

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Perkembangan informasi teknologi dan komunikasi merupakan bukti dari kemajuan zaman yang memberi dampak besar terhadap kehidupan manusia dalam menjalani kehidupan. Penggunaan teknologi tidak hanya dalam lingkungan pendidikan, perkantoran dan perusahaan, bahkan sudah menjangkau pada setiap aktivitas kehidupan manusia.<sup>1</sup> perkembangan teknologi membawa dampak dalam kehidupan bermasyarakat, baik itu berdampak positif maupun negatif. Hukum diharapkan dapat mencegah pola dan perilaku masyarakat yang dapat merusak moral bangsa, baik berupa kejahatan dan pelanggaran. Ada banyak bentuk tindakan kriminalitas yang berkembang dan merajalela dikalangan masyarakat seiring dengan perkembangan zaman, salah satunya adalah kegiatan perjudian online.<sup>2</sup> Padahal dalam UU No 7 tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian, sangat menjelaskan secara lengkap tentang larangan terhadap perjudian. Sebab hakikatnya perjudian merupakan perilaku yang melanggar norma agama, etika, moral dan norma Hukum serta membahayakan kehidupan masyarakat, berbangsa, dan bernegara. Juga didalam Al-Qur'an perjudian di katakan salah satu perbuatan syaitan dilihat dalam ayat Al-Qur'an yang berbunyi :

---

<sup>1</sup> Widyopramono Hadi Widjojo, *Cyber crimes dan Pencegahannya*, Jurnal Hukum Teknologi, Fakultas Hukum Universitas Indonesia, Vol 2 (Agustus 2005), hlm. 7.

<sup>2</sup> Abdul Wahid, Mohammad Labbib, *Kejahatan Mayantara (Cyber crime)*, PT Refika Aditama, Bandung 2005, hlm. 19-21.

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

Artinya:

“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”. (Q.S. Al-Maidah : 90).<sup>3</sup>”

Di Indonesia penegakan hukum atas kejahatan penyebaran informasi dan transaksi elektronik bermuatan perjudian baik itu yang dilakukan secara konvensional maupun dalam bentuk internet sangatlah lemah hal ini membuat penyebaran informasi dan transaksi elektronik bermuatan perjudian menjadi fenomena normal di kalangan masyarakat. Dapat dijadikan bukti adalah walaupun para pelaku tindak pidana perjudian sudah ditangkap, tetapi situs dan aplikasi yang menyediakan muatan perjudian malah justru tidak di blokir oleh pemerintah dan semakin bertambah. Bahkan ketika seseorang yang berusaha mencari sumber informasi yang baik di dalam internet tidak sedikit selalu muncul iklan-iklan dari aplikasi yang mengandung muatan perjudian. Atau bahkan hanya sekedar bermain sosial media juga kerap muncul iklan yang mendisrtibusikan atau menyebarkan informasi mengenai muatan perjudian. Hal ini tentu sangat mengganggu dan khawatir nya bagi orang-orang yang belum bisa membatasi dirinya terhadap internet ataupun

---

<sup>3</sup> Departemen Agama RI, *Alqur'an dan Terjemahannya*, (Jakarta: CV Penerbit Diponegoro, 2007), hlm. 97.

anak-anak dibawah umur yang belum siap menerima informasi seperti itu sangat rentan untuk mengaksesnya.

