



**ANALISIS YURIDIS PEMBUKTIAN TINDAK PIDANA JUDI ONLINE MENURUT  
UNDANG-UNDANG NO. 11 TAHUN 2008 TENTANG INFORMASI  
DAN TRANSAKSI ELEKTRONIK**

**Parlindungan Twenti Saragih  
Syafruddin Kalo, Mahmud Mulyadi, Edi Yunara**

**twenti.7986@gmail.com**

**ABSTRACT**

The online gambling crime initially took place in 1994 of Antigua and Barbuda countries in the Caribbean which passed freedom of trade and processing legislation, which then allowed the licensing of organizations to build easy online casino openings. Before online casinos, the first fully-functioning gambling software was produced by Mann's software company called microgaming. The use of the software is then guaranteed security by a security company for software called Cryptologic. Given these steps gambling transactions via the internet can be done safely and became the embryo of the first online casino in 1994. In Indonesia gambling is a crime or a criminal offense so that every involved in it will be subject to criminal sanctions. The article governing gambling is Article 303 bis para (1) of the Criminal Code (KUHP). Furthermore, if a person engages in or engages in online gambling, the articles imposed do not refer to the Criminal Code but refer to Article 27 of Law No. 23/1999. 11 Year 2008 About Information And Electronic Transactions, The emergence of online gambling offenses is certainly very difficult to prove because it can be ascertained the investigators are not all have the ability in information and technology (IT). This resulted in the difficulty of the disclosure of online gambling that continues to grow in the community. Online gambling is now not only limited to sites that really provide online gambling but to hide the trail of sites that are pure games not for gambling is also used as a means to smooth the business of online gambling. For example, the card games contained in facebook are often also used or used for online gambling. Based on the above description, it is interesting to discuss the legal issues entitled "Juridical Analysis of Proof of Online Gambling Crime According to Law no. 11 Year 2008 About Information And Electronic Transactions.

Keyword: Online gambling and electronic transactions

**PENDAHULUAN**

**Latar Belakang**

Dunia secara menyeluruh telah memasuki atau terangkum bersama ke dalam dunia *cyber* atau dunia maya.<sup>1</sup> Segala jenis informasi dapat diakses melalui dunia maya lewat jaringan internet. Banyak terjadi perubahan yang ditimbulkan oleh kemajuan yang disebabkan oleh dunia maya mulai dari yang berbau positif sampai pada yang berbau negatif.

Perubahan positif yang tampak begitu cepat salah satunya ialah kemudahan komunikasi dimana sebelumnya harus melalui telepon, saling mengirim surat atau *chatting* melalui komputer dan lain sebagainya, namun sekarang cukup melalui handphone dengan menggunakan kuota internet komunikasi dapat terjalin dengan seluruh kolega yang berada ditempat jauh sekalipun. Perubahan negatif yang ditimbulkan oleh perkembangan dunia maya diantaranya ialah munculnya kejahatan-kejahatan yang sebelumnya bersifat konvensional menjadi kejahatan *cyber*. Salah satu kejahatan yang bersifat konvensional menjadi golongan kejahatan *cyber* ialah tindak pidana judi online.<sup>2</sup>

Tindak pidana judi online awalnya terjadi pada tahun 1994 negara Antigua dan Barbuda di Karibia yang meloloskan undang-undang kebebasan berdagang dan mengolah, yang kemudian membuat perizininan kepada organisasi-organisasi untuk membangun membuka kasino online menjadi mudah. Sebelum kasino *online*, *software* perjudian pertama yang dapat berfungsi secara penuh diproduksi oleh perusahaan *software* asal Pulau Mann bernama *microgaming*.

<sup>1</sup> Implementasi dari perkembangan dunia maya ialah gelombang informasi yang berkecepatan tinggi dimana hal tersebut terjadi juga disebabkan karena pengaruh globalisasi. Globalisasi menurut pandangan sebagian orang ialah meinyapkan dinding dan jarak antara satu bangsa dan bangsa lain, dan antara satu kebudayaan dan kebudayaan lain. Sehingga semuanya menjadi dekat dengan kebudayaan dunia, pasar dunia dan keluarga dunia. Lihat M. Solly Lubis, *Serba-Serbi Politik Hukum, Edisi 2*, (Medan: PT. Sofmedia, 2011), hal. 221-226 dan M. Yahya Harahap, *Beberapa Tinjauan Tentang Permasalahan Hukum, Buku Kesatu*, (Bandung: Citra Aditya Bakti, 1997), hal. 274

<sup>2</sup> Kejahatan dunia maya adalah jenis kejahatan yang berkaitan dengan pemanfaatan sebuah teknologi informasi tanpa batas serta memiliki karakteristik yang kuat dengan sebuah rekayasa teknologi yang mengandalkan kepada tingkat keamanan yang tinggi dan kredibilitas dari sebuah informasi yang disampaikan dan diakses oleh pelanggan internet. Irfan & Masyrofa, *Penanggulangan Cyber Crime*, (Bandung: Pustaka Setia, 2013), hal. 185

Penggunaan *software* itu kemudian dijamin keamanannya oleh sebuah perusahaan keamanan untuk *software* bernama *Cryptologic*. Dengan adanya langkah tersebut transaksi perjudian via internet dapat dilakukan secara aman dan menjadi cikal bakal kasino online pertama di tahun 1994.<sup>3</sup>

Pada tahun 1996 dibentuklah Komisaris Perjudian Kahnawake yang tugasnya mengatur aktivitas perjudian online dari daerah Kahnawake dan menerbitkan lisensi perjudian *online* kepada kasino dan poker online di seluruh dunia. Ini adalah upaya agar kegiatan operasional dari organisasi judi *online* tetap adil dan transparan. Pada akhir tahun sembilan puluhan judi jenis ini mulai mendapatkan popularitas. Jumlah situs perjudian *online* meningkat dari yang tadinya hanya 15 (lima belas) website di tahun 1996 menjadi 200 (dua ratus) website di tahun 1997. Sebuah reportasi yang diterbitkan oleh Frost & Sullivan mengungkapkan bahwa pada tahun 1998 saja pemasukan dari bisnis judi online telah melewati angka 830 (delapan ratus tiga puluh) juta dollar Amerika. Pada tahun yang sama jenis judi *online*, seperti poker online juga diperkenalkan kepada dunia. Tak lama setelah itu pada tahun 1999, judi online dengan metode multiplayer mulai masuk ke pasaran; teknologi ini memungkinkan orang untuk berjudi, mengobrol dan berinteraksi dengan pengguna lain melalui sistem intreraktif.<sup>4</sup>

Di Indonesia judi merupakan kejahatan atau tindak pidana sehingga setiap yang terlibat didalamnya akan dikenakan sanksi pidana. Pasal yang mengatur judi ialah Pasal 303 bis ayat (1) Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP), berbunyi:

“Diancam dengan kurungan paling lama empat tahun 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 pinggirnya maupun di tempat yang dapat dimasuki oleh khalayak umum, kecuali jika untuk mengadakan itu, ada izin dari penguasa yang berwenang.”

Selanjutnya, jika seseorang melakukan atau terlibat judi *online* maka pasal yang dikenakan tidak mengacu pada KUHP akan tetapi mengacu pada Pasal 27 Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik, berbunyi:

”Setiap orang sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, atau membuat dapat diaksesnya Informasi atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian”.

Judi *online* di Indonesia sudah beberapa kali terungkap dimana nilai penghasilan yang diperoleh dari tindak pidana judi *online* cukup besar yang mana akan diuraikan sebagai berikut:

1. DH seorang pemilik situs judi *online* yang berpusat di Jawa Timur, yakni website yang beralamat [www.12shio.org](http://www.12shio.org) memiliki keuntungan sebesar Rp. 2 (dua) miliar per hari. Judi yang ditawarkan melaluisitus tersebut ialah judi bola, togel, poker dan lain sebagainya.<sup>5</sup>
2. Di Jakarta terungkap judi *online* dimana pengelola memperoleh keuntungan sampai omset 60 (enam puluh) juta perhari dengan berkedok pembukaan warnet.<sup>6</sup>

Pada hakikatnya dalam tindak pidana judi yang memperoleh keuntungan baik konvensional maupun online ialah pengelola. Hal demikian dapat dilihat dari kasus judi *online* di atas yang terungkap, yang terjadi pada pemain judi secara khusus judi *online* ialah menimbulkan ketergantungan dan menimbulkan kerugian dalam segi materil dan immateril tidak saja bagi para pemain tetapi juga keluarga mereka.

Munculnya tindak pidana judi *online* tentu sangat sulit dibuktikan karena dapat dipastikan pihak penyidik tidak semua memiliki kemampuan dalam informasi dan teknologi (IT). Hal tersebut berakibat sulit terungkapnya judi *online* yang terus tumbuh berkembang di masyarakat. Judi *online* sekarang tidak hanya sebatas pada situs yang memang benar-benar menyediakan judi *online* akan tetapi untuk menyembunyikan jejak situs yang memang murni permainan bukan untuk judi juga dijadikan sarana untuk memperlancar usaha judi *online*. Misalnya, permainan-permainan kartu yang terdapat dalam *facebook* sering juga dijadikan atau digunakan untuk judi online.

Uraian peristiwa di atas memang benar-benar menuntut kemahiran dibidang IT oleh penyidik untuk mengumpulkan barang bukti dalam tindak pidana judi *online* sehingga dalam proses pembuktian judi *online* alat bukti tercukupi. Hal tersebut tentu berbeda dengan pelaku judi baik pemain maupun pengelola tertangkap tangan maka akan jelas alat bukti dan peristiwa yang terjadi namun apabila tidak tertangkap tangan maka judi online akan sangat sulit untuk memperoleh alat bukti maupu barang bukti.

<sup>3</sup> Anonim, *Judi Online*, <http://eptik-gambling.blogspot.co.id/>, diakses 9 Februari 2017

<sup>4</sup> *Ibid*

<sup>5</sup> Anonim, *Terungkap Judi Online Berpenghasilan Rp 2 Miliar Per Hari*, <http://nasional.republika.co.id/berita/nasional/hukum/15/12/15/nze86q361-terungkap-judi-online-berpenghasilan-rp-2-miliar-per-hari>, diakses 9 Februari 2017

<sup>6</sup> Anonim, *Terungkap Judi Online Dengan Omset Rp. 60 Juta Per Hari*, [m.okezone.com/play2017/01/21/1/88848/terungkap-judi-online-dengan-omset-rp60-juta-per-hari](http://m.okezone.com/play2017/01/21/1/88848/terungkap-judi-online-dengan-omset-rp60-juta-per-hari), diakses 9 Februari 2017

Berdasarkan uraian di atas maka menarik untuk dilakukan pembahasan isu hukum yang berjudul "Analisis Yuridis Pembuktian Tindak Pidana Judi *Online* Menurut Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik.

### Rumusan Masalah

1. Bagaimana pembuktian judi *online* dikaitkan dengan Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik?
2. Apa hambatan dalam pembuktian judi *online* yang dikaitkan dengan Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik?

### Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui dan menganalisis pembuktian judi *online* dikaitkan dengan Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik.
2. Untuk mengetahui dan menganalisis hambatan dalam pembuktian judi *online* yang dikaitkan dengan Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik.

### Manfaat Penelitian

#### 1. Secara Teoretis

Secara Teoretis penelitian ini bermanfaat bagi pihak akademisi sebagai bahan pengkajian penelitian lebih lanjut serta bermanfaat bagi masyarakat khususnya masyarakat dalam memahami pembuktian tindak pidana judi *online* menurut Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik.

#### 2. Secara Praktis

Penelitian ini bermanfaat secara praktis bagi masyarakat, aparat penegak hukum, seperti polisi, jaksa, hakim dan lembaga pemasyarakatan, sehingga dengan demikian penelitian ini dapat bermanfaat untuk pembuktian tindak pidana judi *online* menurut Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik.

### KERANGKA TEORI

Kerangka teori adalah kerangka pemikiran atau butir-butir pendapat, teori mengenai suatu kasus atau permasalahan (*problem*) yang menjadi bahan pertimbangan dan pegangan teoritis.<sup>7</sup> Setiap penelitian membutuhkan titik tolak atau landasan untuk memecahkan dan membahas masalahnya, untuk itu perlu disusun kerangka teori yang memuat pokok-pokok pikiran yang menggambarkan dari mana masalah tersebut diamati.<sup>8</sup>

Pembuktian dalam hukum acara pidana merupakan suatu jalan guna mendapatkan suatu keputusan akhir yang mana didalam pembuktian tersebut terdapat fakta-fakta yang dibutuhkan oleh hakim. Dengan demikian maka tentang hukumnya tidak perlu diberitahukan kepada hakim oleh para pihak, dan tidak perlu pula untuk dibuktikan karena hakim dianggap tahu akan hukumnya (*ius curia novit*).<sup>9</sup>

R. Subekti berpendapat bahwa "membuktikan adalah meyakinkan hakim tentang suatu kebenaran dalil atau dalil-dalil yang dikemukakan dalam suatu persengketaan".<sup>10</sup>

Dengan demikian, adanya pembuktian dalam hukum acara pidana hanyalah terhadap sesuatu hak dan kejadian yang disangkal oleh pihak lawan sedangkan yang tidak disangkal oleh pihak lawan tidaklah harus dibuktikan karena beban pembuktian yang tidak disangkal oleh pihak lawan pada umumnya kebenaran dan keabsahannya terhadap suatu hak dan kejadian telah diakui oleh para pihak yang bersengketa sehingga pembuktiannya tidak perlu dipermasalahkan lagi.<sup>11</sup>

Dalam hal, pembuktian sudah pasti mencakup mengenai penentuan suatu kebenaran dimana penentuan kebenaran ini dilakukan karena pertentangan kepentingan antara para pihak yang berperkara di pengadilan.

