

PERJUDIAN *ONLINE* DALAM PERSPEKTIF UNDANG-UNDANG NOMOR 11 TAHUN 2008 TENTANG INFORMASI DAN TRANSAKSI ELEKTRONIK

Christianata¹⁾

¹⁾Fakultas Hukum Universitas Palangka Raya

Email : christianata48@gmail.com¹⁾

Abstract

Freedome of expression and creativitiy in society are some of period advancement`s consequences. Those occur both in real world and virtual world. Along with the advances in digital technology, there are no boundaries and barriers in making transactions. However , it has to be remembered that various type of crimes happened in digital world. One if them is online gambling. The rise of online gambling has come to the noticeable point the government and society have to stand together eradicate online gambling. Legal instruments also needed to penalixe online gamblers .

Key Words: online gambling, criminal responsibilty, evidence, information and electronic transaction act.

1. Pendahuluan

Salah satu kejahatan yang sering terjadi dan meresahkan masyarakat adalah tindak pidana perjudian. Tindak pidana tersebut muncul karena keadaan masyarakat yang tidak stabil baik dari segi religi, ekonomi, moral maupun kesadaran hukumnya. Perkembangan teknologi informasi dengan adanya internet, menimbulkan bentuk kejahatan baru dalam perjudian yakni perjudian melalui internet (*judi online*). *Gambling* disebut juga perjudian atau taruhan dari uang atau sesuatu dari bahan nilai pada sebuah peristiwa dengan hasil yang tidak pasti dengan tujuan utama untuk memenangkan uang tambahan atau barang materi.

Judi online menimbulkan masalah baru, terutama berkaitan dengan barang bukti, jika pada perjudian biasa alat yang akan dipakai untuk berjudi seperti dadu atau kartu serta uang yang dipakai untuk bertaruh sudah cukup untuk dipakai sebagai barang bukti, sedangkan dalam *judi online* perjudian dilakukan seperti permainan komputer biasa. Pada perjudian yang dilakukan melalui internet taruhan dibayar bukan dari tangan ke

tangan, akan tetapi ditransfer langsung ke nomor *account* yang ditentukan di dalam situsny.

Saat ini banyak kasus judi internet yang diberitakan baik dalam media nasional maupun media lokal, sebagai contoh: (detikNews) Medan - Kepolisian Resor Kota (Polresta) Medan mengamankan 7 pria dalam kasus judi *online poker* internet. Berhasil disita barang bukti uang jutaan rupiah dan beberapa komputer. Dalam keterangannya Kepala Unit Judi Sila Polresta Medan AKP Edy Safari menyatakan, kasus ini terungkap bermula dari laporan masyarakat tentang adanya judi *online*.

Dalam praktiknya, kedua tersangka menjual *chip virtual* kepada pemain yang bermain judi poker di warnet itu. Transaksi ini yang dianggap sebagai judi *online*. Turut diamankan barang bukti dalam penangkapan ini antara lain, 3 unit komputer, 1 lembar kertas yang berisikan catatan penjualan chip poker, 2 unit handpone, 1 unit token BCA, uang tunai sebanyak Rp 4,8 juta.¹

¹detiknews, *Polisi Gerebek Judi Online di Medan 7 Orang Ditahan*, <http://news.detik.com>, diakses tanggal 18 November 2013.

Jenis tindak pidana ini, tidak mudah dihilangkan dalam masyarakat, apalagi dengan sifatnya yang lebih privasi dan tertutup, memudahkan pelaku untuk melakukan kejahatan ini. Pemerintah tanggap dengan keadaan yang kritis ini, sehingga membentuk suatu perundang-undangan yang dapat menjerat pelaku perjudian *online*, karena KUHP khususnya Pasal 303 sudah dianggap tidak relevan lagi dalam menjerat pelaku tindak pidana perjudian *online*, karena alasan alat bukti transaksi elektronik, yang saat itu belum diatur di dalam KUHP. Saat ini undang-undang yang dapat menjerat pelaku tindak pidana perjudian *online*, adalah Undang-Undang No 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Elektronik atau lebih dikenal sebagai UU ITE.

