

## TINDAK PIDANA PERJUDIAN MELALUI INTERNET (*INTERNET GAMBLING*) DITINJAU DARI UNDANG-UNDANG NOMOR 11 TAHUN 2008 TENTANG INFORMASI DAN TRANSAKSI ELEKTRONIK

HETTY HASSANAH  
Program Studi Ilmu Hukum  
Universitas Komputer Indonesia

---

*Perkembangan teknologi informasi dengan adanya internet, menimbulkan bentuk kejahatan baru dalam perjudian yakni perjudian melalui internet (internet gambling). Ada beberapa permasalahan yang timbul antara lain apakah Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik masih dapat dapat menangani tindak pidana perjudian melalui internet (internet gambling).kendala-kendala yang dapat menghambat proses pembuktian tindak pidana perjudian melalui internet. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik dapat menangani tindak pidana perjudian melalui internet berdasarkan ketentuan Pasal 27 ayat (2) dan Pasal 45 ayat (1) undang-undang tersebut. Tindak pidana perjudian melalui internet, dilakukan melalui sistem elektronik, informasi elektronik dan dokumen elektronik yang dapat dijadikan sebagai alat bukti sebagaimana diatur dalam Pasal 5 ayat (1) dan (2) Undang-Undang ITE, di samping itu alat bukti elektronik di atas dianggap sebagai perluaran alat bukti petunjuk sebagaimana diatur dalam Pasal 184 KUHP, karena disetarakan sebagai alat bukti surat, sehingga pelaku perjudian melalui internet dapat dikenakan sanksi hukum pidana. Pada tindak pidana perjudian melalui internet (internet gambling), website penyelenggara perjudian melalui internet dan E-mail peserta judinya, serta sms merupakan bagian dari informasi elektronik, sehingga dapat dikategorikan sebagai salah satu alat bukti yang sah secara hukum, dalam hal ini alat bukti petunjuk. Ada beberapa kendala dalam menemukan alat bukti tersebut, berdasarkan Pasal 43 ayat (3) Undang-Undang ITE, penggeledahan dan/atau penyitaan sistem elektronik serta penangkapan dan penahanan pelaku cyber crime harus dilakukan atas izin dari Ketua Pengadilan Negeri setempat dalam waktu satu kali dua puluh empat jam, hal ini sulit untuk diwujudkan, karena tidak dimungkinkan mendapatkan surat izin dari Ketua Pengadilan Negeri setempat untuk melakukan hal termaksud dalam waktu yang sangat singkat itu. Terlebih lagi belum ada peraturan pemerintah atas undang-undang tersebut. Oleh karena itu ketentuan di atas menjadi salah satu kendala dalam menangani kasus perjudian melalui internet ini.*

---

### PENDAHULUAN

Perkembangan dunia teknologi informasi dewasa ini telah membawa manusia kepada era globalisasi yang memberikan

kebebasan kepada setiap orang di dunia untuk saling bersosialisasi dengan siapapun dan dimanapun mereka berada. Internet merupakan media utama yang dapat

digunakan, karena melalui media internet seseorang dapat terhubung dengan teman atau bahkan dengan orang asing yang sama sekali tidak dikenal dan berdomisili di luar negeri.

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah melahirkan berbagai dampak, baik dampak positif maupun dampak negatif, karena di satu sisi memberikan kontribusi bagi peningkatan kesejahteraan, kemajuan dan peradaban manusia, namun di sisi lain menjadi sarana efektif perbuatan melanggar hukum. Teknologi informasi dan komunikasi juga telah mengubah perilaku dan pola hidup masyarakat secara global, dan menyebabkan dunia menjadi tanpa batas (*borderless*), serta menimbulkan perubahan di berbagai bidang kehidupan. Perkembangan teknologi informasi telah melahirkan beragam jasa di bidang teknologi informasi dan komunikasi dengan berbagai fasilitasnya, dalam hal ini internet merupakan bagian dari kemajuan teknologi informasi tersebut, yang memberi kemudahan dalam berinteraksi tanpa harus berhadapan secara langsung satu sama lain.

Bangsa Indonesia yang sedang tumbuh dan berkembang menuju masyarakat industri yang berbasis teknologi informasi, dalam beberapa hal masih tertinggal. Kondisi ini disebabkan karena masih relatif rendahnya sumber daya manusia di Indonesia dalam mengikuti perkembangan teknologi informasi dan komunikasi ini, termasuk kemampuan dalam menghadapi masalah hukum yang timbul. Salah satu dampak negatif yang timbul adalah tingginya tingkat kejahatan di berbagai bidang dengan beragam modus operandinya.

Perkembangan teknologi informasi berdampak pada revolusi bentuk kejahatan yang konvensional menjadi lebih modern. Jenis kegiatannya mungkin sama, namun dengan media yang berbeda yaitu dalam hal ini internet, suatu kejahatan akan lebih sulit diusut, diproses, dan diadili. Kejahatan yang seringkali berhubungan dengan internet

antara lain perjudian yang dilakukan melalui internet (*internet gambling*), yang tidak lagi menjadi kejahatan konvensional saja, tetapi juga sebagai kejahatan yang dapat dilakukan melalui kecanggihan teknologi informasi dan komunikasi dalam hal ini melalui penyalahgunaan media internet.

