judi adalah salah satu tindakan asusila yang berlaku di Indonesia. Sedangkan menurut KUHP perjudian adalah tiap-tiap permainan, yang mendasarkan pengharapan buat menang pada umumnya bergantung kepada untung-untungan saja, dan juga kalau pengharapan itu jadi bertambah besar karena kepintaran dan kebiasaan bermain. Yang juga terhitung masuk main judi ialah peraturan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain, yang tidak diadakan oleh mereka yang turut berlomba atau bermain itu, demikian juga segala peraturan yang lain-lain.

Prinsip dalam berjudi secara umum adalah sama yakni bertujuan untuk mendapat keuntungan jika menang taruhan. Semakin besar uang atau barang yang dipertaruhkan harganya akan semakin besar pula uang yang didapat. Maka dari itu dengan bermain judi orang dapat memenuhi kebutuhan hidup. Bahkan ada juga orang yang menjadikan judi sebagai mata pencariannya, yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan ekonomi dari masyarakat. Bahkan ada juga dengan membuka berbagai permainan judi untuk dimainkan oleh orang lain. Seiring perkembangan teknologi telekomunikasi dan informasi telah berjalan sedemikian rupa sehingga pada saat ini sudah sangat jauh berbeda dengan sepuluh tahun yang lalu. Pemanfaatan teknologi tersebut telah mendorong pertumbuhan bisnis yang pesat, karena berbagai informasi telah dapat disajikan dengan canggih dan mudah diperoleh, dan melalui hubungan jarak jauh dengan memanfaatkan teknologi telekomunikasi dapat digunakan untuk

bahan melakukan langkah bisnis selanjutnya. Pihak pihak yang terkait dalam transaksi tidak perlu bertemu face to face, cukup melalui peralatan komputer dan telekomunikasi, kondisi yang demikian merupakan pertanda dimulainya era siber. Bahkan dalam perjudian sendiri, dengan berkembang pesatnya sistem teknologi dan komunikasi perjudian juga sudah dapat diakses melalui bidang teknologi dan komunikasi yang sering dikenal saat ini sebagai judi online.

Sejak tahun 2018 hingga 22 Agustus 2022, Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) telah melakukan pemutusan akses terhadap 566.332 konten di ruang digital yang memiliki unsur perjudian, termasuk akun platform digital dan situs yang membagikan konten terkait kegiatan judi, dengan rincian penanganan per tahunnya sebagai berikut;

1.1	Tahun	2018	84.484	konten
1.2	Tahun	2019	78.306	konten
1.3	Tahun	2020	80.305	konten
1.4	Tahun	2021	204.917	konten
1.5	Tahun	2022 (sampai 22 Agustus 2022)	118.320	konten

Kegiatan tersebut dilakukan bersama para pemangku kepentingan terkait baik dari komunitas masyarakat sipil, pelaku industri, media, akademisi, instansi, pemerintahan, dan lembaga terkait lainnya.

1. Kementerian Kominfo turut mendukung upaya penegakan hukum atas pelaku judi

online dan siap untuk bekerja sama dalam upaya pemberantasan berbagai macam konten negatif di internet yang dilakukan pihak kepolisian. Khusus untuk kegiatan perjudian online, Pasal 27 ayat 2 jo. Pasal 45 ayat 2 UU ITE mengancam pihak yang secara sengaja mendistribusikan atau membuat dapat diaksesnya judi online, dengan pidana penjara paling lama 6 tahun dan/atau denda. Pemutusan akses tersebut dilakukan berdasarkan hasil temuan patroli siber, laporan dari masyarakat, dan laporan instansi Pemerintah atas penemuan konten yang memiliki unsur perjudian. Patroli siber yang dilakukan oleh Kementerian Kominfo didukung oleh sistem pengawas situs internet negatif atau AIS, yang dioperasikan selama 24 jam tanpa henti oleh tim Direktorat Pengendalian Aplikasi Informatika.

