

**JUDI ONLINE DALAM PUTUSAN NOMOR 2380/PID.
B/2019/PN. MDN DIHUBUNGKAN DENGAN
UNDANG-UNDANG NOMOR 11 TAHUN 2008
TENTANG INFORMASI DAN TRANSAKSI
ELEKTRONIK**

disusun oleh:

Fajar Anugrah

41151010160125

Program Kekhususan: Hukum Pidana

TUGAS AKHIR / SKRIPSI

**Untuk memenuhi salah satu syarat ujian
guna memperoleh gelar sarjana hukum
pada Program Studi Hukum**



**FAKULTAS HUKUM
UNIVERSITAS LANGLANGBUANA
BANDUNG
2022**

***ONLINE GAMBLING IN VERDICT NUMBER 2380/PID.
B/2019/PN. MDN IS CONNECTED WITH LAW
NUMBER 11 OF 2008 CONCERNING ELECTRONIC
INFORMATION AND TRANSACTIONS***

Compiled by:

Fajar Anugrah

41151010160125

Speciality Program: Criminal Law

Thesis / Essay

*to meet one of the requirements
of the exam to obtain a law
degree in law studies*



***FACULTY OF LAW
LANGLANGBUANA UNIVERSITY
BANDUNG
2022***

DEKAN



Dr. Hj. Hernawati RAS, S.H., M.Si.,

PEMBIMBING

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Dani Durahman', written in a cursive style.

Dr. Dani Durahman, S.H., M.H.,

LEMBAR PERNYATAAN

Pernyataan

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Fajar Anugrah

NPM : 41151010160125

Bentuk Penulisan : Skripsi

Judul : judi *Online* dalam Putusan Nomor 2380/Pid. B/2019/Pn.

Mdn dihubungkan dengan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya tugas akhir ini adalah hasil karya cipta sendiri dan bukan hasil plagiat. Apabila ternyata dikemudian hari terbukti benar bahwa tugas akhir saya ini adalah hasil plagiat, maka dengan ini saya menyatakan kesanggupan bahwa saya bersedia untuk menerima sanksi akademik sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Fakultas Hukum Universitas Langlangbuana.

Demikian pernyataan keaslian tugas akhir ini saya buat dengan sebenarnya, dimana penulis dalam keadaan sadar, sehat, dan tanpa tekanan dari pihak manapun juga.

Yang memberi pernyataan



METERAI
TEMPEL
1000
FAEAKX093058300

Fajar Anugrah

41151010160125

ABSTRAK

Sejarah judi *online* di Indonesia bisa dibagi menjadi beberapa kategori berdasarkan media, jenis permainan, dan bentuk permainan. Dari video permainan judi, perkembangan permainan ini mengarah pada bentuk digital. Tipe teknologi 3D menjadi pilihan terakhir dari sejumlah ide yang muncul, merubah permainan judi yang bersifat nyata (secara langsung) menjadi sesuatu yang berhubungan dengan *internet*. *Internet* telah menghadirkan realitas kehidupan baru bagi umat manusia. *Internet* telah mengubah jarak dan waktu menjadi tidak terbatas. Dengan media *internet* orang dapat melakukan berbagai aktivitas yang dalam dunia nyata sulit dilakukan, karena terpisah oleh jarak, menjadi lebih mudah. Dalam penelitian ini penulis bertujuan untuk meneliti Bagaimana Pertimbangan Hukum Hakim pada Putusan Nomor 2380/Pid. B/2019/Pn. Mdn dihubungkan dengan Undang-Undang Nomor 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik dan Bagaimana Penerapan Asas *Lex Specialis Derogat Legi Generalis* Pada Putusan Nomor 2380/Pid. B/2019/Pn. Mdn

Penelitian ini menggunakan pendekatan yuridis normatif yang bertitik beratkan kepada penggunaan data sekunder yang berupa bahan hukum primer seperti Kitab Undang-Undang Hukum Pidana dan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik khususnya perjudian yang dilakukan secara *online*, bahan hukum sekunder berupa Putusan Pengadilan Nomor 2380/Pid. B/2019/Pn. Mdn dan karya-karya ilmiah. Tahapan yang dilakukan dalam menyusun penelitian ini dengan tahapan studi dokumen. Data yang dilakukan melalui cara yang berasal dari bahan hukum primer kemudian data tersebut disusun dan dianalisis melalui metode deskriptif analitis.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa jika dilihat dari penerapan asas *Lex specialis derogat legi generalis* Pasal 303 bis ayat (1) ke-1 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana yang menjadi dakwaan subsidair seharusnya memakai Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik karena jika dilihat terdakwa Tommy alias Acin Bin Lie Anteng memakai media elektronik seperti komputer dan handphone untuk bermain judi online jenis SLOT FOUR DRGONS dan menurut keterangan saksi cara untuk mendaftarkan pada judi online jenis SLOT FOUR DRGONS tersebut harus melalui akses internet oleh karena itu sebenarnya sudah ada Undang-Undang yang mengatur tentang pelanggaran elektronik.

KATA KUNCI: JUDI *ONLINE*,PENERAPAN HUKUM,LEX *SPECIALIS DEROGAT LEGI GENERALIS*.

ABSTRACT

The history of online gambling in Indonesia can be divided into several categories based on media, game types, and game forms. From video gambling games, the development of this game leads to digital forms. The 3D type of technology is the last choice of a number of ideas that have emerged, changing the gambling game that is real (in person) into something related to the internet. The internet has brought a new reality of life to mankind. The internet has changed the distance and time to be unlimited. With the internet media people can do various activities that in the real world are difficult to do, because they are separated by distance, it becomes easier. In this study the author aims to examine how the Judges' Legal Considerations in Decision Number 2380/Pid. B/2019/Pn. Mdn in relation to Law Number 11 of 2008 concerning Electronic Information and Transactions and How is the Application of the Lex Specialist Derogat Legi Generalis Principle in Decision Number 2380/Pid. B/2019/Pn. Mdn

This research uses a normative juridical approach that focuses on the use of secondary data in the form of primary legal materials such as the Criminal Code and the Electronic Information and Transaction Law, especially gambling conducted online, secondary legal materials in the form of Court Decision Number 2380/Pid. B/2019/Pn. Mdn and scientific works. The stages carried out in compiling this research with the document study stage. Data is collected from primary legal materials and then the data is compiled and analyzed through descriptive analytical method.

The results of this study indicate that when viewed from the application of the principle of Lex specialis derogat legi generalis Article 303 bis paragraph (1) to 1 of the Criminal Code which is the subsidiary charge should use Article 27 paragraph (2) of Law Number 11 of 2008 concerning Electronic Information and Transactions because when viewed the defendant Tommy alias Acin Bin Lie Anteng uses electronic media such as computers and cellphones to play online gambling of the FOUR DRGONS SLOT type and according to witness testimony the way to register online gambling of the FOUR DRGONS SLOT type. Law Number 11 of 2008 concerning Electronic Information and Transactions because when viewed, the defendant Tommy alias Acin Bin Lie Anteng used electronic media such as computers and cellphones to play online gambling of the FOUR DRGONS SLOT type and according to witness testimony the way to register for online gambling of the FOUR DRGONS SLOT type must be via internet access, therefore there is actually a law that regulates electronic violations.

KEY WORDS: ONLINE GAMBLING, APPLICATION OF LAW, LEX SPECIALIS DEROGAT LEGI GENERALIS.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabil'alamin, segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, sebab hanya atas kehendaknya maka penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul:

JUDI ONLINE DALAM PUTUSAN NOMOR 2380/PID. B/2019/PN. MDN DIHUBUNGKAN DENGAN UNDANG-UNDANG NOMOR 11 TAHUN 2008 TENTANG INFORMASI DAN TRANSAKSI ELEKTRONIK

Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Hukum pada Fakultas Hukum Universitas Langlangbuana Bandung. Penulis menyadari bahwa selama proses penyusunan sampai terselesaikannya skripsi ini, penulis mendapatkan bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh Karena itu, dalam kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. H. R. A. R. Harry Anwar, S.H., M.H., Brigjen Pol (Purn) selaku Rektor Universitas Langlangbuana.
2. Ibu Dr. Hj. Hernawati RAS, S.H., M.Si., selaku Dekan Fakultas Hukum Universitas Langlangbuana.
3. Ibu Eni Dasuki Suhardini, S.H., M.H., selaku Wakil Dekan I Fakultas Hukum Universitas Langlangbuana.
4. Ibu Sri Mulyati Chalil, S.H., M.H., selaku Wakil Dekan II Fakultas Hukum Universitas Langlangbuana.
5. Bapak Dr. Dani Durahman, S.H., M.H., selaku Wakil Dekan III Fakultas Hukum Universitas Langlangbuana sekaligus selaku Pembimbing Tugas Akhir.

6. Ibu Dini Ramdania, S.H., M.H., selaku Ketua Program Prodi Ilmu Hukum Fakultas Hukum Universitas Langlangbuana.
7. Bapak Rachmat Suharno, S.H., M.H., selaku Sekertaris Program Studi Ilmu Hukum Fakultas Hukum Universitas Langlangbuana.
8. Ibu Diliya Mariam Rinjani, S.H., M.H., selaku Sekretaris Prodi Bidang Kajian Pidana dan Kepolisian Fakultas Hukum Universitas Langlangbuana.
9. Ibu Dewi Rohayati, S.H., M.H selaku Dosen Wali.
10. Bapak Asep Toni Hendriana, selaku Kepala Bagian Tata Usaha Fakultas Hukum Universitas Langlangbuana.
11. Ibu Evi Ferawati, S.T.I, selaku Kepala Sub Bagian Akademik Fakultas Hukum Universitas Langlangbuana.
12. Seluruh Dosen dan Staf Tata Usaha Fakultas Hukum Universitas Langlangbuana.
13. Istriku tercinta Nadila Fitrianti S.E, yang tidak pernah berhenti mendoakan dan mendukung untuk kelancaran kegiatan saya setiap hari
14. Ibuku tersayang Hj. Neng Lilis Nani Kurnia., yang tidak pernah menyerah dari sejak kecil untuk mendukung segala hal positif yang saya lakukan.
15. Bapaku tersayang H. Dadang Toni, yang tidak pantang menyerah dalam mencari rezeki di jalan allah SWT agar saya bisa mencapai tingkat pendidikan yang tinggi ini.
16. Kakak-kakak tersayang Agung Hadiyudha dan Ajeng Dahlia yang memberikan segala dukukungan moril dan materil sehingga lancarnya pembuatan skripsi ini.

17. Rekan-rekan seperjuangan kelas A3 angkatan 2016 terimakasih atas segala dukungan pada perkuliahan di Fakultas Hukum Universitas Langlangbuana. Penulis berdoa semoga semua kebaikan dan amal baik yang telah diberikan akan mendapatkan balasan pahala dari sisi allah SWT, Akhir kata, Penulis menyadari masih terdapat kekurangan dalam penulisan tugas akhir ini dan masih jauh dari kata sempurna, akan tetapi sedikit harapan penulis semoga dengan adanya tugas akhir ini bisa menjadikan manfaat bagi yang membacanya, khususnya bagi penulis dalam mengembangkan ilmu pengetahuan.

