

**SKRIPSI**  
**PROBLEMATIKA HUKUM DALAM PENYALAHGUNAAN**  
***GAME ONLINE* SEBAGAI MEDIA TINDAK PIDANA PERJUDIAN**



Diajukan oleh :

**M. NUGRAHA RAMADHANI**

**NIM. 1910211310091**

**PROGRAM SARJANA**

**PROGRAM STUDI HUKUM**

**FAKULTAS HUKUM**

**UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI**

**BANJARMASIN, September, 2023**

**PROBLEMATIKA HUKUM DALAM PENYALAHGUNAAN  
GAME ONLINE SEBAGAI MEDIA TINDAK PIDANA PERJUDIAN**

Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Hukum  
Pada Program Studi Hukum Fakultas Hukum  
Universitas Lambung Mangkurat



**M. NUGRAHA RAMADHANI**

**NIM. 1910211310091**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI HUKUM  
FAKULTAS HUKUM  
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT  
KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI  
BANJARMASIN, September 2023**

Banjarmasin, Agustus 2023

**Perihal : Permohonan Ujian Skripsi**

Kepada Yth.  
Dekan c.q. Ketua Program Sarjana Program Studi Hukum  
c.q. Bagian Akademik Fakultas Hukum  
Universitas Lambung Mangkurat

di-Tempat

Sehubungan dengan telah selesainya penelitian skripsi saya,

Nama : M. Nugraha Ramadhani  
Nomor Induk Mahasiswa : 1910211310091  
Program Kekhususan : Hukum Acara  
Bagian Hukum : Ilmu Hukum  
Judul Skripsi : PROBLEMATIKA HUKUM DALAM  
PENYALAHGUNAAN GAME ONLINE  
SEBAGAI MEDIA TINDAK PIDANA  
PERJUDIAN

Pembimbing : Dr. Anang Shopan Tornado, S.H.,M.H.,M.Kn.

Maka dengan ini saya serahkan 4 (Empat) eksemplar penelitian skripsi yang telah disetujui Dosen Pembimbing dan bebas plagiasi dan untuk itu mohon dijadwalkan untuk diuji pada ~~Jumat, 22 September 2023~~

Demikian permohonan ini disampaikan, atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Diketahui,  
Pembimbing



**Prof. Dr. Anang Shopan Tornado,**  
S.H.,M.H.,M.Kn.  
NIP. 19791002 200501 1 001

Pemohon



**M. Nugraha Ramadhani**  
NIM. 1910211310091

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : M. Nugraha Ramadhani  
Nomor Induk Mahasiswa : 1910211310091  
Tempat/Tanggal Lahir : Banjarmasin, 16 November 2001  
Program Kekhususan : Hukum Acara  
Bagian Hukum : Hukum Acara  
Program : Program Sarjana (S1)  
Program Studi : Program Studi Hukum

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa skripsi saya yang berjudul:

### PROBLEMATIKA HUKUM DALAM PENYALAHGUNAAN GAME ONLINE SEBAGAI MEDIA TINDAK PIDANA PERJUDIAN

merupakan hasil karya sendiri, bukan merupakan pengambilan tulisan atau pikiran orang lain yang saya aku sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri, kecuali terhadap kutipan-kutipan yang disebutkan sumbernya.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi saya ini hasil jiplakan (dibuatkan atau plagiat), maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut, termasuk bersedia gelas kesajarannya saya dicabut sesuai dengan aturan hukum yang berlaku.

Demikian pernyataan itu dibuat dengan sebenar-benarnya tanpa ada paksaan dari pihak mana pun.

