

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Seiring dengan kemajuan zaman, budaya dan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), perilaku manusia dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara justru menyebabkan semakin kompleks pulalah sifat dan sikap manusia hidup dalam kehidupan bermasyarakat. Sifat dan sikap manusia demikian apabila dilihat dari segi hukum tentunya ada perilaku yang dapat dikategorikan sesuai dengan norma dan ada perilaku yang tidak sesuai dengan norma dan aturan yang hidup, tumbuh dan berkembang ditengah masyarakat.<sup>1</sup>

Di era digital sekarang ini, mayoritas dari kita tidak bisa lepas dari yang namanya dunia maya seolah-olah mereka memiliki dunianya sendiri untuk mengekspresikan isi hati mereka atau sekedar mencari hobi atau mencari informasi dari hal yang berguna sampai yang tidak memiliki faedah sedikitpun atau mencari pahala maupun dosa. Di dunia maya ini, manusia dapat melakukan apapun yang mereka kehendaki. Hal ini dapat terjadi karena Indonesia sendiri memberi hak bagi setiap orang untuk menggali informasi dengan teknologi. Mereka dilindungi langsung oleh Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945. Aturan ini terdapat dalam Pasal 28C ayat (1) yang berbunyi:

---

<sup>1</sup>Bambang Waluyo, 2004, *Pidana dan Pemidanaan*, Sinar Grafika, Jakarta, hlm. 1.

“Setiap orang berhak mengembangkan diri melalui pemenuhan kebutuhan dasarnya, berhak mendapat pendidikan dan memperoleh manfaat dari ilmu pengetahuan dan teknologi, seni dan budaya, demi meningkatkan kualitas hidupnya dan demi kesejahteraan umat manusia.”

Berjudi ialah mempertaruhkan sejumlah uang atau harta dalam permainan terbakkan berdasarkan kebetulan, dengan tujuan mendapatkan sejumlah uang atau harta yang lebih besar daripada jumlah atau harta semula. Menurut Kartini Kartono, perjudian adalah pertarungan dengan sengaja yakni mempertahankan satu nilai atau yang dianggap bernilai dengan adanya resiko dan harapan-harapan tertentu pada peristiwa-peristiwa permainan, pertandingan, perlombaan, dan kejadian-kejadian yang tidak/belum pasti hasilnya.<sup>2</sup>

Tindak pidana perjudian diatur pula di dalam Pasal 303 bis ayat (1) KUHP yang disebutkan sebagai berikut : Diancam dengan pidana penjara paling lama empat taun atau pidana denda paling banyak sepuluh juta rupiah “ 1. Barang siapa menggunakan kesempatan main judi, yang diadakan dengan melanggar ketentuan Pasal 303; 2. Barang siapa ikut serta main judi di jalan umum atau dipinggir jalan umum atau ditempat yang dapat dikunjungi umum, kecuali kalau ada izin dari penguasa yang berwenang yang telah memberi izin untuk mengadakan perjudian itu. Setelah membaca ketentuan di dalam Pasal 303 KUHP maupun Pasal 303 bis KUHP di atas, penulis menemukan bahwa di dalam Pasal 303 KUHP dan Pasal

---

<sup>2</sup>Mesias JP. 2019, *Tinjauan Yuridis Terhadap Tindak Pidana Permainan Judi Jackpot (Studi Kasus Putusan Nomor 45/Pid. B/2017/PN. MDN)*." Jurnal Hukum Kaidah: Media Komunikasi dan Informasi Hukum dan Masyarakat 18.3,: 88-100. Dapat di lihat di <https://jurnal.uisu.ac.id/index.php/jhk/article/view/1205>

303 bis KUHP ini tidak diatur secara jelas terkait perjudian yang dilakukan melalui media elektronik, sehingga untuk mengisi kekosongan hukum maka diaturlah oleh pemerintah melalui undang-undang yang lebih khusus yaitu Undang-Undang Republik Indonesia No. 19 Tahun 2016 tentang perubahan atas Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang selanjutnya disingkat dengan UU ITE. Dalam undang-undang ini sudah dijelaskan transaksi perjudian yang dilakukan dengan media elektronik adalah salah satu pelanggaran tindak pidana yang mendapatkan hukuman penjara bagi pelakunya. Tindak pidana ini diatur dalam Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Republik Indonesia No 19 Tahun 2016 tentang perubahan atas Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang berbunyi sebagai berikut :

“setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan/atau yang memiliki muatan perjudian.”

Penjelasan terhadap Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Republik Indonesia No. 19 Tahun 2016 tentang perubahan atas Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik ini diatur lebih lanjut di dalam keputusan bersama Menteri Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia, Jaksa Agung Muda Republik Indonesia, dan Kepala Kepolisian Negara Republik Indonesia Nomor 229 Tahun 2021, Nomor 154 Tahun 2021, Nomor KB/2/VI/2021 tentang Pedoman Implementasi atas pasal tertentu dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

sebagaimana telah diubah dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Di mana terhadap Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Republik Indonesia No. 19 Tahun 2016 tentang perubahan atas Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik hanya dapat dikenakan terhadap perbuatan seseorang yang mentransmisikan, mendistribusikan, dan membuat dapat diaksesnya konten muatan perjudian secara elektronik sehingga perbuatan seseorang yang hanya turut serta dalam permainan judi *Online* tidak dapat dikenakan aturan terkait pasal ini. Perbuatan seseorang yang melanggar aturan Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Republik Indonesia No. 19 Tahun 2016 tentang perubahan atas Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik dapat dikenakan sanksi pidana yaitu pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan atau denda paling banyak Rp. 1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah) sebagaimana yang disebutkan di dalam Pasal 45 ayat (1) Undang-Undang Republik Indonesia No. 19 Tahun 2016 tentang perubahan atas Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang mengatur sebagai berikut :

“Setiap orang yang memiliki unsur sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (1), ayat (2), ayat (3) atau ayat (4) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah)”