Keberadaan Undang-undang ini dianggap tepat sasaran bagi pelaku *cyber crime*, khususnya pelaku tindak pidana perjudian *online*. Karena pelaku *cyber crime* sudah diatur sendiri dalam Pasal 27 ayat (2), dan mengenai alat bukti yang menjadi permasalahan klasik dalam pembuktian perkara perjudian *online*, diatur dalam Pasal 5 ayat (1), yang merupakan perluasan alat bukti yang terdapat dalam KUHP. Tetapi, walaupun pembuat undang-undang telah berusaha membuat Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Elektronik menjadi sebuah undang-undang yang dapat menjerat pelaku *cyber crime*, khususnya perjudian *online*, tetapi tidak dengan mudah undang-undang tersebut efektif diterapkan dalam kehidupan masyarakat luas. Maka peran penegak hukum menjadi krusial dan penting demi terciptanya keamanan dan ketertiban masyarakat dengan cara melakukan upaya untuk meminimalisir terjadinya tindak pidana perjudian *online*, upaya yang dilakukan meliputi upaya penal yaitu upaya penegakan hukum melalui peraturan perundang-undangan, dan upaya non penal

yaitu upaya non hukum, melalui teknologi. Namun, dalam penegakan hukumnya banyak hambatan yang terjadi, baik dari peraturan perundang-undang, dari penegak hukum itu sendiri, dan juga dari masyarakat. Hal ini tentu saja menghambat laju proses penegakan hukum tindak pidana perjudian *online* yang dilakukan oleh kepolisian.

Berdasarkan pada pemahaman tersebut, maka penulis tertarik untuk mengkaji tentang perjudian *online* khususnya dalam hal pengaturannya secara normatif dalam hukum positif di Indonesia yang mengatur secara langsung tindak pidana dengan menggunakan sarana teknologi internet atau dikenal dengan istilah *cyber crime*.

Untuk menjawab permasalahan yang telah dirumuskan dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode penelitian hukum normatif (yuridis Normatif). Pendekatan yuridis normatif yaitu suatu bentuk penelitian yang menekankan pada pemahaman dan pengkajian akan bahan hukum primer yang berupa asas-asas hukum khususnya kaidah-kaidah hukum berupa peraturan perundang-undangan serta ketentuan-ketentuan yang berhubungan dengan ruang lingkup permasalahan.

2. Pembahasan

a. Sanksi Pidana Bagi Pelaku Judi *Online* dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

Walaupun tindak pidana judi *online* di dunia maya (*cybercrime*) belum diatur secara khusus dalam suatu peraturan perundang-undangan tertentu, namun telah diatur dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik tersebut termasuk tindak pidana perjudian melalui internet ini, antara lain diatur dalam Pasal 27 ayat (2) sebagai perbuatan yang dilarang yaitu: “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”. Selanjutnya dalam BAB XI tentang “Ketentuan Pidana”, Pasal 45 ayat (1) yang berbunyi:

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

Ketentuan hukum yang diatur dalam Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, mengandung unsur-unsur baik unsur subjektif maupun unsur objektif. Sengaja dan tanpa hak merupakan unsur subjektif yang muncul karena adanya niat dan kesengajaan (*opzettelijke*) dari pelaku untuk melakukan tindak pidana dalam hal ini perjudian melalui internet.

Begitu pula dengan unsur tanpa hak maksudnya adalah pelaku melakukan perbuatan yang dilarang oleh undang-undang. Sementara itu unsur objektif dari ketentuan di atas adalah mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian.

Perjudian yang dimaksud di sini adalah perbuatan yang didasari untung-untungan yang dilakukan melalui sistem elektronik. Kegiatan mengakses berarti melakukan interaksi dengan sistem elektronik yang berdiri sendiri atau dalam jaringan, seperti diatur dalam Pasal 1 angka (15) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Dengan demikian, sangat menguatkan akan larangan perjudian melalui internet di

Indonesia dengan dasar-dasar hukum yang ter kutip dari pasal-pasal Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Selanjutnya, kata “Setiap Orang” sebagaimana termuat dalam Pasal 45 ayat (1) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik adalah orang perorangan/individu pribadi juga termasuk didalamnya korporasi/badan hukum. Dijadikannya korporasi sebagai subjek tindak pidana Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, maka sistem pidana dan ppidanaannya juga seharusnya berorientasi pada korporasi.