Banjarmasin, Agustus 2023

uat pernyataan



**M. Nugraha Ramadhani**  
**NIM. 1910211310091**

**LEMBAR PERSETUJUAN  
PROBLEMATIKA HUKUM DALAM PENYALAHGUNAAN  
GAME ONLINE SEBAGAI MEDIA TINDAK PIDANA PERJUDIAN**

Diajukan oleh :  
**M. Nugraha Ramadhani**  
**NIM. 1910211310091**

Skripsi ini telah dipertahankan di depan Panitia Penguji  
Pada hari .....  
dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima

Pembimbing

Dr. Anang Shopan Tornado, S.H., M.H., M.Kn.  
NIP. 197910022005011001

Diketahui  
Banjarmasin, Agustus 2023  
Ketua Program,

Muhammad Ananta Firdaus, S.H., M.H.  
NIP. 19830903 200912 1 002

LEMBAR PENGESAHAN

PROBLEMATIKA HUKUM DALAM PENYALAHGUNAAN  
GAME ONLINE SEBAGAI MEDIA TINDAK PIDANA PERJUDIAN

Diajukan oleh :  
**M. Nugraha Ramadhani**  
NIM. 1910211310091

Skripsi ini memenuhi syarat untuk disahkan  
Sebagai persyaratan yudisium

Nomor  
Tanggal

: 575 / UN8 / 11 / SP / 2023  
: 13 DEC 2023



Disahkan  
Dekan





**PENETAPAN PANITIA PENGUJI**

Skripsi ini telah diuji dan dipertahankan  
di depan sidang panitia penguji  
Pada Jumat, 22 September 2023  
Dengan susunan Panitia Penguji

---

**SUSUNAN PANITIA PENGUJI SKRIPSI**

Ketua Sidang : Dr. Noor Hafidah, S.H.,M.Hum  
Sekretaris : Indah Ramadhany, S.H.,M.H  
Pembimbing/Anggota : Prof. Dr. Anang Shopan Tornado, S.H.,M.H.,M.Kn.

Ditetapkan dengan keputusan  
Dekan Fakultas Hukum Universitas Lambung Mangkurat  
Nomor : 2384/UN8.1.11/SP/2023  
Tanggal : 20 September 2023





## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

*“Dream like you live forever, live like you will die tomorrow”*

(Bermimpilah seperti kamu hidup selamanya,  
hiduplah seperti kamu akan mati besok)

**Lebron James**

*“Everytime you fall stay down, your brother come pick your up”*

(Setiap kamu jatuh tetaplah di bawah, saudaramu datang menjemputmu)

**Lebron James**

## PERSEMBAHAN

Pertama-tama puji syukur saya panjatkan pada Allah SWT atas terselesaikannya Skripsi ini dengan baik dan lancar. Dan Skripsi ini saya persembahkan untuk Ayahanda Dr. H. Tris Fadianto dan Ibunda tercinta Ir. Hj. Muntiarawati yang telah memberikan kasih sayang hingga aku dewasa, selalu mndoakan dan mndukung saya untuk menjalani hidup sesuai keinginan



## RINGKASAN

M. Nugraha Ramadhani. Agustus 2023. **PROBLEMATIKA HUKUM DALAM PENYALAHGUNAAN *GAME ONLINE* SEBAGAI MEDIA TINDAK PIDANA PERJUDIAN**. Skripsi, Program Sarjana Program Studi Hukum Fakultas Hukum Universitas Lambung Mangkurat, 60 Halaman. Pembimbing : Prof. Dr. Anang Shopan Tornado, S.H.,M.H.,M.Kn.

Dalam era globalisasi saat ini, perkembangan teknologi informasi sangat pesat, memungkinkan masyarakat mudah berinteraksi dan berbagi informasi. Teknologi menjadi bagian penting kehidupan manusia sepanjang sejarah. Di era digital, kemajuan teknologi informasi dan komunikasi berkembang cepat, meningkatkan penggunaannya secara global. Interaksi sosial global dipermudah oleh teknologi ini, contohnya melalui internet, telepon, dan gadget. Teknologi juga memengaruhi budaya dan nilai-nilai masyarakat, terutama di Indonesia. Namun, dampaknya tidak hanya positif; penyalahgunaan teknologi, terutama di kalangan remaja, juga terjadi. Sebagai contoh, *Game Online* Growtopia membantu interaksi sosial dan kreativitas, tetapi penggunaan yang salah bisa menyebabkan dampak negatif, seperti perjudian. Oleh karena itu, pemahaman etika dan pengawasan perlu ditingkatkan dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi ini.