Tindak pidana perjudian saat ini sudah dilakukan dengan media elektronik dengan melalui game *online*, dengan berbagai macam dan bentuk perjudian yang sudah begitu meluas. Sebagian besar pesatnya perjudian dipengaruhi oleh

kemajuan teknologi dan hal tersebut berpengaruh terhadap semakin mudahnya orang dalam memanfaatkan teknologi untuk melakukan suatu tindak pidana salah satunya judi *online*. Salah satu *game online* yang mengansur perjudian adalah *Chip Higgs Domino*, *chip* di dalam *Higgs Domino Island* adalah alat berupa koin emas yang di gunakan untuk bisa melakukan sebuah permainan, di dalam *game* ini di setiap permainan yang mau kamu mainkan membutuhkan sejumlah *chip* untuk bisa di mainkan. Besaran *chip* yang di butuhkan tergantung dari permainan yang kamu mainkan, *Game online Higgs Domino* termasuk dalam kategori judi *online* lantaran keuntungan yang didapatkan oleh para pemainnya adalah belaka, atau tidak pasti.<sup>3</sup>

Perjudian *online* adalah bentuk perjudian yang dilakukan melalui internet menggunakan komputer atau perangkat seluler. Tindakan ini dapat berupa taruhan pada permainan kasino, taruhan olahraga, atau permainan keberuntungan lainnya. Perjudian *online* menjadi semakin populer dalam beberapa tahun terakhir karena kemudahan akses dan kemampuan untuk bermain dari mana saja dengan koneksi internet. Namun, perjudian *online* seringkali melanggar undang-undang karena sulit untuk memantau dan mengatur kegiatan perjudian di internet. Banyak negara di seluruh dunia memiliki undang-undang yang melarang atau membatasi

---

<sup>3</sup> <https://bengkulu.pikiran-rakyat.com/kabar-bengkulu/pr-2505396532/higgs-domino-island-termasuk-judi-online-ini-penjelasan-polisi> diakses pada 25 September 2022

perjudian *online* untuk melindungi warga negara dari kecanduan judi dan pemalsuan uang.<sup>4</sup>

Tindakan pidana perjudian *online* terjadi ketika seseorang melakukan perjudian *online* di wilayah yang melarang atau membatasi perjudian *online*, atau ketika seseorang melakukan tindakan curang atau mengelabui orang lain dalam perjudian *online*. Pidana perjudian *online* dapat melibatkan denda, hukuman penjara, atau keduanya. Selain itu, tindakan pidana juga dapat diambil terhadap orang yang menyediakan layanan perjudian *online*, seperti pemilik situs web atau penyedia layanan pembayaran, jika mereka melanggar undang-undang yang berlaku. Hal ini dilakukan sebagai upaya untuk menghentikan perjudian ilegal dan melindungi masyarakat dari bahaya yang terkait dengan perjudian *online*.

Dalam beberapa tahun terakhir, kejahatan terkait perjudian *online* semakin banyak terjadi, termasuk penipuan, pencucian uang, dan penggelapan. Oleh karena itu, hukum pidana perjudian *online* diperlukan untuk memastikan bahwa pelanggar dikenai sanksi yang sesuai dan untuk melindungi masyarakat dari bahaya yang terkait dengan perjudian *online* ilegal.

Di negara Indonesia saat ini banyak terjadi permainan judi Chipps Higgs Domino *online*. Permainan *Chip Higgs Domino online* adalah semacam permainan kartu generik. Di Indonesia biasanya berupa kartu kecil berukuran 3x4 cm, berwarna kuning terdapat endol-endol yang berfungsi sebagai pengganti

---

<sup>4</sup>Wahyuni, H. I. 2018. *Kebijakan Media Baru Di Indonesia:(Harapan Dinamika Dan Capaian Kebijakan Media Baru Di Indonesia)*. Ugm Press.

angka. Domino dimainkan menggunakan ubin persegi panjang kecil yang digunakan sebagai kartu domino, yaitu sebuah titik yang dibagi menjadi dua bagian atas dan bawah dibatasi oleh garis di tengah kartu. Permainan Higgs Domino ini dimainkan *online*, meskipun mengandalkan keberuntungan/hoki. permainan Higgs Domino Island juga tidak sebatas bermain domino saja namun masih banyak cabang permainan lainnya, salah satunya adalah permainan slot/jackpot yang dimana disini terdapat unsur judinya, dan terjadi penyalahgunaan aplikasi permainan tersebut guna melakukan tindak pidana perjudian, maka dari itu aparat penegak hukum sedang gencar-gencarnya melakukan pemberantasan tindak pidana perjudian *online* yang di latar belakang permainan melalui aplikasi game *online Chip Higgs Domino*.

Polda Sumatera barat dan jajaran Polresta se-Sumatera barat berusaha membongkar kasus perjudian yang marak terjadi dimasyarakat, dan menimbulkan keresahan pada masyarakat sekitar, penangkapan pelaku perjudian dikarenakan dilarang oleh agama islam. Khususnya di Sumatera Barat permainan judi sangat bertentangan dengan “*Adat Basandi Syarak, Syarak Basandi Kitabullah*” yang merupakan filosofi hidup dalam masyarakat Minangkabau. Karena perjudian hanya menguntungkan bandar saja, tidak ada judi yang menguntungkan pemain, selain juga dilarang oleh agama perjudian juga dilarang oleh undang-undang, perjudian tersebut juga merugikan masyarakat kecil. Orang yang bermain menjadi kecanduan, menjadi penasaran, dan berharap untung yang besar, Kejenuhan dan

kehilangan pendapatan akibat dihantam pandemi Covid-19 membuat sejumlah orang 'mengadu nasib' lewat perjudian *online*.<sup>5</sup>

