

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan pesat teknologi masa kini menjadi keperluan asas kehidupan manusia. Maklumat yang pantas, ringkas dan boleh dipercayai memainkan peranan yang sangat penting dalam semua bidang kehidupan, seperti: Proses membuat keputusan, alat bantu membuat keputusan dan juga trend dan gaya hidup masyarakat moden. Malah, kebanyakan perniagaan, organisasi, agensi kerajaan, institusi pendidikan, dan tentera sangat bergantung kepada fenomena Era informasi. Oleh itu, istilah ini juga sering dirujuk sebagai "era informasi" atau "era informasi".

Kejahatan adalah masalah sosial dalam kehidupan manusia. Kadar delik telah meningkat secara kuantitatif dan kualitatif. Ia bergantung kepada kemajuan dalam bidang ekonomi, teknologi, sosial dan budaya. Kejahatan siber itu sendiri mewakili satu bentuk atau aspek baharu jenayah yang kini mendapat perhatian besar antarabangsa. Masalah perjudian telah lama diketahui dalam sejarah masyarakat. Masalah perjudian telah menjadi realiti atau fenomena sosial sejak zaman dahulu dan berbeza hanya dalam cara hidup dan cara bermain.¹

¹ Barda Nawawi Arief, *Tindak Pidana Mayantara (Perkembangan Kajian Cyber Crime di Indonesia)*. (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2006), h.1.

Masalah perjudian telah dikenal sejak lama dalam sejarah sosial. Sejak zaman dahulu, masalah judi telah menjadi fakta atau fenomena sosial yang hanya berbeda pada cara hidup dan cara bermainnya.²

Judi bukanlah perkara yang baru bilang umum Indonesia karena premis beres dikenal sejak kala monarki-monarki di Jawa maupun monarki-monarki di bagian luar Jawa tambah berbagai ragam premis. Kejahatan perjudian adalah data sosial. Perkembangan teknologi data khususnya teknologi pergesekan internet tidak semata-mata mengabdikan kebutuhan, merelakan keguyuban bilang mencari jalan yang menghajatkan perkakas yang nyaman, tetapi juga membangkit munculnya berbagai ragam kekejaman baru, yaitu tambah memperuntukkan jalan komputer dan internet seumpama modusnya. penerapan. Berkat Internet, ragam kekejaman terhingga lebih mudah dilakukan, seumpama pengotoran personalitas baik, pornografi, pembobolan akun, penipuan, dan kekejaman perjudian.

Game online mengadakan perkara yang baru ketahuan di umum, game termasuk dikenal oleh umum umum, meskipun semata-mata bagian dalam wujud pementasan sidik muka, namun karena perputaran teknologi game, sangat mudah. dibuat oleh semua kalangan, game online waktu ini menyimpan berbagai rupa paket seumpama game yang sangat merapih dan menunjuk-nunjukkan bilang karet anak buah game, gameplaynya pribadi relatif mudah dan bisa dimainkan dimana saja seumpama warnet, warkop dan rumah, bisa dimainkan tambah mengakses internet.³

² D Simoons dalam Sudarto, *Hukum Pidana I*(Semarang:Yayasan Sudarto,1990), h.41.

³ Budi Suhariyanto, *Tindak Pidana Teknologi Informasi (cybercrime)*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada 2012). h.25.

Kejahatan perjudian terhitung kekejaman yang bisa dilakukan oleh agak semua asas umum, mulai sejak keluarga ekonomi tertinggi gantung tambah yang paling rendah

dan mulai sejak ibu bapak berkunjung budak-anaknya. Yang kelahirannya waktu ini adalah premis malayari jalan online. kejahatan perjudian yang biasanya dilakukan tambah memperuntukkan aparat atau kekayaan waktu ini bisa dilakukan malayari Internet. Dengan memperuntukkan tunggal adegan sempurna komputer tambah motor internet yang terhubung ke komputer lain, rumpun bisa mengakses posisi web yang beres mengandung pementasan seumpama jalan perjudian.⁴

Perjudian daring adalah kekeliruan tunggal ragam kekejaman buana maya. Salah tunggal kecurangan teknologi termasuk adalah game online, waktu ini game beres tukar ke status yang sekutil lebih maju, waktu ini berpura-pura game tidak teristiadat disembunyikan seumpama dulu, berasimilasi di hadap komputer menjelang online, waktu ini kita racun mengerjakan ini. penerapan jahat.

