

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi merupakan hal yang sulit untuk dihindari pada masa saat ini, karena teknologi akan berkembang beriringan dengan perkembangan ilmu pengetahuan. Perkembangan teknologi memberikan kemudahan untuk berinteraksi dan melakukan aktivitas sesama manusia.¹ Masyarakat juga telah menikmati banyak manfaat dari inovasi teknologi yang telah dikembangkan belakangan ini.²

Perkembangan teknologi informasi yang terjadi menyebabkan dunia nyaris tanpa batas (*borderless*) yang mengakibatkan perubahan sosial yang begitu cepat. Teknologi informasi saat ini bagai pedang bermata dua seperti meningkatkan kesejahteraan, kemajuan dan peradaban manusia, sekaligus menjadi sarana termudah melakukan perbuatan melawan hukum.

Perkembangan teknologi dan *internet* mengalami kemajuan yang sangat pesat memberikan kebebasan penggunaannya, dimana akhir – akhir ini banyak yang menyalahgunakan penggunaannya sehingga tidak lagi memperdulikan batasan moral penggunaan teknologi ini sehingga menimbulkan masalah bagi masyarakat. Permasalahan yang datang dari penyalahgunaan teknologi ini terkait dengan perbuatan hukum yang dilakukan

¹ Rahmawati N, Muslichatun M, Marizal M. 2021, "Kebebasan Berpendapat Terhadap Pemerintah Melalui Media Sosial Dalam Perspektif Undang – Undnag ITE" Widya Pranata Hukum Jurnal Kaji dan Penelitian Hukum. Vol.3 No.1 hlm. 62–75.

² Ngafifi M. Kemajuan, 2014, "Teknologi Dan Pola Hidup Manusia Dalam Perspektif Sosial" Budaya. Jurnal Pembang Pendidik Fondasi dan Apl. Vol.2 No. 1 hlm. 33–47.

melalui sistem elektronik. Oleh karena itu diperlukan undang – undang yang dapat mengatasi masalah ini.

Faktanya pada masa sekarang, isu terkait pemanfaatan teknologi informasi tidak lagi bisa dihadapi dengan pendekatan konvensional dalam sistem hukum. Hal ini disebabkan oleh aktivitasnya yang tidak lagi terbatas oleh batas wilayah suatu negara, dan dapat diakses dengan mudah dari berbagai belahan dunia. Dampak negatifnya dapat menimpa baik pelaku internet maupun individu lain yang tidak memiliki keterkaitan, seperti dalam kasus pencurian dana dari kartu kredit melalui transaksi online. Di samping itu, permasalahan pembuktian juga menjadi faktor krusial. Peralpnya, meskipun data elektronik belum sepenuhnya diatur dalam sistem hukum acara Indonesia, data tersebut rentan terhadap perubahan, penyadapan, pemalsuan, serta pengiriman ke berbagai lokasi di seluruh dunia dalam waktu singkat. Karena alasan ini, dampak yang ditimbulkan bisa begitu cepat dan bahkan menghancurkan. Teknologi informasi kini berfungsi sebagai alat efektif dalam perdagangan global. Hal ini terlihat dari peran transaksi *e-commerce* yang telah menjadi bagian integral dari aktivitas bisnis di tingkat nasional maupun internasional.³

Beberapa pertimbangan tersebut yang menjadi acuan dari tahap rancangan hingga akhirnya di sahkan menjadi undang – undang dapat disebut sebagai politik hukum pidana. ‘Politik Hukum Pidana’ mengandung arti

³ Saat ini PBB melalui Komisi khususnya, UNCITRAL, telah mengeluarkan 2 guidelines yang terkait dengan transaksi elektronik, yaitu UNCITRAL Model Law on Electronic Commerce with Guide to Enactment 1996, United Nations Publication, New York, 1999, dan UNCITRAL Model Law on Electronic Signature with Guide to Enactment 2001, United Nations Publication, New York, 2002.

bagaimana negara mengusahakan atau membuat dan merumuskan suatu perundang-undangan pidana yang baik untuk masa kini dan yang akan datang.

