

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Internet telah menjadi komoditas umum bagi masyarakat dan mampu menghadirkan realitas kehidupan baru bagi masyarakat luas. Internet dapat mengubah jarak dan waktu menjadi tidak terbatas. Hal demikian disebut dengan istilah *cyberspace* (dunia siber). Dunia siber adalah suatu ruang konseptual yang tercipta di dalam teknologi informasi dan telekomunikasi yang saling terhubung.

Dengan adanya *cyberspace* sebagai wadah, segala bentuk informasi akan ditampung oleh *cyberspace* lalu ditransmisikan sesuai dengan kehendak dan kebutuhan para pengguna. Keberadaan inovasi ini mampu menciptakan realitas semu (tidak langsung dan tidak nyata) yang memudahkan masyarakat dalam bertukar informasi secara cepat, masif, dan dinamis setiap harinya. Keluwesan ini tentu dapat dioptimalkan sebagai peluang baru bagi masyarakat dalam memenuhi keperluan sehari-harinya dalam berbagai sektor seperti ekonomi, politik, militer, jurnalistik, bahkan hiburan masyarakat.

Akan tetapi, tidak semua inovasi berimplikasi baik. *Cyberspace* dan internet dapat menimbulkan dampak negatif bagi masyarakat luas apabila tidak digunakan secara bijak sehingga berpotensi untuk disalahgunakan. Tidak sedikit internet diupayakan sebagai instrumen kejahatan dengan menyalahgunakan *cyberspace* dalam melakukan transaksi dan transmisi

informasi yang mengandung unsur kejahatan yang mana fenomena tersebut kerap disebut dengan istilah *cybercrime*.

Secara sederhana, Indra Safitri menjelaskan bahwa *cybercrime* merupakan jenis kejahatan yang berkaitan dengan pemanfaatan teknologi informasi serta mempunyai karakteristik yang kuat menggunakan rekayasa teknologi dan mengandalkan tingkat keamanan yang tinggi serta kredibilitas dari sebuah informasi yang disampaikan dan dapat diakses oleh pengguna internet.¹ Dengan demikian, *cybercrime* dapat diartikan sebagai kejahatan yang dilakukan di internet dan/atau menggunakan internet sebagai sarana.

Apabila merujuk pandangan Sutanto, ia mengategorikan *cybercrime* terdiri dari dua jenis yaitu:² **Pertama**, kejahatan yang menggunakan Teknologi Informasi sebagai fasilitas. Contoh seperti pembajakan, pornografi, pemalsuan dan pencurian kartu kredit, penipuan melalui e-mail, perjudian *online*, penipuan dan pembobolan rekening bank, terorisme, dan yang bersinggungan dengan ujaran kebencian terhadap isu-isu suku, agama, ras, dan antar golongan (SARA); **Kedua**, kejahatan yang menjadikan sistem dan fasilitas teknologi informasi sebagai sasaran. *Cybercrime* jenis ini tidak memanfaatkan internet dan komputer sebagai sarana melakukan tindak kejahatan, akan tetapi dijadikan sebagai obyek sasaran kejahatan. Contoh jenis kejahatannya adalah pengaksesan ke suatu sistem secara ilegal (*hacking*), perusakan situs internet dan jaringan data (*cracking*) atau *defacting*.

¹ Sutanto.(et.al.). 2005. *Cyber Crime - Motif dan Penindakan*, Jakarta. Penerbit Pensil 324. Hal. 10.

² *Ibid*.

Salah satu bentuk *Cybercrime* yang marak terjadi di kalangan masyarakat Indonesia adalah perjudian secara daring atau kerap dikenal dengan istilah perjudian *online*. Kartini Kartono menerangkan bahwa,³ perjudian merupakan kegiatan taruhan yang disengaja, di mana nilai atau benda yang dianggap berharga dipertaruhkan dengan adanya risiko dan harapan tertentu terkait hasil dari permainan, pertandingan, perlombaan, atau kejadian yang tidak pasti. Sementara itu, perjudian *online* merupakan kegiatan perjudian yang menggunakan internet sebagai sarana.⁴

