

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan penelitian yuridis empiris, yaitu merupakan suatu penelitian yang dilakukan terhadap kenyataan yang terjadi di dalam praktek penerapan hukum di masyarakat dan menganalisis tindakan institusi hukum berdasarkan kenyataan dalam hukum untuk mengatasi adanya kepastian hukum.⁵⁴ Dalam konteks penelitian ini maka peneliti menggunakan penelitian empirik adalah penelitian terhadap pelaksanaan suatu aturan perundang-undangan, khususnya undang-undang yang terkait dengan tindak pidana perjudian bola melalui internet.

B. Metode Pendekatan

Metode yang digunakan peneliti yaitu metode pendekatan yuridis sosiologis yaitu mengkaji secara cermat mengenai peraturan perundang-undangan yang berlaku, untuk kemudian dikaitkan dengan keberadaan objek penelitian dil apangan dengan memakai pendekatan historis dan pendekatan Undang-undang, dilanjutkan dengan identifikasi atau analisis masalah sehingga dapat disimpulkan penyelesaian masalahnya.⁵⁵ Menjawab permasalahan pada penelitian ini dengan melakukan studi kepustakaan dengan mengkaji pelaksanaan Undang-undang terkait yaitu UU Nomor 11 Tahun 2008 Tentang

⁵⁴ Soerjono Soekarto, *Pengantar Penelitian Hukum*, UII Press, Jakarta, 1983. Hal. 51.

⁵⁵ Ronny Hanitijo Soemitro, *Metodologi Penelitian Hukum dan Jurimetri*, Ghalia Indonesia, Jakarta, 1988. Hal. 34.

Informasi Dan Transaksi Elektronik (UU ITE) terutama Pasal 27 ayat (2) mengenai perjudian melalui internet, Serta wawancara untuk mengkaji komponen masyarakat.

Alasan menggunakan pendekatan yuridis sosiologis adalah untuk meneliti tentang faktor-faktor yang menyebabkan terjadinya kendala-kendala penyidik dalam proses memperoleh alat bukti terkait kasus perjudian sepak bola melalui media internet di Kepolisian Resort Kota Besar Surabaya dan hendak meneliti tentang kendala yang dihadapi oleh para penyidik untuk penyelesaian kendala-kendala yang terjadi dalam proses memperoleh alat bukti yang dilakukan penyidik dalam mengungkap perjudian sepak bola melalui internet yang sesuai dengan ketentuan undang-undang dan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

C. Lokasi Penelitian.

Penelitian ini akan dilaksanakan di Kantor Polisi Resort Kota Besar Surabaya Jawa Timur, alasan pemilihan lokasi dikarenakan setelah dilakukan penelitian prasurvey, ditemukan kasus mengenai tindak pidana perjudian melalui media internet, khususnya dalam perjudian bola. Dalam hal ini penyidik di Kepolisian Resort Kota Besar Surabaya telah menangani dan memproses beberapa kasus yang terkait dengan perjudian bola melalui internet.⁵⁶

⁵⁶ Hasil wawancara prasurvey dengan Kopol. Suparti, S.H, Kabag Humas di Kantor Polrestabes Surabaya, tanggal 17 April 2013.

D. Jenis Data dan Sumber Data

Data dalam penelitian ini terdiri dari data primer dan data sekunder, yaitu :

a. Data primer :

Data primer adalah informasi yang berupa pengalaman, pemahaman, persepsi, pendapat, harapan dan lain-lain dari subyek penelitian (nara sumber, informan, responden dan lain-lain)⁵⁷. Data primer dalam penelitian ini adalah hasil wawancara langsung dengan Penyidik Kepolisian Resort Kota Besar Surabaya Jawa Timur yang menangani kasus tentang tindak pidana perjudian Online khususnya perjudian sepak bola. Dengan responden yang dipilih oleh penulis yakni kepala Unit Reserse Kriminal *Cybercrime* dan 2 orang penyidik dengan tujuan mendapatkan informasi yang detail dan lebih terperinci tentang peranan pihak Kepolisian dalam mengatasi dan memecahkan masalah tindak pidana perjudian bola melalui internet.