<sup>7</sup> M. Solly Lubis, *Filsafat Ilmu Dan Penelitian*, (Bandung: Mandar Maju, 1994), hal. 80

<sup>8</sup> Hadari Nawawi, *Metode Penelitian Bidang Sosial*, (Yogyakarta: Universitas Gajah Mada Press, 2003), hal. 39-40

<sup>9</sup> Sudikno Mertokusumo, *Hukum Acara Perdata Indonesia*, (Yogyakarta: Liberty, 2006), hal. 131

<sup>10</sup> R. Subekti, *Hukum Pembuktian*, (Jakarta: Pradnya Paramita, 1975), hal. 7

<sup>11</sup> Sarwono, *Hukum Acara Perdata Teori Dan Praktik*, (Jakarta: Sinar Grafika, 2011), hal. 237

Untuk memperoleh kebenaran dari suatu pembuktian menurut Satochid Kartanegara terdapat 4 sistem pembuktian, yaitu :<sup>12</sup>

- a. Sistem Pembuktian Undang-Undang Secara Negatif (*Negatief Wettelijk Bewijsleer*)
- b. Sistem Pembuktian Undang-Undang Secara Positif (*Positief Wettelijk Bewijsleer*)
- c. *Conviction In Time (Bloot Gemoedelijkke Overtuiging)*
- d. *Conviction Raissonnee (Beredeneerde Overtuiging/De Vrije Bewijsleer)*

Berikut akan diuraikan keempat sistem pembuktian di atas, yaitu :

- 1) Sistem Pembuktian Undang-Undang Secara Negatif (*Negatief Wettelijk Bewijsleer*)

Pembuktian menurut teori ini, sebagai berikut :<sup>13</sup>

- a) Harus ada cukup alat-alat bukti (upaya pembuktian) yang diakui oleh undang-undang.
- b) Keyakinan hakim.

Tidak ada yang paling dominan diantara kedua unsur sistem ini. Karena salah satu tidak dipenuhi berarti tidak cukup untuk membuktikan kesalahan terdakwa.<sup>14</sup>

Dengan demikian, maka pemeriksaan disidang pengadilan itu harus cukup alat-alat pembuktian yang diakui undang-undang disamping keyakinan hakim.

- 2) Sistem Pembuktian Undang-Undang Secara Positif (*Positief Wettelijk Bewijsleer*)

Cara pembuktian yang didasarkan semata-mata atas alat-alat pembuktian yang diakui sah oleh undang-undang. Artinya, jika dalam pertimbangan, hakim telah menganggap terbukti suatu perbuatan sesuai dengan alat-alat bukti yang disebut dalam undang-undang tanpa diperlukan keyakinan hakim dalam menjatuhkan putusan.<sup>15</sup>

Teori pembuktian ini di tolak oleh Wirjono Prodjodikoro untuk dianut di Indonesia, karena ia mengatakan “bagaimana hakim dapat menetapkan kebenaran selain dengan cara menyatakan kepada keyakinannya tentang hal kebenaran itu, lagi pula keyakinan seorang hakim yang jujur dan berpengalaman mungkin sekali adalah sesuai dengan keyakinan masyarakat”.<sup>16</sup>

- 3) *Conviction In Time (Bloot Gemoedelijkke Overtuiging)*

Pembuktian ini didasarkan semata-mata kepada keyakinan hakim sehingga tidak dibutuhkan alat-alat bukti lainnya.<sup>17</sup> Jadi, kalau disidang pengadilan hakim telah yakin akan kesalahan si terdakwa, maka harus dijatuhkan hukuman kepadanya.

- 4) *Conviction Raissonnee (Beredeneerde Overtuiging/De Vrije Bewijsleer)*

Dasar pembuktian menurut teori ini adalah keyakinan hakim dalam batas-batas tertentu atas alasan yang logis. Disini diberi kebebasan untuk memakai alat-alat bukti disertai dengan alasan yang logis.<sup>18</sup>

Dari 4 (empat) teori diatas, yang digunakan adalah teori pembuktian Sistem Pembuktian Undang-Undang Secara Negatif (*Negatief Wettelijk Bewijsleer*). Teori ini dianggap relevan karena dalam hukum acara pidana yang dicari adalah kebenaran materil.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### **Pembuktian Judi Online Dikaitkan Dengan Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik**

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

Pembuktian merupakan bagian yang sangat penting dalam hukum acara terutama hukum acara pidana.<sup>19</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

<sup>12</sup> Teguh Samudra, *Hukum Pembuktian dalam Acara Perdata*, (Bandung: Alumni, 2004), hal. 26

<sup>13</sup> Edy O.S. Hiariej, *Teori & Hukum Pembuktian*, (Jakarta: Erlangga, 2012), hal. 17

<sup>14</sup> Kamaluddin Lubis, *Hukum Pembuktian Pidana dan Perdata Dalam Teori Dan Praktek*, (Medan: Universitas Islam Sumatera Utara, 1992), hal 8

<sup>15</sup> Edy O.S. Hiariej, *Op. Cit*, hal, 15

<sup>16</sup> Andi Hamzah (1), *Pengantar Hukum Acara Pidana Indonesia*, (Jakarta: Ghalia Indonesia, 1983), hal. 230

<sup>17</sup> Edy O.S. Hiariej, *Op. Cit*, hal, 16

<sup>18</sup> *Ibid*, hal. 17

<sup>19</sup> Pengaturan hukum acara pidana di Indonesia diatur di dalam Undang-Undang No. 8 Tahun 1981 Tentang Hukum Acara Pidana atau KUHAP yang diundangkan tanggal 31 Desember 1981. keberadaan KUHAP bertujuan untuk mempertahankan atau menegakkan hukum materil. Artinya, apabila terjadi pelanggaran terhadap hukum pidana materil maka penegakannya menggunakan hukum pidana formal yang tata caranya telah ditetapkan di dalam KUHAP. Ilhami Bisri, *Sistem Hukum Indonesia, Prinsip-Prinsip & Implementasi Hukum Di Indonesia*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2004 ), hal. 46



pemeriksaan terhadap terdakwa sehingga peristiwanya harus terbukti (*beyond reasonable doubt*).<sup>20</sup>

Alat bukti dalam hukum acara pidana diatur dalam Pasal 184 ayat (1) KUHAP dimana dikenal dengan 5 (lima) buah alat bukti, yaitu:

- a. Keterangan saksi,
- b. Keterangan ahli,
- c. Surat,
- d. Petunjuk,
- e. Keterangan terdakwa.

Uraian di atas maka dapat dirumuskan sebuah pengertian alat bukti adalah sebuah atau beberapa jenis benda atau alat yang dapat digunakan untuk membuktikan peristiwa atau tindak pidana yang dilakukan oleh seseorang atau lebih bahkan oleh korporasi.

Selanjutnya, terkait alat bukti dalam hukum acara pidana telah ada dipaparkan di atas untuk penjelasannya akan diuraikan, sebagai berikut:

a. Keterangan saksi

Keterangan saksi adalah salah satu alat bukti dalam perkara pidana yang merupakan keterangan saksi atas suatu peristiwa yang ia (saksi)kan dengar sendiri, ia lihat sendiri, ia alami sendiri, dengan menyebut alasan daripada pengetahuannya itu.<sup>21</sup>

Keterangan saksi supaya dapat di pakai sebagai alat bukti yang sah harus memiliki dua syarat:

- a) Syarat formal yaitu bahwa keterangan saksi baru dapat di anggap sah apabila ia di berikan di bawah sumpah.
- b) Syarat materil yaitu bahwa keterangan seorang saksi saja tidak dapat di pakai sebagai alat pembuktian yang sah, akan tetapi keterangan seorang saksi adalah cukup untuk alat membuktikan salah satu unsur kejahatan yang di tuduhkan.

Saksi dalam perkara pidana adalah menjadi kewajiban daripada setiap orang. Oleh karena itu orang yang menolak memberikan keterangan sebagai seorang saksi dalam suatu perkara pidana dapat di hadapkan ke sidang pengadilan.<sup>22</sup>

b. Keterangan ahli

Keterangan ahli adalah keterangan yang di berikan oleh seorang yang memiliki keahlian khusus tentang hal yang di perlukan untuk membuat terang suatu perkara pidana guna kepentingan pemeriksaan<sup>23</sup> sedangkan menurut Pasal 166 KUHAP keterangan ahli adalah apa yang seorang ahli nyatakan . keterangan ahli itu dapat juga di berikan pada waktu pemeriksaan oleh penyidik atau penuntut umum yang di tuangkan dalam bentuk laporan dan dibuat mengingat sumpah di waktu menerima jabatan atau pekerjaan.

c. Surat

Tentang alat bukti surat di atur dalam Pasal 187 KUHAP sebagai berikut:

- a) Berita acara dan surat lain dalam bentuk resmi yang di buat oleh pejabat umum yang berwenang atau yang di buat di hadapannya yang memuat keterangan tentang kejadian atau keadaan yang di dengar, di lihat atau yang di alaminya sendiri, di sertai dengan alasan yang jelas dan tegas tentang keterangan itu.
- b) Surat yang di buat menurut ketentuan peraturan perundang-uandangan atau surat yang di buat oleh pejabat mengenai hal yang termasuk dalam tata laksana yang menjadi tanggungjawabnya dan di peruntukkan bagi pembuktian.
- c) Surat keterangan dari seorang ahli yang memuat pendapat berdasarkan keahliannya mengenai suatu hal yang atau sesuatu keadaan yang di minta secara resmi dari padanya.
- d) Surat lain yang hanya dapat berlaku jika ada hubungannya dengan isi dari alat pembuktian yang lain.

d. Petunjuk

Tentang petunjuk sebagai alat bukti di atur dalam Pasal 198 KUHAP sebagai berikut:

"Petunjuk adalah perbuatan, kejadian atau keadaan yang karena persesuaiannya, baik antara satu dengan yang lain, maupun dengan tindak pidana itu sendiri".

- a) Petunjuk sebagaimana hanya dapat di peroleh dari :
  - (1) Keterangan saksi
  - (2) Surat
  - (3) Keterangan terdakwa
- b) Penilaian atas kekuatan pembuktian dari suatu petunjuk dalam setiap keadaan tertentu di lakukan oleh hakim dengan arif lagi bijaksana, setelah ia mengadakan pemeriksaan dengan penuh kecermatan dan keseksamaan berdasarkan hati nuraninya.

<sup>20</sup> Andi Sofyan, *Op.Cit*, hal. 241

<sup>21</sup> Pasal 185 KUHAP

<sup>22</sup> Pasal 159 ayat (2) KUHAP

<sup>23</sup> Pasal 1 angka 26 KUHAP



## e. Keterangan terdakwa

Pasal 18 KUHAP mengatur tentang keterangan terdakwa sebagai berikut:

- a. Keterangan terdakwa ialah apa yang di nyatakan terdakwa di sidang tentang perbuatannya yang ia lakukan atau yang ia ketahui sendiri atau alami sendiri.
- b. Keterangan terdakwa yang di berikan di luar sidang dapat di gunakan untuk membantu menemukan bukti sidang asalkan keterangan itu di dukung oleh suatu alat bukti yang sah sepanjang mengenai hal yang di dakwakan kepadanya.
- c. Keterangan terdakwa hanya dapat di gunakan terhadap dirinya sendiri
- d. Keterangan terdakwa saja tidak cukup untuk membuktikan bahwa ia bersalah melakukan perbuatan yang di dakwakan kepadanya, melainkan harus di sertai alat bukti lain.

Keterangan Pasal 189 KUHAP di atas dapat disimpulkan bahwa keterangan terdakwa harus di berikan di depan persidangan.<sup>24</sup>

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 Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik ialah dokumen elektronik dan informasi elektronik.<sup>25</sup>

Pengakuan kedua jenis alat bukti elektronik di atas didasarkan atas Pasal 5 ayat (1) dan (2) Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, berbunyi :

- (1) Informasi 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 yang mana untuk Pasal 5 isinya tetap akan tetapi penjelasannya berubah yang semakin mempertegas keberadaannya, yaitu

Penjelasan Pasal 5 ayat (1) dan (2) Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, 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 Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik maupun Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas

<sup>24</sup> Bunyi Pasal 189 KUHAP, yaitu:

- (1) Keterangan terdakwa ialah apa yang terdakwa nyatakan di sidang tentang perbuatan yang ia lakukan atau yang ia ketahui sendiri atau alami sendiri,
- (2) Keterangan terdakwa yang diberikan di luar sidang dapat digunakan untuk membantu menemukan bukti di sidang, asalkan keterangan itu didukung oleh suatu alat bukti yang sah sepanjang mengenai hal yang didakwakan kepadanya,
- (3) Keterangan terdakwa hanya dapat digunakan terhadap dirinya sendiri,
- (4) Keterangan terdakwa saja tidak cukup untuk membuktikan bahwa ia bersalah melakukan perbuatan yang didakwakan kepadanya, melainkan harus disertai dengan alat bukti yang lain”.

<sup>25</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, telex, telecopy 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 Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik 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”.



Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Dokumen elektronik sebagai bentuk utama alat bukti elektronik dapat dibagi menjadi beberapa jenis, yaitu:<sup>26</sup>

a. Informasi elektronik terdiri atas:

- 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) Telecopy 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.

i. Tanda adalah yang menjadi alamat atau yang menyesuaikan sesuatu, gejala, bukti, pengenal; lambang, petunjuk.

j. Angka adalah tanda atau lambang sebagai pengganti bilangan; nomor, nilai.

<sup>26</sup> Muhammad Iqbal Tarigan, *Dokumen Elektronik Sebagai Alat Bukti Dalam Perspektif Pembaruan Hukum Acara Perdata Indonesia*, (Medan: Tesis S2 Universitas Sumatera Utara, 2014) 63-68



- 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.