Meskipun ada banyak aturan yang melarang segala bentuk unsur perjudian namun perjudian dari zaman dulu hingga saat ini, masih sering kita temukan. Salah satu bentuk perjudian yang sangat digemari saat ini adalah perjudian game online.<sup>4</sup> Game online yang marak dimainkan sekarang adalah game higgs domino island yang di dalamnya banyak jenis-jenis permainan seperti poker, domino, qiu-qiu dan slot machine Selain mudah dimainkan, game online ini juga menjanjikan pendapatan uang yang banyak dengan modal yang paspasan sehingga lebih menambah daya tarik untuk terlibat didalamnya.<sup>5</sup> Munculnya judi game online merupakan bukti bahwa aktivitas perjudian berubah dengan cepat. perkembangan informasi teknologi dan komunikasi saat ini berdampak terhadap model dari perjudian itu. Didalam perjudian game online ini pengaksesan dan pendistribusian informasi sampai dengan cara pembayarannya dilakukan secara online yang mana judi yang dulu mengharuskan pemainnya bertatap muka langsung atau dapat dikatakan menggunakan sarana yang nyata dan pembayaran menggunakan uang tunai secara langsung. Namun saat ini, perjudian dapat menggunakan sarana dunia maya yakni memanfaatkan jaringan internet sehingga perjudian dilakukan secara online yang tidak mengharuskan para pemainnya bertemu secara langsung. Dalam hal penyebaran informasi dan

---

<sup>4</sup> <https://www.bbc.com/indonesia/indonesia-61404363> di akses pada tanggal 12 september 2022

<sup>5</sup> <https://wilwatekta.id/geliat-game-higgs-domino-dengan-penghasilan-yang-mencapai-ratusan-ribu-per-hari> di akses pada tanggal 12 september 2022

pembayaran transaksi juga sudah menggunakan sarana online. Orang yang menjadi pemenang dalam Perjudian game online menerima uang dengan bentuk transaksi elektronik misalnya dengan mengirim lewat M-Banking, aplikasi ovo, dana, dll. Kemudian dalam pendistribusian atau penyebaran informasi bermuatan perjudian game online dapat dengan mudah di jumpai dalam bentuk endorsment/iklan di media sosial.<sup>6</sup> Dapat di katakan bahwa pelaku memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi sebagai sarana perjudian modern.

Undang-undang Informasi Dan Transaksi Teknologi hadir merepresentasikan bentuk kebijakan pidana (criminal policy) yang terkait dengan segala aktivitas yang menggunakan sarana elektronika, termasuk dalam medium internet, ruang siber, dan aktivitas-aktivitas di ranah daring (online).<sup>7</sup> Penyebaran informasi bermuatan Perjudian online dianggap sebagai fenomena normal di dalam masyarakat, padahal ini adalah suatu bentuk pelanggaran berdasarkan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik<sup>8</sup>, pada Pasal 45 ayat (2), yang berbunyi;

“Pasal 45 ayat (2), setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang

---

<sup>6</sup> Ignasius Yosanda Nono , *Penegakan Hukum Terhadap Selebgram yang Mempromosikan Situs Judi Online* , Jurnal Analogi Hukum, Volume 3, Nomor 2, 2021, hlm. 235

<sup>7</sup> Adhigama A, dkk. 2021. *Mengatur Ulang Kebijakan Tindak Pidana di Ruang Siber*. Institute for Criminal Justice Reform Jakarta Selatan. hlm. 39

<sup>8</sup> Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

memiliki muatan perjudian sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 Ayat (2) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 1000.000.000,00 (satu miliar rupiah).”

Maka Dengan Sudah adanya aturan yang mengatur mengenai larang terkait penyebaran informasi dan transaksi elektronik yang bermuatan perjudian tersebut penulis menilai adanya kesenjangan antara yang dicita-citakan dalam undang-undang dengan kenyataan yang terjadi dimasyarakat, karna sudah ada Undang-Undang yang mengatur mengenai informasi dan transaksi elektronik bermuatan perjudian, tetapi hingga saat ini hal tersebut masih begitu marak terjadi dan di anggap sebagai fenomena yang biasa di kalangan masyarakat, bahkan sudah semakin di kemas secara modern melalui penyebaran informasi dan transaksi elektronik yang simple dan praktis untuk di akses membuat makin banyak orang yang mengakses dan menyebarkan informasi bermuatan perjudian. Padahal hal tersebut sudah jelas di atur di dalam Pasal 45 ayat 2 Undang-undang No. 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi elektronik. Maka dikarenakan hal tersebut penyusun tertarik ingin meneliti unsur-unsur penyebaran informasi dan transaksi elektronik yang bermuatan perjudian terhadap game online higgs domino island menurut UU ITE. Maka penulis menarik sebuah judul: **“Tinjauan Pasal 45 Ayat 2 Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik Terhadap Game Online Higgs Domino Island Perspektif Siyasa Dusturiyah”**

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka permasalahan yang akan di ajukan oleh penulis adalah:

Bagaimana Tinjauan Pasal 45 Ayat 2 Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik Terhadap Game Online Higgs Domino Island Perspektif Siyasah Dusturiyah?

