

Jurnal hukum

ISSN : 2337-6201  
Volume 13, Nomor 2, Februari 2019-Juli 2019

# Inrichting Recht

Wahana wacana bidang hukum

TANGGUNG GUGAT PERUSAHAAN PENGEMBANG RUMAH SUSUN DALAM  
PERJANJIAN *PRE PROJECT SELLING*  
Oleh : Casista Oktavia

PERLINDUNGAN HUKUM PEKERJA/BURUH *OUTSOURCING* DITINJAU DARI  
KONSEP HUBUNGAN KERJA PASCA PUTUSAN MAHKAMAH  
KONSTITUSI NO. 027/PUU-IX/2011  
Oleh : Choirul Wahyudy

PEMBATALAN SERTIPIKAT HAK ATAS TANAH AKIBAT CACAT YURIDIS  
Oleh : Dhina Mardiana

TANGGUNG GUGAT PEJABAT PEMBUAT AKTA TANAH DALAM AKTA PEMBAGIAN HAK  
BERSAMA ANTARA SUAMI-ISTRI YANG TIDAK MEMBUAT PERJANJIAN PERKAWINAN  
Oleh : Dian Prabawati

PENGALIHAN HAK CIPTA YANG TIDAK TERCATAT DALAM  
DAFTAR UMUM PERJANJIAN LISENSI  
Oleh : Edward Daniel Karema

KEKUATAN HUKUM DARI AKTA PERKAWINAN YANG DIBUAT OLEH CATATAN SIPIL  
BERDASARKAN DATA YANG PALSU TERHADAP HAK MEWARIS ANAK  
Oleh : Leonita Wenny Oeyono

WEWENANG CAMAT SEBAGAI PEJABAT PEMBUAT AKTA TANAH PASCA TERBITNYA  
PERATURAN PEMERINTAH REPUBLIK INDONESIA NOMOR 24 TAHUN 2016 TENTANG  
PERUBAHAN ATAS PERATURAN PEMERINTAH NOMOR 37 TAHUN 1998 TENTANG  
PERATURAN JABATAN PEJABAT PEMBUAT AKTA TANAH  
Oleh : Lila Olivia

KEDUDUKAN AKTA DIBAWAH TANGAN YANG MEMBATALKAN  
AKTA NOTARIAL  
Oleh : Sharon Eunice

TINJAUAN HUKUM PIDANA TERHADAP PERBUATAN PENCURIAN INTERNET WIFI  
Oleh : Samodra Adi Prakarsa

ANALISIS YURIDIS ASPEK HUKUM PELANGGARAN KONTRAK SECARA MATERIAL  
(*MATERIAL BREACH OF CONTRACT*)  
Oleh : Sarbini

PERAMPASAN ASSET MILIK PELAKU TINDAK PIDANA KORUPSI DALAM PERSPEKTIF  
REZIM *CIVIL FORFEITURE* DI INDONESIA  
Oleh : Siti Munawaroh

PENEGAKAN HUKUM JUDI ONLINE BERDASARKAN PENERAPAN KUHP DAN UNDANG-UNDANG  
NO. 19 TAHUN 2016 TENTANG PERUBAHAN ATAS UNDANG-UNDANG NO. 11 TAHUN 2008  
TENTANG INFORMASI DAN TRANSAKSI ELEKTRONIK  
Oleh : Wahyu Tris Haryadi

LEGALITAS NOTARIS SEBAGAI TERSANGKA ATAS AKTA YANG DIBUATNYA  
Oleh : Faradian Yudhanto

Penerbit :

**KARTINI PRESS**

JL. Raya Nginden No. 19-23 Surabaya  
Telp : (031) 6944462/Fax : (031) 8499776

E-mail :

[kartinipress@gmail.com](mailto:kartinipress@gmail.com)

[kartini.th@gmail.com](mailto:kartini.th@gmail.com)

Web Site :

[www.kartinipress.wordpress.com](http://www.kartinipress.wordpress.com)

[www.fakultashukumkartini.wordpress.com](http://www.fakultashukumkartini.wordpress.com)



**EDITORIAL STAFF**  
**JURNAL HUKUM "INRICHTING RECHT"**  
**FAKULTAS HUKUM UNIVERSITAS KARTINI SURABAYA**

Pelindung/Penasehat	: Dekan Fakultas Hukum Universitas Kartini Surabaya
Penanggung Jawab	: Samodra Adi Prakarsa, SH. MH
Ketua Redaksi	: Dr. Erniati Effendi, SH. MHum
Anggota Redaksi	: 1. Prof. Dr. Indrati Rini, SH. MS 2. Prof. Dr. Sogar Simamora, SH. MHum 3. Dr. Broto Suwiryo, SH. MH 4. Dr. Leny Poernomo SH. MKn 5. Dr. H. Hendratno Ds, SH. MM 6. Dyah Larasati, SH. MHum 7. Dr. Anis Busroni, SH. MHum 8. Poernomowati, SH., MM., MHum
Redaksi Pelaksana	: Faradianto Yudhanto, SH. MHum
Tata Usaha Sirkulasi	: M. Ashari, SH, MM
Design Grafis	: Dwi Widi Hariyanto, SE., MM
Alamat Redaksi	: Jl. Raya Nginden No. 19-23 Surabaya Telp. (031) 5944462 Fax. (031) 8499776
Penerbit	: Kartini Press Universitas Kartini Surabaya
E-mail	: <a href="mailto:kartini.fh@gmail.com">kartini.fh@gmail.com</a>
Web Site	: <a href="http://inrichtingrecht.blogspot.com/">http://inrichtingrecht.blogspot.com/</a>
Terbit	: 6 bulanan (2 kali per tahun) Bulan : Februari dan Agustus

<b>KEDUDUKAN AKTA DIBAWAH TANGAN YANG MEMBATALKAN AKTA NOTARIIL</b> <i>Oleh : Sharon Eunice</i> <i>Program Studi Magister Kenotariatan Pascasarjana Fakultas Hukum</i> <i>Universitas Surabaya</i> .....	67
<b>TINJAUAN HUKUM PIDANA TERHADAP PERBUATAN PENCURIAN INTERNET WIFI</b> <i>Oleh : Samodra Adi Prakarsa</i> <i>Dosen Program Studi Ilmu Hukum Fakultas Hukum</i> <i>Universitas Kartini Surabaya</i> .....	77
<b>ANALISIS YURIDIS ASPEK HUKUM PELANGGARAN KONTRAK SECARA MATERIAL (MATERIAL BREACH OF CONTRACT)</b> <i>Oleh : Sarbini</i> <i>Dosen Program Studi Ilmu Hukum Fakultas Hukum</i> <i>Universitas Merdeka Surabaya</i> .....	91
<b>PERAMPASAN ASSET MILIK PELAKU TINDAK PIDANA KORUPSI DALAM PERSPEKTIF REZIM CIVIL FORFEITURE DI INDONESIA</b> <i>Oleh : Siti Munawaroh</i> <i>Dosen Program Studi Ilmu Hukum Fakultas Hukum</i> <i>Universitas Bhayangkara Surabaya</i> .....	104
<b>PENEGAKAN HUKUM JUDI ONLINE BERDASARKAN PENERAPAN KUHP DAN UNDANG UNDANG NO. 19 TAHUN 2016 TENTANG PERUBAHAN ATAS UNDANG-UNDANG NO. 11 TAHUN 2008 TENTANG INFORMASI DAN TRANSAKSI ELEKTRONIK</b> <i>Oleh : Wahyu Tris Haryadi</i> <i>Dosen Program Studi Ilmu Hukum Fakultas Hukum</i> <i>Universitas Bhayangkara Surabaya</i> .....	119
<b>LEGALITAS NOTARIS SEBAGAI TERSANGKA ATAS AKTA YANG DIBUATNYA</b> <i>Oleh : Faradian Yudhanto</i> <i>Dosen Program Studi Ilmu Hukum Fakultas Hukum</i> <i>Universitas Kartini Surabaya</i> .....	134