Perjudian *online* yang menyediakan berbagai jenis permainan dengan menjanjikan keuntungan sejumlah uang, semakin marak. Tak jarang aktivitas berjudi ini juga dimainkan anak-anak usia pelajar atau mahasiswa yang rela menghabiskan uang belanjanya untuk melakukan judi *online*. Dengan hanya bermodalkan telepon pintar dan uang puluhan ribu rupiah mereka menjajal peruntungan perjudian. Namun dalam jangka panjang, permainan judi *online* menjadi kecanduan dan berpotensi melakukan tindakan kriminal yang dapat membahayakan lingkungan sekitar, oleh karena itu perlu diberantasnya tindak pidana perjudian *online* yang marak terjadi saat ini agar tidak menimbulkan keresahan lagi di lingkungan masyarakat.<sup>6</sup>

Di Sumatera Barat penegak hukum mulai melakukan penangkapan terhadap pelaku penjual chip game *online* yang berunsur judi *Chip Higgs Domino*. menangkap pelaku judi *online* pada tataran pemain, membagi struktur perjudian *online* menjadi empat bagan, yang tertinggi adalah bandar *online* atau pemilik web atau pemilik situs. Yang bisa dijangkau oleh penegak hukum memang masih dalam tataran penjual atau pemberi chip, atau slot. Judi *online* tidak lagi stasioner, artinya tidak berada di darat, media yang digunakan juga sudah internet, yang menjadi kendala dalam memberantasnya, akun-akunnya itu menggunakan

---

<sup>5</sup><https://www.republika.co.id/berita/rgnud4430/kapolda-sumbar-praktek-judi-yang-diungkap-kebanyakan-judi-online> diakses pada 15 Desember 2022

<sup>6</sup><https://www.borneonews.co.id/berita/270176-marak-judi-online-orang-tua-diminta-awasi-hp-anak> diakses pada 15 Desember 2022



server yang berada di luar negeri.<sup>7</sup> Kasus pertama judi *online* berhasil di ungkap jajaran reserse Polres Kota Padang Panjang, pelaku yang berinisial AR diamankan di sebuah warnet di Kelurahan Tanah Hitam, Kota Padang Panjang pada Selasa 23 Agustus 2022 pukul 23.30 WIB. cara pelaku mengadakan permainan judi game Higgs Domino tersebut dengan cara pelaku menjual chip kepada pemain dengan harga Rp 70.000 sebanyak 1 B (1 billion/1bio) dan chipnya dikirim pelaku melalui Id yang ada di handphone miliknya.<sup>8</sup>

Judi *online* merupakan salah satu kategori kejahatan atau tindak pidana baru, yang timbul akibat pesatnya perkembangan teknologi dan komunikasi saat ini. karena dampak yang timbul akibat judi *online*, Judi *online* tidak dipandang sebagai sesuatu tindak pidana yang biasa tetapi sudah menjadi luar biasa. Hal ini karena dampak yang timbul dari judi *online* ini akan berpengaruh pada struktur sosial dan psikologis pelakunya. Dalam kegiatan perjudian *online* di Indonesia merupakan reseller judi yang hampir 90 persen. Bandar judi *online* di Indonesia baru sedikit. sebab itu pengguna judi *online* sebagian besar masih menggunakan sistem perjudian diluar Indonesia. Pengguna perjudian yang ada di Indonesia hanya menggunakan saja, yang menjamin masalah proteksi domain server-nya ialah pelaku luar juga.

Perjudian *online* adalah bentuk perjudian yang dilakukan melalui internet menggunakan komputer atau perangkat seluler. Contoh dari perjudian *online*

---

<sup>7</sup><https://www.kompas.tv/article/322122/kapolda-sumbar-ungkap-kendala-berantas-judi-online-mustahil-jika-tidak-jadi-kejahatan-transnasional> diakses pada 5 Desember 2022

<sup>8</sup><https://katasumbar.com/pria-penjual-chip-higgs-domino-diciduk-satreskrim-polres-padang-panjang/> diakses pada 25 September 2022

adalah taruhan pada permainan kasino, taruhan olahraga, atau permainan keberuntungan lainnya. Banyak negara di seluruh dunia memiliki undang-undang yang membatasi atau melarang perjudian *online* untuk melindungi warga negara dari bahaya kecanduan judi dan pemalsuan uang. Namun, perjudian *online* tetap banyak dilakukan secara ilegal di berbagai negara karena sulit untuk memantau dan mengatur kegiatan perjudian di internet. Pada akhirnya, perjudian *online* dapat menyebabkan masalah keuangan, sosial, dan psikologis bagi para pemainnya.

Meskipun perjudian *online* telah menjadi sangat populer dalam beberapa tahun terakhir, namun aktivitas ini sering kali melanggar undang-undang di berbagai negara karena sulit untuk memantau dan mengatur kegiatan perjudian di internet. Oleh karena itu, banyak negara telah mengeluarkan undang-undang untuk melarang atau membatasi perjudian *online* untuk melindungi warga negaranya dari bahaya kecanduan judi dan pemalsuan uang.

Tindakan pidana perjudian *online* terjadi ketika seseorang melakukan perjudian *online* di wilayah yang melarang atau membatasi perjudian *online*, atau ketika seseorang melakukan tindakan curang atau mengelabui orang lain dalam perjudian *online*. Sanksi yang diberikan untuk pelanggaran hukum pidana perjudian *online* dapat berupa denda, hukuman penjara, atau keduanya.

Tindak pidana perjudian sulit diatasi karena sifatnya yang tertutup sehingga memudahkan orang untuk melakukannya.<sup>9</sup> Perjudian bukan hanya menjadi masalah nasional, tetapi sudah menjadi masalah internasional, karena di tiap-tiap negara pun memiliki kasus perjudian didalamnya. Tindakan kriminal ini setiap harinya terus meningkat, dan bentuknya pun juga terus berubah-ubah. Banyak kasus kejahatan yang timbul akibat judi *online* ini, misalnya kasus perampokan, begal, penjambratan, pencurian serta kasus kriminal lainnya, yang memiliki latar belakang dan tujuan hasil kejahatan untuk bahan taruhan judi. Upaya pemerintah untuk mendidik pelaku judi *online* ini yang berguna untuk mengancam dan menjerat pelaku tindak pidana Perjudian Online.