## **Pembuktian Judi Online Dikaitkan Dengan Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik**

### **1. Tindak Pidana Teknologi Informasi (Cybercrime)**

KUHP<sup>27</sup> merupakan produk hukum Indonesia yang isinya dibuat oleh Pemerintahan Kolonial Belanda, KUHP yang ada saat ini tidak lain adalah hasil alih bahasa yang dilakukan beberapa sarjana Indonesia.<sup>28</sup> Pengertian tindak pidana memiliki arti yang sama (sinonim) dengan istilah peristiwa pidana yang menurut KUH Pidana adalah sebagai terjemahan dari istilah bahasa Belanda *strafbaar feit* yaitu suatu tindakan pada tempat, waktu dan keadaan tertentu dilarang atau diharuskan dan diancam dengan pidana oleh undang-undang, bersifat melawan hukum, serta dengan kesalahan, dilakukan oleh seseorang yang mampu bertanggung jawab.<sup>29</sup>

Beberapa sarjana berusaha memberikan perumusan tentang pengertian dari peristiwa pidana, diantaranya: Moeljatno cenderung lebih suka menggunakan kata "perbuatan pidana" daripada kata "tindak pidana". Menurut beliau kata "tindak pidana" dikenal karena banyak digunakan dalam perundang-undangan untuk menyebut suatu "perbuatan pidana". Moeljatno berpendapat bahwa perbuatan pidana adalah perbuatan yang dilarang oleh aturan hukum, larangan mana disertai ancaman (sanksi) berupa pidana tertentu bagi siapa yang melanggar larangan tersebut.<sup>30</sup>

Vos hanya memberikan perumusan singkat yakni kelakuan atau tingkah laku manusia yang oleh peraturan perundang-undangan diberikan pidana. Perumusan peristiwa pidana menurut Simons adalah perbuatan melawan hukum yang diancam pidana dan dilakukan oleh seseorang yang mampu bertanggung jawab. Dari perumusan ini menunjukkan unsur-unsur peristiwa pidana diantaranya perbuatan manusia (*handeling*) dimana perbuatan manusia tidak hanya perbuatan (*een doen*) akan tetapi juga melakukan atau tidak berbuat (*een natalen* atau *niet doen*).<sup>31</sup>

Istilah *strafbaar feit* sendiri telah diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia sebagai perbuatan yang dapat/boleh dihukum, peristiwa pidana, perbuatan pidana, dan tindak pidana.<sup>32</sup> Pengertian dari pidana itu sendiri pada prinsipnya sama artinya dengan *straf*. Karena kata pidana berasal dari kata *straf* (Belanda) yang pada dasarnya dapat dikatakan sebagai suatu penderitaan (nestapa) yang sengaja dikenakan atau dijatuhkan kepada seseorang yang telah terbukti bersalah melakukan suatu tindak pidana.<sup>33</sup>

Jenis-jenis tindak pidana merujuk pada pendapat EY. Kanter dan SR. Sianturi dimana mereka berdua membedakannya antara lain:<sup>34</sup>

- a. Kejahatan dan pelanggaran.
- b. Delik formil dan delik materil.
- c. Delik omisi dan delik commissi.
- d. Delik tersendiri dan delik berulang.
- e. Delik berakhir dan delik berlanjut.
- f. Delik bersahaja dan delik kebiasaan.
- g. Delik biasa dan delik kualifikasi/previligasi.
- h. Delik sengaja dan delik culpa.
- i. Delik umum dan delik politik.
- j. Delik umum dan delik khusus.
- k. Delik dakwaan karena jabatan dan delik aduan.

<sup>27</sup> Undang-Undang Nomor 1 Tahun 1946 Tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana

<sup>28</sup> Moeljatno (I), *Kitab Undang Undang Hukum Pidana*, cet. 21, (Jakarta: Bumi Aksara, 2001), hal.

10

<sup>29</sup> Moeljatno (II), *Azas-Azas Hukum Pidana*, (Jakarta: Bina Aksara, 1998), hal. 56

<sup>30</sup> *Ibid*

<sup>31</sup> C.S.T. Kansil, *Pokok-Pokok Hukum Pidana*, (Jakarta: Pradnya Paramita, 2004), hal. 37

<sup>32</sup> S.R. Sianturi, *Asas-asas Hukum Pidana di Indonesia dan Penerapannya*, (Jakarta: Alumnus Ahaem Petehaem, 1989), hal. 204

<sup>33</sup> Mohammad Ekaputra dan Abul Khair, *Sistim Pidana di Dalam KUHP dan Pengaturannya Menurut Konsep KUHP Baru*, (Medan: USU Press, 2010), hal. 1

<sup>34</sup> EY. Kanter dan SR. Sianturi, *Op.Cit*, hal. 236



Sistematika pengelompokan tindak pidana bab per bab dalam KUHP didasarkan pada kepentingan hukum yang dilindungi. Misalnya pada bab II, untuk melindungi kepentingan hukum terhadap keamanan negara, maka dibentuklah rumusan Kejahatan Terhadap Keamanan Negara (bab I). Untuk melindungi kepentingan hukum bagi kelancaran tugas-tugas penguasa umum, maka dibentuklah rumusan Kejahatan Terhadap Penguasa Umum (bab VIII). Untuk melindungi kepentingan hukum terhadap hak kebendaan pribadi, dibentuk rumusan tindak pidana seperti Pencurian (bab XXII), Penggelapan (bab XXIV), Pemerasan dan Pengancaman (bab XXIII) dan lain-lain.<sup>35</sup>

Tindak pidana tunggal (*engkelvoudige delicten*) adalah tindak pidana yang dirumuskan sedemikian rupa sehingga untuk dipandang selesainya tindak pidana dan dapat dipidananya pelaku cukup dilakukan satu kali perbuatan saja. Pada umumnya perumusan tindak pidana dalam KUHP berupa tindak pidana tunggal.<sup>36</sup> Tindak pidana tunggal ini menurut EY. Kanter dan SR. Sianturi disebutnya sebagai delik mandiri yang hanya disyaratkan dapat dipidananya seseorang jika hanya satu kali telah melakukan perbuatan yang dilarang.<sup>37</sup> Sementara itu yang dimaksud dengan tindak pidana berangkai adalah tindak pidana yang dirumuskan sedemikian rupa sehingga untuk dipandang selesai dan dapat dipidananya pembuat disyaratkan dilakukan secara berulang.<sup>38</sup> Tindak pidana berangkai ini menurut EY. Kanter dan SR. Sianturi disebutnya dengan delik berlanjut atau delik yang sama berulang, bilamana tindak pidana yang sama berulang dilakukan dan merupakan atau dapat dianggap sebagai lanjutan dari tindakan semula.<sup>39</sup>

Tindak pidana teknologi informasi atau *cybercrime* merupakan salah tindak pidana khusus yang ada di Indonesia. Munculnya *cybercrime* disebabkan karena kekeliruan atau kesalahan dalam pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi.<sup>40</sup> Keberadaan *cybercrime* di Indonesia sangat berkaitan dengan kejahatan umum atau tradisional yang di atur pada Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP). Artinya, banyak dari kejahatan-kejahatan tradisional yang ada didalam KUHP dilakukan dengan menggunakan atau dengan bantuan peralatan komputer.<sup>41</sup>

*Cybercrime* yang diatur di Indonesia seperti telah diuraikan di atas menunjukkan kehususan dibandingkan tindak pidana tradisional disebabkan karena *cybercrime* yang melibatkan komputer dan jaringan internet. Pengaturan *cybercrime* dapat ditemukan dalam Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik dan Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Berikut beberapa tindak pidana informasi elektronik yang diatur dalam undang-undang tersebut, yaitu:

- a. Pornografi di internet atau *cyberporn* diatur dalam Pasal 27 ayat (1) Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik, berbunyi :

”Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan yang melanggar kesusilaan”.

Pasal di atas dapat dianggap sebagai ketentuan umum karena secara khusus *cyberporn* pengaturannya dapat ditemukan secara lengkap pada Undang-Undang No.44 Tahun 2008 Tentang Pornografi. Artinya, Undang-Undang No.44 Tahun 2008 Tentang Pornografi merupakan bentuk khusus dari Pasal 27 ayat (1) Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik.

Aturan pornografi yang terdapat dalam Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik tidak mengalami perubahan akan tetapi perubahan terjadi pada penjelasan Pasal 27 ayat (1) Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik yang tercantum dalam penjelasan Pasal 27 ayat (1) Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, berbunyi:

”Yang dimaksud dengan “mentransmisikan” adalah mengirimkan Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Eletronik yang ditujukan kepada satu pihak lain melalui Sistem Elektronik.

<sup>35</sup> *Ibid*, hal. 135

<sup>36</sup> *Ibid*, hal. 136

<sup>37</sup> EY. Kanter dan SR. Sianturi, *Op.Cit*, hal. 238

<sup>38</sup> Adami Chazawi, *Loc. Cit*

<sup>39</sup> EY. Kanter dan SR. Sianturi, *Loc.Cit*

<sup>40</sup> *Cybercrime* merupakan bagian dari *cyber law* atau hukum telamatika yang mana munculnya disebabkan kegiatan yang dilakukan melalui jaringan sistem komputer yang merupakan sistem elektronik yang dapat dilihat secara virtual. Perkembangan teknologi dan komunikasi telah menyebabkan hubungan dunia menjadi tanpa batas (*borderless*) dan menyebabkan perubahan sosial ekonomi dan budaya secara signifikan berlangsung demikian cepat. Ermansjah Djaja, *Penyelesaian Sengketa Hukum Teknologi Informasi Dan Transaksi Elektrik: Kajian Yuridis Penyelesaian Secara Non Litigasi Melalui Arbitrase Dan Alternatif Penyelesaian Sengketa*, (Yogyakarta: Pustaka Timur, 2010), hal. 9

<sup>41</sup> Barda Nawawi Arief, *Kapita Selekta Hukum Pidana*, (Bandung: PT. Citra Aditya Bakti, 2013), hal. 218

Yang dimaksud dengan “membuat dapat diakses” adalah semua perbuatan lain selain mendistribusikan dan mentransmisikan melalui Sistem Elektronik yang menyebabkan Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dapat diketahui pihak lain atau publik”.

- b. Perjudian di internet atau internet *gambling* diatur dalam Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik, berbunyi :  
”Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian”.  
dan dalam penjelasan yang tertuang pada Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, berbunyi:  
”Cukup jelas”.
- c. Penghinaan dan pencemaran nama baik di Internet diatur dalam Pasal Pasal 27 ayat (3) Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik, berbunyi :  
”Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan penghinaan dan/atau pencemaran nama baik”.  
Penjelasannya mengacu pada Pasal 27 ayat (3) Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, berbunyi:  
”Ketentuan pada ayat ini mengacu pada ketentuan pencemaran nama baik dan/atau fitnah yang diatur dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP)”.
- d. Pemerasan dan/atau pengancaman melalui internet diatur dalam Pasal 27 ayat (4) Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik, berbunyi :  
”Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan pemerasan dan/atau pengancaman”.  
Penjelasannya mengacu pada Pasal 27 ayat (4) Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, berbunyi:  
”Ketentuan pada ayat ini mengacu pada ketentuan pemerasan dan/atau pengancaman yang diatur dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP)”.  
Selanjutnya, selain pasal 27 ayat (4) Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik yang mengatur tentang seseorang yang mengirimkan atau membuat dapat diakses terkait pemerasan dan pengancaman tetapi juga mengatur tindak pidana mengirimkan Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang berisi ancaman kekerasan atau menakut-nakuti yang ditujukan secara pribadi diatur dalam Pasal 29 Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik, berbunyi :  
”Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mengirimkan Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang berisi ancaman kekerasan atau menakut-nakuti yang ditujukan secara pribadi”.  
Penjelasannya tetap mengacu pada Pasal 29 Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik, berbunyi :  
”Cukup jelas”.
- e. Penyebaran berita bohong dan penyesatan melalui internet diatur dalam Pasal 28 ayat (1) Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik, berbunyi :  
”Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak menyebarkan berita bohong dan menyesatkan yang mengakibatkan kerugian konsumen dalam Transaksi Elektronik”.  
Penjelasannya tetap mengacu pada Pasal 28 Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik, berbunyi :  
”Cukup jelas”.
- f. Profokasi melalui internet diatur dalam Pasal 28 ayat (2) Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik, berbunyi :  
”Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak menyebarkan informasi yang ditujukan untuk menimbulkan rasa kebencian atau permusuhan individu dan/atau kelompok masyarakat tertentu berdasarkan atas suku, agama, ras, dan antar golongan (SARA)”.  
Penjelasannya tetap mengacu pada Pasal 28 Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik, berbunyi :  
”Cukup jelas”.

- g. *Hacking* atau memasuki komputer atau mengakses sistem elektronik diatur dalam Pasal 30 Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik, berbunyi :
- ”(1) Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum mengakses Komputer dan/atau Sistem Elektronik milik Orang lain dengan cara apa pun.
  - (2) Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum mengakses Komputer dan/atau Sistem Elektronik dengan cara apa pun dengan tujuan untuk memperoleh Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik.
  - (3) Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum mengakses Komputer dan/atau Sistem Elektronik dengan cara apa pun dengan melanggar, menerobos, melampaui, atau menjebol sistem pengamanan”.
- h. Penyadapan atau intersepsi diatur dalam Pasal 31 Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, berbunyi:
- “(1) Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum melakukan intersepsi atau penyadapan atas Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dalam suatu Komputer dan/atau Sistem Elektronik tertentu milik Orang lain.
  - (2) Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum melakukan intersepsi atas transmisi Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang tidak bersifat publik dari, ke, dan di dalam suatu Komputer dan/atau Sistem Elektronik tertentu milik Orang lain, baik yang tidak menyebabkan perubahan apa pun maupun yang menyebabkan adanya perubahan, penghilangan, dan/atau penghentian Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang sedang ditransmisikan.
  - (3) Ketentuan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dan ayat (2) tidak berlaku terhadap intersepsi atau penyadapan yang dilakukan dalam rangka penegakan hukum atas permintaan kepolisian, kejaksaan, atau institusi lainnya yang kewenangannya ditetapkan berdasarkan undang-undang.
  - (4) Ketentuan lebih lanjut mengenai tata cara intersepsi sebagaimana dimaksud pada ayat (3) diatur dengan undang-undang”.
- i. *Defacing* adalah kegiatan mengubah halaman situs/website pihak lain, seperti yang terjadi pada situs Menkominfo dan partai Golkar serta Bank Indonesia beberapa waktu yang lalu dan situs KPU saat pemilu tahun 2004.<sup>42</sup> *Defacing* diatur dalam Pasal 32 ayat (1) dan (3), merupakan akibat dari *defacing*) Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik, berbunyi:
- “(1) Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum dengan cara apa pun mengubah, menambah, mengurangi, melakukan transmisi, merusak, menghilangkan, memindahkan, menyembunyikan suatu Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik milik Orang lain atau publik.
  - (3) Terhadap perbuatan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) yang mengakibatkan terbukanya suatu Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang bersifat rahasia menjadi dapat diakses oleh publik dengan keutuhan data yang tidak sebagaimana mestinya”.

Penjelasan Pasal 32 ayat (1) dan ayat (3) Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik, berbunyi:  
”Cukup jelas”.

- j. Pencurian melalui internet diatur dalam Pasal 32 ayat (2) Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik, berbunyi:  
”Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum dengan cara apa pun memindahkan atau mentransfer Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik kepada Sistem Elektronik Orang lain yang tidak berhak”.
- Penjelasan Pasal 32 ayat (2) Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik, berbunyi:  
”Cukup jelas”.
- k. Penggangguan melalui internet diatur dalam Pasal 33 Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik, berbunyi:  
”Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum melakukan tindakan apa pun yang berakibat terganggunya Sistem Elektronik dan/atau mengakibatkan Sistem Elektronik menjadi tidak bekerja sebagaimana mestinya”.

<sup>42</sup> Budi Suhariyanto, *Tindak Pidana Teknologi Informasi (Cybercrime): Urgensi Pengaturan Dan Celah Hukumnya*, (Jakarta: PT. RajaGrafindo, 2013), hal. 140

Penjelasan Pasal 33 Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik, berbunyi:  
"Cukup jelas".

