

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) ini pada dasarnya adalah payung hukum dibidang telekomunikasi, computing dan entertainment (media), dimana pada awalnya masing-masing masih berdiri sendiri-sendiri, undang-undang ini dibuat untuk memberikan kepastian hukum, agar pada saat kita bertransaksi elektronik seperti transaksi keuangan menggunakan ponsel/komputer, dari mulai saat memasukkan password, melakukan transaksi keuangan, sampai dengan transaksi selesai/tertuju, terdapat jaminan atas proses transaksinya tersebut.

Kepastian hukum ini diperlukan untuk semua warga Indonesia umumnya dan para pengguna jasa internet/jaringan pada khususnya, hal ini wajar mengingat tidak menutup kemungkinan didalamnya selain terdapat konten negative juga terdapat kejahatan didalam *networking* (dalam menggunakan jaringan internet).

Perasaan untuk memperoleh keadaan financial yang lebih tinggi kerap memicu seseorang untuk melakukan tindakan-tindakan yang kurang baik, sepanjang keinginan yang dilakukan ditempuh dengan jalan yang positif, pastinya sah-sah saja, yang tak wajar adalah jika keinginan tersebut dilakukan

dengan berbagai cara termasuk juga cara-cara yang negative yang jelas-jelas dilarang oleh Undang-Undang juga agama, misalnya “Perjudian“¹

Menurut hukum Islam Judi ialah suatu permainan atau undian dengan memqakai taruhan uang atau lainnya, masing-masing dari mereka ada yang menang dan ada yang kalah (untung dan rugi). Sebagaimana Allah telah melarang perjudian ini, firman-Nya :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْلَامُ رِجْسٌ مِّنْ
عَمَلِ الشَّيْطَانِ فَاجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ (المائدة: ٩٠)

Artinya : “ Hai orang-orang yang beriman, sesungguhnya (meminum) khamar, berjudi(berkorban untuk) berhala, mengeindi nasib dengan panah, adalah termasuk perbuatan syaitan. Maka jauhilah perbuatan-perbuatan itu agar kamu mendapat keberuntungan.” (Q.S Al maodah 90)²

Harta yang dihasilkan dari perjudian ini termasuk menggunakan cara yang bathil (terlarang) dimana setiap sesuatu yang dilakukan dengan cara yang bathil maka hukumnya haram, harta yang diperolehnya jika dipakai untuk usaha itu berarti menggunakan modal yang dilarang oleh agama Islam, meskipun hal tersebut (harta dari hasil judi) dipergunakan di jalan Allah sekalipun, akan tetapi Allah tidak akan menerimanya.³

Perjudian di dalam networking/internet adalah merupakan konten yang perlu dicegah, ditutup, atau dihilangkan dari seluruh jaringan internet yang memasuki wilayah otoritas Indonesia, karena terdapat konten negative di dalamnya seperti yang dimuat dalam situs internet berikut ini :

¹Lihat [www.perjudian di Indonesia.com](http://www.perjudian.di.Indonesia.com) diakses pada tanggal 22-07-2010

²Yayasan Penyelenggara Penterjemah/Pentafsir al-Qur'an, *al-Qur'an dan terjemahnya*, Surabaya: Departemen Agama RI, 1986, hlm. 176

³ Syamsudin Adz Dzahadi, *75 Dosa Besar* cet. Ke 3, Surabaya: Media Insani, 1992, hlm 147

Di Indonesia, yang dimaksud dengan *konten negatif* di internet adalah yang mengandung perbuatan yang dilarang di dalam Undang Undang Nomor 11 Tahun 2008 *Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik* yaitu tepatnya pada pasal 27 Ayat 1 (Kesusilaan), ayat 2 (Perjudian), Pasal 3 (Penghinaan dan atau Pencemaran Nama Baik), ayat 4 (Pemerasan dan atau Pengancaman) dan pasal 28 ayat 1 (Menyebarkan berita bohong), ayat 2 (SARA). khusus untuk asusila diambil pula pasal-pasal di dalam Undang-Undang Anti Pornografi dan untuk kejahatan terhadap anak-anak digunakan Undang- Undang Perlindungan Anak⁴.

