

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi komunikasi massa mengalami kemajuan sangat pesat. Kemajuan teknologi tersebut telah mengantarkan umat manusia semakin mudah untuk berhubungan antara satu dengan yang lainnya. Berbagai informasi dan peristiwa yang terjadi dibelahan dunia dengan secara cepat dapat diketahui oleh manusia pada benua yang lain. Era globalisasi yang ditandai oleh semakin majunya teknologi komunikasi juga disebut dengan era informasi. Bila pada awalnya masyarakat hanya mendapatkan informasi dari media cetak seperti surat kabar atau majalah, sekarang sarana tersebut semakin banyak dengan munculnya media elektronik, baik audio seperti radio maupun visual seperti televisi. Bahkan komputer telah menjadi media komunikasi massa yang cukup ampuh dengan munculnya jaringan internet.<sup>1</sup>

Internet adalah sejenis media massa yang baru dimanfaatkan di Indonesia pada tahun 1996. Seseorang yang mempunyai pesawat komputer dapat menyambungkannya dengan jaringan komputer lainnya lewat satelit. Perbedaannya dengan media massa lain bahwa internet dapat digunakan oleh orang per orang, bukan hanya oleh suatu lembaga yang bergerak dalam penyiaran informasi. Informasi yang dibuat seseorang dapat diketahui oleh

---

<sup>1</sup> Mafri Amir, *Etika Komunikasi Massa (Dalam Pandangan Islam)*, (Jakarta: PT. Logos Wacana Ilmu, 1999), 1.

orang banyak sepanjang ia mempunyai jaringan. Karena dapat diakses oleh publik inilah maka internet dapat dikategorikan sebagai media massa.<sup>2</sup>

Sesuai dengan tujuannya, perkembangan teknologi khususnya pada internet mempunyai fungsi untuk memberikan informasi, mendidik, menghibur dan mempengaruhi. Sudah dapat dipastikan bahwa perkembangan teknologi akan memberikan dampak atau pengaruh terhadap pengguna atau pengaksesnya. Apabila pengaruhnya tidak ada, maka tujuan perkembangan teknologi itu sendiri tidak berjalan.<sup>3</sup>

Dampak positif dari perkembangan teknologi misalnya untuk mencari bahan-bahan tugas atau referensi, dapat juga digunakan sebagai lahan informasi di bidang pendidikan, kebudayaan dan sebagainya, juga untuk kemudahan bertransaksi dan berbisnis dalam bidang perdagangan sehingga tidak perlu pergi menuju ke tempat penawaran atau penjualan atau biasa disebut dengan *online shop*, perkembangan teknologi juga mempunyai dampak negatifnya yaitu sebagai sarana *cyber crime*, yaitu kejahatan yang dilakukan seseorang dengan sarana internet, misalnya seperti *hacking*, situs prostitusi *online*, dan salah satunya adalah perjudian *online*.

Salah satu kejahatan atas berkembangnya kemajuan teknologi dan informasi yang saat ini tengah beredar adalah praktek perjudian melalui media internet (*internet gambling*). Melalui alat komunikasi canggih yang mendukung dengan jaringan internet seperti laptop, *handphone* (telepon

---

<sup>2</sup> Mafri Amir, *Etika Komunikasi Massa*, 29.

<sup>3</sup> Mafri Amir, *Etika Komunikasi Massa*, 30.

genggam) dan alat komunikasi canggih lainnya yang didalamnya mendukung sistem untuk menggunakan jaringan internet secara mudah dan praktis.<sup>4</sup>

Suatu perbuatan dapat dikatakan sebagai tindak pidana perjudian apabila telah memenuhi unsur-unsur khusus yaitu :

1. Pengakuan dari pelaku bahwa dia benar-benar telah melakukan atau turut serta berjudi.
2. Adanya benda atau barang sebagai taruhannya.
3. Adanya objek yang dijadikan suatu perbuatan judi.
4. Adanya hubungan sebab akibat antara perbuatan pelaku dengan orang yang dirugikan.