- l. Fasilitator *cybercrime* diatur dalam Pasal 34 Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik, berbunyi:

"(1) Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum memproduksi, menjual, mengadakan untuk digunakan, mengimpor, mendistribusikan, menyediakan, atau memiliki:

a. perangkat keras atau perangkat lunak komputer yang dirancang atau secara khusus dikembangkan untuk memfasilitasi perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 sampai dengan Pasal 33;

b. sandi lewat komputer, kode Akses, atau hal yang sejenis dengan itu yang ditujukan agar Sistem Elektronik menjadi dapat diakses dengan tujuan memfasilitasi perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 sampai dengan Pasal 33.

(2) Tindakan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) bukan tindak pidana jika ditujukan untuk melakukan kegiatan penelitian, pengujian sistem elektronik, untuk perlindungan sistem elektronik itu sendiri secara sah dan tidak melawan hukum".

- m. Plagiat atau pembajakan melalui internet diatur dalam Pasal 35 Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik, berbunyi:

"Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum melakukan manipulasi, penciptaan, perubahan, penghilangan, pengrusakan informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik dengan tujuan agar informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik tersebut dianggap seolah-olah data yang otentik".

- n. *Cybercrime* yang menimbulkan kerugian terhadap orang di atur dalam Pasal 36 Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, berbunyi:

"Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum melakukan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 sampai dengan Pasal 34 yang mengakibatkan kerugian bagi Orang lain".

Penjelasan Pasal 36 Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik, berbunyi:

"Cukup jelas".

Keberadaan pasal ini bertujuan sebagai wujud pemberatan terhadap tindak pidana yang diatur dalam Pasal 27-36 Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik jika terdapat kerugian yang nyata dari pelaku tindak pidana *cybercrime* terhadap korban.

- o. *Cybercrime* lintas yurisdiksi Indonesia diatur dalam Pasal 37 Undang-Undang No 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik yang termasuk kedalam bab perbuatan yang dilarang, berbunyi :

"Setiap Orang dengan sengaja melakukan perbuatan yang dilarang sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 sampai dengan Pasal 36 di luar wilayah Indonesia terhadap Sistem Elektronik yang berada di wilayah yurisdiksi Indonesia".

Penjelasan Pasal 37 Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik, berbunyi:

"Cukup jelas".

Keberadaan tindak pidana yang di atur dalam Pasal 37 Undang-Undang No 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik bertujuan untuk menjerat pelaku dari negara asing yang melakukan tindak pidana teknologi informasi di Indonesia sehingga meskipun berada di luar negeri dapat dituntut di Indonesia.

Pengaturan tindak pidana teknologi informasi di atas tidak hanya mengacu kepada Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik dan Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Keberadaan Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik bukan untuk menggantikan undang-undang yang lama akan tetapi bertujuan sebagai penyempurnaan undang-undang yang lama dengan beberapa perubahan. Keberadaan Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik bertujuan untuk memfasilitasi beberapa persoalan, yaitu:

- a. Terhadap Undang-Undang ini telah diajukan beberapa kali uji materiil di Mahkamah Konstitusi dengan Putusan Mahkamah Konstitusi Nomor 50/PUU-VI/2008, Nomor 2/PUU-VII/2009, Nomor 5/PUUVIII/ 2010, dan Nomor 20/PUU-XIV/2016. Berdasarkan Putusan Mahkamah Konstitusi Nomor 50/PUU-VI/2008 dan Nomor 2/PUU-VII/2009, tindak pidana penghinaan dan pencemaran nama baik dalam bidang Informasi Elektronik dan Transaksi Elektronik bukan semata-mata sebagai tindak

pidana umum, melainkan sebagai delik aduan. Penegasan mengenai delik aduan dimaksudkan agar selaras dengan asas kepastian hukum dan rasa keadilan masyarakat. Berdasarkan Putusan Mahkamah Konstitusi Nomor 5/PUU-VIII/2010, Mahkamah Konstitusi berpendapat bahwa kegiatan dan kewenangan penyadapan merupakan hal yang sangat sensitif karena di satu sisi merupakan pembatasan hak asasi manusia, tetapi di sisi lain memiliki aspek kepentingan hukum. Oleh karena itu, pengaturan (regulation) mengenai legalitas penyadapan harus dibentuk dan diformulasikan secara tepat sesuai dengan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945. Di samping itu, Mahkamah berpendapat bahwa karena penyadapan merupakan pelanggaran atas hak asasi manusia sebagaimana ditegaskan dalam Pasal 28J ayat (2) Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, sangat wajar dan sudah sepatutnya jika negara ingin menyimpangi hak privasi warga negara tersebut, negara haruslah menyimpinginya dalam bentuk undang-undang dan bukan dalam bentuk peraturan pemerintah.

Selain itu, berdasarkan Putusan Mahkamah Konstitusi Nomor 20/PUU-XIV/2016, Mahkamah Konstitusi berpendapat bahwa untuk mencegah terjadinya perbedaan penafsiran terhadap Pasal 5 ayat (1) dan ayat (2) UU ITE, Mahkamah menegaskan bahwa setiap intersepsi harus dilakukan secara sah, terlebih lagi dalam rangka penegakan hukum. Oleh karena itu, Mahkamah dalam amar putusannya menambahkan kata atau frase “khususnya” terhadap frasa “Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik”. Agar tidak terjadi penafsiran bahwa putusan tersebut akan mempersempit makna atau arti yang terdapat di dalam Pasal 5 ayat (1) dan ayat (2) UU ITE, untuk memberikan kepastian hukum keberadaan Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik sebagai alat bukti perlu dipertegas kembali dalam Penjelasan Pasal 5 UU ITE.

- b. Ketentuan mengenai pengeledahan, penyitaan, penangkapan, dan penahanan yang diatur dalam UU ITE menimbulkan permasalahan bagi penyidik karena tindak pidana di bidang Teknologi Informasi dan Transaksi Elektronik begitu cepat dan pelaku dapat dengan mudah mengaburkan perbuatan atau alat bukti kejahatan.
- c. Karakteristik virtualitas ruang siber memungkinkan konten ilegal seperti Informasi dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan yang melanggar kesuciaan, perjudian, penghinaan atau pencemaran nama baik, pemerasan dan/atau pengancaman, penyebaran berita bohong dan menyesatkan sehingga mengakibatkan kerugian konsumen dalam Transaksi Elektronik, serta perbuatan menyebarkan kebencian atau permusuhan berdasarkan suku, agama, ras, dan golongan, dan pengiriman ancaman kekerasan atau menakutkan yang ditujukan secara pribadi dapat diakses, didistribusikan, ditransmisikan, disalin, disimpan untuk didiseminasi kembali dari mana saja dan kapan saja. Dalam rangka melindungi kepentingan umum dari segala jenis gangguan sebagai akibat penyalahgunaan Informasi Elektronik dan Transaksi Elektronik, diperlukan penegasan peran Pemerintah dalam mencegah penyebarluasan konten ilegal dengan melakukan tindakan pemutusan akses terhadap Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan yang melanggar hukum agar tidak dapat diakses dari yurisdiksi Indonesia serta dibutuhkan kewenangan bagi penyidik untuk meminta informasi yang terdapat dalam Penyelenggara Sistem Elektronik untuk kepentingan penegakan hukum tindak pidana di bidang Teknologi Informasi dan Transaksi Elektronik.
- d. Penggunaan setiap informasi melalui media atau Sistem Elektronik yang menyangkut data pribadi seseorang harus dilakukan atas persetujuan Orang yang bersangkutan. Untuk itu, dibutuhkan jaminan pemenuhan perlindungan diri pribadi dengan mewajibkan setiap Penyelenggara Sistem Elektronik untuk menghapus Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang tidak relevan yang berada di bawah kendalinya atas permintaan Orang yang bersangkutan berdasarkan penetapan pengadilan.<sup>43</sup>

### **Pengaturan Tindak Pidana Judi Di Indonesia**

Pengaturan tindak pidana merupakan konsekuensi dari penjagaan terhadap masyarakat atau individu oleh pemerintah untuk memberi rasa aman dalam menjalankan aktifitas kesehariannya. Rasa aman yang dimaksudkan dalam hal ini adalah perasaan tenang, tanpa ada kekhawatiran akan ancaman ataupun perbuatan yang dapat merugikan antar individu dalam masyarakat.<sup>44</sup>

<sup>43</sup> Bagian umum penjelasan Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

<sup>44</sup> Amir Ilyas, *Asas-Asas Hukum Pidana*, (Yogyakarta: Rangkang Education Yogyakarta & PUKAP Indonesia, 2012), hal. 1



## Pembuktian Judi Online Dikaitkan Dengan Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik

Indonesia yang telah memasuki dunia internet sama dengan telah memasuki era teknologi dan informasi. Sebagai negara berkembang, Indonesia yang memiliki masyarakat majemuk telah terpengaruh dengan perkembangan informasi dan teknologi yang sangat pesat sehingga menjadikan warga negara Indonesia menjadi masyarakat informasi, dengan perkembangan teknologi maka tercipta perangkat-perangkat informatika yang semakin canggih dan jaringan sistem informasi yang semakin rumit atau canggih pula, yang berdampak pada dapat dipenuhinya keinginan seluruh lapisan masyarakat.

Pengaruh perkembangan teknologi dan informasi mendapat reaksi dari hukum. Reaksi hukum atas perkembangan teknologi dan informasi di dunia ini dapat dibagi menjadi 3 (tiga) klasifikasi, yaitu:<sup>45</sup>

1. Perkembangan hukum dalam ranah fungsi teknologi yang menyangkut hukum paten dan hukum hak cipta;
2. Perkembangan hukum dalam ranah kapasitas informasi yang menyangkut prinsip-prinsip fundamental yang berhubungan dengan penyalahgunaan informasi pribadi atau *privacy*, akses informasi, keamanan dan kedaulatan nasional;
3. Perkembangan hukum atas ranah pengaruh teknologi informasi yang menyangkut perluasan hukum untuk mencakup situasi baru dari pengaruh teknologi, misalnya kerahasiaan dan keamanan informasi, penyebaran informasi serta akses informasi, properti, isu-isu etis, perluasan lingkup hukum pidana (penipuan, penyalahgunaan informasi dan perjudian).

Perkembangan teknologi informasi telah menyentuh banyak sisi kehidupan manusia. Salah satu aspek yang disentuh oleh teknologi informasi ialah hukum. Hukum keberadaan dalam wujud peraturan perundang-undangan harus mengatur tentang teknologi informasi. Teknologi informasi yang disentuh oleh hukum salah satunya ialah persoalan *cybercrime* (tindak pidana teknologi informasi). *Cybercrime* merupakan salah satu bentuk atau dimensi baru dari kejahatan masa kini yang mendapat perhatian luas dunia internasional.<sup>46</sup> Bentuk kerugian atau kerusakan yang ditimbulkan oleh *cybercrime* lebih besar dari kejahatan konvensional. Hal tersebut senada dengan pendapat M. Yahya Harahap yang mengutip pendapat Edwin W. Tucher W. Hengkel, sebagai berikut:<sup>47</sup>

“Kejahatan dari perbuatan orang atau kelompok orang dalam melaksanakan pembobolan bank dalam bentuk tindakan tanpa kekerasan (*non-violent criminal offense*) dengan mempergunakan teknologi elektronik jauh lebih besar, seratus kali dari pencurian, pembongkaran atau perampokan biasa”.

Berbahayanya *cybercrime* seperti yang telah diuraikan di atas sangat menjadi perhatian luas sampai pada tahap internasional. Hal itu terbukti dengan telah dilakukannya Kongres ke VII Perserikatan Bangsa-Bangsa Tahun 1990 Tentang *Computer Related Crime* yang telah mengajukan beberapa kebijakan, sebagai berikut:<sup>48</sup>

- a. Menghimbau negara anggota untuk mengintensifkan upaya-upaya penanggulangan penyalahgunaan komputer yang lebih efektif dengan cara melakukan modernisasi hukum pidana materiil dan hukum acara pidana, mengembangkan tindakan-tindakan pencegahan dan pengamanan komputer, melakukan langkah-langkah untuk membuat peka warga masyarakat, aparat pengadilan dan penegak hukum lainnya terhadap pentingnya pencegahan kejahatan yang berhubungan dengan *cybercrime*.
- b. Menghimbau negara anggota meningkatkan kegiatan internasional dalam upaya penanggulangan *cybercrime*.
- c. Merekomendasikan kepada Komite Pengendali Dan Pencegahan Kejahatan (*Committee on Crime Prevention and Control*) Perserikatan Bangsa-Bangsa untuk menyebarluaskan pedoman dan standar untuk membantu negara anggota dalam menghadapi *cybercrime* ditingkat nasional, regional dan internasional. Disamping itu negara anggota dapat mengembangkan penelitian dan analisa lebih lanjut guna menemukan cara-cara baru menghadapi problem *cybercrime* dimasa yang akan datang dan diharapkan juga mempertimbangkan *cybercrime* sewaktu meninjau pengimplementasian perjanjian ekstradisi dan bantuan kerjasama di bidang penanggulangan kejahatan *cybercrime* tersebut.

<sup>45</sup> Ririn Sjafriani, Anggara dan Supriyadi W.E., *Kontroversi Undang-Undang ITE: Menggugat Pencemaran Nama Baik Di Ranah Maya*, (Jakarta: Degraf Publishing, 2010) hal. 27

<sup>46</sup> Barda Nawawi Arief, *Masalah Penegakan Hukum Dan Kebijakan Penanggulangan Kejahatan*, (Bandung: PT. Citra Aditya Bakti, 2001), hal. 243-244

<sup>47</sup> M. Yahya Harahap, *Beberapa Tinjauan Tentang Permasalahan Hukum Buku Kedua*, (Bandung: PT. Citra Aditya Bakti, 1997), hal. 65

<sup>48</sup> Ermansjah Djaja, *Op.Cit*, hal. 34-35

Perlindungan terhadap *cybercrime* di Indonesia melalui instrumen peraturan perundang-undangan, yakni Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik dan Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik. Didalam peraturan perundang-undangan tersebut terdapat 14 (empat belas) jenis tindak pidana teknologi informasi (telah diuraikan pada sub bab di atas) dan sebagai besar diatur dalam bentuk konvensional pada KUHP. Salah satu *cybercrime* yang cukup menarik ialah judi *online* (bagi sebagian orang judi merupakan hiburan namun permainan judi baik konvensional maupun *online* dilarang di Indonesia karena tidak sesuai dengan Pancasila dan dapat menyebabkan kerugian yang besar bagi pemain secara khusus).

