

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seiring berkembangnya teknologi dalam masa yang modern ini banyak *game* yang berkembang pesat dikalangan masyarakat. Ada banyak jenis dan macam aplikasi *game online* maupun *offline* yang dapat dimainkan melalui media elektronik seperti *handphone* atau *personal computer* (PC). *Game* adalah permainan yang diprogram pada suatu perangkat yang dapat digunakan secara tidak terhubung dengan internet (*offline*) dan terhubung ke internet (*online*).¹ *Game* dimainkan dengan beberapa aturan di dalamnya agar dapat menentukan pemenang dan yang kalah, tentu saja tujuannya sebagai hiburan.

Beragam jenis aplikasi *game online* maupun *offline* yang dapat diunduh melalui *play store* contohnya seperti ular tangga, monopoli, catur, poker, ludo, *higgs domino island*, *gates of olympus* dan lain-lainnya. Salah satu aplikasi *game* yang banyak dimainkan masyarakat luas oleh anak-anak maupun orang dewasa yaitu aplikasi *game* ludo. Ludo adalah permainan papan yang dulu sempat populer dan sekarang permainan tersebut tersedia dalam bentuk aplikasi. Bermain ludo dapat dilakukan oleh 2 (dua) orang sampai 4 (empat) orang. Cara bermain ludo adalah ludo dimainkan minimal 2 (dua) dan maksimal 4 (empat) orang, setiap pemain harus berlomba-lomba

¹Helva Silvianita, "Pengertian Game Beserta Sejarah, Manfaat, Serta Jenis-Jenis Game, Lengkap!", <https://www.nesabamedia.com/pengertian-game/>, tanggal akses 20 Maret 2023.

untuk memindahkan empat poin dengan menggunakan dadu, pemenangnya dalam permainan ludo adalah pemain yang semua bidaknya paling cepat dipindahkan ke garis finish atau tujuan.²

Namun *game* sendiri dapat menimbulkan dampak negatif bagi pemainnya, yang mana nantinya akan berdampak pada kesehatan, psikologis, akademik, sosial dan keuangan.³ Bahkan terdapat beberapa jenis aplikasi *game* yang mengandung unsur-unsur tindak pidana perjudian. Hal ini dikarenakan seiring berjalannya waktu perkembangan teknologi mempengaruhi sektor permainan judi yang ikut berevolusi.⁴ Telepon genggam yang berbasis android atau bisa disebut sebagai *gadget* yang kini disalahgunakan sebagai media judi. Hal ini disebabkan karena memudahkan para oknum untuk memainkan judi dimana saja dan kapan saja. Salah satu aplikasi *game* yang disalahgunakan dan pada akhirnya terdapat unsur perjudian ialah aplikasi *game* ludo.

Permainan ludo dapat dikatakan sebagai perjudian karena perbuatan tersebut memenuhi 3 (tiga) unsur, seperti permainan/perlombaan dan untung-untungan, serta ada taruhan, dalam bentuk uang atau harta benda lainnya. Permainan ini berbeda dengan jenis perjudian lainnya, karena biasanya perjudian dilakukan secara sembunyi-sembunyi dari kalangan masyarakat,

² Rosita Wondal dkk, “Peran Permainan Ludo Dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun”, Jurnal Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Volume 3, Nomor 1, Universitas Khairun, Ternate, 2020, hlm. 115..

³Eryzal Novrialdy, “Kecanduan Game Online Pada Remaja: Dampak Dan Pencegahannya”, Jurnal Buletin Psikolog, Volume 17 Nomor 2, 2019, Universitas Negeri Padang, Padang, hlm 151.