Indonesia telah mengambil langkah dengan merancang peraturan untuk mengatasi tindak kejahatan yang terkait dengan pemanfaatan media elektronik. Langkah ini berhasil direalisasikan melalui perangkat hukum pidana, yang dikenal sebagai Undang-Undang No. 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). Proses pengesahan UU ITE dimulai sejak perencanaan awal dari rancangan undang-undang (RUU) ITE hingga akhirnya menerima status undang-undang yang sah..

Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 mengenai Informasi dan Transaksi Elektronik, yang telah mengalami modifikasi melalui Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang No. 11 Tahun 2008, telah berperan sebagai pelopor dalam mengatur dan mengawasi sistem serta transaksi elektronik di Indonesia. Setelah hampir delapan tahun berlalu, Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 mengalami penyempurnaan pada tanggal 25 November 2016 dengan pengesahan Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 mengenai Informasi dan Transaksi Elektronik. Perubahan ini bertujuan untuk menyesuaikan dengan dinamika perkembangan masyarakat, terutama dalam memenuhi tuntutan perlindungan hukum terhadap penggunaan teknologi informasi dan transaksi elektronik dengan lebih efektif.

Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 (UUD NRI Tahun 1945) telah menegaskan adanya jaminan terhadap kebebasan

menyatakan pendapat dan berpikir. Dalam Pasal 28 E ayat (3) UUD NRI 1945, bahkan dinyatakan dengan tegas bahwa "setiap warga negara memiliki hak untuk berserikat, berkumpul, dan mengemukakan pendapatnya tentang suatu hal." Namun, di sisi lain, terdapat juga jaminan terhadap perlindungan hak-hak pribadi, kehormatan, martabat, hak untuk merasa aman, serta perlindungan dari ancaman dan rasa takut untuk melakukan atau tidak melakukan suatu tindakan, sebagaimana ditegaskan dalam Pasal 28 UUD NRI 1945. Pasal ini menegaskan bahwa setiap individu berhak mendapatkan perlindungan terhadap dirinya sendiri, keluarganya, kehormatannya, martabatnya, serta harta benda yang berada di bawah kendalinya. Selain itu, individu juga berhak merasa aman dan terlindungi dari ancaman dan rasa takut dalam menjalankan atau tidak menjalankan suatu tindakan yang merupakan hak asasinya.

Harmonisasi antara jaminan hak kebebasan menyatakan pikiran dan berpendapat serta jaminan perlindungan terhadap diri pribadi, kehormatan, martabat, hak untuk merasa aman, dan perlindungan dari ancaman dan rasa takut dalam berbuat atau tidak berbuat merupakan suatu hal yang perlu diperhatikan oleh negara. Meskipun negara telah berkomitmen untuk menjamin hak-hak ini, dalam praktiknya sering kali terjadi konflik, tumpang tindih, dan bahkan bertentangan.

Pasal-pasal yang menjamin hak-hak ini adalah bagian integral dari konstitusi negara, namun saat implementasinya, terdapat tantangan dalam menciptakan keseimbangan yang tepat antara kebebasan berpendapat dan perlindungan terhadap hak-hak pribadi. Terkadang, tindakan yang bertujuan untuk membatasi kebebasan berpendapat dapat diartikan sebagai pelanggaran

terhadap hak asasi manusia, sementara langkah-langkah untuk melindungi individu dari ancaman dapat dianggap sebagai pembatasan terhadap kebebasan berbicara.

Penting bagi negara untuk mengambil langkah-langkah yang cermat dalam merumuskan kebijakan dan melaksanakan aturan hukum yang menghormati dan mengakomodasi kedua set hak ini. Dialog, partisipasi publik, dan pembuatan keputusan yang transparan dapat membantu mencapai kesepakatan yang berimbang dalam menghadapi dilema ini. Upaya untuk menemukan titik tengah yang mempertimbangkan kedua sisi akan membantu mewujudkan prinsip-prinsip demokrasi dan hak asasi manusia yang dijunjung tinggi oleh negara.

