



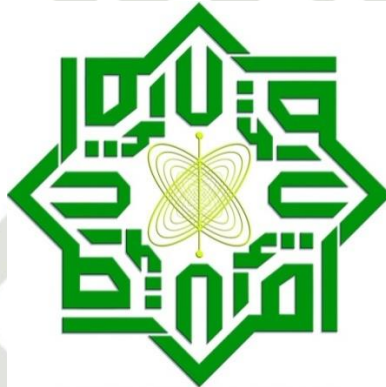
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**PENEGAKAN HUKUM TINDAK PIDANA PERJUDIAN *GAME ONLINE*
BERDASARKAN UNDANG-UNDANG NOMOR 19 TAHUN 2016
TENTANG INFORMASI DAN TRANSAKSI ELEKTRONIK (Studi Kasus
Di Polsek Tapung Kampar)**

SKRIPSI

**Diajukan untuk Melengkapi Tugas Dan Memenuhi Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Hukum (S.H)
Fakultas Syariah dan Hukum**



UIN SUSKA RIAU

**OLEH :
RAHMA MAILANTIKA
NIM :11920721530**

**PROGRAM S1
ILMU HUKUM**

**FAKULTAS SYARIAH DAN HUKUM
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
2023 M/1444 H**



PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul “**Penegakan Hukum Tindak Pidana Perjudian Game Online Berdasarkan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (Studi Kasus di Polsek Tapung Kampar)**”, yang ditulis oleh:

Nama : Rahma Mailantika

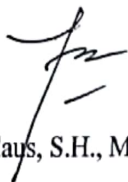
NIM : 11920721530

Program Studi : Ilmu Hukum

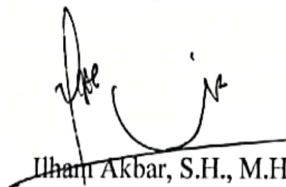
Dapat diterima dan disetujui untuk diujikan dalam sidang Munaqasah Fakultas Syariah dan Hukum Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Pekanbaru, 19 Juni 2023

Pembimbing Skripsi I


Firdaus, S.H., M.H.

Pembimbing Skripsi II


Ilham Akbar, S.H., M.H.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



1. Ujarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyedutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul PENEGAKAN HUKUM TINDAK PIDANA PERJUDIAN GAME ONLINE BERDASARKAN UNDANG-UNDANG NOMOR 19 TAHUN 2016 TENTANG INFORMASI DAN TRANSAKSI ELEKTRONIK (Studi Kasus di Polsek Tapung)

Yang ditulis oleh:





Nama : RAHMA MAILANTIKA
 NIM : 11920721530
 Program Studi : ILMU HUKUM

Telah dimunaqasyahkan pada:

Hari/Tanggal : Rabu, 04 Oktober 2023
 Pukul : 08.00 WIB
 Tempat : Ruang Sidang Munaqasyah Fakultas Syariah dan Hukum

Telah diperbaiki sesuai dengan permintaan Tim Penguji Munaqasyah Fakultas Syariah dan Hukum Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

Pekanbaru, 07 Oktober 2023
TIM PENGUJI MUNAQASYAH

Ketua	
Asril, S.HI, MH
Sekretaris	
Basir, S.H.I.,MH
Penguji 1	
Muslim, S Ag, SH, M.Hum
Penguji 2	
Joni Alizon, S.H., M.H

Dekan Fakultas Syariah dan Hukum

 Di. Zulkifli. M.Ag.
 NIP. 197410062005011005



a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PENGESAHAN PERBAIKAN SKRIPSI

Skripsi dengan judul **PENEGAKAN HUKUM TINDAK PIDANA PERJUDIAN GAME ONLINE BERDASARKAN UNDANG-UNDANG NOMOR 19 TAHUN 2016 TENTANG INFORMASI DAN TRANSAKSI ELEKTRONIK (Studi Kasus di Polsek Tapung)**

ditulis oleh:

Nama : RAHMA MAILANTIKA

NIM : 11920721530

Program Studi : ILMU HUKUM

Telah di munaqasyahkan pada:

Hari/Tanggal : Rabu, 04 Oktober 2023

Waktu : 08:00 WIB

Tempat : Ruang Sidang Munaqasyah Fakultas Syariah dan Hukum

Telah diperbaiki sesuai dengan permintaan Tim Penguji Munaqasyah Fakultas Syariah dan Hukum Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Pekanbaru, 07 Oktober 2023

TIM PENGUJI MUNAQASYAH

Ketua
Asril, S.HI, MH

Sekretaris
Basir, S.H.I.,MH

Penguji I
Muslim, S Ag, SH, M.Hum

Penguji II
Joni Alizon, S.H., M.H

Mengetahui:
Kabag T.U
Fakultas Syariah dan Hukum

Azmiati, S.Ag., M.Si
NIP. 19721210 200003 2 003

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Rahma Mailantika

NIM : 11920721530

Tempat/ Tgl. Lahir : Terantam/28 Mei 2001

Fakultas/Pascasarjana : Syari'ah dan Hukum

Prodi : Ilmu Hukum

Judul Disertasi/Thesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya*:

Penegakan Hukum Tindak Pidana Perjudian Game Online Berdasarkan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (Studi Kasus di Polsek Tapung Kampar)

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa :

1. Penulisan Disertasi/Thesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya * dengan judul sebagaimana tersebut di atas adalah hasil pemikiran dan penelitian saya sendiri.
2. Semua kutipan pada karya tulis saya ini sudah disebutkan sumbernya.
3. Oleh karena itu Disertasi/Thesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya , *saya ini, saya nyatakan bebas dari plagiat.
4. Apa bila dikemudian hari terbukti terdapat plagiat dalam penulisan Disertasi/Thesis/Skripsi/(Karya Ilmiah lainnya)*saya tersebut, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan perundang-undangan.

Demikian Surat Pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan dari pihak manapun juga.

Pekanbaru, 23 Juni 2023

g membuat pernyataan



Rahma Mailantika
NIM : 11920721530

- pilih salah satu sesuai jenis karya tulis



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ABSTRAK

Rahma Mailantika,(2023): Penegakan Hukum Tindak Pidana Perjudian Game Online Berdasarkan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasidan Transaksi Elektronik (Studi Kasus Di Polsek Tapung Kampar)

Penelitian ini dilatarbelakangi dengan dasar hukum mengenai perjudian yang dilakukan secara online diatur secara khusus di dalam Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang informasi dan transaksi elektronik, yang mana sanksi pidananya diatur dalam Pasal 45 ayat (2). Adanya asas *lex specialis derogate lex generali* yang mengharuskan Penyidik untuk menerapkan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang informasi dan transaksi elektronik, akan tetapi pada nyatanya Penyidik Polsek Tapung Kampar dalam menangkap pelaku perjudian online masih menggunakan Pasal 303 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana.

Jenis penelitian dalam penelitian ini adalah sosiologis yaitu dengan melakukan langsung penelitian turun kelapangan yang penulis lakukan di Polsek Tapung Kampar. Pendekatan penelitian dalam penelitian ini yaitu efektivitas hukum. Penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. Jenis dan sumber data dalam penelitian ini terdiri dari data primer dan data sekunder. Adapun teknik pengumpulan dalam penelitian ini adalah wawancara dan studi pustaka. Teknik analisis data penelitian ini dengan menggunakan metode analisis kualitatif yang kemudian diambil kesimpulan dari hal-hal yang sifatnya umum (deduktif) kepada hal-hal yang bersifat khusus (induktif).

Hasil penelitian dan pembahasan penegakan hukum tindak pidana perjudian *Game Online* pihak Polsek Tapung Kampar dalam menangkap pelaku perjudian *Game Online* masih menggunakan pasal 303 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana karena apabila dikaitkan dengan masa penahanannya memperoleh waktu yang lebih lama dalam pemberkasan. Terdapat faktor penghambat dalam penegakan hukum tindak pidana perjudian *Game Online* berdasarkan Pasal 303 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana yakni kendala IT yang terbatas, keterbatasan sarana dan prasarana, faktor biaya dalam memanggil saksi ahli, kurangnya personil penegak hukum serta minimnya kepedulian masyarakat.

Kata Kunci : Penegakan Hukum, Judi Game Online, Pasal 303 KUHAP



KATA PENGANTAR

Assalamu 'alaikum Warahmatullah Wabarakatuh

Alhamdulillah, segala puji hanya milik Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada Penulis. Akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Shalawat dan salam untuk teladan ummat sepanjang masa, Nabi Muhammad SAW yang telah berjasa besar dengan segenap pengorbanan, beliau berhasil mengantarkan ummat manusia kejalan yang di ridhoi Allah SWT.

Atas rahmat Allah SWT, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul: “Penegakan Hukum Tindak Pidana Perjudian *Game Online* Berdasarkan Pasal 303 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (Studi Kasus Di Polsek Tapung Kampar)”. Skripsi ini merupakan persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Hukum (SH) pada Fakultas Syari'ah dan Hukum UIN Suska Riau. Dalam penulisan skripsi ini penulis telah banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak yang sangat berharga. Oleh karena itu selayaknya penulis mengucapkan terimakasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada:

1. Keluarga tercinta yaitu Ayahanda Hikmat, Ibunda Jumiati, Adek Muhammad Juliansyah yang telah memberikan motivasi dorongan semangat dan membantu selama perkuliahan hingga penulis mampu menyelesaikan tugas akhir skripsi ini, terimakasih Ayah, Ibu dan adek atas do'a, restu dan ridhonya.
2. Bapak Prof. Hairunnas Rajab, M.Ag selaku Rektor UIN Sultan Syarif Kasim Riau, beserta jajarannya yang telah memberikan kesempatan kepada penulis

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



© Hak cipta milik UIN Suska Riau
 untuk menuntut ilmu di UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3. Bapak Dr. H. Zulkifli, M.Ag selaku Dekan Fakultas Syari'ah dan Hukum beserta jajarannya yang telah mempermudah proses penyelesaian skripsi ini.
4. Ketua Program Studi Ilmu Hukum bapak Asril, S.H.I.,M.H dan Sekretaris jurusan bapak Dr. M. Alpi Syahrin, S.H.,M.H serta staf jurusan Ilmu Hukum yang telah banyak membantu dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Bapak Firdaus, S.H.,M.H dan bapak Ilham Akbar, S.H.,M.H selaku pembimbing skripsi yang telah memberikan bimbingan, arahan dan kemudahan kepada penulis hingga mampu menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak Basir, S.H.I.,M.H selaku pembimbing akademik (PA) yang telah banyak memberi nasehat kepada penulis dalam menjalani proses perkuliahan.
7. Bapak/Ibu dosen yang telah memberikan ilmunya kepada penulis. Semua ilmu yang telah diberikan sangat berarti dan berharga demi kesuksesan penulis di masa mendatang.
8. Kepada pihak Polsek Tapung Kampar: Iptu Hendra Gunawan S.H.,M.H selaku Kanit Reskrim, Brigadir Supriadi dan Aipda Dedi Darnadi selaku Penyidik Polsek Tapung Kampar yang telah memberikan kemudahan kepada penulis selama proses pengambilan data penelitian di Polsek Tapung Kampar.
9. Kepada Farhandhika Akbar, S.T yang telah banyak membantu penulis di dalam penulisan skripsi ini, mulai dari membantu penulis menemukan gagasan untuk menentukan topik penelitian sampai skripsi di ACC oleh pembimbing.
10. Kepada abangda Miftahul Huda, S.H yang telah banyak memberikan ilmu,



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

arahan dan pengalamannya kepada penulis selama proses perkuliahan dan dalam proses penyelesaian skripsi ini.

11. Seluruh teman-teman dan sahabat-sahabat saya yang tidak bisa saya sebutkan satu-persatu, yang telah banyak membantu, memberikan do'a, serta motivasi selama penulis menyelesaikan skripsi ini.

Harapan penulis, semoga Allah SWT menerima amal kebaikan mereka dan membalasnya dengan kebaikan yang jauh lebih baik. Semoga skripsi ini memberi manfaat dan bisa menambah khasanah ilmu pengetahuan. Aamiin yaa rabbal 'alamin.