2. Pemutusan akses bukan menjadi satu-satunya solusi penuntasan judi online yang

dilakukan Kementerian Kominfo. Kementerian Kominfo juga mendorong peningkatan literasi digital masyarakat melalui program Gerakan Nasional Literasi Digital untuk membentengi masyarakat dari berbagai konten negatif di ruang digital, termasuk perjudian online. Kegiatan tersebut dilakukan bersama para pemangku kepentingan terkait baik dari komunitas masyarakat sipil, pelaku industri, media, akademisi, instansi pemerintahan, dan lembaga terkait lainnya..

3. Adapun beberapa tantangan yang dihadapi dalam upaya penanganan judi online di antaranya:

Situs judi diproduksi ulang dengan penamaan domain yang mirip atau menggunakan IP Address.

Penawaran judi melalui pesan personal sehingga tidak dapat diawasi oleh Kementerian Kominfo.

Penegakan hukum terkait kegiatan perjudian diatur secara berbeda di tiap negara sehingga hal ini menimbulkan isu yurisdiksi penindakan hukum penyelenggara judi online yang berada di luar Indonesia. Untuk menunjang upaya bersama tersebut, Kementerian Kominfo membuka kanal aduan masyarakat melalui tautan <https://aduankonten.id/> untuk melaporkan penemuan dengan konten negatif di platform digital dan pengaduan nomor melalui aduan penyalahgunaan jasa telekomunikasi ke akun Twitter @aduanPPI milik Kementerian Kominfo apabila menerima pesan terkait judi online yang dikirim melalui SMS.

B. Hubungan Media Sosial dan Judi Online

Media sosial saat ini sudah menjadi konsumsi seperti makanan sehari-hari bukan hanya dikalangan remaja banyak yang sudah beranjak dewasa tidak ketinggalan menggunakan media sosial di era digital sekarang ini oleh karena itu, tak lain muncul faktor-faktor negatif banyak dimanfaatkan oleh sebagian pemilik perusahaan judi online yang mencari kesempatan dengan adanya perkembangan di era digital saat ini sehingga banyak pengguna smartphone/handphone yang terjebak sehingga tanpa kita sadari masuk kedalam link yang ditunjukkan secara tidak langsung menuju situs judi online. Seiring dengan berkembangnya teknologi informasi, kejahatan baru yang marak terjadi dimasyarakat yakni perjudian yang dilakukan secara online.

Cybercrime adalah salah satu bentuk kejahatan. Beberapa dari bentuk cybercrime merupakan bentuk kejahatan konvensional seperti penipuan, pencurian, pornografi, pencemaran nama baik yang ditransformasikan ke dalam data pemilik yang tidak bertanggungjawab oleh karena itu perlu adanya tindak hukum yang berwenang dalam menegakan hukum yang ada di Indonesia. (Eliva, 2019:545). Seperti halnya judi online sering kali kita jumpai diberbagai

platform media sosial yang biasa kita gunakan sehari-hari meski sudah ada larangan mengenai perjudian yang bermain di dalam media sosial tetapi hal tersebut menjadi hal yang dianggap biasa oleh sebagian kalangan yang melihatnya. Khususnya bagi masyarakat yang menyampaikan berupa aduan mengenai pelanggaran yang terdapat di media sosial lebih dipermudah dengan adanya platform media tersebut, seiring berjalannya waktu media sosial menjadi hal yang sangat digemari oleh sebagian kalangan mulai dari remaja hingga usia beranjak dewasa dimana mereka menjadi kesibukan dengan berbagai hal di dalamnya. Kasus perjudian yang terjadi di media online khususnya platform youtube bahwa pengguna yang mempunyai channel melanggar Undang-Undang penyiaran Pasal 36 Ayat 5b dijelaskan bahwa isi siaran dilarang menonjolkan unsur kekerasan, cabul, perjudian, penyalahgunaan narkoba dan obat terlarang hal tersebut tertera jelas jika perjudian yang dilakukan terang-terangan telah melanggar secara tidak langsung.⁴ Kasus permasalahan judi online ini juga sudah diatur dalam undang-undang, yaitu Pasal 27 ayat (2) UU No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) yang melarang setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi

Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian. Untuk ancaman pidana bagi pelanggaran terkait judi online ini juga diatur dalam Pasal 45 ayat (1) UU ITE yaitu pidana penjara paling lama enam tahun dan/atau denda paling banyak Rp1 miliar. Sedangkan untuk hukum pidana sendiri tercantum dalam Kitab

Undang-Undang Hukum Pidana dalam Pasal 303 ayat (3). Jadi, hukum di Indonesia terkait judi online ini tidak main-main dan sudah diatur sedemikian rupa. Kemudian yang menjadi pertanyaan

⁴ UU ITE Pasal 45 Ayat (1). *Ancaman Pidana Bagi Pelanggaran Terkait Judi Online*

ialah apakah mengiklankan situs judi online dapat di pidana? Saat ini banyak kita temukan postingan pada media sosial yang mempromosikan situs judi online pada akun media sosialnya. Seakan-akan postingan tersebut merupakan hal yang wajar dalam hukum kita di Republik Indonesia ini. Bahkan beberapa artis/*public figure* juga mempromosikan situs judi pada akun media sosialnya yang konteksnya mengajak orang lain untuk bermain judi pada situs itu. Apakah hukum di Negara Indonesia tidak mengatur dan dapat menjerat orang yang melakukan promosi terhadap situs judi pada akun media sosialnya? Sebagaimana ditulis dalam artikel Hukum Online yaitu: **“Menayangkan Iklan Situs Perjudian”**, delik perjudian dalam UU ITE dan perubahannya lebih dititikberatkan pada sisi “muatan” atau “konten” judi, tidak ada perbuatan melakukan permainan judi itu sendiri. Artinya, setiap konten yang berkaitan langsung ataupun tidak langsung dengan perjudian dapat dipastikan merupakan tidak pidana. Pasal 27 ayat (2) UU ITE menyatakan bahwa: “Setiap orang yang sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian”.

C. Jenis-Jenis Perjudian Online

Dalam penjelasan atas Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 9 tahun 1981 tentang Pelaksanaan Undang-undang Nomor 7 tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian, pasal 1 ayat (1), disebutkan beberapa macam perjudian yaitu;

Bentuk dan jenis perjudian yang dimaksud pasal ini meliputi:

1. Perjudian di Kasino, antara lain terdiri dari:

a. Roulette

b. Blackjack

c. Bacarat

d. Creps

e. Keno

f. Tombala

g. Super Ping-Pong

h. Lotto Fair

i. Satan

j. Paykyu

k. Slot Machine (Jackpot)

l. Ji Si Kie

m. Big Six Wheel

n. Chuc a Cluck

o. Lempar paser/bulu ayam pada sasaran ataupun papan

p. Yang berputar (Paseran)

q. Pachinko

r. Poker

s. Twenty One

t. Hwa-Hwe

u. Kiu-Kiu.

2. Perjudian ditempat-tempat keramaian, antara lain terdiri dari perjudian dengan: a.

Lempar paser atau bulu ayam pada papan atau sasaran yang tidak bergerak

b. Lempar gelang

c. Lempar uang (coin)

d. Koin

e. Pancingan

f. Menembak sasaran yang tidak berputar

g. Lempar bola

h. Adu ayam i. Adu kerbau

j. Adu kambing atau domba

k. Pacu kuda

l. Kerapan sapi

m. Pacu anjing

n. Hailai o. Mayong/Macak

p. Erek-Erek.

4. Perjudian yang dikaitkan dengan alasan-alasan lain diantaranya perjudian yang dikaitkan dengan kebiasaan-kebiasaan:

a. Adu ayam

b. Adu sapi

c. Adu kerbau

d. Pacu kuda 27

e. Karapan sapi

f. Adu domba atau kambing

g. Adu burung merpati.