Perjudian merupakan tindak pidana yang secara yuridis diatur dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana Pasal 303 dan diatur juga dalam Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 Tentang Penertiban Perjudian. Dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana Pasal 303 ayat 1 disebutkan bahwa : “Barangsiapa tanpa mendapat izin dengan sengaja menawarkan atau memberi kesempatan untuk permainan judi dan menjadikan sebagai pencaharian, atau dengan sengaja turut serta dalam suatu perusahaan untuk itu diancam dengan pidana paling lama dua tahun delapan bulan atau denda paling banyak enam ribu rupiah”.<sup>5</sup>

Perjudian menggunakan teknologi informasi atau judi *online* diatur dalam Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas

---

<sup>4</sup> Muhammad Azhar, *Fiqh Kontemporer Dalam Pandangan Neomodernisme Islam*, (Yogyakarta: LESISKA, 1996). 57

<sup>5</sup> Moeljatno, *Kitab Undang-Undang Hukum Pidana*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2008), 111.

Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik Pasal 45 Ayat (2) yang berbunyi: “Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian”.

Pasal tersebut di atas terdapat celah hukum bagi pihak-pihak yang tidak disebutkan dalam teks pasal tersebut, akan tetapi terlibat dalam acara perjudian di internet. Seperti misalnya para penjudi yang bermain atau menggunakan atau menerima akses informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian.<sup>6</sup>

Hukum pidana Islam menjelaskan mengapa perjudian adalah perbuatan tercela dan harus dihindari. Sebagaimana tercantum dalam Al-Quran surat Al-Maidah ayat 90:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْلَامُ رِجْسٌ مِّنْ عَمَلِ الشَّيْطَانِ  
فَاجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ (٩٠)

*Hai orang-orang yang beriman, Sesungguhnya (meminum) khamar, berjudi, (berkorban untuk) berhala, mengundi nasib dengan panah, adalah Termasuk perbuatan syaitan. Maka jauhilah perbuatan-perbuatan itu agar kamu mendapat keberuntungan.<sup>7</sup>(QS. Al –Maidah: 90).*

Hukum Islam, kasus tindak pidana perjudian melalui media internet termasuk dalam kategori jarimah ta'zir yaitu kejahatan-kejahatan yang bentuknya ditentukan dengan nilai-nilai, prinsip-prinsip dan tujuan syariah.

---

<sup>6</sup> Budi Suharianto, *Tindak Pidana Teknologi Informasi (Cyber Crime)*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2009). 166.

<sup>7</sup> Tim DISBINTALAD, *Al-Qur'an Terjemah Indonesia*, (Jakarta: PT Sari Agung, 2004), 220.

Judi adalah masalah sosial yang sulit untuk ditanggulangi. Disini menjelaskan perjudian *online* adalah permainan dimana pemain akan menembak atau memilih sebuah permainan diantara beberapa pilihan yang mana hanya ada satu pilihan saja yang benar. Di dunia judi *online* memiliki seorang bandar (agen) yang akan membantu para pemain untuk melakukan perjudian.<sup>8</sup>

Berdasarkan pengamatan yang sering saya lihat bahwa kasus perjudian online ini sering terjadi, karena mengapa perjudian *online* ini mudah diakses dimana situs-situs yang sering timbul di suatu game *online*. Contoh situs yang sering dikunjungi yaitu IDN Poker karena mengapa pada situs tersebut banyak permainan yang bisa dimainkan para pemain judi *online*.

Maraknya website judi online tersebut juga diikuti maraknya pemain judi online. hal ini dapat dilihat dalam salah satu website judi. Website [www.kakakdewa.com](http://www.kakakdewa.com) yang digrebek Kepolisian pada tanggal 29 Februari tahun 2012 yang menyediakan berbagai jenis judi, yaitu togel Singapura, Casino, Mickey Mouse, Rolet, Bakarat, Sicbo, dan sepak bola. Website judi tersebut memiliki 22 ribu anggota yang tersebar di Indonesia dan di luar negeri.<sup>9</sup> Jumlah pemain judi tersebut masih dalam satu website belum semua website judi dihitung. Apalagi dengan pencarian kata judi di Google banyak website judi yang muncul. Sebenarnya perjudian *online* ini merupakan kejahatan

---

<sup>8</sup> <http://etptik.simplesite.com/420905016> Diakses pada tanggal 5 November 2020

<sup>9</sup>Judi Online Yang Digrebek Miliki 22 Ribu Anggota, sebagaimana dimuat di dalam <http://www.tempo.co/read/news/2012/03/03/064387820/Judi-Online-yang-Digrebek-Miliki-22-Ribu-Anggota>, diakses pada tanggal 5 November 2020

yang canggih karena dapat dilakukan secara transnasional sedangkan alat yang digunakan seperti peralatan elektronik komputer, telepon, dan lain-lain.