Hal ini akan dapat dilaksanakan terus menerus selama pelaku judi *online* memiliki banyak waktu luang, sejumlah uang yang digunakan sebagai taruhan yang terdapat di rekening tabungan pelaku, komputer, atau gawai yang dilengkapi dengan koneksi internet.⁵ Adapun jenis-jenis perjudian *online* yang marak dilakukan yakni permainan sepak bola, kartu poker, *lotre*, *roulette*, *kasiNomor*, *sicbo*, togel, dan permainan lainnya.⁶ Tidak sedikit aktivitas perjudian ini bahkan dilakukan oleh anak-anak pelajar atau mahasiswa yang menggunakan uang belanja mereka untuk berjudi secara *online*⁷ dan dapat diakses hanya melalui telepon genggam (*handphone*).⁸

³ Kartini Kartono. 2005. *Patologi Sosial*. Jakarta. Penerbit PT Raja Grafindo Persada. Hal. 56.

⁴ Fortuna, Lovely, Elwi Danil, dan Yoserwan Yoserwan. "PENEGAKAN HUKUM TERHADAP TINDAK PIDANA PERJUDIAN *ONLINE* DI WILAYAH HUKUM KEPOLISIAN RESOR KOTA PADANG PANJANG." *UNES Law Review* 5.4 (2023): 2498

⁵ *Ibid.*, hal. 2499

⁶ Safitri, Dian Eka. "Penegakan Hukum terhadap Pelaku Perjudian *Online* di Kota Makassar." *Jurnal Magister Hukum ARGUMENTUM* 7.1 (2020): 11

⁷ Fortuna, *Op. Cit.*, hlm. 2499

⁸ Hendri Saputra Manalu, "Penegakan hukum terhadap pelaku tindak pidana perjudian *online*." *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)* 2.2 (2019): 429

Apabila ditelisik secara regulasi, pengaturan di Indonesia mengenai perjudian telah diatur dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP), dan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). Misalnya dalam kasus influencer dan penyedia jasa judi online yang dapat dikenakan dalam pasal 27 UU ITE yang berbunyi *“Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian.”* Yang mana dalam pasal tersebut memiliki 3 unsur yakni “mendistribusikan”, “mentransmisikan”, dan “membuat dapat diaksesnya” yang mana ketiganya merupakan peranan daripada influencer dan penyedia jasa judi online.

Untuk pengguna jasa judi online sendiri, secara eksplisit dapat dikenakan hukuman sesuai dengan Pasal 303 BIS KUHP ayat 1 yang berbunyi *“(1) Diancam dengan pidana penjara paling lama empat tahun atau pidana denda paling banyak sepuluh juta rupiah: a. barang siapa menggunakan kesempatan main judi, yang diadakan dengan melanggar ketentuan Pasal 303.”* Pasal tersebut memuat unsur pihak yang menggunakan kesempatan main judi yang merujuk kepada pengguna jasa judi online. Pun dalam penerapannya penegak hukum tetap memperhatikan UU ITE sebagai acuan dalam penegakan karena UU ITE sebagai undang-undang yang secara khusus menyertakan istilah perjudian online. Sebagai penekanan bahwa penelitian ini berfokus kepada penegakan hukum

terhadap pihak yang melakukan tindakan perjudian online atau dengan kata lain pengguna jasa judi online di Kota Batu oleh Polres Kota Batu.

Dalam perkembangannya, ketentuan-ketentuan di atas sudah sepatutnya memberikan kesadaran dan efek jera bagi masyarakat untuk menghindari kegiatan perjudian baik secara konvensional maupun *online*. Akan tetapi, hal demikian belum memberikan pemahaman hukum secara holistik. Namun sebaliknya, masyarakat semakin ketergantungan dan masifnya praktik perjudian *online* terutama di kota-kota besar di Indonesia. Hal ini dikarenakan kegiatan tersebut dianggap sebagai gaya hidup dan kebiasaan masyarakat modern untuk mencari nafkah tambahan disamping pekerjaan utama masyarakat.