Ini adalah kekejaman yang merebak berlebihan budak adinda di bandarsah menggalang, bandarsah menggalang dan bahkan mahasiswa, dan harapan ibu bapak juga terkebat bagian dalam pementasan ini. semua Internet merasuk zona Indonesia, karena berisi konten klise. Di Indonesia, konten klise di Internet didefinisikan seumpama konten yang berisi tindak tanduk yang dilarang berasaskan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 perihal Informasi dan Transaksi Elektronik, yaitu Pasal 27 butir 1 (sopan), butir 2 (pementasan).⁵

⁴ Ibid h.28.

⁵ Republik Indonesia, undang-undang nomor 19 Tahun 2016 Tentang ITE Pasal 27 ayat 1 dan 2 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, h.14.

Dalam UU ITE berlebihan penentuan yang diberlakukan oleh kekuatan tertinggi Indonesia. Diingat bahwa penentuan yang diberlakukan bukanlah mengadakan tampang dan bidasan terhadap nasib baik prerogatif berekspresi atau bidasan terhadap nasib baik tangkai pendidikan, data atau teknologi, yang total diatur oleh UUD 1945.

Misalnya, UUD 1945 UU ITE melumatkan episode delik perjudian mendalami komitmen elektronik, dokumen elektronik.⁶ Meskipun penentuan perjudian baik offline maupun praktik komitmen elektronik atau publik disebut perjudian online sangka diatur secara ketat segmen bagian dalam beberapa susunan perundang-undangan, namun segmen bagian dalam praktiknya program perjudian ini tidak semakin memasyarakat di publik Indonesia.

Perjudian racun mengangkat anak banyak gatra, termasuk praktik akses internet. Internet yang tenggang waktu ini dikenal sebagai bekas mencari piagam menjelang memperbolehkan ketertarikan jurusan pengetahuan, masa ini disalahgunakan oleh pembiasaan-pembiasaan yang tidak bertanggung jawab. Menurut Stephen Hawking yang dikutip Aswar Ardi, Internet adalah ledakan terbesar kedua di jagat yang ditandai tambah komunikasi elektromagnetik satelit atau kawat tambah asosiasi telepon yang tertangkap tangan dan akan tertalah-talah didukung oleh ratusan satelit yang sedang berlaku dan akan diluncurkan.

Orang-kerabat yang tidak bertanggung jawab memanfaatkan tren ini menjelang mencari tip bahkan tambah kebiasaan ilegal, tambah menggalang website (alamat internet agar mudah diakses) yang didalamnya terdapat home

⁶ Imam syahriar, *Hukum Pers telaah Teoritis atau Kepastian Hukum dan Kemerdekaan Pers di Indonesia*, LaksBang Perssindo, Yogyakarta, 2015, h.117.

page (geladiri ukuran website).website berisi informasi sejurus). taraf konten tanda web).

Perjudian taraf dasarnya adalah kesibukan yang dilarang dan mewujudkan gatra kiprah yang bercekcok tambah agama, kaidah krama dan pokok sifat pola di Indonesia, dan perkara ini juga diatur segmen bagian dalam Pasal reservoir Undang-Undang Perjudian No. 7 Tahun 1974 menjadikan segala gatra perjudian sebagai kelaliman.⁷

Dengan berkembangnya teknologi, anggota memiliki ribuan kebiasaan menjelang mengamalkan kelaliman siap tanpa harus berpadu tambah anggota lain, tetapi semata-netra berpadu di jurus komputer dan menggunakan Internet racun beraksi online, bahkan jaringannya mendapat muncul ke segmen bagian luar negeri. Jika semangat ini menyerang berekor-ekor dan tidak tertangkap tangan paham partikular menjelang mengadili kelaliman ini, berwai serupa melegalkan kelakuan kesibukan perjudian tambah mesin elektronik yang disebut juga tambah “perjudian online”.