b. Data sekunder:

Data sekunder adalah data yang di peroleh dari kepustakaan yang dipakai untuk menganalisis data-data primer.⁵⁸ Data sekunder yang berupa studi pustaka atau penelusuran kepustakaan berupa :

- 1) Literatur dari buku
- 2) Undang-undang / peraturan perundang-undangan
- 3) *Browsing* dari internet
- 4) Catatan-catatan penting lainnya yang terkait dengan obyek penelitian.

⁵⁷ S. Nasution, *Metode Research (penelitian ilmiah)*, Bumi Aksara, 2004. Hal 143

⁵⁸ *Ibid*

E. Teknik Pengumpulan Data.

Yang dimaksud pengumpulan data adalah agar peneliti dapat memperoleh data yang relevan dan akurat maka teknik yang digunakan adalah:

a. Wawancara

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu “Percakapan itu dilakukan oleh dua pihak yaitu pewawancara yang mengajukan pertanyaan dan yang diwawancarai yang memberikan atas pertanyaan”⁵⁹.

Wawancara ini diadakan secara langsung kepada pihak-pihak yang terkait dan berwenang memberikan informasi yakni Ketua Unit Jatanum Reskrim Kepolisian Resort Kota Besar Surabaya serta pihak Kepolisian Resort Kota Besar Surabaya yang menangani kasus mengenai kejahatan *cybercrime* yang terkait dengan perjudian bola *online*. Dalam penelitian ini akan diusahakan untuk memperoleh data-data dengan mengadakan wawancara secara lisan tanpa memberikan batasan dengan responden yang terkait.

b. Studi Kepustakaan

Studi kepustakaan adalah penelaahan bahan-bahan kepustakaan, dengan cara membaca dan mencatat literatur-literatur terkait. Studi kepustakaan digunakan untuk memperoleh data sekunder yaitu dengan membaca dan mencermati aturan-aturan hukum, dan buku-buku yang berkaitan dengan permasalahan, serta mempelajari literatur-literatur lainnya yang kemudian berdasarkan studi pustaka tersebut selanjutnya dapat

⁵⁹ Moeleong, Lexy J. *Metode Penelitian Kualitatif*, Remaja Rosdakarya, Bandung, 2004, Hal. 186.

diperoleh aturan-aturan hukum yang sesuai dalam mengatur permasalahan yang sedang diteliti.⁶⁰

Untuk keperluan analisis kualitatif, peneliti akan mengambil beberapa contoh kasus *cybercrime* yang terkait dengan perjudian *boalonline* yang ada di kota Surabaya dan kemudian dianalisis dengan data sekunder yang telah diperoleh dari studi kepustakaan serta menganalisa dari buku-buku, dokumen-dokumen, perundang-undangan, jurnal ilmiah, artikel ilmiah, koran, data hasil penelitian orang lain yang terkait dengan penelitian ini sebagai bahan perbandingan dan kajian pustaka. Sehingga dari analisis tersebut dapat diperoleh kesimpulan atas permasalahan yang sedang diteliti.

c. Dokumentasi

Dokumentasi yaitu metode yang digunakan untuk mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, notulen rapat, agenda dan lain sebagainya.⁶¹

Dokumentasi dilakukan dengan cara pengumpulan data dari kepolisian dengan cara menyalin dan memfotocopi dokumen serta catatan penting yang ada di Polisi Resort Kota Besar Surabaya terkait dengan penelitian ini.

d. Akses Internet

Dengan cara mengunduh data-data yang dapat dipertanggungjawabkan sesuai dengan penelitian ini.