Salah satu kota yang mendapat perhatian atas permasalahan *a quo* adalah Kota Batu. Tim Satuan Reserse Kriminal Polisi Resor Batu telah mengamankan seorang laki-laki berinisial SBC (43) terkait praktik judi *online* berjenis Mastertoto.⁹ Pelaku merupakan bandar judi *online* yang berpengalaman dan menjadi pekerjaan utama bahkan tergolong residivis dikarenakan sudah pernah ditangkap atas kasus perjudian pada tahun 2007 dan 2017.¹⁰ Selain itu, di kota yang sama, Kejaksaan Negeri Kota Batu menerima tersangka pembuat situs judi yang sudah ditangkap dandisidik Polres Batu. Tersangka berinisial RP (32)

⁹ Tribatranews, "Polres Batu Amankan Tersangka Kasus Judi *Online*", <https://tribatranews.batu.jatim.polri.go.id/05/09/2022/polres-batu-amankan-tersangka-kasus-judi-online/>, diakses tanggal 22 Agustus 2023.

¹⁰ detikJatim, "Residivis Judi di Kota Batu Diringkus saat Tombok Togel *Online*", <https://www.detik.com/jatim/hukum-dan-kriminal/d-6274688/residivis-judi-di-kota-batu-diringkus-saat-tombok-togel-online>, diakses tanggal 22 Agustus 2023.

membuat situs <http://bukapulsa.com> yakni situs judi *online* modern dan ditangkap pada 17 Maret 2023 di rumahnya. Menurut Kejaksaan setempat, RP menjual pulsa listrik token sebagai penyamaran sekaligus menerima jasa pembayaran berbagai macam kebutuhan termasuk berjualan *slot Chip* (koin) untuk *Game Higgs Domino Online*.¹¹ Beberapa kasus serupa telah dilakukan oleh dua pelaku dengan inisial BA dalam platform *Higgs Domino* sekaligus MD yang telah melakukan penjualan *slot chip* dalam platform *OLYMPUS*. Selanjutnya, Reserse Kriminal Kota Batu menetapkan tersangka dan ringkus pelaku berinisial BS (56) di lingkungannya dengan dugaan judi *online* berjenis judi sepakbola dengan situs BOLAGILA serta togel *online*.¹² Adapun keuntungan yang mampu diraup oleh para tersangka dapat disimpulkan mencapai hingga ratusan ribu rupiah setiap permainannya.

Berdasarkan data yang telah penulis dapatkan dalam penelitian di Polres Kota Batu, semenjak tahun 2020 setidaknya terdapat 14 kasus judi *online* di Kota Batu yang terdiri dari 9 kasus judi togel *online*, 2 kasus slot *chip game highs domino*, 1 kasus slot dalam website Olympus, 1 kasus promosi judi *online* oleh influencer, dan 1 kasus pembuat website bukapulsa.com. Berikut adalah data yang diperoleh penulis dari kantor

¹¹ SuryaMalang, "Tersangka Pil Dobel L dan Judi *Online* Diserahkan ke JPU Kejari Batu", <https://suryamalang.tribunnews.com/2023/07/11/tersangka-pil-dobel-l-dan-judi-online-diserahkan-ke-jpu-kejari-batu>, diakses tanggal 22 Agustus 2023.

¹² BIDIKNASIONAL, "Personil Unit Reskrim Polsek NA IX-X Berhasil Ungkap Judi *Online*", <https://bidiknasional.com/2023/04/10/personil-unit-reskrim-polsek-na-ix-x-berhasil-ungkap-judi-online/>, diakses tanggal 22 Agustus 2023.

Kepolisian Resort Kota Batu yang memberikan data berkaitan dengan praktik tindak pidana judi *online* di Kota Batu dalam 4 tahun terakhir:

Tabel 1 Tabel Jumlah Kasus Dalam Empat Tahun Terakhir

Sumber 1: Jumlah Kasus Judi *Online* Kepolisian Resort Kota Batu.

No	Tahun	Jumlah Kasus	Rentan usia
1.	2020	6	24-55 Tahun
2.	2021	0	
3.	2022	3	
4.	2023	5	

Dari keseluruhan data yang diperoleh oleh penulis, 14 (empat belas) kasus judi online yang terjadi di Kota Batu merupakan perbuatan yang dilakukan oleh pengguna jasa judi online dan 1 (satu) kasus lainnya adalah influencer judi online oleh selebgram Kota Batu. Hal ini dapat disimpulkan bahwa pengguna jasa judi online di Kota Batu mendominasi atau jumlah kasusnya relatif lebih banyak jika dibandingkan dengan Influencer yang berjumlah satu kasus.