Pertanggungjawaban pidana terhadap korporasi mengenai ketentuan kapan korporasi dikatakan telah melakukan tindak pidana dan siapa yang dapat dipertanggungjawabkan tidak diatur secara jelas dan khusus dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Tetapi Penjelasan Pasal 52 ayat (4) memberikan persyaratan terhadap subjek pertanggungjawaban korporasi untuk dikenakan sanksi pidana adalah yang dilakukan oleh korporasi (*corporate crime*) dan/atau oleh pengurus dan/atau staf korporasi.

Dapat dikenakannya sanksi pidana/tindakan kepada pengurus korporasi dalam perkara tindak pidana teknologi informasi cukup beralasan dan sesuai dengan rekomendasi Uni Eropa (*Council of Europe*) mengenai *Convention on Cybercrime*, dalam Title 5. *Ancillary liability and sanctions, Article 12-Corporate liability* antara lain:²

a. Dalam rekomendasi Uni Eropa yang kemudian dimasukkan dalam *European*

² Budi Setyawan, *Perbandingan Konvensi Cyber Crime Dengan Undang-Undang No.11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik*, <http://rangselbudi.wordpress.com>, diakses tanggal 29 Maret 2014.

Treaty Series dengan Nomor 185 ditegaskan agar ada tindakan terhadap pengurus perusahaan baik sebagai individu maupun perusahaan itu sendiri yang terlibat dalam *cybercrime* (*that legal persons can be held liable for a criminal offence established in accordance with this Convention, committed for their benefit by any natural person, acting either individually or as part of an organ of the legal person*).

- b. Kapasitas pengurus yang dapat dikenakan sanksi pidana dalam *Convention on Cybercrime*, berdasarkan:
- 1) *Power of representation of the legal person* (mewakili korporasi);
 - 2) *Authority to take decisions on behalf of the legal person* (menggambil keputusan dalam korporasi);
 - 3) *Authority to exercise control within the legal person* (melakukan pengawasan dan pengendalian dalam korporasi).

Dari penjelasan tersebut, maka jenis sanksi yang dapat dijatuhkan untuk korporasi menurut Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik adalah pidana pokok berupa penjara dan denda yang dirumuskan secara kumulatif serta ada pemberatan ancaman pidana sebagaimana diatur dalam Pasal 52 ayat (4) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang isinya: “dalam hal tindak pidana sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 sampai dengan Pasal 37 dilakukan oleh korporasi dipidana dengan pidana pokok ditambah dua pertiga”.

Pemberatan pidana terhadap korporasi dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yakni penjatuhan denda ditambah dua pertiga tidak memiliki aturan yang khusus, terutama mengenai pidana pengganti untuk denda yang tidak dibayar. Ini berarti dikenakan ketentuan umum KUHP (Pasal

30), yaitu denda kurungan pengganti denda (maksimal 6 bulan, yang dapat menjadi 8 bulan apabila ada pemberatan pidana).

Hal ini menjadi masalah, apabila diterapkan terhadap korporasi, karena tidak mungkin korporasi menjalani pidana penjara/kurungan pengganti. Hal yang lebih pokok dalam KUHP kita sekarang belum mengatur pertanggungjawaban korporasi, hendaknya dibuat suatu aturan khusus dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang mengatur pertanggungjawaban korporasi terutama mengenai aturan terhadap korporasi yang tidak dapat membayar denda.