Upaya pemerintah dalam menekan tingkat perjudian di Indonesia, masih membutuhkan usaha lebih agar pelaku jera.<sup>10</sup> Tindak pidana perjudian dipengaruhi oleh faktor-faktor yang dapat mendorong ataupun memicu masyarakat menjadi pelaku perjudian, yakni : faktor ekonomi, faktor agama, faktor budaya, faktor lingkungan, faktor belajar, faktor adanya peluang untuk menang, dan faktor keterampilan. Faktor-faktor tersebut merupakan faktor terutama terjadinya tindak pidana.<sup>11</sup>

---

<sup>9</sup>Christianata. 2014, "Perjudian Online Dalam Perspektif Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik." Jurnal Teknologi Informasi: Jurnal Keilmuan dan Aplikasi Bidang Teknik Informatika 8.2: 63-77. Dapat di lihat <https://ejournal.upr.ac.id/index.php/JTI/article/view/1486>

<sup>10</sup>Mansur, Adela Aurent. 2022. *Perilaku keagamaan pelaku judi togel di Kelurahan Wonokromo*. Jurnal Hukum, UIN Sunan Ampel Surabaya, Jurnal hukum, dapat dilihat <http://digilib.uinsby.ac.id/51934/>

<sup>11</sup>Anggreini, 2018. *Perjudian (Studi Sosiologi Tentang Perilaku Judi Togel di Kalangan Remaja Desa Mulyasari Kecamatan Sukamaju Kabupaten Luwu Utara)*. Jurnal Hukum Universitas Negeri Makasar, Dapat dilihat <http://eprints.unm.ac.id/11807/1/jurnal%20lusi.pdf>

Dalam menanggapi perjudian ini aparat harus bertindak dengan cepat dan sigap dikarenakan gampangnya pengadaan rekening palsu atau adanya identitas orang lain yang turut serta mendukung kegiatan judi *online* dan juga kegiatan menjual rekening. Pelaku bisa dengan mudah mengubah alamat website dalam hitungan menit untuk menyiasati pemblokiran<sup>12</sup>

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas maka penulis berkeinginan untuk melakukan penelitian dengan membahas lebih mendalam mengenai Pengaturan Hukum Tindak Pidana Perjudian *Online* merujuk kepada KUHP dan Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 tentang perubahan atas Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik dan bagaimana penegakan hukum terhadap tindak pidana perjudian *online* tersebut di wilayah Hukum Polres Kota Padang Panjang dengan judul **“PENEGAKAN HUKUM TERHADAP TINDAK PIDANA PERJUDIAN ONLINE DI WILAYAH HUKUM KEPOLISIAN RESOR KOTA PADANG PANJANG”**

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat di susunkan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana upaya penegakan hukum terhadap tindak pidana perjudian *online* oleh aparat Kepolisian di wilayah hukum Kepolisian Resor Kota Padang Panjang ?

---

<sup>12</sup><https://nasional.republika.co.id/berita/nasional/hukum/13/11/17/mwem5i-judi-> di akses pada 25 September 2022

2. Apa Faktor Penghambat atau Kendala yang dihadapi oleh aparat Kepolisian dalam penegakan hukum tindak pidana perjudian *online* di wilayah Hukum Kepolisian Resor Kota Padang Panjang ?

### C. Tujuan Penelitian

Penelitian merupakan kegiatan ilmiah dengan mengumpulkan berbagai data dan informasi, kemudian dirangkai dan dianalisis yang bertujuan untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dan juga dalam rangka pemecahan masalah-masalah yang dihadapi.<sup>13</sup>

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk :

1. Untuk mengkaji dan menganalisis Bagaimana penegakan hukum terhadap tindak pidana perjudian *online* oleh aparat Kepolisian di wilayah hukum Kepolisian Resor Kota Padang Panjang
2. Untuk mengkaji dan menganalisis Apa Faktor Penghambat atau Kendala yang dihadapi dalam penegakan hukum terhadap tindak pidana perjudian *online* oleh aparat Kepolisian di wilayah Hukum Polres Padang Panjang

### D. Manfaat Penelitian

Terdapat beberapa manfaat penelitian yang akan diperoleh dari penelitian ini berikut urainnya:

1. Manfaat Teoritis.

Diharapkan dengan adanya penelitian ini akan dapat memberikan sumbangsih dalam prioses pembelajaran dan untuk menambah khazannah pemikiran dan sumbangan akademik bagi para akademisi progresif

---

<sup>13</sup>Soerjono Soekanto, 1986, *Pengantar Penelitian Hukum*, Universitas Indonesia UI-Press, Jakarta, hlm. 15.

khususnya dalam khazanah keilmuan dalam hukum positif serta dapat memberikan sumbangsih manfaat untuk pengembangan ilmu hukum.

## 2. Manfaat Praktis.

Hasil penelitian ini diharapkan hendaknya akan memberikan manfaat bagi aparat penegak hukum alam memahami tindak pidana Perjudian Online guna penerapan aturan hokum permasalahan yang berkaitan dengan perjudian *online* khususnya yang melalui latar belakang permainan.

## E. Keaslian Penelitian

Dalam sebuah keaslian penelitian, ada rasa tanggung jawab serta sikap yang penuh kejujuran yang harus dimiliki seorang peneliti dalam melakukan suatu penelitian karya tulis tesis. Karya yang dibuat seorang peneliti bebas dari unsur meniru orang lain. Sehingga penulis dalam membuat karya tulis ini dapat mempertanggungjawabkan apa yang ditulisnya. Berdasarkan penelusuran penulis lakukan terhadap adanya judul penelitian tesis, dilihat dan ditinjau pada Program Magister Ilmu Hukum Fakultas Hukum Andalas tidak penulis temukan judul yang sama mengenai pengakan hukum tindak pidana perjudian *online* “chippis higgs domino” di indoensia. Sebagai bahan perbandingan yang membahas dan mengkaji terkait dengan perjudian *online* ada beberapa tesis yang mirip dengan judul penulis yakni :

