

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Pemanfaatan teknologi informasi, media, dan komunikasi telah mengubah baik perilaku masyarakat maupun peradaban manusia secara global perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah pula menyebabkan hubungan dunia menjadi tanpa batas (*borderless*) dan menyebabkan perubahan sosial, ekonomi, dan budaya secara signifikan berlangsung demikian cepat. Teknologi informasi saat ini menjadi pedang bermata dua karena sekalian memberikan kontribusi bagi peningkatan kesejahteraan, kemajuan, dan peradaban manusia, sekaligus menjadi sarana efektif perbuatan melawan hukum¹.

Saat ini telah lahir suatu rezim hukum baru yang dikenal dengan hukum siber atau hukum telematika. Hukum siber atau *cyber law*, secara internasional digunakan untuk istilah hukum yang terkait dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. Demikian pula, hukum telematika yang merupakan perwujudan dari konferegensi hukum telekomunikasi, hukum media, dan hukum informatika. Ada beberapa istilah dalam komunikasi yaitu teknologi informasi (*law of information technology*) dan hukum dunia maya (*virtual word law*) dan hukum mayantara. Istilah tersebut lahir karena adanya kegiatan melalui jaringan sistem komputer dan sistem komunikasi baik secara lokal maupun global, permasalahan hukum yang seringkali dihadapi adalah ketika terkait dengan penyampaian informasi, komunikasi, dan atau transaksi secara elektronik, khususnya dalam hal pembuktian dan hal yang terkait dengan perbuatan hukum yang dilaksanakan melalui sistem elektronik.²

Dalam kehidupan ini manusia diatur oleh sebuah norma-norma hukum, adanya norma hukum tersebut agar terciptanya kehidupan yang aman, tentram dan damai

¹ Indonesia, *Undang-undang Nomor 11 tahun 2008 dan Peraturan Pemerintah tahun 2012 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik*, h.30.

² *Ibid*, h.31.

salah satu aturan hukum yang dikenal yaitu hukum pidana. Didalam aturan hukum tersebut banyak aturan-aturan yang harus dilaksanakan dan ada aturan-aturan yang dilarang dikerjakan. Salah satu tindak pidana yang harus di jauhi yaitu tindak pidana perjudian.

Banyak negara yang melarang perjudian sampai taraf tertentu, karena perjudian mempunyai konsekwensi sosial kurang baik, dan mengatur batas yurisdiksi paling sah tentang undang-undang berjudi sampai taraf tertentu. Beberapa Negara-negara Islam melarang perjudian, bahkan hampir semua negara-negara mengatur itu.³

Perjudian di dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) Pasal 303 ayat 3 dijelaskan bahwa judi adalah tiap-tiap permainan, dimana pada umumnya kemungkinan mendapat untung bergantung kepada peruntungan belaka, juga karena pemainnya lebih terlatih atau lebih mahir disitu termasuk segala pertarungan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain-lainnya yang tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala pertarungan lainnya.⁴ Pada hakekatnya perjudian merupakan perbuatan yang bertentangan dengan norma agama, moral, kesusilaan maupun hukum, serta membahayakan bagi penghidupan dan kehidupan masyarakat, bangsa dan negara. Meskipun demikian, berbagai macam dan bentuk perjudian dewasa ini sudah demikian merebak dalam kehidupan masyarakat sehari-hari, baik yang bersifat terang-terangan maupun secara sembunyi-sembunyi. Dalam perspektif hukum, perjudian merupakan salah satu tindak pidana (*delict*) yang meresahkan masyarakat. Sehubungan dengan itu, dalam Pasal 1 Undang-Undang No.7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian dinyatakan bahwa semua tindak pidana perjudian sebagai kejahatan. Mengingat masalah perjudian sudah menjadi penyakit akut masyarakat, maka perlu upaya yang sungguh-sungguh dan sistematis, tidak hanya dari pemerintah dan aparat penegak hukum saja, tetapi juga dari kesadaran hukum dan partisipasi masyarakat untuk bersama-sama dan bahu membahu menanggulangi dan memberantas semua bentuk perjudian.