Dalam UU ITE berlebihan penentuan yang diberlakukan oleh kebahagiaan Indonesia. Sekali lagi, dikatakan bahwa penentuan yang diberlakukan bukan mengadakan aksi terhadap kewenangan bereksprei atau aksi terhadap nasib baik punca pendidikan, bukti atau teknologi, yang seberinda tercantum bagian dalam Undang-Undang Dasar Negara Amerika Serikat Tahun 1945. dan perspektif.

Melihat pentingnya falsafah kepada bisa membereskan unit-unit yang berhubungan pakai bukti dan pembicaraan elektronik, berwai kebahagiaan

⁷ Wantjik Saleh, *Perlengkapan Kitab Undang-Undang Hukum Pidana* (Jakarta: Ghalia Indonesia, 1976), h. 69.

tebakan melegalkan UU ITE (Informasi dan Transaksi Elektronik) yang disahkan dekat hari 2016 dimana bagian dalam kekeliruan esa pasalnya yaitu dasar 27 butir 2

berbunyi: “Setiap kaum pakai sahaja dan tanpa nasib baik mengalokasikan dan atau mentransmisikan dan/atau membudayakan bukti elektronik dan/atau dokumen elektronik bisa diakses pakai kandungan perjudian”.⁸

Mengingat betapa perkiraan online itu bisa dilakukan pakai begitu mudahnya sehingga tidak mudah kepada merenung pelakunya berkelakuan perkiraan sebagaimana perkiraan konvensional,berwai pasti menyudahi perkiraan online tidak tercapai dilakukan secara penal saja

Judi online tebakan meluas kesibukan massa masa ini, karena perkiraan online dianggap serupa unit yang sangat mudah kepada diakses. agar perkiraan racun dilakukan dimana saja tanpa harus mengejar wadah yang mematumg dibandingkan pakai perkiraan langsung, harus dimainkan mengempar semenjak skop kaum selingkar agar tidak ketahuan, unit ini membudayakan perkiraan online sangat diminati oleh getah perca kaki tangan perkiraan karena mencari jalan tidak harus mengejar antiwirawan, tapi antiwirawan selalu berlebihan menodong di lingkungan maya. Situs perkiraan online sangat mudah dibuka karena relatif sejurus kepada diingat misalnya www.joker123.com.

Beranjak dari hal tersebut penelitian ini bermaksud untuk melakukan pendalaman terhadap masalah sejauh mana upaya penal dapat menanggulangi judi

⁸ Irman ssyahriar, *Hukum Pers Telaah Teoritis atas Kepastian Hukum dan Kemerdekaan Pers di Indonesia*, LaksBang Perssindo, Yogyakarta, 2015, h. 117.

online tersebut sembari mengutarakan gagasan dan ide pentingnya upaya non penal dalam menanggulangi judi online tersebut.

B. Rumusan Masalah

Dari Permasalahan yang terjadi, Dapat ditarik beberapah Rumusan masalah yang akan diperbincangkan dalam Penelitian ini :

1. Bagaimana menggambarkan kejahatan perjudian online?
2. Apa upaya dan keberhasilan dalam mengatasi judi online?
- 3 . Mengapa upaya bebas kejahatan diperlukan untuk mengatasi judi online?

C. Tujuan Penelitian

Konteks Masalah diatas, Kemudian Menimbulkan Beberapa Tujuan penelitian yang diantaranya yaitu:

1. Menemukan gambaran tentang kejahatan judi online
2. Menemukan upaya penjahat dan keberhasilan mereka dengan perjudian online
- 3 . Untuk menggali perlunya upaya non-kriminal dalam memerangi perjudian online

D. Manfaat Penelitian

Dalam sebuah penelitian biasanya terdapat berbagai manfaat didalamnya. Manfaat penelitian ini bisa digunakan untuk diri sendiri dan masyarakat juga. Adapun Manfaat dari Penelitian ini diantaranya iaitu :

1. Secara teoritis

a. Tambahan

pengetahuan hukum terkait pertanggungjawaban pidana atas kejahatan judi online di Indonesia;

b. Diharapkan Memberikan banyak wawasan yang banyak terhadap perkembangan ilmu hukum sendiri. Yang manfaatnya kemudian direalisasikan khususnya dalam hal tindak pidana yang membahas bahagian dari Manapilusi Online

c. Sebagai sarana untuk memperbanyak bahan dasar dan kebutuhan pihak lain yang nantinya perlu untuk perkembangan dari penelitiannya sendiri.

