

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>ABSTRAKSI</b> .....	<b>iii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>iv</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>v</b>

### **BAB I PENDAHULUAN**

A. Latar Belakang.....	1
B. Permasalahan .....	15
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian .....	15
D. Kerangka konseptual.....	16
E. Kerangka Teori .....	20
F. Metode Penelitian .....	27
G. Sistematika Penulisan .....	33

### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

A. Hukum .....	36
B. Sifat Hukum.....	37
C. Tujuan Hukum.....	38
D. Fungsi Hukum.....	40
E. Hukum Pidana.....	41
F. Kepastian Hukum.....	42
G. Teori Keadilan.....	43
H. Undang-Undang ITE.....	49
I. Tindak Pidana Teknologi Informasi ( <i>cybercrime</i> ).....	50
J. Pengertian Perjudian Dan Tindak Pidana Perjudian.....	59
K. Judi Online.....	83
L. Perbuatan Dilarang UU No.11 Tahun 2008 ITE.....	88
M. Tinjauan Umum Hukum Perlindungan Anak.....	91

### **BAB III DATA HASIL PENELITIAN**

A. Sejarah dan Profil Mobile Legend .....	107
---	-----

B. Kronologi/Gambaran Kasus .....	109
C. Penjelasan Mengenai Fitur Kasus.....	110
D. <i>Key Informan</i> /Narasumber .....	116

#### **BAB IV ANALISIS**

A. Peranan Pemerintah dalam Perkembangan Tekonologi Game .....	125
B. Aturan yang mengatur game online di Indonesia .....	128
C. Tanggapan Pemerintah terhadap Unsur Perjudian dalam Game .....	145
D. Tindak Lanjut Pemerintah .....	151

#### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

A. Kesimpulan.....	156
B. Saran.....	158

<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>160</b>
-----------------------------	------------

#### **LAMPIRAN**