1. Fatika Putriyola Aulia, 2022, “Penegakan Hukum Terhadap Tindak Pidana Perjudiam Online Di Wilayah Hukum Pengadilan Negeri Pariaman Sumatera Barat” dengan rumusan masalah sebagai berikut :

- 1) Bagaimanakah penegakan hukum terhadap tindak pidana perjudian *online* oleh aparat penegak hukum di wilayah hukum Pengadilan Negeri Pariaman Sumatera Barat?
  - 2) Bagaimanakah penerapan asas *lex specialis derogat legi generali* terhadap tindak pidana perjudian Online di wilayah hukum Pengadilan Negeri Pariaman Sumatera Barat?
2. Diva Aulia Nabila, 2021, Penanggulangan Terhadap Tindak Pidana Perjudian Online Oleh Kepolisian Di Wilayah Hukum Kepolisian Resor Kota Bukittinggi” dengan rumusan masalah sebagai berikut :
- 1) Faktor-faktor apakah yang menyebabkan terjadinya tindak pidana perjudian *online* di wilayah hukum Polres Kota Bukittinggi?
  - 2) Bagaimanakah upaya penanggulangan tindak pidana perjudian *online* yang dilakukan oleh aparat kepolisian di wilayah hukum Polres Kota Bukittinggi?
  - 3) Apakah kendala yang dihadapi oleh aparat Kepolisian Kota Bukittinggi dalam menanggulangi tindak pidana perjudian *online*?
3. Agung Kurniawan, 2014, Perjudian di Kalangan Remaja Desa Mulyasari Kecamatan Sukamaju Kabupaten Luwu Utara, Dengan Rumusan Masalah sebagai berikut :

- 1) Apa faktor pendorong Remaja Desa Mulyasari Kecamatan Sukamaju Kabupaten Luwu Utara melakukan Perjudian togel *online* ?
- 2) Bagaimana Dampak perjudian togel *online* di kalangan Remaja Desa Mulyasari Kecamatan Sukamaju Kabupaten Luwu Utara ?

## F. Kerangka Teoritis dan Konseptual

### 1. Kerangka Teoritis

#### a. Teori Penegakan Hukum

Pengertian penegakan hukum dapat juga diartikan penyelenggaraan hukum oleh petugas penegak hukum dan oleh setiap orang yang mempunyai kepentingan sesuai dengan kewenangannya masing-masing menurut aturan hukum yang berlaku. Penegakan hukum pidana merupakan satu kesatuan proses diawali dengan penyidikan, penangkapan, penahanan, peradilan terdakwa dan diakhiri dengan pemasyarakatan terpidana.<sup>14</sup>

Menurut Soerjono Soekanto, mengatakan bahwa penegakan hukum adalah kegiatan menyerasikan hubungan nilai-nilai yang terjabarkan dalam kaidah-kaidah mantap dan sikap tindak sebagai rangkaian penjabaran nilai tahap akhir. Untuk menciptakan, memelihara dan mempertahankan kedamaian pergaulan hidup<sup>15</sup>

---

<sup>14</sup>Harun M.Husen, 1990, *Kejahatan dan Penegakan Hukum Di Indonesia*, Rineka Cipta, Jakarta, hlm. 58.

<sup>15</sup>Soerjono Soekanto, 1983, *Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Penegakan Hukum*, UI Pres, Jakarta, hlm. 35.



Penegakan hukum pidana adalah penerapan hukum pidana secara konkrit oleh aparat penegak hukum. Dengan kata lain, penegakan hukum pidana merupakan pelaksanaan dari peraturan-peraturan pidana. Dengan demikian, penegakan hukum merupakan suatu sistem yang menyangkut penyesuaian antara nilai dengan kaidah serta perilaku nyata manusia. Kaidah-kaidah tersebut kemudian menjadi pedoman atau patokan bagi perilaku atau tindakan yang dianggap pantas atau seharusnya. Perilaku atau sikap tindak itu bertujuan untuk menciptakan, memelihara, dan mempertahankan kedamaian

Menurut Moeljatno menguraikan berdasarkan dari pengertian istilah hukum pidana yang mengatakan bahwa penegakan hukum adalah bagian dari keseluruhan hukum yang berlaku di suatu Negara yang mengadakan unsur- unsur dan aturan-aturan, yaitu:<sup>16</sup>

- a) Menentukan perbuatan-perbuatan yang tidak boleh dilakukan dengan disertai ancaman atau sanksi berupa pidana tertentu bagi barang siapa yang melanggar larangan tersebut.
- b) Menentukan dan dalam hal apa kepada mereka yang melanggar larangan-larangan itu dapat dikenakan atau dijatuhi pidana sebagaimana yang telah diancamkan.
- c) Menentukan dengan cara bagaimana pengenaan pidana itu dapat dilaksanakan apabila orang yang disangkakan telah melanggar larangan tersebut.

---

<sup>16</sup>Moeljatno, 1993, *Asas-asas Hukum Pidana*, Putra Harsa, Surabaya, hlm. 23.

Masalah penegakan hukum sebenarnya terletak pada faktor-faktor yang mungkin mempengaruhinya. Faktor-Faktor tersebut adalah:<sup>17</sup>

- 1) Faktor hukumnya sendiri;
- 2) Faktor penegak hukum, yakni pihak-pihak yang membentuk maupun menerapkan hukum;
- 3) Faktor sarana atau fasilitas yang mendukung penegakan hukum;
- 4) Faktor masyarakat, yakni lingkungan dimana hukum tersebut berlaku atau diterapkan;
- 5) Faktor kebudayaan, yakni sebagai hasil karya, cipta dan rasa yang didasarkan pada karsa manusia di dalam pergaulan hidup.

Kelima faktor tersebut di atas saling berhubungan karena merupakan tolak ukur dari efektivitas penegakan hukum serta merupakan esensi dari penegakan hukum. Apabila salah satu dari kelima faktor tersebut tidak harmonis maka penegakan hukum akan sulit dicapai.