### **C. Tujuan Penelitian**

Untuk mendeskripsikan Bagaimana Tinjauan Pasal 45 Ayat 2 Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik Terhadap Game Online Higgs Domino Island Perspektif Siyasah Dusturiyah

### **D. Kegunaan Penelitian**

#### **1. Secara Teoritis**

- a. Menjadi sarana bagi penulis untuk ikut serta mengeluarkan konsep-konsep untuk kemajuan ilmu pengetahuan khususnya dibidang ilmu Hukum yang berkaitan dengan perjudian online serta menjadi landasan bagi peneliti selanjutnya.
- b. Melatih kemampuan penulis dalam melakukan penelitian secara ilmiah dan merumuskan temuan penelitian kedalam bentuk tulisan.

#### **2. Secara Praktis**

- a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran bagi Mahasiswa Prodi Hukum Tata Negara serta melengkapi salah satu syarat akademik dalam rangka menempuh ujian akhir untuk memperoleh gelar Sarjana Hukum (S.H) Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno (UINFAS) Bengkulu.
- b. Penelitian ini diharapkan dapat membantu pengguna dan pecinta game online untuk memahami batasan-

batasan dalam permainan game online, serta menjadi dasar pertimbangan dalam merespon perubahan dan kemajuan teknologi.

#### **E. Kajian Terhadap Penelitian Terdahulu**

Menurut penelusuran peneliti, penelitian yang berjudul “Tinjauan pasal 45 ayat 2 Undang-undang no. 19 tahun 2016 tentang informasi dan transaksi elektronik terhadap game online higgs domino island perspektif siyasah dusturiyah sebelumnya telah ada penelitian yang mengangkat tema yang hampir menyerupai, diantaranya sebagai berikut:

1. Skripsi karya Muhammad Riasat Umar Al Hikam yang Berjudul Tinjauan Yuridis Terhadap Tindak Pidana Jual Beli Chip Game Online Higgs Domino Island (Studi Kasus Putusan Pengadilan Negeri Bengkalis Riau Nomor 121 /Pid.B/2021/PN Bls.) Persamaan penelitian terdahulu ini dengan penelitian yang saya lakukan adalah sama-sama mengaitkan game online higgs domino island namun yang menjadi perbedaan pada penelitian saya yaitu pada analisa dan konteks masalah yang mana penelitian terdahulu ini lebih fokus membahas bagaimana kualifikasi perbuatan dalam tindak pidana jual beli chip game online Higgs Domino Island dalam perspektif Hukum pidana kemudian Penerapan Hukum pidana tersebut terhadap tindak pidana jual beli chip game online Higgs Domino Island dalam perkara pidana Putusan Pengadilan Negeri Bengkalis Riau Nomor 121 /Pid.B/2021/PN Bls. Sedangkan penelitian saya ini lebih spesifik membahas peninjaun langsung terkait unsur-unsur bermuatan perjudian terkait penyebaran informasi dan transaksi elektronik terhadap game higgs

domino island tersebut menurut Pasal 45 ayat (2) Undang-undang No. 19 tahun 2016 tentang informasi dan transaksi elektronik.