⁴ Putri Ramadhani, “Unsur Pidana Dalam Game Online Higgs Domino Yang Chip/Koin Diperjual Belikan Ditinjau Dari Perspektif Hukum Pidana Islam Dan Hukum Positif”, Jurnal Institusi Politeknik Ganesha Medan Juripol, Volume 4 Nomor 2, 2021, Universitas Amir Hamzah, Medan, hlm 332.

perjudian ludo ini dilakukan sebaliknya yaitu dengan terang-terangan dan dimanipulasi seperti hanya main permainan ludo biasa tanpa terlihat adanya tanda perjudian.⁵

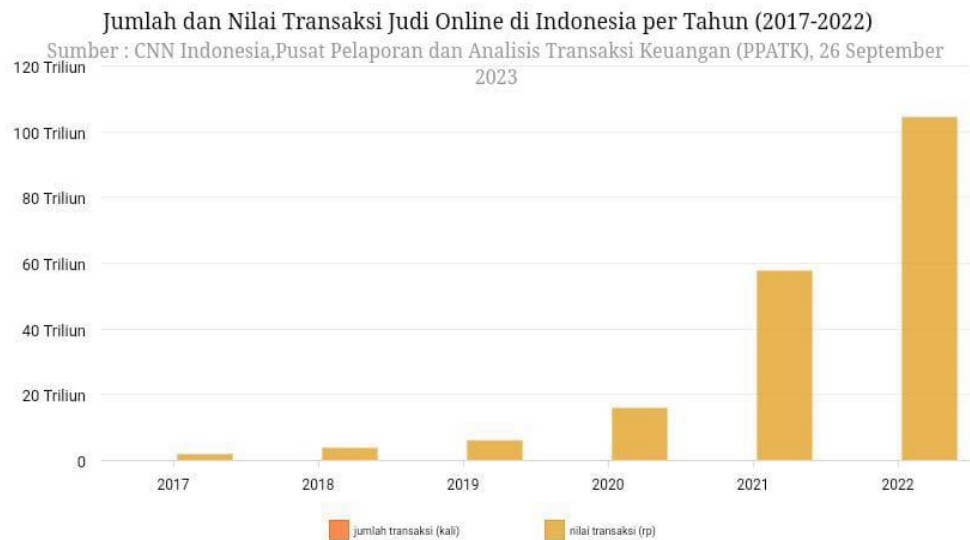
Dalam konteks pidana, dapat dikatakan perjudian tergolong dalam ranah tindak pidana umum. Maksudnya adalah terdapat tindak pidana yang mana pelakunya bisa siapa saja tanpa memandang kualitas dan jabatan yang khusus.⁶ Judi merupakan permainan untung-untungan dengan menggunakan uang atau barang berharga sebagai taruhan. Judi juga termasuk dalam golongan masalah sosial karena berdampak negatif bagi kepentingan nasional khususnya generasi bangsa, karena pelaku perjudian cenderung malas bekerja dan akan kecanduan akan permainan judi. Permainan judi menimbulkan kebergantungan dan menimbulkan kerugian dari segi materiil dan imateriil bagi pelaku juga keluarganya.

Berdasarkan data Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) jumlah transaksi pada tahun 2017 sampai tahun 2022, yaitu sebagai berikut:⁷

⁵*Ibid*, hlm. 331.

⁶ Yovita Prasetyaningtyas, “*Hukum Untuk Awan*”, Efata Publish, Yogyakarta, 2014, hlm 18.

⁷ Nabilah Muhamad , “*Tren Judi Online di Indonesia Terus Meningkat, Nilainya Tembus Rp100 T pada 2022*”, <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/09/27/tren-judi-online-di-indonesia-terus-meningkat-nilainya-tembus-rp100-t-pada-2022>, tanggal akses 25 November 2023.