Penerapan sanksi pidana pokok berupa penjara dan denda terhadap korporasi dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik hendaknya ditambahkan jenis pidana tambahan atau tindakan yang “khas” untuk korporasi seyogianya terhadap korporasi dapat dijatuhkan pidana tambahan misalnya pencabutan izin usaha, penutupan/pembubaran korporasi dan sebagainya. Sedangkan dalam Konvensi *Cybercrime* tidak mengatur secara spesifik dalam hal ancaman atau jenis-jenis pidana. Jenis-jenis pidana berkaitan dengan *cybercrime* diatur sesuai dengan yurisdiksi atau hukum nasional masing-masing negara yang meratifikasinya.

b. Aspek Pembuktian Judi Online Berdasarkan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

Penanganan setiap kasus pidana tidak terlepas dari proses pembuktian yang dapat menjadi tolak ukur dan pertimbangan hakim dalam memutuskan sebuah perkara. Berbicara mengenai pembuktian meliputi juga alat-alat bukti dan barang bukti yang dianggap sah menurut hukum acara pidana yang berlaku di Indonesia, dalam hal ini Kitab Undang-Undang Hukum Acara Pidana (KUHAP).

Membuktikan berarti meyakinkan hakim tentang kebenaran dalil atau dalil-dalil yang dikemukakan dalam suatu persengketaan, dan pembuktian hanya diperlukan pada proses persidangan di pengadilan saja. Sementara itu membuktikan menurut arti yuridis berarti memberi dasar yang cukup kepada hakim dalam memeriksa suatu perkara, untuk mendapatkan keyakinan bagi hakim tentang kebenaran peristiwa dalam suatu perkara.

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

Selain alat bukti, barang bukti juga merupakan hal yang sangat penting dalam proses pembuktian pada suatu tindak pidana tidak terkecuali tindak pidana perjudian melalui internet (*judi online*).

a. Unsur-Unsur dan Alat Bukti

Adanya perjudian melalui internet (*judi online*), harus dapat dibuktikan berdasarkan alat-alat bukti yang dibenarkan undang-undang. Berbicara tentang pembuktian pada perjudian melalui internet tidak terlepas dari ketentuan mengenai alat bukti sebagaimana diatur dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Pada Pasal 5 ayat (1) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik disebutkan bahwa: “Informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah”. Berdasarkan Pasal 1 angka 1 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, yang dimaksud dengan informasi elektronik adalah:

Satu atau sekumpulan data elektronik, termasuk tetapi tidak terbatas pada tulisan, suara, gambar, peta, rancangan, foto, *electronic data interchange (EDI)*, surat elektronik (*electronic mail*), telegram, teleks, *teletype*, atau sejenisnya, huruf, tanda, angka, kode akses, simbol atau perforasi yang telah diolah yang memiliki arti atau dapat dipahami oleh orang yang mampu memahaminya.

Sementara itu, Pasal 1 angka 4 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik menyebutkan, bahwa yang dimaksud dengan dokumen elektronik adalah:

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

Sementara itu, Pasal 5 ayat (2) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik juga menegaskan bahwa:

Informasi elektronik dan/atau Dokumen elektronik dan/atau hasil cetaknya sebagaimana dimaksud pada ayat (1) di

atas merupakan perluasan dari alat bukti yang sah sesuai dengan hukum acara yang berlaku di Indonesia.

Terlihat jelas bahwa *Website* penyelenggara perjudian melalui internet, *E-mail* serta sms peserta judinya merupakan salah satu bagian dari informasi elektronik yang dapat dianggap sebagai alat bukti yang sah secara hukum, dan merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari ketentuan mengenai alat bukti dan pembuktian sebagaimana diatur dalam Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1981 Tentang Hukum Acara Pidana (KUHAP), dalam hal ini perluasan dari alat bukti petunjuk.

Jika ada seseorang disangka atau didakwa telah melakukan perjudian dalam ruang *cyber* maka Aparat Penegak Hukum (APH) harus membuktikan bahwa orang tersebut telah memenuhi seluruh unsur yang diatur dalam Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, yaitu: (i) adanya kesengajaan dan tidak adanya hak (ii) adanya perbuatan mendistribusikan, mentransmisikan, atau membuat dapat diaksesnya Informasi atau dokumen elektronik, (iii) terkandung muatan perjudian-dengan menggunakan alat-alat bukti yang diatur dalam perundang-undangan.