Saat ini teknologi internet memang tidak bisa dipisahkan dari kehidupan sehari-hari, termasuk dari kehidupan anak pada saat ini. Internet bisa mempermudah mereka menyelesaikan tugas-tugasnya, tetapi dampak negatif dari internet juga tidak kalah besarnya dan tidak bisa di anggap remeh.

Berhubung maraknya konten-konten negatif di internet, dibutuhkan peraturan atau pengawasan, sehingga mereka merasa diawasi ketika akan membuka situs-situs yang negative.

Hukum yang diterapkan acap kali hanya sebagai permainan para mafia-mafia di area perjudian, seakan mereka kebal terhadap hukum yang sekarang berlaku di Indonesia. Bagaimana tidak? sering mereka ditahan namun beberapa hari kemudian sudah duduk dimeja judi kembali, tanpa melalui pemeriksaan yang cukup layaknya pelaku pidana perjudian.⁵

Perjudian bisa dilakukan dalam berbagai bentuk termasuk penggunaan akses internet. Internet yang dikenal sebagai sebuah tempat untuk mencari data-data dalam memenuhi kebutuhan akan kehausan ilmu pengetahuan ternyata kini telah dimanfaatkan oleh pihak-pihak yang tidak bertanggung jawab. Menurut

⁴[http://www.internet masalah-masalah internet/Penyaringan-konten-negative-di-internet memahami konsep-dan-mengenali-kendala-implementasinya](http://www.internet_masalah-masalah_internet/Penyaringan-konten-negative-di-internet_memahami_konsep-dan-mengenali-kendala-implementasinya), diakses tanggal 9-11-2011

⁵ Lihat [www.perjudian di Indonesia.com](http://www.perjudian.di.Indonesia.com) diakses pada tanggal 22-07-2010

Stephen Hawking, sebagaimana telah dikutip oleh Mahayani Dimitri, internet merupakan *big bang* kedua didunia, ditandai dengan adanya komunikasi elektromagnetropis via satelit maupun kabel oleh eksistensi jaringan telepon yang sudah ada dan akan segera didukung oleh ratusan satelit yang sedang dan akan diluncuarkan.⁶

Para pihak yang tidak bertanggung jawab, menggunakan kesempatan ini untuk memperoleh rezeki meskipun lewat jalan yang tidak halal, yaitu mereka membuat sebuah *website* (sebuah alamat pada internet untuk memudahkan diakses) dimana didalamnya terdapat *home page* (halaman utama sebuah website yang memuat informasi singkat tentang isi dari website).⁷

Pada hakekatnya perjudian merupakan perbuatan yang dilarang dan sebagai bentuk perbuatan yang bertentangan dengan norma agama, moral, kesusilaan maupun hukum positif di Indonesia, dan ini pun sudah diatur dalam pasal 1 Undang-Undang No 7 Tahun 1974 tentang *Perjudian*, yang menyatakan bahwa semua bentuk perjudian merupakan tindak pidana.

Di Indonesia perjudian lewat internet ini ternyata memang sudah ada, seperti yang termuat dalam harian Kompas melalui media elektroniknya.

JAKARTA, KOMPAS.com Petugas Satuan Cyber Crime Polda Metro Jaya menggerebek sebuah ruangan di Apartemen Mediterania, Jalan Gajah Mada, Jakarta Barat, yang menjadi tempat membuka situs judi bola *online* beromzet miliaran rupiah saat final Piala Dunia, Senin (12/7/2010) dini hari. Para pemain judi itu oknum pejabat dan pengusaha. Dalam penggerebekan itu, polisi membekuk pemilik situs sekaligus bandar judi *online* selama berlangsung Piala Dunia 2010, yakni RK (35), dan seorang karyawannya, PB (24). Keduanya kini

⁶ Mahayani Dimitri, *Menjemput Masa Depan Futuristik dan Rekayasa Masyarakat Menuju Era Global*, Bandung: Rosda, 2009, hlm.115