Bandung, 20 Oktober 2022

Penulis

Fajar Anugrah

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PERNYATAAN

ABSTRAK	i
<i>ABSTRACT</i>	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	vi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	14
C. Tujuan Penelitian.....	14
D. Kegunaan Penelitian.....	15
E. Kerangka Pemikiran	15
F. Metode Penelitian.....	17
 BAB II TINJAUAN PUSTAKA TENTANG HUKUM	
PERJUDIAN, PERJUDIAN ONLINE, PIDANA,	
PEMIDANAAN, TERSANGKA, TERDAKWA DAN	
TERPIDANA, TINDAK PIDANA, DAN UPAYA	
HUKUM	21
A. Tinjauan Umum Tentang Hukum Perjudian	21
B. Tinjauan Umum Tentang Perjudian <i>Online</i>	27
C. Tinjauan Umum Pidana dan Pemidanaan	41

D. Tinjauan Umum Tentang Tersangka, Terdakwa dan Terpidana.....	52
E. Tinjauan Umum Tentang Tindak Pidana	53
F. Tinjauan Umum Upaya Hukum	57
BAB III	
CONTOH KASUS PERJUDIAN ONLINE PADA PUTUSAN PENGADILAN NEGERI MEDAN PUTUSAN NOMOR 2380/PID. B/2019/PN.....	61
A. Kronologi kasus perjudian Online Pengadilan Negeri Medan Putusan Nomor 2380/Pid. B/2019/Pn. Mdn.....	61
BAB IV	
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN PERTIMBANGAN HUKUM HAKIM PADA PUTUSAN NOMOR 2380/PID. B/2019/PN. MDN DIHUBUNGKAN DENGAN UNDANG -UNDANG NOMOR 11 TAHUN 2008 TENTANG INFORMASI DAN TRANSAKSI ELEKTRONIK.....	65
A. Pertimbangan Hukum Hakim pada Putusan Nomor 2380/Pid. B/2019/Pn. Mdn dihubungkan dengan Undang - Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik	65
B. Penerapan Asas <i>Lex Specialis Derogat Legi Generalis</i> pada Putusan Nomor 2380/Pid.B/2019/Pn. Mdn.....	71

BAB V	SIMPULAN DAN SARAN.....	74
	A. KESIMPULAN	74
	B. SARAN	76

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada zaman ini kemajuan teknologi telah merubah struktur masyarakat dari yang bersifat lokal menuju ke arah masyarakat yang berstruktur global. Perubahan ini disebabkan oleh kehadiran teknologi informasi. Perkembangan teknologi informasi tersebut berpadu dengan media dan komputer sehingga lahirlah piranti baru yang dinamakan *internet*.¹⁾

Internet telah menghadirkan realitas kehidupan baru bagi umat manusia. *Internet* telah mengubah jarak dan waktu menjadi tidak terbatas. Dengan media *internet* orang dapat melakukan berbagai aktivitas yang dalam dunia nyata sulit dilakukan, karena terpisah oleh jarak, menjadi lebih mudah. Suatu realitas yang berjarak berjuta-juta kilo meter dari kita berada, dengan media *internet* dapat dihadirkan dihadapan kita. Kita dapat melakukan transaksi bisnis, berbincang dengan kolega, belanja, belajar, mengikuti seminar yang diselenggarakan di berbagai negara di dunia dan berbagai aktivitas lain layaknya dalam kehidupan nyata.²⁾

Perubahan positif yang tampak begitu cepat salah satunya ialah kemudahan komunikasi dimana sebelumnya harus melalui telepon, saling mengirim surat atau

¹⁾ Ach. Tahir, *Cyber crime (Akar Masalah, Solusi dan Penanggulangan)*, Yogyakarta: Suka Press, 2011, hlm. 1

²⁾ *Ibid.* hlm. 15.

chatting melalui komputer dan lain sebagainya, namun sekarang cukup melalui handphone dengan menggunakan kuota *internet* komunikasi dapat terjalin dengan seluruh kolega yang berada di tempat jauh sekalipun. Perubahan negatif yang ditimbulkan oleh perkembangan dunia maya di antaranya ialah munculnya kejahatan-kejahatan yang sebelumnya bersifat konvensional menjadi kejahatan cyber.³⁾

Sejarah judi *online* di Indonesia bisa dibagi menjadi beberapa kategori berdasarkan media, jenis permainan, dan bentuk permainan. Dari video permainan judi, perkembangan permainan ini mengarah pada bentuk digital. Tipe teknologi 3D menjadi pilihan terakhir dari sejumlah ide yang muncul, merubah permainan judi yang bersifat nyata (secara langsung) menjadi sesuatu yang berhubungan dengan *internet*.

Tujuan memproduksi game judi *online* yaitu merubah tipe permainan judi real yang sudah klasik menjadi lebih *modern* dengan sentuhan teknologi terkini. Memproduksi permainan judi dalam bentuk *online*, perusahaan berharap semua orang dapat merasakan sensasi bermain judi dengan cara yang lebih mudah. Dukungan teknologi *Gadget* yang canggih dan didukung dengan fasilitas *internet* yang mudah, semakin memudahkan para penggemar judi *online* memperoleh keuntungan dengan dana yang murah untuk mengaksesnya. Perjudian *online* tersebar hingga ke pelosok Indonesia, semua orang dapat menikmatinya asalkan terdapat media dan jaringan *internet* yang mendukung.

³⁾ Irfan & Masyrofah, *Penanggulangan Cyber crime*, Bandung: Pustaka Setia, 2013, hlm.185

Sejarah judi *online* Indonesia tidak akan terbentuk tanpa didahului oleh sejarah perjudian *online* di dunia. Belum jelas kapan pertama kali manusia menemukan judi *online* kemudian menyebarkannya hingga ke seluruh penjuru dunia. Tidak ada literatur yang memberikan penjelasan konkrit mengenai permainan judi menggunakan bantuan *internet*. Mayoritas penduduk dunia meyakini bahwa perjudian *online* mulai berkembang mulai tahun 1996. Sejarah judi *online* dimulai berawal dari Negara Karibia Antigua dan Barbuda. Kedua daerah tersebut memberikan lisensi bagi beberapa lembaga dan perusahaan yang ingin memproduksi ruang judi berbentuk *online*.

Informasi sejarah perjudian *online* dunia terjadi pada tahun 1996. Pada saat itu di Kanada, pemerintahan negara Kanada membentuk kebijakan untuk mengawasi bidang permainan perjudian *online*. Lembaga tersebut bertugas mengawasi serta mengatur agar aktivitas perjudian *online* berjalan dengan baik dan lancar. Selain itu, komisi tersebut ditugaskan untuk membuat perizinan atau lisensi terkait game *online* yang akan beredar atau telah beredar. Negara Kanada yang berhasil memberikan lisensi perjudian *online*, kemudian banyak negara yang mengincar lisensi tersebut, termasuk negara Amerika Serikat. Tidak ingin kalah dari Kanada, beberapa negara bagian di Amerika Serikat sengaja merebut lisensi tersebut demi mendapatkan kepercayaan dari para penggemarnya.

Sekitar tahun 1996, website judi *online* yang terkenal di dunia dengan nama Intertops, *website* tersebut memperkenalkan permainan taruhan olahraga secara *online*. Penggemar taruhan bola sangat diuntungkan dengan adanya pola taruhan semacam ini, mereka tidak perlu repot keluar-masuk arena pertandingan untuk

mendapatkan skor akhir yang akurat. Memasang taruhan *online* menjadi *trend* pada masa itu, keistimewaan yang ditawarkan perusahaan pada penggunanya yakni kemampuan menghemat waktu dan biaya taruhan yang minim.

Berbagai *platform* perusahaan judi tingkat dunia mulai bersaing ketat untuk mempertahankan jumlah pemain. Nantinya jumlah pemain di website taruhan *online* dapat menaikkan peringkat website tersebut di kancah dunia. Berbagai jenis permainan ditawarkan untuk menarik simpati para penggunanya, tidak lupa bandar-bandar *online* menambahkan bonus bermain dengan nominal hadiah yang cukup besar.⁴⁾

Hingga kemudian lambat laun mulai muncul judi *online* di Indonesia. Judi yang berhasil membuat para pemain merasa puas dengan kehadiran inovasi yang dirasa sangat membantu mereka. Karena selama ini kebanyakan orang bermain judi dengan cara sembunyi-sembunyi. Wajar saja karena judi di negeri ini dilarang, jadi sering kali ada razia untuk membubarkan permainan judi.

Sudah bukan rahasia umum lagi jika di Indonesia judi dilarang. Mengingat Indonesia memiliki banyak sekali budaya dari leluhur, sehingga kegiatan judi dianggap kurang pas untuk budaya Indonesia. Pasalnya judi dianggap sebagai pemicu kekerasan, sementara Indonesia sendiri bersusah payah untuk membangun rasa saling gotong royong. Akhirnya muncul Undang-undang yang melarang kegiatan tersebut.

⁴⁾ Tim DJ Info, "Awal Mula Sejarah Judi Online Di Indonesia dan Perkembangannya", dapat diakses di <https://duniajudi.info/sejarah-judi-online-di-indonesia/>, diakses pada tanggal 17 Agustus 2022 pada pukul 20:00 wib

Perjudian sendiri memiliki banyak jenis permainan. Tidak cukup hanya satu jenis namun ada banyak sekali jenisnya, Sampai tahun 2014 jika saja diamati dari web-web agen judi *online* melalui mesin telusur *Google* yang mana kemunculannya mengalami peningkatan secara pesat. Hal tersebut bisa dilihat jika *online* marketer yang bekerja di belakang layar tampak begitu gencar membuat promosi untuk meraih pasar yang diinginkan.

Pada tahun 1994 yang mana Karibia Antigua dan juga Barbuda telah berhasil lulus Perdagangan Bebas serta Pengolahan aktifitas perjudian secara *online*. Kemungkinan juga dapat memberi lisensi untuk organisasi yang berlaku dalam membuka casino *online*. Sebelumnya, *casino online* merupakan perangkat lunak judi yang fungsi seutuhnya pertama kali dikembangkan *Microgaming*. Yaitu sebuah perusahaan perangkat lunak berbasis. Perangkat lunak judi tersebut lebih terjamin setelah dikembangkan *Cryptologic*.

Multiplayer online diperkenalkan di tahun 1999 yang mana itu merupakan pertama kalinya orang-orang dapat bermain judi, berinteraksi dan *chatting* satu sama lain di lingkungan interaktif. Kemudian di tahun 2000 pertama kali melalui *Interactive Gambling Moratorium Act* yaitu Pemerintah Federal Australia. Yang mana ilegal untuk setiap casino *online* tak memiliki lisensi atau yang beroperasi sebelum bulan Mei tahun 2000 agar segera beroperasi secara legal. Kemudian muncul Undang-Undang baru *Lasseter Online* yang jadi satu-satunya casino *online* yang bisa beroperasi legal di Australia.

Pada tahun 2001 diperkirakan pemain yang ikut berpartisipasi pada judi *online* bertambah menjadi 8 juta member. Dimana pertumbuhan tersebut terus

berlanjut, meskipun Undang-Undang serta tantangan gugatan terus saja diterima. Hal tersebut yaitu sebuah peraturan praktis yang secara langsung membenarkan jika sebuah casino didirikan antara tahun 1996 sampai 2004, yang artinya jika mereka sudah memantapkan diri pada sebuah industri game yang mana para pemain memiliki keamanan yang cukup terjaga.⁵⁾

Sebelum mengurai pengertian judi *online* penulis akan terlebih dahulu menjelaskan “induk” dari perjudian *online* yaitu *cyber crime* dan *cyber space*. Perkembangan teknologi jaringan komputer global atau *internet* telah menciptakan dunia baru yang dinamakan *cyber space*. *Cyber space* merupakan sebuah dunia komunikasi berbasis komputer ini menawarkan realitas yang baru, yaitu realitas virtual (virtual Reality).⁶⁾ Dalam menangkap realitas, manusia tidak mungkin berada di 2 atau lebih tempat yang berbeda tetapi *cyber space* telah melingkupi berbagai sisi dari kehidupan modern dan memungkinkan hubungan yang terjadi tanpa mempersalahkan jarak, waktu, dan tempat/ruang.⁷⁾ Perkembangan *cyber space* mengubah tentang masyarakat, komunitas, komunikasi, interaksi sosial dan budaya. Pengertian *cyber space* tidak terbatas pada dunia yang tercipta ketika terjadi hubungan melalui *internet*. Menurut John Perry Barlow, *cyber space* lebih luas dari sekedar hubungan melalui *internet*.⁸⁾ *Cyber space* adalah ruang yang muncul ketika anda sedang menelepon atau membaca buku, ada ruang yang

⁵⁾ Tim Intermountaincoach, “Sejarah Judi *online* di Indonesia” dapat diakses di <https://www.intermountaincoach.com/sejarah-judi-online-di-indonesia/>, diakses pada tanggal 17 Agustus 2022 pada pukul 21:00 wib

⁶⁾ Agus Rahajo, *Cybercrime Pemahaman Dan Upaya Pencegahan Kejahatan Berteknologi*, Bandung: PT. Citra Aditya Bakti, 2019, hlm.91.

⁷⁾ *Ibid.* hlm. 97.

⁸⁾ *Ibid.* hlm. 101.

muncul, tetapi ruang yang tercipta itu tidak mungkin untuk berinteraksi secara real-time. *Cyber space* dalam kenyataannya terbentuk melalui jaringan komputer yang menghubungkan antar negara atau antar benua yang berbasis protokol transmision control protocol/*internet protocol*.⁹⁾ dalam sistem kerjanya dapatlah dikatakan bahwa *cyber space (internet)* telah mengubah jarak dan waktu menjadi tidak terbatas.

Perjudian adalah sebuah tindak Pidana yang banyak dilakukan oleh masyarakat hingga menjadi suatu hal yang dianggap sudah biasa dikalangan para pejudi. Perjudian merupakan permainan dimana pemain bertaruh untuk satu pilihan diantara beberapa pilihan dimana hanya satu pilihan saja yang benar dan menjadi pemenang, pemain yang kalah taruhan akan memberikan taruhannya kepada si pemenang. Peraturan dan jumlah taruhan ditentukan sebelum pertandingan dimulai.¹⁰⁾

Prinsip bermain judi sebagaimana ditetapkan di dalam Pasal 303 KUHP diartikan sebagai tiap-tiap permainan, yang kemungkinan akan menang pada umumnya bergantung kepada untung-untungan saja, juga kalau kemungkinan akan menang itu bertambah besar karena si pemain lebih pandai atau lebih cakap. Main judi meliputi juga segala perjanjian pertaruhan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain yang tidak diadakan oleh mereka yang turut berlomba atau main itu, demikian juga segala pertaruhan lainnya.¹¹⁾

⁹⁾ *Ibid.* hlm. 92.

