

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan negara hukum yang menjadikan hukum sebagai landasan utama dalam mengatur kehidupan bermasyarakat. Dalam pasal 1 ayat (3) Undang-Undang Dasar 1945 ditegaskan bahwa “Negara Indonesia adalah negara hukum”. Pemerintah memiliki kewajiban untuk memastikan bahwa setiap bentuk tindakan yang merugikan masyarakat, dapat ditangani melalui mekanisme hukum yang efektif.

Indonesia juga sebagai negara berkembang telah mengalami kemajuan signifikan dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi, yang memberikan manfaat besar bagi masyarakat dengan memudahkan akses ke berbagai informasi dan layanan melalui media elektronik. Namun, kemajuan ini juga memiliki sisi negatif, termasuk maraknya situs ilegal yang berpotensi disalah gunakan, seperti judi *online*. Perjudian *online* sangat berbeda dengan perjudian biasa, perjudian *online* dapat diakses melalui aplikasi atau situs web canggih yang dipromosikan secara luas di media massa, sedangkan perjudian biasa hanya dilakukan secara langsung tanpa menggunakan perantara media elektronik (Adelina Sitanggang et al., 2023).

Judi *Online* merupakan permainan judi yang dimainkan melalui media elektronik dengan internet sebagai perantara (Dimas Jidan Fakhriansyah, 2022). Judi online juga merupakan permainan di mana orang bertaruh uang dengan harapan mendapatkan keuntungan dan dilakukan secara online. Jenis permainan ini termasuk taruhan olahraga, poker online, kasino virtual, dan lotre internet. Reny Yuliaty, *Judi Itu Candu Panduan Anti Judi Online*, ed. Dea Savira Rahmawati (Jakarta: Kementerian Komunikasi dan Informatika, 2024). "Yang disebut sebagai permainan judi adalah tiap-tiap permainan, dimana pada umumnya kemungkinan mendapat untung bergantung pada peruntungan belaka, juga karena pemainnya lebih terlatih atau lebih mahir," menurut Pasal 303 ayat (3) KUHP lama. (Undang-Undang KUHP (*Wetboek van Strafrecht*), 2008) Sedangkan dalam KUHP baru diatur dalam Undang-undang Nomor 1 Tahun 2023 tentang Tindak pidana perjudian, dalam Pasal 426 dan 427 Abdul Kadir, *KUHP Kitab Undang-Undang Hukum Pidana*, ed. Abdul Kadir (Akridaz, 2023).

Perjudian didefinisikan sebagai menempatkan taruhan pada nilai atau sesuatu yang dianggap berharga dengan mengenali risiko dan ekspektasi tertentu pada peristiwa seperti permainan, pertandingan, kompetisi, dan acara dengan hasil yang tidak dapat diprediksi. Sejak penjajahan Belanda, perjudian telah ada di Indonesia. Perjudian biasanya dikaitkan dengan hiburan dan kehidupan malam. Di Indonesia, perjudian telah berkembang dengan cepat, dan berbagai bentuk perjudian terbuka dan terselubung menjadi lebih umum. Perjudian sangat sulit untuk dihentikan (Jadidah, 2023).

Seiring dengan kemajuan teknologi informasi, dengan menggunakan perangkat digital, aktivitas judi online tidak lagi terbatas pada lokasi tertentu, dan sekarang dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja. Fenomena ini menimbulkan kesulitan baru bagi pemerintah, yang menyebabkan peningkatan kejahatan perjudian.

Judi *online* seperti candu, di mana seseorang pertama kali mencoba dan menang lalu kemudian ingin mengulanginya dengan taruhan yang lebih besar, dengan asumsi bahwa semakin banyak uang yang dipertaruhkan maka semakin banyak hasil yang diterima. Perjudian *online* juga memiliki sifat yang sangat adiktif, mirip dengan candu. Fenomena ini sering kali dimulai dengan kemenangan awal yang membuat seseorang merasa percaya diri bahwa ia memiliki kemampuan untuk terus menang. Rasa euforia mendorong pemain untuk berjudi lagi. Kata "bet", yang artinya dalam bahasa Indonesia adalah "taruhan", biasanya digunakan di situs judi online. Pusat Data dan Analisa Tempo, Lika Liku Judi Online (Jakarta: TEMPO Publishing, 2022).