#### b. Teori Kepastian Hukum

Kepastian adalah sesuatu (keadaan). Hukum pada dasarnya harus pasti dan adil. Kepastian hukum adalah pertanyaan yang hanya bisa dijawab normatif bukan sosiologis. Kepastian hukum normatif adalah ketika suatu peraturan dibuat dan diundangkan dengan pasti karena mengatur dengan pasti dan Logis.<sup>18</sup>

---

<sup>17</sup>Soerjono Soekanto, 1983, *Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Penegakan Hukum*, UI Pres, Jakarta, hlm. 8.

<sup>18</sup>Amiruddin, 2004, *Pengantar Metode penelitian hukum*, Raja Grafindo Persada, Jakarta, hlm. 24.

Kepastian hukum sebagai salah satu tujuan hukum dan dapat dikatakan sebagai upaya mewujudkan keadilan. Bentuk nyata dari kepastian hukum adalah pelaksanaan dan penegakan hukum terhadap suatu tindakan terlepas dari siapa yang melakukannya. Dengan kepastian hukum, semua orang bisa memprediksi apa yang akan terjadi jika menempuh jalur hukum, diperlukan kepastian untuk mewujudkannya keadilan. Kepastian merupakan salah satu sifat yang tidak dapat dipisahkan dari hukum, terutama untuk norma hukum tertulis. Hukum tanpa nilai kepastian akan kehilangan maknanya karena tidak bisa dijadikan pedoman perilaku bagi semua orang.<sup>19</sup>

Teori kepastian menurut ahli hukum :

1) Menurut Apeldoorn,

kepastian hukum memiliki dua aspek: tentang masalah pembentukan undang-undang (*bepaalbaarheid*) dalam hal yang konkret. Ini berarti bahwa mereka yang mencari Keadilan ingin tahu hukum dalam kasus tertentu sebelum memulai kasus. Kedua, kepastian hukum berarti kepastian hukum. Artinya perlindungan bagi para pihak terhadap kesewenang-wenangan hakim. Dalam paradigma positivisme definisi hukum, harus melarang semua aturan yang mirip dengan hukum, tetapi bukan perintah dari kekuasaan yang berdaulat, kepastian hukum harus selalu dijunjung apapun akibatnya dan

---

<sup>19</sup>Cst Kansil, 2009, *Kamus istilah Hukum*, Gramedia Pustaka, Jakarta, hlm. 385.

tidak ada alasan untuk tidak menjunjungnya karena dalam paradigmanya hukum positif adalah satu-satunya hukum.<sup>20</sup>

## 2) Menurut Sudikno Mertokusumo

dalam bukunya, *Mengenal Undang-undang* mengatakan “Dalam menegakkan hukum ada tiga unsur yang harus diperhatikan, yaitu kepastian hukum, kemanfaatan dan keadilan.”<sup>21</sup> Kepastian hukum merupakan landasan suatu negara dalam menerapkan hukum atau hukum dan peraturan yang berlaku. Sudikno Mertokusumo mengartikan:

"Kepastian hukum adalah perlindungan bagi pencari keadilan terhadap tindakan sewenang-wenang yang telah artinya seseorang akan dapat memperoleh sesuatu diharapkan dalam keadaan tertentu. Orang mengharapkan ada kepastian hukum karena dengan pasti hukum masyarakat akan lebih tertib."<sup>22</sup>

## 2. Kerangka Konseptual

Agar tidak terjadi kerancuan dalam memahami pengertian judul yang dikemukakan, maka perlu adanya definisi dan beberapa konsep. Konsep yang penulis maksud adalah:

### a. Penegakan Hukum

Dalam Undang-undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 dalam pasal 1 ayat (3), yang menyatakan bahwa “negara Indonesia merupakan Negara hukum” yang artinya setiap warga negara yang berada

<sup>20</sup>L.j Van Apeldoorn, dalam *Shidarta, Moralitas Profesi Hukum Suatu Tawaran Kerangka Berfikir*, PT.Revika Aditama, Bandung, hlm. 82-83.

<sup>21</sup>Sudikno Mertokusumo, 1999, *Mengenal Hukum*, Liberty, Yogyakarta, hal. 145.

<sup>22</sup>*Ibid*, hlm.146.

dalam negara kesatuan republik Indonesia harus tunduk dan patuh pada aturan yang berlaku. Apabila ada warga negara yang tidak mengikuti aturan ataupun melakukan perbuatan yang dilarang oleh undang-undang, maka keadilan hukum akan ditegakkan

Menurut Satjipto Rahardjo, penegakan hukum merupakan upaya untuk mengubah ide dan konsep menjadi kenyataan. Sedangkan menurut Soerjono Soekanto, secara konseptual, esensi makna penegakan hukum terletak pada harmonisasi hubungan nilai yang dituangkan dalam kaidah-kaidah yang kokoh dan sikap akhir untuk menciptakan, memelihara, dan memelihara kehidupan sosial yang perdamaian.<sup>23</sup> Hukum dibuat untuk ditegakkan dan ditegakkan, hukum tidak bisa dikatakan produk hukum jika tidak ada implementasi hukumnya itu.

Penegakan hukum merupakan upaya penanggulangan kejahatan rasional, memenuhi rasa keadilan dan efisien. Mengatasi kejahatan dilakukan sebagai reaksi yang dapat diberikan kepada pelaku tindak pidana, baik berupa pidana maupun non pidana yang dapat terintegrasi satu sama lain. Pencegahan kejahatan dengan cara pidana dilakukan dengan politik hukum pidana, yaitu penahanan pemilu untuk mencapai hasil hukum pidana yang sesuai dengan keadaan dan situasi pada suatu waktu dan untuk waktu yang akan datang.<sup>24</sup>

#### b. Tindak Pidana

---

<sup>23</sup>Soerjono Soekanto, 1983, *Faktor-faktor yang Mempengaruhi Penegakan Hukum*. Rajawali, Jakarta, hlm. 24.