¹⁰⁾ Tim Wikipedia, "Perjudian", dapat diakses di <https://id.wikipedia.org/wiki/Perjudian>, diakses pada tanggal 26 Juli 2022 pada pukul 09:00 wib

¹¹⁾ Wirjono Prodjodikoro, *Tindak-Tindak Pidana Tertentu di Indonesia*, Bandung: PT Eresco, 2018, hlm. 129

Menurut Kartini Kartono, perjudian adalah pertarungan dengan sengaja, yaitu upaya mempertaruhkan satu nilai atau sesuatu yang dianggap bernilai dengan menyadari adanya resiko dan harapan-harapan pada peristiwa-peristiwa, permainan, pertandingan, perlombaan, dan kejadiankejadian yang tidak atau belum pasti hasilnya.¹²⁾ Pada dasarnya perjudian sudah menjadi penyakit bagi masyarakat baik dari kalangan orang dewasa hingga sampai anak dibawah umur pun juga bisa melakukan perjudian.

Perjudian terdiri dari berbagai jenis dan bentuk, pada hakikatnya manusia menginginkan sesuatu yang mudah untuk mendapatkan sesuatu tanpa harus bekerja keras dan usaha terlebih dahulu atau menginginkan sesuatu dengan cepat atau instan. Manusia menganggap perjudian merupakan suatu jalan pintas untuk mendapatkan sesuatu yang besar nilainya tanpa memikirkan dampak buruk untuk kedepannya yang membuat masalah kesejahteraan hidup semakin berlarut-larut. Sebagian masyarakat ada juga yang menganggap judi sebagai suatu hal yang dilakukan untuk kesenangan semata hingga menjadi kebiasaan dikalangan mereka.

Dampak positif dari Teknologi, Informasi dan Komunikasi yang pesat ternyata menimbulkan pula dampak negatif yaitu masalah sosial dalam masyarakat salah satu dampak negatifnya yakni masalah perjudian. Permasalahan ini merupakan salah satu bentuk penyakit dimasyarakat, tindak Pidana perjudian adalah suatu bentuk perbuatan yang menyimpang, karena sudah jelas judi merupakan problema sosial yang dapat mengganggu fungsi sosial dari masyarakat.

¹²⁾ Kartini Kartono, *Pathologi Sosial*, Rajawali Jilid I, Jakarta, 2006, hlm. 58.

Dapat juga mengganggu ketertiban umum, sebab perjudian pada dasarnya bertentangan dengan norma agama, kesusilaan, dan moral Pancasila serta membahayakan bagi keberlangsungan hidup masyarakat, bangsa dan negara, perjudian merupakan pelanggaran terhadap budaya sosial di Indonesia. Prinsip dalam berjudi secara umum yakni sama bertujuan mencari keuntungan jika menang taruhan, semakin besar taruhan yaitu uang atau barang yang dipertaruhkan maka semakin besar pula keuntungan yang didapatkan.

Perjudian adalah pertarungan dengan sengaja yaitu mempertaruhkan suatu nilai atau sesuatu yang dianggap bernilai dengan menyadari adanya resiko dan harapan-harapan tertentu pada peristiwa-peristiwa permainan, pertandingan, perlombaan, dan kejadian-kejadian yang tidak atau belum tau pasti hasilnya. Tindak Pidana berjudi atau turut serta berjudi telah dilarang dalam ketentuan Pidana Pasal 303 KUHP (Kitab Undang-Undang Hukum Pidana) dan berdasarkan ketentuan yang diatur dalam Pasal 2 ayat (4) dari Undang-Undang Nomor 7 tahun 1974 Tentang Penertiban Perjudian, kini telah berubah sebutannya menjadi ketentuan Pidana yang diatur dalam Pasal 303 bis KUHP (Kitab Undang-Undang Hukum Pidana).

Penegakan hukum Pidana terhadap tindak Pidana perjudian mengalami dinamika yang menarik sebab tindak Pidana ini telah mengalamipeningkatan modusnya dapat dilihat dari maraknya jenis kejahatan perjudian, mekanismenya ataupun ragam dari bentuk perjudian. Perkembangan Teknologi dan Informasi yang kian pesat dan meluas kejahatan perjudian pun berkembang atau beralih dari yang

konvensional menjadi modern. Adanya komputer dalam jaringan skala luas, hal ini tentunya akan menjadi keuntungan yang besar dari pada judi konvensional.

Tanpa harus saling bertemu dan saling bertatap muka, hanya dengan menggunakan komputer/handphone dan akses jaringan *internet* saja sudah dapat melakukan kejahatan tersebut. Pelaku menyadari bahwa kejahatan ini lebih mudah dan aman sehingga sebagian besar pelaku perjudian beralih pada kejahatan perjudian jenis ini, mereka menyukai permainan judi *online* yang sangat mudah dimainkan dan juga aman untuk diakses dibandingkan dengan perjudian biasa atau konvensional. Perjudian *online* di Indonesia sudah banyak tersedia bahkan bagi masyarakat luas kejahatan ini sudah tidak asing lagi di semua kalangan baik kalangan atas bahkan merambah pula di kalangan bawah, kejahatan ini banyak tersedia mulai dari SLOT (menggunakan mesin pemutar gambar), Togel (toto gelap), Sabung Ayam, *Casino*, *Poker*, *Blackjack* dan pertaruhan olahraga seperti Sepak Bola, Basket, Tenis dan juga permainan olahraga lainnya, dapat dipertaruhkan, bila tebakannya tepat dari salah satu jenis judi *online* tersebut maka pelaku mendapatkan hadiah beberapa kali atau puluhan kali lipat dari jumlah yang dipertaruhkan.

Pada perjudian biasa alat yang digunakan untuk melakukan kejahatan tersebut ialah dadu atau kartu serta uang yang dipakai sudah cukup untuk dipakai sebagai barang bukti. Sedangkan didalam melakukan kejahatan ini yakni perjudian *online* hanya menggunakan komputer atau *handphone* dan semua dilakukan melalui media *internet* saja kemudian jenis perjudian ini juga taruhan yang dibayar bukan dari tangan ke tangan tetapi ditransfer dengan menulis nomor *account* kartu kredit

atau via transfer ATM (*automated teller machine*) yang dilakukan via *internet* pula. Para pelaku dapat melakukan perjudian dimana saja dan kapanpun juga karena kejahatan ini selalu beroperasi 24 jam nonstop tanpa adanya jeda ataupun tutup, sejalan dengan hal tersebut para pelaku juga merasa aman tanpa takut ditangkap oleh pihak berwajib, hal ini merupakan dampak negatif dari perkembangan Teknologi dan Informasi yang disalahgunakan sehingga menimbulkan kejahatan yang lebih modern yang biasa disebut dengan *cybercrime*.

Cyber crime diartikan sebagai suatu kegiatan illegal dengan perantara komputer yang dilakukan melalui jaringan elektronik global. Perjudian *online* dikategorikan sebagai *cybercrime* karena dalam melakukan kejahatannya, perjudian *online* menggunakan komputer/smartphone dan *internet* sebagai media untuk melakukan tindak Pidana perjudian tersebut. Menurut Sutanto, *cyber crime* secara garis besar terdiri dari 2 jenis yaitu:

- a) Kejahatan yang menggunakan Teknologi dan Informasi sebagai fasilitas.
- b) Kejahatan yang menjadikan sistem dan fasilitas teknologi informasi sebagai sasaran.

Cyber crime jenis ini bukan memanfaatkan komputer dan *internet* sebagai media atau sarana tindak Pidana melainkan menjadikannya sebagai sasaran adanya kenyataan tersebut hukum Pidana terus mengikuti, akibat dari penyidikan yang menghadapi hambatan terhadap tindak Pidana perjudian ini pemerintah telah membuat infrastruktur hukum dan pengaturannya dalam menanggulangi kejahatan ini agar adanya kepastian hukum sehingga terciptanya undang-undang khusus yang mengatur mengenai tindak pidana perjudian *online* tersebut yakni Pasal 27 ayat (2).

Tindak pidana perjudian *online* terdapat pengaturannya pada Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik adalah: “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 Pidana nya terdapat didalam Pasal 45 ayat (2) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik dengan ketentuan: “Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud Pasal 27 ayat (1), ayat (2), ayat (3), atau ayat (4) diPidana dengan penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah). Berdasarkan Pasal 27 ayat (2) UU Informasi dan Transaksi Elektronik dapat diuraikan menjadi beberapa unsur, yaitu:

- a. Unsur subjektif berupa kesalahan, sebagaimana tercantum dengan kata “dengan sengaja”,
- b. Unsur melawan hukum, sebagaimana tercantum dengan kata “tanpa hak”; dan
- c. Unsur kelakuan sebagaimana tercantum dalam kata-kata “mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian”.

Perjudian di Indonesia bukanlah suatu hal baru atau suatu bentuk permainan baru bagi masyarakat Indonesia karena permainan judi sudah ada sejak dahulu dan terus berkembang subur sejalan dengan perkembangan zaman terbukti dengan berkembangnya jenis perjudian yaitu judi *online* tersebut. Keberadaan permainan judi ini tidak ada yang mengetahui pasti, kapan permainan ini dimulai dan dikenal

oleh masyarakat Indonesia, dan permainan judi bagi masyarakat dikategorikan sebagai bentuk permainan yang sangat digemari karena permainan perjudian dianggap memiliki nilai hiburan, masyarakat tidak sadar akan pengaruh buruk yang akan datang bagi individu tersebut dan dampak dari kejahatan ini diikuti dengan ketagihan, kemudian dimulai perjudian dari unsur taruhan secara kecil-kecilan sampai terlibat perjudian secara besar-besaran.

Pada masa saat ini tindak pidana perjudian *online* sangat meresahkan di Indonesia dan selalu dipersoalkan di masyarakat berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah dijelaskan penulis mengambil contoh kasus pada putusan pengadilan Negeri Medan dengan Putusan Nomor 2380/Pid. B/2019/Pn. Mdn.

Sebelumnya telah terdapat judul penulisan tugas akhir mengenai Judi *Online* dua diantaranya berjudul:

1. PEMBUKTIAN TINDAK PIDANA PERJUDIAN ONLINE DI KABUPATEN KUDUS disusun oleh Sri Rezki Mustikayani Universitas Muria Kudus Tahun 2018
2. PENEGAKAN HUKUM TERHADAP TINDAK PIDANA PERJUDIAN ONLINE DI TINJAU DARI UNDANG-UNDANG INFORMASI DAN TRANSAKSI ELEKTRONIK (STUDI KASUS POLRESTA MATARAM) disusun oleh Lalu Kemal Eka Putra Universitas Muhammadiyah Mataram Tahun 2021

Penulis bermaksud untuk mengkaji lebih dalam lagi mengenai judi *online* dalam sebuah putusan pengadilan yang sudah memiliki kekuatan hukum yang tetap dalam Putusan Nomor 2380/Pid. B/2019/Pn. Mdn. dan bagaimana upaya Hukum

yang dapat dilakukan oleh Hakim terhadap menetapkan suatu putusan dalam perkara perjudian *online* tersebut. Karena sepengetahuan penulis belum ada pembahasan mengenai pembahasan judi *online* dalam putusan nomor 2380/Pid. B/2019/Pn. Mdn. dalam tugas akhir mahasiswa sebelumnya. Berdasarkan uraian tersebut, penulis tertarik untuk meneliti perjudian *online* dalam putusan 2380/Pid. B/2019/Pn. Mdn. dalam suatu perkara yang ada di wilayah pengadilan negeri Medan dan menuangkannya dalam bentuk skripsi dengan judul “JUDI ONLINE DALAM PUTUSAN NOMOR 2380/PID. B/2019/PN. MDN DIHUBUNGAN DENGAN UNDANG-UNDANG NOMOR 11 TAHUN 2008 TENTANG INFORMASI DAN TRANSAKSI ELEKTRONIK”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka yang menjadi permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1. Bagaimana Pertimbangan Hukum Hakim pada Putusan Nomor 2380/Pid. B/2019/Pn. Mdn dihubungkan dengan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik?
2. Bagaimana Penerapan Asas *Lex Specialis Derogat Lex Generalis* Pada Putusan Nomor 2380/Pid. B/2019/Pn. Mdn?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah, maka tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui dan menganalisis Bagaimana Pertimbangan Hukum Hakim pada Putusan Nomor 2380/Pid. B/2019/Pn. Mdn

2. Untuk mengetahui dan menganalisis Bagaimana Penerapan Asas *Lex Specialis Derogat Lex Generalis* Pada Putusan Nomor 2380/Pid. B/2019/Pn. Mdn

D. Kegunaan Penelitian

Kegunaan yang diharapkan dari hasil penelitian ini sebagai berikut:

1. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini dapat berguna sebagai dasar pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya ilmu dibidang Hukum Pidana yang berkenaan dengan Pasal perjudian dan Undang-Undang mengenai Informasi dan Transaksi Elektronik.