Berdasarkan tabel di atas tahun 2017 jumlah transaksi judi *online* sebesar 250.726 (dua ratus lima puluh ribu tujuh ratus dua enam) dengan nilai total transaksi Rp.2.009.676.571.607 (dua triliun sembilan milyar enam ratus tujuh puluh enam juta lima ratus tujuh puluh satu ribu enam ratus tujuh puluh rupiah). Data jumlah transaksi judi *online* tahun 2018 sebesar 666.104 (enam ratus enam puluh enam ribu seratus empat) dengan nilai total transaksi sebesar Rp. 3.975.512.890.359 (tiga triliun sembilan ratus tujuh puluh lima milyar lima ratus dua belas juta delapan ratus sembilan puluh ribu tiga ratus lima puluh sembilan ribu rupiah).

Tahun 2019 jumlah transaksi 1.845.832 (satu juta delapan ratus empat puluh lima ribu delapan ratus tiga puluh dua) dengan jumlah nilai transaksi sebesar Rp. 6.183.134.907.079 (enam triliun seratus delapan puluh tiga milyar seratus tiga puluh empat juta sembilan ratus tujuh puluh tujuh puluh sembilan rupiah) Tahun 2020 jumlah transaksi 5.634.499 (lima juta enam

ratus tiga puluh empat ribu empat ratus sembilan puluh sembilan) dengan nilai total transaksi sebesar Rp. 15.768.525.166.418 (lima belas triliun tujuh ratus enam puluh delapan milyar lima ratus dua puluh lima juta seratus enam puluh enam ribu empat ratus delapan belas rupiah). Tahun 2021 jumlah transaksi 43.597.112 (empat puluh tiga juta lima ratus sembilan puluh tujuh ribu seratus dua belas) dengan nilai transaksi sebesar Rp. 57.910.725.296.081 (lima puluh tujuh triliun sembilan ratus sepuluh milyar tujuh ratus dua puluh lima juta dua ratus sembilan puluh enam ribu delapan puluh satu rupiah). Tahun 2022 jumlah transaksi 104.791.427 (seratus empat juta tujuh ratus Sembilan puluh satu ribu empat ratus dua puluh tujuh) dengan nilai transaksi sebesar Rp. 104.417.674.955.287 (seratus empat triliun empat ratus tujuh belas milyar enam ratus tujuh puluh empat juta sembilan ratus lima puluh lima ribu dua ratus delapan puluh tujuh rupiah).

Berdasarkan data di atas maka transaksi perjudian *online* dari tahun 2017 sampai tahun 2022 semakin meningkat. Menurut PPATK jumlah nilai transaksi tersebut merupakan perputaran dana yang merupakan aliran dana untuk kepentingan taruhan, pembayaran, kemenangan, biaya penyelenggaraan perjudian, transfer antar jaringan bandar dan transaksi dengan tujuan yang diduga pencucian uang.⁸

Kitab Undang-Undang Hukum Pidana atau (selanjutnya disebut KUHP) merupakan aturan yang berlaku sebagai dasar hukum pidana di Indonesia. Ketentuan tentang perjudian diatur dalam buku kedua (kejahatan)

⁸ Nabilah Muhamad, “Tren Judi Online di Indonesia Terus Meningkat, Nilainya Tembus Rp100 T pada 2022”, <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/09/27/tren-judi-online-di-indonesia-terus-meningkat-nilainya-tembus-rp100-t-pada-2022>, tanggal akses 25 November 2023.

bab XIV tentang kejahatan terhadap kesusilaan Pasal 303 dan Pasal 303 bis, yang menyatakan sebagai berikut:

Pasal 303 ayat (1) KUHP:

- (1) Diancam dengan pidana paling lama dua tahun delapan bulan atau denda paling banyak enam ribu rupiah, barang siapa tanpa mendapatkan izin:

Ke-1: dengan sengaja menawarkan atau memberi kesempatan untuk permainan judi dan menjadikan sebagai mata pencarian, atau dengan sengaja turut serta dalam suatu perusahaan itu.

Ke-2: dengan sengaja menawarkan atau memberikan kepada khalayak umum untuk permainan judi atau dengan sengaja turut serta dalam perusahaan untuk itu dengan tidak perduli apakah untuk menggunakan kesempatan adanya sesuatu syarat atau dipenuhinya sesuatu tata cara.