<sup>24</sup>Barda Nawawi Arief, 2002, *Kebijakan Hukum Pidana*, Citra Aditya Bakti, Bandung, hlm. 109.

Istilah tindak pidana berasal dari istilah yang dikenal dalam hukum pidana Belanda adalah *Strafbaar feit*. *Strafbaar feit* terdiri dari tiga kata yaitu *straf*, *baar* dan *pura-pura*. *Straf* diterjemahkan ke dalam pidana dan hukum. *Baar* diterjemahkan kaleng atau bisa. *Feit* menerjemahkan tindakan, peristiwa, pelanggaran, dan perbuatan.<sup>25</sup>

Tindak pidana merupakan pengertian dasar dalam hukum pidana (yuridis) normatif). Kejahatan atau perbuatan jahat dapat diartikan secara hukum atau kriminolog. Kejahatan atau perbuatan jahat dalam pengertian yuridis normatif adalah: perbuatan sebagaimana yang dinyatakan secara in abstracto dalam peraturan pidana.<sup>26</sup>

### c. Perjudian

Perjudian secara tegas dinyatakan sebagai kejahatan terhadap kesusilaan dalam KUHP, sehingga pelakunya dapat dikenakan sanksi pidana. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), yang dimaksud dengan “perjudian”

adalah “Permainan yang menggunakan uang/barang berharga sebagai taruhan (seperti bermain dadu, kartu)”.<sup>27</sup> Sedangkan yang dimaksud dengan “judi” adalah:

- a) Mempertaruhkan sejumlah uang/harta dalam permainan tebak-tebakan berdasarkan peluang dengan tujuan mendapatkan jumlah uang atau harta yang lebih besar dari jumlah uang/harta asli.

<sup>25</sup>Adami Chazawi, 2007, *Pelajaran Hukum Pidana 1*, Raja Grafindo, Jakarta, hlm. 69.

<sup>26</sup>Sudikno Mertokusumo, 1999, *Mengenal Hukum*, Liberty, Yogyakarta, hlm. 10

<sup>27</sup>Departemen Pendidikan Nasional, 2011, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa*, Gramedia Pustaka Utama, Jakarta, hlm. 479.

b) Mainkan dadu (kartu atau lebih) dengan taruhan uang/kekayaan.<sup>28</sup>

#### d. Perjudian *Online*

Judi *online* adalah permainan kesempatan dimainkan menggunakan komputer atau smartphone dengan koneksi ke jaringan internet dan permainan menggunakan taruhan di permainan. Judi *online* saat ini sangat banyak dimainkan oleh kalangan masyarakat, karena masyarakat menganggap judi *online* adalah permainan yang menguntungkan dan menghasilkan uang dengan sangat mudah, aman dan cepat, dibandingkan dengan judi seperti biasa. Judi *online* adalah tindakan yang tidak sah sebagaimana diatur dalam Pasal 27 ayat 2 Undang-Undang Nomor 19 Perubahan 2016 atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Undang-undang Informasi Elektronik.<sup>29</sup>

Kejahatan perjudian *online* hanya tunduk pada ketentuan hukum yang dalam hal ini pasal 303 KUHP, meskipun saat ini ada ketentuan yang mengatur judi *online* pasal 27 ayat (2) dan Pasal 45 ayat (1) UU Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Oleh karena itu, kebijakan akan saling melengkapi peraturannya yang dapat diterapkan pada kejahatan perjudian *online*. Penerapan pasal 303 KUHP tentang kejahatan judi *online* mempersulit proses pembuktian karena dalam KUHP Tidak ada elemen yang diatur

---

<sup>28</sup>Andi Hamzah, 2000, *KUHP dan KUHP*, Rineka Cipta, Jakarta, hlm. 22.

<sup>29</sup>Hery Sulisyanto, dkk, 2018, *Tinjauan Yuridis tentang Perjudian Online Ditinjau dari Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, Dinamika Hukum Dan Masyarakat*, volume 1, Nomor 1, hlm. 1-19.

yang berisi teknologi informasi, sedangkan dalam kasus perjudian *online* semua dilakukan melalui media internet (siber).<sup>30</sup>

## G. Metode Penelitian

Penelitian hukum adalah melakukan kegiatan pencarian fakta sistematis yaitu untuk mengetahui apa itu hukum dan kemajuan hukum. Dalam arti sempit, penelitian huku dipahami terbatas pada karya yang berkontribusi pada kemajuan dalam ilmu hukum (yang tidak termasuk bahan-bahan seperti: buku teks dan buku kasus, dll.)<sup>31</sup> Penelitian hukum menurut Peter Mahmud Marzuki adalah sebuah proses untuk menentukan aturan hukum, prinsip-prinsip hukum, dan doktrin hukum untuk mengatasi masalah hukum yang dihadapi.<sup>32</sup> Sedangkan metode penelitian hukum pada hakikatnya, yang menjelaskan tentang tata cara bagaimana suatu penelitian hukum yang harus dilakukan atau dilakukan.<sup>33</sup>

### 1. Tipe Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penulisan ini adalah metode pendekatan yuridis-empiris yang dengan kata lain merupakan jenis penelitian hukum sosiologis dan bisa juga disebut penelitian bidang, yaitu meninjau ketentuan hukum yang berlaku dan apa terjadi dalam kenyataan di masyarakat atau dengan kata lain penelitian yang dilakukan pada situasi yang sebenarnya atau situasi yang sebenarnya apa yang terjadi di

<sup>30</sup>Enik Isnaini, 2017, *Tinjauan Yuridis Normatif Perjudian Online Menurut Hukum Positif Di Indonesia*, Jurnal Independent Vol 5 No. 1, hlm. 29.

<sup>31</sup>Ani Purwati, 2020, *Metode Penelitian Hukum Teori Dan Praktek*, Jakad Media Publishing, Surabaya, hlm. 4.

<sup>32</sup>Peter Mahmud Marzuki, 2011, *Penelitian Hukum: Edisi Revisi*, Prenadamedia Group, Jakarta, hlm. 60.