³ <https://makalahkelompok5.wordpress.com/bab-ii/>, diakses pada tanggal 22 Maret 2015, Pukul 19.40 WIB.

⁴ Indonesia, *Kitab Undang-Undang Hukum Pidana*, PT. Rineka Cipta, Jakarta, 2010, h.122.

Disisi lain Indonesia merupakan suatu Negara yang sangat menjunjung tinggi sila ke-1 dari pancasila yaitu ketuhanan yang Maha Esa. Masyarakat Indonesia sendiri mayoritas beragama islam, dan dalam ajaran agama islam yaitu Q.S Al-Baqarah ayat 219, judi merupakan suatu hal yang diharapkan dan dilarang (haram) oleh agama. Perjudian merupakan permainan yang tidak luput dari untung rugi yang dialami oleh si pemain.⁵

Di era globalisasi pada masa sekarang ini, memaksa kita khususnya masyarakat Indonesia untuk bisa mengenal dan memahami berbagai perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi. Berbagai kemudahan memperoleh informasi dari berbagai penjuru dunia dapat kita nikmati dalam hitungan detik. Teknologi komunikasi yang telah ada merupakan sebuah jawaban dari adanya perkembangan zaman. Hal ini terjadi karena semakin berkembang maju sebuah peradaban manusia maka teknologi pun akan terus mengalami perkembangan untuk menyelaraskan pola peradaban manusia itu sendiri. Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dan segala hal yang menyangkut di dalamnya. Secara jangka panjang, perkembangan TIK memberikan arti yang sangat positif, namun di sisi lain, tidak sedikit pula yang membawa dampak negatif. Disamping menciptakan peluang baru dalam kehidupan masyarakat, internet juga sekaligus menciptakan peluang-peluang baru bagi kejahatan. Di dunia *virtual* orang melakukan berbagai perbuatan jahat (kejahatan) yang justru tidak dapat dilakukan di dunia nyata. Kejahatan tersebut dilakukan dengan menggunakan komputer sebagai sarana perbuatannya. Era globalisasi juga menyebabkan makin canggihnya teknologi informasi sehingga telah membawa pengaruh terhadap munculnya berbagai bentuk kejahatan yang sifatnya modern yang berdampak lebih besar daripada kejahatan konvensional.⁶ Sebagai contoh nyata dari dampak negatif penggunaan internet yaitu banyaknya penipuan jual beli melalui internet, pencemaran nama baik, banyak terjadinya transaksi praktek prostitusi.

⁵ Yusuf Al-Qhardawi, *Halal dan Haram dalam Islam*, Bina Ilmu, Jakarta, 1993, h.417.

⁶ Budi Suhariyanto, *Tindak Pidana Teknologi Informasi "cybercrime"*, Raja Grafindo Persada, 2012, h.12.

Berkembangnya teknologi juga membuat perjudian semakin berkembang, yang semulanya dari judi biasa seperti bermain kartu, sabung ayam dan lain-lain, kini perjudian menjadi berkembang melalui internet. Kemudahan untuk mengakses situs tentang perjudian ini tergolong mudah dan menyebabkan seluruh lapisan masyarakat bisa turut serta dalam tindak pidana perjudian internet ini.

Adapun jenis perjudian internet yang marak dilakukan adalah jenis judi bola online dan judi togel online. Sehingga banyak website yang menawarkan beragam judi online.