⁷ www.wikipediaindonesia/sejarah-internet, diakses pada tanggal 27-10-2010

mendekam di ruang tahanan Polda Metro Jaya. Situs judi bola *online* yang dikelola RK adalah www.rumahbola.com dan www.maniakbola.com. Para pejudinya diketahui sejumlah pejabat dan pengusaha Indonesia yang identitasnya masih dirahasiakan. "Penangkapan bos judi bola ini dilakukan saat final Piala Dunia, Senin dini hari. Satu orang berinisial RS masih kami cari," ungkap Kabid Humas Polda Metro Jaya Kombes Boy Rafli Amar, di Mapolda Metro Jaya, Rabu (14/7/2010) siang. Kedua tersangka akan dijerat dengan Pasal 303 KUHP serta Pasal 27 dan Pasal 45 UU RI No 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE). Ancaman hukumannya di atas lima tahun penjara. Orang yang hendak mengikuti taruhan harus mendaftarkan diri terlebih dahulu kepada PB selaku operator dengan mentransfer uang untuk mendapatkan *user ID* dan *password*. RK merupakan *master agent* judi bola dengan *website* www.maniakbola.com yang menyediakan judi jenis permainan sepak bola, kartu poker, bola tangkas, atau *mickey mouse*. Sedangkan *website* www.rumahbola.com disediakan untuk pembukaan akun pemain. Menurut pengakuan RK, untuk menjadi seorang agen judi bola yang bisa *link* dengan jaringan judi *online* dunia harus mendaftar dengan deposit awal Rp 20 juta. Kemudian, setiap pemain harus memasang taruhan minimum Rp 500.000 dan akan mendapatkan 500 koin untuk bermain judi.

Hal tersebut diatas menunjukkan semakin berkembangnya teknologi membuat para penjudi mempunyai seribu cara untuk melakukan tindak pidana tersebut tanpa harus duduk bersama-sama para penjudi lainnya, namun cukup dengan duduk didepan komputer dan menggunakan internet mereka sudah bisa melakukan judi, bahkan jaringannya sampai keluar negeri. Hal ini jika dibiarkan terus menerus dan tidak ada hukum yang pasti untuk menjerat tindakan pidana ini, maka hal tersebut menjadi seolah melegalkan perjudian yang dilakukan dengan menggunakan elektronik atau "Perjudian Elektronik".

Melihat pentingnya hukum untuk dapat mengatur hal-hal yang berkaitan dengan *Informasi dan Transaksi Elektronik*, pemerintah segera mengesahkan Undang-Undang ITE (Informasi dan Transaksi Elektronik), yang disahkan pada tahun 2008, dimana pada salah satu pasal, yaitu pasal 27 ayat 2 berbunyi :

“Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian”.⁸

Perjudian elektronik dalam pasal 27 ayat 2 Undang-Undang No 11 tahun 2008, adalah sebagai perbuatan yang dilarang, jika perbuatan tersebut dilakukan dengan sengaja dan tanpa hak, sebagaimana yang telah di undangkan dalam pasal 27 ayat 2 Undang-Undang No 11 tahun 2008 tersebut.

Untuk itu dengan latar belakang di atas, penulis merasa tertarik untuk mengadakan penelitian tentang Tindak Pidana Perjudian Elektronik dalam prespektif Hukum Pidana Islam, yang kemudian di tuangkan ke dalam skripsi dengan judul: *Tindak Pidana Perjudian Elektronik Menurut Hukum Pidana Islam (Studi Undang-undang No 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik)*.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Apakah yang melatarbelakangi terbentuknya Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang ITE (Informasi dan Transaksi Elektronik)?
2. Bagaimanakah ketentuan hukum terhadap tindak pidana perjudian elektronik berdasarkan Undang-Undang No 11 Tahun 2008 tentang ITE (Informasi dan Transaksi Elektronik)?

⁸Undang-undang ITE (Informatika dan Transaksi Elektronik), Yogyakarta: New merah Putih, cet.I, 2009 hlm. 24

3. Bagaimanakah Tindak Pidana Perjudian Eletronik dalam Undang-Undang No 11 Tahun 2008 menurut Hukum Pidana Islam?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan apa yang telah dipaparkan pada latar belakang penelitian ini, maka yang menjadi tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui apakah yang melatarbelakangi terbentuknya Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang ITE (Informasi dan Transaksi Elektronik).
2. Untuk mengetahui sanksi terhadap Tindak Pidana Perjudian Elektronik dalam Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang ITE (Informasi dan Transaksi Elektronik).
3. Untuk mengetahui bagaimanakah Tindak Pidana Perjudian Eletronik dalam Undang-Undang No 11 Tahun 2008 menurut Hukum Pidana Islam.

