

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Negara Indonesia adalah negara hukum, dalam setiap perbuatan dalam masyarakat harus dan tunduk terhadap hukum yang berlaku di Indonesia. Dalam sepuluh tahun terakhir, perkembangan *game online* di Indonesia mengalami perkembangan yang sangat pesat yang membuat semua kalangan masyarakat lebih mudah untuk mengaksesnya. Perubahan yang ditimbulkan oleh perkembangan kemajuan teknologi yang signifikan menyebabkan efek positif maupun negatif. Pada perkembangan teknologi manusia selalu ingin memperbaiki keadaan ekonomi dengan cara legal maupun ilegal dengan melakukan tindak pidana perjudian. Perkembangan teknologi pada zaman sekarang membuat semua manusia merasa menjadi lebih mudah mengakses segala sesuatu secara digital. *Game online* tidak terbatas pada perangkat yang digunakan, *game online* bisa dimainkan di komputer, laptop, dan perangkat lainnya, asal gadget tersebut terhubung dengan jaringan internet.¹

Teknologi *game online* membuat perjudian ikut berkembang yang sangat membahayakan bagi kehidupan masyarakat itu sendiri. Bentuk perjudian sudah demikian merebak dalam kehidupan masyarakat sehari-

¹ Aji Chandra Zebeh, 2012, *Berburu Rupiah Lewat Game Online*, Bounabooks, Yogyakarta, hlm. 12.

hari. Masyarakat sudah berani terang-terangan bermain judi baik itu secara *online* dan *offline*, hal ini seolah-olah menjadi hal yang tidak perlu dipermasalahkan dan malah menganggap sebagai suatu seni atau budaya yang tidak jadi masalah serta dipermasalahkan. Banyak terjadi perubahan yang ditimbulkan oleh kemajuan yang disebabkan oleh dunia maya mulai dari yang berbau positif maupun yang negatif. Kehidupan bermasyarakat sekarang sudah banyak yang telah terpengaruh pola pikirnya sehingga mereka menghabiskan uangnya demi mendapat sebuah keuntungan yang lebih dengan cara instan walaupun pada perbuatannya telah bertentangan dengan peraturan yang ada. Bermain judi memiliki prinsip yakni bertujuan untuk mendapatkan keuntungan jika menang taruhan. Jika taruhannya semakin besar akan semakin besar pula hasil yang akan di dapatkan, dalam bermain judi di pertaruhkan berupa uang.

Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) perjudian adalah permainan dengan memakai uang atau barang berharga sebagai taruhan.² Berdasarkan Pasal 303 ayat (3) KUHP perjudian adalah tiap-tiap permainan yang umumnya terdapat kemungkinan untuk untung karena adanya peruntungan atau karena pemainnya mahir dan sudah terlatih. Menurut Kartini Kartono definisi dari perjudian adalah pertarungan dengan sengaja yaitu mempertaruhkan satu nilai atau sesuatu yang dianggap bernilai dengan menyadari adanya risiko dan harapan-harapan tertentu pada peristiwa

² Pengertian Judi, <https://kbbi.web.id/judi>, diakses 14 Maret 2025.

permainan pertandingan, perlombaan dan kejadian yang tidak atau belum diketahui hasilnya.³

Perjudian merupakan salah satu kejahatan tinggi di Negara Republik Indonesia. Perjudian merupakan salah satu yang sering dilakukan warga Indonesia, yang di mana kejahatan perjudian semakin lama semakin berkembang serta meningkat dari waktu ke waktu. Peningkatan kejahatan perjudian tidak hanya pada kuantitas atau jumlah kasus yang sering terjadi tetapi juga dari segi kualitas. Kegiatan perjudian merupakan salah satu kegiatan atau permainan yang dilakukan masyarakat yang hampir di semua negara masih populer dan terus berkembang hingga saat ini, seperti Amerika Serikat, Italia, Singapura, Cina, Jepang, dan negara lainnya termasuk Indonesia. Perjudian dapat menjadi penghambat pembangunan nasional yang beraspek materiel-spiritual dan mendidik orang untuk mencari nafkah dengan tidak sewajarnya dan membentuk watak pemalas.⁴