Pada mulanya semua kejahatan yang terjadi harus dapat diakomodasi dengan peraturan perundang-undangan yang ada, dalam hal ini Kitab Undang-Undang Hukum Pidana dan peraturan lainnya di bidang hukum pidana, walaupun kejahatan yang dilakukan melalui media internet tidak diatur dalam peraturan-peraturan di atas. Pada praktiknya terhadap kejahatan melalui internet diberlakukan peraturan yang mengatur kejahatan konvensional dan hakim dituntut dapat melakukan penemuan hukum sendiri sebagaimana diamanatkan dalam Undang-Undang Nomor 4 Tahun 2004 Tentang Pokok-Pokok Kekuasaan Kehakiman, terkadang hakim pun mengusahakan pemecahannya melalui yurisprudensi, yang merupakan suatu keharusan.<sup>1</sup> Namun demikian, kenyataan yang terjadi, lebih mengarah pada pembentukan hukum baru dengan asumsi KUHP tidak akan mampu mengatur kejahatan di atas, sehingga menimbulkan kesulitan bagi para penegak hukum (polisi, jaksa, hakim dan advokat) untuk mengatasi kondisi tersebut

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. Awalnya orang yang mempergunakan kesempatan untuk bermain judi sebagaimana diatur dalam Pasal 303 KUHP di atas, dikenakan sanksi pidana sebagaimana diatur dalam Pasal 542 KUHP, namun kemudian melalui Undang-Undang No. 7 Tahun 1974 Tentang Penertiban Perjudian Pasal 542 KUHP

1. Jan Smith, *Komputer : Suatu Tantangan Baru di Bidang Hukum*, Airlangga University Press, Surabaya 1991, hlm 58

menjadi tidak berlaku dan diganti dengan Pasal 303 bis KUHP. Namun demikian penegakan hukum mengenai tindak perjudian tersebut sulit dilakukan, karena perbuatan termaksud dapat dilakukan setiap saat oleh siapapun dan dimanapun yang seringkali tidak dapat terawasi oleh para penegak hukum. Adanya tindak pidana perjudian ini, menggambarkan keterpurukan masyarakat baik secara ekonomis maupun moral. Perkembangan teknologi informasi dengan adanya internet, menimbulkan bentuk kejahatan baru dalam perjudian yakni perjudian melalui internet (*internet gambling*). Tindak pidana perjudian melalui internet ini, menyebabkan pemberantasan perjudian semakin sulit untuk dilakukan, karena perbuatan tersebut dapat dilakukan dengan pihak manapun, tanpa terlihat oleh siapapun, dan dapat dilakukan dimanapun.

Ketika berhadapan dengan *internet gambling* tetap saja akan ada masalah baru yang akan muncul, terutama menyangkut barang bukti, jika pada perjudian biasa alat yang akan dipakai untuk berjudi seperti dadu atau kartu serta uang yang dipakai untuk bertaruh sudah cukup untuk dipakai sebagai barang bukti, sedangkan dalam *internet gambling* perjudian dilakukan seperti permainan komputer biasa. Pada perjudian yang dilakukan melalui internet taruhan dibayar bukan dari tangan ke tangan, tapi ditransfer langsung dengan menulis nomor *account* kartu kredit melalui internet pula. Sejak ICI (*internet Casinos Inc*) memperkenalkan *internet gambling* pada 18 Agustus 1995 yang meliputi 18 permainan casino yang berbeda, ICI telah melayani lebih dari 40.000 pendaftar dan mencatat lebih dari 7 juta kunjungan (yaitu situs di internet secara sengaja maupun tidak sengaja) per bulan<sup>2</sup>. Selanjutnya *internet gambling* merupakan sebuah industri yang berkembang dalam dunia siber (*cyberspace*).

2. C R Janower, "Gambling on the internet". <http://jcmc.indiana.edu/vol 2/issue 2/janower.html>, diakses pada tanggal 20 November 2008, pukul 20.00 WIB

Saat ini telah lahir Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik (selanjutnya disebut Undang-Undang ITE) yang di dalamnya mengatur berbagai aktivitas yang dilakukan dan terjadi di dunia maya (*cyberspace*), termasuk pelanggaran hukum yang terjadi. Sebelum ada Undang-Undang ITE, tindak pidana perjudian telah diatur dalam KUHP, dalam hal ini termuat pada Pasal 303 (KUHP) dan Pasal 303 bis KUHP. Menurut Pasal 303 KUHP, yang dihukum adalah pihak yang mengadakan atau memberi kesempatan bermain judi sebagai mata pencaharian, pihak yang sengaja memberi kesempatan bermain judi kepada umum serta turut bermain judi sebagai mata pencaharian. Sementara itu, Pasal 303 bis KUHP diterapkan pada orang yang mempergunakan kesempatan untuk bermain judi sebagaimana diatur dalam Pasal 303 KUHP di atas. Tindak pidana yang diatur dalam Pasal 303 dan Pasal 303 bis KUHP di atas hanya meminta aparat untuk membuktikan bahwa telah terjadi perjudian dan orang yang ditangkap adalah bandarnya, atau setidaknya terlibat dalam suatu praktik perjudian.