Dapat dilihat dalam data yang diunggah oleh tirto.id, data pelapor kasus Undang – undang Informasi dan transaksi elektronik berdasarkan profesi dari 2008 hingga 26 Juni 2018 yaitu pejabat negara (35.92%), masyarakat awam (32,24%), kalangan profesi (27,35%) dan sisanya diisi oleh kalangan perbunya, tidak bekerja, dan tanpa keterangan. Sedangkan sebaliknya terlapor kasus Undang – undang ITE berdasarkan profesi didominasi oleh masyarakat awam (29,4%), diikuti oleh aktivis (8.2%), pelajar dan mahasiswa (6.5%), guru dan dosen (6.1%), jurnalis (5.3%) hingga yang terkecil terdapat aparat keamanan dan anggota partai (0.04%). Dari data tersebut dapat dibuktikan tantangan negara untuk menciptakan ketertiban umum, keadilan dan kepastian hukum harus diwujudkan. Peran negara harus terlibat dalam perwujudan ketertiban umum, keadilan dan kepastian hukum,

dengan membentuk undang-undang termasuk perubahan undang-undang ketika terdapat persoalan yang harus diselesaikan.

Dalam bermedia sosial kita harus bijak dalam menggunakannya dimana hal – hal yang perlu dihindari sesuai dengan undang – undang yang berlaku yaitu menghina, mencemarkan nama baik, menyebarkan *hoax* yang merugikan orang lain, menyebarkan konten yang melanggar keasusilaan serta menyebarkan ujaran kebencian terhadap masyarakat/suatu kelompok tertentu berdasarkan suku, agama, ras, dan antargolongan (SARA).

Kejahatan yang berkaitan dengan informasi teknologi pada dasarnya dapat dibagi menjadi dua. Pertama, kejahatan yang tujuannya merusak atau menyerang sistem jaringan komputer. Kedua, kejahatan yang menggunakan komputer atau internet sebagai alat bantu dalam melancarkan kejahatan⁴ Dalam konteks penelitian ini, tindak pidana ITE yang berhubungan dengan perjudian termasuk dalam kategori kedua. Hal ini karena tindak pidana tersebut dilakukan secara daring di dunia maya, menggunakan komputer atau internet sebagai sarana untuk melancarkan tindak pidana perjudian.

Undang-undang Informasi dan Transaksi Elektronik Pasal 45 ayat 2 undang – undang nomor 19 tahun 2016 atas perubahan undang undang nomor 11 tahun 2008 Pasal 27 ayat 2 yang menjelaskan tentang tindak pidana penyebaran informasi yang memiliki muatan tentang perjudian yang dimana dijelaskan “Setiap Orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian

⁴ Wahid A, Labib M. . 2005. "Kejahatan Mayantara (Cyber Crime)" hlm. 70

sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (2) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).”⁵. Dapat dilihat pasal tersebut memiliki fokus kepada penyebar infomrasi

Pembuatan Undang – undang tersebut merupakan bentuk Tindakan preventif (pencegahan) dari dilakukannya tindak pidana perjudian online dimasyarakat.Perjudian merupakan perbuatan yang dilarang oleh norma hukum Indonesia, serta dikategorikan sebagai tindak pidana dikarenakan bertentangan dengan Agama, Kesusilaan, dan Moral Pancasila, serta membahayakan bagi penghidupan dan kehidupan masyarakat, Bangsa, dan Negara. Perjudian adalah taruhan yang disengaja mempertaruhkan satu atau beberapa yang dianggap berharga, dengan menyadari adanya resiko serta harapan dalam permainan, pertandingan, perlombaan, dan kejadian - kejadian yang belum tentu hasilnya.⁶

Perjudian sebagai penyakit masyarakat dituangkan secara yuridis oleh Majelis Permusyawaratan Rakyat Sementara dalam lampiran ketetapanannya Nomor II/TAP/MPRS/1960 menyebutkan bahwa penyakit masyarakat (Pekap) merupakan beberapa gejala sosial dimana terjadinya sebuah gejala yang mempengaruhi keadaan sosial masyarakat, kemudian masyarakat tidak bisa menjalankan beberapa atau seluruh fungsi sosialnya. Pertama adalah berkaitan dengan pengemisan, kedua perjudian, ketiga pelacuran, dan yang keempat adalah bermabuk-mabukan dimuka umum. Disebut sebagai penyakit

⁵ Pasal 27 Ayat (2) Undang - Undang No. 19 Tahun 2016 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

⁶ Gobuino SE, Suwartiningsih S. 2015 “PRAKTIK PERJUDIAN (Studi Kasus “ Judi Kupon Togel ” Di Kecamatan Tobelo , Kabupaten Halmahera Utara , Provinsi Maluku Utara) ” hlm.77–97.

masyarakat karena secara patologis bahwa apabila dibiarkan maka akan mempengaruhi kehidupan masyarakat dan masyarakat itu sendiri tidak akan menjalankan fungsi-fungsi dalam kemasyarakatannya. Kalau gejala-gejala tersebut dibiarkan maka bukan tidak mungkin akan menjurus ke pelanggaran hukum.