Berikut disampaikan contoh hubungan antara pemenuhan unsur-unsur dan alat bukti. Sengaja, secara sederhana, artinya tahu dan menghendaki dilakukannya perbuatan pidana atau tahu dan menghendaki timbulnya akibat yang dilarang oleh undang-undang. Untuk mengetahui kesengajaan tersebut, Aparat Penegak Hukum (APH) dapat melihat berapa kali pelaku mengakses *website* perjudian, berapa kali ia mentransfer uang ke rekening yang disebutkan dalam *website* perjudian, dan sebagainya (aspek kuantitas).

Untuk menentukan berapa kali pelaku mengakses *website* perjudian, Aparat Penegak Hukum (APH) dapat menyita laptop

atau komputer yang ia gunakan. Setelah itu, Penyidik dapat melakukan prosedur *imaging/kloning* data dalam *forensik digital* terhadap sistem elektronik pelaku misalkan laptop atau komputer yang dimaksud untuk mencari informasi mengenai rekaman aktivitas (*log*) pelaku. Hasil *imaging* tersebut dapat dijadikan alat bukti berdasarkan Pasal 5 jo. Pasal 44 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Hasil *imaging* sistem elektronik pelaku, misalnya menunjukkan pelaku telah mengakses sebanyak 56 kali *website* perjudian.

Langkah berikutnya, Aparat Penegak Hukum (APH) juga dapat menyita server pengelola judi. Penyidik dapat melakukan *forensik digital* untuk mencari informasi yang membuktikan bahwa pelaku telah mengakses situs tersebut. Hasil *imaging* terhadap *server* juga dapat dijadikan alat bukti berdasarkan Pasal 5 jo. Pasal 44 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik sebagaimana telah disebutkan di atas. Dari hasil *imaging* kedua ini, misalkan, ditemukan bahwa pelaku telah berhasil mengakses situs judi sebanyak 56 kali. Dengan demikian hasil *imaging* terhadap sistem elektronik milik pelaku dan pengelola judi adalah sama. Kesamaan inilah yang dapat dijadikan petunjuk penyidik bahwa salah satu unsur tindak pidana telah terpenuhi.

Unsur kesengajaan juga dapat ditemukan dalam hal sebuah *website* perjudian mengharuskan pemain judi mengunduh dan meng-*install* aplikasi perjudian. Apabila penyidik menemukan bahwa seseorang telah mengunduh sebuah aplikasi perjudian dalam laptop atau komputer miliknya, maka penyidik dapat juga menyimpulkan atau mendapatkan petunjuk bahwa unsur kesengajaan telah terpenuhi.

Jika untuk dapat bermain judi pelaku harus mentransfer sejumlah uang yang

kemudian dikonversi menjadi koin, dan penyidik dapat menemukan bukti transfer dari pelaku kepada rekening yang digunakan untuk bermain judi. Kemudian penyidik dari hasil *imaging server* pengelola judi, juga dapat membuktikan adanya bukti transfer dari pelaku dan ada bukti hasil konversi nilai uang menjadi koin judi milik pelaku, maka petunjuk tersebut dapat dijadikan alat bukti, demikian pula hasil *imaging*-nya.

Misalkan dalam penyidikan, penyidik juga menemukan adanya saksi-saksi yang melihat pelaku mengakses dan bermain judi di warung internet (warnet) maka, keterangan saksi mereka dapat dijadikan alat bukti.

Dari penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa yang bisa menjadi alat bukti telah dilakukannya judi *online* sehingga terpenuhinya unsur tindak pidana perjudian secara *online*, yaitu:

- 1) Pelaku telah mengakses *website* perjudian sebanyak 56 kali sebagaimana dibuktikan dari hasil *imaging* laptop dan *server*;
- 2) Pelaku telah mengunduh dan menginstall aplikasi permainan judi sebagaimana dibuktikan dari hasil *imaging* laptop pelaku;
- 3) Pelaku telah mentransfer sejumlah uang berkali-kali sebagaimana dibuktikan dari bukti transfer dan pengelola telah memproses uang yang ditransfer pelaku dengan mengkonversinya dengan koin judi sebagaimana dibuktikan dengan hasil *imaging server* pengelola judi;
- 4) Saksi-saksi melihat bahwa pelaku mengakses *website* perjudian dan bermain judi.