D. Telah Pustaka

Penelitian penulis, terhadap beberapa penelitian sebelumnya, penulis hanya menemukan beberapa penelitian yang judulnya menyangkut tindak pidana perjudian. Penelitian yang dimaksud di antaranya:

Skripsi karya Fuji Choirul Amar (NIM:2102029) dengan judul: *Studi Analisis terhadap Pemikiran Ibrahim Hosen tentang Judi*. Pada intinya penulis skripsi ini menjelaskan bahwa menurut Ibrahim Hosen bahwa setelah melakukan penelitian secara mendalam dan saksama dengan mempelajari *nas* yang mengharamkan *maisir/judi*, meneliti hakikat *maisir* Arab dimana ayat al-Qur'an

yang mengharamkan *maisir/judi* itu diturunkan dengan mempelajari ‘*illat* dan hikmah kenapa *maisir/ judi* itu diharamkan, kemudian membaca buku-buku fiqh mazhab Syafi’i pada bab musabaqah (pacuan kuda) mengenai taruhan yang dilarang dan taruhan yang diperbolehkan, maka sebagai *muqtadla*-nya muncullah *ta’rif maisir/judi* sebagai berikut:

Maisir/judi adalah suatu permainan yang mengandung unsur taruhan yang dilakukan secara berhadap-hadapan/langsung antara dua orang atau lebih.

Temuan penelitian di atas yaitu *illat* haramnya *maisir/judi* Arab adalah berhadap-hadapan/langsung. Atas dasar ini maka akan dapat mengatakan bahwa setiap permainan yang disana terdapat unsur taruhan dan dilakukan secara berhadap-hadapan, maka dapat dikategorikan *maisir/judi* yang diharamkan. Adapun hikmah haramnya *khamar* dan *maisir/judi* Arab adalah sama-sama akan menimbulkan permusuhan dan kebencian serta menyebabkan seseorang lalai dari dzikir kepada Allah dan salat sekalipun *illatnya* berbeda.⁹

Skripsi karya Muh. Arifin (NIM:2199096) dengan judul: *Analisis Pendapat Dr. Fuad Muhammad Fachruddin tentang Lotre Tidak Termasuk Kategori Maisir*. Pada intinya penulis skripsi ini menjelaskan bahwa menurut Fuad Muhammad Fahrudin, lotre tidak termasuk ke dalam kategori *maisir/judi* yang di haramkan. Dengan alasan karena ‘*illat maisir/judi* itu tidak terdapat di sana. Ia menjelaskan:

⁹ Fuji Choirul Amar, *Studi Analisis Terhadap Pemikiran Ibrahim Hosen tentang Judi*, Skripsi, Fakultas Syari’ah IAIN Walisongo Semarang, tahun 2007

“Pembeli lotre apabila maksud dan tujuannya hanya menolong dan mengharapkan hadiah, maka bukanlah perjudian. Dan apabila tujuannya itu tertentu untuk semata-mata mendapatkan hadiah, maka menurut pendapat kami, inipun tidak tergolong dalam soal perjudian, sebab qaidah perjudian sebagaimana yang disebutkan oleh Imam Syafi’i ialah kedua belah pihak yang berhadapan-hadapan masing-masing menghadapi kemenangan atau kekalahan.”¹⁰