2. Kegunaan Praktis

- a. Upaya pengembangan kemampuan dan pengetahuan Hukum bagi penulis khususnya mengenai perjudia *online*.
- b. Bahan informasi bagi pihak yang memerlukan khususnya bagi mahasiswa bagian Hukum Pidana Fakultas Hukum Universitas Langlangbuana Bandung, bagi masyarakat yang masih melakukan perjudian *online*, dan aparat penegak Hukum yaitu Anggota Kepolisian Republik Indonesia (POLRI)

E. Kerangka Pemikiran

Pasal 303 dan Pasal 303 bis Kitab Undang – Undang Hukum Pidana tentang perjudian dan Undang – Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik merupakan awal mula diaturnya pengaturan lebih lanjut mengenai perjudian *online* dimana peraturan Undang – Undang tersebut berfungsi untuk mengatur lebih lanjut mengenai perjudian secara umum dan perjudian *online*.

Perjudian umum diatur pada Pasal 303 dan Pasal 303 bis Kitab Undang-Undang Hukum Pidana yang berbunyi sebagai berikut: “Pasal 303 KUHP ayat (1). Diancam dengan pidana penjara paling lama sepuluh tahun atau pidana denda paling banyak dua puluh lima juta rupiah, barang siapa tanpa mendapat izin:

1. dengan sengaja menawarkan atau memberikan kesempatan untuk permainan judi dan menjadikannya sebagai pencarian, atau dengan sengaja turut serta dalam suatu perusahaan untuk itu;
2. dengan sengaja menawarkan atau memberi kesempatan kepada khalayak umum untuk bermain judi atau dengan sengaja turut serta dalam perusahaan untuk itu, dengan tidak peduli apakah untuk menggunakan kesempatan adanya sesuatu syarat atau dipenuhinya sesuatu tata-cara;
3. menjadikan turut serta pada permainan judi sebagai pencarian.

Ayat (2). Kalau yang bersalah melakukan kejahatan tersebut dalam menjalankan pencariannya, maka dapat dicabut haknya untuk menjalankan pencarian itu.

Ayat (3). Yang disebut permainan judi adalah tiap-tiap permainan, di mana pada umumnya kemungkinan mendapat untung bergantung pada peruntungan belaka, juga karena pemainnya lebih terlatih atau lebih mahir.

Pasal 303 bis KUHP ke (1). Diancam dengan pidana penjara paling lama empat tahun atau pidana denda paling banyak sepuluh juta rupiah:

1. barang siapa menggunakan kesempatan main judi, yang diadakan dengan melanggar ketentuan pasal 303.
2. barang siapa ikut serta main judi di jalan umum atau di pinggir jalan umum atau di tempat yang dapat dikunjungi umum, kecuali kalau ada izin dari

penguasa yang berwenang yang telah memberi izin untuk mengadakan perjudian itu.

Ke (2). Jika ketika melakukan pelanggaran belum lewat 2 tahun sejak ada pemidanaan yang menjadi tetap karena salah satu dari pelanggaran ini, dapat dikenakan pidana penjara paling lama enam tahun atau pidana denda paling banyak lima belas juta rupiah.

Perjudian *online* lebih lanjut diatur pada Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang berbunyi: “Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian”. dan Pasal 45 ayat (2) Jo. Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang berbunyi: “Setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (2) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah)”.

F. Metode Penelitian

Metode Penelitian merupakan suatu unsur mutlak dalam suatu penelitian dan perkembangan ilmu pengetahuan, demikian pula dalam penulisan skripsi ini penulis ingin mengkaji bagaimana judi *online* dalam Putusan Nomor 2380/PID. B/2019/PN. MDN dikaitkan dengan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008

Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik, adapun metode-metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini meliputi hal-hal sebagai berikut:

1. Metode Pendekatan

Metode Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah peneliti secara yuridis normatif yaitu membahas doktrin-doktrin atau asas-asas dalam ilmu hukum.¹³⁾

2. Spesifikasi Penelitian

Spesifikasi penelitian yang digunakan adalah deskriptif analitis, penelitian deskriptif diartikan sebagai suatu penelitian yang berusaha mendeskripsikan suatu fenomena atau peristiwa secara sistematis sesuai dengan apa adanya. Penelitian deskriptif analitis dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai keadaan saat ini. Dalam penelitian semacam deskriptif analitis, peneliti mencoba menentukan sifat situasi sebagaimana adanya pada waktu penelitian dilakukan dan menganalisis.¹⁴⁾

3. Tahap Penelitian

Adapun tahap – tahap penelitian yang dilakukan melalui penelitian kepustakaan yaitu segala usaha yang dilakukan oleh peneliti untuk menghimpun informasi yang relevan dengan topik atau masalah yang akan atau sedang diteliti.¹⁵⁾ Secara deduktif penelitian ini dimulai dengan menganalisis data sekunder di bidang hukum yang berkaitan dengan hal-hal

¹³⁾ Ali Zainuddin, *Metode Penelitian Hukum*. Sinar Grafika, Jakarta, 2018, hlm.24.

¹⁴⁾ Dantes Nyoman, *Metode Penelitian*, Cv. Andi Offset, Yogyakarta, 2012, hlm.51

¹⁵⁾ Setiawan, Samhis, *Studi Kepustakaan*, <https://www.gurupendidikan.co.id/studi-kepustakaan-pengertian-tujuan-peranan-sumber-strategi/>, diakses pada 21 Oktober 2022 pukul 19:45 WIB.

yang menjadi permasalahan dalam penelitian ini. Maka data sekunder tersebut antara lain:

1) Bahan Hukum Primer

Merupakan bahan-bahan hukum yang mengikat diantaranya ialah Pasal 303 dan Pasal 303 bis Kitab Undang – Undang Hukum Pidana, Undang – Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, dan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

2) Bahan Hukum Sekunder

Pada Bahan ini meberikan bahan yang berhubungan dengan bahan hukum primer dan dapat membantu menganalisis bahan hukum primer, seperti tulisan ilmiah para ahli terkait Pasal 303 dan Pasal 303 bis Kitab Undang – Undang Hukum Pidana, Undang – Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, dan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Dan Upaya Hakim dalam penerapan putusan dalam Putusan Nomor 2380/Pid. B/2019/Pn. Mdn.

3) Bahan Hukum Tersier

Bahan – Bahan yang memberikan suatu petunjuk dan suatu informasi tentang bahan hukum primer dan bahan hukum sekunder, yang

diantaranya terdiri dari buku ilmu komputer, jurnal, artikel dan lain sebagainya yang mempunyai relevansi dengan objek permasalahan.

4) Teknik Pengumpulan Data

Sesuai dengan tahap penelitian diatas, teknik pengumpulan data dilakukan dengan studi dokumen untuk mendapatkan data sekunder. Studi dokumen adalah pengumpulan data hukum dari media cetak dan media elektronik yang memiliki keterkaitan dengan topik. Tahap selanjutnya, yaitu melakukan analisis terhadap data-data yang telah terkumpul.

5) Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan yaitu mengumpulkan data primer dan sekunder akan dianalisis secara normatif dan kuantitatif, karena dengan menganalisis dan meninjau data-data sekunder secara normatif dan kualitatif dari apa yang tertulis dalam peraturan perundang-undangan dan sudut pandang ilmu hukum sehingga dapat ditarik suatu kesimpulan, data yang diperoleh kemudian disusun secara kualitatif untuk mencapai suatu kejelasan serta kepastian atas tujuan penulisan.

BAB II
TINJAUAN PUSTAKA TENTANG HUKUM PERJUDIAN, PERJUDIAN
***ONLINE*, PIDANA DAN PEMIDANAAN, TERSANGKA, TERDAKWA**
DAN TERPIDANA, TINDAK PIDANA

A. Tinjauan Umum Tentang Hukum Perjudian

a. Pengertian perjudian

Perjudian adalah permainan di mana pemain bertaruh untuk memilih satu pilihan di antara beberapa pilihan di mana hanya satu pilihan saja yang benar dan menjadi pemenang. Pemain yang kalah taruhan akan memberikan taruhannya kepada si pemenang. Peraturan dan jumlah taruhan ditentukan sebelum pertandingan dimulai.

Undian dapat dipandang sebagai perjudian di mana aturan mainnya adalah dengan cara menentukan suatu keputusan dengan pemilihan acak. Undian biasanya diadakan untuk menentukan pemenang suatu hadiah, contohnya adalah undian di mana peserta harus membeli sepotong tiket yang diberi nomor. Nomor tiket-tiket ini lantas secara acak ditarik dan nomor yang ditarik adalah nomor pemenang. Pemegang tiket dengan nomor pemenang ini berhak atas hadiah tertentu.

Kitab Undang-Undang Hukum Pidana Pasal 303 ayat (3) mengartikan judi adalah tiap-tiap permainan yang mendasarkan pengharapan buat menang pada umumnya bergantung kepada untung-untungan saja dan juga kalau pengharapan itu jadi bertambah besar karena kepintaran dan kebiasaan pemainan.

Termasuk juga main judi adalah pertarungan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain, yang tidak diadakan oleh mereka yang turut berlomba atau bermain itu, demikian juga segala permainan lain-lainnya. Dan lain-lainnya pada Pasal 303 ayat (3) diatas secara detil dijelaskan dalam penjelasan Pasal 1 Peraturan Pemerintah RI Nomor 9 Tahun 1981 tentang Pelaksanaan Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian. Antara lain adalah rolet, poker, *hwa-hwe*, nalo, adu ayam, adu sapi, adu kerbau, adu kambing, pacuan kuda dan karapan sapi. Berdasarkan pengertian diatas maka ada tiga unsur agar suatu perbuatan dapat dinyatakan sebagai judi. Yaitu adanya unsur:

- Permainan/perlombaan. Perbuatan yang dilakukan biasanya berbentuk permainan atau perlombaan. Jadi dilakukan semata-mata untuk bersenang-senang atau kesibukan untuk mengisi waktu senggang guna menghibur hati. Jadi bersifat rekreatif. Namun disini para pelaku tidak harus terlibat dalam permainan. Karena boleh jadi mereka adalah penonton atau orang yang ikut bertaruh terhadap jalannya sebuah permainan atau perlombaan.
- Untung-untungan. Artinya untuk memenangkan permainan atau perlombaan ini lebih banyak digantungkan kepada unsur spekulatif /kebetulan atau untung-untungan. Atau faktor kemenangan yang diperoleh dikarenakan kebiasaan atau kepintaran pemain yang sudah sangat terbiasa atau terlatih.
- Ada taruhan. Dalam permainan atau perlombaan ini ada taruhan yang dipasang oleh para pihak pemain atau bandar. Baik dalam bentuk uang ataupun harta benda lainnya. Bahkan kadang istripun bisa dijadikan taruhan. Akibat adanya taruhan maka tentu saja ada pihak yang diuntungkan dan ada yang dirugikan. Unsur ini merupakan unsur yang paling utama untuk menentukan apakah sebuah perbuatan dapat disebut sebagai judi atau bukan.

Dapat diketahui berdasarkan uraian di atas maka jelas bahwa segala perbuatan yang memenuhi ketiga unsur diatas, meskipun tidak disebut dalam Peraturan Pemerintah RI

Nomor 9 Tahun 1981 adalah masuk kategori judi meskipun dibungkus dengan nama-nama yang indah sehingga nampak seperti sumbangan, semisal PORKAS atau SDSB. Bahkan sepakbola, pingpong, bulutangkis, voley dan catur bisa masuk kategori judi, bila dalam prakteknya memenuhi ketiga unsur diatas.¹⁶⁾

b. Sejarah Perjudian Masuk Ke Indonesia

Perjudian di Indonesia masuk pada abad ke 14, permainan kartu juga mulai memasuki Eropa, dibawa oleh para pelancong yang datang dari Cina. Kartu pertama yang dibuat di Eropa dibuat berasal dari Italia dan berisi 78 gambar hasil lukisan yang sangat indah. Pada abad 15 (lima belas), Perancis mengurangi jumlah kartu menjadi 56 dan mulai memproduksi kartu untuk seluruh Eropa. Pada masa ini Ratu Inggris, Elizabeth I sudah memperkenalkan lotere guna meningkatkan pendapatan negara untuk memperbaiki pelabuhan-pelabuhan.

Permainan judi di Indonesia sudah ada sejak jaman dulu, dalam cerita Mahabarata dapat diketahui bahwa Pandawa menjadi kehilangan kerajaan dan dibuang ke hutan selama 13 (tiga belas) tahun karena kalah dalam permainan judi melawan Kurawa. Sabung Ayam merupakan bentuk permainan judi tradisional dan banyak dilakukan oleh masyarakat Indonesia. Ketika VOC berkumpul dan merencanakan sesuatu, untuk memperoleh penghasilan pajak yang tinggi dari pengelola rumah-rumah judi tersebut, maka pemerintah VOC memberi izin pada para kapitan Tionghoa untuk membuka rumah judi sejak 1620. Rumah judi itu bisa berada di dalam ataupun di luar benteng Kota Batavia.