Horton & Hunt mengemukakan pandangan bahwa tak ada tindakan menyimpang yang berdiri sendiri. Sebuah tindakan disebut menyimpang ketika dinyatakan sebagai tindakan tersebut. Menurut pandangan mereka, hampir semua individu dalam masyarakat melakukan tindakan yang bisa dianggap menyimpang, meskipun dalam tingkatan yang berbeda-beda, baik itu sering atau jarang, dilakukan secara terbuka atau rahasia.

Perilaku yang dianggap menyimpang dalam suatu lingkungan atau masyarakat tertentu mungkin tidak dianggap demikian dalam lingkungan atau masyarakat lain. Misalnya, dalam beberapa lingkungan, tindakan seperti berjudi, terlibat dalam aktivitas premanisme, mengonsumsi minuman beralkohol, penyalahgunaan narkoba, dan berhubungan seks bebas mungkin tidak dianggap sebagai perilaku menyimpang. Namun, dalam konteks masyarakat yang berbeda, perilaku-perilaku ini bisa saja dikategorikan sebagai tindakan menyimpang.

Ini menunjukkan bahwa persepsi tentang apa yang dianggap sebagai tindakan menyimpang dapat sangat bervariasi tergantung pada norma-norma sosial, nilai-nilai, dan budaya yang berlaku dalam suatu komunitas atau masyarakat. Pandangan ini juga menunjukkan bahwa definisi dan penilaian

terhadap perilaku menyimpang bersifat relatif dan dapat berubah sesuai dengan perubahan dalam pandangan sosial dan budaya.⁷

Persoalan terjadi disebabkan perbedaan interpretasi antara individu dengan masyarakat. Individu beranggapan apa yang dilakukan sebagai sesuatu yang wajar, sedangkan masyarakat lain berpendapat sebagai tindakan yang menyimpang. Oleh karena itu dalam memahami masalah Penyakit masyarakat bersifat relatif tergantung pada interpretasi masyarakat tertentu atau tergantung pada bagaimana masyarakat memberi makna terhadap Pekat.

Penyakit masyarakat yang Anda sebutkan, termasuk pengemisan dan gelandangan, pelacuran, perjudian, penyalahgunaan obat dan narkoba, pemabukan, perdagangan manusia, penghapusan/praktik lintah darat, serta pungutan liar, merupakan permasalahan sosial yang dapat mengganggu ketertiban masyarakat. Dalam hal ini, peran polisi sangat penting dalam mencegah dan menanggulangi tindak pidana, terutama dalam hal perjudian yang dianggap sebagai penyakit masyarakat.

Dalam menjalankan tugas-tugasnya, Polisi Republik Indonesia bertindak sesuai dengan norma hukum, norma agama, etika, kesopanan, kesusilaan, serta menghormati hak asasi manusia. Perjudian dianggap sebagai tindak kejahatan, dan oleh karena itu, langkah-langkah untuk mencegah dan menanggulangi perjudian diperlukan demi menjaga ketertiban sosial dan tegaknya hukum.

⁷ Johan Richard Weintré, *Et,Al*,2015, “*Creating ASEAN Futures 2015: Towards Connected Cross-Border Communities*” ,International Indonesian Forum for Asian Studies (IIFAS) & Faculty of Social and Political Sciences, Andalas University,Padang, hlm 590

Upaya atau kebijakan kriminal dapat menjadi alat efektif dalam mencegah dan menanggulangi perjudian. Ini mungkin melibatkan penegakan hukum yang ketat, penyelidikan, penindakan terhadap pelaku, serta edukasi masyarakat tentang dampak negatif perjudian. Selain itu, langkah-langkah rehabilitasi untuk individu yang terjerat dalam perjudian juga dapat membantu mengatasi akar masalah.