Skripsi karya Ahmad Mutohar (NIM:2101104) dengan judul: *Analisis Pendapat Syekh Muhammad Abduh tentang Hukum Lotre dan Dampaknya terhadap Masyarakat*. Pada intinya dalam skripsi ini dijelaskan menurut Syekh Muhammad Abduh bahwa pemerintah yang melarang segala macam bentuk *maisir/judi*, ia menyelenggarakan *yanashib/lotre*. Menurut Syekh Muhammad Abduh pengarang *al-Manar*, hasil dari lotre itu dapat dimanfaatkan oleh pemerintah atau organisasi untuk kemaslahatan umum, seperti membangun rumah sakit, lembaga-lembaga pendidikan, panti-panti asuhan, dan lain-lain. Sebab menurutnya, lotre tersebut tidak mengandung unsure *maisir/judi*, karena pada waktu penarikan, mereka tidak berkumpul dalam satu tempat secara berhadapan-hadapan/langsung. Akan tetapi menurutnya, bagi perorangan atau pribadi yang menang lotre tidak boleh/haram mengambil/menerima uangnya, sebagaimana tidak boleh/haram bagi seseorang menerima sedekah atau hadiah dalam keadaan tidak membutuhkan. Sebab menurut Syekh Muhammad Abduh hal

¹⁰ Muh Arifin, *Analisis Pendapat Dr. Fuad Muhammad Fachrudin tentang lotre Tidak Termasuk Kategori Maisir*, Skripsi Fakultas Syari’ah IAIN Walisongo Semarang, tahun 2004

itu termasuk memakan harta orang lain dengan cara batil, sebagaimana dikehendaki oleh ayat:¹¹

وَلَا تَأْكُلُوا أَمْوَالَكُمْ بَيْنَكُمْ بِالْبَاطِلِ (البقرة: ١٨٨)

Artinya: "Janganlah sebahagian diantara kamu memakan harta sebahagian yang lain dengan jalan batil." (QS. al-Baqorah 188)¹²

Di dalam skripsi tersebut juga di tuliskan: Telah diriwayatkan pula dari Rasyid Ibnu Sa'ad serta Damrah Ibnu Habib hal yang sama. mereka mengatakan, "Hingga dadu, kelerang, biji jus yang biasa dipakai permainan oleh anak-anak" Musa Ibnu Uqbah telah meriwayatkan dari Nafi' dari Ibnu Umar, bahwa *maisir* adalah judi. Ad-Dahak telah meriwayatkan dari Ibnu Abbas yang mengatakan bahwa *maisir* adalah judi yang biasa dipakai untuk taruhan dimasa jahiliyah hingga kedatangan Islam. Maka Allah melarang mereka melakukan perbuatan-perbuatan yang buruk itu.¹³

Dilihat dari segi modusnya, undian dan lotre merupakan dua sisi mata uang, tetapi hakekatnya adalah sama, yaitu berusaha menarik dana masyarakat dengan jalan yang tidak halal yang diiming imingi oleh hadiah dan sebagainya. Kenyataan ini, dari tahun ketahun mengalami perkembangan yang signifikan, terutama dalam mengembangkan modus-modus yang bila dilihat secara sepintas dapat mengecoh umat untuk terlibat melakukannya. Padahal, Islam telah memberikan batasan yang kongkrit bahwa setiap penghasilan yang diperoleh

¹¹ Ahmad Mutohar, *Analisis Pendapat Syekh Muhammad Abduh tentang Hukum Lotre dan Dampaknya terhadap Masyarakat*, Skripsi, Fakultas Syari'ah IAIN Walisongo Semarang, alumni 2006

¹² Yayasan Penyelenggara Penterjemah/Pentafsir al-Qur'an, op.cit., hlm. 76.

¹³ *Ibid*, hlm. 30-31.

melalui untung-untungan atau nasib-nasiban dan merugikan orang lain termasuk judi yang dilarang oleh Islam.

Menurut Syamsudin Adz Dzahabi sebagaimana dikutip oleh Ahmad Mutohar dalam skripsinya, yang dimaksud dengan judi ialah “Suatu permainan atau undian dengan memakai taruhan uang maupun lainnya masing-masing dari keduanya ada yang menang ada yang kalah (untung dan dirugikan)”.¹⁴ Hal ini sebagaimana Allah Berfirman:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْلَامُ رِجْسٌ مِّنْ
عَمَلِ الشَّيْطَانِ فَاجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ (المائدة: ٩٠)