**PENEGAKAN HUKUM JUDI ONLINE BERDASARKAN PENERAPAN KUHP DAN UNDANG-UNDANG NO. 19 TAHUN 2016 TENTANG PERUBAHAN ATAS UNDANG-UNDANG NO. 11 TAHUN 2008 TENTANG INFORMASI DAN TRANSAKSI ELEKTRONIK**

*Oleh : Wahyu Tris Haryadi*

*Dosen Program Studi Ilmu Hukum Fakultas Hukum Universitas Bhayangkara Surabaya*

Email :

**Abstrak**

Untuk menanggulangi perjudian yang dilakukan di internet, telah dikeluarkan Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Ketika berhadapan dengan “*internet gambling*” tetap saja akan ada masalah baru yang akan muncul, terutama menyangkut barang bukti. Jika, pada perjudian biasa alat yang akan dipakai untuk berjudi seperti dadu atau kartu serta uang yang dipakai untuk bertaruh sudah cukup untuk dipakai sebagai barang bukti. Sedangkan, dalam “*internet gambling*” perjudian dilakukan seperti permainan komputer biasa. Pada perjudian yang dilakukan melalui internet taruhan dibayar bukan dari tangan ke tangan, tapi ditransfer langsung dengan menulis nomor *account* kartu kredit melalui internet pula.

Berdasarkan hal tersebut di atas, maka banyak timbul permasalahan-permasalahan hukum dalam penelitian ini, antara lain : bagaimana cara membuktikan tindak pidana perjudian *online*, sementara KUHP belum mengenal adanya internet. Apakah pemenuhan unsur perjudian *online* hanya dengan memenuhi unsur-unsur dalam tindak pidana perjudian di dalam KUHP. Selanjutnya, mengenai bukti-bukti transfer apakah dapat juga dijadikan sebagai bukti, mengingat tentunya tidak ada spesifikasi khusus yang menjelaskan adanya transaksi perjudian.

Penelitian ini adalah penelitian hukum normatif. Sifat penelitian adalah deskriptif analisis. Jenis data yang digunakan adalah data sekunder yang bersumber dari bahan hukum primer, sekunder, dan tertier. Data sekunder dikumpulkan dengan teknik studi kepustakaan dan studi lapangan dengan alat pengumpulan data berupa wawancara. Selanjutnya, data-data tersebut dianalisa dengan menggunakan metode analisa kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa : Penegakan hukum judi online masih menggunakan instrumen Pasal 303 KUHP daripada Pasal 27 ayat (2) Jo. Pasal 45 UU ITE; Kendala penegakan hukum judi online yang dilakukan, yaitu sanksi pidana dalam UU ITE lebih rendah daripada KUHP, kurangnya pemahaman penyidik mengenai perkembangan teknologi, penggunaan bukti elektronik membutuhkan keterangan ahli; Solusinya adalah menerapkan asas *lex specialis derogat legi generalis*, mengadakan pelatihan bimbingan teknologi informasi, mengajukan permohonan penambahan anggaran dan sarana prasarana.

***Kata Kunci : Penegakan hukum; Judi Online***

**I. LATAR BELAKANG DAN RUMUSAN MASALAH**

Penyidikan terhadap tindak pidana perjudian ternyata masih menemui hambatan ketika dihadapkan dengan proses pembuktian perjudian melalui internet, karena dalam KUHP tidak diatur



adanya unsur-unsur yang mengandung teknologi informasi, sementara pada kasus perjudian melalui internet (“*internet gambling*”) semua dilakukan melalui media internet.<sup>1</sup> Oleh karena itu untuk menanggulangi perjudian yang dilakukan di internet, telah dikeluarkan Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, dengan ancaman Pasal 45 ayat (1) yang menyatakan bahwa :

“Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (1), ayat (2), ayat (3), atau ayat (4) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah)”.

Dalam Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, juga diatur tentang pengesahan alat bukti perjudian melalui internet yaitu Pasal 5 ayat (1) dan (2) yang menyatakan bahwa :

- (1) “Informasi Elektronik dan/ atau Dokumen Elektronik dan/ atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah.
- (2) Dokumen Elektronik dan/ atau hasil cetaknya sebagaimana dimaksud pada ayat (1) merupakan perluasan dari alat bukti yang sah sesuai dengan Hukum Acara yang berlaku di Indonesia.”

Penegakan hukum mengenai tindak pidana perjudian *online* tersebut sulit dilakukan, karena perbuatan tersebut dapat dilakukan setiap saat oleh siapapun dan dimanapun yang seringkali tidak dapat diawasi oleh para penegak hukum. Adanya tindak pidana perjudian ini, menggambarkan keterpurukan masyarakat baik secara ekonomis maupun moral. Perkembangan teknologi informasi dengan adanya internet menimbulkan bentuk kejahatan baru dalam perjudian yakni perjudian melalui internet (“*internet gambling*”). Tindak pidana perjudian melalui internet ini, mengakibatkan pemberantasan perjudian semakin sulit untuk dilakukan, karena perbuatan tersebut dapat dilakukan dengan pihak manapun, tanpa terlihat oleh siapapun, dan dapat dilakukan dimanapun.<sup>2</sup>

Ketika berhadapan dengan “*internet gambling*” tetap saja akan ada masalah baru yang akan muncul, terutama menyangkut barang bukti. Jika, pada perjudian biasa alat yang akan dipakai untuk berjudi seperti dadu atau kartu serta uang yang dipakai untuk bertaruh sudah cukup untuk dipakai sebagai barang bukti. Sedangkan, dalam “*internet gambling*” perjudian dilakukan seperti permainan komputer biasa. Pada perjudian yang dilakukan melalui internet taruhan dibayar bukan dari tangan ke tangan, tapi ditransfer langsung dengan menulis nomor *account* kartu kredit melalui internet pula. Sejak ICI (*Internet Casinos Inc.*) memperkenalkan “*internet gambling*” pada 18 Agustus 1995 yang meliputi 18 permainan casino yang berbeda, ICI telah melayani lebih dari 40.000 pendaftar dan mencatat lebih dari 7 juta kunjungan (yaitu situs di internet secara sengaja maupun tidak sengaja) per bulan.

---

<sup>1</sup> Hetty Hassanah, “Tindak Pidana Perjudian Melalui Internet (*Internet Gambling*) Ditinjau Dari Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik”, *Majalah Ilmiah Unikom*, Vol. 8, No. 2, hlm. 232

<sup>2</sup> *Ibid.*, hlm. 233



Selanjutnya “internet gambling” merupakan sebuah industri yang berkembang dalam dunia siber (cyberspace).<sup>3</sup>

Dalam penelitian ini akan menjawab permasalahan-permasalahan yang timbul, antara lain mengenai bagaimana cara membuktikan tindak pidana perjudian *online*, sementara KUHP belum mengenal adanya internet. Apakah pemenuhan unsur perjudian *online* hanya dengan memenuhi unsur-unsur dalam tindak pidana perjudian di dalam KUHP. Selanjutnya, mengenai bukti-bukti transfer apakah dapat juga dijadikan sebagai bukti, mengingat tentunya tidak ada spesifikasi khusus yang menjelaskan adanya transaksi perjudian.

Terhadap pasal yang disangkakan kepada pelaku tindak pidana tersebut masih menggunakan Pasal 303 ayat (1) KUHPidana, bukan Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Padahal, sesuai asas “*lex specialis derogat lex generali*”, bahwasanya hukum yang bersifat khusus (“*lex specialis*”) mengesampingkan hukum yang bersifat umum (“*lex generalis*”).<sup>4</sup> Sesuai Pasal 63 ayat (1) KUHP, menyatakan bahwa : “Jika suatu perbuatan masuk dalam suatu aturan pidana yang umum, diatur pula dalam aturan pidana yang khusus, maka hanya yang khusus itulah yang diterapkan”.