Sejak masa Souw Beng Kong, kapitan Tionghoa pertama di Batavia, rumah judi resmi telah berdiri. Souw Beng Kong tak hanya mengurus tempat judi tapi juga pembuatan koin dan rumah timbang untuk barang-barang orang Tionghoa. Ia juga diberi hak menarik

¹⁶⁾ Ensiklopedia Nasional Indonesia. hal. 474.

cukai sebesar 20 persen dari pajak judi yang dikenakan VOC kepada para pemilik rumah judi.

Judi kartu dan dadu, atau disebut juga po, cukup beken di kalangan penggemar judi di Batavia. Masyarakat Tionghoa pada masa itu pun juga sudah memperkenalkan judi capjiki. Permainan lotere ala Eropa atau Belanda baru masuk Hindia Belanda pada pertengahan abad ke-19.¹⁷⁾

c. Hukum Yang Mengatur Tentang Perjudian

Pasal 303 KUHP dan Pasal 303 bis KUHP sebagai dasar pengaturan larangan perjudian menurut sistem hukum Pidana di Indonesia, dalam perkembangannya mengalami perubahan berdasarkan Undang-Undang No. 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian, yang disahkan dan diundangkan pada tanggal 6 November 1974. Beberapa bahan pertimbangan dari Undang-Undang No. 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian sebagai berikut:

- a. Bahwa perjudian pada hakikatnya bertentangan dengan agama, kesusilaan dan moral Pancasila, serta membahayakan bagi penghidupan dan kehidupan masyarakat, bangsa, dan negara;
- b. Bahwa oleh karena itu perlu diadakan usaha-usaha untuk menertibkan perjudian, membatasinya sampai lingkungan sekecil-kecilnya, untuk akhirnya menuju ke penghapusannya sama sekali dari seluruh wilayah Indonesia;
- c. Bahwa ketentuan-ketentuan dalam Ordonansi tanggal 7 Maret 1912 (*Staatsblad* Tahun 1912 Nomor 230) sebagaimana telah beberapa kali dirubah dan ditambah, terakhir dengan Ordonansi Tanggal 31 Oktober 1935 (*Staatsblaad* Tahun 1935 No. 526), telah tidak sesuai lagi dengan perkembangan keadaan);

¹⁷⁾ Tim perpustakaan digital, "Sejarah Masyarakat dan Judi" dapat diakses di [Digital Batavia - - - Kisah Bersejarah \(perpusnas.go.id\)](#), diakses pada tanggal 28 juli 2022 pada pukul 06:00 wib

- d. Bahwa berdasarkan pertimbangan-pertimbangan di atas perlu disusun Undang-Undang tentang Penertiban Perjudian.

Sesuai dengan beberapa bahan pertimbangan tersebut, maka substansi Undang-Undang No. 7 Tahun 1974, berisikan beberapa bahan pemikiran yakni pengaturan tentang perjudian telah lama dikenal dan diberlakukan semenjak zaman kolonial yang terbukti dari adanya *Staatsblad* Tahun 1912, dan ketentuan KUHP itu sendiri. Pemikiran lainnya ialah perkembangan kebutuhan untuk mengatur penertiban perjudian ditekankan pada penertibannya, bukan pada larangannya. Sedangkan Pasal 303 dan Pasal 303bis KUHP berintikan pada pelarangan perjudian oleh karena diancam dengan Pidana penjara maupun Pidana denda. Menurut Pasal 1 Undang-Undang No. 7 Tahun 1974 semua tindak Pidana perjudian sebagai Ketentuan Pasal ini kurang sesuai dengan judul Undang-Undang No. 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian, oleh karena mengatur atau menata, akan tetapi terkandung pula kemungkinan untuk menentukan perjudian bukan sebagai tindak Pidana, khususnya jika perjudian itu mendapat izin dari pihak yang berwenang. Undang-Undang No. 7 Tahun 1974 juga menentukan pada Pasal 2 ayat-ayatnya, sebagai berikut:

- 1) Merubah ancaman hukuman dalam Pasal 303 ayat (1) Kitab Undang-Undang Hukum Pidana, dari hukuman penjara selama-lamanya dua tahun delapan bulan atau denda sebanyak-banyaknya sembilan puluh ribu rupiah menjadi hukuman penjara selama-lamanya sepuluh tahun atau denda sebanyak-banyaknya dua puluh lima juta rupiah.
- 2) Merubah ancaman hukuman dalam Pasal 542 ayat (1) Kitab Undang-Undang Hukum Pidana, dari hukuman kurungan selama-lamanya satu bulan atau denda sebanyak-banyaknya empat ribu lima ratus rupiah menjadi hukuman penjara selama-lamanya lima belas juta rupiah.
- 3) Merubah ancaman hukuman dalam Pasal 542 ayat (2) Kitab Undang-Undang Hukum Pidana, dari hukuman kurungan selama-lamanya tiga bulan atau denda

sebanyak-banyaknya tujuh ribu lima ratus rupiah menjadi hukuman penjara selama-lamanya enam tahun atau denda sebanyak-banyaknya lima belas juta rupiah.

4) Merubah sebutan Pasal 542 menjadi Pasal 303bis.

B. Tinjauan Umum Tentang Perjudian *Online*

a. Pengertian *Cyber crime*

Pada masa awalnya, *cybercrime* didefinisikan sebagai kejahatan komputer. Mengenai definisi kejahatan komputer sendiri, sampai sekarang para sarjana belum sependapat mengenai pengertian atau definisi dari kejahatan komputer. Komputer dalam bahasa Inggris pun masih belum seragam. Namun pada waktu itu, pada umumnya para sarjana lebih menerima pemakaian istilah "*computer crime*" oleh karena dianggap lebih luas dan biasa dipergunakan dalam hubungan internasional.¹⁸⁾

The British Law Commission mengartikan "*computer fraud*" sebagai manipulasi komputer dengan cara apapun yang dilakukan dengan itikad buruk untuk memperoleh uang, barang atau keuntungan lainnya atau dimaksudkan untuk menimbulkan kerugian pada pihak lain. Madeel membagi "*computer crime*" atas dua kegiatan yaitu¹⁹⁾:

1. Penggunaan komputer untuk melaksanakan perbuatan penipuan, pencurian atau penyembunyian yang dimaksud untuk memperoleh keuntungan keuangan, keuntungan bisnis, kekayaan atau pelayanan.
2. Ancaman terhadap komputer itu sendiri seperti pencurian perangkat keras atau lunak, sabotase dan pemerasan.

Sistem teknologi informasi berupa *internet* telah dapat menggeser paradigma para ahli hukum terhadap definisi kejahatan komputer sebagaimana ditegaskan sebelumnya,

¹⁸⁾ Putlitbang Hukum dan Peradilan Mahkamah Agung RI, "*Naskah Akademis Kejahatan Internet (cybercrime)*", 2004, hlm.4

¹⁹⁾ *Ibid*, hlm.6

bahwa pada awalnya para ahli hukum terfokus pada alat/perangkat keras yaitu komputer. Namun dengan adanya perkembangan teknologi informasi berupa jaringan *internet*, maka fokus dari identifikasi terhadap definisi *cybercrime* lebih diperluas lagi yaitu seluas aktivitas yang dapat dilakukan di dunia *internet*/maya melalui sistem informasi yang digunakan. Jadi tidak sekedar pada komponen hardwarenya saja kejahatan tersebut dimaknai *cybercrime*, tetapi sudah dapat diperluas dalam lingkup dunia yang dijelajah oleh sistem teknologi informasi yang bersangkutan, sehingga akan lebih tepat jika pemaknaan dari *cybercrime* adalah kejahatan teknologi informasi, juga sebagaimana dikatakan Nawawi Arief sebagai kejahatan mayantara. Oleh karena itu, pada dasarnya *cybercrime* meliputi semua tindak Pidana yang berkenaan dengan sistem informasi, sistem informasi itu sendiri, serta sistem komunikasi yang merupakan sarana untuk penyampaian/pertukaran informasi kepada pihak lainnya (*transmitter/originator to recipient*).²⁰⁾

b. Jenis jenis *cyber crime*

Seiring berkembangnya teknologi, semakin banyak pula jenis kejahatan yang terjadi. Namun, secara umum jenis-jenis kejahatan dunia maya dibagi menjadi beberapa tindakan, seperti²¹⁾:

1) Pencurian Data

Pencurian data atau *data theft* merupakan tindakan ilegal dengan mencuri data dari sistem komputer untuk kepentingan pribadi atau dikomersilkan dengan menjual data curian kepada pihak lain. Contoh kasus data theft adalah pembobolan jutaan data akun *tokopedia* beberapa waktu lalu.

2) Akses ilegal

²⁰⁾ Budi Suhariyanto, *Tindak Pidana Teknologi Informasi (cybercrime)*, Jakarta, PT RajaGrafindo Persada, 2012, hlm. 11

²¹⁾ Putra, "Pengertian, Jeni-jenis & Contoh Kejahatan Dunia Maya", *dapat diakses di salamadian.com-pengertian-cyber-crime*, diakses pada tanggal 27 Juli 2022 pada pukul 14:00 wib

Lewat akses ilegal atau *unauthorized access*, seseorang yang tidak bertanggung jawab bisa memasuki atau menyusup ke dalam suatu skema jaringan komputer tanpa izin atau tanpa sepengetahuan dari pemilik.

Oleh karena hal ini, biasanya korban akan kehilangan data penting. Tak jarang juga aksi ini merupakan langkah yang diambil oknum tertentu untuk melakukan aksi penipuan dengan memakai nama pemilik akun.

3) *Hacking* dan *Cracking*

Hacking dan *Cracking* adalah aktivitas menerobos atau mencari celah keamanan suatu sistem komputer. Orang yang melakukan *hacking* disebut *hacker*, sedangkan pelaku *cracking* disebut *cracker*.

Dalam definisi aslinya, seorang hacker adalah orang yang menyusup kedalam suatu sistem untuk mencari kelemahan sistem kemudian memberitahukan pemilik sistem tentang celah keamanannya. Biasanya perusahaan menawarkan imbalan untuk hal seperti ini.

Berbeda dengan *cracking* dimana ketika berhasil masuk kedalam suatu sistem, maka mereka akan merusak sistem atau menggunakannya untuk kepentingan tertentu.²²⁾

4) *Carding*

Carding adalah kejahatan yang berhubungan dengan kartu kredit atau atm. Dengan manipulasi tertentu pelaku akan mendapatkan data kartu korban. Setelah itu data akan diduplikat dan kartu akan dikloning untuk digunakan secara ilegal.

5) *Defacing*

²²⁾ *Ibid*

Defacing biasanya dilakukan dengan tujuan iseng atau pamer kemampuan. Cara kerjanya adalah dengan menerobos suatu sistem kemudian mengubah tampilan sistem tersebut. Kasus *defacing* sempat dialami oleh situs telkomsel beberapa tahun lalu.

6) *Cybersquatting*

Cybersquatting ialah tindakan penyalahgunaan nama domain website. Umumnya pelaku menyerobot nama perusahaan atau *public figur*. Misalnya pelaku membeli domain tigerwong.com, jika Baim Wong ingin memakai domain tersebut maka ia harus membelinya pada pelaku., atau contohnya jika Baim Wong tidak berkepentingan dengan domain tersebut, dalam tindakan lebih ekstrim pelaku akan mengancam membuat berita-berita di *website* tersebut yang bisa menurunkan reputasi sang tokoh Baim Wong.

7) *Cyber Typosquatting*

Cyber typosquatting adalah kejahatan *cyber* dengan membuat domain yang persis seperti domain perusahaan/orang lain. Tujuannya adalah untuk menipu orang lain atau biasanya menyebarkan berita bohong.

8) Menyebarakan Konten Ilegal

Pembajakan software, film atau apapun di *internet* selain melanggar Hak kekayaan intelektual, sebetulnya bisa juga dimasukkan ke kategori kejahatan siber. Bagaimanapun apa yang dibagikan di *internet* harus lewat persetujuan *developer* atau para pembuatnya.

9) *Malware*

Malicious Software atau Malware adalah program yang dirancang untuk menyusup ke sistem komputer dan menginfeksi data-data didalamnya. Umumnya malware disusupkan kedalam sebuah software yang kemudian disebarakan di jaringan *internet*.

Ketika seseorang mendownload dan menginstal program tersebut di komputer, maka malware akan melakukan tugasnya dengan merusak atau bahkan mencuri data-data di komputer.

10) *Cyber Terrorism*

Suatu kejahatan dunia maya dapat dikategorikan sebagai *cyber terrorism* apabila telah membahayakan pemerintahan atau fasilitas-fasilitas penting. Misalnya rumah sakit.