Menurut keterangan dari Briptu Rayana Indra, “praktik judi *online* di Kota Batu tergolong lumayan banyak dan agak sulit untuk dikendalikan secara keseluruhan, dikarenakan sifat judi *online* itu sendiri yang beroperasi di dunia maya sehingga sulit diawasi dan terkadang melewati batas yurisdiksi negara”. Ia menambahkan bahwa, “perlu kemudian untuk

memiliki sumber daya kepolisian yang memadai dalam dunia *cyber* untuk memberantas judi *online* sampai ke akar-akarnya dan sejauh ini kepolisian Kota Batu dalam melakukan penegakan judi *online* ini hanya melalui *cyber* patrol di sosial media”.¹³

Uraian ini merupakan refleksi dari perkembangan masyarakat modern di batu yang menimbulkan keprihatinan yang mana sudah sepatutnya hukum menjadi aturan yang diindahkan dalam berkehidupan sehari-hari. Apabila kasus perjudian *online* terus menerus dibiarkan tanpa adanya upaya yang serius dari aparat penegak hukum setempat maka masyarakat akan candu untuk melakukan judi *online* sehingga berpotensi menjadi suatu kebiasaan yang buruk dan menimbulkan tindakan kriminal lainnya. Peran penegak hukum sebagai *law enforcer* menjadi salah satu elemen penting dalam berjalannya sistem hukum di Indonesia terutama di Kota Batu.

Hal demikian menjadi esensial karena tingkat kriminalitas suatu daerah dipengaruhi oleh tegas atau tidaknya penegakkan hukum di daerah tersebut. Maka, penegak hukum berkomitmen dan konsisten dalam menindaklanjuti segala bentuk kejahatan dan pelanggaran terutama perjudian *online* serta dampak negatif yang mengiringinya. Oleh karena itu, Peneliti tertarik untuk mengkaji lebih lanjut secara mendalam terhadap permasalahan *a quo* dengan judul **“UPAYA PENEGAKAN HUKUM**

¹³ Wawancara dengan Briptu Rayana Indra. Kepolisian. Resort Kota Batu. 2 November 2023.

**OLEH KEPOLISIAN TERHADAP PENGGUNA JASA JUDI
ONLINE DI KOTA BATU (Studi di Kepolisian Resort Kota Batu)”**

B. Perumusan Masalah

Perumusan masalah yang akan diangkat adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana upaya penegakan hukum oleh Kepolisian Resor Kota Batu terhadap pengguna jasa judi online di wilayah Kota Batu?
2. Apa saja faktor-faktor yang menghambat upaya penegakan hukum Kepolisian Resor Kota Batu terhadap pengguna jasa judi online di wilayah Kota Batu?

C. Tujuan Penulisan

Tujuan penulisan atas penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk meneliti lebih lanjut upaya aparat Kepolisian Resort Kota Batu dalam melakukan upaya penegakan hukum tindak pidana judi *online* yang dilakukan oleh pengguna jasa judi online di wilayah Kota Batu.
2. Untuk mengkaji faktor-faktor yang menghambat aparat Kepolisian Resort Kota Batu dalam melakukan penegakan hukum tindak pidana judi *online* yang dilakukan oleh pengguna jasa judi online di wilayah Kota Batu.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat atau kegunaan dengan dilakukannya penelitian ini diklasifikasikan menjadi 2 (dua) yakni manfaat teoritis dan praktis. Adapun manfaat-manfaat tersebut adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah khazanah keilmuan perihal upaya Kepolisian Resort Kota Batu dalam melakukan penegakan hukum tindak pidana pengguna jasa judi *online* di wilayah Kota Batu. Sehingga penelitian ini juga dapat memberikan pemahaman dan gagasan moderat antara pihak pemerintah, rakyat, dan swasta perihal evaluasi penegakkan hukum dan analisa peraturan perundang-undangan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Pemerintah Pusat dan Daerah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi ilmiah serta bahan evaluasi bagi pemerintah untuk menentukan, mengembangkan, maupun mempertahankan argumen dalam hal pembentukan peraturan perundang-undangan. Kebijakan, atau tindakan eksekutif yang berkelanjutan terhadap optimalisasi aparat penegak hukum khususnya Kepolisian Resort Kota Batu dalam melakukan penegakan hukum tindak pidana pengguna jasa judi *online* di wilayah Kota Batu.