2. Hampir

a. Diharapkan dapat mengedukasi masyarakat Indonesia untuk berjudi online karena ada sanksi hukum bagi pelakunya.

b. Memberikan pemahaman dan penjelasan kepada masyarakat untuk tidak berjudi melalui media online dengan harapan dapat mengambil untung dan mendapatkan uang dari berjudi.

c. Diharapkan dapat mengurangi perjudian online yang sering terjadi di Indonesia dengan mengedukasi masyarakat secara langsung.

E. Kajian Terdahulu

Adapun sejumlah temuan kesan pembahasan yang ikutan bergandengan kepada menunjang pembahasan karangan ini adalah serupa berikut: Pertama, karangan yang ditulis oleh Aswar Ardi, Fakultas Syariah dan Hukum UIN Alauddin Makassar, front tabung bambu 2018 pakai kolom kalender Menganalisa

Perbuatan Pidana Hukum Islam Terhadap Judi Online (Lokasi objek Desa lautang Kec.Belawa KabWajo), front karangan ini pendataan menjelajahi tindak pidana tebak online menurut arahan tata negatif dan tata kejelekan islam dimana adanya misal batasan terhadap tindak pidana tebak online ini baik secara tata postif maupun bab episode bagian dalam tata kejelekan islam, yang dimana keduanya menambus tindak pidana tebak online ini dan kedapatan teladan tata yang mengaturnya, adapun konflik front karangan yang dedikasi dana teliti adalah dedikasi dana menjelajahi tebak online dan ingatan kepada mengatasinya.

Kedua, karangan yang ditulis oleh Rizki Kurniadi Nurdin, Fakultas Syariah dan Hukum Program Studi Hukum Pidana Islam Uin Syarif Hidayatullah Jakarta tabung bambu 2022 pakai kolom kalender karangan serupa berikut: Penegakan Hukum Pidana terhadap Pelaku Judi Online Perspektif Hukum Positif dan Hukum Pidana Islam (Analisis Putusan Nomor:483/Pid.B/2016/PN.Lbp), adapun yang dibahas front karangan ini yaitu episode penegakan tata terhadap pesinetron tebak online menurut arahan tata kejelekan dan tata kejelekan islam, menjelajahi konstituen-konstituen apa saja yang berdeging biasa bergaya melakukan tebak online ini, beiring bagaimana peraturan menokok tebak online ini baik menurut arahan tata negatif maupun tata kejelekan islam, karangan ini juga menyerahkan satu teladan skandal bidadari tebak online ini front bacaan jawatan kuasa, bacaan nomor:483/Pid.B/2016/PN.Lbp episode skandal tindak pidana tebak online. Adapun perbedaannya pakai karangan yang dedikasi dana teliti ialah dedikasi dana mengobservasi episode tebak online dan peraturan mengatasinya, dimana dedikasi dana menjelajahi episode ingatan

penal penyelesaian tebak online ini dilakukan menyusuri tata negatif Indonesia sebagaimana yang terselip bab episode bagian dalam Undang-Undang Nomor 19 tabung bambu 2016 episode komposisi pecahan Undang-Undang Nomor 11 tabung bambu 2008 episode ITE, dedikasi dana juga menjelajahi episode ingatan non penal yang dilakukan bab episode bagian dalam merempuh tebak online ini, sebagaimana terselip ingatan non penal ialah penyelesaian tindak pidana diluar tata kejelekan, misalnya bab episode bagian dalam merempuh tebak online ini diperlukannya pengetahuan bab episode bagian dalam unsur bertikai pribadi kepada tidak berulah tebak online ini.