Ke-3: menjadikan turut serta pada permainan judi sebagai pencarian.

- (2) Kalau yang bersalah melakukan kejahatan tersebut dalam menjalankan pencariannya, maka dapat dicabut haknya untuk menjalankan pencarian itu.
- (3) Yang disebut dengan permainan judi adalah tiap-tiap permainan, dimana pada umumnya kemungkinan mendapat untung tergantung pada peruntungan belaka, juga karena permainannya lebih terlatih atau lebih mahir. Di situ termasuk segala pertarungan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain-lainya yang tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala pertarungan lainnya.

Pasal 303 bis KUHP

- (1) Diancaman dengan pidana empat tahun penjara atau denda paling banyak sepuluh juta rupiah;

Ke-1: barangsiapa menggunakan kesempatan untuk main judi yang diadakan, dengan melanggar ketentuan-ketentuan tersebut Pasal 303;

Ke-2: barangsiapa ikut serta permainan judi yang diadakan di jalan umum atau di pinggirannya maupun di tempat yang dapat dimasuki oleh khalayak umum, kecuali jika untuk mengadakan itu, ada izin dari penguasa yang berwenang.

- (2) Jika Ketika melakukan pelanggaran belum lewat dua tahun sejak adanya pemidanaan menjadi tetap karena salah satu dari pelanggaran-pelanggaran ini dapat dikenakan pidana penjara paling lama enam tahun atau denda paling banyak lima belas juta rupiah.

Ketentuan Pasal 303 ayat (1) KUHP di atas dirubah dalam Pasal 2 ayat (1) Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 Tentang Penertiban Perjudian (selanjutnya disebut UU Penertiban Perjudian), yang menyatakan sebagai berikut:

“Merubah ancaman hukuman dalam Pasal 303 ayat (1) Kitab Undang-Undang Hukum Pidana, dari hukuman penjara selama-lamanya dua tahun delapan bulan atau denda sebanyak-banyaknya Sembilan puluh ribu rupiah menjadi hukuman penjara selama-lamanya sepuluh tahun atau denda sebanyak-banyaknya dua puluh lima juta rupiah.”

Hukum positif Indonesia mengkategorikan bahwa perjudian merupakan tindak pidana, meskipun aturan tentang perjudian sudah sangat jelas dilarang dan diatur dalam undang-undang akan tetapi tindak pidana perjudian masih dapat ditemui hingga saat ini. Hal ini disebabkan kebutuhan primer manusia yang harus terpenuhi, disisi lain tidak semua orang dapat memenuhi kebutuhan tersebut dikarenakan berbagai macam alasan seperti tidak memiliki pekerjaan atau tidak memiliki penghasilan yang cukup untuk memenuhi kebutuhan tersebut. Masalah perjudian ini sudah menjadi penyakit masyarakat, dalam menjaga ketertiban pemerintah mengeluarkan UU Penertiban Perjudian, dalam Pasal 2 UU Penertiban Perjudian tersebut merubah ancaman pidana Pasal 303 ayat (1) ke-1 KUHP.⁹

Adapun permainan judi yang diatur dalam KUHP digunakan sebagai dasar hukum bagi permainan judi secara konvensional (umum) selain itu, permainan judi secara *online* (khusus) diatur secara khusus dalam Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11

⁹ *Loc.Cit.*

Tahun 2008 tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik (selanjutnya disebut UU ITE), perjudian yang dilakukan secara *online* diinternet diatur dalam Pasal 27 ayat (2) Jo Pasal 45 ayat (1) UU ITE yang menyatakan : “setiap orang dengan sengaja tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya informasinya atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian”. Berdasarkan bunyi aturan tersebut terdapat unsur-unsur judi *online* seperti kesengajaan, mendistribusikan, dan dokumen elektronik.