Wassalamu'alaikum Warahmatullah Wabarakatuh

Pekanbaru, 25 Agustus 2023
Penulis,

Rahma Mailantika
NIM:11920721530

UIN SUSKA RIAU



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	v
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Batasan Masalah.....	10
C. Rumusan Masalah	10
D. Tujuan Penelitian.....	11
E. Manfaat Penelitian	11
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	13
A. Kerangka Teori	13
1. Teori Penegakan Hukum.....	13
2. Teori Tindak Pidana.....	15
A. Pengertian Tindak Pidana	15
B. Unsur-Unsur Tindak Pidana	16
C. Jenis-Jenis Tindak Pidana	18
3. Teori Perjudian	22
A. Pengertian Judi <i>Online</i>	22
B. Dampak judi <i>Online</i>	28
B. Penelitian Terdahulu	30
BAB III METODE PENELITIAN	31
A. Jenis Penelitian.....	32
B. Pendekatan Penelitian.....	32
C. Subjek dan Objek Penelitian	33
D. Lokasi Penelitian.....	33
E. Populasi dan Sampel.....	33

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

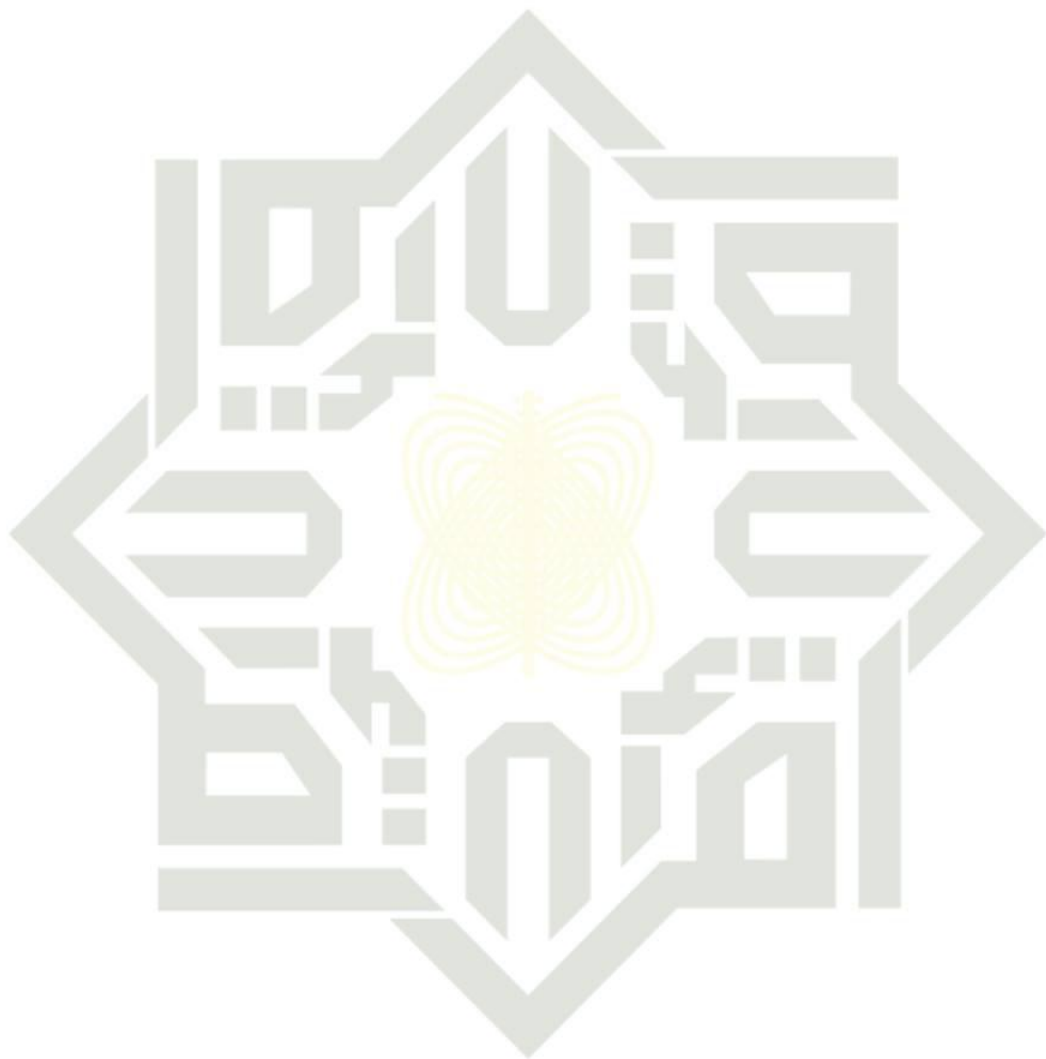
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

F. Sumber Data	35
G. Teknik Pengumpulan Data	36
H. Analisis Data	37
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	38
A. Penegakan Hukum Tindak Pidana Perjudian Game Online Berdasarkan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (Studi Kasus Di Polsek Tapung)	38
B. Faktor Penghambat Dalam Penegakan Hukum Tindak Pidana Perjudian Game Online Berdasarkan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (Studi Kasus Di Polsek Tapung).....	56
BAB V PENUTUP.....	58
A. Kesimpulan	58
B. Saran	59

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel I.I	Populasi dan Sampel	34
-----------	---------------------------	----



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perjudian dalam kehidupan masyarakat di Indonesia adalah suatu hal yang masih sangat dipersoalkan baik berkenaan pengaruhnya maupun penegakan hukumnya. Terjadi banyak kasus yang berhasil diungkap oleh penegak hukum, hal ini menjadi bukti bahwa perjudian di Indonesia belum dapat sepenuhnya dihindarkan. Menurut pendapat Kartini Kartono, perjudian adalah aktivitas taruhan yang dilakukan secara disengaja, di mana seseorang mempertaruhkan sesuatu yang dianggap memiliki nilai tinggi sambil menyadari adanya risiko dan harapan-harapan tertentu terkait dengan hasil dari permainan, pertandingan, perlombaan, dan kejadian-kejadian yang masih belum diketahui hasilnya.¹

Menurut Kitab Undang-Undang Hukum Pidana, perjudian merujuk pada setiap permainan yang didasarkan pada harapan untuk menang, yang umumnya tergantung pada faktor keberuntungan semata. Namun, harapan untuk menang tersebut dapat meningkat karena kecerdasan dan kebiasaan bermain. Aktivitas yang termasuk dalam perjudian meliputi aturan-aturan tentang keputusan dalam perlombaan atau permainan lain, yang tidak ditetapkan oleh para peserta dalam perlombaan atau permainan tersebut. Hal ini juga mencakup semua peraturan lain yang terkait.² Judi merupakan suatu tindak pidana, berdasarkan Pasal 303 ayat (1) Kitab Undang-Undang Hukum Pidana yang berbunyi :³

¹ Kartini Kartono, *Patologi Sosial Jilid I*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007), h. 56.

² R. Soesilo, *Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP)*, (Sukabumi : Karya Nusantara Bandung, 1986), h. 222.

³ Indonesia, Kitab Undang-Undang Hukum Pidana, Pasal 303 ayat (3)



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

“Seseorang dapat dihukum dengan pidana penjara maksimal sepuluh tahun atau denda hingga dua puluh lima juta rupiah jika melakukan hal-hal berikut tanpa izin:

- a. Mempromosikan atau memberikan kesempatan untuk berjudi secara sengaja sebagai mata pencaharian, atau secara sengaja terlibat dalam kegiatan perjudian.
- b. Mengadakan atau memberikan kesempatan berjudi kepada masyarakat secara sengaja, atau terlibat dalam kegiatan perjudian tersebut, baik dengan atau tanpa perjanjian atau cara tertentu untuk memanfaatkan peluang itu.
- c. Terlibat dalam perjudian sebagai mata pencaharian.”

Timbulnya perjudian dapat disebabkan oleh beberapa faktor yang memiliki keterkaitan yang erat dengan terjadinya kejahatan. Secara umum, faktor-faktor yang dapat menyebabkan terjadinya kejahatan dapat dibagi menjadi dua kategori. Pertama, faktor-faktor internal yang berasal dari individu itu sendiri, seperti tingkat pendidikan, faktor agama, dan faktor psikologis. Kedua, faktor-faktor eksternal yang berasal dari lingkungan sekitar individu, seperti faktor ekonomi, pergaulan, dan lingkungan keluarga.⁴ Perjudian merupakan sebuah fenomena sosial yang memiliki efek negatif yang merugikan dan perlu segera dieliminasi dari kehidupan masyarakat masa kini dan mendatang.⁵ Keberhasilan dalam perjudian tidak akan bertahan lama, malah dapat merusak karakter dan kehidupan individu. Banyak fakta yang menunjukkan bahwa para pemenang judi tidak selalu mengalami kemakmuran, sebagian besar dari mereka justru menghadapi keadaan keuangan yang sangat buruk dan mengalami isolasi dari keluarga dan masyarakat. Akibatnya, kehidupan yang seharusnya dapat dinikmati bersama keluarga berubah menjadi keadaan yang penuh kesulitan.

⁴ Abdul Syani, *Sosiologi Kriminalitas*, (Bandung: Remaja Karya, 2007) h. 44-46.

⁵ Saputri, Vivi Ayu, “Tinjauan Hukum Bagi Pelaku Perjudian Perspektif Filsafat Hukum Islam (Perbandingan KUHP dan Qonun Nomor 6 Tahun 2014)”. *Jurnal Comparativa* Volume 3, Nomor 2, (2022), h.200.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Dalam era saat ini, akses mudah masyarakat terhadap informasi dari berbagai bagian dunia melalui perkembangan teknologi informasi memiliki pengaruh positif dan negatif yang dapat dirasakan langsung oleh masyarakat, terutama bagi mereka yang memiliki tingkat pendidikan dan ekonomi menengah ke bawah. Seiring dengan perkembangan kehidupan masyarakat, pengetahuan, teknologi, dan globalisasi, tingkat dan jenis kejahatan juga mengalami perubahan baik dalam kualitas maupun jumlahnya. Hal ini juga berlaku untuk kegiatan perjudian yang merupakan masalah lama yang menjadi kebiasaan yang tidak tepat bagi masyarakat.

Salah satu faktor yang menjadi penyebab bagi setiap orang melakukan perjudian yang pada umumnya bagi masyarakat yang memiliki status sosial dan ekonomi rendah, perjudian dianggap sebagai cara untuk meningkatkan kesejahteraan mereka. Mereka berpikir bahwa dengan modal yang sangat kecil, mereka dapat mendapatkan keuntungan yang besar dan menjadi kaya secara instan tanpa usaha yang besar. Namun, berjudi memiliki dampak negatif yang merugikan baik bagi pelaku judi maupun keluarganya, dan para pelaku judi menyadari hal ini. Meskipun demikian, mereka tetap kesulitan untuk meninggalkan perilaku berjudi setelah mencobanya.⁶

Judi *Online* merujuk pada bentuk perjudian yang menggunakan jaringan internet, memungkinkan para pelaku judi untuk bermain kapan saja dan di mana saja asalkan terhubung ke internet.⁷ Munculnya Judi *Online* menghadirkan

⁶ Suharya, Reza. "Fenomena Perjudian Dikalangan Remaja Kecamatan Samarinda Seberang". Jurnal Sosiatri-Sosiologi, Volume 7, Nomor 3, (2019), h. 333.

⁷ Adli, M. "Online Gambling Behaviour (Among Student Universitas Riau)". Riau Jom Fisip, Volume 2, Nomor 2, (2015), h. 4.



pertanyaan baru terkait barang bukti. Sementara pada judi konvensional, barang bukti umumnya terkait dengan alat-alat judi seperti kartu, dadu, dan uang taruhan, dalam Judi *Online* perjudiannya dilakukan melalui permainan yang mirip dengan game biasa.