Dengan demikian, Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) sebagai hukum positif yang mengatur mengenai tindak-tindak pidana di Indonesia telah mengakomodasi aturan mengenai perjudian, yaitu di dalam Pasal 303 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP). Pada perkembangannya, muncul berbagai bentuk kejahatan di dunia maya (*cyber crime*) yang tidak dapat lagi dikenakan sanksi berdasarkan undang-undang yang ada, yang mana hal ini menuntut pemerintah untuk segera menyusun produk hukum yang dapat diterapkan pada kejahatan yang terjadi di dunia maya (*cybercrime*) termasuk tindak pidana perjudian melalui internet (*internet gambling*). Sehingga lahirlah Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik (Undang-Undang ITE).

Ada beberapa kasus perjudian yang dilakukan melalui internet, yang dikemas dalam bentuk yang tidak seperti sebuah perjudian, sehingga mempersulit para penegak hukum (polisi) untuk mengumpulkan bukti permulaan bahwa hal tersebut merupakan suatu tindak pidana perjudian. Sebuah pendekatan teknologi mutlak diperlukan untuk menyingkap adanya tindak pidana perjudian melalui internet (*internet gambling*) tersebut. Salah satu contoh kasus perjudian melalui internet (*internet gambling*) antara lain perjudian yang diadakan dan dilakukan melalui website [www.TebakHuruf.com](http://www.TebakHuruf.com) yang terlihat seperti sebuah permainan biasa, perjudian ini telah ada sejak tahun 2005 yang didirikan bandar judi dari Hongkong dan Indonesia dan di *back up* oleh sebuah bank swasta di Hongkong. Perjudian tersebut menjanjikan hadiah jutaan rupiah. Untuk dapat turut serta dalam permainan tersebut calon pemain harus mentransferkan sejumlah uang yaitu sebesar Rp 150.000,00 (seratus lima puluh ribu rupiah) ke nomor rekening yang telah ditentukan, selanjutnya pemain harus menebak jawaban atas pertanyaan yang diberikan, apabila tebakannya tepat, maka pemain mendapat point yang dapat ditukar dengan sejumlah uang sampai jutaan rupiah. Atas perjudian yang dilakukan melalui internet di atas, sering dilakukan razia dari kepolisian di wilayah Jakarta melalui warnet yang beroperasi di beberapa wilayah di Jakarta.

Selain kasus tersebut ada pula kasus perjudian melalui internet yang lain, yaitu kasus perjudian melalui internet yang telah dilakukan oleh tiga orang bernama Ari Durahman, Akim Titis dan Handi Candra yang ketiganya ditangkap petugas Polsekta Lengkong Bandung, saat sedang melakukan perjudian secara *on line* melalui situs [www.88tangkas.net](http://www.88tangkas.net) di warnet Belova, jalan Buah Batu Nomor 46A Bandung tanggal 21 Juli 2008. Pada proses perjudian tersebut pelaku menyeter sejumlah uang berkisar Rp 100.000,00 (seratus ribu rupiah) sampai 400.000,00 (empat ratus ribu rupiah)

melalui ATM BCA ke nomor rekening yang telah ditentukan, setelah pelaku mendapat *password* dan *username*, kemudian pelaku mengikuti permainan yang ditentukan yang beraneka ragam seperti tebak gambar atau huruf, apabila menang maka uang yang telah ditransferkan bertambah Rp 10.000,00 (sepuluh ribu rupiah) sedangkan apabila kalah maka uang pelaku berkurang Rp 5.000,00 (lima ribu rupiah). Polisi menyita 13 unit CPU, 13 unit monitor, tiga kartu ATM BCA atas nama ketiga pelaku dan satu kartu kredit atas nama Candra. Selanjutnya kasus tersebut disidangkan di Pengadilan Negeri Bandung, dan Jaksa Penuntut Umum mendakwa ketiganya telah melakukan perjudian melalui fasilitas internet (*on line*) sebagaimana diatur dalam Pasal 303 ayat (1) ke-3 juncto Pasal 55 KUH Pidana. Akhirnya ketiga terdakwa itu dinyatakan bersalah telah melakukan perjudian melalui fasilitas internet (*on line*) sebagaimana diatur dalam Pasal 303 ayat (1) ke-3 juncto Pasal 55 KUH Pidana dan dijatuhi hukuman penjara masing-masing selama satu tahun delapan bulan. Unsur-unsur pidana yang terpenuhi dari pasal tersebut adalah adanya kesengajaan dari Terdakwa sebagai unsur subjektif maksudnya adanya suatu kegiatan menawarkan atau memberi kesempatan untuk permainan judi dan menjadikan sebagai pencaharian, sedangkan unsur objektifnya adalah adanya tindakan Terdakwa mengadakan kegiatan tanpa izin untuk mendapatkan keuntungan melalui perjudian dan dijadikan sebagai mata pencaharian.