b. Bagi Perguruan Tinggi

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi kajian untuk mengembangkan penelitian yang berkelanjutan terkait pembentukan peraturan perundang-undangan atau kebijakan yang berkelanjutan terhadap optimalisasi aparat penegak hukum khususnya Kepolisian Resort Kota Batu dalam melakukan penegakan hukum tindak pidana pengguna jasa judi *online* di wilayah Kota Batu.

c. Bagi Media

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber untuk penyebarluasan informasi kepada masyarakat agar maksimalnya pemahaman masyarakat mengenai penanggulangan dan pencegahan *judi online* sekaligus optimalisasi peran aparat penegak hukum khususnya Kepolisian Resort Kota Batu dalam menanggulangi tindak pidana *judi online* di wilayah Kota Batu.

d. Bagi Masyarakat

Penelitian ini diharapkan memperluas wawasan serta meningkatkan sikap pro-aktif masyarakat dengan saling berkoordinasi bersama aparat penegak hukum khususnya mengenai peran dan tanggung jawab kepolisian Resort Kota Batu dalam menanggulangi tindak pidana *judi online* di wilayah Kota Batu.

E. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan penelitian dalam penelitian ini antara lain adalah sebagaimana berikut:

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan dalam Upaya penegakan hukum tindak pidana pengguna jasa *judi online* di Kota Batu.
2. Hasil penelitian ini diharapkan dapat sebagai rujukan bagi setiap orang yang akan melakukan penelitian lanjutan berkenaan dengan pengguna jasa *judi online* guna perkembangan ilmu pengetahuan khususnya ilmu hukum pidana.

F. Metode Penelitian

Makna dari metode penelitian hukum merupakan sebuah proses yang terorganisir dan terstruktur guna melakukan penelitian dalam bidang hukum.¹⁴ Di dalam penelitian ini, terdapat beberapa metode yang digunakan oleh peneliti untuk mendapatkan hasil informasi yang jelas dan akurat, dan didukung oleh data yang kuat di lapangan. Berkaitan dengan hal tersebut, metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian hukum yang berdasarkan pengalaman dan kondisi yang terjadi dalam masyarakat, untuk mengetahui bagaimana hukum yang berlaku diterapkan dan bagaimana realitanya secara yuridis empiris.¹⁵ Atau dengan kata lain yaitu suatu penelitian yang dilakukan terhadap keadaan sebenarnya atau keadaan nyata yang terjadi di masyarakat dengan maksud untuk mengetahui dan menemukan fakta-fakta dan data yang dibutuhkan, setelah data yang dibutuhkan terkumpul kemudian menuju kepada identifikasi masalah yang pada akhirnya menuju pada penyelesaian masalah.

2. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian yang dipilih oleh penulis untuk melakukan penelitian guna mendapatkan informasi bahan-bahan yang akurat adalah Kepolisian Resor Kota Batu. Alasan penulis memilih Kepolisian Resor Kota Batu

¹⁴ Prof. Abdulkadir Muhammad. 2004. *Hukum dan Penelitian Hukum*. Bandung. Penerbit Citra Aditya Bakti. Hal. 57.

¹⁵ Bambang Waluyo. 2002. *Penelitian Hukum dalam Praktek*. Jakarta. Penerbit Sinar Grafika. Hal. 15.

sebagai penelitian karena, Kepolisian Resor Kota Batu, peran memiliki Tugas, peran, dan Fungsi untuk menegakkan hukum di wilayah kota batu.

3. Jenis Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer dan data sekunder, sedangkan sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sumber data primer dan sumber data sekunder yang terdiri atas:¹⁶

a. Data Primer

Data Primer adalah data yang diperoleh melalui informasi utama. Informasi utama didapatkan secara langsung dari sumber pertama yang berkaitan dengan masalah yang akan dianalisis.¹⁷ Dalam kajian ini, sumber informasi dan data dikumpulkan melalui metode observasi, wawancara, dokumentasi dan sumber lain yang terkait dengan masalah penelitian.

b. Data sekunder

Data sekunder adalah informasi tambahan yang diperoleh dari sumber lain selain sumber utama. Dalam penelitian ini, data sekunder diperoleh dari buku-buku yang berisi informasi penting yang berkaitan dengan permasalahan yang akan dibahas. Sumber data sekunder ini berupa buku-buku ilmiah, hasil penelitian, dan sumber lain yang memiliki informasi yang berkaitan dengan penelitian.¹⁸ Dalam kajian ini, data pendukung yang berasal dari sumber hukum primer dipetakan dan dikumpulkan melalui peraturan perundang-undangan, dokumen, arsip dan publikasi jurnal yang

¹⁶ Soemitro dan Ronny Hanitijo. 1983. *Metodologi Penelitian Hukum*. Jakarta. Penerbit Ghalia Indonesia. Hal. 24.