Dampak dari perjudian *online* itu apabila seseorang sudah kecanduan akan mengakibatkan gangguan kesehatan mental, memburuknya kondisi finansial, dan juga meningkatnya peluang bunuh diri. Maka dari itu pihak Kepolisian harus memberantas perjudian *online* ini dikarenakan berdasarkan kaidah hukum yang mana hukum itu dipandang dengan 3 hal yakni keadilan, kepastian, dan kemanfaatan, jadi tugas Kepolisian ini memastikan kepastian hukum itu tetap tegak.⁸

Game Higgs Domino Islands menjadi salah satu game online paling populer bagi kaum milenial. *Game Higgs Domino Islands* berisi banyak permainan yang dapat dimainkan oleh penggunanya, beberapa permainan tersebut antara lain catur, poker, slot, tebak-tebakan, gable, qq, dan masih banyak jenis *Game* lainnya. *Game Higgs Domino Island* hanya dapat dimainkan jika pemilik akun dari *Game* ini memiliki nilai koin yang dikenal dengan sebutan *chip*. Konsep *Game Higgs Domino Islands* yaitu memberikan modal sebagai alat agar dapat bermain setiap harinya sebesar 2.000.000 (dua juta) koin (*chip*) setiap jam 07:00 pagi agar *Game* ini bisa dimainkan, jika ingin mempunyai banyak koin (*chip*) *Game* ini menyediakan sarana untuk pembelian koin melalui pembayaran seperti pulsa, maupun *via* platform atau penyedia layanan pembayaran lainnya.

⁸ Wawancara bersama Supriadi selaku Penyidik Polsek Tapung, pada tanggal 13 Januari 2023

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Dampak negatif dari permainan *Game Higgs Domino Islands* pun juga sudah pasti banyak antara lain: Masalah psikologis menjadi salah satu konsekuensi dari penggunaan berlebihan *Game Online*, yang dapat mengakibatkan perilaku anti sosial, penurunan interaksi sosial, dan kurangnya empati terhadap lingkungan sekitar. Selain itu, penggunaan *Game Online* juga dapat menyebabkan masalah kulit seperti kekakuan dan iritasi pada tangan akibat penggunaan konsol *Game* yang berlebihan. Selain dampak tersebut, *Game Online* juga dapat mempengaruhi kecerdasan emosional, seperti meningkatnya tingkat emosi dan sikap temperamental saat mengalami kekalahan dalam permainan. Slot *Online* khususnya merupakan *Game* yang mudah membuat kecanduan bagi pemainnya. Banyak orang yang rela menghabiskan uang dan harta berharganya untuk bermain *Game* ini, dengan harapan memenangkan keuntungan besar. Bahkan, ada yang sampai menjual aset berharga seperti motor, mobil, dan rumah untuk mendapatkan deposit besar dan mengincar *jackpot* yang dijanjikan oleh bandar perjudian.⁹

Mengenai perjudian *Online* sudah diatur dalam Undang-Undang ITE (Informasi dan Transaksi Elektronik), yang disahkan pada tahun 2008 mengalami perubahan menjadi Undang-Undang tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik Nomor 19 Tahun 2016, maka dari itu permainan judi secara *Online* diatur secara khusus dalam Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik yang diatur dalam Pasal 27 ayat (2) UU ITE yang berbunyi:

⁹ Raynaldi, Haykal. Skripsi: "*Fenomena Dan Dampak Domino Islands*", Dalam Jurnal Keahlian 2, nomor 2, (2022), h. 116.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



"Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian". Dan dengan sanksi pidananya diatur dalam pasal 45 ayat (2) "dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 tahun dan/atau denda paling banyak 1 miliar".¹⁰

Perjudian termasuk dari kejahatan *cybercrime*, yang upaya pencegahannya, pelaksanaan tugas tersebut dilakukan oleh pihak kepolisian, mengingat kejahatan tersebut memiliki kaitan dengan isu keamanan dan ketertiban negara. Kepolisian memiliki peran penting sebagai instansi yang terdepan dalam upaya mencegah berbagai ancaman keamanan dan menjaga tegaknya hukum di Indonesia, hal tersebut sesuai bunyi Pasal 13 huruf b Undang - Undang Nomor 2 Tahun 2002 tentang Kepolisian Negara Republik Indonesia yang berbunyi:

"Tugas pokok Kepolisian Negara Republik Indonesia adalah menegakkan hukum."¹¹

Adapun metode atau proses agar bisa mengetahui adanya aktivitas perjudian game online yang ada di wilayah hukum Polsek Tapung Kampar yaitu:¹²

1. Menerima laporan dari masyarakat

Ini merupakan proses awal dari Kepolisian dalam melakukan tindakan yakni hasil laporan pengaduan dari masyarakat menceritakan kejadian yang sebenarnya kepada Penyidik.

2. Melakukan Penyelidikan

Sesuai dengan pasal 102 KUHP:

¹⁰ Indonesia, Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik Pasal 45 ayat (2)

¹¹ Indonesia, Undang-Undang Nomor 2 Tahun 2002 Tentang Kepolisian Negara Republik Indonesia Pasal 13 huruf b

¹² *Ibid*, h. 4.

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



“Proses penyelidikan tersebut tujuannya untuk menentukan bisa atau tidaknya penanganan selanjutnya yakni tahap penyelidikan.”¹³

3. Melakukan Penyidikan

Tujuannya untuk mengumpulkan bukti, karena dengan adanya bukti membuat terdang suatu tindakan pidana perjudian *Game Online* untuk mengetahui tersangkanya.

4. Penangkapan

Dalam pasal 1 angka 20 KUHAP menyatakan:

“Bahwa penangkapan pelaku perjudian online tersebut baru bisa dilaksanakan apabila sudah terpenuhi bukti yang cukup.”¹⁴

5. Penggeledahan dan Penyitaan.

Dalam pasal 33 ayat (1) KUHAP yang mana:

“Penggeledahan haruslah mendapatkan izin terlebih dahulu dari Ketua Pengadilan Negeri, disebabkan penggeledahan kali ini dalam keadaan mendesak mengingat apabila menunggu lebih lama lagi, akan semakin banyak pelaku perjudian online.”¹⁵

Dan dalam pasal 38 KUHAP:

“Penyitaan harus dengan izin Ketua Pengadilan Negeri setempat, akan tetapi berlaku sebaliknya jika dan keadaan mendesak yakni penyitaan dapat dilakukan tanpa mendapatkan izin terlebih dahulu dari Ketua Pengadilan Negeri.”¹⁶

6. Penahanan

Penahanan dilakukan apabila memenuhi 3 unsur:

a. Unsur yuridis

b. Unsur mendesak dan menghilangkan barang bukti

¹³ Indonesia, Kitab Undang-Undang Hukum Acara Pidana Pasal 102

¹⁴ Indonesia, Kitab Undang-Undang Hukum Acara Pidana pasal 1 angka 20

¹⁵ Indonesia, Kitab Undang-Undang Hukum Acara Pidana pasal 33 ayat (1)

¹⁶ Indonesia, Kitab Undang-Undang Hukum Acara Pidana pasal 38

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Penahanan terhadap pelaku yang sudah memenuhi syarat Undang-Undang Pasal 21 ayat (1) KUHP :

“Yang mana di duga keras sebagai pelaku tindak pidana perjudian Game Online dan didasari dengan bukti yang cukup”.

7. Pelimpahan berkas perkara dan tersangka ke Kejaksaan

Adapun tahap-tahapnya yaitu:

- a. Melengkapi administrasi yang diperlukan di dalam pemberkasan
- Pengiriman berkas perkara ke Kejaksaan Negeri Kampar (Tahap I)
- Kejaksaan akan memeriksa kelengkapan berkas perkara
- Pengiriman tersangka dan barang bukti ke Kejaksaan Negeri Kampar (P21 Tahap II)

Salah satu contoh kasus tindak pidana perjudian *Online* di Polsek Tapung Kampar pada Agustus – November 2022 ada 3 tersangka, 2 tersangka sudah sampai di P21 Limpah Kejaksaan Negeri Kampar, dan 1 tersangka masih di tahap sidik yang mana kasusnya tersebut terjadi tepatnya pada Sabtu tanggal 26 November 2022 jam 19.00. Polisi berhasil meringkus seorang pria yang berinisial S (43). Penyidik Polsek Tapung, Brigadir Supriadi mengatakan pengungkapan judi *Game Online Higgs Domino Island* ini berawal dari informasi yang diperoleh dari masyarakat. Selanjutnya, petugas melakukan penyelidikan dan mengetahui operasi judi tersebut di salah satu warung kopi di Desa Petapahan Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar. Pada saat kejadian, pelaku sedang berada di warung kopi juara yang merupakan miliknya sendiri, melayani pelanggan. Kemudian tim Kepolisian segera mendatangi lokasi kejadian dan berhasil menangkap pelaku S. Dari tangan tersangka, polisi berhasil menyita sebuah *handphone* merek Samsung

yang digunakan untuk transaksi jual beli *chip*, serta sejumlah uang kertas senilai Rp.1,28 juta. Pelaku ini berperan sebagai penjual *chip* yang menggunakan *handphone* untuk melakukan transaksi.

Cara pelaku menjalankan permainan judi *Game Online Higgs Domino Island* adalah dengan menjual *chip* kepada pemain seharga Rp.65.000 per 1B *chip*, yang kemudian dikirim ke *handphone* pemain melalui *handphone* pelaku. Pemain yang membeli *chip* tersebut menggunakan aplikasi *Game Online Higgs Domino Island* di *handphone* mereka dengan harapan mendapatkan keuntungan melalui perjudian. Jika pemain menang, mereka dapat menjual kembali *chip* tersebut kepada pelaku dengan harga Rp.58.000 per 1B *chip*, di bawah harga penjualan awal. Namun, jika pemain mengalami kekalahan, jumlah *chip* yang ada di aplikasi *handphone* pemain akan berkurang bahkan habis. Hal ini dijelaskan oleh penyidik Brigadir Supriadi.¹⁷

Sebagai pertanggung jawaban perbuatannya pelaku dijerat Pasal 303 KUHP. Dari permasalahan tersebut mengenai perjudian *Online* secara khusus diatur pada Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik di dalam pasal 45 ayat 2, adanya asas *lex specialis derogate lex generali* yang mengharuskan Penyidik untuk menerapkan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang informasi dan transaksi elektronik, akan tetapi pada nyatanya Penyidik Polsek Tapung Kampar dalam menangkap pelaku perjudian online masih menggunakan Pasal 303 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana. Maka dari itu saya berminat untuk meneliti dalam bentuk skripsi yang

¹⁷ Wawancara bersama Supriadi selaku Penyidik Polsek Tapung, pada tanggal 13 Januari 2023.

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



berjudul **PENEGAKAN HUKUM TINDAK PIDANA PERJUDIAN *GAME ONLINE* BERDASARKAN UNDANG-UNDANG NOMOR 19 TAHUN 2016 TENTANG INFORMASI DAN TRANSAKSI ELEKTRONIK (Studi Kasus Di Polsek Tapung Kampar).**

Batasan Masalah

Untuk menghindari kesalahpahaman dan kekeliruan supaya lebih terarahnya penelitian ini, maka dalam hal ini penulis merasa perlu memberikan batasan terhadap permasalahan ini, maka pembahasan dalam tulisan ini difokuskan kepada penegakan hukum tindak pidana perjudian *Game Online* berdasarkan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik di Polsek Tapung Kampar khususnya di Desa Petapahan Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar. Pertimbangan penulis dalam menetapkan Desa tersebut karena dijumpai adanya kejahatan dan kasus yang ada di Desa tersebut.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana penegakan hukum tindak pidana perjudian *Game Online* berdasarkan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik (studi kasus di Polsek Tapung Kampar) ?
2. Apa faktor penghambat dalam penegakan hukum tindak pidana perjudian *Game Online* berdasarkan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik (studi kasus di Polsek Tapung Kampar) ?

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui penegakan hukum tindak pidana perjudian *Game Online* berdasarkan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik (studi kasus di Polsek Tapung Kampar).
2. Untuk mengetahui faktor penghambat dalam penegakan hukum tindak pidana perjudian *Game Online* berdasarkan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik (studi kasus di Polsek Tapung Kampar).