Pemberantasan praktek perjudian online merupakan salah satu kasus yang cukup sulit untuk diberantas karena media yang digunakan untuk melakukan perjudian online ini bisa diakses oleh semua orang dipenjuru dunia sehingga sangat sulit untuk menemukan para pelakunya. Adapun kasus judi online yang berhasil di tindak lanjuti sampai menjejaki kedalam proses pengadilan sampai diputuskan oleh hakim dalam putusan nomer: (101/Pid.B/2011/PN.Crp)

Dilihat dari realitanya perjudian merupakan penyakit masyarakat yang pada hakekatnya semuanya harus ditangani dengan masyarakat termasuk pers, bukan hanya Polri saja yang bertanggungjawab. Masalah perjudian sebenarnya sudah diatur didalam pasal-pasal Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) yaitu Pasal 303 dan Pasal 303 bis. Undang-Undang tersebut yang mengubah Pasal 452 menjadi Pasal 303 bis yang merubah sanksi hukumnya dari 2 tahun menjadi 10 tahun. Penjudi yang dimaksud ialah mereka yang menawarkan atau memberikan kesempatan untuk permainan judi kepada khalayak umum dan juga mereka yang turut serta pada permainan judi. Mereka melakukannya sebagai mata pencaharian, demikian juga mereka yang dengan sengaja turut serta dalam perusahaan perjudian.

Penegakan hukum pidana untuk penanggulangan perjudian mengalami dinamika yang cukup menarik. Karena perjudian seringkali sudah dianggap sebagai hal yang wajar dan sah. Namun di sisi lain kegiatan tersebut sangat dirasakan dampak negatif dan sangat mengancam ketertiban sosial masyarakat.

Ditinjau dari kepentingan nasional, maka pengaturan perjudian ini juga diatur dalam Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) terdapat pada Pasal

27. Pasal tersebut mengatur soal perbuatan yang dilarang, seperti kesusilaan (ayat 1), perjudian (ayat 2), penghinaan dan pencemaran nama baik (ayat 3), serta pemerasan dan pengancaman (ayat 4). Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) cukup mengatur pembuktian saja. Pembuktian untuk tindak kejahatan di dunia maya dengan hukum eksisting di dunia nyata sudah terakomodir dalam Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) Pasal 17 tentang transaksi elektronik, Pasal 42 tentang penyidikan, dan Pasal 44 tentang alat bukti penyidikan, penuntutan, dan pemeriksaan di sidang pengadilan. Ketiga Pasal itu sudah cukup untuk membawa Undang-Undang di dunia nyata ke ranah *cyber*. Jika Pasal 27 dalam Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) tidak dieliminir, ketentuan pidana yang berlaku bisa tidak sewajarnya karena ada dua Undang-Undang yang diterapkan. Dalam Pasal 45 Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE), ketentuan pidana akibat pelanggaran Pasal 27 antara lain pidana penjara paling lama enam tahun dan denda paling banyak Rp 1 miliar.

Perjudian melalui internet merupakan sebuah tindak pidana dan harus segera diberantas oleh pihak yang berwajib. Pada sebuah proses penyelesaian perkara pidana, haruslah dicari kebenaran materiil, berbeda dengan proses penyelesaian perkara perdata yang merupakan proses pencarian kebenaran formil. Pencarian kebenaran materiil ini tentunya harus melalui proses pembuktian, suatu proses yang paling penting dalam hukum acara pidana. Pembuktian menurut kamus besar bahasa Indonesia adalah usaha menunjukkan benar atau salahnya si terdakwa dalam sidang pengadilan.

Hukum acara pidana di dalam bidang pembuktian mengenal adanya barang bukti dan alat bukti, dimana keduanya diperlukan dalam persidangan untuk membuktikan tindak pidana yang di dakwakan terhadap terdakwa. Barang bukti atau *corpus delicti* adalah benda-benda yang tersangkut dalam suatu tindak pidana. Walaupun, belum ada satupun pasal dalam peraturan bernafaskan pidana yang memberikan definisi atau pengertian mengenai barang bukti, akan tetapi bila dikaitkan pasal demi pasal yang ada hubungannya dengan masalah barang bukti maka secara implisit akan dapat dipahami apa sebenarnya barang bukti itu.