Ketentuan pasal ini mencakup pula bentuk dan jenis perjudian yang mungkin timbul dimana yang akan datang sepanjang termasuk kategori perjudian sebagaimana dimaksud dalam pasal 303 ayat (3) KUHP.⁵ Begitu juga dengan jenis perjudian yang mencakup ruang lingkup perjudian online yang sudah merambat di masyarakat saat ini:

1. Sportsbook (Taruhan Olah Raga) Merupakan salah satu permainan yang paling banyak diikuti oleh seluruh penjudi di dunia. Karena melangsungkan taruhan pada sebuah kompetisi/ pertandingan olahraga yang mencakup Sepakbola, Basket, Tinju, Volley, Bulu Tangkis, Esports, MotoGP dan masih banyak lainnya.

2. Live Casino Online Live Casino Merupakan Permainan yang sangatlah seru dimainkan dan memiliki perputaran yang cepat. Sehingga para penjudi bisa meraih

⁵ <http://ditjenpp.kemenkumham.go.id/arsip/ln/1981/pp9-1981.pf>. *Pelaksanaan Undang-undang Nomor 7 tahun 1974 Penertiban Perjudian*. Diakses Pada (10 Desember 2019) Pukul (23.37 Wib)

keuntungan dengan cara yang kilat pula. Akan tetapi juga harus di sertai cara bermain yang benar agar tidak mendapatkan kekalahan yang merugikan diri sendiri. Dalam Live Casino juga terdapat banyak sekali jenis permainan seperti Baccarat, Roulette, Sicbo Dadu, Blackjack, Dragon Tiger, Fantan dan lainnya.

3. Poker Online Pada awalnya permainan poker ini sangatlah populer di Facebook, Hal itu disebabkan karena para pemain dapat menjual chip/kredit di dalamnya berbentuk uang asli. Nah, Untuk saat ini maka anda tidak perlu lagi kesulitan untuk mencari pembeli ataupun mengisi kredit didalamnya. Karena anda sudah dapat melangsungkannya bersama kami Sports369 hanya dengan menggunakan salah satu rekening bank lokal indonesia seperti BCA MANDIRI BRI BNI untuk melangsungkan transaksi deposit ataupun withdraw.

4. Bola Tangkas Online Permainan yang sudah lama di kenal oleh para penjudi di indonesia. Pada jaman dahulu permainan ini sangatlah ramai di mainkan oleh para penjudi di indonesia dengan menggunakan sebuah mesin judi pada bandar darat. Namun karena ada larangan perjudian yang di berlakukan oleh pemerintah. Maka untuk saat ini sudah sangat sulit menemukannya di seluruh pelosok daerah. Sehingga kami Sports369 memberikan opsi kemudahan terbaik bagi anda semua untuk dapat menyalurkan kegemaran anda dalam bermain bola tangkas atau yang lebih banyak disebut dengan judi tikus.

5. Togel Online Permainan togel ini juga sama dengan Bola Tangkas yang sudah lama di kenal oleh para penjudi di Indonesia. Pada jaman dahulu ketika Order Baru dikenal dengan sebutan toto gelap. Sedangkan di luar negeri lebih di kenal dengan loterry. Walaupun sudah lama di kenal, Maka permainan ini juga di gemari oleh para penjudi

tanpa mengenal batas usia. Untuk Pasaran Togel yang dapat anda ikuti yaitu Singapura, Hongkong dan Kuala Lumpur.

6. Games Tembak Ikan Merupakan salah satu permainan Terbaru yang dapat dimainkan Judi Online. Karena permintaan para penjudi yang sering pergi ke arena permainan seperti Timezone. Maka kami menjalin kerja sama dengan produk ION GAME untuk meluncurkan Games terbaru yaitu tembak ikan atau fishing shot.⁶

BAB III

⁶ <https://sports369.biz/>. *Macam Jenis Permainan Judi Online*. Diakses Pada (13 Desember 2019) Pukul (00.12 wib)