Dalam hal ini, tindak pidana perjudian *online* telah terdapat pengaturannya di dalam Pasal 27 UU ITE yang ancaman hukumannya adalah 6 (enam) tahun penjara. Sementara, menurut Pasal 303 ayat (1) KUHP Jo. Undang-Undang No. 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian, ancaman hukuman tindak pidana perjudian adalah selama 10 (sepuluh) tahun penjara. Penelitian ini mencoba menganalisis kenapa Subnit Judisila Subnit VC Sat.Reskrim Polrestabes Medan masih menggunakan Pasal 303 ayat (1) KUHP sementara telah terdapat pengaturan yang khusus lagi mengenai tindak pidana perjudian *online* yaitu Pasal 27 UU ITE.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka adapun permasalahan yang dapat dirumuskan, adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana penegakan hukum tindak pidana perjudian *online* (“*internet gambling*”) dengan menggunakan instrumen KUHP dan UU ITE ?
2. Bagaimana kendala penegakan hukum terkait pengungkapan tindak pidana perjudian *online* (“*internet gambling*”) dengan menggunakan instrumen KUHP dan UU ITE ?
3. Apa solusi untuk menghadapi kendala penegakan hukum dalam kaitannya dengan pengungkapan tindak pidana perjudian *online* (“*internet gambling*”) ?

<sup>3</sup> *Ibid.*, hlm. 233

<sup>4</sup> Menurut Bagir Manan, terdapat beberapa prinsip yang harus diperhatikan dalam asas “*lex specialis derogat legi generalis*”, yaitu : 1) Ketentuan-ketentuan yang didapati dalam aturan hukum umum tetap berlaku, kecuali yang diatur khusus dalam aturan hukum khusus tersebut; 2) Ketentuan-ketentuan *lex specialis* harus sederajat dengan ketentuan-ketentuan *lex generalis* (undang-undang dengan undang-undang); 3) Ketentuan-ketentuan *lex specialis* harus berada dalam lingkungan hukum (rezim) yang sama dengan *lex generalis*. KUHD dan KUHP erdata sama-sama termasuk lingkungan hukum keperdataan. Sumber : Bagir Manan, *Hukum Positif Indonesia*, (Yogyakarta : FH UII Press, 2004), hlm. 56



Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian yuridis normatif dengan menggunakan pendekatan peraturan perundang-undangan (*statute approach*) dalam melakukan pengkajian terhadap “Penegakan Hukum Judi Online Berdasarkan Penerapan KUHP dan Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik”. Yuridis normatif merupakan penelitian terhadap KUHP, Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik sebagaimana telah diubah Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang No. 11

## II. PEMBAHASAN

### A. Perjudian Online

#### 1. Pengertian Perjudian

Menurut Kartini Kartono dalam bukunya yang berjudul “Patologi Sosial”, perjudian adalah pertarungan dengan sengaja yaitu mempertaruhkan suatu nilai atau sesuatu yang dianggap bernilai dengan menyadari adanya resiko dan harapan-harapan tertentu dalam peristiwa-peristiwa permainan, pertandingan, perlombaan dan kejadian-kejadian yang tidak atau belum pasti hasilnya.<sup>5</sup>

Pengaturan perjudian sendiri dapat ditemukan dalam Pasal 303 KUHP, Pasal 303 bis KUHP dan Undang-Undang No. 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian. Perjudian (*gambling*) dalam kamus Webster didefinisikan sebagai suatu kegiatan yang melibatkan elemen risiko. Risiko didefinisikan sebagai kemungkinan terjadinya suatu kerugian. Sementara, K.C. Carson dan J.N. Butcher dalam buku “*Abnormal Psychology and Modern Life*”, mendefinisikan perjudian sebagai memasang taruhan atas suatu permainan atau kejadian tertentu dengan harapan memperoleh suatu hasil atau keuntungan yang besar. Apa yang dipertaruhkan dapat saja berupa uang, barang berharga, makanan, dan lain-lain yang dianggap memiliki nilai tinggi dalam suatu komunitas.<sup>6</sup>

#### 2. Unsur-Unsur Tindak Pidana Perjudian

Dari pemaparan diatas mengenai perjudian, maka ada 3 (tiga) unsur yang harus terpenuhi agar suatu perbuatan dapat dikategorikan perjudian, ketiga unsur tersebut adalah<sup>7</sup> :

- a. “Permainan /perlombaan Perbuatan yang dilakukan biasanya berbentuk permainan atau perlombaan. Jadi dilakukan semata-mata untuk bersenang-senang atau kesibukan untuk mengisi waktu senggang guna menghibur hati. Jadi bersifat rekreatif. Namun disini para pelaku tidak harus terlibat dalam permainan. Karena boleh jadi mereka adalah penonton atau orang yang ikut bertaruh terhadap jalannya sebuah permainan atau perlombaan.
- b. Untung-untungan. Artinya, untuk memenangkan permainan atau perlombaan ini lebih banyak digantungkan kepada unsur spekulatif / kebetulan atau untung-untungan. Atau faktor kemenangan

---

<sup>5</sup> N.E. Algra dan H.R.W. Gokkel, *Kamus Istilah Hukum*, diterjemahkan oleh Saleh Adiwinata, dkk., (Jakarta : Bina Cipta, 1983), hlm. 186-56

<sup>6</sup> Carson K.C. dan Butcher J.N., *Abnormal Psychology and Modern Life*, (New York : Harper Collins Publisher, Inc., 1992), hlm.23

<sup>7</sup> Moeljatno, *Kejahatan Terhadap Ketertiban Umum*, (Jakarta : Bina Aksara, 1984), hlm. 41



yang diperoleh dikarenakan kebiasaan atau kepintaran pemain yang sudah sangat terbiasa atau terlatih.

- c. Ada taruhan. Dalam permainan atau perlombaan ini ada taruhan yang dipasang oleh para pihak pemain atau bandar. Baik dalam bentuk uang ataupun harta benda lainnya. Bahkan kadang istripun bisa dijadikan taruhan. Akibat adanya taruhan maka tentu saja ada pihak yang diuntungkan dan ada yang dirugikan. Unsur ini merupakan unsur yang paling utama untuk menentukan apakah sebuah perbuatan dapat disebut sebagai judi atau bukan<sup>8</sup>.

### 3. Perkembangan Perjudian Online

Sejarah perjudian *online* dari dimulai pada tahun 1994 sampai akhir tahun 2001. Berikut dibawah ini adalah sejarah singkatnya<sup>8</sup> :