Alat bukti yang sah untuk diajukan di depan persidangan, sebagaimana diatur dalam pasal 184 Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1981 tentang Hukum Acara Pidana (KUHAP) adalah :

- a. Keterangan saksi
- b. Keterangan ahli
- c. Surat
- d. Petunjuk
- e. Keterangan terdakwa.

Pada perkembangannya, alat bukti sebagaimana diatur dalam Kitab Undang-Undang Hukum Acara Pidana (KUHAP) kurang dapat mengakomodir perkembangan teknologi informasi, hal ini tentunya akan menimbulkan masalah baru. Hal ini yang dirasa perlu oleh pemerintah untuk memberlakukan Undang-Undang tentang Informasi dan Transaksi Elektronik No. 11 Tahun 2008 yang memperluas macam-macam alat bukti dalam Hukum Pidana.

Berdasarkan latar belakang diatas maka penulis merumuskan dalam judul **“ANALISIS YURIDIS TERHADAP TINDAK PIDANA PERJUDIAN ONLINE (STUDI KASUS NOMOR : 101/PID.B/2011/PN.CRP)”**

I.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang penulis telah kemukakan diatas, maka beberapa pokok permasalahan yang akan penulis rumuskan adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimanakah tanggung jawab tindak pidana perjudian online ditinjau dari Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Ttransaksi Elektronik?
- b. Apakah pembuktian perjudian online pada putusan nomor 101/Pid.B/2011/PN.Crp telah sesuai dengan Kitab Undang-Undang Hukum Pidana?

I.3 Ruang Lingkup Penulisan

Didalam ruang lingkup penulisan, penulis memberi batasan penulisan yaitu mengenai tanggungjawab tindak pidana perjudian online ditinjau dari Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik serta pembuktian perjudian online pada putusan nomor 101/Pid.B/2011/PN.Crp telah sesuai dengan Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP).

I.4 Tujuan dan Manfaat Penulisan

Adapun yang menjadi tujuan dan manfaat penulisan ini yaitu :

a. Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian adalah :

- 1) Untuk mengetahui tanggungjawab tindak pidana perjudian online ditinjau dari Undang-Undang Nomor 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik .
- 2) Untuk mengetahui pembuktian perjudian online pada putusan nomor 101/Pid.B/2011/PN.Crp telah sesuai dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP).

b. Manfaat Penulisan

Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis dalam pengembangan ilmu hukum secara umumnya:

- 1) Secara Teoritis
 - a) Pembahasan terhadap masalah-masalah yang sudah dirumuskan diharapkan dapat dijadikan sebagai sumbangan ilmu dibidang tindak pidana dan dapat menambah wawasan, pengetahuan dan pemahaman keilmuan dibidang hukum pidana khususnya tindak pidana perjudian online.
 - b) Melatih dan mempertajam daya analisis terhadap persoalan dinamika hukum yang terus berkembang seiring perkembangan zaman dan teknologi terutama untuk mengetahui pertanggungjawaban tindak pidana perjudian online dikaitkan dengan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik.

2) Secara Praktis

- a) Pembahasan terhadap masalah ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan bagi para pembaca, terutama bagi pihak-pihak yang memiliki perhatian dalam perkembangan hukum pidana.
- b) Agar hasil penulisan ini menjadi perhatian dan dapat digunakan oleh semua pihak baik bagi pemerintah, masyarakat umum, maupun pihak yang bekerja dibidang hukum, khususnya hukum pidana.