Judi *online* atau judi melalui internet merupakan industri yang berkembang pesat sejak kelahirannya. Hal dibuktikan dengan keuntungan yang diperkirakan oleh pengamat bisa mencapai nilai \$ 10 miliar.<sup>49</sup> Pengaturan perlarangan judi *online* termuat dalam Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik, berbunyi :

”Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian”.

Tindak pidana judi *online* yamh diatur dalam Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik tentu sesuai dengan tindak pidana pada umumnya memiliki unsur subjektif dan unsur objektif serta subjek tindak pidana.

Unsur subjektif adalah unsur-unsur yang melekat pada diri si pelaku atau yang berhubungan dengan diri si pelaku, dan termasuk ke dalamnya yaitu segala sesuatu yang terkandung di dalam hatinya. Sedangkan unsur objektif adalah unsur-unsur yang ada hubungannya dengan keadaan-keadaan, yaitu di dalam keadaan-keadaan mana tindakan-tindakan dari si pelaku itu harus di lakukan.<sup>50</sup>

Unsur-unsur subjektif dari suatu tindak pidana, yaitu:<sup>51</sup>

- a. Kesengajaan atau ketidaksengajaan (*dolus* atau *Culpa*).
- b. Maksud atau *Voornemen* pada suatu percobaan atau *pogging* seperti yang dimaksud dalam Pasal 53 ayat 1 KUHP.
- c. Macam-macam maksud atau *oogmerk* seperti yang terdapat misalnya di dalam kejahatan-kejahatan pencurian, penipuan, pemerasan, pemalsuan dan lain-lain.
- d. Merencanakan terlebih dahulu atau *voorbgedachte raad* seperti yang terdapat di dalam kejahatan pembunuhan menurut Pasal 340 KUHP.
- e. Perasaan takut yang antara lain terdapat di dalam rumusan tindak pidana menurut Pasal 308.

Unsur-unsur objektif dari suatu tindak pidana, yaitu :<sup>52</sup>

- a. Sifat melanggar hukum atau *wederrechtelijckheid*.
- b. Kualitas dari si pelaku, misalnya keadaan sebagai seorang pegawai negeri di dalam kejahatan jabatan menurut Pasal 415 KUHP atau keadaan sebagai pengurus atau komisaris dari suatu Perseroan Terbatas di dalam kejahatan menurut Pasal 398 KUHP.
- c. Kausalitas yakni hubungan antara suatu tindak pidana sebagai penyebab dengan sesuatu kenyataan sebagai akibat.

Sesuai dengan uraian di atas maka unsur subjektif dari Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik ialah pada kalimat ”dengan sengaja” dan ”tanpa hak” sedangkan unsur objektif atau kelakuan terdapat dalam kalimat ”mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian”. Pemaknaan terhadap kata mendistribusikan, mentransmisikan dan membuat dapat diaksesnya merujuk pada penjelasan Pasal 27 ayat (1) Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik karena pada hakikatnya proses pelanggaran atau kejahatan *cybercrime* seluruh unsur objektifnya sama, yakni mendistribusikan, mentransmisikan dan membuat dapat diaksesnya sehingga yang dimaksud dengan “mendistribusikan” adalah mengirimkan dan/atau menyebarkan Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik kepada banyak Orang atau berbagai pihak melalui Sistem Elektronik, yang dimaksud dengan “mentransmisikan” adalah mengirimkan Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang ditujukan kepada satu pihak lain melalui Sistem Elektronik dan yang dimaksud dengan “membuat dapat diakses” adalah semua perbuatan lain selain mendistribusikan dan mentransmisikan melalui Sistem Elektronik yang menyebabkan Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dapat diketahui pihak lain atau publik.

<sup>49</sup> Budi Suhariyanto, *Op.Cit*, hal. 113

<sup>50</sup> P.A.F. Lamintang, *Dasar-Dasar Hukum Pidana*, (Bandung: PT.Citra Aditya Bakti, 1997), hal. 193

<sup>51</sup> *Ibid*

<sup>52</sup> *Ibid*, hal. 194

Subjek tindak pidana pada Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik terdapat dalam kalimat "setiap orang". Kalimat "setiap orang" menunjukkan arti yang mengarah kepada subjek hukum sehingga subjek tindak pidana judi dapat berupa manusia atau badan hukum.<sup>53</sup>

Merujuk pada Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik maka pihak-pihak yang terlibat dalam judi *online* yang dapat dikenakan pasal tersebut, yaitu:

- a. Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan yang memiliki muatan judi, dimana seseorang itu mengirimkan dan/atau menyebarkan Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik kepada banyak Orang atau berbagai pihak melalui Sistem Elektronik yang terkandung elemen-elemen judi didalamnya atau orang yang menjadikan usaha menawarkan atau memberikan kesempatan sebagai mata pencarian atau yang turut serta dalam perusahaan judi. Artinya penawaran dan pemberian kesempatan tersebut dapat ditujukan untuk orang per orang atau untuk publik. Kategori ini misalnya ditujukan terhadap pemilik website yang menyelenggarakan perjudian atau ditujukan terhadap orang yang bekerja pada bagian marketing perjudian yang mengirimkan *email spam* atau melalui *short massege system* (sms) yang berisi muatan judi. Selain itu, mendistribusikan muatan perjudian dapat berupa menginstal aplikasi perjudian dalam komputer-komputer di suatu warnet.<sup>54</sup>
- b. Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mentransmisikan yang memiliki muatan judi, dimana seseorang itu mengirimkan Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang ditujukan kepada satu pihak lain melalui Sistem Elektronik yang memuat unsur judi atau seseorang telah menggunakan kesempatan bermain judi *online* telah digunakan (menyatakan niatnya untuk bermain judi melalui tindakan secara nyata dimana tindakan tidak dapat ditarik kembali). Misalnya: kesempatan untuk bermain judi dikatakan telah digunakan dalam hal pemain telah menyatakan persetujuan atas taruhan permainan judi dimana tindakan persetujuan ini dapat mengklik pilihan "yes" atau "accept". Dengan mengklik pilihan tersebut secara otomatis pemain tidak dapat merubah pilihannya lagi.<sup>55</sup>
- c. Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak dapat diaksesnya yang memiliki muatan judi, dimana seseorang melakukan semua perbuatan lain selain mendistribusikan dan mentransmisikan melalui Sistem Elektronik yang menyebabkan Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dapat diketahui pihak lain atau publik atau tindakan memberikan kode akses kepada pemain sehingga ia dapat bermain judi bisa dikategorikan sebagai "dapat diaksesnya" baik secara langsung maupun tidak langsung. Dalam kondisi situasional dapat dilihat yang dimaksud dapat diaksesnya, yaitu:<sup>56</sup>
  - 1) Pemain harus bermain di warnet yang dikelola oleh pelaku karena hanya di dalam komputer yang berada di warnet tersebut, program permainan judi telah diinstal,
  - 2) Pemain harus memiliki kartu yang berisi poin yang dapat dibeli melalui pelaku atau para pemain dapat bermain judi dengan menempelkan kartu pada *card reader* sehingga dapat mengaktifkan permainan judi,
  - 3) Apabila pemain tersebut kalah maka poinnya akan berkurang dan apabila menang maka poinnya akan bertambah sehingga pemain dapat menukarkan poin yang didapat dengan uang ditempat judi *game* internet yang dikelola oleh tersangka tersebut atau ditempat lain.

Merujuk pada pengkategorian tindak pidana judi *online* di atas maka pengelola website, pengelola warung internet yang membolehkan akses situs judi *online*, bandar judi *online* dan pemain judi *online* dapat dikenakan Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik sebagai bentuk kejahatan khusus yang tercantum dalam undang-undang khusus pula. Namun, penerapan yang terjadi sebaliknya dalam sebuah putusan ditemukan kasus judi *online*, yakni pemainnya didakwa dan dituntut dengan menggunakan Pasal 303 ayat (1) KUHP dan Pasal 303 bis KUHP yang tercantum pada Putusan Pengadilan Negeri Sibolga No. 141/Pid.B/2014/PN Sbg.

Terpidana dalam putusan tersebut dituntut Pasal 303 KUHP dan Pasal 303 bis KUHP disebabkan karena kronologi dan alat bukti sesuai dengan KUHAP, sebagai berikut:

- a. Kronologi Terpidana dituntut Pasal 303 KUHP dan Pasal 303 bis KUHP yang tercantum pada Putusan Pengadilan Negeri Sibolga No. 141/Pid.B/2014/PN Sbg

<sup>53</sup> Manusia (*natuurlijke persoon*) adalah makhluk yang berakal budi yang pada hakikatnya mampu menguasai makhluk lain dan Badan hukum (*rechtspersoon*) adalah badan atau organisasi yang oleh hukum diperlakukan sebagai orang. Subjek hukum pidana ialah sama dengan subjek hukum pada umumnya. C.S.T Kansil, *Pengantar Ilmu Hukum Dan Tata Hukum Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1986), hal. 117-119 dan Roni Wijayanto, *Asas-Asas Hukum Pidana Indonesia*, (Bandung: CV. Mandar Madju, 2012), hal. 160

<sup>54</sup> Josua Sitompul, *Cyberspace, Cybercrime, Cyberlaw Tinjauan Aspek hukum Pidana*, (Jakarta: PT. Tatanusa, 2012), hal. 167

<sup>55</sup> *Ibid*, hal. 168-169

<sup>56</sup> *Ibid*, hal. 170

Awalnya terpidana menerima nomor pasangan dari peminat baik yang datang secara langsung maupun pemasangan yang melalui SMS kemudian setelah terpidana menerima nomor pasangan lalu terpidana langsung memasukkan uang ke nomor Rekening Bank BRI milik terpidana dan setelah itu terpidana baru menuju mesin ATM BRI milik terpidana dan setelah itu terpidana mentransfer uang pasangan tersebut ke Nomor Bank Mandiri milik Wily Wijaya dan setelah terpidana mentransfer uang pasangan tersebut kemudian terpidana membuka internet baik melalui HP nokia type E5 milik terpidana maupun menyewa internet dan membuka situs [www.ttmini.net](http://www.ttmini.net) dimana terpidana sudah terdaftar sebagai pelanggan dengan nomor ID dontotulai password 1981 deni2 dan setelah koneksi terhubung terpidana baru mendepositokan uang sesuai dengan yang terpidana transfer dan setelah uang masuk kedalam deposit baru terpidana bisa melakukan pemasangan nomor pasangan togel pelanggan secara online dan secara otomatis saldo milik terpidana tersebut berkurang sesuai dengan banyaknya jumlah nomor dan nominal yang terpidana pasang, bagi pembeli atau pemasang nomor dikatakan menang apabila nomor pasangannya cocok atau sama dengan nomor yang keluar dan mendapat hadiah sesuai dengan jumlah pasangannya, untuk pasangan 2 (dua) angka dengan pembelian Rp.1000,- (seribu rupiah) mendapat hadiah sebesar Rp.70.000,- (tujuh puluh ribu rupiah), untuk pasangan 3 (tiga) angka dengan pembelian Rp.1000,- (seribu rupiah) mendapat hadiah sebesar Rp.400.000,- (empat ratus ribu rupiah) dan untuk pasangan 4 (empat) angka dengan pembelian Rp.1000,- (seribu rupiah) akan mendapat hadiah sebesar Rp.2.500.000,- (dua juta lima ratus ribu rupiah), sedangkan pembeli atau pemasang yang kalah adalah yang nomor pasangannya tidak cocok atau tidak sama dengan nomor yang keluar dan uang pasangannya menjadi milik Bandar, dan permainan judi jenis Togel yang dimainkan terpidana bersifat untung-untungan dan tidak ada izin dari pihak yang berwenang.

b. Alat bukti dalam Putusan Pengadilan Negeri Sibolga No. 141/Pid.B/2014/PN Sbg, sebagai berikut:

- 1) Keterangan saksi,
- 2) Keterangan terpidana,
- 3) Barang bukti, terdiri dari:
  - (a) 1 (satu) unit handphone Nokia type E5 warna hitam;
  - (b) 1 (satu) unit handphone Nokia type N1280 warna hitam;
  - (c) 1 (satu) lembar slip setoran Bank BRI an. Deni Suhari Piliang;
  - (d) 1 (satu) lembar ATM BRI No.5221 8410 3711 3940;
  - (e) Uang tunai sebesar Rp.28.000,- (dua puluh delapan ribu rupiah);

Terpidana dihukum dengan Pasal 303 ayat (1) KUHP dengan pidana penjara selama 2 (dua) bulan dan 20 (dua puluh) hari. Jika dilihat pada fakta persidangan (dalam putusan Putusan Pengadilan Negeri Sibolga No. 141/Pid.B/2014/PN Sbg) terungkap bahwa cara permainan judi togel yang dimainkan Terpidana ialah Terpidana menerima nomor/angka pasangan pelanggan baik yang datang langsung maupun melalui SMS dari pelanggan/pemasang, setelah menerima angka tersebut, Terpidana memasang tebakan angka-angka pasangan dari pemasang ke situs [www.ttmini.net](http://www.ttmini.net). Kemudian dari situs tersebut keluar angka yang muncul, jika sama maka dia mendapat hadiah uangnya. Pemasang memberikan uang kepada Terpidana dan kemudian melalui nomor rekening Bank BRI milik Terpidana, Terpidana mentransfer uang pasangan tersebut ke nomor rekening Bank Mandiri atas nama Wily Wijaya yang tertera disitus tersebut.

Terkait fakta persidangan di atas seharusnya penyidik maupun penuntut umum dapat mengenakan Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik bukan pasal yang tercantum dalam KUHP. Hal itu disebabkan karena terdapat unsur mendistribusikan, yakni "Terpidana menerima nomor/angka pasangan pelanggan baik yang datang langsung maupun melalui SMS dari pelanggan/pemasang, setelah menerima angka tersebut, Terpidana memasang tebakan angka-angka pasangan dari pemasang ke situs [www.ttmini.net](http://www.ttmini.net)". Perlu dipahami bahwa unsur mendistribusikan, mentransmisikan dan dapat diakses bersifat relatif bukan kumulatif. Artinya, terpenuhi saja salah satu unsur maka dapat dikenakan Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik.

Konsekuensi dengan adanya Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik dan Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik setiap ada tindak pidana yang berkaitan dengan teknologi informasi harus diperiksa dengan baik dan benar penggunaan teknologi informasi dalam sebuah tindak pidana. Tindak pidana judi *online* dalam proses pembuktiannya harus melibatkan alat bukti elektronik yang mana jika mengacu pada Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik dan Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 ialah dokumen elektronik dan informasi elektronik.