Tujuan dari penelitian skripsi ini adalah menganalisis dan memahami bentuk-bentuk penyalahgunaan *Game Online* sebagai media tindak pidana perjudian serta menganalisis alat bukti apa saja yang dapat digunakan dalam pembuktian tindak pidana perjudian di dalam *Game Online*.

Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa :

Penyalahgunaan *Game Online* sebagai tindak pidana perjudian memerlukan hukum pembuktian yang penting dalam mengungkap dan membuktikan pelanggaran. Hukum ini terkait erat dengan pemanfaatan *Game Online* untuk

perjudian. Beberapa aspek hukum pembuktian mencakup: a) Beban Pembuktian: Menentukan beban pembuktian pada pihak penuntut umum atau terdakwa. Dalam kasus *Game Online*, pihak yang menuduh harus buktikan pelanggaran, sementara terdakwa membuktikan aktivitas bukan perjudian; b) Pembuktian Unsur Tindak Pidana: Membuktikan unsur-unsur tindak pidana, misalnya taruhan, dengan bukti seperti *Chat logs* atau rekaman permainan; c) Bukti Elektronik: Menggunakan bukti elektronik seperti *Chat logs*, tangkapan layar, dan informasi teknis untuk mendukung klaim atau tuduhan; d) Pemeriksaan dan Penyitaan: Melibatkan pemeriksaan saksi, pengumpulan bukti, dan penyitaan barang relevan; e) Bukti Sirkumstansial: Menggunakan bukti sirkumstansial untuk menunjukkan pelanggaran, seperti pertukaran barang berharga atau pola aktivitas mencurigakan. Semua langkah ini harus mengikuti prinsip-prinsip hukum, menjunjung tinggi keadilan dan integritas.

Alat bukti dalam pembuktian penyalahgunaan *Game Online* adalah informasi, data, atau dokumen yang mendukung klaim tindakan perjudian melanggar hukum dalam lingkungan *Game Online*. Alat bukti ini termasuk: a) Transaksi Keuangan: Termasuk aktivitas keuangan yang melibatkan uang atau barang berharga, seperti pembayaran, transfer, atau pembelian dalam game yang terkait dengan perjudian. Ini membuktikan pertarungan atau taruhan; b) Rekaman Permainan: Perekaman visual atau audio aktivitas dalam *Game Online*. Tangkapan layar dan rekaman video memperlihatkan tindakan perjudian, seperti pertarungan dan transaksi; c) *Chat logs*: Catatan percakapan dalam game yang mencakup pembicaraan tentang taruhan, pertarungan, atau perjudian. *Chat logs* membuktikan kesepakatan atau koordinasi terkait perjudian; d) Bukti Elektronik: Informasi digital, seperti tangkapan layar atau rekaman layar, yang menggambarkan tindakan perjudian dalam game; e) Saksi Ahli: Individu dengan pengetahuan khusus yang memberikan analisis tentang permainan, aturan, atau aspek teknis.

## ABSTRAK

M. Nugraha Ramadhani. Agustus 2023. **PROBLEMATIKA HUKUM DALAM PENYALAHGUNAAN GAME ONLINE SEBAGAI MEDIA TINDAK**

**PIDANA PERJUDIAN.** Skripsi, Program Sarjana Program Studi Hukum Fakultas Hukum Universitas Lambung Mangkurat, 60 Halaman. Pembimbing : Dr. Anang Shopan Tornado, S.H.,M.H.,M.Kn.