Adapun contoh kasus yang terjadi karena dampak perjudian online ini ialah Seseorang yang nekat menajambret demi judi *online*. Untuk mengetahui data-data kasus tentang kejahatan perjudian *online* juga memang belum di publikasikan karena data kasus perjudian *online* bukan menjadi kasus utama dan juga kasus perjudian *online* ini diketahui ketika pelaku melakukan tindakan kriminal lain seperti yang sudah dijelaskan kriminal menajambret yang mana hasil dari penajambretan tersebut digunakan untuk bermain judi *online* sehingga kasus perjudian *online* itu bukan kasus utama dari tindakan pidana yang dilakukan oleh pelaku.<sup>10</sup>

Maka disini saya tertarik untuk meneliti tentang perjudian *online* dipolda sumsel Palembang bagian *Cyber Crime* di karenakan dari unit *Cyber Crime* polda sumsel Palembang merupakan pusat dari unit terbesar diprovinsi Sumatera selatan yang mencakup seluruh kasus kejahatan seperti perjudian *online*.

Dan yang ingin saya ketahui mengapa untuk melakukan studi tentang perjudian *online* pada Dit reskimsus polda sumsel ialah ingin mengetahui data dan pengamatan awal saya tertarik melakukan di Unit *Cyber Crime* Polda Sumsel mengenai sistem perjudian pada situs-situs perjudian *online* yang sedang marak di kalangan masyarakat, dan melihat kelemahan-kelemahan KUHP tentang penetapan alat bukti yang sah dalam kasus perjudian *online*.

---

<sup>10</sup> [www.sripoku.com](http://www.sripoku.com) Tanggal akses 5 November 2020

Dan itu dilakukan oleh salah satu teman pergaulan, maka dari itu penulis tertarik untuk meneliti perjudian *online* tersebut dengan judul **TINJAUAN HUKUM PIDANA ISLAM TERHADAP PENEGAKAN HUKUM BAGI PELAKU TINDAK PIDANA PERJUDIAN ONLINE (STUDI DI UNIT *CYBER CRIME* DITRESKRIMSUS POLDA SUMSEL).**

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka adapun permasalahan yang dapat dirumuskan adalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah upaya penegakan hukum yang dilakukan oleh unit *Cyber Crime* Dit Reskrimsus Polda Sumsel terhadap pelaku tindak pidana perjudian *online* ?
2. Bagaimana Pandangan Hukum Pidana Islam Terhadap pelaku tindak pidana perjudian *online* ?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berangkat dari rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini diharapkan dapat menjawab permasalahan tersebut, sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui proses penegakan hukum yang telah dilakukan Unit *Cyber Crime* Dit Reskrimsus Polda Sumsel dalam hal mengungkap tindak pidana perjudian *online* internet gambling dengan menggunakan instrumen KUHP dan UU ITE;
2. Untuk mengetahui pandangan hukum pidana islam terhadap pelaku tindak pidana perjudian *online* internet gambling;

#### **D. Manfaat Penelitian**

1. Secara Teoritis
  - a. Sebagai bahan informasi bagi para akademisi, maupun sebagai bahan pertimbangan bagi penelitian lanjutan;
  - b. Memperkaya khasanah perpustakaan
2. Secara Praktis
  - a. Sebagai bahan masukan bagi Unit *Cyber Crime* Dit Reskrimsus Polda Sumsel agar mengetahui teknik penyidikan pengungkapan tindak pidana perjudian online dengan menggunakan instrumen KUHP dan UU ITE;
  - b. Sebagai bahan masukan (edukasi) bagi masyarakat agar mengetahui walaupun perjudian konvensional sudah ditinggalkan, namun dalam hal perjudian online yang sering dilakukan masyarakat dapat dijerat dengan tindak pidana berdasarkan KUHP dan UU ITE.