Penemuan barang bukti seperti dalam Putusan Pengadilan Negeri Sibolga No. 141/Pid.B/2014/PN Sbg sebenarnya sudah dapat melakukan pelacakan terhadap judi *online* (komputer atau laptop yang tersambung ke jaringan internet) yang dilakukan terpidana karena mampu tersambung ke jaringan internet. Proses judi *online* sebagaimana telah diuraikan di atas maka untuk dapat bermain judi pelaku harus mentransfer sejumlah uang yang kemudian dikonversi menjadi *chip*, dan penyidik dapat menemukan bukti transfer dari terpidana kepada rekening yang digunakan untuk bermain judi. Seharusnya, penyidik melakukan penyidikan terhadap hasil *imaging server* pengelola judi yang mana dapat membuktikan adanya bukti transfer dari terpidana dan ada bukti hasil konversi nilai uang menjadi *chip* judi milik pelaku

judi *online*, maka petunjuk tersebut dapat dijadikan alat bukti, demikian pula hasil *imaging*-nya. Jika penyidik benar menyita komputer atau *handphone* milik pelaku judi *online* dari penyidikan tersebut ditemukan fakta-fakta bahwa:<sup>57</sup>

- a. Telah mengakses *website* perjudian sebagaimana dibuktikan dari hasil *imaging* komputer/*handphone*;
- b. Terdakwa telah mengunduh dan meng-install aplikasi permainan judi sebagaimana dibuktikan dari hasil *imaging* laptop pelaku;
- c. Terdakwa telah melakukan transaksi berupa transfer sejumlah uang sebagaimana dibuktikan dari bukti transfer dan pengelola telah memproses uang yang ditransfer pelaku dengan mengkonversinya dengan *chip* judi sebagaimana dibuktikan dengan hasil *imaging* server pengelola judi.

*Imaging server* ini akan mampu membuktikan terjadinya proses judi *online*. Selanjutnya, maka dokumen elektronik atau informasi elektronik telah ditemukan dan alat bukti pertama (utama dalam *cybercrime*) pada judi *online* sudah terpenuhi. Untuk memenuhi syarat agar tindak pidana judi *online* dapat diproses dipersidangan maka alat bukti yang dapat digunakan untuk *cybercrime* sesuai dengan Pasal 184 ayat (1) KUHAP dimana dikenal dengan 5 (lima) buah alat bukti, yaitu:

- a. Keterangan saksi,
- b. Keterangan ahli,
- c. Surat,
- d. Petunjuk,
- e. Keterangan terdakwa.

Hal tersebut sesuai dengan Pasal 44 Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik, berbunyi:

"Alat bukti penyidikan, penuntutan dan pemeriksaan di sidang pengadilan menurut ketentuan Undang-Undang ini adalah sebagai berikut:

- a. alat bukti sebagaimana dimaksud dalam ketentuan Perundang-undangan; dan
- b. alat bukti lain berupa Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik sebagaimana dimaksud dalam Pasal 1 angka 1 dan angka 4 serta Pasal 5 ayat (1), ayat (2), dan ayat (3)".

Konsep pembuktian dalam hukum acara pidana tetap mengacu pada KUHAP kecuali undang-undang menentukan berbeda. *Cybercrime* secara khusus judi *online* proses pemeriksaan persidangan juga menggunakan KUHAP. Oleh karena itu maka untuk pembuktian juga menganut minimal 2 (dua) alat bukti. Hal tersebut sesuai dengan Pasal 183 KUHAP, berbunyi:

"Hakim tidak boleh menjatuhkan pidana kepada seorang kecuali apabila dengan sekurang-kurangnya dua alat bukti yang sah, ia memperoleh keyakinan bahwa suatu tindak pidana benar-benar terjadi dan bahwa terdawalah yang bersalah melakukannya".

Merujuk pada Pasal 183 KUHAP maka sistem pembuktian pidana Indonesia ialah *negatief wettelijk* dimana mendasarkan diri pada alat bukti yang telah sah menurut undang-undang dan keyakinan hakim. Artinya, jika diakitkan dengan pembuktian judi *online* maka keberadaannya harus menggunakan alat bukti yang dianggap sah menurut undang-undang, yakni alat bukti elektronik dan yang tercantum pada Pasal 184 KUHAP. Terkait dengan penilaian terhadap alat bukti merupakan kewenangan hakim karena hukum acara pidana menurut juga pada keyakinan hakim pada sisi pembuktian. Hakim yang menentukan nilai dan kesesuaian antara alat bukti yang diajukan. Keadaan ini membawa arah kepada tidak ada alat bukti yang paling tinggi nilainya dalam pembuktian di pidana. Namun, untuk judi *online* harus memang menemukan alat bukti elektronik baik dokumen elektronik maupun informasi elektronik sebagai alat bukti ditambah dengan alat bukti lainnya.

Alat bukti elektronik dapat digunakan sebagai alat bukti untuk pembuktian tindak pidana judi *online* sesuai dengan Pasal 5 ayat (2) Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik sehingga persyaratan terhadap dapat dipakai untuk pembuktian tindak pidana judi *online* terpenuhi. Terkait dengan keyakinan hakim merupakan sesuatu yang bersifat abstrak dan tersembunyi secara subjektif serta sulit mengujinya dengan cara dan ukuran objektif<sup>58</sup> dimana menjadi salah satu penentu alat bukti elektronik dapat diyakini kebenarannya (ditambah alat bukti elektronik dapat dengan mudah dipalsukan atau disabotase) maka dapat dibentuk *mindset* agar hakim bisa menerima alat bukti elektronik dan memeriksanya (untuk penilaian alat bukti memiliki keterkaitan tergantung penilaian hakim yang

<sup>57</sup> Putri Ayu Trinawati et.al, "Kekuatan Pembuktian Transaksi Elektronik Dalam Tindak Pidana Perjudian *Online* Dari Perspektif Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik (Putusan No. 140/Pid.B/2013/PN-TB)", *Dalam Jurnal Ilmu Hukum Universitas Jember 2015, I (1)*, (Jember: Fakultas Hukum Universitas Jember), hal. 8

<sup>58</sup> M. Yahya Harahap, *Pembahasan Permasalahan Dan Penerapan KUHAP: Pemeriksaan Sidang Pengadilan, Banding, Kasasi, Dan Peninjauan Kembali*, (Jakarta: Sinar Grafika, 2006), hal. 281



terpenting ialah untuk dokumen elektronik terjamin keasliannya) dengan melengkapi beberapa tahapan (metode digital forensik), yaitu:<sup>59</sup>

a. Pengambilan (*acquisition*)

Mengingat sifatnya yang dapat diubah, dirusak atau dihilangkan apabila tidak ditangani dengan tepat pengembalian informasi atau dokumen elektronik harus dilakukan dengan menjaga dan melindungi keutuhan atau dilakukan dengan menjaga dan melindungi keutuhan atau menjaga integritasnya. Tahap ini dimaksudkan untuk mengambil dan mengamankan alat bukti elektronik asli (original). Cara atau prosedur pengambilan alat bukti elektronik yang original dapat didasarkan pada kondisi awal ditemukannya alat bukti elektronik atau perangkat yang menyimpan alat bukti tersebut.

b. Pemeriksaan dan analisa

Pemeriksaan terhadap alat bukti elektronik original umumnya menggunakan perangkat keras dan lunak yang khusus dibuat untuk kepentingan digital forensik. Pada tahap ini, pemeriksa juga melakukan ekstraksi dengan menggunakan *write blocker*, yaitu alat yang digunakan untuk penulisan terhadap data original. Nilai dari hasil ekstraksi apabila diperlukan pemeriksaan ulang oleh pemeriksa yang berbeda akan memiliki nilai yang sama. Setelah alat bukti original diperoleh maka harus dibuat salinan dari alat bukti yang original. Selanjutnya pemeriksaan salinan dari alat bukti elektronik original.

c. Dokumentasi dan presentasi

Setiap tindakan yang dilakukan dalam pengumpulan dan pemeriksaan alat bukti elektronik harus didokumentasikan secara akurat dan menyeluruh. Tidak hanya tindakan dalam melakukan digital forensik tetapi juga tindakan yang terkait dengannya. Laporan dengan memuat proses dan tahapan yang dilakukan dalam pemeriksaan termasuk alat dan perangkat yang digunakan. Selain itu, laporan juga perlu memuat informasi mengenai keseluruhan data yang diperoleh serta data yang relevan dengan tindak pidana.

Keberadaan hasil digital forensik yang disebut hasil ekstraksi akan bernilai sama dengan hasil pemeriksaan ulang oleh aparat penegak hukum lainnya kecuali apabila yang dilakukan pemeriksaan alat bukti elektronik bukan yang temukan atau diajukan bukti oleh kepolisian sebagai gerbang penyidikan awal.<sup>60</sup> Dengan demikian dalam judi *online* sudah seharusnya barang-barang bukti seperti *website* maupun *database* para pemain dijadikan barang bukti dalam tindak pidana perjudian ini. Dalam kasus ini, dengan melihat barang-barang bukti yang dihadirkan dalam persidangan, keyakinan hakim atas persesuaian antara barang bukti dan alat bukti adalah suatu hal yang menjadi kunci untuk memutus perkara tindak pidana perjudian melalui internet tersebut.<sup>61</sup>

### **Hambatan Dalam Pembuktian Judi *Online* Yang Dikaitkan Dengan Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik**

#### **1. Hambatan Dalam Pembuktian Judi *Online* Yang Dikaitkan Dengan Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang No. 11 Tahun 2008**

Praktek dikenal dan berkembang apa yang dinamakan bukti elektronik. Hal ini diakibatkan pesatnya perkembangan teknologi informasi terutama melalui internet sehingga telah mengubah aktifitas-aktifitas kehidupan yang semula dilakukan secara kontak fisik kini cukup menggunakan *cyberspace* (dunia maya) yang berujung jika terjadi sengketa maka alat bukti yang digunakan adalah bukti elektronik. Salah satu bukti elektronik ialah informasi elektronik dan dokumen elektronik. Pengaturan informasi elektronik dan dokumen elektronik terdapat pada Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik serta Peraturan Pemerintah No. 82 Tahun 2012 Tentang Penyelenggaraan Sistem Dan Transaksi Elektronik. Sebelum keluarnya undang-undang tersebut pengaturan yang mengarah kepada penggunaan dan pengakuan dokumen elektronik sebagai alat bukti sudah ada, yaitu :<sup>62</sup>

1. Dikenalnya *online trading* dalam kegiatan bursa efek;

2. Pengaturan *mikrofilm* sebagai media penyimpanan dokumen perusahaan yang telah diberi kedudukan sebagai alat bukti tertulis otentik dalam Undang-Undang No. 8 Tahun 1997 Tentang Dokumen Perusahaan.

Sebagai alat bukti, informasi elektronik dan dokumen elektronik dapat dipercaya menjadi alat bukti jika dilakukan dengan beberapa syarat, yaitu :<sup>63</sup>

<sup>59</sup> Josua Sitompul, *Op.Cit*, hal. 291-295

<sup>60</sup> *Ibid*, hal. 293

<sup>61</sup> Putri Ayu Trinawati et.al, *Loc.Cit*

<sup>62</sup> Ahmad M. Ramli, *Menuju Kepastian Hukum Dibidang : Informasi dan Transaksi Elektronik*, (Jakarta: Departemen Komunikasi Dan Informasi, 2007), hal. 46

<sup>63</sup> *Ibid*, hal. 43

1. Menggunakan peralatan komputer untuk menyimpan dan memproduksi *print-out*;
2. Proses data seperti pada umumnya dengan memasukkan inisial dalam sistem pengelolaan arsip yang dikomputerisasikan;
3. Menguji data dalam waktu yang tepat, setelah data dituliskan oleh seseorang yang mengetahui peristiwa hukumnya.

Syarat-syarat lain yang harus dipenuhi, yaitu:<sup>64</sup>

1. Mengkaji informasi yang diterima untuk menjamin keakuratan data yang dimasukkan;
2. Metode penyimpanan dan tindakan pengambilan data untuk mencegah hilangnya data waktu disimpan;
3. Penggunaan program komputer yang benar-benar dapat dipertanggungjawabkan untuk memproses data;
4. Menguji uji pengambilan keakuratan program;
5. Waktu dan persiapan model *print-out* komputer.

Syarat-syarat diatas, tidak hanya berlaku bagi dokumen elektronik maupun informasi elektronik akan tetapi juga berlaku untuk alat bukti elektronik lainnya. Contoh alat bukti elektronik lainnya ialah tanda tangan digital (*digital signature*), *e-contract*, *teleconference*, dan lain sebagainya.

Munculnya Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik dan Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 merupakan upaya Indonesia untuk memberikan perlindungan hukum bagi masyarakat Indonesia. *Cybercrime* begitu menjamur di seluruh dunia termasuk Indonesia. salah satunya ialah judi baik judi konvensional maupun judi *online*. Judi *online* merupakan kejahatan yang cukup mudah dilakukan dan cukup sulit untuk diberantas di Indonesia sama dengan judi konvensional.

Judi *online* cukup mudah atau memberi kemudahan bagi para pemainnya untuk melakukan kegiatan tersebut. Para penjudi dapat melakukan kegiatan judi *online*-nya dengan melakukan pembayaran menggunakan kartu kredit (tidak hanya sebatas menggunakan rekening tabungan).<sup>65</sup> Akibatnya, para pelaku judi konvensional tidak menutup kemungkinan beralih juga ke judi *online* atau dapat menarik pemain baru dengan bentuk kemudahan yang diberikan situs judi *online* tersebut. Artinya, rata-rata pemain judi menginginkan kemudahan dalam memperoleh uang dan menantang permainan judi tidak terlalu beresiko dibandingkan dengan melakukan tindak pidana lain.

Alat bukti dalam sistem pembuktian di Indonesia terbagi atas beberapa kategori, yaitu :<sup>66</sup>

1. *Oral Evidence*, terdiri dari :
  - a. Perdata (keterangan saksi, pengakuan dan sumpah);
  - b. Pidana (keterangan saksi, keterangan ahli dan keterangan terdakwa).
2. *Documentary Evidence*, terdiri dari :
  - a. Perdata (surat dan persangkaan);
  - b. Pidana (surat dan petunjuk).
3. *Material Evidence*, terdiri dari :
  - a. Perdata (tidak dikenal);
  - b. Pidana (barang yang digunakan untuk melakukan tindak pidana, barang yang digunakan untuk membantu tindak pidana, barang yang merupakan hasil tindak pidana, barang yang diperoleh dari suatu tindak pidana dan informasi dalam arti khusus).
4. *Elektronic Evidence*, terdiri dari :
  - a. Konsep pengelompokan alat bukti menjadi alat bukti tertulis dan elektronik, tidak dikenal;
  - b. Konsep tersebut terutama berkembang di negara-negara *common law*;
  - c. Pengaturannya tidak melahirkan alat bukti baru, tetapi memperluas cakupan alat bukti yang masuk kategori *documentary evidence*.