Maka penyidik dapat menyimpulkan bahwa memang pelaku telah dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, atau membuat dapat diaksesnya informasi atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian.

b. Proses Pembuktian

Proses pembuktian tindak pidana perjudian melalui internet di pengadilan sangat membutuhkan pendekatan teknis karena bukti-bukti yang ditemukan dapat berupa bukti elektronik yang masih belum diakui oleh hukum acara (KUHAP), sehingga masih harus didukung dengan keterangan ahli agar dapat diterima di pengadilan.

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

Tujuan pembuktian dalam proses persidangan pada kasus perjudian melalui internet bagi jaksa penuntut umum merupakan suatu usaha meyakinkan hakim melalui alat-alat bukti yang ada, agar terdakwa dalam hal ini penyelenggara dan pelaku perjudian melalui internet, dapat dinyatakan bersalah sesuai dakwaan jaksa tersebut.

Sementara itu, pembuktian dalam proses persidangan pada kasus perjudian melalui internet bagi hakim merupakan dasar untuk memberikan pertimbangan hukum dalam memutus suatu perkara (dalam hal ini perkara pidana), sedangkan bagi terdakwa sendiri merupakan usaha untuk meyakinkan hakim melalui alat-alat bukti yang ada agar terdakwa itu dapat dibebaskan dari hukuman atau dilepaskan dari segala tuntutan atau setidak-tidaknya dapat memperoleh keringanan apabila terbukti bersalah dan

dijatuhi putusan. Dengan demikian, pembuktian terbukti sangat penting dalam menentukan putusan hakim termasuk pada kasus perjudian melalui internet (*judi online*) ini.

3. Kesimpulan

1. Pengaturan sanksi pidana bagi pelaku perjudian dalam ruang *cyber* (*judi online*) sebagai bentuk pertanggungjawaban pidana diatur dalam Pasal 45 ayat (1) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, yaitu “Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (1), ayat (2), ayat (3), atau ayat (4) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah)”.
2. Proses pembuktian tindak pidana perjudian melalui internet di pengadilan sangat membutuhkan pendekatan teknis karena bukti-bukti yang ditemukan dapat berupa bukti elektronik yang masih belum diakui oleh hukum acara (KUHP), sehingga masih harus didukung dengan keterangan ahli agar dapat diterima di pengadilan. Pasal 5 ayat (2) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik juga menegaskan bahwa: “Informasi elektronik dan/atau Dokumen elektronik dan/atau hasil cetaknya sebagaimana dimaksud pada ayat (1) di atas merupakan perluasan dari alat bukti yang sah sesuai dengan hukum acara yang berlaku di Indonesia”.

4. Saran

1. Penegakan hukum dalam rangka menertibkan pelaku perjudian dalam ruang *cyber* (*judi online*) masih belum memberikan efek jera yang efektif guna mengurangi praktek perjudian dalam dunia maya/*cyber*. Hal ini karena kelemahan sumber daya manusia (SDM) penegak

hukum yang menguasai keahlian di bidang Teknologi Informasi. Oleh karena itu disarankan peran aktif masyarakat sadar hukum yang memiliki keahlian Teknologi Informasi untuk ikut serta membantu penegak hukum untuk memerangi perjudian *online*.

2. Perlu adanya perubahan dan tata cara pembuktian dalam UUIE berkaitan dengan perjudian online, mengingat bahwa *locus delicti* dan *tempus delicti*nya sangat sulit ditentukan, hal ini akan memberikan celah hukum bagi pelaku untuk membela diri dan melepaskan diri dari tuntutan hukum. Oleh karena itu diperlukan terobosan/interpretasi hukum baru berkaitan dengan alat bukti dan proses pembuktian tindak pidana perjudian *online*.