<sup>33</sup>Bambang Waluyo, 1996, *Penelitian Hukum Dalam Praktek*, Sinar Grafika, Jakarta, hlm .17.



masyarakat dengan maksud untuk mengetahui dan temukan fakta dan data yang dibutuhkan, setelah data diperlukan dikumpulkan dan kemudian mengarah pada identifikasi masalah yang perlu akhirnya mengarah pada pemecahan masalah.

## 2. Sifat Penelitian

Dilihat dari sifatnya, penelitian ini merupakan penelitian deskriptif, berarti penelitian yang menggambarkan objek tertentu dan menjelaskan sesuatu hal-hal yang berkaitan dengan atau secara sistematis menggambarkan fakta atau karakteristik populasi tertentu dalam bidang tertentu secara faktual dan hati-hati.<sup>34</sup>

## 3. Sumber Data

Pada penelitian ini mencari dan mengumpulkan berbagai jenis data sumber data yang ada hubungannya dengan masalah yang diteliti. Di Dalam penelitian ini terdapat data utama (primer) dan data pendukung (sekunder).

### a. Data Primer.

Data primer adalah data yang dikumpulkan langsung oleh penelitian dari sumber pertanyaan. Adapun mereka yang terlibat langsung sebagai nara sumber Data primer disini antara lain menggunakan metode wawancara, dan studi dokumentasi.

### b. Data Sekunder

---

<sup>34</sup>Sarifuddin Azwar, 1998, *Metode Penelitian*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta, hlm. 7.

Data sekunder adalah data yang telah disusun dan berupa dokumen  
Sumber data sekunder ada disini adalah buku terkait, mempunyai  
kekuatan mengikat kedalam dan dapat dibedakan atas :

1) Bahan Hukum Primer, berupa undang – undang yang mengikat  
yang terdiri dari:

- 
- a) Undang-Undang Dasar 1945;
  - b) KUHP (Kitab Undang-Undang Hukum Pidana);
  - c) Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian;
  - d) Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1981 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Acara Pidana;
  - e) Undang-Undang Nomor 2 Tahun 2002 tentang Kepolisian Negara Republik Indonesia;
  - f) Undang-Undang Nomor 3 Tahun 2009 tentang Perubahan Kedua Atas Undang-Undang Nomor 14 Tahun 1985 tentang Mahkamah Agung;
  - g) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik;
  - h) Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 9 Tahun 1981 tentang Pelaksanaan Penertiban Perjudian.

2) Bahan hukum sekunder, berupa dokumen atau bahan hukum yang  
memberikan penjelasan terhadap bahan hukum primer seperti

buku-buku, artikel, jurnal, hasil penelitian, makalah dan lain sebagainya yang relevan dengan permasalahan yang akan dibahas.

3) Bahan hukum tersier, berupa bahan hukum yang memberikan petunjuk dan penjelasan terhadap bahan hukum primer dan sekunder, seperti kamus, maupun ensiklopedi.

#### 4. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini pengumpulan data dilakukan dengan melakukan kegiatan sebagai berikut:

##### a. Studi Dokumen

Studi dokumen merupakan pengumpulan data dengan cara menggunakan dan mempelajari dokumentasi atau dokumen yang berupa arsip-arsip catatan, maupun tabel, tempat yang dijadikan penelitian, dimana dengan dokumen yang ada akan memberikan gambaran yang terkait dengan permasalahan yang akan diteliti.<sup>35</sup>

##### b. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan aparat penegak hukum dari Kepolisian Resor Kota Padang Panjang, dengan mempersiapkan terlebih dahulu pertanyaan yang akan diajukan namun penulis tidak terlalu terikat dengan peraturan yang ketat. Alat yang digunakan adalah pedoman wawancara yang memuat pokok yang

---

<sup>35</sup>Soerjono Soekanto, 2006, *Pengantar Penelitian Hukum*, UI-Press, Jakarta, hlm. 21.

ditanyakan. Tipe wawancara yang dipakai adalah semi terstruktur, yaitu melakukan wawancara dengan membuat pedoman wawancara terlebih dahulu disusun dan dipersiapkan. Namun, tidak tertutup kemungkinan adanya pertanyaan pertanyaan baru yang secara spontan timbul dari penulis. Pewawancara tidak memberikan pengarahan yang tajam.<sup>36</sup>

## 5. Pengolahan dan Analisis Data

### a. Pengolahan Data

Data yang sudah dikumpul kemudian diolah. Pengolahan data umumnya dilakukan melalui tahap-tahap berikut ini:<sup>37</sup>

- 1) Pemeriksaan data, yaitu data yang diperoleh diperiksa apakah masih terdapat kekurangan serta apakah data tersebut telah sesuai dengan permasalahan.
- 2) Editing, yaitu proses meneliti kembali data yang diperoleh dari berbagai kepustakaan yang ada, hal tersebut sangat perlu untuk mengetahui apakah data yang telah kita miliki dan dapat dilanjutkan proses selanjutnya.
- 3) Sistematisasi data, yaitu semua data yang sudah diperoleh dikumpulkan dan disusun secara sistematis sesuai dengan urutannya.<sup>38</sup>

### b. Analisis data

---

<sup>36</sup>*Ibid*, hlm. 228.

<sup>37</sup>Abdul Kadir Muhammad, 2004, *Hukum Dan Penelitian Hukum*, PT. Citra Aditya Bakti, Bandung, hlm. 90.

<sup>38</sup>Mukti Fajar, 2010, *Dualisme Penelitian Hukum Normatif & Empiris*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta, hlm. 182.

Adapun analisis data yang digunakan adalah deskriptif kualitatif, secara deskriptif yaitu memberikan gambaran secara menyeluruh dan sistematis mengenai upaya kepolisian dalam menanggulangi tindak pidana perjudian *online*, kemudian dilakukan secara kualitatif yaitu proses penarikan kesimpulan bukan melalui angka, tetapi dengan cara menganalisa, menafsirkan, menarik kesimpulan dan menuangkannya dalam bentuk kalimat.