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

- a. Secara Teoritis
 - 1) Melakukan studi kasus di Polsek Tapung Kampar untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam mengenai penegakan hukum terkait tindak pidana perjudian *Game Online* berdasarkan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik.
 - 2) Meningkatkan pengetahuan dan kemampuan peneliti dalam menerapkan ilmu yang telah diperoleh dalam penelitian ini.
- Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pengembangan ilmu hukum khususnya tentang penegakan hukum upaya kepolisian dalam menanggulangi kasus perjudian *Game Online* di Desa

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Petapahan serta dapat menjadi rujukan dalam penelitian yang sama bagi generasi kedepannya.

b. Secara Praktis

Untuk penulis : Penelitian ini bisa menambah wawasan tentang Bagaimana penegakan hukum tindak pidana perjudian *Game Online* berdasarkan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang dilakukan oleh Polsek Tapung Kampar.

Untuk Polsek Tapung Kampar : Penelitian ini diharapkan dapat membantu Polsek Tapung dalam menegakkan hukum terhadap perjudian *Game Online* di Desa Petapahan Kecamatan Tapung.

3) Untuk Masyarakat : Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat yang luas bagi masyarakat umum mengingat kemajuan teknologi yang pesat dan dampaknya terhadap fenomena perjudian *Game Online*, serta upaya yang telah dilakukan oleh Polsek Tapung dalam menegakkan hukum.

c. Secara akademis

Bagi penulis, penelitian ini memiliki kepentingan penting dalam memenuhi persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Hukum (SH) dari Program S1 Ilmu Hukum Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Bagi dunia akademik, penelitian ini memiliki nilai penting sebagai referensi di perpustakaan yang terkait dengan isu yang diteliti, serta sebagai acuan bagi peneliti berikutnya yang akan mengambil topik yang serupa.


Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Kerangka Teori

1. Teori Penegakan Hukum

Menurut Satjipto Rahardjo, penegakan hukum merupakan usaha untuk mewujudkan ide dan konsep menjadi kenyataan. Sementara menurut Soerjono Soekanto, secara konseptual, inti dari penegakan hukum terletak pada mencapai keselarasan antara nilai-nilai yang tercantum dalam aturan yang kuat dan sikap yang bertujuan untuk menciptakan serta menjaga kehidupan sosial yang harmonis.¹⁸ Hukum dibuat untuk ditegakkan dan dilaksanakan, hukum tidak dapat dikatakan sebagai produk hukum jika tidak adanya pelaksanaan dari hukum tersebut.

Penegakan hukum selalu melibatkan peran aktif manusia dan juga melibatkan perilaku manusia. Hukum tidak dapat berdiri sendiri, ini berarti hukum tidak memiliki kemampuan untuk secara mandiri memenuhi janji-janji dan kehendak-kehendak yang tercantum dalam peraturan hukum. Janji dan kehendak tersebut, misalnya memberikan hak kepada individu tertentu, menerapkan sanksi pidana terhadap orang yang memenuhi persyaratan tertentu, dan sebagainya.¹⁹

Penegakan hukum juga dikenal sebagai pelaksanaan hukum oleh pihak yang berwenang sesuai dengan kepentingan yang relevan dan kewenangan yang diberikan oleh peraturan hukum yang berlaku. Penegakan hukum pidana dimulai

¹⁸ Soerjono Soekanto. *Faktor-faktor yang Mempengaruhi Penegakan Hukum*. (Jakarta : Rajawali, 1983), h. 24.

¹⁹ Satjipto Rahardjo, *Penegakan Hukum, Suatu Tinjauan Sosiologis*, (Yogyakarta: Genta Publishing, 2009), h. 7.



dengan proses penyidikan, penangkapan, penahanan, persidangan terdakwa, dan diakhiri dengan upaya pembinaan atau pemasyarakatan terhadap pelaku pidana.²⁰

Menurut Muladi dan Barda Nawawi Arif, penegakan hukum pidana melibatkan serangkaian tahapan yang dianggap sebagai upaya dan proses yang terencana secara rasional untuk menciptakan rangkaian kegiatan yang tidak melanggar nilai-nilai dan berakhir pada tindakan pidana dan pemidanaan. Tahapan-tahapan tersebut meliputi:²¹

a. Tahap Formulasi

Tahap awal penegakan hukum pidana dilakukan oleh lembaga pembuat undang-undang yang melakukan aktivitas pemilihan yang sesuai dengan kondisi dan situasi saat ini dan di masa depan, kemudian merumuskannya dalam bentuk peraturan perundang-undangan yang paling optimal dalam hal memenuhi persyaratan keadilan dan kegunaan. Tahap ini dikenal sebagai tahap kebijakan legislatif.

b. Tahap Aplikasi

Tahap implementasi hukum pidana (tahap penerapan hukum pidana) oleh lembaga penegak hukum, dimulai dari kepolisian hingga pengadilan. Selanjutnya, lembaga penegak hukum bertugas untuk menegakkan dan menerapkan peraturan-peraturan perundang-undangan pidana yang telah dibuat oleh lembaga pembuat undang-undang. Dalam menjalankan tugas ini, lembaga penegak hukum harus memegang teguh nilai-nilai keadilan dan kegunaan. Tahap ini dikenal sebagai

²⁰ Harun M. Husen, *Kejahatan dan Penegakan Hukum Di Indonesia*, (Jakarta : Rineka Cipta, 1990), h. 58.

²¹ Roeslan Saleh, *Hukum Pidana Sebagai Konfrontasi Manusia dan Manusia*, (Jakarta : Ghalla Indonesia, 2012), h. 28

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



tahap yudikatif.

c. Tahap Eksekusi

Tahap pelaksanaan hukum secara konkret oleh pelaksana pidana. Pada tahap ini, pelaksana pidana bertugas untuk menegakkan peraturan perundang-undangan yang telah disusun oleh pembuat undang-undang melalui penerapan pidana yang dijanjikan dalam putusan pengadilan. Oleh karena itu, dalam melaksanakan tugasnya, pelaksana pidana harus mengikuti pedoman yang tercantum dalam peraturan perundang-undangan pidana yang telah dibuat oleh pembuat undang-undang dan memiliki daya guna yang sah.

2. Teori Tindak Pidana

A. Pengertian Tindak Pidana

Istilah tindak pidana, yang dalam bahasa Belanda disebut sebagai "*strafbaar feit*," sebenarnya merujuk pada peristiwa yang secara resmi diatur dalam *Strafwetboek* atau kitab undang-undang hukum pidana yang berlaku di Indonesia saat ini. Dalam bahasa asing, istilah yang sering digunakan adalah "*delict*." Menurut Wirjono Prodjodikoro, tindak pidana adalah tindakan yang dapat dikenakan hukuman pidana kepada pelakunya, dan pelaku tersebut juga dapat disebut sebagai subjek dari tindak pidana.²²

Tindak pidana adalah istilah yang memiliki makna dasar dalam ilmu hukum pidana, yang berasal dari pemahaman tentang memberikan

²² Mukhlis R. 2012. Skripsi: "*Tindak Pidana Di Bidang Pertanahan Kota Pekanbaru*". *Jurnal* Volume 4. Nomor 1, (2012), h. 202-203.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak Cipta Milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

atribut khusus terhadap suatu peristiwa hukum pidana.²³

Unsur-Unsur Tindak Pidana

Di dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana, setiap tindak pidana umumnya di jelaskan ke dalam unsur-unsur yaitu :

a. Unsur Subjektif

Unsur-unsur yang terkait dengan pribadi pelaku atau yang berkaitan dengan pelaku itu sendiri, termasuk segala hal yang ada dalam pikirannya.²⁴

Unsur-unsur subjektif adalah²⁵:

1. Kesengajaan atau kelalaian.
2. Maksud dari suatu percobaan atau *poging* yaitu yang dimaksud dalam Pasal 53 ayat (1) Kitab Undang-Undang Hukum Pidana.
3. Berbagai macam maksud misalnya yang terdapat dalam kejahatan pencurian, penipuan, pemerasan, pemalsuan dan lain-lain.
4. Merencanakan terlebih dahulu, contohnya yang terdapat dalam kejahatan menurut Pasal 340 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana.

b. Unsur Objektif

Unsur-unsur yang terkait dengan kondisi atau situasi di mana

51. ²³ Pipin Syarifin, *Hukum Pidana Di Indonesia*, (Bandung : PT. Pustaka Setia, 2000), h.

²⁴ P.A.F. Lamintang dan Franciscus Theojunior Lamintang, *Dasar-Dasar Hukum Pidana di Indonesia*, (Jakarta : Sinar Grafika, 2014), h. 192

5. ²⁵ Hevi Hartanti, *Tindak Pidana Korupsi : Edisi Kedua*, (Jakarta : Sinar Grafika, 2012), h.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

tindakan pelaku harus dilakukan. Komponen-komponennya meliputi :²⁶

1. Perbedaan atau kelakuan manusia

Terdapat perbuatan atau perilaku manusia yang bersifat aktif, seperti melakukan pembunuhan, pencurian, atau penganiayaan, dan ada juga yang bersifat pasif, seperti tidak melaporkan ke pihak berwenang meskipun mengetahui adanya niat untuk melakukan kejahatan, serta tidak memberikan bantuan kepada orang yang berada dalam bahaya atau menghadapi situasi berbahaya.

2. Akibat yang menjadi syarat mutlak dari delik

Permasalahan ini muncul dalam konteks tindak pidana yang memiliki aspek materiil, seperti dalam kasus tindak pidana pembunuhan, di mana delik tersebut dianggap selesai jika perbuatan tersebut benar-benar mengakibatkan kematian seseorang.

3. Unsur melawan hukum

Perbuatan yang dilarang dan diancam pidana menurut peraturan perundang-undangan hukum pidana harus bertentangan dengan hukum, meskipun unsur ini tidak diungkapkan secara eksplisit dalam rumusan hukum tersebut.

4. Unsur lain yang menentukan sifat tindak pidana

Terdapat beberapa tindak pidana yang membutuhkan unsur-unsur objektif dan subjektif dalam penentuannya, seperti contohnya dalam tindak pidana pengemisan (Pasal 504 Kitab Undang-Undang

²⁶ Tolib Setiady, *Pokok-pokok Hukum Penitensier Indonesia*, (Bandung : Alfabeta, 2010), h. 10.

Hukum Pidana), di mana perbuatan tersebut harus dilakukan di depan umum sebagai unsur objektifnya, sedangkan unsur subjektifnya terdapat pada tindak pidana kejahatan jabatan (Pasal 413-437 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana), di mana perbuatan pidana tersebut harus dilakukan oleh seorang pegawai negeri.

5. Unsur yang memberatkan

Dalam perbuatan pidana, terdapat faktor-faktor yang dapat memberatkan pelaku karena tindakannya menyebabkan konsekuensi yang lebih serius, sehingga ancaman pidananya menjadi lebih berat. Sebagai contoh, dalam kasus perampasan kemerdekaan seseorang (Pasal 333 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana), pidana penjara yang diancamkan adalah maksimal 8 tahun (ayat 1). Namun, jika perbuatan tersebut mengakibatkan luka-luka berat, ancaman pidananya diperberat menjadi maksimal 9 tahun (ayat 2), dan jika mengakibatkan kematian, ancaman pidananya diperberat lagi menjadi maksimal 12 tahun.

6. Unsur tambahan yang menentukan tindak pidana

Seperti : membujuk atau membantu orang lain untuk melakukan bunuh diri, yang mana pelakunya hanya dapat dipidana kalau orang itu jadi bunuh diri.

Jenis-Jenis Tindak Pidana

Pada umumnya tindak pidana dapat dibedakan atas dasar-dasar tertentu yakni :

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

a. Berdasarkan sistem Kitab Undang-Undang Hukum Pidana.²⁷

1. Kejahatan

Kejahatan (*rechterdelict*) adalah tindakan yang melanggar prinsip keadilan, tanpa memperhatikan apakah tindakan tersebut diancam pidana dalam suatu peraturan undang-undang atau tidak, seperti contohnya pencurian, pembunuhan, dan sejenisnya.

2. Pelanggaran

Pelanggaran (*wetsdelict*) adalah tindakan-tindakan yang dilakukan oleh masyarakat yang baru diketahui bahwa sebenarnya merupakan tindak pidana, karena Undang-Undang mengklasifikasikannya sebagai pelanggaran, seperti contohnya pelanggaran lalu lintas.

b. Berdasarkan cara merumuskannya.