I.5 Kerangka Teori dan Kerangka Konseptual

a. Kerangka Teori

Pertanggungjawaban berasal dari bentuk dasar kata majemuk “tanggung jawab” yang berarti keadaan wajib menanggung segala sesuatu berupa penuntutan, diperkarakan dan dipersalahkan sebagai akibat sikap sendiri atau pihak lain.⁷ Selain itu, kata “tanggung jawab” merupakan kata benda abstrak yang bisa dipahami melalui sikap, tindakan dan perilaku. Pada dasarnya setiap orang akan mendapatkan suatu batasan atau ganjaran dari hasil perbuatan atau tindakanya dan sekaligus harus bertanggung jawab atas segala akibat yang timbul dari perbuatanya atau kealpaan/kelalaiannya. Didalam bahasa Indonesia, tanggung jawab ialah keadaan wajib menanggung jawab segala sesuatunya dari uraian diatas, diketahui bahwa pengertian tanggung jawab selalu dikaitkan dengan suatu perbuatan atau tindakan yang dilakukan oleh seseorang yang dapat menimbulkan kerugian bagi pihak lain. Didalam ilmu hukum (doktrin) dikenal adanya asas pertanggungjawaban (liability), yaitu:

- 1) *Fortion liability (liability base on fault)* ialah pertanggungjawaban yang tergantung dengan adanya unsur kesalahan, tiada seorang dapat dipertanggungjawabkan terhadap sesuatu perbuatanya tanpa adanya kesalahan pada orang yang bersangkutan

⁷ Hasan Alwi, *Kamus Besar Bahasa Inonesia*, Edisi ketiga, Balai Pustaka, Jakarta, h.1139.

- 2) *Vicarious liability (the legal responsibility of one person for the wrongful acts of another)* ialah pertanggungjawaban secara hukum dari seseorang atas kesalahan perbuatan orang lain.
- 3) *Strict liability (liability without fault, felt materiel)* ialah seseorang atau badan hukum dapat dipertanggungjawabkan walaupun pada diri orang atau badan hukum itu tidak ada unsur kesalahan (means rea), asalkan dalam perbuatannya ada unsur sifat melawan hukum
- 4) *Collective liability* adalah pertanggung jawaban semua anggota atas kesalahan perbuatan seorang anggota lainnya.⁸

Roscoe Pound termasuk salah satu pakar yang banyak menyumbangkan gagasannya tentang timbulnya pertanggungjawaban, melalui analisis kritisnya Pound meyakini bahwa timbulnya pertanggungjawaban karena suatu kewajiban atas kerugian yang ditimbulkan terhadap pihak lain. Pada sisi lain Pound melihat lahirnya pertanggungjawaban tidak saja karena kerugian yang ditimbulkan oleh suatu tindakan tetapi juga karena suatu kesalahan.⁹ Ada dua istilah yang menunjuk pada pertanggungjawaban dalam kamus hukum, yaitu :

- 1) *Liability* merupakan istilah hukum yang luas yang menunjuk hampir semua karakter risiko atau tanggung jawab, yang pasti, yang bergantung atau yang mungkin meliputi semua karakter hak dan kewajiban secara aktual atau potensial seperti kerugian, ancaman, kejahatan, biaya atau kondisi yang menciptakan tugas untuk melaksanakan undang-undang.
- 2) *Responsibility* berarti hal yang dapat dipertanggungjawabkan atas suatu kewajiban, dan termasuk putusan, keterampilan, kemampuan dan kecakapan meliputi juga kewajiban bertanggung jawab atas undang-undang yang dilaksanakan.

Secara umum prinsip-prinsip tanggung jawab dalam hukum dapat dibedakan sebagai berikut:

⁸I.B.Ngurah Adi,” Perlimpahan Pertanggung-jawaban Pidana dalam Delik Pers”, *Varia Peradilan* 63(Desember 1990), h.149.

⁹ Roscoe Pound, *Pengantar Filsafat Hukum*, Bhratara Karya Aksara, Jakarta, 1982, h.90

1) Prinsip Tanggung Jawab Berdasarkan Unsur Kesalahan

Prinsip tanggung jawab berdasarkan unsur kesalahan (*fault liability* atau *liability based on fault*) adalah prinsip yang cukup umum berlaku dalam hukum pidana dan perdata. Yang dimaksud kesalahan adalah unsur yang bertentangan dengan hukum. Pengertian hukum tidak hanya bertentangan dengan undang-undang tetapi juga kepatutan dan kesusilaan dalam masyarakat.