Dalam semua ajaran agama di Indonesia perjudian tidak ada yang membenarkan tindakan tersebut. Perjudian itu dapat dikatakan sebenarnya tidak mempunyai manfaat tetapi justru menimbulkan hal negatif berupa kesengsaraan dan penderitaan yang akan datang. Dalam masyarakat tidak bisa dipungkiri perjudian itu adalah sebuah fenomena kejahatan di kalangan masyarakat. Perkembangan yang ada sekarang maka tindak kejahatan khususnya perjudian mengalami perubahan terkait mekanisme dan ragam

³ Kartini Kartono, 2005, *Patologi Sosial*, RajaGrafindo Persada, Jakarta, hlm. 56.

⁴ Mardian Syahputra, 2019, "Upaya Kepolisian Dalam Pencegahan Kejahatan Judi Online", Skripsi, Program Studi Kriminologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Islam Riau, hlm. 71.

bentuk kejahatan perjudian tersebut. Dalam tindak pidana perjudian bukan hanya orang dewasa saja yang terjebak dalam kegiatan judi, anak muda juga lebih mendominasi dalam praktik perjudian.⁵ Seiring berjalannya waktu perkembangan perjudian semakin pesat, bahkan dalam perkembangan sekarang perjudian sudah merambat ke dalam *game online* yang semakin populer di kalangan masyarakat, terutama di kalangan pelajar serta orang dewasa. Perjudian dianggap sebagai salah satu penyakit masyarakat (pekat) serta membahayakan bagi penghidupan dan kehidupan masyarakat, bangsa, dan negara.⁶ Upaya penanggulangan kejahatan tidak hanya dapat mengandalkan penerapan hukum pidana semata, tetapi juga melihat akar lahirnya persoalan kejahatan ini dari persoalan sosial, sehingga kebijakan sosial juga sangat penting dilakukan.⁷

Growtopia merupakan salah satu permainan daring yang telah mendapatkan perhatian luas sejak diluncurkan. Permainan ini menawarkan lingkungan virtual yang memungkinkan pemain untuk berinteraksi, berkreasi, serta melakukan berbagai aktivitas sosial dan ekonomi dalam dunia maya.⁸ Seiring dengan meningkatnya popularitas *growtopia*, muncul pula berbagai praktik tindak pidana yang memanfaatkan platform tersebut,

⁵ Tantri C.C. Bachtar, 2017, "Tinjauan Kriminologis Terhadap Kejahatan Perjudian Game Online," *Jurnal Kriminologi Indonesia*, No. September, hlm. 348.

⁶ R. Suharya, 2019, "Fenomena Perjudian di Kalangan Remaja Kecamatan Samarinda Seberang," *Sosiatri-Sosiologi*, Vol. 7 No. 3, Universitas Gadjah Mada, hlm. 328.

⁷ Ibnu Adi Prasetyo dan Indah Setyowati, 2019, "Upaya Kepolisian dalam Menanggulangi Tindak Pidana Perjudian Kartu Remi (Studi Kasus di Wilayah Hukum Polsek Wonosalam Kabupaten Demak)," *Prosiding Konferensi Ilmiah Mahasiswa Unissula (KIMU)*, Universitas Islam Sultan Agung Semarang, hlm. 621.

⁸ Maskeun, 2013, *Kejahatan Siber (Cyber Crime): Suatu Pengantar*, Kencana Prenada Media Group, Jakarta, hlm. 46.

salah satunya adalah perjudian. Praktik perjudian dalam *game online* seperti *growtopia* sering kali berlangsung secara sembunyi-sembunyi dan sulit untuk dideteksi oleh pihak berwenang. Hal ini menimbulkan berbagai dampak negatif, baik bagi individu yang terlibat maupun bagi masyarakat secara umum. Dampak tersebut meliputi kerugian finansial, kecanduan, serta potensi terjadinya tindakan kriminal lainnya yang lebih serius.