Menurut Duwi Handoko, tidak terdapat pola pidana minimum terhadap pola pidana pelaku tindak pidana perjudian, baik diatur di dalam maupun diluar KUHP (diatur dalam UU ITE). Ditinjau dari kualifikasi ancaman pidana, ancaman pidana bagi pelaku perjudian berdasarkan KUHP adalah bersifat alternatif, yaitu terhadap pelaku dapat dikenakan pidana penjara atau pidana denda. Namun pada UU ITE, ancaman pidana bagi pelaku perjudian yaitu bersifat kumulatif alternatif, yaitu terhadap pelaku dapat dikenakan pidana penjara saja, atau dikenakan pidana penjara dan pidana denda sekaligus.¹⁰

Aturan tentang larangan perjudian sudah jelas diatur dalam Pasal 303 dan Pasal 303 bis KUHP maupun diluar KUHP yaitu Pasal 27 ayat (2) UU ITE. Namun pada kenyataannya tidaklah mudah dalam menerapkan UU ITE ke dalam suatu perkara perjudian.¹¹ Hal ini dikarenakan adanya hambatan-

¹⁰ Duwi Handoko, “*Tindak Pidana Tanpa Korban Di Indonesia Pengaturan Dan Problematikanya*”, Jurnal Menara Ilmu, Volume 12 Nomor 3, 2018, Fakultas Hukum Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat, Pekanbaru, hlm 38.

¹¹ *Loc.Cit.*

hambatan dalam proses penanggulangan tindak pidana tersebut, yaitu pertama kendala IT (*information technology*) yang masih terbatas seperti peralatan yang memudahkan untuk mencari atau melacak alamat *internet protocol address* atau alamat perangkat elektronik. Kedua kurangnya Sumber Daya Manusia, yang memiliki keterampilan profesional terkait IT seperti melacak untuk menemukan alamat perangkat elektronik yang melakukan transaksi perjudian. Berdasarkan hal tersebut maka terhadap pelaku judi hanya dikenakan Pasal 303 KUHP tentang perjudian, selain itu juga terdapat hambatan dari segi waktu, biaya, dan prosesnya yang sulit.¹²

Berkaitan dengan tindak pidana perjudian dengan media game ludo ada sebuah putusan nomor 1231/Pid.B/2018/PN Jkt.Pst. Terdakwa I SP, Terdakwa II HS, Terdakwa III RS, Terdakwa IV A, melakukan tindak pidana perjudian dengan menggunakan media game bernama ludo, dengan kronologis bermula pada hari Selasa tanggal 28 Agustus 2018 sekitar jam 23.00 WIB, para terdakwa menggunakan judi jenis Ludo dengan menggunakan handphone merek xiaomi, milik terdakwa II. Permainan Ludo tersebut dimainkan secara bergantian dimulai dari terdakwa I yang mendapatkan kesempatan pertama untuk memencet dadu di handphone. Peraturanya untuk memainkan ludo tersebut disepakati yaitu sebagai berikut:

1. Pemain harus mendapatkan angka dadu 6 agar dapat melangkahkan bidak.

¹² Aniza Lakoro, Lisnawaty Badu, Dan Nuvazia Achir, "*Lemahnya Kepolisian Dalam Penanganan Tindak Pidana Perjudian Togel Online*", Jurnal Legalitas, Volume 13 Nomor 01, 2020, Fakultas Hukum Universitas Negeri Gorontalo, Gorontalo, hlm 49.

2. Jika ada pemain mendapatkan angka 6 (enam) saat mengocok dadu, maka pemain tersebut mendapatkan kesempatan untuk mengocok dadu kedua kalinya;
3. Jika bidak salah satu pemain mematikan bidak lawan, maka lawan yang dimatikan oleh pemain lain membayar kepada pemain yang menang sebesar Rp. 1000 (seribu rupiah);
4. Jika bidak finish duluan maka pemain lawan/pemain yang kalah membayar kepada pemain yang menang sebesar Rp. 2.000 (dua ribu rupiah).