Perjudian dianggap sebagai tindak pidana yang diatur dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana dan setiap pelaku judi online dikenakan sanksi. Judi online biasanya melibatkan pembuatan situs khusus dan transaksi finansial melalui ATM. Dalam setiap kegiatan perjudian, baik konvensional maupun online, pengelola situs cenderung memperoleh keuntungan terbesar, dengan permainan yang ditandai oleh harapan dan ketegangan karena ketidakpastian hasil. Dampak judi *online* juga mencakup ketergantungan dan kerugian materil maupun immateril bagi pemain dan keluarganya (Muharam et al., 2022a).

Kesehatan mental dan emosional juga merupakan dampak negatif dari judi online. Ketergantungan pada judi *online* dapat menyebabkan kecemasan, depresi, dan stres yang berkepanjangan. Kekalahan dan rasa bersalah yang disebabkan oleh kecanduan judi online dapat memengaruhi hubungan dan harga diri seseorang. Selain itu, berlebihan dalam perjudian *online* juga dapat mengganggu pola tidur, membuat lelah, dan menurunkan kualitas hidup. Ilham Azis, *Berpisah Dengan Judi Online: Menciptakan Kehidupan Yang Penuh Makna Dan Kebahagiaan*, ed. Monica Intan Aryandhita (Cahaya Harapan, 2024).

Individu yang melakukan perjudian mungkin memiliki perilaku yang menyimpang. Penyimpangan dapat didefinisikan sebagai proses, cara, penyimpangan, dan menyimpangkan, menurut KBBI. Dengan kata lain, tindakan yang tidak sesuai dengan standar yang berlaku disebut penyimpangan. Wilnes mengatakan dalam bukunya "Hukuman dan Reformasi" bahwa elemen yang mendorong penyimpangan atau kejahatan dapat dibagi menjadi dua kategori.

1. Faktor subjektif adalah faktor yang berasal dari seseorang itu sendiri (sifat pembawaan yang dibawa sejak lahir).
2. Faktor objektif adalah faktor yang berasal dari luar (lingkungan)(Kusumaningsih & Suhardi, 2023).

Kasus lain meliputi pendaftaran dan hosting situs porno dan perjudian di luar negeri yang memiliki yurisdiksi yang berbeda dengan negara kita karena keduanya tidak dianggap ilegal di Amerika Serikat dan Eropa. Meskipun alamat

web berbahasa Indonesia dan operatornya berada di Indonesia, kita tidak dapat mengambil tindakan terhadap mereka karena website tersebut bersifat universal dan dapat di akses dimana saja Yurizal, Penegakan Hukum Tindak Pidana *Cyber Crime*, ed. Gedeon Soerja (Malang: Media Nusa Creativa, 2018) hlm. 59.

Menunjukkan bagaimana perjudian internet memanfaatkan sifat global dan tanpa batas internet untuk menghindari penegakan hukum. Karena bahasa dan desain situs yang mudah dipahami, masyarakat Indonesia menjadi target utama dari jenis situs web ini. Semakin banyak orang yang bermain judi *online* di masyarakat semakin memprihatinkan. Indonesia adalah negara yang paling banyak bermain judi online. Di Indonesia, ada 4.000.000 pemain judi online, termasuk anak-anak dan orang dewasa. Tidak main-main, data menunjukkan bahwa 2% dari pemain judi *online* berusia di bawah 10 tahun terdiri dari 80.000 orang. Jumlah pemain usia 10–20 tahun adalah 11%, atau kurang lebih 440.000 orang, usia 21–30 tahun adalah 13%, atau 520.000 orang, usia 30–50 tahun adalah 40%, atau 1.640.000 orang, dan usia di atas 50 tahun adalah 34%, atau 1.350.000 orang. “Jumlah Fantastis Pemain Judi Online,” Pusat Pelaporan Dan Analisis Transaksi Keuangan, last modified 2023, <https://www.ppatk.go.id/news/read/1373/gawat-jumlah-fantastis-usia-anak-main-judi-online.html>, dikunjungi pada tanggal 15 Januari 2025.

