

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



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**

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~~

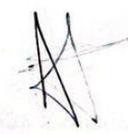
Demikian permohonan ini disampaikan, atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

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 kesajaranaannya 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.

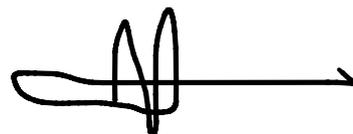
Bersamaan dengan ini, penulis dengan penuh rasa hormat menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

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.

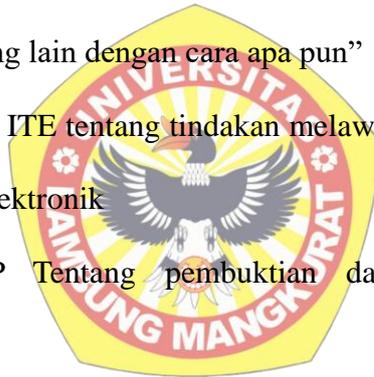
Banjarmasin, September 2023
Penulis,



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

HALAMAN JUDUL	ii
PERMOHONAN UJIAN SKRIPSI	iii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN SKRIPSI	iv
LEMBAR PENGESAHAN	v
LEMBAR PERSETUJUAN	vi
PENETAPAN PANITIA PENGUJI	vii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	viii
RINGKASAN	ix
ABSTRAK	xi
UCAPAN TERIMA KASIH	xii
DAFTAR PERATURAN PERUNDANG-UNDANGAN	xiv
DAFTAR ISI	xv
BAB I PENDAHULUAN	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
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	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
BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN	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

BAB IV	PENUTUP	57
	A. Kesimpulan.....	57
	B. Saran	58
DAFTAR PUSTAKA		60