⁶⁰ Ashofa, Burhan, *Metode Penelitian Hukum*, Rineka Cipta, Jakarta, 2001, Hal. 77

⁶¹ Arikunto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Rineke Cipta, Jakarta, 1998, Hal. 236

F. Populasi, Sampel, Dan Responden

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan dari obyek penelitian yang memiliki kesamaan, meliputi himpunan dari orang atau benda, kejadian kasus-kasus, yang dapat dibatasi pada periode dan lokasi tertentu⁶². Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh petugas Kepolisian yang ada di Kepolisian Resort Kota Besar Surabaya.

2. Sampel

Sampel adalah bagian yang mewakili populasi. Teknik penentuan sampel menggunakan teknik *purposive sampling* yaitu pemilihan sampel akan diwawancarai, dimana dipilih subyek-subyek dari anggota populasi yang terkait.⁶³ Dengan sumber yang ada dianggap dapat memberikan informasi yang cukup lengkap. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah anggota Direktorat Reserse Kriminal Khusus *Cybercrime* Kepolisian Resort Kota Besar Surabaya.

3. Responden

Pihak yang menjawab atas pertanyaan-pertanyaan yang telah diajukan oleh peneliti untuk kepentingan penelitian. Dalam skripsi ini terdapat 3 orang yang menjadi responden terdiri dari AKP. Very S.H yang merupakan ketua Unit Reserse Kriminal *Cybercrime* dan 2 orang penyidik Kepolisian Resort Kota Besar Surabaya Iptu. Indra S.H, dan Ipda. Bambang

⁶² Bambang Sunggono, *Metode Penelitian Hukum*, PT. Raja Grafindo Persada Jakarta, 1996. Hal 42

⁶³ Burhan Ashufa, *Metode Penelitian Hukum*, Rineka Cipta, Bandung, 2001 hal 91.

Soemarsono, S.H yang menangani kasus tentang tindak pidana perjudian *online* khususnya sepak bola.

G. Teknis Analisis Data.

Teknis analisis data adalah cara untuk mengkaji, mengolah, dan membahas informasi yang diperoleh dari penelitian secara ilmiah. Data yang diperoleh baik dari studi kepustakaan maupun dari penelitian lapangan akan disusun secara sistematis sehingga data primer maupun sekunder akan saling melengkapi. Metode analisa data yang sesuai dengan penelitian ini adalah dengan menggunakan deskriptif kualitatif. Analisis deskriptif kualitatif yaitu metode analisis data yang mengelompokkan dan menyeleksi data yang diperoleh dari penelitian lapangan menurut kualitas dan kebenarannya, kemudian dihubungkan dengan teori-teori, asas-asas, dan kaidah-kaidah hukum yang diperoleh dari studi kepustakaan sehingga diperoleh jawaban atas permasalahan yang dirumuskan⁶⁴.

H. Definisi Operasional

1. Penyidikan

Adalah serangkaian tindakan penyidik untuk mencari serta mengumpulkan bukti sehingga membuat terang tindak pidana yang terjadi dan guna menemukan tersangkanya.

⁶⁴ Bambang Sunggono, *Metode Penelitian Hukum*, PT. Raja Grafindo Persada Jakarta, 1996, Hal 12

2. Alat Bukti Elektronik

Adalah segala sesuatu yang ada hubungannya dengan suatu perbuatan, dimana dengan alat-alat bukti tersebut dapat dipergunakan sebagai bahan pembuktian guna menimbulkan keyakinan hakim atas kebenaran adanya suatu tindak pidana yang telah dilakukan terdakwa.

3. Tindak Pidana Judi Bola melalui internet

Adalah suatu perbuatan yang melawan hukum dengan cara mempertaruhkan sejumlah uang atau harta dalam tebakan permainan bola melalui media internet dengan menggunakan situs-situs perjudian yang telah disediakan berdasarkan kebetulan, dengan tujuan mendapatkan sejumlah uang atau harta yang lebih besar daripada jumlah uang atau harta semula.

4. Internet

Adalah media yang menggunakan dua komputer atau lebih yang saling berhubungan kemudian membentuk jaringan komputer hingga meliputi jutaan komputer di seluruh dunia atau secara global dan saling berinteraksi satu sama lain.