- a. “Pada Tahun 1994 : *Microgaming* (salah satu pengembang perangkat lunak dan pemasok perangkat lunak perjudian terbesar di dunia) didirikan.
- b. Pada Tahun 1995 : *Kriptologi*, perusahaan yang dirancang untuk mengembangkan paket perangkat lunak yang bisa memproses transaksi dengan aman, didirikan
- c. Pada Tahun 1996 : *Boss Specialtidningar AB* memulai pengembangan sistem operasi kasino *online*. *Microgaming* mulai berkonsentrasi pada pengembangan teknologi kasino *online*. *Intercasino* mulai beroperasi dan mengklaim sebagai kasino internet pertama yang menerima uang sungguhan untuk bertaruh
- d. Pada Tahun 1997 : Perkembangan *Boss Casinos* yang dipindahkan ke Boss Media AB terletak di Antigua Barbuda. Antigua Barbuda adalah satu dari sedikit negara yang memberlakukan judi *online*.
- e. Pada Tahun 1998 : *Microgaming* meluncurkan slot jackpot progresif *online* pertama, yang diberi nama *Cash Splash*. Undang-Undang Larangan Perjudian Internet diperkenalkan di Amerika Serikat. RUU tersebut gagal untuk lulus. Industri game menghasilkan pendapatan US\$. 834,5 juta.
- f. Pada Tahun 1999 : *Lasseter’s*, kasino internet berlisensi pertama di Australia *Online*. Perkiraan ada sekitar 700 kasino internet yang mengambil taruhan *online*. Perangkat lunak game baru tersedia yang memiliki fungsi multi-player, memungkinkan beberapa pemain bermain bersama dan mengobrol satu sama lain saat terlibat dalam game *online*.
- g. Pada Tahun 2000 : Pemerintah Federal Australia menyampaikan Undang-Undang Moratorium Perjudian Interaktif. Hal ini menjadikannya ilegal untuk kasino *online* manapun, tidak berlisensi dan beroperasi sebelum bulan Mei 2000, untuk beroperasi. *Lasseter’s Online* menjadi satu-satunya kasino *online* yang diizinkan beroperasi di Australia berdasarkan undang-undang baru. Perkiraan ada sekitar 680.000 pelanggan yang menggunakan sistem pembayaran elektronik *online* untuk pertaruhan Internet. Gibraltar dan Isle of Man mulai menawarkan lisensi taruhan olahraga *online*.
- h. Pada Tahun 2001 : Hingga 8 juta orang diperkirakan berjudi *online* dengan uang sungguhan. Ini menjadi legal bagi kasino *online* berlisensi untuk beroperasi di luar Nevada, menurut undang-undang Nevada yang baru. Seorang penjudi *online* memenangkan US\$. 414.119,- bermain slot di kasino *online* Karibia. Ini adalah kemenangan *online* terbesar sampai saat ini”.

### 4. Bentuk-Bentuk Perjudian Online

Berdasarkan Undang-Undang No. 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian yang antara lain menyatakan bahwa perjudian dalam bentuk apapun merupakan suatu kejahatan.<sup>9</sup> Sementara itu, dalam

<sup>8</sup> Microgaming adalah perangkat lunak chip yang menjalankan berbagai mesin yang ditemukan di kasino online. Sumber : Anonymous, “Microgaming dan Sejarah Perjudian Online”, <http://www.suehiroutah.com/sejarah-perjudian-online/>, diakses pada hari Jumat, tanggal 27 April 2018

<sup>9</sup> Pasal 1 Undang-Undang No. 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian



Peraturan Pemerintah No. 9 Tahun 1981 tentang Pelaksanaan Undang-Undang No. 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian, perjudian dikategorikan dalam 3 (tiga) macam, yaitu<sup>10</sup>:

- a. "Perjudian di Kasino, antara lain terdiri dari : Roulette; Black Jack; Baccarat; Creps; Keno; Tombola; Super Ping-Pong; Lotto Fair; Satan; Paykyu; Slot Machine; Ji SI Kie; Big Six Wheel; Chuc a Luck; Lempar paser/bulu ayam pada sasaran atau papan yang berputar; Pachinko; Poker; Twenty One; HwaHwe; Kiu-kiu; dan lain sebagainya.
- b. Perjudian di Tempat Keramaian, antara lain : Lempar Gelang; LemparUang; Kim; Pancingan; Menembak sasaran yang tidak terputar; Lempar bola; Adu ayam; Adu sapi; Adu kerbau; Adu kambing; Pacuan kuda; Pacuan anjing; Mayong; dan Ere-ere.
- c. Perjudian yang dikaitkan dengan kebiasaan. Perjudian dalam bentuk ketiga ini terdiri dari apa yang juga termasuk ke dalam perjudian di tempat yang jauh dari keramaian, yang membuatnya berbeda adalah untuk yang ketiga ini didasari oleh faktor kebiasaan".

## **B. Pembuktian Dalam Hukum Acara Pidana**

### **1. Barang Bukti Yang Digunakan Dalam Acara Pidana di Indonesia**

Kitab Undang-undang Hukum Acara Pidana (KUHAP) memang tidak menyebutkan secara jelas tentang apa yang dimaksud dengan barang bukti. Namun dalam Pasal 39 ayat (1) KUHAP disebutkan mengenai apa-apa saja yang dapat disita, yaitu :

- a. "Benda atau tagihan tersangka atau terdakwa yang seluruh atau sebagian diduga diperoleh dari tindakan pidana atau sebagai hasil dari tindak pidana;
- b. Benda yang telah dipergunakan secara langsung untuk melakukan tindak pidana atau untuk mempersiapkannya;
- c. Benda yang digunakan untuk menghalang-halangi penyelidikan tindak pidana;
- d. Benda yang khusus dibuat atau diperuntukkan melakukan tindak pidana;
- e. Benda lain yang mempunyai hubungan langsung dengan tindak pidana yang dilakukan".

### **2. Alat Bukti Dalam Hukum Acara Pidana**

Pembuktian merupakan bagian yang sangat penting dalam hukum acara terutama hukum acara pidana.<sup>11</sup> Hal itu disebabkan karena pembuktian sangat berkaitan erat dengan benar atau tidak perbuatan seorang terdakwa yang disangkakan melakukan tindak pidana. Pembuktian dalam hukum acara pidana dianggap sebagai proses yang bernilai sejati karena kebenaran yang menjadi tujuannya ialah kebenaran materil. Artinya, hakim harus aktif dalam melakukan pemeriksaan terhadap terdakwa sehingga peristiwanya harus terbukti (*beyond reasonable doubt*).<sup>12</sup>

Alat bukti yang sah untuk diajukan di depan persidangan, sebagaimana diatur dalam Pasal 184 ayat (1) KUHAP adalah :

- a. "Keterangan saksi;
- b. Keterangan ahli;
- c. Surat;

<sup>10</sup> Penjelasan Pasal 1 ayat (1) Peraturan Pemerintah No. 9 Tahun 1981 tentang Pelaksanaan Undang-Undang No. 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian

<sup>11</sup> Eddy O.S. Hiariej, *Teori & Hukum Pembuktian*, (Jakarta : Erlangga, 2012), hlm. 16

<sup>12</sup> Andi Sofyan dalam Parlindungan T. Saragih, "Analisis Yuridis Pembuktian Tindak Pidana Judi Online Menurut Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik", *USU Law Journal*, Vol. 6, No. 2, April 2018, hlm. 22



- d. Petunjuk;
- e. Keterangan terdakwa”.

### **3. Pembuktian Perjudian Online Berdasarkan UU ITE**

Perkembangan selanjutnya terkait alat bukti dalam hukum acara pidana dikenal adanya alat bukti elektronik. Alat bukti elektronik yang di atur dalam aturan khusus, yakni terdapat pada Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik. Jenis alat bukti yang dikenal dalam UU ITE dokumen elektronik dan informasi elektronik.<sup>13</sup>

Pengakuan kedua jenis alat bukti elektronik di atas didasarkan atas Pasal 5 ayat (1) dan (2) UU ITE, berbunyi :

- (1) “Infomasi elektronik dan/atau dokumen elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah.
- (2) Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya sebagaimana dimaksud pada ayat (1) merupakan perluasan dari alat bukti yang sah sesuai dengan Hukum Acara yang berlaku di Indonesia”.