#### **E. Telaah Studi Terdahulu**

Penelitian yang memfokuskan pada analisis tentang Perjudian *Online* sudah dilakukan oleh beberapa penelitian di Indonesia, sejauh yang penulis temukan diantara penelitian tersebut:

1. Skripsi karya Toriq Luqman Aziz “Upaya POLRI dalam Penanggulangan Perjudian Online di Yogyakarta tahun 2012.” Permasalahn yang dihadapi apakah kebijakan hukum pidana di Indonesia telah memadai dalam rangka menanggulangi perjudian dan bagaimana kebijakan aplikatif hukum pidana. Serta bagaimana formulasi hukum pidana dimasa yang akan datang untuk

menangulangi perjudian online. menjelaskan tentang cara pencegahan tindak pidana perjudian online serta aturan hukum.<sup>11</sup>

2. Skripsi karya Sri Rezeki Fakultas Hukum Universitas Atmajaya Yogyakarta tahun 2010 yang berjudul “Penegakan hukum terhadap kejahatan dunia maya” (Studi Kasus Polda Yogyakarta) melakukan penelitian yang menyangkut masalah bagaimana upaya yang dilakukan polda yogyakarta dalam melaksanakan penegakan hukum terhadap kejahatan dunia maya, dan kendala apa saja yang menjadi hambatan dalam. proses penegakan kejahatan dunia maya. Penelitian ini dilakukan di wilayah hukum Yogyakarta yang mana penelitian ini menguraikan upaya penanggulangan kejahatan dalam dunia maya.<sup>12</sup>
3. Skripsi karya Nur Cholis Azizi Mahasiswa fakultas Syari’ah dan Hukum UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang berjudul “Perjudian di Dunia Maya” (Studi Pasal 27 Ayat 2 UU R.I NO.11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik), pada skripsi ini menjelaskan tentang sanksi hukuman perjudian di dunia maya dan sekaligus mengkaji kembali pasal 27 UU.RI.NO.11 Tahun 2008.<sup>13</sup>

---

<sup>11</sup> Toriq Luqman, “ *Upaya Polri dalam Penanggulangan Perjudian Online (Studi Kasus Polda Yogyakarta)*,” *Skripsi* Fakultas Syari’ah Dan Hukum Yogyakarta, 2012.

<sup>12</sup> Sri Rejeki,” *Penegakan Hukum Terhadap Kejahatan Dunia Maya (Studi Kasus Polda Yogyakarta)*,” *skripsi* Fakultas Hukum Universitas Atmajaya Yogyakarta, 2010.

<sup>13</sup> Nur Cholis Azizi, “*Perjudian di Dunia Maya (studipasal 27 ayat 2 UU R.I NO.11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Elektronik)* *skripsi* Fakultas Syari’ah dan Hukum UIN Sunan kalijaga Yogyakarta,2012

## **F. Metode Penelitian**

Penulis dalam melakukan penelitian ini dengan menggunakan jenis penelitian *Yuridis Empiris* dengan langkah-langkah sebagai berikut.

### **1. Jenis Penelitian**

Menurut Zainuddin Ali jenis penelitian hukum dapat dibedakan menjadi dua, yaitu *Yuridis Empiris* dan *Yuridis Normatif*. Yuridis empiris adalah menganalisis permasalahan dilakukan dengan cara memadukan bahan-bahan hukum data sekunder dengan data primer yang diperoleh di lapangan, sedangkan yuridis normative adalah pendekatan yang dilakukan berdasarkan hukum utama dengan cara menelaah teori-teori, konsep-konsep, asas-asas hukum, serta peraturan perundang-undangan yang saling berhubungan<sup>14</sup>.

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan jenis penelitian *Yuridis Empiris*, yaitu penelitian hukum yang dilakukan dengan cara meneliti data primer yang berhubungan dengan permasalahan-permasalahan yang dibahas di dalam penelitian ini melalui wawancara terhadap Unit *Cyber Crime* yang dilakukan di POLDA Palembang.