Artinya :” Wahai orang-orang yang beriman sesungguhnya khamr/judi, (berkorban untuk) berhala, mengundi nasib (dengan anak panah), adalah perbuatan keji yang termasuk perbuatan syetan. Maka jauhilah perbuatan-perbuatan itu agar kalian mendapat keberuntungan. (QS. al-Maidah :90).¹⁵

Berdasarkan keterangan di atas, penelitian terdahulu berbeda dengan skripsi yang akan penulis lakukan. Pebedaannya yaitu penelitian sebelumnya belum membahas *Tindak Pidana Perjudian Elektronik Menurut Hukum Pidana Islam (Studi Undang-Undang No 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.)*. Dengan demikian hingga skripsi ini ditulis penulis belum dapat menemukan skripsi atau tesis dengan judul yang sama seperti penelitian yang hendak dilakukan.

¹⁴ Syamsuddin Adz Dzahabi, *75 Dosa Besar*, Surabaya: Media Idaman 1987, hal. 148.

¹⁵ Depag RI, *al-Qur'an dan terjemahnya*, Surya Cipta Aksara, 1993, hlm.164

E. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah jenis penelitian kepustakaan (*library research*) yang akan disaksikan secara deskriptif guna menggambarkan dan menganalisa masalah yang ada.

2. Sumber Data

Penelitian ini termasuk penelitian hukum normatif, maka jenis data yang digunakan adalah data primer dan skunder:

- 1). Data primer yaitu UU ITE No 11 Tahun 2008 tentang *Informasi dan Transaksi Elektronik*
- 2). Data sekunder, yaitu bahan yang memberikan penjelasan tentang bahan hukum primer; yaitu berupa dokumen atau risalah perundang-undangan, literatur, majalah, jurnal, surat kabar dan karya ilmiah serta pendapat para ahli.¹⁶

3. Analisis Data

Untuk menganalisis data yang telah terkumpul, maka penulis akan menggunakan beberapa metode sebagai berikut:

a. Metode Deskripsi Analitis

Dalam penyusunan dan penulisan skripsi ini akan dipergunakan salah satu spesifikasi penelitian yaitu *deskriptif analitis*. Bersifat deskriptif analitis karena penelitian ini dimaksudkan untuk memberikan gambaran

¹⁶ Ronny Hanitijo Soemitro, *Metode Penelitian Hukum dan Jurimetri*, Jakarta: Ghalia Indonesia, 1983, hlm. 97.

secara rinci, sistematis dan menyeluruh mengenai segala sesuatu baik perundang-undangan maupun teori-teori hukum.¹⁷ Skripsi ini merupakan kajian terhadap Tindak Pidana Perjudian Elektronik dalam Undang-Undang No 11 Tahun 2008 menurut Hukum Pidana Islam.

Berdasarkan hal itu, aplikasi metode ini adalah dengan mendeskripsikan fakta-fakta terhadap tindak pidana perjudian elektronik tersebut, pada tahap permulaan tertuju pada usaha mengemukakan gejala-gejala secara lengkap di dalam aspek yang di selidiki, agar jelas kedudukan hukum perjudian elektronik di Indonesia dan dari segi Hukum Pidana Islam.

b. Metode Analisis Kualitatif Normatif

Di dalam pembahasan skripsi ini, penulis juga menggunakan metode *analisis kualitatif normative* yaitu analisis data yang bertitik tolak pada peraturan-peraturan yang berlaku sebagai norma hukum positif dan usaha-usaha untuk menemukan asas-asas dan informasi baru.

b. Pendekatan

a. Historis Normatif

Yaitu sebuah proses yang meliputi pengumpulan dan penafsiran gejala, peristiwa ataupun gagasan yang timbul di masa lampau, untuk menemukan generalisasi yang berguna dalam usaha untuk memahami

¹⁷ Ronny Hanitijo Soemitro, *Metode Penelitian Hukum dan Jurimetri*, Jakarta: Ghalia Indonesia, 1983, halaman 97.