Penegasan terhadap keberlakuan dokumen elektronik dan informasi elektronik sebagai alat bukti semakin dipertegas dengan perubahan Undang- Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Perubahan tersebut terdapat pada Pasal 5 isinya tetap, akan tetapi penjelasannya berubah yang semakin mempertegas keberadaannya, yaitu :

Penjelasan Pasal 5 ayat (1) dan (2) UU ITE, berbunyi:

- (1) “Bahwa keberadaan Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik mengikat dan diakui sebagai alat bukti yang sah untuk memberikan kepastian hukum terhadap Penyelenggaraan Sistem Elektronik dan Transaksi Elektronik, terutama dalam pembuktian dan hal yang berkaitan dengan perbuatan hukum yang dilakukan melalui Sistem Elektronik.
- (2) Khusus untuk Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik berupa hasil intersepsi atau penyadapan atau perekaman yang merupakan bagian dari penyadapan harus dilakukan dalam rangka penegakan hukum atas permintaan kepolisian, kejaksaan, dan/atau institusi lainnya yang kewenangannya ditetapkan berdasarkan undang- undang”.

Perlu dipahami bahwa dokumen elektronik merupakan bentuk utama alat bukti elektronik baik yang tercantum dalam UU ITE. Dokumen elektronik sebagai bentuk utama alat bukti elektronik dapat dibagi menjadi beberapa jenis, yaitu<sup>14</sup> :

- a. “Informasi elektronik terdiri atas:

---

<sup>13</sup> Pasal 1 angka 1 Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang- Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik menyebutkan : “Informasi elektronik adalah satu atau sekumpulan data elektronik, termasuk tetapi tidak terbatas pada tulisan, suara, gambar, peta, rancangan, foto, *Electronic Data Interchange* (EDI), surat elektronik (*electronic mail*), telegram, teleks, telex atau sejenisnya, huruf, tanda, angka, Kode Akses, simbol, atau perforasi yang telah diolah yang memiliki arti atau dapat dipahami oleh orang yang mampu memahaminya”. Pasal 1 angka 4 UU ITE menyebutkan : “Dokumen Elektronik adalah setiap Informasi Elektronik yang dibuat, diteruskan, dikirimkan, diterima, atau disimpan dalam bentuk analog, digital, elektromagnetik, optikal, atau sejenisnya, yang dapat dilihat, ditampilkan, dan/atau didengar melalui Komputer atau Sistem Elektronik, termasuk tetapi tidak terbatas pada tulisan, suara, gambar, peta, rancangan, foto atau sejenisnya, huruf, tanda, angka, Kode Akses, simbol atau perforasi yang memiliki makna atau arti atau dapat dipahami oleh orang yang mampu memahaminya”

<sup>14</sup> Muhammad Iqbal Tarigan, “Dokumen Elektronik Sebagai Alat Bukti Dalam Perspektif Pembaruan Hukum Acara Perdata Indonesia”, Tesis, Program Magister Ilmu Hukum Fakultas Hukum Universitas Sumatera Utara, Medan, 2014, hlm. 63-68



- 1) Data elektronik adalah semua fakta yang direpresentasikan sebagai input baik dalam bentuk untaian kata (teks), angka (numerik), gambar pencitraan (*images*), suara (*voices*), ataupun gerak (sensor).
- 2) Tulisan adalah hasil menulis; barang yang ditulis; cara menulis, karangan; buku-buku, dan gambaran; lukisan.
- 3) Suara adalah bunyi yang dikeluarkan dari mulut manusia, bunyi binatang, ucapan (perkataan), bunyi bahasa (bunyi ujar), sesuatu yang dianggap sebagai perkataan.
- 4) Gambar adalah tiruan barang yang dibuat dengan coretan pensil dan sebagainya pada kertas dan sebagainya; lukisan
- 5) Peta adalah gambar atau lukisan pada kertas dan sebagainya yang menunjukkan letak tanah, laut, sungai, gunung dan sebagainya; representasi melalui gambar dari suatu daerah yang menyatakan sifat, seperti batas daerah, sifat permukaan; denah.
- 6) Rancangan adalah sesuatu yang sudah dirancang; hasil merancang; rencana; program; desain.
- 7) Foto adalah potret, gambaran; banyangan; pantulan.
- 8) *Elektronic Data Interchange (EDI)* adalah sebuah alat yang dapat digunakan untuk pertukaran sebuah data dimana ia dapat digunakan dapat digunakan untuk mentransmisikan dokumen-dokumen secara elektronik seperti dokumen pemesanan pembelian, *invoice*, catatan pengangkutan barang, penerimaan *advice* dan koresponden bisnis standar lainnya di antara paramitra dagang.
- 9) Surat elektronik (*electronic mail*) adalah pertukaran pesan antar komputer di internet, biasanya tertulis dalam bentuk teks bebas dibanding dalam format tertentu.
- 10) Telegram adalah berita yang dikirim dengan telegraf; kabar kawat.
- 11) Teleks adalah suatu bentuk komunikasi antara dua terminal telephone dimana setiap terminalnya kelihatan seperti dan berfungsi seperti mesin ketik elektrik. Keduanya digunakan untuk menge-print sebuah data (*record*) yang dikomunikasikan
- 12) Teletcopy atau fax adalah salah satu bentuk transmisi elektronik yang sesuai dengan standar faksimili yang dibuat oleh *International Telegraph and Telephone Consultative Committee*.
- 13) Huruf adalah tanda aksara dalam tata tulis yang merupakan anggota abjad yang melambangkan bunyi bahasa; aksara.
- 14) Tanda adalah yang menjadi alamat atau yang menyesuaikan sesuatu, gejala, bukti, pengenal; lambang, petunjuk.
- 15) Angka adalah tanda atau lambang sebagai pengganti bilangan; nomor, nilai.
- 16) Kode akses adalah angka, huruf, simbol, karakter lainnya atau kombinasi di antaranya yang merupakan kunci untuk dapat mengakses komputer dan/atau sistem elektronik lainnya.
- 17) Simbol adalah lambang.
- 18) Perforasi adalah pembuatan lubang pada kertas, kartu dan sebagainya; pelubangan, lubang kecil pada kertas, karton dan sebagainya.
- b. Tulisan adalah hasil menulis; barang yang ditulis; cara menulis, karangan; buku-buku, dan gambaran; lukisan.
- c. Suara adalah bunyi yang dikeluarkan dari mulut manusia, bunyi binatang, ucapan (perkataan), bunyi bahasa (bunyi ujar), sesuatu yang dianggap sebagai perkataan.
- d. Gambar adalah tiruan barang yang dibuat dengan coretan pensil dan sebagainya pada kertas dan sebagainya; lukisan.
- e. Peta adalah gambar atau lukisan pada kertas dan sebagainya yang menunjukkan letak tanah, laut, sungai, gunung dan sebagainya; representasi melalui gambar dari suatu daerah yang menyatakan sifat, seperti batas daerah, sifat permukaan; denah.
- f. Rancangan adalah sesuatu yang sudah dirancang; hasil merancang; rencana; program; desain.
- g. Foto adalah potret, gambaran; banyangan; pantulan.
- h. Huruf adalah tanda aksara dalam tata tulis yang merupakan anggota abjad yang melambangkan bunyi bahasa; aksara.



1. Tanda adalah yang menjadi alamat atau yang menyesuaikan sesuatu, gejala, bukti, pengenalan; lambang, petunjuk.
- j. Angka adalah tanda atau lambang sebagai pengganti bilangan; nomor, nilai.
- k. Kode akses adalah angka, huruf, simbol, karakter lainnya atau kombinasi di antaranya yang merupakan kunci untuk dapat mengakses komputer dan/atau sistem elektronik lainnya.
- l. Simbol adalah lambang.
- m. Perforasi adalah pembuatan lubang pada kertas, kartu dan sebagainya; pelubangan, lubang kecil pada kertas, karton dan sebagainya”.