### **2. Jenis Data dan Sumber Data**

#### **a. Jenis Data**

Menurut Syofian Siregar dalam bukunya Zainuddin Ali bahwa jenis data dapat di bedakan menjadi tiga, yaitu : data kualitatif (data

---

<sup>14</sup> Zainuddin Ali, *Metode Penelitian Hukum*, (Jakarta:Sinar Grafika,2010), 19

berbentuk kalimat), data kuantitatif (data berbentuk angka), data gabungan (data berbentuk kalimat dan angka)<sup>15</sup>.

Jenis data yang dipergunakan di dalam penelitian ini adalah *data kualitatif* yaitu data yang bersifat uraian, pendapat, konsep, dan penjelasan terutama yang berkaitan dengan Perjudian Online menurut Pasal 303 KUHP.

#### **b. Sumber Data**

Menurut Zainuddin Ali di dalam bukunya yang berjudul *Metode Penelitian Hukum*, menyebutkan bahwa sumber data dalam penelitian hukum terbagi dua, yaitu:

- 1) Data Primer, yaitu data yang diperoleh langsung dari sumber aslinya dengan cara melakukan wawancara, jejak pendapat dari individu atau kelompok (orang) maupun hasil observasi dari suatu objek, kejadian atau hasil pengujian.
- 2) Data Sekunder, yaitu data yang diperoleh melalui media perantara atau secara tidak langsung yang berupa bahan-bahan pustaka, dokumen resmi, dan literatur lain yang berkenaan dengan permasalahan yang dibahas. Data sekunder terdiri dari bahan hukum primer, bahan hukum sekunder, dan bahan hukum tersier<sup>16</sup>.

Sumber data yang diambil di dalam penelitian ini adalah Data Primer yang diperoleh secara langsung dari sumbernya dengan cara melakukan wawancara, dan Data Sekunder yang didapatkan dari data

---

<sup>15</sup> Syofian Siregar, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta:Kencana,2013), 7-8.

<sup>16</sup> Zainuddin Ali, *Metode Penelitian Hukum*, (Jakarta:Sinar Grafika,2010), 109.

yang sudah diolah dan diperoleh dari bahan pustaka. Dalam rangka untuk mendapatkan data sekunder, dalam penelitian ini digunakan pendekatan sumber bahan hukum, yaitu:

1. Bahan Hukum Primer, yaitu pernyataan yang memiliki otoritas hukum<sup>17</sup>. Adapun yang digunakan di dalam penelitian ini meliputi:

a. Hukum Islam : Al-Qur'an dan Hadits

b. Hukum Formal

1) Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 dan Amandemen;

2) Undang-Undang No. 1 Tahun 1946 tentang Hukum Pidana atau lazim disebut Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP);

3) Undang-Undang No. 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian;

4) Undang-Undang No. 8 Tahun 1981 tentang Hukum Acara Pidana atau lazim disebut Kitab Undang-Undang Hukum Acara Pidana (KUHAP);

5) Undang-Undang No.2 Tahun 2002 tentang Kepolisian Negara Republik Indonesia;

6) Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik sebagaimana telah diubah Undang-

---

<sup>17</sup> I Made Pasek Diantha, *Metodelogi Penelitian Hukum Normatif*, (Jakarta:Kencana, 2017), 143.

Undang No. 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE);

7) Undang-Undang No. 48 Tahun 2009 tentang Kekuasaan Kehakiman;

8) Peraturan Pemerintah No. 9 Tahun 1981 tentang Pelaksanaan Penertiban Perjudian;

9) Putusan Pengadilan yang berkaitan dengan penerapan KUHP dan UU ITE dalam kasus tindak pidana perjudian *online*; 10) Dan putusan-putusan lainnya.