Dalam mengatasi masalah ini, penting untuk menjaga keseimbangan antara penegakan hukum yang kuat dan perlindungan hak-hak individu. Dukungan dari berbagai sektor masyarakat, termasuk pendekatan kriminal, sosial, dan edukatif, diperlukan untuk mengatasi penyakit masyarakat dan menjaga ketertiban serta kesejahteraan masyarakat secara keseluruhan.

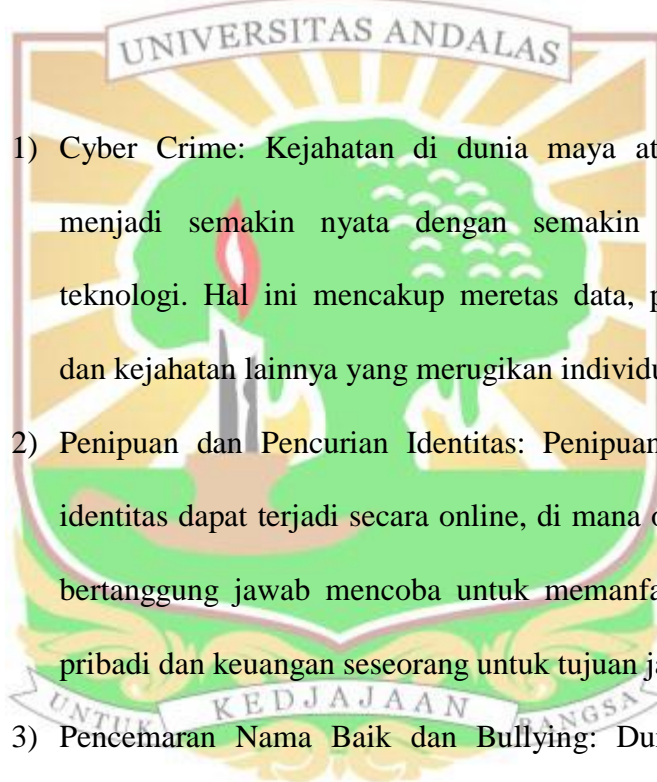
Secara umum mengapa perjudian di katakan sebagai sebuah tindak pidana, dapat dilihat dari dampaknya. Perjudian mendidik orang untuk mencari nafkah dengan tidak sewajarnya dan membentuk watak “pemalas”. Sedangkan pembangunan negara membutuhkan individu yang rajin bekerja keras dan bermental kuat. Sudah jelas judi merupakan problema yang dapat merusak fungsi sosial dari masyarakat. Pada tahun 2019 akhir yang merupakan awal munculnya pandemi *Covid-19*, segala bentuk aspek kehidupan masyarakat mengalami kendala. Masyarakat dituntut untuk segera beradaptasi dengan keadaan yang dimana segala bentuk kegiatan mesti dilakukan secara terbatas.⁸

Pandemi *COVID-19* telah mengubah banyak aspek kehidupan, termasuk dalam hal kesehatan, ekonomi, pariwisata, sosial budaya, dan

⁸ Budi Sunarso, 2021, “*Fenomenologis judi togel masa pandemi Covid-19*”, JPPI (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia), Vol. 7, No. 3, 2021 hlm. 543

pendidikan. Penggunaan teknologi menjadi semakin penting dalam menjalankan berbagai kegiatan, terutama karena adanya pembatasan fisik dan interaksi sosial. Namun, di tengah pemanfaatan teknologi yang semakin luas, terdapat fenomena dan masalah yang melibatkan penggunaan teknologi yang tidak tepat, bahkan bisa berujung pada perilaku menyimpang dan tindakan kriminal.

Beberapa masalah yang dihadapi dalam penggunaan teknologi mencakup:



- 1) Cyber Crime: Kejahatan di dunia maya atau cyber crime menjadi semakin nyata dengan semakin berkembangnya teknologi. Hal ini mencakup meretas data, penipuan online, dan kejahatan lainnya yang merugikan individu atau entitas.
- 2) Penipuan dan Pencurian Identitas: Penipuan dan pencurian identitas dapat terjadi secara online, di mana orang yang tidak bertanggung jawab mencoba untuk memanfaatkan informasi pribadi dan keuangan seseorang untuk tujuan jahat.
- 3) Pencemaran Nama Baik dan Bullying: Dunia digital juga memberikan platform bagi perilaku buruk seperti pencemaran nama baik, pelecehan, dan bullying. Ini dapat memiliki dampak psikologis yang serius pada korban.
- 4) Perjudian Online: Dengan adanya platform perjudian online, tindakan perjudian dapat terjadi tanpa batasan geografis. Ini dapat berdampak pada masalah finansial dan sosial.