¹⁷ Amiruddin. 2006. *Pengantar Metode Penelitian Hukum*. Jakarta. Penerbit PT Raja Grafindo Persada. Hal. 30.

¹⁸ Marzuki. 1983. *Metodologi Riset*. Yogyakarta. Penerbit PT Hanindita Offset. Hal 56.

berhubungan dengan masalah yang diteliti. Data ini diambil dari pihak-pihak yang terkait dengan isu tersebut dan dicatat atau disimpulkan isinya. Peraturan Perundang-undangan yang terkait dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Kitab Undang-Undang Hukum Pidana.
 - 2) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang perubahan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.
 - 3) Kitab Undang-Undang Hukum Acara Pidana
 - 4) Peraturan Kepala Kepolisian Negara Republik Indonesia Nomor 6 Tahun 2019 tentang Penyidikan Tindak Pidana
4. Teknik Pengumpulan Data

Dalam melakukan penelitian ini penulis menggunakan teknik dalam memperoleh data sebagai berikut:

a. Observasi

Observasi atau pengamatan merupakan alat pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati atau mencatat secara sistematis gejala-gejala yang diselidiki.

b. Wawancara

Bentuk wawancara merupakan situasi dimana pewawancara berinteraksi dengan responden dengan cara mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang telah direncanakan untuk memperoleh jawaban yang relevan dengan masalah yang akan diteliti.¹⁹ Adapun pengolahan data

¹⁹ Amiruddin, *Op.cit.* Hal. 82.

ditelusuri dan diperoleh melalui wawancara langsung kepada pihak Kepolisian Resort kota Batu dan masyarakat yang terkait dalam pelaksanaan peraturan yang mengatur terkait judi *online*.

c. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data dengan berwujud dokumentasi atau gambar dapat berupa Dokumen resmi, buku, majalah, arsip, dokumen pribadi, dan foto yang terkait dengan permasalahan penelitian.

5. Metode Analisis Data

Data yang terkumpul dilakukan analisis dengan metode analisis kualitatif deskriptif. Analisis data kualitatif merupakan tahap untuk mengelola data, mengorganisasikan, memilah menjadi satuan, memastikan konsistensi, mencari pola, menentukan hal penting yang dipelajari dan menceritakan kepada orang lain.²⁰ Teknik interpretasi dan gambaran secara umum dan menyeluruh tentang keadaan sebenarnya dari data-data yang terkumpul dapat diperoleh melalui analisis data kualitatif.

G. Sistematika Penulisan

Adapun yang menjadi sistematika dalam penulisan penelitian ini sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dijelaskan terkait dengan konsep penulisan penelitian yang terdiri dari latar belakang, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kegunaan penelitian, dan sistematika penulisan.

²⁰ *Ibid*, Hal. 248.

Terdapat juga metode penelitian yang memuat terkait dengan jenis penelitian, pendekatan penelitian, jenis bahan hukum, teknik penelusuran bahan hukum, teknik analisa bahan hukum serta definisi konseptual yang digunakan oleh peneliti.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab tinjauan pustaka akan dijelaskan terkait dengan tinjauan penting yang erat kaitannya dengan penelitian ini.

Dalam bab tinjauan pustaka tersebut juga akan dimuat dengan berbagai teori yang mendukung dalam penelitian ini.

BAB III : PEMBAHASAN

Pada bab ini akan memuat terkait dengan uraian, penjelasan serta analisis perihal bahasan hasil penelitian yang diambil oleh peneliti.

BAB IV : PENUTUP

Pada bab penutup termuat terkait dengan hasil kesimpulan dari penelitian yang sebelumnya berasal dari hasil pembahasan serta terdapat saran sebagai resep atau obat dari permasalahan hukum tersebut.