Melihat kasus dan proses peradilan atas tindak pidana perjudian melalui fasilitas internet (*on line*), hanya dikenakan ketentuan hukum yang terdapat dalam KUHP dalam hal ini Pasal 303 KUHP, padahal saat ini telah ada ketentuan hukum yang mengatur tentang perjudian melalui fasilitas internet (*on line*) dalam Pasal 27 ayat (2) dan Pasal 45 ayat (1) Undang-Undang ITE. Oleh karena itu akan terjadi tumpang tindih mengenai peraturan mana yang dapat diberlakukan atas tindak pidana

perjudian melalui fasilitas internet (*on line*). Penerapan Pasal 303 KUHP atas tindak pidana perjudian melalui internet (*internet gambling*) menimbulkan sulitnya proses pembuktian karena dalam KUHP tidak diatur adanya unsur-unsur yang mengandung teknologi informasi, sementara pada kasus perjudian melalui internet (*internet gambling*) semua dilakukan melalui media internet. Sementara itu, tidak diterapkannya Pasal 27 ayat (2) dan Pasal 45 ayat (1) Undang-Undang ITE terhadap kasus di atas, disebabkan adanya prosedur penyidikan dalam Pasal 43 ayat (6) Undang-Undang ITE yang sulit untuk dilaksanakan, yaitu adanya ketentuan yang mewajibkan penyidik dalam melakukan penangkapan dan penahanan, melalui penuntut umum meminta Penetapan Ketua Pengadilan Negeri setempat dalam waktu satu kali dua puluh empat jam, dan hal tersebut tidak mungkin dilakukan, sehingga Polisi sebagai Penyidik terpaksa menerapkan ketentuan Pasal 303 KUHP untuk menangani kasus perjudian melalui internet (*internet gambling*) termaksud.

#### **KETENTUAN HUKUM ATAS TINDAK PIDANA PERJUDIAN MELALUI INTERNET (*INTERNET GAMBLING*) BERDASARKAN UNDANG-UNDANG NOMOR 11 TAHUN 2008**

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

bagi hakim tentang kebenaran peristiwa dalam suatu perkara.

Pembuktian merupakan titik sentral pemeriksaan perkara dalam sidang pengadilan. Pembuktian adalah ketentuan-ketentuan yang berisi penggarisan dan pedoman tentang cara-cara yang dibenarkan undang-undang untuk membuktikan kesalahan yang didakwakan kepada terdakwa, melalui alat-alat bukti yang dibenarkan undang-undang untuk selanjutnya dipergunakan hakim dalam membuktikan kesalahan terdakwa. Oleh karena itu, hakim tidak dapat mempergunakan alat bukti yang bertentangan dengan undang-undang, karena kebenaran atas suatu putusan harus teruji dengan alat bukti yang sah secara hukum serta memiliki kekuatan pembuktian yang melekat pada setiap alat bukti yang ditemukan. Selain alat bukti, barang bukti juga merupakan hal yang sangat penting dalam proses pembuktian pada suatu tindak pidana tidak terkecuali tindak pidana perjudian melalui internet (*internet gambling*). Barang bukti tersebut dapat diperoleh melalui pengeledahan dan penyitaan yang dapat dilakukan oleh Penyidik. Berdasarkan Pasal 43 ayat (3) Undang-Undang ITE, ditegaskan bahwa pengeledahan dan/atau penyitaan sistem elektronik serta penangkapan dan penahanan pelaku *cyber crime* harus dilakukan atas izin dari Ketua Pengadilan Negeri setempat dalam waktu satu kali dua puluh empat jam. Ketentuan di atas merupakan suatu hal yang sulit untuk diwujudkan, karena tidak dimungkinkan mendapatkan surat izin dari Ketua Pengadilan Negeri setempat untuk melakukan hal termaksud dalam waktu yang sangat singkat itu. Selain itu, sampai saat ini belum ada Peraturan Pemerintah atas Undang-Undang ITE, termasuk mengenai pelaksanaan penggeledahan, penyitaan, penangkapan serta penahanan tersangka kasus perjudian melalui internet ini.