Sebelum ada Undang-Undang ITE, tindak pidana perjudian telah diatur dalam KUHP, dalam hal ini termuat pada Pasal 303 (KUHP) dan Pasal 303 bis KUHP. Menurut Pasal 303 KUHP, yang dihukum adalah pihak yang mengadakan atau memberi kesempatan bermain judi sebagai mata pencaharian, pihak yang sengaja memberi kesempatan bermain judi kepada umum serta turut bermain judi sebagai mata pencaharian. Sementara itu, Pasal 303 bis KUHP diterapkan pada orang yang mempergunakan kesempatan untuk bermain judi sebagaimana diatur dalam Pasal 303 KUHP di atas. Tindak pidana yang diatur dalam Pasal 303 dan Pasal 303 bis KUHP di atas, hanya meminta aparat untuk membuktikan bahwa telah terjadi perjudian dan orang yang ditangkap adalah bandarnya, atau setidaknya terlibat dalam suatu praktik perjudian.

Penanganan setiap kasus pidana tidak terlepas dari proses pembuktian yang dapat menjadi tolak ukur dan pertimbangan hakim dalam memutuskan sebuah perkara. Berbicara mengenai pembuktian meliputi juga alat-alat bukti dan barang bukti yang dianggap sah menurut hukum acara pidana yang berlaku di Indonesia, dalam hal ini Kitab Undang-Undang Hukum Acara Pidana. membuktikan berarti meyakinkan hakim tentang kebenaran dalil atau dalil-dalil yang dikemukakan dalam suatu persengketaan, dan pembuktian hanya diperlukan pada proses persidangan di pengadilan saja. Sementara itu membuktikan menurut arti yuridis berarti memberi dasar yang cukup kepada hakim dalam memeriksa suatu perkara, untuk mendapatkan keyakinan bagi hakim tentang kebenaran peristiwa dalam suatu perkara.<sup>15</sup>

Pembuktian merupakan titik sentral pemeriksaan perkara dalam sidang pengadilan. Pembuktian adalah ketentuan-ketentuan yang berisi penggarisan dan pedoman tentang cara-cara yang dibenarkan undang-undang untuk membuktikan kesalahan yang didakwakan kepada terdakwa, melalui alat-alat bukti yang dibenarkan undang-undang untuk selanjutnya dipergunakan hakim dalam membuktikan kesalahan terdakwa. Oleh karena itu, hakim tidak dapat mempergunakan alat bukti yang bertentangan dengan undang-undang, karena kebenaran atas suatu putusan harus teruji dengan alat bukti yang sah secara hukum serta memiliki kekuatan pembuktian yang melekat pada setiap alat bukti yang ditemukan. Selain alat bukti, barang bukti juga merupakan hal yang sangat penting dalam proses pembuktian pada suatu tindak pidana tidak terkecuali tindak pidana perjudian melalui internet (*internet*

---

<sup>15</sup> Hetty Hassanah, *Op.cit.*, hlm. 235.



*gambling*). Barang bukti tersebut dapat diperoleh melalui pengeledahan dan penyitaan yang dapat dilakukan oleh Penyidik.<sup>16</sup>

Berdasarkan Pasal 43 ayat (3) UU ITE, ditegaskan bahwa pengeledahan dan/atau penyitaan sistem elektronik serta penangkapan dan penahanan pelaku *cyber crime* harus dilakukan atas izin dari Ketua Pengadilan Negeri setempat dalam waktu 1 x 24 jam (satu kali dua puluh empat jam). Ketentuan di atas merupakan suatu hal yang sulit untuk diwujudkan, karena tidak dimungkinkan mendapatkan surat izin dari Ketua Pengadilan Negeri setempat untuk melakukan hal termaksud dalam waktu yang sangat singkat itu. Selain itu, sampai saat ini belum ada Peraturan Pemerintah atas UU ITE, termasuk mengenai pelaksanaan pengeledahan, penyitaan, penangkapan serta penahanan tersangka kasus perjudian melalui internet ini.<sup>17</sup> Adanya perjudian melalui internet (*internet gambling*), harus dapat dibuktikan berdasarkan alat-alat bukti yang dibenarkan undang-undang. Berbicara tentang pembuktian pada perjudian melalui internet tidak terlepas dari ketentuan mengenai alat bukti sebagaimana diatur dalam UU ITE. Pada Pasal 5 ayat (1) UU ITE disebutkan bahwa Informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah.

Sementara itu, Pasal 5 ayat (2) UU ITE juga menegaskan bahwa Informasi elektronik dan/atau Dokumen elektronik dan/atau hasil cetaknya sebagaimana dimaksud pada ayat 1 di atas merupakan perluasan dari alat bukti yang sah sesuai dengan hukum acara yang berlaku di Indonesia. Terlihat jelas bahwa *Website* penyelenggara perjudian melalui internet, *E-mail* serta sms peserta judinya merupakan salah satu bagian dari informasi elektronik yang dapat dianggap sebagai alat bukti yang sah secara hukum, dan merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari ketentuan mengenai alat bukti dan pembuktian sebagaimana diatur dalam KUHAP, dalam hal ini perluasan dari alat bukti petunjuk. Dengan demikian, *Website* penyelenggara perjudian melalui internet, *E-mail* serta sms peserta judinya memiliki kekuatan pembuktian sebagai salah satu alat bukti khususnya dalam kasus perjudian melalui internet ini. Selain itu, keterangan saksi dan keterangan ahli dapat dijadikan alat bukti pada proses pembuktian tindak pidana perjudian melalui internet termaksud.<sup>18</sup>

Sistem pembuktian yang dianut oleh KUHAP yaitu sistem pembuktian menurut undang-undang secara negatif, yang merupakan perpaduan antara sistem pembuktian menurut undang-undang secara positif dengan sistem pembuktian menurut keyakinan atau *conviction in time theory*, sejalan dengan ketentuan Pasal 183 KUHAP yang menegaskan bahwa hakim tidak boleh menjatuhkan pidana kepada seseorang kecuali apabila dengan sekurang-kurangnya dua alat bukti yang sah diperoleh keyakinan bahwa suatu tindak pidana benar-benar terjadi dan bahwa terdakwa yang bersalah melakukannya.

---

<sup>16</sup> *Ibid.*

<sup>17</sup> *Ibid.*

<sup>18</sup> *Ibid.*, hlm. 236



Alat bukti dimaksud adalah *Website* penyelenggara perjudian melalui internet, *E-mail* serta sms peserta judinya, keterangan saksi dan keterangan ahli di bidang teknologi informasi.<sup>19</sup>

Tujuan pembuktian dalam proses persidangan pada kasus perjudian melalui internet bagi jaksa penuntut umum merupakan suatu usaha meyakinkan hakim melalui alat-alat bukti yang ada, agar terdakwa dalam hal ini penyelenggara dan pelaku perjudian melalui internet, dapat dinyatakan bersalah sesuai dakwaan jaksa tersebut. Sementara itu, pembuktian dalam proses persidangan pada kasus perjudian melalui internet bagi hakim merupakan dasar untuk memberikan pertimbangan hukum dalam memutus suatu perkara (dalam hal ini perkara pidana), sedangkan bagi terdakwa sendiri merupakan usaha untuk meyakinkan hakim melalui alat-alat bukti yang ada agar terdakwa itu dapat dibebaskan dari hukuman atau dilepaskan dari segala tuntutan atau setidaknya dapat memperoleh keringanan apabila terbukti bersalah dan dijatuhi putusan. Dengan demikian, pembuktian terbukti sangat penting dalam menentukan putusan hakim termasuk pada kasus perjudian melalui internet (*internet gambling*) ini.<sup>20</sup>

### **C. Kelemahan UU ITE Dalam Pembuktian Tindak Pidana Perjudian Online**

Adanya perjudian melalui internet (*internet gambling*), harus dapat dibuktikan berdasarkan alat-alat bukti yang dibenarkan undang-undang. Berbicara tentang pembuktian pada perjudian melalui internet tidak terlepas dari ketentuan mengenai alat bukti sebagaimana diatur dalam UU ITE. Pasal 5 ayat (1) UU ITE disebutkan bahwa “Informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah”.