10) Kompilasi Hukum Islam (KHI)

2. Bahan Hukum Sekunder, yaitu bahan hukum yang terdiri dari buku-buku teks (*textbooks*) yang ditulis para ahli hukum yang berpengaruh, jurnal-jurnal hukum, pendapat para sarjana, kasus-kasus hukum, yuris prudensi, dan hasil-hasil simpro siummut akhir yang berkaitan dengan topic penelitian<sup>18</sup>. Adapun yang digunakan di dalam penelitian ini meliputi : Buku Hukum Pidana, Fiqh Jinayah, Hukum Pidana Islam, Buku yang membahas tentang Penegakan Hukum terhadap Pelaku Tindak Pidana Perjudian Online, serta Skripsi maupun Jurnal yang mendukung di dalam penulisan ini.

---

<sup>18</sup> Jonedi Efendi dan Jhonny Ibrahim, *Metode Penelitian Hukum: Normatif dan Empiris*, (Depok:Prenadamedia Group,2018), 173.

3. Bahan Hukum Tersier, yaitu bahan hukum yang memberikan petunjuk atau penjelasan terhadap bahan hukum primer dan bahan hukum sekunder seperti Kamus Hukum dan *Encyclopedia*<sup>19</sup>. Adapun yang digunakan di dalam penelitian ini terdiri dari kamus-kamus, media massa baik berupa surat kabar, majalah dan juga internet.

### 3. Lokasi Penelitian

Dalam penelitian ini lokasi yang penulis pilih adalah Polisi Daerah (POLDA) Sumatera Selatan Kota Palembang sesuai dengan permasalahan penelitian yang bisa dijadikan data penelitian yang beralamat di Jln. Sudirman KM 4,5, Pahlawan, Kec. Kemuing, Kota Palembang 30151.

### 4. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi diartikan sebagai keseluruhan atau himpunan objek dengan karakter yang sama. Populasi merupakan objek atau subjek yang berada pada suatu wilayah yang memenuhi syarat-syarat tertentu yang berkaitan dengan masalah penelitian<sup>20</sup>. Adapun populasi yang diambil dalam penelitian ini adalah pihak-pihak yang berkaitan, yang menangani Perjudian *Online* di Polisi Daerah (POLDA) Kota Palembang.

Sedangkan Sampel menurut Sugiyono adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki populasi yang dianggap mewakili populasi atau

---

<sup>19</sup> Jonedi Efendi dan Jhonny Ibrahim, *Metode Penelitian Hukum: Normatif dan Empiris*, (Depok: Prenadea Group, 2018), 175.

<sup>20</sup> Bahder Johan Nasution, *Metode Penelitian Ilmu Hukum*, (Jakarta: Kencana, 2004),

yang menjadi objek penelitian<sup>21</sup>. Adapun penarikan sample yang digunakan di dalam penelitian ini yaitu *purposive sampling*, menurut Sugiyono *purposive sampling* adalah teknik penentuan sample dengan pertimbangan tertentu<sup>22</sup>. Adapun sample yang digunakan di dalam penelitian ini diambil berdasarkan jenjang kepangkatan (*strative*), yaitu dari unit *Cyber Crime* Ditreskrimsus Polda Palembang.

## 5. Teknik Pengumpulan Data

Menurut Muri Yusuf teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling penting dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data<sup>23</sup>. Teknik pengumpulan data dalam penelitian hukum dapat menggunakan dua cara, yaitu:

- a. Studi Lapangan (*Field Research*) studi ini digunakan untuk mendapatkan data primer. Adapun pengumpulannya dilakukan dengan cara wawancara.
- b. Studi Kepustakaan (*Library Research*) studi ini digunakan untuk mendapatkan data sekunder. Adapun pengumpulannya dilakukan dengan cara membaca literatur-literatur berupa buku, jurnal artikel yang berkaitan dengan permasalahan.

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan di dalam penelitian ini adalah Studi Lapangan (*Field Research*) dengan mengumpulkan data dan informasi yang diperoleh langsung dari responden yang berhubungan

---

<sup>21</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan R&D*, (Bandung:Alfabeta,2013). 297

<sup>22</sup> Sugiyono, *Metode Peneliiian*, 299

<sup>23</sup> Muri Yusuf, *Metodelogi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan Penelitian Gabungan*, (Jakarta:Kencana,2017), 24

dengan Perjudian Online. Pengumpulan data dan informasi dilakukan dengan cara sebagai berikut:

#### **a. Wawancara**

Menurut Patton dalam proses wawancara interview dilengkapi dengan pedoman wawancara yang sangat umum, serta mencantumkan isu-isu yang harus diliput tanpa menentukan urutan pertanyaan, bahkan mungkin tidak berbentuk pernyataan yang eksplisit<sup>24</sup>. Wawancara langsung ini dimaksudkan untuk memperoleh informasi yang benar dan akurat dari sumber yang telah ditetapkan sebelumnya<sup>25</sup>.