Adanya perjudian melalui internet (*internet gambling*), harus dapat dibuktikan

berdasarkan alat-alat bukti yang dibenarkan undang-undang. Berbicara tentang pembuktian pada perjudian melalui internet tidak terlepas dari ketentuan mengenai alat bukti sebagaimana diatur dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik (Undang-Undang ITE). Pada Pasal 5 ayat (1) UU ITE disebutkan bahwa Informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah. Berdasarkan Pasal 1 angka 1 UU ITE, yang dimaksud dengan informasi elektronik adalah satu atau sekumpulan data elektronik, termasuk tetapi tidak terbatas pada tulisan, suara, gambar, peta, rancangan, foto, *electronic data interchange (EDI)*, surat elektronik (*electronic mail*), telegram, teleks, *teletcopy*, atau sejenisnya, huruf, tanda, angka, kode akses, simbol atau perforasi yang telah diolah yang memiliki arti atau dapat dipahami oleh orang yang mampu memahaminya. Sementara itu, Pasal 1 angka 4 UU ITE menyebutkan, bahwa yang dimaksud dengan dokumen elektronik adalah setiap informasi elektronik yang dibuat, diteruskan, dikirimkan, diterima atau disimpan dalam bentuk analog, digital, elektromagnetik, optikal atau sejenisnya, yang dapat dilihat, ditampilkan dan/atau didengar melalui komputer atau sistem elektronik, termasuk tetapi tidak terbatas pada tulisan, suara, gambar, peta, rancangan, foto atau sejenisnya, huruf, tanda, angka, kode akses, simbol atau perforasi yang telah diolah yang memiliki arti atau dapat dipahami oleh orang yang mampu memahaminya. Apabila ditelaah, maka *Website* penyelenggara perjudian melalui internet dan *E-mail* peserta judinya, serta sms merupakan bagian dari informasi elektronik, sehingga dapat dikategorikan sebagai salah satu alat bukti yang sah secara hukum.

Sementara itu, Pasal 5 ayat (2) UU ITE juga menegaskan bahwa Informasi elektronik dan/atau Dokumen elektronik dan/atau hasil cetaknya sebagaimana dimaksud pada ayat 1 di atas merupakan perluasan dari

alat bukti yang sah sesuai dengan hukum acara yang berlaku di Indonesia. Terlihat jelas bahwa *Website* penyelenggara perjudian melalui internet, *E-mail* serta sms peserta judinya merupakan salah satu bagian dari informasi elektronik yang dapat dianggap sebagai alat bukti yang sah secara hukum, dan merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari ketentuan mengenai alat bukti dan pembuktian sebagaimana diatur dalam Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1981 Tentang Hukum Acara Pidana (KUHAP), dalam hal ini perluasan dari alat bukti petunjuk. Dengan demikian, *Website* penyelenggara perjudian melalui internet, *E-mail* serta sms peserta judinya memiliki kekuatan pembuktian sebagai salah satu alat bukti khususnya dalam kasus perjudian melalui internet ini. Selain itu, keterangan saksi dan keterangan ahli dapat dijadikan alat bukti pada proses pembuktian tindak pidana perjudian melalui internet termaksud.

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. Alat bukti termaksud adalah *Website* penyelenggara perjudian melalui internet, *E-mail* serta sms peserta judinya, keterangan saksi dan

keterangan ahli di bidang teknologi informasi.

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 memutuskan suatu perkara (dalam hal ini perkara pidana), sedangkan bagi terdakwa sendiri merupakan usaha untuk meyakinkan hakim melalui alat-alat bukti yang ada agar terdakwa itu dapat dibebaskan dari hukuman atau dilepaskan dari segala tuntutan atau setidaknya 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 (*internet gambling*) ini.

#### **TINDAKAN HUKUM TERHADAP PELAKU TINDAK PIDANA PERJUDIAN MELALUI INTERNET (*INTERNET GAMBLING*) MENURUT UNDANG-UNDANG NOMOR 11 TAHUN 2008 TENTANG INFORMASI DAN TRANSAKSI ELEKTRONIK**

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah melahirkan berbagai dampak, baik dampak positif maupun dampak negatif, karena di satu sisi memberikan kontribusi bagi peningkatan kesejahteraan, kemajuan dan peradaban manusia, namun di sisi lain menjadi sarana efektif perbuatan melanggar hukum. Teknologi informasi dan komunikasi juga telah mengubah perilaku dan pola hidup masyarakat secara global, dan menyebabkan dunia menjadi tanpa batas (*borderless*), serta menimbulkan perubahan di berbagai bidang kehidupan.

Perkembangan teknologi informasi berdampak pada revolusi bentuk kejahatan yang konvensional menjadi lebih modern. Jenis kegiatannya mungkin sama, namun dengan media yang berbeda yaitu dalam hal ini internet, suatu kejahatan akan lebih sulit diusut, diproses, dan diadili. Kejahatan yang seringkali berhubungan dengan internet antara lain perjudian yang dilakukan melalui internet (*internet gambling*), yang tidak lagi menjadi kejahatan konvensional saja, tetapi juga sebagai kejahatan yang dapat dilakukan melalui kecanggihan teknologi informasi dan komunikasi dalam hal ini melalui penyalahgunaan media internet.