- 5) Kesenjangan Digital: Tidak semua orang memiliki akses yang sama terhadap teknologi. Kesenjangan digital dapat memperburuk ketidaksetaraan dalam akses ke informasi, pendidikan, dan peluang ekonomi.

Penting untuk mengenali risiko-risiko ini dan melibatkan berbagai pemangku kepentingan, termasuk pemerintah, lembaga pendidikan, keluarga, dan masyarakat secara keseluruhan, untuk mendidik dan mengedukasi mengenai penggunaan teknologi yang bijak dan bertanggung jawab. Selain itu, perlu adanya kerja sama dalam penegakan hukum untuk mengatasi tindakan kriminal yang terkait dengan teknologi.

Perjudian masa pandemi *Covid-19* juga mengalami peningkatan, banyak dijumpai kasus-kasus mulai dari perjudian biasa sampai perjudian online. Seperti kasus yang baru-baru ini polisi melakukan penangkapan 22 pemain judi online chip Higgs Domino di berbagai tempat di Lhokseumawe, Aceh.⁹ Berikutnya terdapat beberapa daftar game perjudian online yang sebelumnya juga pernah tumbuh dimasyarakat yang dapat diakses melalui playstore seperti roulette yang dirilis pada 13 november 2017 dengan jumlah unduhan mencapai lebih dari 1.000.000, berikutnya ada Poker Online yang rilis pada 22 oktober 2014 dengan unduhan mencapai lebih dari 5.000.000 unduhan dan sportbook yang rilis pada 16 november 2015 dengan jumlah unduhan melebihi 100.000.

⁹ Supratama R, 2022, Elsera M, Solina E. *Fenomena Judi Online Higgs Domino Dikalangan Mahasiswa Pada Masa Pandemi Covid-19 di Kota Tanjungpinang*. Jurnal Ilmu Sos dan Hum hlm. 297-311

Sedangkan pada situs berita Kompas.com¹⁰ Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) mengungkapkan, aktivitas judi online di Indonesia marak terjadi di masyarakat dengan nilai transaksi mencapai ratusan triliun rupiah per tahunnya. Dana tersebut mengalir ke sejumlah negara “Dari pantauan PPATK aliran dana yang terindikasi judi online mengalir ke berbagai negara di kawasan Asia Tenggara seperti Thailand, Kamboja, Filipina. Untuk itu PPATK telah berkoordinasi dengan lembaga intelijen keuangan di negara tersebut,” dalam situs berita lain yaitu cnc Indonesia¹¹ Peningkatan signifikan dalam transaksi judi online yang tercatat oleh Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) adalah sebuah perkembangan yang perlu diperhatikan. Data yang menunjukkan perputaran uang sekitar Rp81 triliun dalam rekening para pelaku judi online selama Januari-November 2022, menunjukkan adanya pertumbuhan yang cukup besar dibandingkan dengan tahun sebelumnya.

Angka peningkatan sebesar 42,1% dari tahun 2021 yang mencapai Rp57 triliun menjadi sebuah isyarat tentang potensi yang lebih besar bagi bisnis perjudian online di tengah berbagai situasi dan perubahan sosial yang tengah terjadi. Penyelidikan dan analisis yang dilakukan oleh PPATK terhadap 68 kasus perjudian online, termasuk 25 hasil analisis proaktif, 42 hasil analisis reaktif, dan satu laporan informasi, menjadi langkah penting dalam mengumpulkan data dan informasi yang dapat membantu dalam penindakan dan pengawasan lebih lanjut.