2) Prinsip Praduga Untuk Selalu Bertanggung Jawab

Prinsip ini menyatakan bahwa si pelaku selalu dianggap bertanggung jawab (*presumption of liability principle*), sampai ia dapat membuktikan bahwa ia tidak bersalah. Kata “dianggap” pada prinsip “*presumption of liability*” adalah penting, karena ada kemungkinan terdakwa membebaskan diri dari tanggung jawab, yaitu dalam hal ia dapat membuktikan bahwa ia telah “mengambil” semua tindakan yang diperlukan untuk menghindarkan terjadinya kerugian. Jika diterapkan dalam kasus konsumen akan tampak asas demikian cukup relevan.

3) Prinsip Tanggung Jawab Mutlak

Prinsip tanggung jawab mutlak (*strict liability*) sering diidentikkan dengan prinsip tanggung jawab absolut (*absolute liability*). Kendati demikian ada pula para ahli yang membedakan kedua terminologi di atas. Ada pendapat yang menyatakan, *strict liability* adalah prinsip tanggung jawab yang menetapkan kesalahan tidak sebagai faktor yang menentukan. Namun ada pengecualian-pengecualian yang memungkinkan untuk dibebaskan dari tanggung jawab, misalnya pada keadaan *force majeure*. Sebaliknya *absolute liability* adalah prinsip tanggung jawab tanpa kesalahan dan tidak ada pengecualiannya.

b. Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual adalah merupakan pedoman yang lebih konkrit dari teori yang berisikan definisi-definisi operasional yang menjadi pegangan dalam proses penelitian yaitu pengumpulan pengelolaan, analisis dan

kontruksi data dalam skripsi ini serta penjelasan tentang konsep yang digunakan. Adapun beberapa definisi dan konsep yang digunakan dalam penulisan skripsi adalah sebagai berikut:

1) Tindak Pidana

Tindak pidana merupakan terjemahan dari bahasa belanda “*strafbaarfeit*” atau “*Delict*” atau “*Crime*” dalam bahasa inggris. Namun, dalam beberapa literatur dan perundang-undangan hukum pidana, terdapat istilah lain yang dipakai oleh para sarjana untuk menerjemahkan *strafbaarfeit*, seperti : perbuatan pidana, peristiwa pidana, pelanggaran pidana, perbuatan yang dapat dihukum, perbuatan yang boleh dihukum, dan lain-lain.¹⁰ Tindak pidana yang sering disebut juga perbuatan pidana merupakan perbuatan yang dilarang oleh suatu aturan hukum dan disertai ancaman sanksi yang berupa pidana tertentu, bagi barang siapa melanggar larangan tersebut.¹¹

2) Perjudian

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 pemain.¹²

3) Online

Suatu istilah disaat kita sedang terhubung dengan internet atau dunia maya, baik itu terhubung dengan akun dunia sosial, email dan berbagai jenis akun lainnya yang kita pakai atau gunakan lewat internet.¹³

I.6 Metode Penelitian

Di dalam mengungkapkan permasalahan dan pembahasan yang berkaitan dengan materi penulisan dan penelitian, diperlukan data atau informasi yang akurat.

¹⁰ Nandang Sambas, *Peradilan Pidana Anak*, Graha Ilmu, Bandung, 2008 h.9.

¹¹ Moeljatno, *Asas-asas Hukum Pidana*, Bina aksara, Jakarta, 1987, h.54.

¹² *Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP)*, h. 222.