Pasal 1 angka 1 UU ITE, yang dimaksud dengan :

“Informasi elektronik adalah satu atau sekumpulan data elektronik, termasuk tetapi tidak terbatas pada tulisan, suara, gambar, peta, rancangan, foto, *Electronic Data Interchange (EDI)*, surat elektronik (*electronic mail*), telegram, telex, *teletype*, atau sejenisnya, huruf, tanda, angka, kode akses, simbol atau perforasi yang telah diolah yang memiliki arti atau dapat dipahami oleh orang yang mampu memahaminya”.

Sementara itu, Pasal 1 angka 4 UU ITE menyebutkan, bahwa yang dimaksud dengan :

“Dokumen elektronik adalah setiap informasi elektronik yang dibuat, diteruskan, dikirimkan, diterima atau disimpan dalam bentuk analog, digital, elektromagnetik, optikal atau sejenisnya, yang dapat dilihat, ditampilkan dan/atau didengar melalui komputer atau sistem elektronik, termasuk tetapi tidak terbatas pada tulisan, suara, gambar, peta, rancangan, foto atau sejenisnya, huruf, tanda, angka, kode akses, simbol atau perforasi yang telah diolah yang memiliki arti atau dapat dipahami oleh orang yang mampu memahaminya”.

<sup>19</sup> *Ibid.*, hlm. 236-237

<sup>20</sup> *Ibid.*, .lm. 237



Apabila ditelaah, maka *Website* penyelenggara perjudian melalui internet dan *E-mail* peserta judinya, serta sms merupakan bagian dari informasi elektronik, sehingga dapat dikategorikan sebagai salah satu alat bukti yang sah secara hukum.<sup>21</sup>

Barang bukti tersebut dapat diperoleh melalui penggeledahan dan penyitaan yang dapat dilakukan oleh Penyidik. Berdasarkan Pasal 43 ayat (3) UU ITE, ditegaskan bahwa penggeledahan dan/atau penyitaan sistem elektronik serta penangkapan dan penahanan pelaku *cyber crime* harus dilakukan atas izin dari Ketua Pengadilan Negeri setempat dalam waktu 1x24 jam (satu kali dua puluh empat jam). Ketentuan di atas merupakan suatu hal yang sulit untuk diwujudkan, karena tidak dimungkinkan mendapatkan surat izin dari Ketua Pengadilan Negeri setempat untuk melakukan hal termaksud dalam waktu yang sangat singkat itu. Selain itu, sampai saat ini belum ada Peraturan Pemerintah RI atas UU ITE, termasuk mengenai pelaksanaan penggeledahan, penyitaan, penangkapan serta penahanan tersangka kasus perjudian melalui internet ini.<sup>22</sup>

Selain kelemahan pemenuhan bukti elektronik tersebut, kelemahan UU ITE adalah sanksi pidana terhadap judi online (vide : Pasal 45 UU ITE) lebih rendah dari ancaman sanksi pidana dalam Pasal 303 KUHP. Pasal 45 UU ITE, terdapat sanksi pidana dengan ancaman hukuman selama 6 tahun, sementara Pasal 303 KUHP adalah 10 tahun. Dikaitkan dengan Pasal 63 ayat (1) KUHP bahwasanya : “Jika suatu perbuatan masuk dalam lebih dari satu aturan pidana, maka yang dikenakan hanya salah satu di antara aturan-aturan itu; jika berbeda- beda, yang dikenakan yang memuat ancaman pidana pokok yang paling berat”. Oleh karenanya, berangkat dari ketentuan tersebut Penyidik Subnit VC Sat.Reskrim Polrestabes Medan telah benar dalam penerapan Pasal 303 KUHP terhadap pelaku judi online karena hukuman sanksi pidananya lebih berat daripada Pasal 45 UU ITE.

Dalam Pasal 63 ayat (2) KUHP, bahwasanya : “Jika suatu perbuatan masuk dalam suatu aturan pidana yang umum, diatur pula dalam aturan pidana yang khusus, maka hanya yang khusus itulah yang diterapkan”. Dikaitkan dengan penegakan hukum judi online yang telah dilakukan Penyidik Subnit VC Sat.Reskrim Polrestabes Medan yang menerapkan Pasal 303 KUHP daripada Pasal 45 UU ITE adalah menyalahi ketentuan tersebut.

#### **D. Penerapan KUHP dan UU ITE Dalam Perkara Judi Online Harus Mengedepankan Asas *Lex Specialis Derogat Legi Generalis***

Dari uraian-uraian unsur Pasal 303 ayat (1) ke 2 KUHP maupun Pasal 27 ayat (2) UU ITE pada pembahasan sebelumnya, maka sesuai dengan pengertian tidak pidana perjudian *online* dimana diatur dalam Pasal 27 ayat (2) UU ITE. Seharusnya penyidik menerapkan pasal tunggal dengan menerapkan Pasal 27 ayat (2) UU ITE yang merupakan aturan khusus (*lex specialis*) dari Pasal 303 ayat (1) ke-2 KUHP yang merupakan aturan umum (*lex generalis*).

<sup>21</sup> *Ibid.*, hlm. 236

<sup>22</sup> *Ibid.*, hlm. 235



Adapun syarat-syarat yang dimaksud mencakup tindak pidana *lex specialis* harus mengandung semua unsur pokok tindak pidana *lex generalis*. Ditambah satu atau beberapa unsur khusus dalam *lex specialis* yang tidak terdapat dalam *lex generalis*-nya. Dalam hal ini unsur pokok yang terdapat dalam Pasal 303 ayat (1) ke-2 KUHP, yaitu: a) barang siapa; b) tanpa izin; c) dengan sengaja; d) menawarkan atau memberi kesempatan kepada khalayak umum untuk bermain judi atau dengan sengaja turut serta dalam perusahaan untuk itu, dengan tidak peduli apakah untuk menggunakan kesempatan adanya suatu syarat atau dipenuhinya sesuatu tata cara.<sup>23</sup> Kemudian penambahan unsur khusus dalam Pasal 27 ayat 2 UU ITE yaitu: a. dengan sengaja; b. tanpa hak; c. mendistribusikan, menstransmisikan, membuat dapat diaksesnya; d. informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian.

Ruang lingkup *lex specialis* dan *lex generalis* harus sama. Baik Pasal 303 ayat (1) ke-2 KUHP, maupun Pasal 27 ayat (2) UU ITE merupakan aturan pidana. Selain itu terdapat persamaan subjek hukum antara tindak pidana *lex specialis* dengan subjek hukum *lex generalis*. Kalau subjek hukum *lex generalis*-nya orang maka subjek hukum *lex specialis*-nya juga harus orang. Hal demikian juga meliputi terdapat persamaan objek tindak pidana antara *lex specialis* dengan objek *lex generalis*. Objek tindak pidana dalam Pasal 303 ayat (1) ke-2 KUHP maupun Pasal 27 ayat (2) UU ITE adalah tindak pidana perjudian serta adanya persamaan kepentingan hukum yang hendak dilindungi dalam *lex specialis* dengan *lex generalis*-nya dan sumber hukum *lex specialis* harus sama tingkatannya dengan sumber hukum *lex generalis*-nya.<sup>24</sup>

#### **E. Mengadakan Pelatihan Bimbingan Teknologi Informasi**

Meningkatkan kemampuan Sumber Daya Manusia (SDM) dengan cara memberikan pelatihan terhadap setiap anggota agar kasus- kasus yang berhubungan dengan *Cyber Crime* dapat ditangani dengan maksimal. Karena di dalam menjalankan tugasnya setiap anggota Polri dituntut untuk bersikap Profesional, Modern dan Terpercaya (Promoter) dalam menangani semua kasus mulai dari menerima laporan dari masyarakat, proses penyelidikan, proses penyidikan hingga proses pemberkasan (BAP) dan juga setiap tahunnya modus- modus *Cyber Crime* semakin bervariasi dan semakin canggih. Oleh karenanya, kepolisian dituntut untuk bisa mengatasi jenis-jenis kejahatan yang bersifat canggih tersebut. Peningkatan sarana dan prasarana serta melengkapi peralatan yang menunjang dalam proses penyelidikan dan penyidikan, sehingga dapat mempermudah dalam menangani kasus yang berkaitan dengan *Cyber Crime* khususnya perjudian melalui internet.