Perjudian merupakan salah satu tindak pidana yang harus menjadi perhatian serius di banyak negara, termasuk Negara Indonesia. Perjudian sendiri secara umum telah dilarang di Indonesia berdasarkan Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 Tentang Penertiban Perjudian dan di dalam Pasal 303 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) yang mengatur tentang tindak pidana perjudian. Dalam menghadapi penyalahgunaan perjudian *online*, terutama di *game* seperti *growtopia*, pihak kepolisian dihadapkan pada tantangan yang rumit. Perjudian di tempat biasa mudah dikenali dan diatasi dengan tindakan fisik serta prosedur hukum yang lazim, perjudian dalam *game online* melibatkan mekanisme terselubung yang sulit dijangkau.

Di Indonesia, perjudian termasuk dalam kategori tindak pidana yang diatur secara tegas dalam undang-undang. Meskipun demikian, regulasi tersebut menghadapi tantangan besar dalam mengawasi dan menindak praktik perjudian yang berkembang di dunia maya. Keterbatasan dalam pengawasan dan penegakan hukum di ranah digital membuka celah bagi pelaku kejahatan untuk melakukan aktivitas ilegal tanpa terdeteksi secara

efektif. Pada dasarnya tindak pidana perjudian ini harus dilakukan pencegahan serta penanggulangan tindak pidana perjudian. Pihak kepolisian mempunyai peran sangat penting dalam pencegahan tindak pidana ini. Dalam Pasal 2 Undang-Undang No. 2 Tahun 2002 Tentang Kepolisian Negara Republik Indonesia disebutkan bahwa fungsi kepolisian adalah salah satu fungsi pemerintahan negara di bidang pemeliharaan keamanan dan ketertiban masyarakat, penegakan hukum, perlindungan, pengayoman, dan pelayanan kepada masyarakat, sebagai aparat penegak hukum, pihak kepolisian memiliki tanggung jawab untuk melakukan pengawasan, penyelidikan, penindakan, serta pemberdayaan masyarakat dalam rangka menanggulangi tindak pidana perjudian ini. Polisi perlu meningkatkan kemampuan dalam bidang teknologi informasi dan memiliki fasilitas digital yang memadai untuk mengidentifikasi serta mengumpulkan bukti yang valid. Di samping itu, kerap kali dalam situasi yang berlainan, pihak yang terlibat dalam perjudian *online* umumnya menggunakan identitas yang tidak dikenali atau palsu. Hal ini membuat kesulitan dalam mengenali dan menjejak lebih lanjut.

Dalam menghadapi tantangan ini, kepolisian tidak hanya dituntut untuk menguasai aspek hukum, tetapi juga harus memiliki kapasitas teknis yang memadai, dalam mencakup kemampuan untuk bekerja sama dengan pengembang *game*, penyedia layanan internet, serta lembaga terkait lainnya yang memiliki akses terhadap informasi di dunia maya. Selain itu, upaya kolaboratif lintas negara juga diperlukan, mengingat beberapa *game online*

dioperasikan oleh perusahaan internasional yang berada di luar yurisdiksi Indonesia. Selain penindakan, upaya pencegahan juga menjadi aspek penting dalam peran kepolisian dalam menangani kasus perjudian di dunia maya. Polisi perlu melakukan pendekatan preventif, termasuk edukasi kepada masyarakat, khususnya para pengguna *game online* dan orang tua, untuk memberikan pemahaman tentang bahaya dan dampak negatif dari perjudian. Pendekatan ini bisa mencakup sosialisasi melalui media sosial, pelatihan bagi sekolah-sekolah, serta penguatan literasi digital guna menciptakan kesadaran yang lebih baik di kalangan masyarakat tentang risiko-risiko yang terdapat di dunia maya.