1. Delik formil

Delik formil merupakan jenis delik yang poin penting dalam perumusannya adalah perbuatan yang dilarang. Delik tersebut dianggap terjadi setelah dilakukan perbuatan yang mencakup dalam rumusan delik, contohnya seperti pencurian (Pasal 362 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana).

2. Delik materil

Delik materil merupakan jenis delik yang fokus dalam perumusannya adalah akibat yang tidak dilarang. Delik ini dianggap terjadi setelah terjadinya akibat yang tidak dilarang

²⁷ Tongat, *Dasar-Dasar Hukum Pidana Indonesia-Dalam Perspektif Pembaharuan*, (Malang : UM Press, 2009), h. 117.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

tersebut, sedangkan jika belum terjadi akibat tersebut, maka hanya terdapat percobaan. Contohnya adalah pembakaran (Pasal 187 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana) dan penipuan (Pasal 378 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana).²⁸

c. Berdasarkan macam perbuatannya.

1. Delik komisi dan delik omisi

Delik komisi adalah delik yang dilakukan dengan perbuatan, dapat berupa delik yang dirumuskan secara formil dan materil, seperti orang yang melakukan perbuatan aktif dengan melanggar larangan.

2. Delik omisi merupakan jenis delik yang terjadi melalui tindakan mengabaikan atau membiarkan suatu perbuatan. Terdapat perbedaan antara delik omisi yang murni dan tidak murni. Delik omisi yang murni terjadi ketika seseorang membiarkan sesuatu yang seharusnya diperintahkan, sedangkan delik omisi yang tidak murni terjadi ketika Undang-Undang tidak menginginkan terjadinya suatu akibat (yang dapat terjadi akibat pengabaian). Contoh dari delik omisi adalah ketika seseorang tidak memberikan pertolongan kepada orang yang membutuhkan pertolongan (Pasal 531 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana).²⁹

d. Berdasarkan bentuk kesalahannya.³⁰

1. Delik dolus

²⁸ Gunadi Ismu, Efendi Jonaedi, *Cepat & Mudah Memahami Hukum Pidana*, (Jakarta : Kenema, 2014), h. 45

²⁹ Jur. Andi Hamzah, *Hukum Pidana*, (Jakarta : Sofmedia, 2015), h. 135.

³⁰ Tongat, *Op. Cit.*, h. 121.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Delik dolus adalah delik yang mengandung unsur kesengajaan, seperti (Pasal 187 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana).

2. Delik culpa

Delik culpa adalah delik yang memuat kealpaan sebagai salah satu unsur, seperti (Pasal 195 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana).

e. Berdasarkan sudut beberapa kali perbuatan untuk menjadi suatu larangan.

1. Delik tunggal

Delik tunggal adalah delik yang hanya sekali perbuatan saja telah cukup agar disebut sebagai suatu tindak pidana.

2. Delik bersusun

Delik bersusun adalah delik yang wajib berulang kali dilakukan agar bisa dikatakan sebagai suatu tindak pidana, seperti : Pasal 481 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana yang mana memuat pembeli, menerima gadai, menukar, menyembunyikannya atau menyimpannya.

f. Berdasarkan perlu atau tidaknya pengaduan dalam hal penuntutan.

1. Delik aduan

Delik aduan adalah tindak pidana yang penuntutannya hanya dilakukan atas dasar adanya pengaduan dari pihak yang berkepentingan, misalnya penghinaan (Pasal 310 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana). Terdapat dua jenis delik aduan yaitu :

- Delik aduan absolute : yang penuntutannya hanya berdasarkan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pengaduan, misalnya (Pasal 284 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana)

- Delik aduan relatif : karena adanya hubungan istimewa antara pelaku dengan korban, misalnya pencurian dalam keluarga (Pasal 367 ayat (2) dan (3)).³¹

2. Delik biasa

Delik biasa adalah tindak pidana yang untuk dilakukannya penuntutan pidana terhadap pembuatnya tidak disyaratkan adanya pengaduan dari yang berhak.³²

3. Teori Perjudian

A. Pengertian Judi Online

Judi atau permainan "judi" atau "perjudian" adalah sebuah aktivitas yang terdiri dari permainan menggunakan uang sebagai taruhan, seperti yang dijelaskan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia.³³ Perjudian adalah suatu bentuk permainan di mana para pemain memasang taruhan dengan harapan memperoleh keuntungan, baik dalam skala kecil maupun skala besar. Aturan dan besaran taruhan ditetapkan sebelum permainan dimulai.

Jika ditinjau dari perspektif kepentingan nasional, perjudian memiliki dampak negatif yang merugikan terhadap kehidupan mental dan moral masyarakat, terutama generasi muda. Hal ini karena perjudian mendorong

³¹ Frans Maramis, *Hukum Pidana Umum dan Tertulis di Indonesia*, (Jakarta : Rajawali Pers, 2013), h. 74.

³² Prasetyo Teguh, *Hukum Pidana* (Jakarta : Rajawali Pers, 2013), h. 61.

³³ Poerwadarminta, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta : Balai Pustaka, 1995), h. 419.

masyarakat untuk mencari penghasilan dengan cara yang tidak etis, serta membentuk sikap malas dalam menjalani kehidupan sehari-hari.³⁴

Judi *online* adalah permainan yang tujuannya untuk melipat gandakan uang pada saat bermain, dengan perkiraan terhadap kemenangan, akan tetapi pada kenyataannya kemenangan pada perjudian adalah faktor keberuntungan. Permainan judi *Online* merupakan salah satu jenis kejahatan dalam teknologi informasi yang bertentangan dengan nilai, norma, agama, kesusilaan, dan dapat membahayakan kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.³⁵

Seiring berjalannya waktu, judi berpindah ketempat yang lebih elit. Dan tidak perlu lagi bermain judi secara sembunyi-sembunyi, cukup dengan mengakses internet dan komputer atau pun handphone, sudah bisa bermain secara *Online*.³⁶

Jenis-jenis judi *Online* sangat banyak. Kebanyakan bentuk-bentuk judi biasa banyak yang diaplikasikan ke dalam judi *Online* misalnya *blackjack, roulette, qiu-qiu, poker*, judi bola dan *higgs domino islands*. Dalam judi *online*, para penjudi harus melakukan deposit awal untuk memulai bermain. Hal Ini berarti mereka perlu mentransfer sejumlah dana ke admin situs judi sebagai deposit. Setelah proses transfer selesai, mereka akan mendapatkan koin/saldo/chip yang dapat digunakan untuk bertaruh.

³⁴ B Simanjuntak, *Pengantar Kriminologi dan Patologi Sosial*, (Bandung : Tarsito, 1980), h. 352.

³⁵ Nurdiana, Mutia, Nurul, et.al. "Fenomena Judi Online Di Daerah Jakarta Selatan". Universitas Muhammadiyah Jakarta. *Jurnal Perspektif*, Volume 2, Nomor 1, (2015), h.107.

³⁶ Achmad Zurohman, Tri Marhaeni Pudji Astuti, et.al *Dampak Fenomena Judi Online terhadap Melemahnya Nilai-Nilai Sosial Pada Remaja* (Studi di Campusnet Data Media Cabang Sadewa Kota Semarang), *Journal of Educational Social Studies*, Volume 5, Nomor 2, (2016), h. 157.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Jika pejudi memenangkan taruhan, hasilnya akan ditransfer ke rekening mereka. Namun, jika mereka kalah, koin/saldo/chip yang digunakan akan berkurang..³⁷

Berjudi online telah diatur oleh Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016, yang menyatakan “bahwa setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, atau membuat informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang berisi perjudian”. Meskipun sudah beberapa kali terjadi kasus perjudian online, upaya untuk memberantasnya masih menghadapi beberapa kesulitan. Kesulitan-kesulitan ini terjadi dalam beberapa aspek:³⁸

a. Aspek Penyidik

Yaitu Penyidik Kepolisian sangatlah berperan penting dalam upaya memberantas kasus perjudian *Online*. Namun dalam hal ini, Kepolisian membutuhkan tenaga ahli dalam bidang informasi dan transaksi elektronik yang berfokus untuk menangani masalah cybercrime.

b. Aspek Alat Bukti

Berbeda dengan judi konvensional. Dalam kasus judi online, alat bukti umumnya berupa data elektronik atau yang terkait dengan sistem komputer. Namun, terdapat beberapa kendala dalam penggunaan alat bukti ini, di mana terkadang telah terjadi kasus yang mana data elektronik atau sistem komputer telah diubah atau dihapus. Namun, jika

³⁷ Maskun, *Kejahatan Cyber : Cybercrime*, (Jakarta : Kencana Prenada Media Group, 2014), h. 55

³⁸ Dian Eka Safitri, *Penegakan Hukum Terhadap Pelaku Perjudian Online di Kota Makassar*, Jurnal Magister Hukum Argumentum, Volume 7, Nomor 1, (2020), h. 13-14

pelaku judi online tertangkap saat sedang melakukan kegiatan ilegal, petugas kepolisian dapat segera mengamankan alat bukti seperti komputer, telepon genggam, laptop, bukti transaksi, dan lain-lain.

c. Aspek Anggaran Operasional

Yaitu jumlah anggaran yang tersedia dinilai masih sangat kurang untuk memberantas kasus cybercrime. Sehingga keterbatasan anggaran yang dimiliki mengakibatkan keterbatasan juga terhadap alat-alat yang bisa menunjang kinerja unit Kepolisian siber untuk mengungkap kasus-kasus cybercrime.

d. Aspek Fasilitas

Fasilitas yang diperlukan untuk menunjang pemrosesan kasus cybercrime dapat berwujud laboratorium forensik komputer yang dapat digunakan untuk mengungkapkan data-data yang bersifat digital dan elektronik untuk merekam kemudian menyimpan bukti-bukti berupa softcopy.

Judi *Online* ini sangat banyak macamnya, pada penelitian ini penulis berfokus kepada *Game Online*.

1. Pengertian *Game Online*

Dalam bahasa Indonesia *Game online* merupakan permainan dalam jaringan. *Game* yang biasanya digunakan adalah jaringan internet dan sejenisnya dan yang menggunakan teknologi yang ada pada saat ini yaitu modem dan koneksi kabel.³⁹ *Game online*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

³⁹ Andri Arif Kustiawan, *Jangan Suka Game Online*, (Magetan : AE Media Grafika, 2019), h. 5-6

merupakan jenis permainan yang dapat dimainkan oleh banyak pemain secara terhubung melalui jaringan. Selain memberikan hiburan, game *online* juga menawarkan tantangan menarik yang harus diatasi. Oleh karena itu, individu sering kali terlibat dalam bermain game online tanpa memperhatikan waktu, semata-mata untuk mencapai kepuasan.⁴⁰

Saat ini *Game Online* dapat digunakan sebagai ajang bisnis oleh orang yang sudah mahir dalam memainkannya, bahkan *Game Online* tidak hanya terdapat di komputer saja, melainkan dapat diakses via handphone masing-masing yang berbasis android atau pun iphone. Tak heran apabila zaman sekarang ini *Game Online* mengalami perkembangan yang sangat pesat karena banyak sekali yang memainkannya.⁴¹

2. Sejarah *Game Online* dan Perkembangannya di Indonesia

Pada tahun 1970, dengan munculnya jaringan komputer berbasis paket, jaringan komputer tidak lagi terbatas hanya pada LAN (Local Area Network), tetapi telah meluas menjadi WAN (Wide Area Network) dan menjadi Internet. Game online pertama yang muncul pada saat itu sebagian besar berupa simulasi perang atau pesawat yang awalnya digunakan untuk kepentingan militer, namun kemudian dilepas dan dikomersialkan. Keberhasilan game-game ini menginspirasi munculnya dan perkembangan game-game

⁴⁰ Raynaldi, Haykal. Op.Cit., h. 110–20.