METODE PENELITIAN

A. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup merupakan penjelasan mengenai batasan sebuah subjek yang ada di dalam sebuah masalah. Jika diartikan secara luas, ruang lingkup merupakan sebuah batasan. Batasan yang dimaksud disini dapat berupa faktor yang diteliti seperti halnya materi, waktu, tempat, dan lain sebagainya. Sedangkan makna dalam arti yang sempit, ruang lingkup adalah suatu hal atau materi. Sementara itu, menurut wiktionary, ruang lingkup adalah besaran subjek yang tercakup. Saat penelitian berlangsung, ruang lingkup bisa diartikan sebagai batasan masalah yang digunakan, jumlah subjek yang diteliti, materi yang dibahas, luas tempat penelitian, dan lain sebagainya. Ruang lingkup penelitian ini sangat penting karena bisa berpengaruh pada keabsahan dari sebuah penelitian. Sementara di dalam arti khusus, ruang lingkup adalah sebuah metode yang digunakan untuk pembatasan ilmu yang akan dikaji. pengetahuan mengenai apa saja batasan tentang cara berpikir itu sendiri. Seperti misalnya dalam pemnbagasan skripsi kali ini yang menjadi ruang lingkup penelitian ialah kapasitas Pasal 27 ayat 2 jo. Pasal 45 ayat 2 UU ITE dan aturan aturan hukum mengenai judi online.⁷

B. Jenis Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang diangkat penulis maka dapat ditentukan bahwa jenis penelitian yang peneliti pergunakan dalam penyusunan penulisan hukum ini adalah penelitian

⁷ Lieli Nur Azizah. *Pengertian Ruang Lingkup Penelitian*, hlm. 12-13

hukum normatif atau kepustakaan, yaitu penelitian hukum yang dilakukan dengan cara meneliti bahan keustakaan (data sekunder) yang mencakup:⁸

1. Penelitian terhadap asas-asas hukum, yaitu penelitian terhadap unsur-unsur hukum baik unsur ideal (*normwissenschaft sollenwissenschaft*) yang menghasilkan kaidah-kaidah hukum melalui filsafat hukum dan unsur nyata (*tatsachenwissenschaft/seinwissenschaft*) yang menghasilkan tata hukum tertentu (tertulis).
2. Penelitian terhadap sistematika hukum, yaitu mengadakan identifikasi terhadap pengertian pokok dalam hukum seperti subjek hukum, hak dan kewajiban, peristiwa hukum dalam peraturan perundangan.
3. Penelitian terhadap taraf sinkronisasi vertikal dan horizontal, yaitu meneliti keserasian hukum positif (peraturan perundangan) agar tidak bertentangan berdasarkan hierarki perundang-undangan (*stufenbauthenory*).
4. Perbandingan hukum, yaitu membangun pengetahuan umum mengenai hukum positif dengan membandingkan sistem hukum di satu negara dan sistem hukum di negara lainnya.
5. Sejarah hukum, yaitu meneliti perkembangan hukum positif (peraturan perundang-undangan) dalam kurun waktu tertentu (misalnya hukum tanah, perkawinan, perpajakan perusahaan dan sebagainya).

⁸ Mamudji, S. S. (1995). *Penelitian Hukum Normatif Suatu Tinjauan Singkat*, Jakarta PT. Raja Grafindo Persada.

Penelitian ini juga menggunakan metode pendekatan yuridis normatif, yaitu penelitian hukum doktriner yang mengacu pada norma-norma hukum, peraturan-peraturan maupun teori-teori hukum, disamping menelaah kaidah-kaidah hukum yang bersifat teoritis ilmiah serta dapat digunakan untuk menganalisis permasalahan yang dibahas⁹. Sehingga, akan diperoleh gambaran secara rinci dan sistematis tentang peranan Pasal 27 ayat 2 jo. Pasal 45 ayat 2 UU ITE dan aturan aturan hukum mengenai judi online.