Tujuan dari penelitian skripsi ini adalah menganalisis dan memahami bentuk-bentuk penyalahgunaan *Game Online* sebagai media tindak pidana perjudian serta menganalisis alat bukti apa saja yang dapat digunakan dalam pembuktian tindak pidana perjudian di dalam *Game Online*. Penelitian ini merupakan penelitian hukum normatif untuk pembuktian suatu perjudian yang terjadi di dalam *Game Online* yang diatur dalam UU ITE Pasal 27 tentang tindakan melawan hukum yang melibatkan penggunaan sistem elektronik. Hasil penelitian ini yakni : a) Alat bukti dalam pembuktian penyalahgunaan *Game Online* adalah informasi, data, atau dokumen yang mendukung klaim tindakan perjudian melanggar hukum dalam lingkungan *Game Online*. Alat bukti ini termasuk: a) Transaksi Keuangan: Termasuk aktivitas keuangan yang melibatkan uang atau barang berharga, seperti pembayaran, transfer, atau pembelian dalam game yang terkait dengan perjudian. Ini membuktikan pertarungan atau taruhan; b) Rekaman Permainan: Perekaman visual atau audio aktivitas dalam *Game Online*. Tangkapan layar dan rekaman video memperlihatkan tindakan perjudian, seperti pertarungan dan transaksi; c) *Chat logs*: Catatan percakapan dalam game yang mencakup pembicaraan tentang taruhan, pertarungan, atau perjudian; d) Bukti Elektronik: Informasi digital, seperti tangkapan layar atau rekaman layar, yang menggambarkan tindakan perjudian dalam game; e) Saksi Ahli: Individu dengan pengetahuan khusus yang memberikan analisis tentang permainan, aturan, atau aspek teknis.

**Kata kunci :** Game Online, Pembuktian, Pidana, Perjudian

## UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan taufik, inayah dan hidayah-Nya kepada penulis, sehingga atas kehendak-Nya pula lah, penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **PROBLEMATIKA HUKUM DALAM PENYALAHGUNAAN GAME ONLINE SEBAGAI MEDIA TINDAK PIDANA PERJUDIAN** yang disusun dalam rangka pemenuhan syarat untuk menyelesaikan program studi strata satu (S1) sehingga memperoleh gelar Sarjana Hukum di Fakultas Hukum Universitas Lambung Mangkurat. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada Ayahanda Dr. H. Tris Fadianto dan Ibunda tercinta Ir. Hj. Muntiarawati yang tiada henti memberikan doa, dukungan, cinta, pengorbanan, dan motivasi kepada penulis untuk terus belajar dan menimba ilmu sebanyak-banyaknya agar kelak dapat berguna bagi bangsa dan negara, agama, serta lingkungan dimana pun penulis berada.

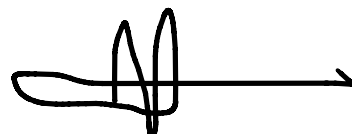
Bersamaan dengan ini, penulis dengan penuh rasa hormat menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Achmad Faishal, S.H., M.H., selaku Dekan Fakultas Hukum Universitas Lambung Mangkurat dan Bapak Muhammad Ananta Firdaus, S.H., M.H. selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Hukum Universitas Lambung Mangkurat;
2. Ibu Dr. Hj, Noor Hafidah, S.H., M.H., selaku Ketua Bagian Hukum Acara Fakultas Hukum Universitas Lambung Mangkurat;
3. Bapak Muhammad Topan, S.H., M.H., selaku Dosen Pembimbing Akademik yang dalam kesibukannya masih meluangkan waktu untuk memberikan arahan, bimbingan, dan dukungan selama penulis menjalani pendidikan di Fakultas Hukum;
4. Bapak Dr. Anang Shopan Tornado, S.H., M.H., M.Kn., selaku Dosen Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktunya untuk memberikan arahan, bimbingan, dan dukungan kepada penulis selama penulis mengerjakan skripsi ini;

5. Seluruh Dosen Fakultas Hukum Universitas Lambung Mangkurat dan Seluruh Staff yang telah berkenan memberikan waktu, tenaga, dan ilmunya selama penulis belajar di Fakultas Hukum Universitas Lambung Mangkurat;
6. Bapak Tris Fadianto dan Ibu Muntiarawati selaku Orang Tua Dari Penulis yang telah banyak berkorban, membantu, dan mendukung saya untuk menyelesaikan skripsi ini tepat waktu;
7. Ghinaa selaku Pacar Penulis yang telah banyak membantu dan mendukung penulis selama ini;
8. Sahabat Penulis di Grup “Kuliah 4 Hari yang Selalu Sakit Sama-sama” yakni Andra, Komang, Faris, dan Zamil yang telah banyak membantu dan mendukung penulis selama menjejarkan skripsi ini;
9. Seluruh rekan-rekan di Grup “Jangan Disebar” yang telah banyak membantu dan mendukung penulis selama perkuliahan.
10. Seluruh rekan-rekan seperjuangan penulis yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang tengah berjuang bersama-sama untuk menyelesaikan studi di Fakultas Hukum Universitas Lambung Mangkurat.