*Elektronic Evidence* atau alat bukti elektronik sebagai salah satu alat bukti dalam sistem pembuktian di Indonesia setidaknya mendapat perhatian khusus. Perhatian khusus itu bukan hanya karena alasan diatas akan tetapi alat bukti elektronik juga menuntut adanya hukum pembuktian harus cukup fleksibel untuk menghadapi sifatnya yang cenderung sangat sulit untuk dibuktikan.<sup>67</sup> Salah satu bentuk kesulitan yang terdapat dalam alat bukti elektronik ialah ia sangat rentan untuk diubah, disadap, dipalsukan dan dikirim ke berbagai penjuru dunia dalam

<sup>64</sup> *Ibid*

<sup>65</sup> Budi Suhariyanto, *Op.Cit*, hal. 168

<sup>66</sup> Didik M. Arief Mansur dan Elisatris Gultom, *Cyber Law : Aspek Hukum Teknologi Informasi*, (Bandung: PT. Refika Aditama, 2009) hal. 100-101

<sup>67</sup> David I. Bainbridge, *Computer And The Law*, diterjemahkan oleh Prasadi T. Susmaatmadja, *Hukum Dan Komputer*, (Jakarta: Sinar Grafika, 1993), hal 200

waktu hitungan detik.<sup>68</sup> Pembuktian alat bukti elektronik sangat penting dalam hukum acara di Indonesia, terutama dalam hukum acara pidana. Hal ini disebabkan karena hukum acara pidana yang bersifat mencari kebenaran materil.

Tindak pidana judi *online* pada dasarnya tidak jauh berbeda dengan *cybercrime* lainnya. Artinya, dalam pembuktiannya tentu mengalami hambatan-hambatan yang menyebabkan pembuktiannya cenderung tidak maksimal atau pengenaan terhadap judi *online* tersebut dapat beralih kepada judi konvensional diakibatkan ketidakmampuan atau pengungkapan tindak pidana hanya berdasarkan alat bukti yang tercantum dalam Pasal 184 ayat (1) KUHP. Untuk melihat hambatan Dalam Pembuktian Judi Online Yang Dikaitkan Dengan Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik dan Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 maka akan digunakan teori penegakan hukum yang diutarakan oleh Soerjono Soekanto yang membaginya kedalam 5 (lima) komponen, yaitu : faktor hukum, penegak hukum, sarana dan fasilitas, masyarakat serta kebudayaan.<sup>69</sup>

#### 1. Sarana dan Fasilitas serta Faktor Hukum

Sarana dan Fasilitas serta faktor hukum adalah aturan, norma dan pola perilaku nyata manusia yang berada dalam sistem itu. *Cybercrime* secara khusus judi *online* merupakan komoditas terbesar baik dari sisi jumlah pelaku dan penghasilan atau perputaran uang didalamnya. Pada umumnya metode perjuan yang digunakan cenderung klasik, yakni dengan mempertaruhkan atau sekedar mencoba peruntungan dengan mengikuti model perjudian yang telah ditentukan. Ada puluhan ribu situs-situs judi yang menyediakan fasilitas perjudian dari yang model klasik dimana hanya memainkan tombol *keyboard* atau mengklik tombol *mouse* sampai pada yang sangat canggih yang menggunakan pemikiran matang dan perhitungan-perhitungan adu keberuntungan. Modus ini menjanjikan banyak keuntungan bagi pemiliknya, tidak memerlukan lagi perizinan-perizinan khusus untuk membuat sebuah usaha perjudian via internet. Judi *online* hanya bermodalkan sebuah web dengan fasilitas perjudian menarik sehingga setiap orang dapat memiliki rumah perjudian di internet.<sup>70</sup>

Merujuk pada uraian di atas maka jelas akan ada kendala dari sisi substansi hukum (terfokus pada pembuktian) dimana terkait pembuktian untuk judi online walaupun pengaturan alat bukti telah tercantum dalam peraturan perundang-undangan.<sup>71</sup> Mengingat judi *online* merupakan bagian dari *cybercrime* maka melibatkan alat-alat canggih sehingga sangat sulit untuk menentukan pelaku tindak pidananya ketika perangkat hukum dalam penegakan hukum pidana masih banyak keterbatasan. Keterbatasannya jelas nampak pada regulasi juga dimana untuk alat bukti elektronik diakui penggunaannya tetapi untuk proses dan cara pengambilannya belum diatur secara baku sehingga sampai hari ini masih dilakukan berdasarkan kebiasaan seperti misalnya telah dibahas pada bab sebelumnya terkait dengan digital forensik (digital forensik hanya ada pada kepolisian daerah atau Polda dan belum sampai pada Kepolisian resort kota/kabupaten atau Polres maupun Kepolisian sekitar atau Polsek). Penyebab tidak ada diatur digital forensik secara undang-undang terkait digital forensik menyebabkan ini menjadi tidak wajib dan siapa saja dapat memalsukan alat bukti elektronik termasuk penyidik sendiri. Namun, demikian walaupun secara khusus telah diakui penggunaan dokumen elektronik dalam undang-undang namun sekali lagi hambatan terbesar karena tidak masuknya dalam pengaturan alat bukti elektronik di dalam KUHP maka belum dapat diterima maksimal oleh hakim dalam pelaksanaannya sehingga dapat dikatakan pula hakim atau pun penegak hukum lainnya belum siap akan kemajuan teknologi.

#### 2. Penegak Hukum

Penegak hukum merupakan lembaga-lembaga atau instansi yang akan menjalankan proses penegakan hukum merupakan kerangka atau rangkanya. Dengan demikian, struktur hukum sangat berkaitan erat dengan sarana dan fasilitas yang dapat digambarkan melalui tenaga manusia yang berpendidikan dan terampil, organisasi yang baik, peralatan yang

<sup>68</sup> Mardani, *Bunga Rampai Hukum Aktual*, (Bogor: Ghalia, 2009), hal. 91

<sup>69</sup> Soerjono Soekanto, *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Penegakan Hukum*, (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2014), hal. 8

<sup>70</sup> Budi Suhariyanto, *Op.Cit*, hal. 67

<sup>71</sup> Fungsi peraturan perundang-undangan di Indonesia pada dasarnya bertujuan untuk memberi pengaturan yang lebih jelas terhadap aturan pokok atau aturan yang lebih tinggi misalnya keberadaan undang-undang bertujuan untuk menyelenggarakan pengaturan lebih lanjut ketentuan dalam Undang-Undang Dasar 1945 yang tegas-tegas menyebutnya, pengaturan lebih lanjut secara umum aturan dasar lainnya dalam batang tubuh UUD 1945, dan pengaturan lebih lanjut ketentuan dalam ketetapan MPR yang tegas-tegas menyebutnya. Begitu selanjutnya peraturan perundangan turunan lainnya secara umum berfungsi sebagai pelaksana aturan yang lebih tinggi. Maria Farida Indrati S, *Ilmu Perundang-Undangan : Jenis, Fungsi, Dan Materi Muatan*, (Yogyakarta: Kanisius, 2007), hal. 215-233

memadai, keuangan yang cukup dan lain sebagainya.<sup>72</sup> Pengungkapan atau mendudukkan tindak pidana judi *online* sebagai salah satu *cybercrime* sangat sulit untuk mencari alat bukti elektroniknya butuh keahlian tertentu dan keterampilan tertentu. Artinya, penyidik ataupun kepolisian, jaksa dan hakim memang harus memiliki kemampuan dalam penilaian atau mencari kebenaran alat bukti elektronik.

Kepolisian, pada bagian substansi hukum telah disebutkan sebagai berikut:

"Digital forensik (digital forensik hanya ada pada kepolisian daerah atau Polda dan belum sampai pada Kepolisian resort kota/kabupaten atau Polres maupun Kepolisian sekitar atau Polsek)".

Kondisi di atas menggambarkan jelas kemampuan penyidik terkait *cybercrime* tidak merata di seluruh Indonesia hanya kepolisian daeran yang mempunyai fasilitas digital forensik. Akibat yang terjadi ialah kasus yang seharusnya judi *online* dianggap sebagai judi konvensional seperti pada Putusan Pengadilan Negeri Sibolga No. 141/Pid.B/2014/PN Sbg yang mana pada dakwaan telah tergambar adanya keterlibatan situs judi *online*. Pada akhirnya putusannya jatuh pada judi konvensional bahkan dakwaan yang bersifat alternatif tidak ada satupun yang menyinggung tindak pidana judi *online* sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik dan Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang No. 11 Tahun 2008.

Akhirnya, penegakan hukum tidak maksimal dan penegak hukum tertinggal dengan perkembangan kejahatan yang terjadi didalam masyarakat. Kecenderungannya ialah masyarakat terus berkembang terutama di Indonesia akan tetapi penegakan hukum tertinggal sehingga layak dikatakan penegak hukum di Indonesia tidak mampu menentukan perbuatan-perbuatan yang mana dapat dikenakan pidana *cyber* dan yang mana tidak dikenakan pidana *cyber*.

### 3. Masyarakat dan Kebudayaan

Masyarakat dan kebudayaan adalah sikap manusia terhadap hukum dan sistem hukum, suasana pikiran dan kekuatan masyarakat yang menentukan hukum digunakan, dihindari atau disalahgunakan. Keberadaan budaya hukum didalam masyarakat dan kebudayaan dapat disamakan dengan keberadaan hukum didalam masyarakat yang memiliki kebudayaan. Namun, yang menjadi perhatian ialah hukum yang merupakan peraturan hidup masyarakat yang bersifat memaksa dan mengatur untuk menjamin tata tertib masyarakat,<sup>73</sup> apakah proses berlangsungnya dapat berjalan maksimal. Artinya, hukum yang memiliki norma dalam peraturan perundang-undang dapat berjalan dengan baik sehingga mampu mencerminkan pula budaya hukum yang baik atau sebaliknya hukum hanya sekedar aturan belaka tetapi pelaksanaannya sama sekali tidak maksimal sehingga menghasilkan budaya hukum yang buruk.

Sikap masyarakat dengan tidak cermatnya penegak hukum dalam pencarian alat bukti untuk judi *online* sehingga menyebabkan pembuktian untuk judi *online* menjadi cacat atau sama sekali tidak mengarahkan ke tindak pidana judi *online* seperti dalam Putusan Pengadilan Negeri Sibolga No. 141/Pid.B/2014/PN Sbg menjadi tidak percaya.

Ketidakmampuan penegak hukum dalam menangani tindak pidana judi *online* akan membuat masyarakat menjadi enggan untuk melaporkan kepada penegak hukum karena pada kenyataannya sangat sulit untuk membuktikan tindak pidana judi *online* akibatnya wibawa penegak hukum turun dihadapan masyarakat dalam pemberantasan tindak pidana judi *online*. Hal ini disebabkan karena masih kurangnya penegak hukum yang memiliki kemampuan dibidang *cybercrime* secara umum dan khusus terkait tindak pidana judi *online*. Jika ini dibiarkan maka akan terjadi degradasi budaya hukum yang sangat besar dan terus menerus didalam masyarakat semakin berlarut-larut.<sup>74</sup>

## 2. Upaya Yang Dapat Dilakukan Untuk Mengatasi Hambatan Dalam Pembuktian Judi Online Yang Dikaitkan Dengan Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang No. 11 Tahun 2008

Pelarangan judi *online* disebabkan karena mendatangkan bahaya bagi masyarakat dan dapat pula merugikan pemerintah sebuah negara. Larangan tersebut karena hal-hal, sebagai berikut:<sup>75</sup>

1. Berpotensi terjadi kecurangan di internet,
2. Memungkinkan bagi anak-anak untuk mengakses situs-situs perjudian,

<sup>72</sup> Soerjono Soekanto, *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Penegakan Hukum*, (Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada, 2014), hal. 37

<sup>73</sup> C.S.T. Kansil, *Op.Cit*, hal. 34

<sup>74</sup> Budi Suhariyanto, *Op.Cit*, hal. 85

<sup>75</sup> *Ibid*, hal. 168

3. Mengakibatkan kecanduan masyarakat untuk berjudi,
4. Dapat mengurangi pendapatan negara yang mengizinkan kegiatan perjudian resmi.

Pelarangan pun seolah-olah tinggal suratan yang tercantum dalam peraturan perundang-undangan. Hal itu disebabkan hambatan yang cukup pelik terjadi dalam proses pembuktian atau mencari alat bukti yang sesuai dengan tindak pidana judi *online* yang dilakukan pemain judi. Sebenarnya, masih banyak hambatan yang merintang *cybercrime* atau judi *online* ini, salah satunya terkait yurisdiksi.

Yurisdiksi (rata-rata situs judi online berasal dari negara-negara yang melegalkan judi) merupakan hal sangat krusial sekaligus kompleks khususnya berkenaan dengan pengungkapan kejahatan-kejahatan di dunia maya yang bersifat internasional (*international crime*). Dengan adanya kepastian yurisdiksi maka suatu negara memperoleh pengakuan dan kedaulatan penuh untuk berbagai aturan kebijakannya secara penuh. Kekuasaan demikian harus dihormati pula oleh setiap negara lainnya sebagaimana kekuasaan yang dimiliki oleh negara lain.

Pada hakikatnya untuk beberapa kasus yang melibatkan aspek asing di dalamnya (pelaku, tempat terjadinya, dan sebagainya). Kitab undang-undang hukum pidana (Pasal 2-9 KUHP, yaitu asas personal, asas teritorial dan asas universal) sudah dapat diberlakukan sekalipun sifatnya masih terbatas, artinya belum dapat diterapkan untuk semua jenis kejahatan internasional. Oleh karena itu, Barda Nawawi Arief mengusulkan untuk memberlakukan prinsip ubikuitas (*the principle of ubiquity*) atas tindak pidana masyarakat. Alasannya saat ini semakin marak terjadi *cybercrime* seiring dengan pertumbuhan penggunaan internet. Yang dimaksud dengan prinsip atau asas ubikuitas adalah prinsip yang engatakan bahwa delik-delik yang dilakukan atau terjadi di sebagian wilayah teritorial negara sebagian di luar wilayah teritorial suatu negara (*ekstrateritorial*) harus dapat dibawa ke dalam yurisdiksi setiap negara yang terkait. Ia berpendapat bahwa yurisdiksi personal terhadap pengguna internet dapat diterapkan terhadap kasus-kasus mayantara.<sup>76</sup>

Pembuktian judi *online*, dengan demikian harus dilakukan upaya-upaya agar hambatan yang terjadi tidak terus-menerus atau berkelanjutan dengan beberapa cara sebagai berikut:

1. Melakukan perubahan terhadap peraturan perundang-undangan

Pembuktian dalam judi *online* menggunakan alat bukti elektronik dalam proses pembuktian sebagai salah satu alat bukti. Pengaturan alat bukti elektronik di dalam Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik dan Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 hanya terbatas pada boleh digunakan atau harus digunakan dalam proses pembuktian terkait *cybercrime* atau judi *online*. Dengan demikian, agar semakin sempurna sudah selayaknya masing-masing penegak hukum dimintai untuk menyusun naskah akademik terkait proses pengelolaan baik berupa penyitaan, penjagaan dan penjaminan alat bukti elektronik agar dapat disusun peraturan perundang-undangan secara tersendiri untuk alat bukti elektronik sehingga penjaminannya keakuratannya menjadi kuat dan terjamin karena sejatinya bukti elektronik rentan untuk dipalsukan.