3. Contoh Media Elektronik

Media elektronik adalah media yang menggunakan elektronik atau energi elektromekanis bagi pengguna akhir untuk mengakses kontennya. Istilah ini merupakan kontras dari media statis (terutama media cetak), yang meskipun sering dihasilkan secara elektronik tetapi tidak membutuhkan elektronik untuk diakses oleh pengguna akhir. Sumber media elektronik yang familier bagi pengguna umum antara lain adalah rekaman video, rekaman audio, presentasi multimedia, dan konten daring. Media elektronik dapat berbentuk analog maupun digital, walaupun media baru pada umumnya berbentuk digital. berikut adalah jenis-jenis media massa beserta contohnya dalam media elektronik:

1) Televisi

Media elektronik yang satu ini sudah dimiliki oleh setiap keluarga di dunia. Televisi merupakan salah satu media elektronik yang menyampaikan informasi melalui sebuah kotak elektronik yang akan menampilkan gambar dan suara berupa video. Televisi yang dimiliki oleh setiap rumah di Indonesia menjadi salah satu media massa yang memiliki pengaruh besar dalam kehidupan masyarakat. Televisi mampu memberikan informasi penting dan terbaru, memberikan hiburan, dan mendidik melalui beberapa program tertentu.

2) Radio

Radio merupakan media massa yang menyampaikan informasi melalui gelombang radio. Radio membutuhkan pemancar sinyal gelombang radio dan perangkat radio agar komunikasi dapat berjalan dengan baik. Radio mampu memberikan berbagai macam informasi, hiburan, serta menjadi media promosi terbaik karena jangkauannya yang luas dan biaya yang murah.

3) Ponsel

Selain televisi, media elektronik lain yang tak kalah populer dan dimiliki hampir seluruh masyarakat adalah ponsel. Bahkan jumlah ponsel saat ini jauh lebih banyak dibandingkan jumlah penduduk di dunia. Pasalnya satu orang bisa memiliki 2 hingga 3 ponsel sekaligus. Ponsel merupakan bentuk lain dari telepon yang telah dimutakhirkan. Ponsel kini bukan hanya sebagai alat untuk menelepon. Ponsel saat ini memiliki banyak fitur tambahan seperti jam, kalkulator, kamera, dan mesin pencari.

4) *Internet*

Internet merupakan bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan masyarakat saat ini. Kepopuleran *internet* bahkan sudah melebihi televisi yang jaya pada masanya. *Internet* juga hadir dalam ponsel setiap orang. *Internet* mampu menyampaikan informasi secara *real time* melalui telepon atau *video call*. Kemampuan *internet* yang mampu menyampaikan informasi secara cepat serta akurat membuat banyak orang yang tidak bisa berpaling dari media elektronik yang satu ini.

Selain itu, *internet* juga tidak mengenal batas ruang dan waktu. *Internet* mampu menghubungkan seseorang yang berada di satu benua dengan orang yang berada di benua lainnya. Cakupan yang sangat luas dengan biaya yang sangat murah inilah yang membuat *internet* menjadi pilihan hati setiap orang dalam mendapatkan informasi terbaru.

5) Komputer

Layar *monitor* yang ukurannya lebih kecil dari televisi ini juga menjadi media elektronik yang banyak digunakan. Komputer terdiri dari rangkaian sistem kerja, sistem di dalam komputer tersebut dapat melakukan pekerjaan secara otomatis berdasarkan program yang diperintahkan kepadanya sehingga mampu menghasilkan informasi berdasarkan data dan program yang ada, pada umumnya komputer terdiri dari 3 elemen utama diantaranya perangkat keras (*Hardware*), perangkat lunak (*Software*), dan pengguna komputer (*Brainware*). Komputer yang digunakan untuk menyampaikan informasi biasanya terhubung dengan *internet* sehingga dapat mengirimkan informasi yang diinginkan.²³⁾

d. Undang-Undang Yang Mengatur Tentang Tindak Pidana Elektronik

Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Undang-Undang Nomor 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Lebih dikenal dengan UU ITE adalah Undang-Undang yang selalu bikin heboh, karena menggarap sesuatu yang bikin onar, dan memiliki resonansi tinggi karena menyentuh ranah digital dan sosial media. Undang-Undang Nomor 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik ini dalam perjalanannya mengalami perubahan yaitu diubah dengan Undang-Undang Nomor 19 tahun 2019 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Undang-Undang Nomor 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik disahkan oleh Presiden Doktor Haji Susilo Bambang Yudhoyono pada tanggal 21 April 2008 di Jakarta. Undang-Undang Nomor 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik diundangkan pada tanggal 21 April 2008 di Jakarta oleh Menkumham Andi

²³⁾ M. Prawiro, "Pengertian Komputer: Fungsi, Jenis, dan Komponen Komputer", *dapat diakses di <https://www.maxmanroe.com/vid/teknologi/komputer/pengertian-komputer.html>*, diakses pada tanggal 28 Juli 2022 pada pukul 09:00

Mattalatta. Agar setiap orang mengetahuinya, Undang-Undang Nomor 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik ditempatkan pada Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2008 Nomor 58. Penjelasan Atas Undang-Undang Nomor 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik ditempatkan pada Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4843.²⁴⁾

e. Penjelasan Tentang Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik

Pemanfaatan Teknologi Informasi, media, dan komunikasi telah mengubah baik perilaku masyarakat maupun peradaban manusia secara global. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah pula menyebabkan hubungan dunia menjadi tanpa batas (*borderless*) dan menyebabkan perubahan sosial, ekonomi, dan budaya secara signifikan berlangsung demikian cepat. Teknologi Informasi saat ini menjadi pedang bermata dua karena selain memberikan kontribusi bagi peningkatan kesejahteraan, kemajuan, dan peradaban manusia, sekaligus menjadi sarana efektif perbuatan melawan hukum.

Indonesia saat ini terdapat suatu rezim hukum baru yang dikenal dengan hukum siber atau hukum telematika. Hukum siber atau *cyber law*, secara internasional digunakan untuk istilah hukum yang terkait dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. Demikian pula, hukum telematika yang merupakan perwujudan dari konvergensi hukum telekomunikasi, hukum media, dan hukum informatika. Istilah lain yang juga digunakan adalah hukum teknologi informasi (*law of information technology*), hukum dunia maya (*virtual world law*), dan hukum mayantara. Istilah-istilah tersebut lahir mengingat kegiatan yang dilakukan melalui jaringan sistem komputer dan sistem komunikasi baik dalam lingkup lokal maupun global (*Internet*) dengan memanfaatkan teknologi informasi berbasis

²⁴⁾ Tim Jogloabang, "UU 11 tahun 2008 tentang ite", dapat diakses di <https://www.jogloabang.com/pustaka/uu-11-2008-ite>, diakses pada tanggal 28 juli 2022 pada pukul 11:00 wib

sistem komputer yang merupakan sistem elektronik yang dapat dilihat secara virtual. Permasalahan hukum yang seringkali dihadapi adalah ketika terkait dengan penyampaian informasi, komunikasi, dan/atau transaksi secara elektronik, khususnya dalam hal pembuktian dan hal yang terkait dengan perbuatan hukum yang dilaksanakan melalui sistem elektronik.²⁵⁾

Pengertian dari sistem elektronik adalah sistem komputer dalam arti luas, yang tidak hanya mencakup perangkat keras dan perangkat lunak komputer, tetapi juga mencakup jaringan telekomunikasi dan/atau sistem komunikasi elektronik. Perangkat lunak atau program komputer adalah sekumpulan instruksi yang diwujudkan dalam bentuk bahasa, kode, skema, ataupun bentuk lain, yang apabila digabungkan dengan media yang dapat dibaca dengan komputer akan mampu membuat komputer bekerja untuk melakukan fungsi khusus atau untuk mencapai hasil yang khusus, termasuk persiapan dalam merancang instruksi tersebut.

Sistem elektronik juga digunakan untuk menjelaskan keberadaan sistem informasi yang merupakan penerapan teknologi informasi yang berbasis jaringan telekomunikasi dan media elektronik, yang berfungsi merancang, memproses, menganalisis, menampilkan, dan mengirimkan atau menyebarkan informasi elektronik. Sistem informasi secara teknis dan manajemen sebenarnya adalah perwujudan penerapan produk teknologi informasi ke dalam suatu bentuk organisasi dan manajemen sesuai dengan karakteristik kebutuhan pada organisasi tersebut dan sesuai dengan tujuan peruntukannya. Pada sisi yang lain, sistem informasi secara teknis dan fungsional adalah keterpaduan sistem antara manusia dan mesin yang mencakup komponen perangkat keras, perangkat lunak, prosedur, sumber daya

²⁵⁾ *Ibid*

manusia, dan substansi informasi yang dalam pemanfaatannya mencakup fungsi *input*, *process*, *output*, *storage*, dan *communication*.²⁶⁾

Sehubungan dengan itu, dunia hukum sebenarnya sudah sejak lama memperluas penafsiran asas dan normanya ketika menghadapi persoalan kebendaan yang tidak berwujud, misalnya dalam kasus pencurian listrik sebagai perbuatan Pidana. Dalam kenyataan kegiatan siber tidak lagi sederhana karena kegiatannya tidak lagi dibatasi oleh teritori suatu negara, yang mudah diakses kapan pun dan dari mana pun. Kerugian dapat terjadi baik pada pelaku transaksi maupun pada orang lain yang tidak pernah melakukan transaksi, misalnya pencurian dana kartu kredit melalui pembelanjaan di *Internet*. Di samping itu, pembuktian merupakan faktor yang sangat penting, mengingat informasi elektronik bukan saja belum terakomodasi dalam sistem hukum acara Indonesia secara komprehensif, melainkan juga ternyata sangat rentan untuk diubah, disadap, dipalsukan, dan dikirim ke berbagai penjuru dunia dalam waktu hitungan detik. Dengan demikian, dampak yang diakibatkannya pun bisa demikian kompleks dan rumit.

Permasalahan yang lebih luas terjadi pada bidang keperdataan karena transaksi elektronik untuk kegiatan perdagangan melalui sistem elektronik (*electronic commerce*) telah menjadi bagian dari perniagaan nasional dan internasional. Kenyataan ini menunjukkan bahwa konvergensi di bidang teknologi informasi, media, dan informatika (telematika) berkembang terus tanpa dapat dibendung, seiring dengan ditemukannya perkembangan baru di bidang teknologi informasi, media, dan komunikasi.

Kegiatan melalui media sistem elektronik, yang disebut juga ruang siber (*cyber space*), meskipun bersifat virtual dapat dikategorikan sebagai tindakan atau perbuatan hukum yang nyata. Secara yuridis kegiatan pada ruang siber tidak dapat didekati dengan ukuran dan kualifikasi hukum konvensional saja sebab jika cara ini yang ditempuh akan

²⁶⁾ *Ibid*

terlalu banyak kesulitan dan hal yang lolos dari pemberlakuan hukum. Kegiatan dalam ruang siber adalah kegiatan virtual yang berdampak sangat nyata meskipun alat buktinya bersifat elektronik. Dengan demikian, subjek pelakunya harus dikualifikasikan pula sebagai Orang yang telah melakukan perbuatan hukum secara nyata. Dalam kegiatan *e-commerce* antara lain dikenal adanya dokumen elektronik yang kedudukannya disetarakan dengan dokumen yang dibuat di atas kertas.

Berkaitan dengan hal itu, perlu diperhatikan sisi keamanan dan kepastian hukum dalam pemanfaatan teknologi informasi, media, dan komunikasi agar dapat berkembang secara optimal. Oleh karena itu, terdapat tiga pendekatan untuk menjaga keamanan di *cyber space*, yaitu pendekatan aspek hukum, aspek teknologi, aspek sosial, budaya, dan etika. Untuk mengatasi gangguan keamanan dalam penyelenggaraan sistem secara elektronik, pendekatan hukum bersifat mutlak karena tanpa kepastian hukum, persoalan pemanfaatan teknologi informasi menjadi tidak optimal.²⁷⁾

f. Sejarah Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik

“Dalam perumusan UU ITE Ditjen Aptika menganalisis mana teori paling sesuai yang akan dipilih menjadi landasan, teori instrumental (*technology is technology*, teknologi itu netral, *guns don't kill people, people kill people*), teori substantif (teknologi itu tidak netral, sekali kita membuat teknologi maka dia akan berdiri sendiri, kita menciptakan *smartphone*, tapi kemudian kita didikte oleh *smartphone*), atau yang ketiga teori sintesa/hibrid. Akhirnya dipilihlah teori sintesa/hibrid yang merupakan gabungan atau kombinasi antara teori instrumental dan teori substantif,” ungkap Plt. Kepala Biro Humas Ferdinandus Setu di Gedung Kominfo, Jakarta, Rabu (06/02/2019).