Ketiga, karangan yang ditulis oleh Risman, Fakultas Syariah dan Hukum, Jurusan Ilmu Hukum UIN Alauddin Makassar, tabung bambu 2015 pakai kolom kalender karangan serupa berikut: Tinjauan Kriminologis Terhadap Kejahatan Perjudian Online di Kota Makassar (Studi bacaan: 587/Pid.B/2013/ PN.Mks). Pada karangan ini menggunjingkan episode skandal perjudian online yang ditinjau mulai sejak tempat kriminologis, dan tempat sosiologis tepatnya front tempat sosiologis dikaji front sekat makassar front khususnya menggunjingkan episode konstituen-konstituen apa saja yang berdeging skandal perjudian online ini beralamat suar kelahirannya front biasa Indonesia. Skripsi ini juga menggunjingkan episode kupasan inisiatif tata majikan jawatan bab episode bagian dalam penyelesaian skandal perjudian online ini menyusuri suatu bacaan jawatan kuasa yaitu bacaan Pengadilan Negeri Makassar Putusan Nomor: 587/Pid.B/2013/PN.Mks.

Adapun perbedaannya tambah karangan yang setia usaha saksama ialah setia usaha menyoroiti kondisi perkiraan online dan sifat mengatasinya, dimana setia usaha menggambarkan kondisi hal penal solusi perkiraan online ini dilakukan menyusuri resam positif Indonesia sebagaimana yang tersedia bagian dalam Undang-Undang Nomor 19 hari 2016 kondisi bentuk ujung Undang-Undang Nomor 11 hari 2008 kondisi ITE, setia usaha juga menggambarkan kondisi hal non penal yang dilakukan bagian dalam melangkaui perkiraan online ini, sebagaimana ketahuan hal non penal ialah solusi tindak pidana diluar resam pidana, misalnya bagian dalam melangkaui perkiraan online ini diperlukannya pengetahuan bagian dalam jasad berlawanan pribadi kepada tidak bersandiwara perkiraan online ini.

F. Kerangka Teoritik

1. Penanggulangan kejahatan

Soedjono Dirdjosisworo menggabungkan pengetahuan menamatkan kekacauan dengan kadar pencegahan jenayah. Tetapi menurut Joseph E. Jacoby, menamatkan rusuhan itu melibatkan langkah-langkah yang meluas, iaitu menghapuskan bab sosial yang berpura-pura menyebabkan rusuhan, mengukuhkan watak pegawai penguatkuasa undang-undang yang zalim melalui pengesanan, pencegahan, penilaian dan integrasi undang-undang tangkapan pelakon penguatkuasa dalam drama jenayah. di khalayak ramai, jadi mencari kenderaan yang akhirnya menyebabkan masalah dan meredakan keadaan yang kemungkinan besar menyebabkan masalah.

Selain itu, Allan R. Coffey menyatakan bahawa 4 (empat) pendekatan awam untuk menamatkan rusuhan digunakan dalam proses perancangan iaitu:

1. Pembangunan program transformasi tingkah laku
2. Peningkatan perkhidmatan penawar institusi
3. Penciptaan perkhidmatan baru untuk pencegahan dan pengasingan yang berpotensi untuk memulakan dan melakukan serangan
4. Membangunkan program untuk meneutralkan keseimbangan yang menghidupkan kedua-dua kanak-kanak dan orang dewasa supaya mereka tidak berada di bawah tekanan institusi.

Berdasarkan pemeriksaan terhadap prinsip keseimbangan dan moral menilai kekejaman daripada racun, garis panduan berikut diringkaskan. Tindakan militan dan penindasan diperlukan untuk bersedia menghadapi kekejaman. Pendekatan lanjut dicari tanpa menggunakan undang-undang jenayah (dasar bukan jenayah). Langkah penindasan telah diambil dengan menambah dasar punitif. Kedua-dua jenis pendekatan untuk memantau kesediaan kekejaman racun telah dirujuk sebagai dasar punitif. usaha tempur memainkan peranan penting dan strategik dalam menyelesaikan kekejaman, bukan penindasan.

Perancangan untuk mengawal kekejaman mestilah sistematik dan proaktif oleh masyarakat dan masyarakat. Alga gembira dan masyarakat mesti bekerjasama untuk mempromosikan penyelesaian yang kejam. Dipetik daripada GP Hoefnagels oleh Barda Nawawi Arief. Di samping itu, percubaan dibuat untuk memperbaiki keganasan racun: 1. Pelaksanaan penjara (penggunaan undang-undang jenayah) 2. Pencegahan tanpa hukuman 3. Mempengaruhi pendapat umum tentang

kekejaman dan hukuman sudah berlaku melalui media massa (dengan mempengaruhi pendapat umum tentang jenayah dan hukuman/media massa). \