2. Perlu dilakukan pelatihan terhadap penegak hukum terkait alat bukti elektronik

Putusan Pengadilan Negeri Sibolga No. 141/Pid.B/2014/PN Sbg merupakan contoh yang sangat menyayat penegakan hukum di Indonesia. Dimana seharusnya jelas dengan adanya pemasangan pelaku judi disitus judi *online* sudah ada perbuatan *cyber* dan Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik dan Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 sudah sangat tepat digunakan untuk dakwaan maupun penerapan alat bukti.

Menghindari kedepannya agar hal ini tidak terjadi lagi maka sudah seharusnya dan sepatasnya dilakukan pelatihan terhadap penegak hukum dan dikhususnya polisi, jaksa dan hakim yang dapat memeriksa perkara *cybercrime*. Dengan pelatihan intensif untuk penegak hukum maka penegak hukum sangat diharapkan menjadi lebih cakap dan wibawa penegakan hukum kembali kepada tempat sebagaimana mestinya.

3. Pengembalian kepercayaan masyarakat

Masyarakat merupakan tempat hukum diterapkan dengan demikian setelah penegak hukum diberi pelatihan dan harus diberikan *grade* sesuai dengan kemampuannya (sekali lagi *cybercrime* bukan merupakan masalah yang kecil tetapi persoalan serius) maka agar kepercayaan masyarakat kembali harus diberikan sosialisasi kembali kepada masyarakat bahwa penegak hukum telah siap bertempur untuk menegakkan hukum secara khusus *cybercrime* atau tindak pidana judi *online*. Hal tersebut akan mengembalikan kepercayaan masyarakat dan pada akhirnya masyarakat tidak enggan atau sungkan untuk terlibat dalam pemberantasan *cybercrime* atau tindak pidana judi *online*.

<sup>76</sup> Ibid, hal. 77



## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

1. Pembuktian judi *online* dikaitkan dengan Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik ialah dimana sistem pembuktian pidana Indonesia ialah *negatief wettelijk* dimana mendasarkan diri pada alat bukti yang telah sah menurut undang-undang dan keyakinan hakim. Artinya, jika dikaitkan dengan pembuktian judi *online* maka keberadaannya harus menggunakan alat bukti yang dianggap sah menurut undang-undang, yakni alat bukti elektronik dan yang tercantum pada Pasal 184 KUHP. Terkait dengan penilaian terhadap alat bukti merupakan kewenangan hakim karena hukum acara pidana menurut juga pada keyakinan hakim pada sisi pembuktian.
2. Hambatan dalam pembuktian judi *online* yang dikaitkan dengan Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik dapat dilihat melalui sistem hukum baik melalui Faktor hukum, Penegak hukum, Sarana fasilitas, serta masyarakat serta budaya.

### Saran

1. Diharapkan baik pemerintah atau Kementerian Komunikasi dan Informatika (mengajukan perumusan baru undang-undang alat bukti elektronik) dan lembaga legislatif segera mengesahkan aturan yang disusun oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika agar mempermudah penegak hukum dalam pembuktian menggunakan alat bukti elektronik sangat penting dan perlu dirumuskan regulasi pelaksanaannya. Agar alat bukti elektronik dapat digunakan dengan maksimal dalam pembuktian dan perumusan tindak pidana.
2. Diharapkan agar hambatan dalam pembuktian judi *online* yang dikaitkan dengan Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik *Jo* Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik dapat teratasi maka penegak hukum baik polisi, jaksa dan hakim melaksanakan beberapa upaya, sebagai berikut: melakukan perubahan terhadap peraturan perundang-undangan, perlu dilakukan pelatihan terhadap penegak hukum terkait alat bukti elektronik, dan pengembalian kepercayaan masyarakat

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

- Ali, Zainuddin, *Metode Penelitian Hukum*, Jakarta: Sinar Grafika, 2009.
- Arief, Barda Nawawi, *Kapita Selekta Hukum Pidana*, Bandung: PT. Citra Aditya Bakti, 2013.
- , *Masalah Penegakan Hukum Dan Kebijakan Penanggulangan Kejahatan*, Bandung: PT. Citra Aditya Bakti, 2001.
- Bainbridge, David I., *Computer And The Law*, diterjemahkan oleh Prasadi T. Susmaatmadja, *Hukum Dan Komputer*, Jakarta: Sinar Grafika, 1993.
- Bisri, Ilhami, *Sistem Hukum Indonesia, Prinsip-Prinsip & Implementasi Hukum Di Indonesia*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2004.
- Chazawi, Adami, *Pelajaran Hukum Pidana, Bagian I*, Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2005.
- Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2008.
- Dewata, Mukti Fajar Nur dan Yulianto Achmad, *Dualisme Penelitian Hukum Normatif Dan Empiris*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010.
- Djaja, Ermansjah, *Penyelesaian Sengketa Hukum Teknologi Informasi Dan Transaksi Elektrik: Kajian Yuridis Penyelesaian Secara Non Litigasi Melalui Arbitrase Dan Alternatif Penyelesaian Sengketa*, Yogyakarta: Pustaka Timur, 2010.
- Ekaputra, Mohammad dan Abul Khair, *Sistim Pidana di Dalam KUHP dan Pengaturannya Menurut Konsep KUHP Baru*, Medan: USU Press, 2010.
- Hamzah, Andi Hamzah, *Pengantar Hukum Acara Pidana Indonesia*, Jakarta: Ghalia Indonesia, 1983.
- Harahap, M. Yahya, *Beberapa Tinjauan Tentang Permasalahan Hukum Buku Kedua*, Bandung: PT. Citra Aditya Bakti, 1997.
- , *Beberapa Tinjauan Tentang Permasalahan Hukum, Buku Kesatu*, Bandung: Citra Aditya Bakti, 1997.
- , *Pembahasan Permasalahan Dan Penerapan KUHP: Pemeriksaan Sidang Pengadilan, Banding, Kasasi, Dan Peninjauan Kembali*, Jakarta: Sinar Grafika, 2006.
- Hiariej, Edy O.S., *Teori & Hukum Pembuktian*, Jakarta: Erlangga, 2012.
- Ibrahim, Jhonny, *Teori Metodologi Penelitian Hukum Normatif*, Surabaya: Bayu Media, 2005.
- Ilyas, Amir, *Asas-Asas Hukum Pidana*, Yogyakarta: Rangkang Education Yogyakarta & PUKAP Indonesia, 2012.
- Irfan & Masyrofah, *Penanggulangan Cyber Crime*, Bandung: Pustaka Setia, 2013.
- Kansil, C.S.T, *Pengantar Ilmu Hukum Dan Tata Hukum Indonesia*, (akarta: Balai Pustaka, 1986.



- , *Pokok-Pokok Hukum Pidana*, Jakarta: Pradnya Paramita, 2004
- Kanter, E.Y. Dan S.R. Sianturi, *Asas-Asas Hukum Pidana Di Indonesia Dan Penerapannya*, Jakarta: Storia Grafika, 2002.
- Lamintang, P.A.F., *Dasar-Dasar Hukum Pidana*, Bandung: PT.Citra Aditya Bakti, 1997.
- Lubis, Kamaluddin, *Hukum Pembuktian Pidana dan Perdata Dalam Teori Dan Praktek*, Medan: Universitas Islam Sumatera Utara, 1992.
- Lubis, M. Solly, *Filsafat Ilmu Dan Penelitian*, Bandung: Mandar Maju, 1994.
- , *Serba-Serbi Politik Hukum, Edisi 2*, Medan: PT. Sofmedia, 2011.
- Mansur, Didik M. Arief dan Elisatris Gultom, *Cyber Law : Aspek Hukum Teknologi Informasi*, Bandung: PT. Refika Aditama, 2009.
- Mardani, *Bunga Rampai Hukum Aktual*, Bogor: Ghalia, 2009.
- Mertokusumo, Sudikno, *Hukum Acara Perdata Indonesia*, Yogyakarta: Liberty, 2006.
- Moeljatno, *Asas-Asas Hukum Pidana*, Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2000.
- , *Azas-Azas Hukum Pidana*, Jakarta: Bina Aksara, 1998.
- , *Kitab Undang Undang Hukum Pidana*, cet. 21, Jakarta: Bumi Aksara, 2001.
- Moleong, Lexy J., *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2004.
- Mulyadi, Lilik, *Hukum Acara Pidana: Normatif, Teoretis, Praktik Dan Permasalahannya*, Bandung: Alumni, 2007.
- Nawawi, Hadari, *Metode Penelitian Bidang Sosial*, Yogyakarta: Universitas Gajah Mada Press, 2003.
- Prints, Darwan, *Hukum Acara Pidana: Suatu Pengantar*, Jakarta: Djembatan, 1989.
- Ramli, Ahmad M., *Menuju Kepastian Hukum Dibidang : Informasi dan Transaksi Elektronik*, Jakarta: Departemen Komunikasi Dan Informasi, 2007.
- Remmelink, Jan, *Hukum Pidana: Komentor atas Pasal-Pasal Terpenting dari Kitab Undang-undang Hukum Pidana Belanda dan Padanannya dalam Kitab Undang-undang Hukum Pidana Indonesia*, Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Umum, 2003.
- S, Maria Farida Indrati, *Ilmu Perundang-Undangan : Jenis, Fungsi, Dan Materi Muatan*, Yogyakarta: Kanisius, 2007.
- Samudra, Teguh, *Hukum Pembuktian dalam Acara Perdata*, Bandung: Alumni, 2004.
- Sarwono, *Hukum Acara Perdata Teori Dan Praktik*, Jakarta: Sinar Grafika, 2011.
- Sasangka, Hari Dan Lily Rosita, *Hukum Pembuktian Dalam Perkara Pidana*, Bandung: Mandar Maju, 2003.
- Sianturi, S.R., *Asas-asas Hukum Pidana di Indonesia dan Penerapannya*, Jakarta: Alumni Ahaem Petehaem, 1989.
- Simorangkir, J..C.T. et.al, *Kamus Hukum*, Jakarta: Aksara Baru, 1983.
- Sitompul, Josua, *Cyberspace, Cybercrime, Cyberlaw Tinjauan Aspek hukum Pidana*, Jakarta: PT. Tatanusa, 2012.
- Sjafriani, Ririn, Anggara dan Supriyadi W.E., *Kontroversi Undang-Undang ITE: Menggugat Pencemaran Nama Baik Di Ranah Maya*, Jakarta: Degraf Publishing, 2010.
- Soekanto, Soerjono dan Sri Mamudji, *Penelitian Hukum Normatif: Suatu Tinjauan Singkat*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2001.
- , *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Penegakan Hukum*, Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada, 2014
- , *Pengantar Penelitian Hukum*, Jakarta: Universitas Indonesia, 2005.
- Soemitro, Ronny Hanitijo, *Metodologi Penelitian Hukum Dan Jurumateri*, Jakarta: Ghalia Indonesia, 1994.
- Soesilo, R., *Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) Serta Komentor-Komentor Lengkap Pasal Demi Pasal*, Bogor: Politea, 1993.
- Subekti, R., *Hukum Pembuktian*, Jakarta: Pradnya Paramita, 1975.
- Sudarsono, *Kamus Hukum*, Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2007.
- Suhariyanto, Budi, *Tindak Pidana Teknologi Informasi (Cybercrime): Urgensi Pengaturan Dan Celah Hukumnya*, Jakarta: PT. RajaGrafindo, 2013.
- Universitas Sumatera Utara, *Pedoman Penulisan Usulan Penelitian dan Tesis*, Medan: Universitas Sumatera Utara, 2009.
- Wahid, Abdul Dan M. Labib, *Kejahatan Mayantara (Cybercrime)*, Bandung: PT. Refika Aditama, 2005.
- Wijayanto, Roni, *Asas-Asas Hukum Pidana Indonesia*, Bandung: CV. Mandar Madju, 2012.

### **Peraturan Perundang-undangan**

- Kitab Undang-Undang Hukum Pidana  
Kitab Undang-Undang Hukum Acara Pidana  
Undang-Undang No. 7 Tahun 1974 Tentang Penertiban Perjudian  
Peraturan Pemerintah No. 9 Tahun 1981 Tentang Pelaksanaan Penertiban Perjudian  
Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik  
Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

### **Hasil Penelitian, Jurnal Dan Makalah**



Tarigan, Muhammad Iqbal, *Dokumen Elektronik Sebagai Alat Bukti Dalam Perspektif Pembaruan Hukum Acara Perdata Indonesia*, Medan: Tesis S2 Universitas Sumatera Utara, 2014.

Trinawati, Putri Ayu et.al, "Kekuatan Pembuktian Transaksi Elektronik Dalam Tindak Pidana Perjudian Online Dari Perspektif Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik (Putusan No. 140/Pid.B/2013/PN-TB)", *Dalam Jurnal Ilmu Hukum Universitas Jember 2015, I (1)*, (Jember: Fakultas Hukum Universitas Jember), hal. 8

**Website :**

Anonim, *Judi Online*, <http://eptik-gambling.blogspot.co.id/>, diakses 9 Februari 2017

Anonim, *Terungkap Judi Online Berpenghasilan Rp 2 Miliar Per Hari*, <http://nasional.republika.co.id/berita/nasional/hukum/15/12/15/nze86q361-terungkap-judi-online-berpenghasilan-rp-2-miliar-per-hari>, diakses 9 Februari 2017

Anonim, *Terungkap Judi Online Dengan Omset Rp. 60 Juta Per Hari*, [m.okezone.com/play2017/01/21/1/88848/terungkap-judi-online-dengan-omset-rp60-juta-per-hari](http://m.okezone.com/play2017/01/21/1/88848/terungkap-judi-online-dengan-omset-rp60-juta-per-hari), diakses 9 Februari 2017