Pada mulanya semua kejahatan yang terjadi harus dapat diakomodasi dengan peraturan perundang-undangan yang ada, dalam hal ini Kitab Undang-Undang Hukum Pidana dan peraturan lainnya di bidang hukum pidana, walaupun kejahatan yang dilakukan melalui media internet tidak diatur dalam peraturan-peraturan di atas. Pada praktiknya terhadap kejahatan melalui internet diberlakukan peraturan yang mengatur kejahatan konvensional dan hakim dituntut dapat melakukan penemuan hukum sendiri sebagaimana diamanatkan dalam Undang-Undang Nomor 4 Tahun 2004 Tentang Pokok-Pokok Kekuasaan Kehakiman, terkadang hakim pun mengusahakan pemecahannya melalui yurisprudensi, yang merupakan suatu keharusan. Namun demikian, kenyataan yang terjadi, lebih mengarah pada pembentukan hukum baru dengan asumsi KUHP tidak akan mampu mengatur kejahatan di atas, sehingga menimbulkan kesulitan bagi para penegak hukum (polisi, jaksa, hakim dan advokat) untuk mengatasi kondisi tersebut. 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. Pada mulanya tindak pidana perjudian diatur dalam Pasal 303 KUHP yang menyatakan hal sebagai berikut :

- (1) “Diancam dengan pidana paling lama dua tahun delapan bulan atau denda paling banyak enam ribu rupiah, barangsiapa tanpa mendapat izin :
  - a. dengan sengaja menawarkan atau memberi kesempatan untuk permainan judi dan menjadikan sebagai pencarian, atau dengan sengaja turut serta dalam suatu perusahaan untuk itu ;
  - b. dengan sengaja menawarkan atau memberi kesempatan kepada khalayak umum untuk permainan judi atau dengan sengaja turut serta dalam perusahaan untuk itu, dengan tidak peduli apakah untuk menggunakan kesempatan adanya sesuatu syarat atau dipenuhinya sesuatu tata cara ;
  - c. turut main judi sebagai pencaharian
- (2) Kalau yang bersalah, melakukan kejahatan tersebut dalam menjalankan pencariannya, maka dapat dicabut haknya untuk menjalankan pencarian itu.

Permainan judi adalah tiap-tiap permainan, dimana pada umumnya kemungkinan mendapat untung tergantung pada peruntunagn belaka, juga karena pemainnya lebih terlatih atau lebih mahir. Di situ termasuk perlombaan atau permainan lain-lainnya, yang tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala pertaruhan lainnya.”

Melihat rumusan Pasal 303 dan Pasal 303 bis KUHP, maka tindak pidana perjudian yang dilakukan melalui media internet tidak dapat dikenakan sanksi berdasarkan ketentuan tersebut, sehingga pelakunya dapat terlepas dari jeratan hukum. Hal ini disebabkan sulitnya menjangkau tindak pidana perjudian dengan hanya isi Pasal 303 atau Pasal 303 bis KUHP, karena unsur-unsurnya tidak terpenuhi. Oleh karena itu, harus dilakukan pendekatan teknologi, pendekatan sosial budaya dan tidak terkecuali pendekatan hukum. Pendekatan teknologi dimaksudkan agar dapat

diketahui adanya perjudian yang dilakukan melalui internet, untuk mendapatkan barang bukti secara elektronik untuk dijadikan alat bukti serta untuk menemukan siapa pelakunya sehingga jelas sanksi hukum nanti akan dikenakan kepada siapa. Pendekatan sosial budaya merupakan upaya preventif yang dapat dilakukan agar masyarakat tidak tergoda untuk melakukan perjudian baik secara konvensional maupun melalui internet karena itu merupakan suatu kejahatan. Sementara itu pendekatan hukum dilakukan secara represif setelah diketahui adanya tindak pidana perjudian. Untuk mengatasi tindak pidana perjudian yang dilakukan melalui internet (*internet gambling*) yang banyak terjadi saat ini, pemerintah Indonesia telah membuat Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik (Undang-Undang ITE) yang di dalamnya mengatur berbagai kegiatan yang dilakukan di dunia maya (*cyber space*), termasuk beberapa perbuatan yang dilarang karena melanggar hukum dan mengandung unsur pidana. Walaupun tindak pidana di dunia maya (*cybercrime*) belum diatur secara khusus dalam suatu peraturan perundang-undangan tertentu, namun telah diatur dalam Undang-Undang ITE 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”

Ketentuan hukum yang diatur dalam Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang ITE, 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 (*internet*

*gambling*). 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 ITE. Sistem elektronik menurut pasal 1 angka 5 Undang-Undang ITE adalah serangkaian perangkat atau prosedur elektronik yang berfungsi mempersiapkan, mengumpulkan, mengolah, menganalisis, menyimpan, menampilkan, mengumumkan, mengirimkan/atau menyebarkan informasi elektronik.