Saksi I Eko Budiarto, SH Dan Saksi II Gordon Apridinata, SH (keduanya anggota polri) melihat para terdakwa bertempat di halaman Toko Jl Sukarjo Wiropnato Kec. Gambir, Jakarta Pusat, sedang melakukan permainan judi jenis ludo menggunakan handphone dengan sejumlah uang taruhannya, barang bukti berupa 1 (satu) unit handphone merek xiami dan uang tunai sebesar Rp. 75.000,- (tujuh puluh lima ribu rupiah). Berdasarkan kasus perjudian tersebut hakim dalam putusnya menyatakan para terdakwa melakukan tindak pidana sebagaimana diatur dalam Pasal 303 Ayat (1) ke-1 KUHP dengan pidana penjara 1 (satu) tahun 4 (empat) bulan.

Berdasarkan uraian tersebut hakim telah menjatuhkan putusan dengan menyatakan terdakwa melakukan tindak pidana sebagaimana diatur dalam Pasal 303 Ayat (1) ke-1 KUHP, maka perkara tersebut termasuk dalam perjudian konvensional. Padahal dalam perkara tersebut para terdakwa tersebut menggunakan perangkat media elektronik untuk memainkan Ludo dan menetapkan aturan permainan judi. Hal ini juga diperkuat dengan adanya ba-

rang bukti berupa media elektronik yaitu handphone merek xiaomi yang mana hal ini merupakan dalam unsur perjudian *online*. Ciri-ciri game atau permainan ludo konvensional yaitu dimainkan menggunakan media papan atau kertas, dadu, dan bidak yang dimainkan oleh 2-4 orang secara bergantian. Berbeda dengan game ludo *online* yang dimainkan oleh 2-4 orang melalui media perangkat elektronik seperti handphone atau smartphone, laptop atau PC dengan secara bergantian.¹³

Ancaman sanksi pidana terhadap tindak pidana perjudian yang didasarkan pada Pasal 303 ayat (1) ke 1 KUHP, sebagaimana yang telah dirubah dalam Pasal 2 ayat (1) Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 Tentang Penertiban Perjudian, yang menyatakan sebagai berikut:

“Merubah ancaman hukuman dalam Pasal 303 ayat (1) Kitab Undang-Undang Hukum Pidana, dari hukuman penjara selama-lamanya dua tahun delapan bulan atau denda sebanyak-banyaknya Sembilan puluh ribu rupiah menjadi hukuman penjara selama-lamanya sepuluh tahun atau denda sebanyak-banyaknya dua puluh lima juta rupiah.”

Ancaman sanksi perjudian sebagaimana yang diatur dalam Pasal 27 ayat (2) UU ITE, menyatakan sebagai berikut:

“Setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (2) dipidana penjara adalah 6 (enam) tahun penjara dan/atau pidana denda paling banyak Rp. 1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).”

Ancaman sanksi pada Pasal 303 ayat (1) ke-1 KUHP bersifat alternatif, yang artinya pelaku tindak pidana dapat dikenakan pidana penjara 10

¹³ Novita Andrian, “Ditemukan Di India 2.500 Tahun Lalu, Begini Kisah Ludo Hingga Era Modern”, <http://Ditemukan-di-India-2.500-Tahun-Lalu-Begini-Kisah-Ludo-hingga-Era-Moderen-Tekno-Tempo.co>, tanggal akses 23 November 2023.

tahun atau denda 25 juta. Sedangkan dalam Pasal 27 ayat (2) UU ITE. Bersifat kumulatif alternatif, maksudnya pelaku tindak pidana perjudian dapat dikenakan 2 (dua) pidana sekaligus. Hal tersebut yaitu pidana penjara 6 tahun dan/atau denda 1 (satu) miliar.