Tindak pidana perjudian sudah masuk ke tahap yang sangat mengkhawatirkan di kalangan masyarakat khususnya perjudian *online* melalui situs-situs yang mudah untuk di akses di internet. Di Indonesia, judi merupakan kejahatan atau tindak pidana sehingga setiap orang yang terlibat di dalamnya akan dikenakan sanksi pidana. Pasal yang mengatur judi ialah Pasal 303 ayat (1) Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) berbunyi diancam dengan kurungan paling lama empat tahun atau denda paling banyak sepuluh juta rupiah. Ke-1 disebutkan bahwa barang siapa menggunakan kesempatan untuk main judi, yang diadakan dengan melanggar ketentuan-ketentuan tersebut Pasal 303. Ke-2 disebutkan bahwa barang siapa ikut serta permainan judi yang diadakan di jalan umum atau di pinggirnya mengadakan itu, ada izin dari penguasa yang berwenang.

Dalam Pasal 303 KUHP dan Pasal 27 Undang- Undang No. 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, maka berlaku asas *Lex Specialis Derogat Legi Generalis*. Pada suatu hukum terdapat istilah asas hukum yang merupakan suatu ketentuan dasar serta prinsip-prinsip yang abstrak yang biasanya melatarbelakangi peraturan yang ada dan penerapan hukumnya. Asas adalah landasan atau sesuatu yang dijadikan sebagai petunjuk dalam mengeluarkan pendapat, berpikir, atau bertindak. Salah satu asas yang berlaku pada hukum pidana adalah asas *Lex Specialis Derogat Legi Generalis* yang memiliki pengertian bahwa peraturan perundang-undang yang mengatur secara khusus mengenyampingkan undang-undang yang umum. Hal ini berarti apabila terdapat dua ketentuan undang- undang yang mengatur perbuatan yang sama, maka peraturan yang bersifat khusus dan spesifik akan lebih didahulukan penerapannya dibandingkan peraturan yang sifatnya mengatur secara umum.

Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji secara mendalam peran polisi dalam penegakan hukum terhadap praktik tindak pidana perjudian dalam *game online growtopia*. Penelitian ini akan membahas tantangan yang dihadapi oleh kepolisian dalam menangani kasus perjudian daring, strategi yang diterapkan, serta upaya preventif dan kolaboratif yang dilakukan untuk menciptakan lingkungan digital yang aman. Diharapkan, hasil dari penelitian ini dapat menjadi acuan bagi

pengembangan kebijakan yang lebih komprehensif dalam menghadapi tantangan penegakan hukum di era digital.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang didapatkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses penegakan hukum yang dilakukan pihak polisi terhadap pelaku tindak pidana perjudian dalam *game growtopia*?
2. Apa yang menjadi hambatan pihak polisi memproses pelaku tindak pidana perjudian dalam *game growtopia*?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai penulis sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui proses penegakan hukum yang dilakukan pihak polisi terhadap pelaku tindak pidana perjudian dalam *game growtopia*.
2. Untuk mengetahui hambatan pihak polisi memproses pelaku tindak pidana perjudian dalam *game growtopia*.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian hukum (skripsi) yang dilakukan oleh penulis diharapkan mampu memberikan manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1. Manfaat Teoritis

- a. Hasil penelitian hukum ini diharapkan dapat memberi manfaat dalam pemahaman bahwa pihak kepolisian mempunyai peran penting dalam pencegahan perjudian yang ada di Kabupaten Sleman.
- b. Memberikan pemahaman yang lebih mendalam berkaitan proses yang dilakukan serta kendala pihak kepolisian dalam mencegah tindak pidana judi bagi para praktisi hukum, akademisi, dan pihak yang terkait.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan memberi manfaat terutama bagi lembaga Kepolisian Negara Republik Indonesia serta masyarakat pada umumnya dalam pembuktian bahwa pihak kepolisian tidak serta merta tidak melakukan pencegahan tindak pidana perjudian yang teridentifikasi pada *game online growtopia*. Pihak Polisi dalam mengembangkan kebijakan pencegahan tindak pidana perjudian yang lebih efektif dan responsif terhadap kebutuhan masyarakat, serta penelitian ini diharapkan dapat menjawab permasalahan penelitian.