Berdasarkan Pasal 1 angka 1 UU ITE, yang dimaksud dengan informasi elektronik adalah satu atau sekumpulan data elektronik, termasuk tetapi tidak terbatas pada tulisan, suara, gambar, peta, rancangan, foto, *electronic data interchange (EDI)*, surat elektronik (*electronic mail*), telegram, teleks, *telecop*y, atau sejenisnya, huruf, tanda, angka, kode akses, simbol atau perforasi yang telah diolah yang memiliki arti atau dapat dipahami oleh orang yang mampu memahaminya. Sementara itu, Pasal 1 angka 4 UU ITE menyebutkan, bahwa yang dimaksud dengan dokumen elektronik adalah setiap informasi elektronik yang dibuat, diteruskan, dikirimkan, diterima atau disimpan dalam bentuk analog, digital, elektromagnetik, optikal atau sejenisnya, yang dapat dilihat, ditampilkan dan/atau didengar melalui komputer atau sistem elektronik, termasuk tetapi tidak terbatas pada tulisan, suara, gambar, peta, rancangan, foto atau sejenisnya, huruf, tanda, angka, kode akses, simbol atau

perforasi yang telah diolah yang memiliki arti atau dapat dipahami oleh orang yang mampu memahaminya.

Ketentuan pidana atas pelanggaran Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang ITE ditegaskan dalam Pasal 45 ayat (1) Undang-Undang ITE bahwa :

“Setiap orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat 1,2,3 atau 4 dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/ atau denda paling banyak 1 milyar”

Namun demikian, untuk membuktikan adanya tindak pidana perjudian melalui internet tersebut harus melalui berbagai proses mulai dari penyelidikan, penyidikan, penuntutan, serta pembuktian, dengan tetap memperhatikan ketentuan Hukum Acara Pidana yang berlaku di Indonesia dalam hal ini KUHAP, kecuali ditentukan lain atau secara khusus dalam Undang-Undang ITE. Berdasarkan Pasal 43 ayat (3) dan ayat (6) Undang-Undang ITE, ditegaskan bahwa pengeledahan dan/atau penyitaan sistem elektronik serta penangkapan dan penahanan pelaku *cyber crime* harus dilakukan atas izin dari Ketua Pengadilan Negeri setempat dalam waktu satu kali dua puluh empat jam. Ketentuan di atas merupakan suatu hal yang sulit untuk diwujudkan, karena tidak dimungkinkan mendapatkan surat izin dari Ketua Pengadilan Negeri setempat untuk melakukan hal termaksud dalam waktu yang sangat singkat itu. Ketentuan di atas menjadi salah satu kendala dalam menangani kasus perjudian melalui internet ini. Kondisi tersebut menjadi alasan yang kuat bagi bangsa Indonesia untuk segera membuat peraturan perundang-undangan yang secara khusus mengatur tentang kejahatan di dunia maya (*cyber crime*), tidak terkecuali perjudian melalui internet (*internet gambling*), termasuk merumuskan kembali ketentuan mengenai proses penyidikan sampai persidangannya, agar dapat dilaksanakan.

## SIMPULAN

Berdasarkan analisis yang telah diuraikan pada bagian sebelumnya, maka dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut :

- (1) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik dapat menangani tindak pidana perjudian melalui internet berdasarkan ketentuan Pasal 27 ayat (2) dan Pasal 45 ayat (1) undang-undang tersebut. Tindak pidana perjudian melalui internet, dilakukan melalui sistem elektronik, informasi elektronik dan dokumen elektronik yang dapat dijadikan sebagai alat bukti sebagaimana diatur dalam Pasal 5 ayat (1) dan (2) Undang-Undang ITE, di samping itu alat bukti elektronik di atas dianggap sebagai perluasan alat bukti petunjuk sebagaimana diatur dalam Pasal 184 KUHP, karena disetarakan sebagai alat bukti surat, sehingga pelaku perjudian melalui internet dapat dikenakan sanksi hukum pidana.
- (2) Pembuktian merupakan titik sentral pemeriksaan perkara dalam sidang pengadilan. Selain alat bukti, barang bukti juga merupakan hal yang sangat penting dalam proses pembuktian pada suatu tindak pidana tidak terkecuali tindak pidana perjudian melalui internet (*internet gambling*). Pasal 5 ayat (1) UU ITE menegaskan bahwa Informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah, maka *Website* penyelenggara perjudian melalui internet dan *E-mail* peserta judinya, serta sms merupakan bagian dari informasi elektronik, sehingga dapat dikategorikan sebagai salah satu alat bukti yang sah secara hukum. Pasal 5 ayat (2) UU ITE juga menegaskan bahwa Informasi elektronik dan/atau Dokumen elektronik dan/atau hasil cetaknya sebagaimana dimaksud

pada ayat 1 di atas merupakan perluasan dari alat bukti yang sah sesuai dengan hukum acara yang berlaku di Indonesia, dalam hal ini alat bukti petunjuk, berdasarkan penafsiran hukum secara ekstensif. Ada beberapa kendala dalam menemukan alat bukti tersebut, karena adanya ketentuan Pasal 43 ayat (3) dan ayat (6) Undang-Undang ITE, yang menyatakan bahwa penggeledahan dan/atau penyitaan sistem elektronik serta penangkapan dan penahanan pelaku *cyber crime* harus dilakukan atas izin dari Ketua Pengadilan Negeri setempat dalam waktu satu kali dua puluh empat jam. Ketentuan di atas merupakan suatu hal yang sulit untuk diwujudkan, karena tidak dimungkinkan mendapatkan surat izin dari Ketua Pengadilan Negeri setempat untuk melakukan hal termaksud dalam waktu yang sangat singkat itu. Oleh karena itu ketentuan di atas menjadi salah satu kendala dalam menangani kasus perjudian melalui internet ini.