⁴¹ Darma, Jarot S, Shenia Ananda, *Buku Pintar Menguasai Internet* (Jakarta Selatan : PT. Transmedia, 2009), h. 399.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

lain. Pada tahun 2001, terjadi puncak dari demam dotcom, yang mengakibatkan penyebaran informasi tentang game online menjadi semakin cepat.⁴² Dicatat lebih dari 20 judul game online yang tersedia di Indonesia, menunjukkan besarnya pangsa pasar game di Indonesia.

3. Macam-macam *Game online*

1) *Game higgs domino islands*

Higgs Domino Island adalah permainan online yang tersedia untuk diunduh melalui Play Store. Permainan ini menawarkan berbagai jenis permainan, termasuk Domino, Kartu, Santai, dan Slot. Namun, permainan ini hanya dapat dimainkan jika terhubung dengan internet. Dalam permainan ini, pemain memiliki kesempatan untuk mendapatkan pulsa sebesar Rp.10.000 jika mencapai target tertentu. Selain itu, terdapat juga chip (koin) yang digunakan untuk bermain dan dapat diperjualbelikan. Pemain dapat meng-upgrade akun mereka menjadi akun Perunggu. Dalam akun Perunggu, pemain dapat mengirimkan hingga 2 Miliar Chip kepada pemain lain.⁴³

2) Blackjack 21 HD

Yaitu *Game* yang hanya menyediakan satu permainan kasino saja yaitu blackjack. Permainan ini lebih sederhana karena

⁴² A. Husnan M, 100. Permainan Tradisional Indonesia, (Yogyakarta : CV. Andi Offset, 2009), h. 6.

⁴³ Ramadhani, Putri. “Unsur Pidana Dalam Game Online Higgs Domino Yang Chip/Koin Di Perjual Hukum Pidana Islam Dan Hukum Positif”. Universitas Amir Hamzah. Jurnal Insitusi Politeknik Ganesha Medan, Volume 4, Nomor 2, (2021) h. 334.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pada *Game* ini hanya ada pemain, dealer dan juga beberapa kartu *chip* taruhan. Jika pemain kekurangan *chip* pemain cukup menonton beberapa iklan yang disediakan dan pemain pun bisa bermain kembali.

3) Winning Jackpot

Yaitu salah satu *Game* kasino mesin slot *Online*. Permainan ini memiliki banyak jenis *Game* slot. Ketika memainkan permainan ini kita bisa mengumpulkan poin dari setiap permainan yang kita selesaikan. Apabila bisa mengumpulkan poin sebanyak-banyaknya maka akan mendapatkan keuntungan yang besar dari permainan ini.⁴⁴

B. Dampak dari judi *Online*

Dampak buruk dari judi *Online* ini yaitu :⁴⁵

a. Aspek Kesehatan

Jika seseorang terlalu sering bermain game online, dapat berdampak pada kesehatan tubuh mereka. Dampak ini terlihat dari kurangnya aktivitas fisik, ketidakteraturan dalam jadwal makan, serta kurangnya waktu tidur dan istirahat yang memadai.

b. Aspek Psikologis

Banyak dari game online menampilkan aksi tindakan kriminal serta

⁴⁴ <https://www.kabarbisnis.com/read/28113838/5-game-slot-ini-bisa-menghasilkan-cuan-loh-pertarik-memainkannya>, diakses pada tanggal 17 Juni 2022, pukul : 12:35.

⁴⁵ Eryzal Novrialdy, *Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya*, Jurnal Buletin Psikologi, Volume 17, Nomor 2, (2019), h. 151.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

kekerasan yang bisa secara tidak langsung memanipulasi alam bawah sadar seseorang supaya meniru hingga mengimplementasikan adegan tersebut.

c. Aspek Akademik

Kecanduan *Game Online* bisa mempengaruhi kemampuan akademik menjadi menurun. Dikarenakan waktu luang yang bisa dimanfaatkan untuk menguasai banyak hal akademik digunakan untuk mengatasi misi dalam permainan *Game Online*.

d. Aspek Sosial

Banyak pemain bisa memperlihatkan dirinya dalam *Game Online* dengan cara ketertarikan emosional dalam tokoh fiksi yang berada didalam *Game*. Inilah yang bisa menyebabkan hilangnya rasa sosial dalam dunia nyata serta bisa menyebabkan kurangnya hubungan dengan keadaan sekitar.

e. Aspek Keuangan

Beberapa game online memiliki sistem "*pay to win*" yang memberikan keuntungan bermain lebih mudah bagi pemain yang melakukan pengisian saldo dalam game tersebut. Dampaknya adalah mempengaruhi aspek keuangan para pemain, sehingga mereka akan melakukan segala cara untuk mencari uang guna melakukan pengisian saldo dalam game online tersebut.

Berdasarkan teori diatas dapat diketahui yang menjadi fokus dalam penelitian saya meliputi Perjudian *Game Online*.



Penelitian Terdahulu

Berikut ini beberapa penelitian terdahulu yang menyerupai dengan penelitian yang penulis lakukan pada saat ini adalah sebagai berikut :

1. Skripsi yang ditulis oleh Putri Oktaviyani pada tahun 2018 Fakultas Hukum Universitas Muhammadiyah Surakarta dengan judul “Peran Kepolisian Dalam Penanggulangan Judi Togel *Online* (Studi Kasus Di Kepolisian Sektor Laweyan Surakarta)”. Persamaannya terletak pada metode dan jenis penelitiannya sama-sama menggunakan metode dan jenis penelitian deskriptif kualitatif. Perbedaannya terletak pada lokasi penelitian berbeda. Peneliti terdahulu berlokasi di Kepolisian Sektor Laweyan Surakarta, sedangkan penulis berlokasi di Polsek Tapung Kampar. Dan peneliti terdahulu fokus membahas tentang faktor yang menyebabkan terjadinya tindak pidana perjudian Togel *Online*, sedangkan penulis dalam penelitian ini ingin menyelidiki mengenai penegakan hukum tindak pidana perjudian *Game online* berdasarkan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.
2. Skripsi yang ditulis oleh Nashruddin Khalili Harahap pada tahun 2021 dengan judul penelitian Dampak *Higgs Domino Islands* dalam masyarakat (kajian dengan perspektif sosiologi hukum). Persamaannya dari penelitian terdahulu dan yang penulis lakukan sama-sama membahas *Game online*. Perbedaannya pada peneliti terdahulu fokus membahas tentang dampak sosial *Game Higgs Domino Islands* dalam masyarakat, sedangkan penulis fokus membahas bagaimana penegakan hukum terhadap tindak pidana perjudian *Game online*.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB III

METODE PENELITIAN

Istilah metode penelitian berasal dari bahasa Yunani, yaitu kata "methodos" yang memiliki arti "cara" atau "jalan". Oleh karena itu, metode penelitian dapat dianggap sebagai pendekatan yang berkaitan dengan cara kerja untuk mencapai tujuan yang diinginkan dan memecahkan permasalahan yang ada.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif, yang bertujuan untuk menyelidiki, menemukan, menggambarkan serta menjelaskan kejadian atau peristiwa yang terjadi dalam masyarakat.⁴⁷

A. Jenis Penelitian & Sifat Penelitian

1. Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis memakai jenis penelitian sosiologis hukum atau yang juga dikenal sebagai pendekatan yuridis sosiologis. Pendekatan ini melibatkan penggunaan survei langsung di lapangan untuk mengumpulkan data primer dan data sekunder yang diperoleh secara langsung dari responden melalui wawancara. Data dan informasi yang diperoleh digunakan sebagai dasar penulisan penelitian ini. Metode secara khusus digunakan untuk menganalisis dan mempelajari fenomena yang ada dalam masyarakat dan kemudian dikaitkan dengan peraturan hukum yang berlaku.⁴⁸

⁴⁶ Joko Subagyo, *Metode Penelitian dalam Teori dan Publik*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2011), h. 1.

⁴⁷ Juliansyah Noor, *Metode Penelitian*, (Jakarta : Prenadamedia Grup, 2016), h. 33.

⁴⁸ Benuf Kornelius, Azhar Muhammad, *Metodologi Penelitian Hukum sebagai Instrumen*

Sifat Penelitian

Penelitian ini memiliki sifat deskriptif, yang artinya penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk memberikan gambaran yang akurat mengenai karakteristik individu, kondisi, gejala, atau kelompok tertentu. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk menentukan apakah ada hubungan antara suatu gejala dengan gejala lain dalam masyarakat.⁴⁹

B. Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian ini memakai pendekatan penelitian kualitatif. Pendekatan ini merupakan suatu pendekatan dengan cara melihat dengan cara melihat langsung ke lapangan untuk melihat bagaimana efektivitas hukum yang terlaksana di masyarakat. Penelitian ini menggambarkan tentang penegakan hukum tindak pidana perjudian *Game Online* berdasarkan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik di wilayah Polsek Tapung Kampar.

C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini yaitu Unit Reskrim Polsek Tapung Kampar, Penyidik Polsek Tapung Kampar, dan pelaku judi *Online* yang tertangkap. Sedangkan yang menjadi objek penelitian adalah penegakan hukum tindak pidana perjudian *Game Online* berdasarkan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (studi

Mengurai Permasalahan Hukum Kontemporer, Universitas Diponegoro, Gema Keadilan, Volume 7, Nomor 1, (2020), h. 27.

⁴⁹ Ishaq, *Metode Penelitian Hukum*, (Bandung: Alfabeta, 2017), h.20.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

kasus di Polsek Tapung) dan faktor penghambat Polsek Tapung dalam penegakan hukum tindak pidana perjudian *Game Online* berdasarkan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (studi kasus di Polsek Tapung Kampar).

D. Lokasi penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Polsek Tapung Kampar, yang terletak di Desa Petapahan, Kecamatan Tapung, Kabupaten Kampar, Provinsi Riau. Alasan penulis memilih lokasi ini sebagai tempat penelitian adalah karena minat penulis terhadap kasus-kasus yang terkait dengan penegakan hukum dalam tindak pidana perjudian *game online* berdasarkan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang dilakukan oleh Polsek Tapung Kampar.

E. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi merujuk pada area generalisasi yang mencakup objek atau subjek yang memiliki kualitas atau karakteristik khusus yang ditentukan oleh penulis untuk diteliti dan kemudian diambil kesimpulannya.⁵⁰ Penelitian ini menggunakan teknik *Purposive sampling*. Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah Unit Reskrim Polsek Tapung Kampar sebanyak 5 orang, Penyidik Polsek Tapung Kampar sebanyak 2 orang,

⁵⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung : Alfabeta, 2010), h. 80.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

serta Pelaku perjudian *Online* yang tertangkap sebanyak 3 orang pelaku.

Sampel

Sampel adalah sebagian himpunan yang diambil dari seluruh objek populasi yang ada.⁵¹ Dan yang dijadikan sampel Unit Reskrim 2 orang, Penyidik 2 orang, dan pelaku perjudian *Online* yang tertangkap 3 orang, 2 diantaranya tertangkap pada bulan Agustus dan 1 orang tertangkap pada bulan November yang akan dijadikan sampel pada penelitian ini.

Tabel 1.I
Populasi dan Sampel

No	Responden	Populasi	Sampel	Presentase	Keterangan
1	Unit Reskrim	5 Orang	2 Orang	40%	Wawancara
2	Penyidik	2 Orang	2 Orang	100%	Wawancara
3	Pelaku judi yang tertangkap	3 Orang	1 Orang	30%	Wawancara

Sumber : Data Lapangan 2022

F. Sumber Data

Beberapa jenis dan sumber data yang dilakukan penulis dalam penelitian ini terdiri dari data primer dan sekunder.

Data Primer

Data primer adalah jenis data yang diperoleh langsung dari lapangan

⁵¹ Bambang Sunggono, *Metode Penelitian Hukum*, (Jakarta : Rajawali Pres, 2009), h. 121.

melalui proses observasi, wawancara, dan penggunaan alat lain yang terkait dengan penelitian ini.⁵² Pada penelitian ini yang menjadi sumber data primer yaitu data yang didapatkan langsung dari Kanit Reskrim Polsek Tapung Kampar, Penyidik Polsek Tapung Kampar.