E. Keaslian Penelitian

Penelitian penulisan hukum (skripsi) berjudul **Penegakan Hukum Oleh Polisi Terhadap Pelaku Tindak Pidana Perjudian *Game Online***

Growtopia. Penulisan hukum ini merupakan karya asli penulis dan bukan merupakan plagiasi dari penelitian orang lain. Sebagai pembanding, penulis akan melampirkan 3 (tiga) penulisan dengan topik yang hampir sama dengan rumusan masalah yang berbeda. Berikut ini 3 (tiga) penulisan yang membedakan dengan penelitian hukum ini, yaitu:

1. Firdaus Bagus Ferdianto

Judul Penelitian : “Praktik *Real Money Trading* Dalam *Game Online Growtopia*”

Tahun : 2024

Institusi : Fakultas Hukum Ekonomi Syariah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Rumusan Masalah :

- a. Bagaimana kajian hukum dari praktik *real money trading* dalam *game online growtopia* menurut UU ITE?
- b. Bagaimana kajian hukum dari praktik *real money trading* dalam *game online growtopia* menurut KHES?

Hasil Penelitian :

Berdasarkan penelitian, penyelenggara peneliti menyatakan bahwa dalam *praktik trading* dalam *game growtopia* belum menuai kepastian hukum yang ada yang mengatur dalam penerapan undang-undang yang mengatur terkait transaksi *real money trading*, serta penyelenggara mengkaji dalam ketentuan Pasal 76 huruf d Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah

(KHES) yang di mana ada syarat halal dalam transaksi *money trading* pada *game growtopia*.

Letak Perbedaan :

Perbedaan penelitian yang disusun oleh penulis yaitu penulis lebih berfokus pada bagaimana penanganan serta pencegahan yang harus dilakukan oleh salah satu aparat hukum untuk memberantas praktik tindak pidana perjudian pada *game growtopia*, sedangkan pada penelitian yang ditulis oleh Firdaus Bagus Febrianto melakukan penelitian terhadap praktik *transaksi real money* dengan fokus pada *praktik real money trading* yang dilakukan di dalam *game growtopia*.

2. Muhammad Firma Maulana

Judul Penelitian : “Peran Polisi Dalam Menanggulangi Tindak Pidana Perjudian Online di Wilayah Polresta Pati”

Tahun : 2023

Institusi : Fakultas Hukum Universitas Firman Maulana

Rumusan Masalah :

- a. Apa saja faktor-faktor yang menyebabkan maraknya perjudian *online* di Wilayah Hukum Polresta Pati?
- b. Bagaimana peran polisi dalam penanggulangan tindak pidana perjudian *online* di Wilayah Hukum Polresta Pati?

- c. Apa yang menjadi penghambat bagi kepolisian dalam menanggulangi perjudian *online* di Wilayah Hukum Polresta Pati?

Hasil Penelitian :

Dalam menanggulangi tindak pidana perjudian, Polresta Pati melakukan upaya pre-emptif, upaya preventif, dan upaya represif. Faktor penghambat dalam penanggulangan kejahatan bagi Polresta Pati dipengaruhi oleh berbagai oleh beberapa faktor, di antaranya: faktor hukum atau undang-undang yang berkaitan dengan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008, faktor penegak hukum berkaitan dengan sumber daya manusia dari pihak kepolisian, faktor sarana dan fasilitas yang belum memadai, faktor masyarakat terkait kesadaran hukum, serta faktor kebudayaan dalam masyarakat.