kenyataan-kenyataan sejarah.¹⁸ Penelitian histories, bertujuan untuk mendeskripsikan apa-apa yang telah terjadi pada masa lampau. Proses-prosesnya terdiri dari penyelidikan, pencatatan analisis dan menginterpretasikan peristiwa-peristiwa masa lalu guna menemukan generalisasi-generalisasi. Generalisasi tersebut dapat berguna untuk memahami masa lampau, juga keadaan masa kini bahkan secara terbatas bisa digunakan untuk mengantisipasi hal-hal mendatang.¹⁹

Aplikasi metode ini dengan mengkaji pandangan Hukum Pidana Islam terhadap kasus perjudian di masa lampau kemudian di hubungkan dengan konteks masa kini, khususnya terhadap Tindak Pidana Perjudian Elektronik dalam Undang-Undang No.11 Tahun 2008 tentang ITE (Informasi dan Transaksi Elektronik)

b. Yuridis Normatif

Pendekatan yuridis normatif, yaitu dengan mengkaji atau menganalisis data sekunder yang berupa bahan-bahan hukum sekunder dengan memahami hukum sebagai perangkat peraturan atau norma-norma positif di dalam sistem perundang-undangan yang mengatur mengenai kehidupan manusia. Jadi penelitian ini dipahami sebagai penelitian kepustakaan, yaitu penelitian terhadap data sekunder.²⁰

¹⁸ Hasan Usman, *Metode Penelitian Sejarah*, Terj. Muin Umar, *et. al*, Departemen Agama, 1986, hlm. 16

¹⁹ Hasan Usman, *Ibid*

²⁰ Soerjono Soekanto dan Sri Mamudji, *Penelitian Hukum Normatif, Suatu Tinjauan Singkat*, Jakarta: Rajawali, 1985, hal. 15.

F. Sistematika Penulisan

Untuk memberikan arah dan obyek penelitian yang tepat dan tidak melebar disusun sistematika penulisan yang diurut sebagai berikut.

Bab pertama, berisi pendahuluan yang merupakan garis besar dari keseluruhan pola berpikir dan dituangkan dalam konteks yang jelas serta padat. Atas dasar itu deskripsi skripsi diawali dengan latar belakang masalah yang terangkum di dalamnya tentang apa yang menjadi alasan memilih judul, dan bagaimana pokok permasalahannya. Dengan penggambaran secara sekilas sudah dapat di tangkap substansi dari skripsi. Selanjutnya untuk lebih memperjelas maka di kemukakan pula tujuan penelitian baik di tinjau secara teoritis maupun praktis. Penjelasan ini akan mengungkap seberapa jauh signifikansi tulisan ini. Kemudian agar tidak terjadi pengulangan dan penjiplakan, maka di bentangkan pula berbagai hasil penelitian terdahulu yang di tuangkan dalam tinjauan pustaka. Demikian pula metode penelitian di ungkap apa adanya dengan harapan dapat di ketahui apa yang menjadi jenis penelitian, pendekatan, sumber data, teknik pengumpulan data dan analisis data. Pengembangannya kemudian tampak dalam sistematika penulisan.

Pada bab kedua, berisi tentang Ketentuan tentang Perjudian yang meliputi perjudian menurut hukum positif; (pengertian, unsur-unsur perjudian, kebijakan pengulangan perjudian di Indonesia, Sanksi hukum bagi pelaku perjudian), dan perjudian menurut Hukum Pidana Islam (pengertian, hukuman perjudian, bahaya perjudian).

Bab ketiga berisi tentang Perjudian Elektronik yang meliputi latar belakang lahirnya Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008, asas-asas Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik berdasarkan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang ITE (Informasi dan Transaksi Elektronik), dan ketentuan hukum bagi Tindak Pidana Perjudian Elektronik berdasarkan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang ITE (Informasi dan Transaksi Elektronik)

Bab keempat berisi analisis terhadap latar belakang lahirnya Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang ITE (Informasi dan Transaksi Elektronik), analisis terhadap ketentuan hukum Tindak Pidana Perjudian Elektronik berdasarkan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang ITE (Informasi dan Transaksi Elektronik), dan analisis terhadap Tindak Pidana Perjudian Elektronik Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang ITE (Informasi dan Transaksi Elektronik) menurut Hukum Pidana Islam.

Bab kelima adalah penutup yang meliputi kesimpulan, saran-saran dan penutup.