2. Skripsi yang ditulis oleh Evi Rahayu pada tahun 2020 Fakultas Syariah dan Hukum Universitas Islam Negeri Sumatera Utara dengan judul “Permainan Game Online Higgs Domino Island Ditinjau Dari Pendapat Hukum Mazhab Syafi’I (Studi Kasus Dusun I Desa Tanjung Pasir Kecamatan Pangkalan Susu Kabupaten Langkat). Penelitian ini merupakan penelitian gabungan antara penelitian lapangan (field research) dan penelitian kepustakaan (library research). Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah wawancara dengan pengguna Aplikasi Game Online Higgs Domino Island. Serta membahas tentang bagaimana konsep permainan yang dibolehkan dan dilarang menurut Hukum Islam lebih spesifik ditinjau dari Mazhab Syafi’i, Perbedaan dengan penelitian yang saya lakukan adalah metode penelitian yang saya gunakan ialah penelitian Hukum normatif dengan menggunakan metode library research kemudian Walaupun mengangkat penelitian yang hampir menyerupai terkait game higgs domino island, namun penelitian yang saya lakukan ditinjau dari segi Hukum positif yang berlaku di Indonesia, dan membahas unsur perjudian online dari mulai pengaksesan, penyebaran informasi dan transaksi elektronik pada game online higgs domino island.
3. Skripsi yang Ditulis oleh Lalu Kemal Eka Putra pada tahun 2021 mahasiswa Fakultas Hukum Universitas Muhammadiyah Mataram yang berjudul “Penegakan



Hukum Terhadap Tindak Pidana Perjudian Online Di Tinjau Dari Undang-Undang Informasi Dan Transaksi Elektronik (Studi Kasus Polresta Mataram)” penelitian untuk mengetahui bagaimana penegakan Hukum terhadap tindak pidana perjudian online di Polresta Mataram dan untuk mengetahui kendala-kendala yang dihadapi oleh Polresta Mataram dalam menanggulangi tindak pidana perjudian online di mataram. Jenis penelitian adalah penelitian empiris, yaitu penelitian Hukum yang menggunakan data lapangan. Persamaan penelitian ini yaitu sama-sama mengkaji berdasarkan UU ITE Tentang perjudian online namun yang menjadi pembeda adalah objek yang di kaji yang mana objek permasalahan yang di kaji pada peneltian terdahulu ini maraknya perjudian online dikalangan masyarakat. Sedangkan penelitian saya lebih mengenai unsur penyebaran informasi perjudian online dari mulai pengaksesan dan transaksi elektronik pada game online higgs domino island dan berfokus menganalisa/meninjau berdasarkan Pasal 45 ayat (2) Undang-undang No. 19 tahun 2016 tentang informasi dan transaksi elektronik persperktif siyasah dusturiyah.

#### **F. Metode Penelitian**

Metode memegang peran penting dalam mencapai suatu tujuan, termasuk juga metode dalam suatu penelitian. Metodologi penelitian, yakni ilmu tentang cara melakukan penelitian dengan teratur/sistematis. Dengan demikian metodologi dalam penelitian Hukum pada hakekatnya berfungsi untuk memberikan pedoman, tentang tata cara seorang peneliti mempelajari, menganalisa, memahami dalam

melakukan penelitian Hukum.<sup>9</sup> Berikut ini metode penelitian yang di gunakan peneliti yaitu :

### **1. Jenis dan Pendekatan Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah penelitian Hukum normatif, yang mana jenis Penelitian Hukum normatif adalah proses penelitian untuk menemukan suatu aturan Hukum, prinsip-prinsip Hukum, maupun doktrin-doktrin Hukum.<sup>10</sup> Dengan menggunakan tela'ah kepustakaan atau (Library research) sebagai metode yang digunakan untuk mengumpulkan data dari berbagai literatur untuk menjawab permasalahan Hukum yang diteliti.<sup>11</sup> Yaitu terkait bagaimana unsur pendistribusian informasi dan transaksi elektronik bermuatan perjudian terhadap game online higgs Domino island.

Pendekatan yang digunakan penulis pada penelitian ini adalah pendekatan Perundang-undangan (Statute Approach) yaitu dengan menelaah segala regulasi dan Undang-Undang yang berkaitan dengan penelitian ini yaitu Undang-undang No 19 tahun 2016 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik.