¹⁰ <https://money.kompas.com/read/2022/08/23/070700426/ppatk--transaksi-judi-online-capai-ratusan-triliun-rupiah-dana-mengalir-hingga> diakses pada 15 juni 2023 pada jam 14.05

¹¹ <https://www.cnbcindonesia.com/research/20221230083417-128-401386/transaksi-judi-online-tembus-rp-81-t-warga-ri-doyan-judi> diakses pada 15 juni 2023 pada jam 14.05

Peningkatan transaksi judi online ini mungkin mencerminkan tantangan dalam menghadapi dan mengontrol perkembangan teknologi, serta perlunya tindakan lebih lanjut untuk membatasi penyebaran praktik-praktik ilegal. Langkah-langkah untuk penegakan hukum yang lebih ketat, kerja sama lintas sektoral, serta pendekatan edukatif terhadap masyarakat menjadi penting untuk menanggapi permasalahan ini. Selain itu, kebijakan dan regulasi yang lebih ketat terhadap perjudian online mungkin juga perlu dipertimbangkan untuk mengatasi dampak negatif yang mungkin ditimbulkan.

Modus-modus yang dijelaskan oleh PPATK menunjukkan keragaman cara yang digunakan dalam perputaran uang terkait dengan perjudian online. Beberapa modus tersebut mencakup:

- 1) Penggunaan Rekening Anonim: Pelaku perjudian online dapat menggunakan rekening anonim atau tidak teridentifikasi untuk melakukan deposit dan penarikan dana terkait perjudian. Ini dapat membuat pelacakan transaksi menjadi lebih sulit.
- 2) Penggunaan Jasa Money Changer: Money changer dapat digunakan sebagai titik pusat untuk mengumpulkan uang dan memfasilitasi perputaran uang, termasuk transaksi lintas negara. Hal ini dapat mempermudah transfer uang yang terkait dengan perjudian.
- 3) Pemanfaatan Usaha Restoran di Perumahan Elit: Beberapa pelaku perjudian mungkin memanfaatkan usaha restoran yang ada di perumahan elit sebagai tempat untuk menyembunyikan

aktivitas perjudian. Tempat-tempat semacam ini dapat memberikan privasi yang lebih besar bagi para pelaku.

- 4) Penggunaan Virtual Account, E-Wallet, dan Aset Kripto: Pelaku perjudian juga dapat menggunakan sarana pembayaran digital seperti virtual account, e-wallet, dan aset kripto sebagai cara untuk membayar jasa perjudian. Teknologi ini dapat membuat jejak transaksi lebih sulit diikuti.

Semua modus ini menunjukkan tingkat kreativitas pelaku perjudian dalam mencoba untuk mengelabui sistem dan menghindari pendeteksian. Oleh karena itu, peningkatan kemampuan penegakan hukum, kerjasama lintas sektoral, serta pendekatan teknologi yang canggih sangat penting untuk mengatasi tantangan ini. Pencegahan dan pengawasan yang lebih ketat terhadap aktivitas-aktivitas yang dicurigai serta pendidikan masyarakat mengenai risiko dan dampak buruk perjudian online juga menjadi penting dalam memerangi permasalahan ini..

Dari beberapa data tersebut dapat dilihat perjudian online merupakan masalah yang penting di Indonesia, dengan nilai transaksi yang fantastis, dan semakin meningkat setiap tahunnya dan belum ada tindak penegakkan yang cukup efektif dilakukan. karena banyaknya kendala yang terjadi dalam upaya minimalisir tindak pidana perjudian online sehingga penulis tertarik untuk menangkat penelitian tentang **“POLITIK HUKUM PADA PEMBENTUKAN UNDANG – UNDANG INFORMASI DAN TRANSAKSI ELEKTRONIK NOMOR 19 TAHUN 2016 PASAL 45 AYAT (2) ATAS PERUBAHAN UNDANG – UNDANG NOMOR 11**

TAHUN 2008 PASAL 27 AYAT (2) TENTANG PERJUDIAN/PENYEBARAN INFORMASI PERJUDIAN” untuk mengetahui mengapa diciptakannya undang-undang tersebut dan mengapa perjudian dikatakan sebagai tindak pidana.

B. Rumusan Masalah

1. Hal apakah yang menjadi latar belakang perjudian dirumuskan kedalam Undang – Undang Infomrasi dan Transaksi Elektronik ITE)
2. Bagaimanakah penerapan Undang – Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) tentang perjudian dan penyebaran informasi perjudian dalam putusan pengadilan?

C. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui latar belakang perjudian dikatakan sebagai tindak pidana dan perlu dirumuskan dalam Undang – Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) menggunakan kriteria kriminalisasi.
2. Mengetahui penerapan Undang – Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) tentang perjudian dalam putusan pengadilan.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Untuk memperdalam ilmu hukum, khususnya tentang Politik Hukum Pidana dalam Undang-undang Informasi dan Transaksi Elektronik,

sehingga hasil penelitian ini bisa dijadikan bahan dan sumber dalam memperluas pengetahuan mahasiswa Fakultas Hukum.