Letak Perbedaan :

Perbedaan penelitian yang disusun oleh penulis yaitu pada penegakan *game online*-nya, pada peneliti terdahulu meneliti secara regional yang di mana secara ruang lingkup di wilayah Pati. Penulis meneliti secara umum yang di mana dalam penelitian ini peran polisi secara umum tidak secara regional seperti peneliti terdahulu.

3. Jansen Andhika Budi Prabowo

Judul Penelitian : “Pelaksanaan Upaya Kepolisian Dalam Penanggulangan Tindak Pidana Judi Online di Wilayah Kepolisian Daerah Istimewa

Kominfo (Kementerian Komunikasi Informatika Republik Indonesia) serta berkoordinasi dengan pihak seperti melakukan *talkshow* di radio, yang dilakukan oleh Bhabinkamtibnas Polsek (Polisi Sektor) maupun Polres (Polisi Resor). Represif (penindakan) adalah kepolisian melakukan penyidikan dan penyelidikan khususnya reserse kriminal guna menemukan pelaku secara kuat, pelaku yang ditangkap dipaksa secara hukum. Terhadap pelaku perjudian *online* dengan beberapa tahap dalam penindakan (represif) yaitu kepolisian melakukan penangkapan, pengumpulan barang bukti dan pemberkasan kemudian dilimpahkan ke kejaksaan.

Letak Perbedaan :

Secara umum, persamaan yang muncul antara penulisan hukum ini dengan penulisan hukum yang akan diteliti terdapat pada objek yang menjadi bahan penelitian, peneliti terdahulu meneliti tentang judi *online*.

F. Batasan Konsep

1. Peran Polisi

Peran polisi yang dimaksud dalam penelitian ini mengacu pada peran serta tugas kepolisian dalam penegakan hukum terhadap tindak pidana perjudian. Peran ini mencakup berbagai fungsi polisi, seperti upaya penindakan (pengumpulan bukti, identifikasi pelaku, penangkapan), pencegahan (edukasi dan sosialisasi tentang bahaya perjudian), serta kolaborasi (kerja sama dengan pihak lain, seperti pengembang *game* dan

lembaga internasional). Fokus utamanya adalah pada bagaimana polisi menjalankan tugasnya untuk menangani praktik perjudian di *platform growtopia*.

2. Penegakan Hukum

Penegakan hukum dalam konteks ini mengacu pada langkah-langkah dan tindakan yang diambil oleh kepolisian untuk menindak praktik perjudian ilegal dalam *game online*. Penegakan hukum yang dibahas meliputi tindakan preventif, represif, dan upaya pemberantasan serta penindakan yang dilakukan sesuai dengan prosedur hukum yang berlaku di Indonesia, khususnya dalam ranah kejahatan siber (*cybercrime*). Penelitian ini tidak akan membahas aspek penegakan hukum terhadap perjudian di luar ranah digital.

3. Tindak Pidana Perjudian

Tindak pidana perjudian dalam penelitian ini memiliki batas konsep merujuk pada segala bentuk aktivitas yang memenuhi unsur-unsur perjudian berdasarkan undang-undang yang mengatur terhadap tindak pidana perjudian. Perjudian didefinisikan sebagai aktivitas yang melibatkan taruhan atau pertaruhan yang dilakukan oleh pemain dengan tujuan memperoleh keuntungan finansial atau mata uang dalam *game*, yang memiliki potensi risiko kehilangan secara signifikan.

4. Game Online Growtopia

Game Growtopia merupakan salah satu permainan daring yang digunakan sebagai studi kasus dalam penelitian ini. Penelitian ini membatasi pembahasan hanya pada aspek perjudian yang berlangsung di dalam platform *growtopia* dan tidak mencakup praktik perjudian pada *game online* lainnya. *Growtopia* dipilih karena popularitasnya di kalangan pengguna serta adanya indikasi praktik perjudian yang dilakukan oleh beberapa pemain dalam *game* ini.

G. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Pada penelitian yang berjudul Penegakan Hukum Oleh Polisi Terhadap Pelaku Tindak Pidana Perjudian *Game Online Growtopia* menggunakan penelitian hukum normatif. Penelitian hukum normatif merupakan penelitian yang berfokus pada norma hukum positif berupa peraturan perundang-undangan.

2. Sumber Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data sekunder yang terdiri dari:

- a. Bahan hukum primer adalah dokumen hukum yang memiliki daya mengikat bagi subyek hukum. Bahan hukum primer antara lain:
 - 1) Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP).

- 2) Undang-Undang No 1 Tahun 1946 tentang Peraturan Hukum Pidana.
 - 3) Undang-Undang No.2 Tahun 2002 Tentang Kepolisian Negara Republik Indonesia.
 - 4) Undang-undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.
- b. Bahan hukum sekunder adalah bahan hukum yang tidak memiliki daya mengikat bagi subyek hukum. Bahan hukum sekunder yang digunakan dalam penelitian ini bersumber dari buku, jurnal, artikel, kamus, dan pendapat narasumber.⁹ Pendapat narasumber sebagaimana yang dimaksud diperoleh dari wawancara kepada Bapak AKP I Juni Tua Siregar, S.H., selaku Kapolsek Simpang Empat Polres Asahan.

3. Metode Pengumpulan Data

a. Studi kepustakaan

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah melalui studi kepustakaan. Dalam studi kepustakaan, peneliti akan melakukan pengkajian data-data yang diperlukan untuk penelitian berupa buku-buku, hasil penelitian berupa jurnal, tesis, disertasi, dan artikel ilmiah.

⁹ Muhaimin, 2020, *Metode Penelitian Hukum*, Mataram University Press, Mataram, hlm. 47.

b. Wawancara

Metode lain yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara. Teknik ini dilakukan dengan mengajukan sejumlah pertanyaan kepada narasumber guna memperoleh informasi tambahan yang dapat mendukung dan memperkuat data dari bahan hukum primer yang sebelumnya telah dikumpulkan melalui studi kepustakaan. Narasumber dalam penelitian ini adalah Bapak AKP I Juni Tua Siregar, S.H., selaku Kapolsek Simpang Empat Polres Asahan.

4. Analisis Data

Analisis bahan hukum yang digunakan dalam penelitian ini meliputi undang-undang normatif. Hukum normatif digunakan dengan cara analisis deduktif yang dilihat dari hal umum ke hal khusus dengan cara membaca undang-undang tersebut kemudian meneliti dan menganalisis kasus-kasus yang perlu dikaji. Dasar penggunaan analisis normatif adalah dokumen hukum penelitian ini mengarah pada kajian teoritis berupa asas-asas hukum, konsep-konsep hukum, dan peraturan-peraturan hukum.

H. Sistematika Skripsi

Sistematika penulisan skripsi merupakan penjelasan terkait rencana isi dari penulisan skripsi sehingga dapat memudahkan untuk dipahami terkait dengan keseluruhan dari isi penulisan skripsi ini. Yang mana sistematika penulisan skripsi ini akan dibagi menjadi beberapa bab yang terdiri dari:

Bab I : Pendahuluan

Pada bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, keaslian penelitian, batasan konsep, metode penelitian, dan sistematika skripsi.

BAB II : Pembahasan

Pada bab ini menguraikan tentang pembahasan yang terdiri dari Penegakan Hukum, Kajian Tentang Tindak Pidana Perjudian *Gowtopia*, dan Penegakan Hukum oleh Kepolisian Terhadap Tindak Pidana Perjudian

BAB III : Penutup

Pada bab ini adalah bab terakhir yang terdiri dari Kesimpulan dan Saran mengenai permasalahan yang sudah di teliti serta di bagian terakhir berisi Daftar Pustaka.