## SARAN

Ada beberapa saran yang disampaikan Penulis yakni sebagai berikut :

- (1) Ketentuan Pasal 43 ayat (3) dan (6) Undang-Undang ITE yang menyatakan bahwa penggeledahan dan/atau penyitaan sistem elektronik serta penangkapan dan penahanan pelaku *cyber crime* harus dilakukan atas izin dari Ketua Pengadilan Negeri setempat dalam waktu satu kali dua puluh empat jam, harus diubah, karena pada kenyataannya sulit untuk dipenuhi.
- (2) Para penegak hukum diharapkan konsisten dalam memberantas tindak pidana di dunia maya (*cyber crime*), sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku agar dapat mewujudkan kepastian hukum serta rasa keadilan bagi seluruh masyarakat Indonesia atas akibat

tindak pidana termaksud seperti perjudian melalui internet.

- (3) Perlu secepatnya dikeluarkan Peraturan Pemerintah atas Undang-Undang ITE, agar Undang-Undang tersebut, khususnya mengenai penerapan Pasal 27 ayat (2) dapat dilakukan dengan efektif.

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku-Buku :

- Abdullah Labib. *Kejahatan Mayantara*. Refika Aditama. Bandung. 2005.
- Agus Raharjo. *Cyber Crime Pemahaman dan Upaya Pencegahan Kejahatan Berteknologi*. Citra Aditya Bakti. Bandung. 2002.
- Ahmad M. Ramli. *Cyber Law dan HaKi*. Refika Aditama. Bandung. 2004
- Al Wisnubroto. *Kebijakan Hukum Pidana dalam Penanggulangan Penyalahgunaan Komputer*. Universitas Widyatama. Yogyakarta . 1999.
- Andi Hamzah. *Hukum Acara Pidana Indonesia*. CV Sapta Arta Jaya. Jakarta. 1996.
- Anthon F. Susanto. *Wajah Peradilan Kita : Konstruksi Sosial Tentang Penyimpanan, Mekanisme Kontrol dan Akuntabilitas Peradilan Pidana*. Refika Aditama. Bandung. 2004
- Dikdik M Arief Mansur dan Elisatris Gultom. *Cyber Law Aspek Hukum Teknologi Informasi*. Refika Aditama. Bandung. 2005.
- Edmon Makarim. *Pengantar Hukum Telematika*. PT.Raja Grafindo Persada. Jakarta. 2005.
- I Wayan Parthiana. *Hukum Pidana Internasional*. Yrama Widia. Bandung. 2006.
- \_\_\_\_\_. *Hukum Pidana Internasional dan Ekstradisi*. Yrama Widia. Bandung. 2004.
- Jan smith. *Komputer : Suatu tantangan baru di bidang hukum*. Airlangga University Press. Surabaya. 1991.
- Lamintang. *Hukum Pidana*. Citra Aditya. Bandung. 1992
- \_\_\_\_\_. *Dasar-Dasar Hukum Pidana Indonesia*, PT. Citra Aditya Bakti, , Bandung, 1996
- Mochtar Kusumaatmadja. *Hukum, Masyarakat, Dan Pembinaan Hukum Nasional*. Bina Cipta. Bandung. 1976.
- \_\_\_\_\_. *Konsep-Konsep Hukum dalam pembangunan*. Alumni. Bandung. 2002.
- Munir Fuady. *Teori Hukum Pembuktian (Pidana dan Perdata)*. Citra Aditya Bhakti. Jakarta. 2006.
- M. Yahya Harahap. *Pembahasan Permasalahan dan Penerapan KUHAP : Penyidikan dan Penuntutan*. Sinar Grafika. Jakarta. 2003.
- \_\_\_\_\_. *Pembahasan Permasalahan dan Penerapan KUHAP :Pemeriksaan SidangPengadilan, Banding, Kasasi dan Peninjauan Kembali*. Sinar Grafika. Jakarta.2003.
- Otje Salman S.dan Anthon F. Susanto. *Teori Hukum:Mengingat, Mengumpulkan, dan membuka Kembali*. Refika Aditama. Bandung. 2004.
- Soeharto. *Hukum Pidana Materil* . Gramedia Pustaka Utama. Jakarta. 1997
- Sudarto. *Kapita Selekta Hukum Pidana*. Alumni. Bandung. 1986.

### Peraturan Perundang-undangan :

- Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP)
- Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik (ITE)
- Undang-Undang Nomor 4 tahun 2004 Tentang Pokok-Pokok Kekuasaan Kehakiman

### Sumber lain :

- <http://www.legalitas.com>
- <http://www.bphn.go.id>