Daftar Pustaka

- Andrey Mahdison, *Dampak Judi Online*, <http://andreymahdison.blogspot.com> (17 Maret 2014)
- Bakker, Zubair. 1990 *Metodologi Penelitian Filsafat*. Kanisius: Yogyakarta.
- BisTek Warta Ekonomi, *Jenis-Jenis Kejahatan Komputer*, No. 24 edisi Juli 2000.
- Bistek Warta Ekonomi, *Perangkat Hukum di Indonesia dalam Mengatasi Kejahatan Komputer*, No. 9, Edisi 5 Maret 2001.
- Budi Setyawan, *Perbandingan Konvensi Cyber Crime Dengan Undang-Undang No.11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik*, <http://rangselbudi.wordpress.com> (29 Maret 2014)
- detikNews, *Polisi Gerebek Judi Online di Medan 7 Orang Ditahan*, <http://news.detik.com> (18 November 2013)
- Didik Endro P, *Telaah Kritis Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008*,

- Disampaikan dalam Seminar Nasional “*Prospek Antisipasi dan Penanganan Kejahatan Telematika Dengan Diundangkannya Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik*”, yang diselenggarakan oleh Fakultas Hukum Universitas Airlangga, Surabaya, 30 Agustus 2008.
- , *Kebijakan Hukum Pidana, Bahan Ajar Khusus Untuk Mahasiswa Magister Ilmu Hukum Program Pascasarjana Universitas Airlangga*, Surabaya, 2009.
- Edmon Makarim, *Kompilasi Hukum Telematika*, Penerbit PT. Gravindo Persada, Jakarta, 2001.
- Eko Wahyu Budiarto, *Perjudian Online*, <http://ekowahyu6464.blogspot.com> (17 Maret 2014)
- Fiftiana Widia U, dkk, *Karakteristik Perjudian Online*, <http://6dputri.blogspot.com> (17 Maret 2014)
- Hamzah. 1990, *Aspek-aspek Pidana di Bidang Komputer*, Sinar Grafika: Jakarta.
- ITAC, *III Common View Paper On Cyber Crime*, IIC 2000 Millenium Congress, September 19th, 2000 (22 Maret 2014)
- Jhon Sipropoulos, 1999, *Cyber Crime Fighting, The Law Enforcement Officer's Guide to Online Crime*, The National Cybercrime Training Partnership, Introduction (12 November 2013)
- Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP).
- Markebiz, “*Integrasi Cyberlaw di Electronic Business*”. Modul Workshop Cyberlaw. Pusdiklat FH UII Kerjasama dengan Marketbiznet, Yogyakarta 23, 24, 25 Nopember 2000.
- Mark Slouka, 1999, *Ruang yang Hilang, Pandangan Humanis tentang Budaya Cyberspace yang Merisaukan*, Bandung: Mizan.
- Peter Mahmud Marzuki, *Penelitian Hukum*, Jakarta : Prenada Media, 2005.
- Rene L. Pattiradjawane, *Media Konvergensi dan Tantangan Masa Depan*, Kompas, 21 Juli 2000 (12 November 2013)
- Sitti Habiba Mas’ud, dkk, *Kejahatan dan Keamanan Dunia Cyber Di Indonesia*, Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar, 2009.
- Sportive, *Sejarah Judi Online*, <http://sbobetindobettors.com> (17 Maret 2014)
- Tim MCC FH Unnes, *Makalah Kriminologi: Telaah dan Analisis Perjudian dari Sisi Kriminologi*, www.google.com, (29 Maret 2014)
- Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 Tentang Penertiban Perjudian.
- Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.
- Wibowo. 1999, *Kerangka Hukum Digital Signature Dalam Electronic Commerce*, Makalah, Pusat Ilmu Komputer Universitas Indonesia: Depok, Jawa Barat.
- Wikipedia, *Pengertian Judi Online*, <http://wikipedia.com>, diakses tanggal 17 Maret 2014.