Pria yang akrab disapa Nando itu kemudian bercerita bahwa penyusunan UU ITE adalah gabungan dari dua RUU, RUU Tindak Pidana Teknologi Informasi dari Universitas

²⁷⁾ *Ibid*

Padjajaran dan RUU E-Commerce dari Universitas Indonesia. Pada tahun 2003 kedua RUU tersebut digabung menjadi satu naskah RUU untuk dibahas di DPR.

Pada tahun 2005 Departemen Kominfo berdiri dan dibentuk Panitia Kerja (Panja) yang beranggotakan 50 orang. Pembahasan RUU dilakukan dalam rentang tahun 2005 – 2007 hingga tanggal 21 April 2008 resmi dijadikan undang-undang.

Bagian pertama dari UU ITE terkait *e-commerce* mengatur tentang *market place*, nama domain, tanda tangan elektronik baik yang digital (mengandung algoritma *private* dan *public key infrastructure*) maupun non digital (*scan* tanda tangan, *password*, pin, dan sidik jari). Dengan adanya UU ITE ini untuk pertama kalinya hal mengenai informasi atau dokumen elektronik merupakan alat bukti hukum yang sah yang tertuang pada Pasal 5 dan Pasal 44,”

Bagian kedua terkait dengan tindak Pidana teknologi informasi memuat banyak sub bagian. Sub bagian satu adalah ilegal konten seperti informasi SARA, ujaran kebencian, informasi bohong/hoaks, penipuan *online*, pornografi, judi *online*, dan pencemaran nama baik yang tertuang pada Pasal 27, 28, dan 29.

Sub bagian dua adalah akses ilegal seperti *hacking* di Pasal 30, sub bagian tiga mengenai *illegal interception* di Pasal 31 seperti penyadapan, dan sub bagian empat mengenai *data interference* seperti gangguan atau perusakan sistem secara ilegal yang tertuang pada Pasal 32, 33, 34, dan 35.

UU ITE telah mengalami satu kali revisi pada Agustus 2016 di era Menteri Kominfo Rudiantara. Dari 54 pasal ada 7 ketentuan yang direvisi, diantaranya penegasan soal delik pencemaran nama baik adalah delik aduan, dimana pada ketentuan sebelumnya merupakan delik umum.

Perluakah UU ITE direvisi kembali? “Kembali ke publik, ada tiga hal penting dalam membahas masalah undang-undang, apakah substansinya sudah memadai, bagaimana

struktur hukumnya, bagaimana budaya hukum, jika memang dirasa perlu direvisi mengapa tidak,” jawab Nando.

Perlu kita ketahui bersama proses revisi Undang-Undang cukup memakan waktu yang lama, dimulai dengan pembahasan antar kementerian dan rapat harmonisasi di Kemenkumham. Selanjutnya naskah dikirim ke Presiden melalui Setneg, dibahas bersama DPR hingga rapat paripurna, ketuk palu, dan ditandatangani presiden menjadi UU.²⁸⁾

C. Tinjauan Umum Pidana dan Pemidanaan

a. Istilah dan Definisi Hukuman (*straf*) Di Hukum (*wordt gestraf*)

Istilah "hukuman" yang berasal dari kata "*straf*" dan istilah "dihukum" yang berasal dari perkataan "*wordt gestraf*". Menurut Moeljatno guru besar hukum Pidana pada universitas gadjah Mada, Yogyakarta, menyatakan “Hal lain dalam salinan KUHP saya berbeda dengan salinan yang lain-lain ialah tentang penggunaan istilah “Pidana” dan “diancam denga Pidana” sebagai ganti daripada kata Belanda "*straf*" dan "*wordt gestraf*".²⁹⁾

Dalam buku terjemahan lain dipakai kata-kata hukuman (*straf*) dan dihukum (*wordt gestraf*). Kiranya istilah hukuman dan dihukum ini adalah yang konvensional sebab sejak dahulu kala sudah dipakai begitu. hal mana antara lain dapat dilihat pada terjemahan Vws dalam bahasa Melayu yang diselenggarakan oleh balai pustaka dahulu. karenanya istilah-istilah yang saya pergunakan tadi adalah inkonvensional, menyimpangkan dari kebiasaan. akan tetapi hemat saya untuk menyimpang itu ada alasan kuat sebab mengenai kata Pidana sebagai ganti "*straf*", dimana sekarang sudah diterima oleh umum peristilahan hukum Pidana sebagai pasangan dari hukum perdata dan di mana-mana kitab undang-undang

²⁸⁾ Leski Rizkinaswara, “Menilik Sejarah UU ITE dalam Tok-Tok Kominfo#13”, dapat diakses di <https://aptika.kominfo.go.id/2019/02/menilik-sejarah-uu-ite-dalam-tok-tok-kominfo-13/>, diakses pada tanggal 28 Juli 2022 pada pukul 12:00 wib

²⁹⁾ Dwidja Priyatno, *Sistem Pelaksanaan Pidana Penjara Di Indonesia*, PT Refika Aditama, Bandung, 2012, hlm 5

hukum Pidana sudah umum dipakai juga oleh mereka yang menggunakan kata-kata hukum dan dihukum, maka konsekuensinya tentu tidak lain daripada menggunakan peristilahan Pidana dan diancam dengan Pidana setidak-tidaknya buat Yang terakhir, kata Pidana. Selanjutnya Moeljatno mengatakan jika orang tidak suka dengan konsekuensi ini dan tetap berpegang pada kata-kata hukuman dan dihukum maka supaya tetap konsekuen mereka harus mengganti kata "*strafrecht*" dengan kitab undang-undang hukum hukuman hal mana kira nya agak membingungkan

Hal yang sama dikemukakan oleh Sudarto, yang menyatakan bahwa penghukuman berasal dari kata dasar hukum. sehingga dapat diartikan sebagai menetapkan atau memutuskan tentang hukumannya. Menetapkan hukum untuk suatu peristiwa tidak hanya menyangkut bidang hukum Pidana saja akan tetapi juga hukum perdata. Selanjutnya beliau mengemukakan bahwa istilah penghukuman yang kerap kali sinonim dengan pemidanaan atau pemberian/penjatuhan Pidana oleh Hakim. Penghukuman dalam arti yang demikian menurut Sudarto, mempunyai makna sama dengan "*setence conditionally*" atau "*voorwardelijkveroodeeld*" yang sama artinya dengan "dihukum bersyarat" atau "diPidana bersyarat". Akhirnya Sudarto mengemukakan bahwa istilah hukuman kadang-kadang digunakan untuk pengganti kata straf namun menurut beliau Pidana lebih baik pada hukuman.

Dalam kepustakaan hukum Pidana menurut alam pemikiran yang normatif murni maka pembicaraan tentang Pidana akan selalu terbentur pada suatu titik pertentangan yang paradoxal, yaitu bahwa Pidana di satu pihak diadakan untuk melindungi kepentingan seseorang, akan tetapi pihak lain ternyata memperkosa kepentingan seseorang yang lain dengan memberikan hukum berupa penderitaan kepada orang yang disebut terakhir. Sedangkan sehubungan dengan pengertian Pidana Sudarto mengemukakan bahwa yang dimaksud dengan Pidana ialah penderitaan yang sengaja dibebankan kepada orang yang

melakukan perbuatan yang memenuhi syarat-syarat tertentu (muladi dan barda Nawawi Arif 1984: 2).

Roeslan Saleh menyatakan Pidana adalah reaksi atas delik dan ini berwujud suatu nestapa yang sengaja ditimpakan negara pada pembuat delik itu.³⁰⁾ Selanjutnya Roeslan Saleh menyatakan bahwa memang nestapa ini bukanlah suatu tujuan yang berakhir dicitakan masyarakat. Nestapa hanyalah suatu tujuan yang terdekat dengan mengambil contoh yang klasik disebutkan ucapan dari Hence Burnet, tugas seorang Hakim di Inggris.

Tidak semua sarjana berpendapat bahwa Pidana pada hakekatnya adalah suatu penderitaan atau nestapa. menurut Hulsman, hakikat Pidana adalah "menyerukan untuk tertib" Pidana pada hakekatnya mempunyai dua tujuan utama yakni untuk mempengaruhi tingkah laku dan penyelesaian konflik. penyelesaian konflik ini dapat terdiri dari perbaikan kerugian yang dialami atau perbaikan hubungan baik yang dirusak atau pengembalian kepercayaan antar sesama manusia. Binsbergen berpendapat bahwa ciri hakiki dari Pidana adalah "suatu pernyataan atau penunjukan salah oleh penguasa sehubungan dengan suatu tindak Pidana. Dasar pembenaran dari pernyataan tersebut menurut Binsbergen adalah tingkah laku si pembuat itu "tak dapat diterima baik untuk pertahanan lingkungan masyarakat maupun untuk menyelamatkan pembuat sendiri".

Demikian pula GP Hoefnagels tidak setuju dengan pendapat bahwa Pidana merupakan suatu pencelaan (*censure*) atau suatu penjaran (*discourgement*) atau merupakan penderitaan (*suffering*). Pendapat ini bertolak pada pengertian yang luas bahwa sanksi dalam hukum Pidana adalah semua reaksi pada pelanggaran hukum yang telah ditentukan oleh undang-undang, sejak penahanan dan pengusutan terdakwa oleh polisi sampai di vonis dijatuhkan. Jadi *hoefnagels* melihat secara empiris bahwa Pidana merupakan suatu proses

³⁰⁾ *Ibid*, hlm 6

waktu. keseluruhan proses Pidana itu sendiri (sejak penahanan, pemeriksaan sampai vonis dijatuhkan) merupakan suatu Pidana.

dilihat secara empiris, Pidana memang dapat merupakan suatu penderitaan tetapi hal itu tidak merupakan suatu keharusan/kebutuhan.

Ada Pidana tanpa penderitaan. Terlebih harus pula dibedakan antara:

- a) Penderitaan yang sengaja dituju oleh si pemberi Pidana
- b) Penderitaan yang oleh si pemberi Pidana dipertimbangkan tidak dapat dihindari (efek sampingan yang sudah diketahui) dan
- c) Penderitaan yang tidak sengaja dituju (efek sampingan yang tidak diketahui).

Selanjutnya ditekankan oleh Hoefnagels bahwa pemberian saksi merupakan suatu proses pembangkitan semangat (*encouragement*) dan pencelaan (*censure*) untuk tujuan agar seseorang berorientasi atau menyesuaikan diri untuk suatu norma atau undang-undang yang berlaku. dengan pengertian demikian maka nampak ada penyesuaian mengenai hakekat Pidana antara Hoefnagels dengan Hulsman.

Masalah pidanaan merupakan masalah yang kurang mendapat perhatian dalam perjalanan hukumnya bahkan ada yang menyatakan sebagai anak tiri (*maurach*). padahal syarat-syarat yang harus dipenuhi untuk memungkinkan penjatuhan Pidana maka masalah pidanaan dan Pidana merupakan masalah yang sama sekali tidak boleh dilupakan. Bagian yang terpenting suatu kitab undang-undang hukum Pidana adalah *Stelsel* Pidananya. *Stelsel* Pidana tersebut memuat aturan-aturan tentang jenis-jenis Pidana dan juga memuat aturan tentang ukuran dan pelaksanaan dari Pidana Pidana itu. Dari jenis, ukuran dan cara pelaksanaannya itu dapat dinilai bagaimana sikap bangsa itu melalui pembentukan undang-undang nya dan pemerintahannya terhadap warga negara masyarakat sendiri atau terhadap orang asing yang telah melakukan pelanggaran terhadap peraturan perundang-undangan Pidana

Sudarto menyatakan penggunaan istilah *Stelsel* Pidana sebenarnya tidak menunjukkan pengertian yang tepat, sebab dewasa ini ini dalam kitab undang-undang hukum Pidana modern di samping Pidana diberi tempat juga kita mengenal apa yang disebut dengan tindakan. Pengertian tindak Pidana dalam hukum Pidana baru muncul dengan timbulnya apa yang dinamakan aliran modern atau aliran positif dalam hukum Pidana pada akhir abad ke-19.

Pasal 44 KUHP, apabila si pelaku tindak Pidana cacat jiwanya, tidak dapat diPidana karena tidak dapat dipertanggung jawabkan secara Pidana. Apabila terjadi hal yang demikian Hakim dapat memerintahkan orang yang cacat jiwanya, dapat dirawat dan dimasukkan ke dalam Rumah Sakit Jiwa (merupakan tindakan) dan jika pelaku tindak Pidana masih berumur di bawah usia 16 tahun maka berdasarkan ketentuan Pasal 45 Jo 46 KUHP si pelaku tindak Pidana dapat diberikan tindakan yaitu penyerahan kepada pemerintah. Berdasarkan Pasal 4 UU No. 3 Tahun 1997 tentang Pengadilan Anak, batas umur Anak Nakal yang dapat diajukan ke Sidang Anak adalah sekurang-kurangnya 8 (delapan) tahun tetapi belum mencapai umur 18 (delapan belas) tahun dan belum pernah kawin. Dalam hal anak melakukan tindak Pidana pada batas umur sebagaimana dimaksud dalam ayat (1) dan diajukan ke sidang pengadilan setelah anak yang bersangkutan melampaui batas umur tersebut, tetap diajukan ke Sidang Anak.³¹⁾

b. Jenis-Jenis Pidana

1. Pidana Mati

Baik berdasarkan pada Pasal 69 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana maupun berdasarkan hak yang tertinggi bagi manusia, Pidana mati adalah Pidana yang terberat. Karena Pidana ini merupakan Pidana yang terberat, yang pelaksanaannya berupa

³¹⁾ *Ibid*

penyerangan terhadap hak hidup bagi manusia, yang sesungguhnya hak ini hanya berada ditanga Tuhan, maka tidak heran sejak dulu sampai sekarang menimbulkan pendapat pro dan kontra, bergantung dari kepentingan dan cara memandang Pidana mati itu sendiri.