C. Sumber Data

Dalam penelitian selalu diperlukan bahan atau data yang akan dicari kemudian diolah dan selanjutnya dianalisis untuk mencari jawaban dari permasalahan penelitian yang diajukan.¹⁰ Adapun jenis dan sumber yang akan digunakan sebagai dasar untuk menunjang penelitian ini adalah data yang di kumpulkan berasal dari data sekunder. Data yang dimaksud adalah sebagai berikut :

1. Bahan hukum primer,¹¹ yaitu bahan hukum yang mempunyai kekuatan mengikat sebagai landasan utama yang dipakai dalam rangka penelitian ini adalah Pasal 27 ayat 2 jo. Pasal 45 ayat 2 UU ITE tentang judi online, UU No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi dan asal 303 dan Pasal 303 bis KUHP.

⁹ Sunggono, B. (1997). *Metode Penelitian Hukum*, Semarang: PT. Ghalia Indonesia.

¹⁰ Achmad, M. F. (2017). *Dualisme Penelitian Hukum Normatif dan Empiris*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

¹¹ Soemitro, R. H. (1990). *Metodologi Penelitian Hukum dan Jurimetri*, Jakarta: Ghalia Indonesia.

2. Bahan hukum sekunder, yaitu bahan-bahan yang erat hubungannya dengan bahan hukum primer dan dapat membantu menganalisis dan memahami bahan hukum primer, seperti hasil-hasil penelitian, hasil seminar, hasil karya kalangan hukum, serta dokumen-dokumen lain yang berkaitan dengan Aturan hukum tentang judi online, serta bahan hukum lain yang terdiri dari buku atau jurnal hukum yang berisi mengenai prinsip-prinsip dasar (asas hukum), pandangan para ahli hukum (doktrin), hasil penelitian hukum, kamus hukum, dan ensiklopedia hukum.

3. Bahan non hukum atau tersier, yaitu bahan yang terdiri atas nuku teks bukan hukum yang terkait dengan penelitian seperti kamus hukum, kamus-kamus lainn yang berkaitan dengan rumusan masalah yang ditentukan dalam penulisan ini, serta pemanfaatan media internet yang dapat dipergunakan dalam mendukung proses analisis hukumnya.

E. Tempat Penelitian

Dalam penelitian hukum normatif, tempat maupun lokasi penelitiannya jelas dilakukan di berbagai perpustakaan, baik perpustakaan pribadi, perpustakaan perguruan tinggi, perpustakaan instansi, perpustakaan umum, perpustakaan pemerintahan, dan perpustakaan swasta. Perpustakaan yang dikunjungi adalah perpustakaan yang di dalamnya terdapat bahan hukum yang tentunya berkaitan/berkesinambungan dengan judul pembahasan penelitian ini. Selain itu penulis juga mencari bahan referensi yang dapat membantu memperkuat setiap gagasan yang objektif melalui penelusuran media internet.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian hukum normatif atau kepustakaan dilakukan dengan studi pustaka terhadap bahan-bahan hukum, baik bahan hukum primer, bahan hukum sekunder, maupun bahan hukum tersier atau bahan non-hukum. Penelusuran bahan hukum tersebut dilakukan dengan menggunakan metode studi kepustakaan (Library Research), yang digunakan untuk mencari jawaban atau rumusan masalah melalui sumber bacaan seperti literatur, jurnal, textbook, maupun sumber-sumber lain yang berkaitan dengan dengan penulisan skripsi ini disertai juga dengan pemanfaatan teknologi informasi yaitu penelusuran melalui media internet.

G. Teknik Analisis

Analisis hasil penelitian merupakan kegiatan yang berupa telaah terhadap hasil pengolahan berupa bahan penelitian dengan kajian pustaka yang telah dilakukan sebelumnya. Analisis hasil penelitian ini dilakukan dengan cara mengkritisi, mendukung, atau memberikan komentar, kemudian membuat suatu kesimpulan terhadap hasil penelitian dengan pikiran sendiri dan bantuan kajian pustaka. Metode analisis untuk jenis penelitian hukum normatif berupa metode prespektif yaitu metode analisi yang memberikan penilaian (justifikasi) tentang obyek yang diteliti apakah benar atau salah, atau apa yang seyogianya menurut hukum.