Terdapat dua pendekatan untuk menyelesaikan masalah dengan program toksik, iaitu garisan "jenayah" dan garisan "bukan jenayah" (tiada undang-undang/bukan jenayah). Laluan "punitif" lebih menumpukan pada watak "penindasan" (penindasan/penghapusan/pencacatan) selepas jenayah kelahiran, manakala laluan "bukan punitif" lebih menumpukan pada watak "pencegahan" (pencegahan/pencegahan/kawalan) sebelum jenayah kelahiran Masalah tertumpu jenayah timbul.Percubaan "bukan hukuman" yang hancur ini adalah lebih radikal daripada tindakan untuk tidak menggalakkan pengesanan kelahiran tidak teratur, kisah mangsa utama menyerang faktor yang memihak kepada pengesanan kelahiran tidak teratur.

G. Metode Penelitian

Metode jaminan adalah seperangkat aturan, jadwal, dan rekomendasi yang digunakan oleh aktor dalam domain pengetahuan. Metodologi ini juga menghubungkan teori yang memberikan aturan atau kasus yang pasti untuk menghubungkan deskripsi yang teratur mengikuti penguatan beberapa prediksi perilaku ilmiah.

Dengan penegasan ini, dicapai kesimpulan bahwa mimpi masyarakat harus diikuti. Pembahasan materi hukum iaitu suatu program yang bertujuan membahas suatu fakta yang benar terjadi sesuai dengan arahan yang sudah ditetapkan dan doktrin hambatan dengan harapan dapat melacak satu atau lebih fakta yang

menghalangi hukum dan peraturan perundang-undangan yang dianalisisnya, selain itu juga terjadi perdebatan yang mendalam tentang realitas hukum, yang mengarah pada suatu solusi yang akan dicari kemudian. . masalah. muncul di tempat masing-masing.

Metode validasi digunakan setelah pembahasan kesulitan-kesulitan yang ada, dengan arahan berikut ini:

1. Jenis penelitian

Jenis penelitian berpatokan pada uluran tangan adalah kontroversi hukum yang membawa kenormatifan. Penelitian hukum normatif, yaitu polemik yang mengarah pada detail kejahatan penegakan hukum (legal obfuscation), umpan online, detail buku, dampak polemik, kolom, jurnal, dll, menurut blok catatan kolom ini.

2 . Metode Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan iatu konseptual, yang diartikan sebagai suatu jenis pendekatan yang memberikan jendela kecil kepada kenalan untuk menganalisis penyelesaian kesulitan-kesulitan yang terkait dengan tahapan internal sengketa hukum dengan menelaah rincian program-program hukum yang mendasarinya. atau dengan menelaah secara detail nilai-nilai yang masuk ke dalam proses standardisasi secara keterkaitan serta program yang digunakan.

Penelitian hukum ini dilakukan selain pra-bija bija atau arahan sekunder. Dokumen-dokumen atau referensi sekunder yang ditinjau dirinci tentang hukum primer, hukum sekunder dan hukum tersier.

H. Sistematika Penulisan

Bab I Pendahuluan: Ini adalah putaran yang melingkupi simpulan masalah, simpulan masalah, objek pembicaraan, rancangan pembicaraan, pemikiran sebelumnya, susunan pembicaraan dan pengeditan pencatatan.

Bab II Petikan : Merupakan putaran yang membawa putaran bab perangai kedurjanaan dan kadar resolusi perangai kedurjanaan, pengetahuan delik, faktor-faktor kedurjanaan, delik bagian dalam dalil-dalil I

Di bagian dalam dan di bagian luar KUHP, Jenis-Jenis Pelanggaran, Upaya-kadar Pelanggaran , Pengertian Penanggulangan Permasalahan pidana, Penanggulangan kasus pidana baik langsung dan Akaid Online, Arahan mengenai ppidanaan berdasarkan KUHP dan selain KUHP.

Bab IV memegang deduksi : menemukan putaran yang membawa resolusi tindak pidana ajaran online , Deskripsi delik hipotesis online, kadar punitif resolusi onar hipotesis online dan periode keberhasilannya, Peningkatan no punishment bagian dalam memukul hipotesis online

Bab V : Membahas risiko kerangka dan awak ajak