Pada tahun 2023, diperkirakan lebih dari 3 juta orang di Indonesia terlibat dalam perjudian *online*, yang akan bernilai hampir \$20 miliar, atau sekitar 1,5% dari PDB negara, menjadi fenomena yang luar biasa. Aktivitas ini tidak hanya

melanggar hukum, tetapi juga berbahaya bagi kesejahteraan ekonomi dan sosial masyarakat. Stefano Sulaiman and Stanley Widiyanto, "Indonesia Vows to Crack down on 'blood Sucking' Online Gambling," Reuters, last modified 2024, accessed January 10, 2025, <https://www.reuters.com/technology/indonesia-vows-crack-down-blood-sucking-online-gambling-2024-06-14>, dikunjungi pada tanggal 15 Januari 2025.

Fenomena ini menunjukkan seberapa besar pengaruh perjudian online pada berbagai aspek masyarakat Indonesia. Karena mereka sering tergiur dengan iming-iming kemenangan besar yang ditawarkan oleh platform perjudian, kelompok masyarakat berpenghasilan menengah ke bawah menjadi target utama. Akibatnya, banyak yang terjebak dalam siklus hutang dan terus memasang taruhan, yang pada akhirnya menyebabkan kondisi keuangan keluarga mereka menjadi lebih buruk.

Menurut PPATK, perputaran akumulasi transaksi judi online ini terus meningkat. PPATK melacak perputaran uang judi online sebesar Rp57 triliun pada 2021, kemudian meningkat menjadi Rp81 triliun pada 2022, dan pada 2023, nilai transaksi tembus Rp327 triliun. Tak mengherankan, banyak orang sekarang menganggap Indonesia "darurat judi *online*". Sebagai sebuah kejahatan luar biasa, memberantas judi *online* memerlukan tindakan standar. Pemerintah tidak menyerah. Untuk mengatasi masalah ini, Presiden Joko Widodo membentuk Satuan Tugas Pemberantasan Perjudian Daring yang melibatkan berbagai lembaga dan kementerian. Keputusan Presiden (Keppres)

nomor 21 tahun 2024 tentang Satuan Tugas Pemberantasan Perjudian Daring, yang dikeluarkan di Jakarta, 14 Juni 2024, menetapkan pembentukan Satgas tersebut. Kristantyo Wisnubroto, "Edukasi Dan Penegakan Hukum: Strategi Pemerintah Berantas Judi Online," INDONESIA.GO.ID, 2024, <https://indonesia.go.id/kategori/editorial/8335/edukasi-dan-penegakan-hukum-strategi-pemerintah-berantas-judi-online>, dikunjungi pada tanggal 15 Januari 2025.

Upaya ini menunjukkan bahwa pemerintah berkomitmen untuk memerangi perjudian online, keberhasilannya masih dipertanyakan. Operator perjudian online dapat dengan mudah membuat situs baru atau menggunakan teknologi yang lebih canggih untuk menghindari dilacak (Firmansyah, 2024). Akibatnya, perjudian online sekarang dianggap sebagai ancaman yang serius terhadap kesejahteraan masyarakat secara keseluruhan, bukan sekadar pelanggaran hukum. Pemerintah harus meningkatkan penegakan hukum dan meningkatkan literasi digital agar orang dapat menghindari perjudian online.