### **2. Sumber dan Teknik Pengumpulan Data**

Adapun bahan Hukum yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah bahan Hukum sekunder dan bahan Hukum primer. Bahan Hukum Sekunder yang penulis gunakan dalam penelitian ini terdiri dari buku-buku, artikel, jurnal, hasil

---

<sup>9</sup> Ishaq., *Metode Penelitian Hukum dan penulisan skripsi, tesis, serta disertasi*, Alfabeta Bandung : 2017, hlm. 26

<sup>10</sup> Peter Mahmud Marzuki (Peter Mahmud I), *Penelitian Hukum: Edisi Revisi*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2005), hlm. 47.

<sup>11</sup> Muhaimin., *Metode Penelitian Hukum*, Mataram University Press: 2020 , hlm. 48

penelitian, makalah dan lain sebagainya yang relevan dengan permasalahan yang akan dibahas.<sup>12</sup>

Bahan Hukum primer meliputi peraturan perundang-undangan dan segala dokumen resmi yang telah memuat ketentuan Hukum. Adapun bahan Hukum primer yang digunakan penulis dalam penelitian kali ini yaitu :

- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 1974 Tentang Penertiban Perjudian
- Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.
- Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Teknik Pengumpulan Data Pada Penelitian ini, Penulis memfokuskan Metode Pengumpulan Bahan pada Studi Kepustakaan (Library Research), atau Studi Dokumen meliputi Studi Bahan-bahan Hukum yang terdiri dari Bahan Hukum Primer dan Bahan Hukum Sekunder.

### 3. Analisis data **BENGKULU**

Dalam penelitian ini analisis data bersifat preskriptif dengan menggunakan metode interpretasi/penafsiran Hukum untuk membangun suatu argumentasi Hukum sebagai suatu kesimpulan, yaitu berupa sebuah preskripsi menyatakan yang seharusnya sekaligus sebagai rekomendasi.<sup>13</sup> Kemudian dalam merumuskan kesimpulan dengan menggunakan penyimpulan secara Deduktif, yakni menarik kesimpulan dari hal yang bersifat umum untuk dapat ditarik kesimpulan yang bersifat

---

<sup>12</sup> Peter Mahmud Marzuki, *Penelitian Hukum*..... hlm. 181

<sup>13</sup> Muhaimin, *Metode Penelitian Hukum*.....hlm. 49

khusus. Seperti memulai dari asas atau prinsip Hukum dan aturan Hukum terhadap permasalahan yang diteliti.

## G. SISTEMATIKA PENULISAN

Untuk memudahkan penulis penelitian ini, pembahasan akan disusun secara sistematis menjadi empat bab, dan tiap bab menjadi sub-sub yang secara garis besarnya dapat diuraikan sebagai berikut:<sup>14</sup>

### **BAB I : Pendahuluan**

Merupakan Pendahuluan, berisikan dasar pemikiran yang mencerminkan isi seluruh penelitian yaitu latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, penelitian terdahulu metode penelitian, dan sistematika penulisan.

### **BAB II : Landasan Teori**

Pada bab ini menjelaskan terkait bagaimana tinjauan tentang informasi dan transaksi elektronik, tinjauan tentang game online, dan siyasah dusturiyah.

### **BAB III : Pembahasan**

Membahas tentang bagaimana tinjauan pasal 45 ayat 2 undang-undang no. 19 tahun 2016 tentang informasi dan transaksi elektronik terhadap game online higgs domino island perspektif siyasah dusturiyah.

### **BAB IV : Penutup**

Merupakan Penutup yang berisikan kesimpulan

---

<sup>14</sup> Imam Mahdi, et. al., *Pedoman Penulisan Skripsi*, (Bengkulu: 2018), hlm. 4-9.

dan saran. Kesimpulan adalah uraian peneliti mengenai hal-hal yang dapat disimpulkan berdasarkan pembahasan serta analisa yang telah dirumuskan pada bab sebelumnya. Sedangkan saran berupa rekomendasi kepada pihak-pihak yang bersangkutan sesuai, dengan hasil kesimpulan yang telah diuraikan sebelumnya.