#### **b. Studi Kepustakaan (Dokumentasi)**

Dilakukan dengan cara mengumpulkan dan mempelajari bahan-bahan tertulis yang berupa buku, peraturan perundang-undang yang berkaitan dengan penelitian ini, serta dokumen lainnya yang berkaitan dengan masalah yang diteliti<sup>26</sup>.

### **6. Teknik Analisis Data**

Menurut Saifudin Azwar, metode analisa data adalah upaya cara untuk mengolah data menjadi informasi, sehingga karakteristik data tersebut bisa dipahami dan bermanfaat untuk solusi, terutama masalah yang berkaitan dengan penelitian<sup>27</sup>. Adapun analisis yang digunakan di dalam penelitian ini teknik *Deskriptif Kualitatif* yaitu menggambarkan, mengurai, dan menjelaskan seluruh permasalahan yang ada, dan kemudian disimpulkan

---

<sup>24</sup>Patton, "Pengertian Pengumpulan Data" Diakses dalam <https://tithagalz.wordpress.com/2011/03/27/>, (diakses pada tanggal 15 November 2019)

<sup>25</sup> Bahder Johan Nasution, *Metode Penelitian Ilmu Hukum*, (Jakarta: Kencana, 2004), 167

<sup>26</sup> Bahder Johan Nasution, *Metode Penelitian Ilmu Hukum*, (Jakarta: Kencana, 2004), 167

<sup>27</sup> Saifudin Azwar, *Metode Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 1998), 91

secara *induktif* yaitu menarik kesimpulan dari yang bersifat khusus ke umum. Dengan demikian diharapkan dapat memudahkan dalam permasalahan-permasalahan yang diteliti secara kongkrit yang akan dibahas dalam penelitian ini.

#### **G. Sistematika Penulisan**

Skripsi Sesuai dengan pedoman penulisan skripsi, maka penulis akan membagi skripsi ini dalam lima bab. Yang mana antara bab satu dengan bab yang lainnya disusun secara sistematis dan logis. Dalam setiap bab terdiri dari sub-sub pembahasan, untuk lebih jelasnya sistem penulisan skripsi tersebut sebagai berikut.

#### **BAB I : Pendahuluan**

Latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, Telaah Studi terdahulu, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

#### **BAB II: Tinjauan Umum**

Tinjauan Umum Merupakan landasan teori untuk menganalisis masalah yang akan dibahas diantaranya pengertian perjudian, Sejarah Perjudian, Dasar Hukum perjudian, Jenis-jenis perjudian, Hukum Perjudian dan Perjudian ditinjau dari hukum pidana.

#### **BAB III : Gambaran Umum Lokasi Penelitian**

Berisi tentang Sejarah Kepolisian daerah Sumatera Selatan, Gambaran Umum Tentang Unit V *Cyber Crime* Polda Sumatera Selatan, Visi dan Misi, struktur organisasi unit *Cyber* atau *vice control*, tugas pokok dan

fungsi, Fasilitas dan Sarana Program Keagamaan di Mapolda Sumatera Selatan.

#### **BAB IV: Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Berisi Tentang Upaya Penegekan Hukum yang Dilakukan oleh unit *Cyber Crime* Dit Reskrimsus Polda Sumatera Selatan Terhadap Pelaku Tindak Pidana Pejudian *Online* dan Pandangan Hukum pidana Islam Terhadap Pelaku Tindak Pidana Perjudian *Online*.

#### **BAB V: Penutup**

Kesimpulan dan Saran Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan hukum yang berisi kesimpulan dan saran berdasarkan pembahasan yang telah diuraikan dalam bab sebelumnya.