Berdasarkan ketentuan di atas maka apabila dilihat pada ancaman sanksi pidana penjara, lebih berat dalam Pasal 303 ayat (1) ke 1 KUHP sebagaimana dirubah dalam Pasal 2 ayat (1) Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 Tentang Penertiban Perjudian, karena ancaman maksimalnya 10 (sepuluh) tahun penjara dibandingkan dengan UU ITE yang hanya 6 (enam) tahun penjara. Namun apabila dilihat dalam pidana denda lebih berat dalam Pasal 27 ayat (2) UU ITE, karena ancaman denda maksimalnya Rp. 1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah), dibandingkan Pasal 303 ayat (1) ke 1 KUHP sebagaimana dirubah dalam Pasal 2 ayat (1) Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 Tentang Penertiban Perjudian, yang ancaman denda maksimalnya Rp. 25.000.000,00 (dua puluh lima juta rupiah).

Berlandaskan uraian di atas peneliti tertarik untuk menjabarkan permasalahan dari uraian latar belakang di atas untuk dibahas lebih lanjut di pembahasan. Penulis membahas penerapan UU ITE ke dalam tindak pidana perjudian dengan menggunakan media game ludo. Oleh karena itu judul yang diambil “Pemenuhan Unsur Tindak Pidana Perjudian Dalam Aplikasi Game Ludo”

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut maka permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengapa pemenuhan unsur-unsur perjudian pada perkara Putusan PN Jakarta Pusat Nomor 1231/Pid.B/2018/PN Jkt.Pst. termasuk dalam perjudian konvensional bukan termasuk dalam perjudian *online*?
2. Apakah putusan hakim terhadap perkara Nomor 1231/Pid.B/2018/PN Jkt.Pst telah berdasarkan nilai keadilan, kemanfaatan dan kepastian hukum?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang telah diuraikan diatas, adapun tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Mengetahui dan menganalisis pemenuhan unsur-unsur perjudian pada perkara Putusan PN Jakarta Pusat Nomor 1231/Pid.B/2018/PN Jkt.Pst. Bahwa kasus tersebut termasuk dalam perjudian konvensional atau perjudian *online*.
2. Mengetahui dan menganalisis putusan hakim terhadap perkara Nomor 1231/Pid.B/2018/PN Jkt.Pst telah berdasarkan nilai keadilan, kemanfaatan dan kepastian hukum ataukah belum.

D. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah bahan referensi hukum khususnya dalam bidang hukum pidana tentang tindak pidana perjudian yang terkandung dalam aplikasi *game ludo*.

2. Kegunaan Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan atau sumbangan pemikiran kepada aparat penegak hukum dan masyarakat terkait dengan Pemenuhan Unsur Tindak Pidana Perjudian Dalam Aplikasi Game Ludo.

E. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini meliputi:

BAB I Pendahuluan, bab ini akan menguraikan mengenai latar belakang masalah penelitian, terdapat juga rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II Tinjauan Pustaka, bab ini menjabarkan terkait tinjauan pustaka sebagai landasan teori dan acuan dalam menjawab rumusan masalah yang kemudian diterangkan dalam pembahasan. Sub bab dalam tinjauan pustaka terdiri dari tinjauan tindak pidana perjudian, tinjauan unsur-unsur pidana, konsep *game ludo*, Putusan Pengadilan, dan tinjauan Putusan Hakim yang Berkualitas.

BAB III Metode Penelitian, bab ini terdiri dari metode pendekatan, spesifikasi penelitian, metode penentuan sampel, metode pengumpulan data, metode pengolahan dan penajian data, serta metode analisis data.

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, bab ini menjabarkan jawaban dari rumusan masalah terkait pemenuhan unsur-unsur perjudian online pada aplikasi game ludo dan putusan hakim terhadap nilai keadilan, kemanfaatan, dan kepastian hukum.

BAB V Penutupan, bab ini berisi kesimpulan dan saran, terkait penelitian yang dilakukan oleh peneliti.