---

<sup>23</sup> Adami Chazawi dan Ardi Ferdian, *Tindak Pidana dan Transaksi Elektronik Penyerangan Terhadap Kepentingan Hukum Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Transaksi Elektronik*, (Malang : Bayumedia Publishing, 2011), hlm. 54

<sup>24</sup> Muhammad Fajrul Falah, dkk., "Perjudian Online : Kajian Pidana Atas Putusan Nomor 1033/PID.B/2014/PN.BDG", e-Journal Lentera Hukum, Vol. 4, Issue 1, 2017, hlm. 43



Selain itu, diperlukan juga meningkatkan kinerja penyidik dan mengadakan evaluasi kasus setiap selesai menangani suatu kasus. Peningkatan dan evaluasi ini dimaksudkan agar dapat menyadari kelemahan-kelemahan dan kekurangan-kekurangan dalam setiap pengungkapan tindak pidana perjudian *online*. Selanjutnya setiap anggota harus siap menangani kasus secara maksimal. Dengan adanya evaluasi kasus ini diharapkan juga dapat memahami kekurangan-kekurangan dari kesalahan anggota yang bekerja kurang maksimal, sehingga dapat dijadikan peringatan pada setiap anggota yang lainnya agar tidak melakukan kecerobohan dalam menjalankan tugas-tugas selanjutnya dikemudian hari.

### III. KESIMPULAN

Penegakan hukum judi online masih menggunakan instrumen Pasal 303 KUHP daripada Pasal 27 ayat (2) Jo. Pasal 45 UU ITE. Ancaman hukuman pidana penjara berdasarkan Pasal 303 KUHP adalah 10 tahun, lebih berat daripada Pasal 27 (2) Jo. Pasal 45 UU ITE yang hanya 6 tahun. Dikaitkan dengan masa penahanannya, maka penerapan KUHP oleh penyidik dapat memperoleh waktu yang lama (120 hari) untuk melakukan pemberkasan daripada menggunakan UU ITE (60 hari).

Kendala penegakan hukum judi online ("*internet gambling*"), yaitu :

- a. Sanksi pidana terhadap judi online berdasarkan Pasal 45 UU ITE lebih rendah dari ancaman sanksi pidana dalam Pasal 303 KUHP.
- b. Perbedaan waktu penahanan. Pasal 303 KUHP waktu penahanan maksimal 120 hari. Sedangkan, jika menggunakan Pasal 45 UU ITE, penyidik hanya mendapatkan waktu penahanan 60 hari. Dengan beban pekerjaan pemberkasan yang begitu tinggi, penyidik membutuhkan waktu penahanan yang lebih lama agar penanganan perkara judi online dapat diselesaikan dengan baik. Akan tetapi, hal ini menyebabkan Pasal 45 UU ITE menjadi tidak diterapkan sebagai pasal yang utama. Padahal, asas *lex specialis derogat lex generali* mengharuskan penyidik untuk menerapkan instrumen UU ITE daripada KUHP.
- c. Kurangnya pemahaman dan penguasaan penyidik di bidang teknologi informasi, tidak seimbang dengan perkembangan kemampuan pelaku judi online.
- d. Penggunaan bukti elektronik membutuhkan keterangan ahli, lembaga penyidik mempunyai anggaran untuk membiayai honorarium ahli tersebut.

Adapun solusi mengatasi kendala penegakan hukum dalam kaitannya dengan pengungkapan tindak pidana perjudian *online* ("*internet gambling*"), sebagai berikut :

- a. Penerapan KUHP dan UU ITE dalam perkara judi online harus mengedepankan asas *lex specialis derogat legi generalis*. Artinya, terhadap judi online harus diterapkan UU ITE bukan KUHP.

- b. Mengajukan permohonan penambahan anggaran dan sarana prasarana untuk mendukung penerapan UU ITE terhadap judi online yang membutuhkan bukti elektronik yang diterangkan lagi oleh ahli yang mempunyai keahlian tersebut.

#### IV. DAFTAR BACAAN

- Bungin, Burhan., *Penelitian Kualitatif : Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik, dan Ilmu Sosial Lainnya*, Jakarta : Kencana, 2009.
- Chazawi, Adami., dan Ardi Ferdian, *Tindak Pidana dan Transaksi Elektronik Penyerangan Terhadap Kepentingan Hukum Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Transaksi Elektronik*, Malang : Bayumedia Publishing, 2011.
- Friedman, Lawrence M., *Hukum Amerika Sebuah Pengantar*, diterjemahkan oleh Wishnu Basuki, Jakarta : Tatanusa, 2001.
- Hamzah, Andi., *Hukum Acara Pidana Indonesia*, Edisi ke-2, Jakarta : Sinar Grafika, 2006.
- Harahap, M. Yahya., *Pembahasan Permasalahan dan Penerapan KUHAP*, Jakarta : Sinar Grafika, 2001.
- Hasibuan, Ansori., dan Ruben Ahmad, *Hukum Acara Pidana*, Bandung : Angkasa, 1990.
- Hiariej, Eddy O.S., *Teori & Hukum Pembuktian*, Jakarta : Erlangga, 2012.
- Kartono, Kartini., *Patologi Sosial*, Jilid I, Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2005.
- Makarim, Edmon., *Kompilasi Hukum Telematika*, Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2004.
- Muhammad, Rusli. *Hukum Acara Pidana Kontemporer*, Bandung : Citra Aditya Bakti, 2007.
- Purbo, Onno W., *Kebangkitan Nasional ke-2 Berbasis Teknologi Informasi*, Bandung : Computer Network Research Group, 2007.
- Rahardjo, Satjipto., *Sisi-Sisi Lain Dari Hukum di Indonesia*, Jakarta : Kompas Media Nusantara, 2006.
- Salim, HS., *Perkembangan Teori Dalam Ilmu Hukum*, Jakarta : Rajawali Press, 2012.
- Soekanto, Soerjono., *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Penegakan Hukum*, Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2012.
- Suherman, Ade Maman., *Pengantar Perbandingan Sistem Hukum*, Jakarta : RajaGrafindo Persada, 2004.
- Van Tilborg, Henk C.A., *Fundamental of Cryptology : A Professional Reference and Interactive Tutorial*, Vol. 528, Eindhoven, Belanda : Springer Science & Business Media, 2006.
- Zed, Mestika., *Metode Penelitian Kepustakaan*, Ed. Ke-2, Jakarta : Yayasan Obor Indonesia, Januari 2008.
- Tarigan, Muhammad Iqbal., "Dokumen Elektronik Sebagai Alat Bukti Dalam Perspektif Pembaruan Hukum Acara Perdata Indonesia", Tesis, Program Magister Ilmu Hukum Fakultas Hukum Universitas Sumatera Utara, Medan, 2014.
- Undang-Undang No. 1 Tahun 1946 tentang Peraturan Hukum Pidana atau lazim
- Undang-Undang No. 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian, Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 1974 Nomor 54, Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 3040.
- Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2016 Nomor 251, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5952.