Data Sekunder

Data sekunder yaitu data yang berasal dari bahan kepustakaan. Data ini diperlukan untuk melengkapi data primer, mengingat data primer dapat disebut sebagai data praktek yang terdapat di lapangan. Untuk mengetahui bagaimana pengaplikasiannya dan perlunya mempertimbangkan kembali ke dalam teori terkait, maka dari itu perlu diadakannya data sekunder untuk menjadikannya pedoman.

3. Data Tersier

Data Tersier adalah sebagai data penunjang yang berkaitan dengan permasalahan penelitian. Dalam penelitian ini data yang digunakan adalah internet, kamus hukum, majalah, dan ensiklopedia.

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Observasi

Metode ini melibatkan pengumpulan data melalui pengamatan langsung di lokasi penelitian. Hasil dari pengumpulan data ini akan digunakan sebagai tambahan informasi dalam penelitian. Penelitian ini melihat penegakan hukum tindak pidana perjudian *Game Online* berdasarkan Pasal 303 Kitab

⁵² Joko Subagyo, *Op.Cit.*h. 87.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Undang-Undang Hukum Pidana (studi kasus di Polsek Tapung Kampar).

Wawancara

Ini merupakan kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh informasi secara langsung melalui penggunaan pertanyaan kepada responden. Dalam penelitian, metode ini digunakan untuk mengumpulkan data yang diperlukan. Hal yang akan diwawancarai adalah penegakan hukum tindak pidana perjudian *Game Online* berdasarkan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (Studi kasus di Polsek Tapung Kampar) dan faktor penghambat dalam penegakan hukum tindak pidana perjudian *Game Online* berdasarkan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (Studi Kasus Di Polsek Tapung Kampar).

3. Studi kepustakaan

Suatu kegiatan dimana penulis mengambil data melalui buku-buku yang berkaitan dengan masalah yang diteliti.⁵³

4. Dokumentasi

Merupakan penelitian dengan memanfaatkan barang-barang tertulis sebagai sumber data, seperti buku-buku, dokumen, jurnal, peraturan, dan lainnya.⁵⁴

H. Analisis Data

Pada penelitian ini, penulis mengimplementasikan teknik analisis data

⁵³ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian : Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2010), h. 172.

⁵⁴ Hartono, *Metode Penelitian*, (Yogyakarta : Nusa Media, 2011) h. 62.

© menggunakan metode deskriptif kualitatif. Metode ini melibatkan proses deskripsi data yang diperoleh dari lapangan dan dilanjutkan dengan analisis data tersebut. Pendekatan yang digunakan dalam metode ini adalah pendekatan deduktif, di mana data yang khusus dijelaskan dan kesimpulan yang relevan dibuat untuk menjawab rumusan masalah dalam penelitian ini.⁵⁵ Rumusan masalahnya mengenai bagaimana Penegakan Hukum Tindak Pidana Perjudian *Game Online* Berdasarkan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (Studi Kasus Polsek Tapung Kampar) dan apa faktor penghambat dalam Penegakan Hukum Tindak Pidana Perjudian *Game Online* Berdasarkan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (Studi Kasus Polsek Tapung Kampar).

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

⁵⁵ Abdul Kadir Muhammad, *Hukum dan Penelitian Hukum*, Cet 1, (Bandung: PT. Citra AdityaBakti, 2004), h. 50.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB V

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dari pembahasan yang penulis lakukan maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penegakan hukum tindak pidana perjudian *Game Online* berdasarkan Pasal 303 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana, pihak Polsek Tapung Kampar dalam menangkap pelaku perjudian *Game Online* masih menggunakan pasal tersebut. Dikaitkan dengan masa penahanannya, penerapan Pasal 303 KUHP dapat memperoleh waktu yang lebih lama maksimal 120 hari untuk melakukan pemberkasan. Dan apabila menggunakan pasal 45 Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, Penyidik hanya mendapatkan waktu penahanan 60 hari. Dan upaya yang dilakukan oleh pihak Polsek Tapung Kampar dalam mencegah dan menanggulangi perjudian *Game Online* ini yaitu dengan melakukan upaya penegakan preventif dan represif. Upaya penegakan preventif yaitu dengan menutup semua akses perjudian *Online*, memberikan himbauan melalui iklan, hingga melakukan sosialisasi dan penyuluhan di sekolah-sekolah dan juga pada masyarakat, dan kemudian membuat Polmas (Polisi masyarakat) untuk melakukan patroli dan melakukan razia di warung-warung internet. Dan upaya penegakan represif yaitu melakukan tindakan tegas seperti penangkapan serta penjatuhan sanksi pidana terhadap pelaku tindak pidana perjudian *Game Online*.
2. Faktor penghambat dalam penegakan hukum tindak pidana perjudian *Game*



© **Hak cipta milik UIN Suska Riau**

Online berdasarkan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik dalam melakukan pemberantasan tindak pidana perjudian game online ini masih banyak ditemukannya hambatan yaitu kendala IT yang masih terbatas dan dari sarana dan prasarana, faktor biaya dalam mendatangkan saksi ahli karena membutuhkan biaya yang banyak dalam proses pemberkasan, kurangnya personil penegak hukum dan kepedulian masyarakat. Karena pada saat ini unit yang mengatasi masalah cybercrime ini hanya ada ditingkat Polda sebab Polda yang memiliki alat tersebut.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang penulis lampirkan sebelumnya, adapun beberapa saran yang dianggap perlu untuk diperhatikan mengenai pemberantasan tindak pidana perjudian *Game Online* oleh Kepolisian Sektor Tapung Kampar, yaitu:

1. Pihak Polsek Tapung Kampar perlu meningkatkan skala patroli dan razia ke warung-warung internet, juga merekrut para *hacker* untuk membantu melacak keberadaan bandar yang sulit ditemukan. Dan bagi Penyidik Polsek Tapung Kampar dalam penegakan hukum tindak pidana perjudian *Online* sebaiknya menerapkan ketentuan yang lebih khusus dari pada ketentuan yang umum, ini berarti Undang-Undang ITE haruslah diterapkan terhadap pelaku judi *Online*.
2. Untuk menanggulangi tindak pidana perjudian *Online* ini, bukan hanya

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

mengandalkan peran pihak Kepolisian saja, akan tetapi perlu patisipasi dari masyarakat juga. Masyarakat seharusnya lebih terbuka lagi dalam memberikan informasi dan juga laporan kepada pihak Kepolisian mengenai tindak pidana perjudian *Game Online* yang terjadi di sekitar tempat tinggalnya, agar pihak Kepolisian segera bertindak agar dapat mengurangi terjadinya tindak pidana perjudian *Game Online* ini supaya terciptanya lingkungan masyarakat yang aman dan tentram.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU



DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Husnan M. *100 Permainan Tradisional Indonesia*. Yogyakarta : CV. Andi Offset, 2009.
- Abdul Kadir Muhammad. *Hukum dan Penelitian Hukum*, Cet 1. Bandung : PT. Citra AdityaBakti, 2004.
- Abdulsyani. *Sosiologi Kriminalitas*. Bandung: Remajda Karya, 2007.
- Andri Arif Kustiawan. *Jangan Suka Game Online*. Magetan : AE Media Grafika, 2019.
- Badra Nawawi Arief, *Bunga Rumpai Kebijakan Hukum Pidana*, Bandung: PT. Citra Aditya, 2002.
- B Simanjuntak. *Pengantar Kriminologi dan Patologi Sosial*. Bandung : Tarsito, 1980.
- Bambang Sunggono, *Metode Penelitian Hukum*. Jakarta : Rajawali Pres, 2009.
- Darma, Jarot S, et.al. *Buku Pintar Menguasai Internet* . Jakarta Selatan : PT. Transmedia, 2009.
- Edmon Makarim, *Kompilasi Hukum Telematika*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2004.
- Frans Maramis. *Hukum Pidana Umum dan Tertulis di Indonesia*. Jakarta : Rajawali Pers, 2013.
- Gunad Ismu, Efendi Jonaedi. *Cepat & Mudah Memahami Hukum Pidana*. Jakarta : Kencana, 2014.
- Hartono. *Metode Penelitian*. Yogyakarta : Nusa Media, 2011.
- Harun M. Husen. *Kejahatan dan Penegakan Hukum Di Indonesia*. Jakarta : Rineka Cipta, 1990.
- Henry Samuel. *Cerdas Dengan Game : Panduan Praktis Bagi Orang Tua Dalam Mendampingi Anak Bermain Game*. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka, 2010.
- Hevi Hartanti. *Tindak Pidana Korupsi* : Edisi Kedua. Jakarta : Sinar Grafika.
- Ishaq, *Metode Penelitian Hukum*, (Bandung: Alfabeta,2017), h.20.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Harta cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
- Soekanto. 2011. *Metode Penelitian Dalam Teori dan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta, 2012.
- Aliansyah Noor. *Metode Penelitian*. Jakarta : Prenadamedia Grup, 2016.
- Ar. Andi Hamzah. *Hukum Pidana*. Jakarta : Sofmedia, 2015.
- Kartono. *Patologi Sosial Jilid I*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007.
- Masduki. *Kejahatan Cyber : Cybercrime*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group, 2014.
- Muhammad Iqbal, Suhendar, et.al. *Hukum Pidana*. Banten : Unpam Press, 2019.
- P.A.F. Lamintang dan Franciscus Theojunior Lamintang. *Dasar-Dasar Hukum Pidana di Indonesia*. Jakarta : Sinar Grafika, 2014.
- Pipin Syarifin. *Hukum Pidana Di Indonesia*. Bandung : PT. Pustaka Setia, 2000.
- Poerwadarminta. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka, 1995.
- Prasetyo Teguh. *Hukum Pidana*. Jakarta : Rajawali Pers, 2013.
- R. Soesilo. *Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP)*. Sukabumi : Karya Nusantara Bandung, 1986.
- Roeslan Saleh. *Hukum Pidana Sebagai Konfrontasi Manusia dan Manusia*. Jakarta : Ghalia Indonesia, 2012.
- Satjipto Rahardjo. *Penegakan Hukum, Suatu Tinjauan Sosiologis*. Yogyakarta: Genta Publishing, 2009.
- Sudarto. *Kapita Selekta Hukum Pidana*, Bandung : Alumni, 1986.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta, 2010.
- Suharsimi Arikunto. *Prosedur Penelitian : Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta : Rineka Cipta, 2010.
- Soerjono Soekanto. *Faktor-faktor yang Mempengaruhi Penegakan Hukum*. Jakarta : Rajawali, 1983.
- Tolib Setiady. *Pokok-pokok Hukum Penitensier Indonesia*. Bandung : Alfabeta, 2010.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

ongga, *Dasar-Dasar Hukum Pidana Indonesia – Dalam Perspektif Pembaharuan*. Malang : UMM Press, 2009.

esmi, Anwar, *Kriminologi*. Bandung: PT. Refika Aditama. 2010.

Jurnal

Achmad Zurohman, Tri Marhaeni Pudji Astuti, et.al. *Dampak Fenomena Judi Online Terhadap Melemahnya Nilai-Nilai Sosial Pada Remaja* (Studi di Campusnet Data Media Cabang Sadewa Kota Semarang), *Journal of Educational Social Studies*, Volume 5, Nomor 2, 2016.

Adli, M. “*Online Gambling Behaviour (Among Student Universitas Riau)*”. *Riau Jom Fisip*, Volume 2, Nomor 2, 2015.

Benur Kornelius, Azhar Muhammad. *Metodologi Penelitian Hukum sebagai Instrumen Mengurai Permasalahan Hukum Kontemporer*. Universitas Diponegoro. *Gema Keadilan*, Volume 7, Nomor 1, 2020.

Dian Eka Safitri. *Penegakan Hukum Terhadap Pelaku Perjudian Online di Kota Makassar*, *Jurnal Magster Hukum Argumentum*, Volume 7, Nomor 1, 2020.

Eryzal Novrialdy. *Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya*, *Jurnal Buletin Psikologi*, Volume 17, Nomor 2, 2019.

Harapan, Nasruddin Khalil. *Dampak Higgs Domino Island Dalam Masyarakat (Kajian Dengan Perspektif Sosiologi Hukum)*. *Tazkir : Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial dan Keislaman* 7. IAIN Padang Sidempuan 2021.