Nailul Huda, Direktur Ekonomi *Digital Center of Economi and Law Studies* (Celios), setuju bahwa akses ke platform-platform adalah faktor yang paling berpengaruh pada perkembangan judi online. Pemengaruh, artis, dan pembuat konten mempromosikan perjudian online, yang membuat masyarakat mengetahuinya. Selain itu, platform digital dan media sosial tidak menyaring konten judi online. Akibatnya, informasi tentang judi online masuk ke masyarakat dengan cepat. Dia menyatakan bahwa memutuskan aliran informasi agar tidak sampai ke masyarakat adalah langkah pertama dalam memerangi

perjudian *online*. Mereka yang mempromosikan judi *online* juga harus dihukum. Dia meminta pemerintah dan lembaga keamanan untuk menyelidiki aliran top-up judi online dari perbankan dan penyedia dompet digital. Sebelum ini, polisi telah mewanti-wanti bahwa orang yang mempromosikan judi online dapat dikenakan hukuman pidana. Mereka dapat dihukum sesuai dengan pasal 44 ayat 2 juncto pasal 27 ayat 2 undang-undang ITE, dengan ancaman penjara enam tahun dan denda sebesar satu miliar rupiah. Mereka termasuk para pemengaruh yang sering mengiklankan perjudian *online* Evan Koesumah Ismail, Asih Widiarti, Dani Muhadiansyah, Mengapa Judi *Online* Tak Kunjung Berhasil Dihilangkan, ed. Rikeu Purwita (TEMPO Publishing, 2024).

Sebagai contoh kasusnya, dua pelaku judi online telah ditangkap oleh Polda Metro Jaya pada Oktober 2023. NA (42) dan CAS (40), masing-masing, ditangkap di Jakarta Utara dan Jakarta Barat. CAS adalah pemilik situs Juudi, yang bertanggung jawab atas operasi dan penggajian. NA bertindak sebagai manajer hubungan pelanggan untuk pemain di situs PAPI55 *online*. Pasal 303 ayat (1) KUHP, Pasal 3, Pasal 4, dan Pasal 5 Undang-Undang Nomor 8 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan Pemberantasan Tindak Pidana Pencucian Uang, serta Pasal 27 ayat (2) jo Pasal 45 ayat (2) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik melibatkan keduanya (*Polda Metro Jaya Tangkap Dua Pelaku Judi Online, 2023*).

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai pembahasan dalam skripsi dengan judul: ***“Tinjauan Yuridis Kebijakan Regulasi Dalam Penegakan Hukum Terhadap***

Tindak Pidana Judi Online". Penelitian ini dapat memberikan pemahaman mendalam tentang penegakan hukum terhadap judi *online*.

B. Identifikasi Masalah

Dalam mengidentifikasi masalah, penulis mengumpulkan dan mengklarifikasi beberapa persoalan yang akan dikaji dalam penulisan ini, yaitu:

1. Tingginya jumlah perjudian *online* setiap tahun menunjukkan bahwa peraturan yang ada belum dilaksanakan dengan baik
2. Masih maraknya judi *online*
3. Minimnya literatur Masyarakat terkait dampak negatif dari judi *online*

C. Rumusan Masalah

Dalam rangka menjawab permasalahan yang ada dan membuat penelitian ini terfokus pada fenomena yang muncul maka disusunlah rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kebijakan regulasi dalam penegakan hukum terhadap tindak pidana judi *online*?
2. Bagaimana implementasi penegakan hukum terhadap tindak pidana judi *online*?

D. Tujuan Penelitian

Untuk menjawab rumusan masalah yang telah disusun maka penulis menentukan beberapa tujuan penelitian berdasarkan rumusan masalah seperti berikut ini :

1. Untuk mengetahui bagaimana kebijakan regulasi dalam penegakan hukum terhadap tindak pidana judi *online*.
2. Untuk mengetahui bagaimana implementasi penegakan hukum terhadap tindak pidana judi *online*.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan penelitian di atas, penulis mengharapkan manfaat serta kegunaan yang akan di peroleh sebagai berikut:

1. Manfaat Akademis

Dapat mempekarya konsep atau teori yang menyokong perkembangan ilmu pengetahuan sehingga dapat berguna sebagai referensi bagi pihak-pihak yang membutuhkan

2. Manfaat Praktis,

Secara praktis, penulis berharap melalui penelitian yang diteliti ini dapat menambah wawasan serta meningkatkan kesadaran masyarakat tentang bahaya dan konsekuensi hukum judi online untuk mengurangi jumlah pelaku dan korban.

F. Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual menggambarkan hubungan antara konsep-konsep tertentu yang akan diteliti. Konsep tersebut adalah kumpulan terdiri dari unsur teori, peraturan perundang-undangan dan permasalahan yang diteliti. Dengan demikian kerangka konseptual dalam penulisan skripsi ini sebagai berikut:

a. Kebijakan Regulasi

Regulasi adalah kumpulan aturan dan peraturan yang dibuat untuk mengontrol atau mengatur tindakan atau perilaku individu, kelompok, atau organisasi di bidang tertentu. Regulasi dapat dibuat oleh pemerintah atau lembaga lain untuk melindungi kepentingan publik atau mencegah praktik yang merugikan Bambang Niko Pasla, "Regulasi Adalah: Pengertian Menurut Ahlinya," BAMS, last modified 2023, <https://bnp.jambiprov.go.id>, dikunjungi pada tanggal 17 Februari 2025. Sedangkan Rencana atau instruksi yang dibuat oleh suatu pihak yang berwenang untuk mencapai tujuan tertentu disebut kebijakan. Aturan, undang-undang, peraturan, atau keputusan yang harus dipatuhi oleh pihak-pihak yang terkait juga dapat menjadi kebijakan, yang biasanya bersifat formal, tertulis, dan mengikat. Muallif, "Kebijakan Dan Kebijaksanaan: Pengertian, Perbedaan Dan Contoh," Universitas Islam An Nur Lampung, last modified 2023, <https://an-nur.ac.id/blog/kebijakan-dan-kebijaksanaan-pengertian-perbedaan-dan-contoh.html>, dikunjungi pada tanggal 17 Februari 2025.

Kebijakan regulasi adalah serangkaian konsep dan asas yang menjadi pedoman dalam pengaturan atau pengendalian perilaku individu, kelompok, atau organisasi melalui peraturan yang ditetapkan oleh otoritas yang berwenang. Tujuannya adalah untuk memastikan bahwa tindakan atau aktivitas tertentu berjalan sesuai dengan norma atau standar yang ditetapkan demi kepentingan umum.

Menurut *Handbook of Regulation and Administrative Law*, mendefinisikan regulasi sebagai area proses yang melibatkan tiga lembaga negara. Yaitu, eksekutif, legislatif, dan yudikatif dalam konteks administrasi publik. Ada tiga komponen utama yang dibahas, penyusunan peraturan, implementasi atau penegakan, dan ajudikasi. Ketiga lembaga negara bertanggung jawab untuk membuat, menerapkan, dan menegakkan peraturan dalam proses regulasi untuk memastikan kepatuhan dan konsistensi dalam pelaksanaannya (Pasla, 2023).

b. Penegakan Hukum

Penegakan hukum adalah tindakan yang dilakukan oleh pihak berwenang untuk memastikan bahwa tindakan yang melanggar hukum, seperti perjudian *online*, dapat dihentikan dan pelakunya dihukum. Dalam penelitian ini, penegakan hukum mencakup tindakan yang diambil oleh polisi, Kementerian Kominfo, dan PPAK untuk memblokir situs web, melacak pelaku, dan

membekukan transaksi keuangan yang terkait dengan judi online. Penegakan hukum sangat dipengaruhi oleh kemampuan teknis dan kerjasama lembaga.

Peradilan Umum, Agama, Militer, dan Tata Usaha Negara di Indonesia adalah badan peradilan yang secara yuridis bertanggung jawab atas penegakan hukum dan keadilan. Tugas penegakan hukum, khususnya dalam kasus pidana, didukung oleh lembaga lain, seperti kepolisian dan kejaksaan, serta penyidik lain, seperti penyidik Pegawai Negeri Sipil di luar lembaga kejaksaan. (Muhammad Gazali Rahman, 2020) Untuk memenuhi rasa keadilan dan keamanan, masyarakat Indonesia terus mendukung penegakkan hukum yang kuat. Penegakan hukum berarti menjalankan hukum dengan benar, memantau pelaksanaannya agar tidak terjadi pelanggaran, dan, jika terjadi pelanggaran, menegakkan kembali hukum yang telah dilanggar (Fadhillatu Jahra Sinaga Dan, 2021).