Atas dukungannya penulis mengucapkan terima kasih yang tak terhingga dengan penuh kerendahan hati penulis memohon maaf atas segala kekurangan yang terdapat dalam skripsi ini mengingat penulisan skripsi ini juga tak luput dari adanya keterbatasan pengetahuan dan kemampuan penulis serta waktu sehingga skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk menyempurnakan skripsi ini dan penulis juga berharap agar substansi yang termuat dalam skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi banyak pihak.

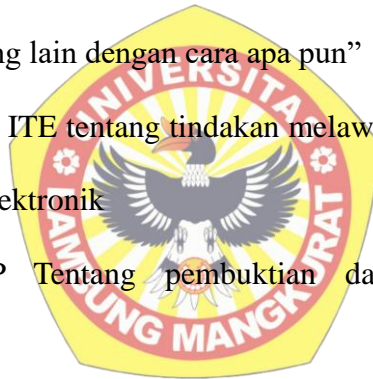
Banjarmasin, September 2023  
Penulis,



**M. Nugraha Ramadhani**  
**NIM. 1910211310091**

## DAFTAR PERATURAN PERUNDANG-UNDANGAN

- 1) Undang-Undang Dasar 1945
- 2) Undang-Undang Nomor 24 Tahun 1997 tentang Perjudian
- 3) Pasal 303 KUHP tentang perjudian
- 4) Pasal 303.bis tentang perjudian
- 5) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik
- 6) UU No 19 tahun 2016 pasal 30 ayat 1 berisi : “Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum mengakses Komputer dan/atau Sistem Elektronik milik Orang lain dengan cara apa pun”
- 7) Pasal 27 Ayat (2) UU ITE tentang tindakan melawan hukum yang melibatkan penggunaan sistem elektronik
- 8) Pasal 183 KUHAP Tentang pembuktian dan putusan dalam acara pemeriksaan biasa
- 9) Pasal 184 KUHAP Tentang alat bukti yang sah



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	ii
<b>PERMOHONAN UJIAN SKRIPSI</b> .....	iii
<b>PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN SKRIPSI</b> .....	iv
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	v
<b>LEMBAR PERSETUJUAN</b> .....	vi
<b>PENETAPAN PANITIA PENGUJI</b> .....	vii
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN</b> .....	viii
<b>RINGKASAN</b> .....	ix
<b>ABSTRAK</b> .....	xi
<b>UCAPAN TERIMA KASIH</b> .....	xii
<b>DAFTAR PERATURAN PERUNDANG-UNDANGAN</b> .....	xiv
<b>DAFTAR ISI</b> .....	xv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Keaslian Penelitian .....	5
D. Tujuan dan Kegunaan Penelitian.....	8
E. Metode Dan Penelitian.....	9
F. Sistematika Penelitian .....	11
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	14
A. <i>Game Online</i> .....	14
B. Alat Bukti Elektronik.....	16
C. Perjudian.....	23
D. Pengertian <i>Cybercrime</i> .....	27
E. Tindak Pidana .....	30
<b>BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN</b> .....	33
A. Pengaturan Terkait Hukum Pembuktian dalam Penyalahgunaan <i>Game Online</i> sebagai Media Tindak Pidana Perjudian.....	33
B. Alat Bukti dalam Pembuktian Penyalahgunaan <i>Game Online</i> .....	46



<b>BAB IV</b>	<b>PENUTUP</b> .....	57
	A. Kesimpulan.....	57
	B. Saran .....	58
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....		60