¹³ <http://www.pengertianku.net/2015/01/pengertian-online-dan-offline-secara-lebih-jelas.html>, diakses pada tanggal 3 juni 2015

Maka dari itu digunakan sarana penelitian ilmiah yang berdasarkan pada metode penelitian. Penulis menggunakan metode penelitian sebagai berikut:

a. Metode Penelitian Kepustakaan

Penelitian ini menggunakan metode kepustakaan yaitu yuridis normatif bersifat deskriptif yang dilakukan dengan cara meneliti bahan pustaka atau bahan sekunder yang akan dikumpulkan serta dianalisa dan diteliti. Penelitian ini mengandung teori-teori yang diperoleh dari bahan pustaka.

b. Sumber Data

Sumber data yang digunakan dalam penulisan ini menggunakan sumber data sekunder, menurut kekuatan mengikatnya sumber data sekunder dapat digolongkan kedalam tiga golongan yaitu:

1) Sumber Bahan Hukum Primer

Sumber bahan hukum primer adalah bahan hukum yang mempunyai kekuatan hukum yang mengikat atau yang membuat seseorang taat atau patuh pada hukum. Dalam penelitian, peraturan yang menjadi kajian adalah Kitab Undang-Undang Hukum Acara Pidana (KUHP), Undang-Undang No.7 tahun 1974 tentang penertiban perjudian dan Undang-Undang No.11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE).

2) Bahan Hukum Sekunder

Bahan hukum sekunder adalah bahan hukum yang mengikat akan tetapi menjelaskan mengenai bahan hukum primer. Misalnya buku-buku, hasil-hasil penelitian, hasil karya dari pakar hukum dan sebagainya.

c. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan mempelajari buku-buku, peraturan perundang-undangan, dokumen-dokumen atau berkas yang diperoleh dari instansi dimana penelitian ini dilakukan.

I.7 Sistematika Penulisan

Dalam suatu karya ilmiah maupun non ilmiah diperlukan suatu sistematika untuk menguraikan isi dari karya ilmiah ataupun non ilmiah tersebut. Dalam pokok permasalahan, penulis menyusun penelitian ini dengan sistematika sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab pendahuluan diberikan penjelasan mengenai latar belakang, perumusan masalah, ruang lingkup penulisan, tujuan dan manfaat penulisan, kerangka teori dan kerangka konseptual, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN UMUM TENTANG TINDAK PIDANA PERJUDIAN ONLINE

Pada bab ini akan dibahas mengenai pengertian tindak pidana, unsur-unsur tindak pidana, tinjauan umum tindak pidana perjudian dan pertanggungjawaban tindak pidana, pengertian perjudian, pengertian media online.

BAB III TINJAUAN PUTUSAN PERKARA TERHADAP TINDAK PIDANA PERJUDIAN ONLINE DI PENGADILAN NEGERI CURUP NO. 101/PID.B/2011/PN.CRP

Dalam bab ini memuat dakwaan, pertimbangan hakim dalam membuat keputusan, putusan hakim serta analisa putusan.

BAB IV ANALISA TERHADAP TINDAK PIDANA PERJUDIAN ONLINE MENURUT UNDANG-UNDANG NOMOR 11 TAHUN 2008 TENTANG INFORMASI DAN TRANSAKSI ELEKTRONIK DAN KITAB UNDANG-UNDANG HUKUM PIDANA

Dalam bab ini penulis akan menganalisa dan menjawab rumusan masalah tentang tanggung jawab tindak pidana perjudian online ditinjau dari Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Ttransaksi Elektronik dan pembuktian perjudian online pada putusan nomor 101/Pid.B/2011/PN.Crp telah sesuai dengan Kitab Undang-Undang Hukum Pidana.

BAB V PENUTUP

Dalam bagian akhir penulisan ini, penulis berusaha untuk menyimpulkan pembahasan-pembahasan pada bab-bab terdahulu. Kemudian penulis juga akan

mencoba memberi saran-saran yang kiranya dapat dijadikan masukan bagi berbagai pihak berkepentingan.

DAFTAR PUSTAKA

RIWAYAT HIDUP

LAMPIRAN