c. *Judi Online*

Perjudian adalah pertarungan dengan sengaja yang mempertaruhkan sesuatu yang dianggap bernilai dengan menyadari adanya resiko dan harapan tertentu pada peristiwa seperti permainan, pertandingan, perlombaan, dan kejadian lainnya yang hasilnya tidak pasti. Judi *online*, di sisi lain, adalah permainan judi

yang dimainkan melalui media elektronik dengan internet sebagai perantara (Dimas Jidan Fakhriansyah, 2022).

G. Kerangka Teori

Kerangka Teori yang akan digunakan dalam penulisan skripsi ini, penulis menggunakan teori penegakan hukum. Menurut Lawrence Milton Friedman, menekankan dalam penegakan hukum adalah pada aspek kinerja aparatur hukum serta sarana dan prasarana hukum itu sendiri, substansi hukum, dan budaya hukum menyangkut perilaku (Karunia, 2022). Tiga komponen dalam sistem hukum menurut Lawrence Milton Friedman, yaitu:

1. Struktur Hukum: merujuk pada lembaga dan aparat penegak hukum yang bertanggung jawab untuk menerapkan undang-undang. Ini mencakup lembaga kepolisian, kejaksaan, dan pengadilan yang menangani kasus-kasus yang berkaitan dengan perjudian online.
2. Substansi Hukum: Regulasi, undang-undang, dan kebijakan yang mengatur aktivitas judi online. Ada kemungkinan bahwa analisis akan berkonsentrasi pada seberapa efektif dan pentingnya regulasi saat ini dalam menangani praktik perjudian online.
3. Budaya Hukum: Pandangan, prinsip, dan persepsi masyarakat tentang hukum dan penagakannya. Untuk mengetahui seberapa besar masyarakat mengikuti larangan judi online dan bagaimana norma sosial mempengaruhinya, sangat penting untuk memahami budaya hukum (Al Kautsar & Muhammad, 2022).

H. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam skripsi ini adalah metode normatif. Metode normatif adalah sebuah pendekatan penelitian yang berfokus pada analisis terhadap peraturan perundang undangan dan dokumen hukum lainnya. Secara etimologi, penelitian hukum normatif berasal dari bahasa Inggris, normatif *legal research* dan bahasa Belanda, normatif *juridisch onderzoek*. Marina Ramadhani et al., Metodologi Penelitian Hukum, ed. Anik Iftitah (Serang: PT Sada Kurnia Pustaka, 2023). Metode ini bertujuan untuk memahami dan menafsirkan ketentuan hukum serta menganalisis pengaturan dan implikasinya dalam konteks yang relevan terkait Regulasi Penegakan Hukum Terhadap Judi *Online*.

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian hukum normatif. Dalam penelitian ini penulis berfokus pada peraturan-peraturan tertulis sehingga penelitian tersebut amat erat hubungannya pada perpustakaan dikarenakan hukum normatif, Kemudian membutuhkan data-data yang bersifat sekunder pada perpustakaan.

2. Sumber Data

Dalam Sumber Data penulis menggunakan data sekunder, data yang diperoleh atau dikumpulkan oleh penulis dari sumber yang sudah ada disebut data sekunder. Data ini digunakan untuk mendukung informasi primer, yang dapat diperoleh dari berbagai sumber, seperti bahan

pustaka, literatur, penelitian terdahulu, buku, dan pustaka (*Pengertiann Data Sekunder*, 2022). Data sekunder terbagi menjadi tiga bahan hukum. Bahan-bahan hukum tersebut yaitu:

a. Bahan Hukum Primer

Bahan Hukum Primer didapatkan melalui Undang-Undang atau peraturan lainnya yang berkaitan dengan penelitian yang akan dibahas.

b. Bahan Hukum Sekunder

Bahan hukum sekunder didapatkan melalui jurnal baik yang berbentuk cetak ataupun online (*Open Journal Sistem*), skripsi, tesis, disertai atau karya tulis lainnya yang berkaitan dengan penelitian yang akan dibahas.

c. Bahan Hukum Tersier

Bahan hukum tersier dapat diperoleh melalui kamus dan internet.

3. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian Analisis kebijakan regulasi terhadap judi online, penulis menggunakan analisis dokumen sebagai salah satu teknik yang umum digunakan untuk mengumpulkan data. Dokumen hukum, jurnal ilmiah, artikel berita, dan laporan dari lembaga terkait dikumpulkan dengan metode ini. Dokumen tersebut dianalisis untuk mengetahui bagaimana peraturan yang ada saat ini diterapkan dan mengevaluasi efektivitasnya.

Langkah pertama dalam proses identifikasi dan pengumpulan dokumen adalah mencari dokumen-dokumen yang relevan dengan topik

penelitiannya. Teknik ini melibatkan pengumpulan dokumen hukum, jurnal ilmiah, artikel berita dan laporan dari lembaga terkait. Setelah itu, dokumen yang paling relevan dipilih untuk dianalisis guna mengidentifikasi informasi yang penting, guna menjawab pertanyaan dari penelitian yang diajukan

4. Teknik Pengolahan Data

Setelah data diperoleh, pengolahan data dilakukan dengan menggunakan teknik pengolahan data melalui tahap-tahap sebagai berikut:

a. Reduksi Data

Proses reduksi ini, penulis mencari data yang benar-benar valid. Ketika penulis ragu dengan kebenaran data yang diperoleh, penulis akan mencoba lagi dengan informan lain yang penulis percaya lebih memahami.

b. Editing Data

Editing data adalah meneliti data yang diperoleh, terutama kelengkapan jawaban, keterbacaan tulisan, kejelasan makna, kesesuaian dan relevansinya dengan data lainnya terhadap hasil dari yang dijadikan rujukan dalam mencari data.

c. Display/Penyajian Data

Sekumpulan informasi yang tersusun yang memberi kemungkinan untuk menarik kesimpulan dan pengambilan

tindakan. Bentuk penyajiannya antara lain berupa teks naratif, matriks, grafik, dan bagan. Tujuannya untuk memudahkan membaca dan menarik suatu Kesimpulan.

5. Teknik Analisa Data

Beberapa teknik analisis data yang Penulis gunakan adalah beberapa teknik yang umum digunakan dalam penelitian berkenaan dengan penegakan hukum terhadap judi online, analisis ini dilakukan dengan membaca, memahami dokumen hukum, kebijakan dan peraturan terkait penegakan hukum terhadap judi online, dengan mengidentifikasi tema, konsep, definisi, prinsip, prosedur, dan ketentuan hukum yang relevan. Untuk menemukan hubungan antara regulasi dengan penegakan hukum, penulis memeriksa laporan kebijakan yang dikeluarkan oleh pemerintah atau lembaga terkait untuk mengevaluasi kesesuaian kebijakan dengan masalah yang dihadapi.

I. Sistematika Penulisan

Dalam skripsi ini, maka penulis menyajikan sistematika penulisan ke dalam 5 (lima) bab dengan uraian masing-masing sebagai berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN, Dalam bab ini penulis akan menguraikan mengenai latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kerangka konseptual, kerangka teori, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA, Dalam bab ini penulis memuat tentang tinjauan umum tentang Kebijakan Regulasi Penegakan Hukum Terhadap Tindak Pidana Judi *Online*.

BAB III HASIL PENELITIAN, dalam bab ini penulis akan menguraikan tentang jawaban dari rumusan masalah pertama dan kedua yaitu bagaimana kebijakan regulasi untuk menanggulangi judi *online* dan bagaimana implementasi penegakan hukum terhadap tindak pidana judi *online*.

BAB IV ANALISA DAN PEMBAHASAN, dalam bab ini penulis akan menguraikan tentang jawaban dari rumusan masalah kesatu dan kedua lalu dianalisis dan menggunakan teori hukum.

BAB V PENUTUP, Dalam bab ini merupakan bab penutup yang berisi kesimpulan dan saran.