- b. Untuk menambah pengetahuan serta memperluas cara berpikir penulis dalam melakukan penelitian hukum dan menuangkannya dalam bentuk tulisan.

2. Manfaat Praktis

- a. Diharapkan hasil dari penelitian ini bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan khususnya ilmu hukum dan dapat dipergunakan masyarakat atau praktisi hukum sebagai pedoman maupun pembanding khususnya permasalahan yang berkaitan dengan masalah yang penulis teliti.
- b. Untuk menyelesaikan tugas akhir perkuliahan di Fakultas Hukum Universitas Andalas.

E. Metode Penelitian

Metode merupakan jalan menuju atau suatu jalan untuk memahami mengenai apa yang ada atau hal yang harus ada serta metode merupakan titik awal menuju proposisi akhir dalam bidang pengetahuan.¹² Adapun metode penelitian yang digunakan dalam skripsi ini yaitu :

¹² Bahder Johan Nasution, 2008, *Metode Penelitian Ilmu Hukum*, CV.Mandar Maju, Bandung, hlm.13

1. Pendekatan Masalah

Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian normatif. Penelitian normatif yaitu, proses penelitian untuk meneliti dan mengkaji tentang hukum sebagai norma, prinsip hukum, aturan, asas hukum serta kepustakaan lainnya untuk menjawab permasalahan hukum yang diteliti.¹³

Jenis pendekatan yang digunakan yaitu pendekatan perundang-undangan. Peter Mahmud Marzuki dalam bukunya menyebutkan dilakukan dengan menelaah undang-undang dan regulasi yang berkaitan dengan dengan isu hukum yang ditangani. pendekatan yang dilakukan bukan hanya saja kepada bentuk peraturan perundangundangan, namun juga menelaah materi muatannya, yang perlu kiranya sebagai alasan adanya lahir undang-undang dari ketentuan undang-undang.¹⁴

2. Sumber data

Sumber data yang digunakan dalam penelitiann ini yaitu sumber data primer, yakni data yang terdiri dari perundang-undangan yang memiliki korelasi dengan objek peneliti, dalam hal ini berkaitan dengan politik hukum pidana undang-undang informasi dan transaksi elektronik. Dalam penelitian hukum normatif bahan hukum yang digunakan adalah sebagai berikut :

A. Bahan hukum primer

Bahan hukum primer yaitu bahan hukum yang mengikat, terdiri dari :

¹³ Muhaimin, 2020, *Metode Penelitian Hukum*, Mataram University Press, Mataram, hlm.48.

¹⁴ Peter Mahmud Marzuki, 2010, *Penelitian Hukum*, Kencana Prenadamedia Group, Jakarta, hlm. 142

- 1). Undang-undang No.11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik
- 2). Undang-undang No. 16 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-undang No.11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik
- 3). Kitab Undang-undang Hukum Pidana
- 4). Undang-undang Dasar Negara Republik Indonesia 1945

B. Bahan Hukum Sekunder

Bahan hukum sekunder yaitu semua publikasi tentang hukum yang bukan merupakan dokumen-dokumen resmi. Publikasi tentang hukum meliputi; buku teks, kamus hukum, jurnal hukum, dan komentar atas putusan pengadilan.¹⁵

C. Bahan Hukum Tersier

Bahan hukum tersier, yaitu bahan hukum yang memberikan petunjuk bagi bahan hukum primer dan bahan hukum sekunder. Seperti kamus dan bahan dari internet yang relevan dengan penelitian ini.

3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah studi kepustakaan yaitu suatu cara pengumpulan data dengan Penulis mempelajari sumber dokumen yang berupa peraturan perundang-undangan, buku-buku dan dokumen, serta artikel yang berkaitan dengan permasalahan yang penulis teliti.

¹⁵ *Ibid*, hlm. 15

4. Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini bersifat deskriptif, di mana data yang diperoleh disusun sesuai dengan permasalahan penelitian, kemudian dijabarkan dengan cara menganalisis data yang diperoleh dari hasil penelitian.