Hikam Muhammad Riast Umar Al. *Tinjauan Yuridis Terhadap Tindak Pidana Jual Beli Chip Game Online Higgs Domino Islands (Studi Kasus Nomor 121/Pid.B/2021/PN.Bls)*. Universitas Hasanuddin Makassar, 2021.

Hutasi, Hermon N. H, et.al. “*Upaya Penanggulangan Tindak Pidana Perjudian Online Di Wilayah Hukum Polresta Denpasar*”. *Jurnal Ilmu Hukum* 8, Universitas Udayana, 2019.

M. Yahya Harahap, “*Pembuktian Pembahasan Permasalahan Dan Penerapan KUHAP, Permeriksaan Sidang Pengadilan, Banding, Kasasi, dan Peninjauan Kembali*”. Edisi Kedua : Sinar Grafika, 2000.

Mukhlis R. *Tindak Pidana Di Bidang Pertanahan Kota Pekanbaru*. *Jurnal* Volume 4 Nomor 1, 2012.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



2. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masa
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

Murdiana, Mutia, Nurul, et.al. “*Fenomena Judi Online Di Daerah Jakarta Selatan*”. Universitas Muhammadiyah Jakarta. Jurnal Perspektif, Volume 2, Nomor 1, 2015.

Kamadhani, Putri. “*Unsur Pidana Dalam Game Online Higgs Domino Yang Chip/Koin Di Perjual Hukum Pidana Islam Dan Hukum Positif*”. Universitas Amir Hamzah. Jurnal Insitusi Politeknik Ganesha Medan, Volume 4, Nomor 1, 2021.

Raynaldi, Haykal. *Fenomena Dan Dampak Domino Island* , Dalam Jurnal Keadilan, nomor 2, 2020.

Saputra, Vivi Ayu, “*Tinjauan Hukum Bagi Pelaku Perjudian Perspektif Filsafat Hukum Islam (Perbandingan KUHP dan Qonun Nomor 6 Tahun 2014)*”. Jurnal Comparativa Volume 3, Nomor 2, 2022.

Suharya, Reza. “*Fenomena Perjudian Dikalangan Remaja Kecamatan Samarinda Seberang*”. Jurnal Sosiatri-Sosiologi, Volume 7, Nomor 3, 2019.

C. Undang-Undang

- Kitab Undang-Undang Hukum Pidana Pasal 303 ayat (3)
- Kitab Undang-Undang Hukum Acara Pidana Pasal 102 ayat (1)
- Kitab Undang-Undang Hukum Acara Pidana Pasal 1 angka 20
- Kitab Undang-Undang Hukum Acara Pidana Pasal 33 ayat (1)
- Kitab Undang-Undang Hukum Acara Pidana Pasal 38
- Kitab Undang-Undang Hukum Pidana Pasal 24 ayat (1) dan (2) KUHP dihubungkan dengan Pasal 26 ayat (1) dan (2) KUHP Jo. Pasal 29 KUHP
- Undang-Undang Nomor 2 Tahun 2002 Tentang Kepolisian Negara Republik Indonesia Pasal 13 huruf b
- Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik Pasal 45 ayat (2)

D. Website

<https://www.kabarbisnis.com/read/28113838/5-game-slot-menghasilkan-cuan->



tertarik-memainkannya, diakses pada tanggal 17 Juni 2022, pukul : 12:35 WIB.

Wawancara

Wawancara bersama Brigadir Supriadi bagian Penyidik Polsek Tapung Kampar, Pada Tanggal 13 Januari 2023.

Wawancara bersama Aiptu Dedi Darnadi bagian Penyidik Polsek Tapung Kampar, Pada Tanggal 22 Mei 2023.

Wawancara bersama Iptu Hendra Gunawan, S.H., M.H bagian Kanit Reskrim Polsek Tapung Kampar, Pada Tanggal 22 Mei 2023.

Wawancara bersama Supriandi selaku pelaku judi Game Online, Pada Tanggal 22 Mei 2023.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Lampiran

Daftar pertanyaan mengenai penegakan hukum tindak pidana perjudian game online di Kepolisian Sektor (Polsek) Tapung Kampar

I. Pertanyaan untuk pihak Polsek Tapung Kampar

- 1) Bagaimanakah pihak Polsek Tapung dalam menegakkan hukum terhadap perjudian online khususnya game online yang ada di Desa Petapahan?
- 2) Mengapa pihak Kepolisian dalam menangkap pelaku judi game online menggunakan Pasal 303 KUHP tidak berdasarkan Undang-undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik?
- 3) Apa sajakah faktor penghambat/kendala yang dihadapi pihak Kepolisian dalam menegakkan hukum terhadap perjudian game online?
- 4) Bagaimana cara pihak Polsek Tapung Kampar dalam menghadapi kendala yang ada dalam menegakkan hukum terhadap perjudian game online di Desa Petapahan?
- 5) Bagaimana tahapan/proses penangkapan/proses penangkapan pelaku judi game online hingga pelaku dijadikan tersangka?
- 6) Dalam proses penyelidikan apakah ada biaya yang dikeluarkan?
- 7) Berapakah jumlah pelaku yang berhasil ditangkap? Dan sudah sampai tahap/proses mana?
- 8) Dan berapakah jumlah yang belum ketangkap? Apa alasan mereka belum tertangkap?
- 9) Apakah ada pelaku judi game online yang sudah dihukum kemudian

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mempublikasikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

merasakan efek jeranya terhadap hukuman tersebut dan tidak akan melakukannya lagi?

- 10) Sejauh mana tanggung jawab pihak Polsek Tapung dalam melindungi wilayah Desa Petapahan terhadap perjudian game online?

II. Pertanyaan untuk pelaku judi *Game Online*

- 1) Apakah bapak sudah tahu bahwa kegiatan yang bapak lakukan ini merupakan pelanggaran?
- 2) Bagaimana kronologis bapak ditangkap oleh pihak kepolisian?
- 3) Apa yang membuat bapak melakukan perjudian tersebut? alasan nya?
- 4) Sudah berapa lama bapak melakukan perjudian ini?
- 5) Mayoritas dari kalangan apa saja yang bertransaksi dengan bapak?

B. Dokumentasi



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



(Kantor Kepolisian Sektor (POLSEK) Tapung Kampar)



(Wawancara dengan Iptu Hendra Gunawan, S.H.,M.H)



(Wawancara dengan Brigadir Supriadi, S.H.)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



(Wawancara dengan Aiptu Dedi Darnadi)



(Wawancara dengan Bapak S)



UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
 FAKULTAS SYARI'AH DAN HUKUM

كلية الشريعة والقانون

FACULTY OF SHARI'AH AND LAW

Jl. H.R. Soebrantas No. 155 KM. 15 Tuah Madani - Pekanbaru 28293 PO.Box. 1004 Telp. /Fax 0761-562052
 Web. www.fasih.uin-suska.ac.id Email : fasih@uin-suska.ac.id

Nomor : Un.04/F.I/PP.00.9/3700/2023
 Sifat : Biasa
 Lamp. : 1 (Satu) Proposal
 Hal : **Mohon Izin Riset**

Pekanbaru, 03 Mei 2023

Kepada Yth.
 KAPOLSEK Tapung, Kampar

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Disampaikan bahwa salah seorang mahasiswa Fakultas Syari'ah dan Hukum Universitas Sultan Syarif Kasim Riau :

Nama : RAHMA MAILANTIKA
 NIM : 11920721530
 Jurusan : Ilmu Hukum S1
 Semester : VIII (Delapan)
 Lokasi : Polsek Tapung Kampar

bermaksud akan mengadakan riset guna menyelesaikan Penulisan Skripsi yang berjudul :
 Penegakan Hukum Tindak Pidana Perjudian Game Online Berdasarkan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik (Studi Kasus Di Polsek Tapung Kampar)

Pelaksanaan kegiatan riset ini berlangsung selama 3 (tiga) bulan terhitung mulai tanggal surat ini dibuat. Untuk itu kami mohon kiranya kepada Saudara berkenan memberikan izin guna terlaksananya riset dimaksud.

Demikian disampaikan, terima kasih.



Rektor
 Ketua Dekan

Erman M. Ag
 NIP. 19741217 200112 1 003

Tembusan :
 Rektor UIN Suska Riau

1. Uraian yang meringkas sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa meniadakan informasi yang meringkas dan substansi.
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



POLRI DAERAH RIAU
RESOR KAMPAR
SEKTOR TAPUNG
Jalan Raya Petapahan KM. 36

Petapahan, 22 Juni 2023

Nomor : B / 195 / VI / 2023 / Sek Tapung
Klasifikasi : Biasa
Lampiran : -
Perihal : Izin penelitian dan pengambilan data
Kasus TP, perjudian Online

Kepada
Yth. REKTOR UNIVERSITAS ISLAM
NEGERI SYARIF KASIM -RIAU

Di

Pekanbaru

1. Rujukan :
 - a. Undang-Undang RI Nomor 2 Tahun 2002 tentang kepolisian Negara RI
 - b. Undang-Undang RI nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional
 - c. Surat dekan fakultas hukum UIN SULTAN SYARIF KASIM -RIAU Nomor Un.04/F.I/PP/00.9/3700/2023, tanggal 03 Mei 2023 ,tentang permintaan izin penelitian /Riset mahasiswa UIN SULTAN SYARIF KASIM – RIAU a.n RAHMA MAILANTIKA pada polsek Tapung.
2. Sehubungan dengan dengan rujukan tersebut di atas, bersama ini di beritahukan kepada Dekan bahwa mahasiswa Universitas islam Negeri Sultan Syrif kasim Riau, dengan identitas sebagai berikut :

Nama : RAHMA MAILANTIKA
NIM : 11920721530
Semester : VIII (Delapan)
Jurusan : Ilmu Hukum S1

Di berikan izin untuk melakukan penelitian / riset dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul " PENEGAKAN HUKUM TINDAK PIDANA PERJUDIAN GAME ONLINE BERDASARKAN UNDANG-UNDANG NOMOR 19 TAHUN 2016 TENTANG INFORMASI DAN TRANSAKSI ELEKTRONIK " Dengan ketentuan sebagai berikut:

- a. Izin melakukan penelitian /riset semata mata hanya di gunakan untuk kepentingan akademik.
 - b. Pengambilan data pada unit reskrim polsek tapung.
 - c. Kegiatan pengambilan data dilaksanakan selama 3 (Tiga) hari terhitung sejak surat ini di keluarkan.
3. Demikian untuk menjadi maklum.



Tembusan

1. Kapolsek Tapung
2. Rektor UIN sultan Syarif kasim -Riau
3. Kabag SDM polres Kampar
4. Kasiwas Polres kampar

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Biografi Penulis



Penulis bernama Rahma Mailantika, lahir di Terantam pada tanggal 28 Mei 2001. Anak pertama dari dua bersaudara. Buah hati dari Ayahanda Hikmat dan Ibunda Jumiati. Penulis memiliki satu orang adik laki-laki yang bernama Muhammad Juliansyah. Pendidikan yang dilalui penulis adalah Sekolah Dasar Negeri 004 Petapahan pada tahun 2007 sampai 2013. Setelah itu penulis melanjutkan ke sekolah Madrasah Tsanawiyah di Pondok Pesantren Daarun Nahdhah Thawalib Bangkinang dari tahun 2013 sampai dengan 2016. Setelah itu penulis melanjutkan sekolah Madrasah Aliyah di Pondok Pesantren Daarun Nahdhah Thawalib Bangkinang juga dari tahun 2016 sampai tahun 2019. Setelah itu penulis melanjutkan jenjang perguruan tinggi di UIN SULTAN SYARIF KASIM RIAU pada Fakultas Syari'ah dan Hukum, Prodi Ilmu Hukum.

Dan penulis selanjutnya melakukan penelitian dalam rangka menyelesaikan studi guna memperoleh gelar Sarjana Hukum (S.H) dengan Judul Skripsi: Penegakan Hukum Tindak Pidana Perjudian Game Online Berdasarkan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik (Studi Kasus Di Polsek Tapung Kampar).