Kelemahan Pidana mati ini ialah apabila telah dijalankan, maka dapat member harapan lagi untuk perbaikan, baik revisi atau jenis Pidananya maupun perbaikan atas diri terPidananya apabila kemudian ternyata penjatuhan Pidana itu terdapat kekeliruan, baik kekeliruan terhadap orang atau pembuatnya/petindaknya, maupun kekeliruan terhadap tindak Pidana yang mengakibatkan Pidana mati itu dijatuhkan dan dijalankan dan juga kekeliruan atas kesalahan terPidana.

Dalam KUHPidana, kejahatan yang diancam Pidana mati hanyalah pada kejahatan-kejahatan yang dipandang sangat berat saja, yang jumlahnya juga sangat terbatas, seperti kejahatan-kejahatan yang mengancam keamanan negara (Pasal 104, Pasal 111 ayat (2), Pasal 124 ayat (3)jo Pasal 129), kejahatan-kejahatan pembunuhan terhadap orang tertentu dan atau dilakukan dengan faktor-faktor pemberat (Pasal 140 ayat (3), Pasal 340), kejahatan terhadap harta benda yang disertai unsure/faktor yang sangat memberatkan (Pasal 365 ayat (4), Pasal 368 ayat (2)), kejahatan-kejahatan pembajakan laut, sungai dan pantai (Pasal 444).

Disamping itu, sesungguhnya pembentuk KUHPidana sendiri telah memberikan suatu isyarat bahwa Pidana mati harus dengan sangat hati-hati, tidak boleh gegabah. Isyarat itu adalah bahwa bagi setiap kejahatan yang diancam dengan Pidana mati, selalu diancam juga dengan Pidana alternatifnya, yaitu Pidana penjara seumur hidup atau Pidana penjara sementara waktu setinggi-tingginya 20 tahun.³²⁾

³²⁾ *Ibid*

Pidana alternatif maka bagi hakim tidak selalu harus menjatuhkan Pidana mati bagi kejahatan-kejahatan yang diancam dengan Pidana mati tersebut. Berdasarkan kebebasan hakim, ia bebas dalam memilih apakah akan menjatuhkan Pidana penjara seumur hidup atau Pidana penjara sementara waktu, begitu juga mengenai berat ringannya apabila hakim memilih Pidana penjara sementara, bergantung dari banyak faktor yang dipertimbangkan dalam peristiwa kejahatan yang terjadi secara konkret.³³⁾

2. Pidana Penjara

Andi Hamzah, menegaskan bahwa: "Pidana penjara merupakan bentuk Pidana yang berupa kehilangan kemerdekaan. Pidana penjara atau Pidana kehilangan kemerdekaan itu bukan hanya dalam bentuk Pidana penjara tetapi juga berupa pengasingan.

Pidana seumur hidup biasanya tercantum di pasal yang juga ada ancaman Pidana matinya (Pidana mati, seumur hidup atau penjara dua puluh tahun)." Sedangkan P.A.F. Lamintang menyatakan bahwa: "Bentuk Pidana penjara adalah merupakan suatu Pidana berupa pembatasan kebebasan bergerak dari seorang terpidana, yang dilakukan dengan menutup orang tersebut dalam sebuah Lembaga Perasyarakatan dengan mewajibkan orang itu untuk mentaati semua peraturan tata tertib yang berlaku di dalam lembaga perasyarakatan yang dikaitkan dengan suatu tindakan tata tertib bagi mereka yang telah melanggar peraturan tersebut." Dengan adanya pembatasan ruang gerak tersebut, maka secara otomatis ada beberapa hak-hak kewarganegaraan yang juga ikut terbatas, seperti hak untuk memilih dan dipilih (dalam kaitannya dengan pemilihan umum), hak memegang jabatan publik, dan lain-lain.

Masih banyak hak-hak kewarganegaraan lainnya yang hilang jika seseorang berada dalam penjara sebagaimana yang dinyatakan oleh Andi Hamzah, yaitu Pidana penjara

³³⁾ *Ibid*

disebut Pidana kehilangan kemerdekaan, bukan saja dalam arti sempit bahwa ia tidak merdeka bepergian, tetapi juga naraPidana itu kehilangan hak-hak tertentu seperti:

1. Hak untuk memilih dan dipilih (lihat Undang-undang Pemilu). Di negara liberal sekalipun demikian halnya. Alasannya ialah agar kemurnian pemilihan terjamin, bebas dari unsur-unsur immoral dan perbuatan-perbuatan yang tidak jujur;
2. Hak untuk memangku jabatan publik. Alasannya ialah agar publik bebas dari perlakuan manusia yang tidak baik;
3. Hak untuk bekerja pada perusahaan-perusahaan. Dalam hal ini telah dipraktikkan pengendoran dalam batas-batas tertentu;
4. Hak untuk mendapat perizinan-perizinan tertentu misalnya saja izin usaha, praktik (dokter, pengacara, notaris, dan lain-lain);
5. Hak untuk mengadakan asuransi hidup;
6. Hak untuk tetap dalam ikatan perkawinan. Pemenjaraan merupakan salah satu alasan untuk minta perceraian menurut hukum perdata;
7. Hak untuk kawin, meskipun adakalanya seseorang kawin sementara menjalani Pidana penjara, namun itu merupakan keadaan luar biasa dan hanya bersifat formalitas belaka; dan
8. Beberapa hak sipil yang lain.

3. Pidana Kurungan

Pidana kurungan jangka waktunya lebih ringan dibandingkan urutan ketiga dengan Pidana penjara. Lebih tegas lagi hal ini ditentukan oleh Pasal 69 ayat (1) KUHP, bahwa berat ringannya Pidana ditentukan oleh urutan-urutan dalam Pasal 10 KUHP, yang ternyata Pidana kurungan menempati urutan ketiga, dibawah Pidana mati dan Pidana penjara. Memang seperti dikemukakan dimuka, Pidana kurungan diancamkan kepada delik-delik yang dipandang ringan seperti delik culpa dan pelanggaran.

“Pidana kurungan adalah bentuk-bentuk dari hukuman perampasan kemerdekaan bagi

si terkuhum dari pergaulan hidup masyarakat ramai dalam waktu tertentu dimana sifatnya sama dengan hukuman penjara yaitu merupakan perampasan kemerdekaan seseorang.”

4. Pidana Denda

Pidana denda merupakan bentuk Pidana tertua bahkan lebih tua dari Pidana penjara, mungkin setua dengan Pidana mati. Pidana denda adalah kewajiban seseorang yang telah dijatuhi Pidana denda tersebut oleh Hakim/Pengadilan untuk membayar sejumlah uang tertentu oleh karena ia telah melakukan suatu perbuatan yang dapat diPidana.

P.A.F. Lamintang mengemukakan bahwa: “Pidana denda dapat dijumpai di dalam Buku I dan Buku II KUHP yang telah diancamkan baik bagi kejahatan-kejahatan maupun bagi pelanggaran-pelanggaran. Pidana denda ini juga diancamkan baik baik satu-satunya Pidana pokok maupun secara alternatif dengan Pidana penjara saja, atau alternatif dengan kedua Pidana pokok tersebut secara bersama-sama”. Oleh karena itu pula Pidana denda dapat dipikul oleh orang lain selama terPidana. Walaupun denda dijatuhkan terhadap terPidana pribadi, tidak ada larangan jika denda ini secara sukarela dibayar oleh orang atas nama terPidana.

5. Pidana Tambahan

Pidana tambahan adalah Pidana yang bersifat menambah Pidana pokok yang dijatuhkan, tidak dapat berdiri sendiri kecuali dalam hal-hal tertentu dalam perampasan barang-barang tertentu. Pidana tambahan ini bersifat fakultatif artinya dapat dijatuhkan tetapi tidaklah harus. Dengan nkata lain, Pidana tambahan hanyalah bersifat *acceories* yang mengikut pada Pidana pokok. Ada hal-hal tertentu dimana Pidana tambahan bersifat imperatif, yaitu dalam Pasal 250 bis, 261 dan Pasal 275 KUHP.³⁴⁾

³⁴⁾ Andi Akbar Muzfa SH, “*Pengertian Pidana dan ppidanaan Menurut KUHP*”, dapat diakses di <https://seniorkampus.blogspot.com/2017/09/pengertian-Pidana-dan-pimidanaan.html>, diakses pada tanggal 28 Juli 2022 pada pukul 14:00 wib.

D. Tinjauan Umum Tentang Tersangka, Terdakwa dan Terpidana

a. Pengertian Tersangka

Tersangka adalah "seorang yang karena perbuatannya atau keadaannya, berdasarkan bukti permulaan patut diduga sebagai pelaku tindak Pidana." (Pasal 1 butir 14 KUHAP)

Menurut J. C. T. Simorangkir bahwa yang dimaksud dengan tersangka adalah "seseorang yang telah disangka melakukan suatu tindak Pidana dan ini masih dalam taraf pemeriksaan pendahuluan untuk dipertimbangkan apakah tersangka ini mempunyai cukup dasar untuk diperiksa di persidangan."³⁵⁾

Menurut Darwan Prints tersangka adalah "seorang yang disangka, sebagai pelaku suatu delik Pidana" (dalam belumlah dapat dikatakan sebagai bersalah atau tidak).³⁶⁾

b) Pengertian Terdakwa

Terdakwa adalah "seorang tersangka yang dituntut, diperiksa dan diadili di sidang pengadilan" (Pasal 1 butir 15 KUHAP). Menurut J. C. T. Simorangkir, bahwa yang dimaksud dengan terdakwa adalah "seseorang yang diduga telah melakukan suatu tindak Pidana dan ada cukup alasan untuk dilakukan pemeriksaan di muka persidangan"³⁷⁾

c) Pengertian Terpidana

Menurut J. C. T. Simorangkir terPidana adalah "seseorang yang di Pidana berdasarkan putusan pengadilan yang telah memperoleh kekuatan hukum tetap" sedangkan terhukum adalah "seorang terdakwa terhadap siapa oleh pengadilan telah dibuktikan kesalahannya melakukan tindak Pidana yang dituduhkan kepadanya dan karena ia dijatuhi hukuman yang ditetapkan untuk tindak Pidana tersebut".³⁸⁾

³⁵⁾ J. C. T. Simorangkir, dkk, Kampus Hukum, Jakarta: Aksara Baru, 2010, hlm. 178.

³⁶⁾ Darwan Prints, *Hukum Acara Pidana (suatu Pengantar)*, Jakarta: Djambatan kerja sama dengan Yayasan LBH, 2010, hlm. 13.

³⁷⁾ J. C. T. Simorangkir, dkk, *Op. cit.*, hlm. 179.

³⁸⁾ *Ibid.* hlm. 180

E. Tinjauan Umum Tentang Tindak Pidana

a. Pengertian Tindak Pidana Menurut Para Ahli

Menurut Mulajtno, tindak Pidana adalah keadaan yang dibuat seseorang atau barang sesuatu yang dilakukan, dan perbuatan itu menunjuk baik pada aibatnya maupun yang menimbulkan akibat.

Kemudian menurut J. Bauman mengatakan tindak Pidana adalah perbuatan yang dilarang oleh suatu aturan hukum, larangan mana disertai ancaman bagi siapa yang melanggar larangan tersebut. Tindak Pidana adalah perbuatan yang oleh suatu aturan hukum dilarang dan diancam Pidana, asal saja dalam pada itu diingat bahwa larangan ditujukan kepada suatu keadaan atau suatu kejadian yang ditimbulkan oleh kelakuan orang.³⁹⁾

b. Unsur-Unsur Tindak Pidana Menurut Para Ahli

1) Menurut Simons, unsur-unsur tindak Pidana adalah sebagai berikut:⁴⁰⁾

- Perbuatan manusia (Positif / Negatif, Berbuat / Tidak berbuat).
- Diancam Pidana
- Melawan Hukum
- Dilakukan dengan Kesalahan
- Oleh orang yang mampu bertanggungjawab.

Dari unsur - unsur diatas dapat dibagi ke dalam unsur Objektif dan unsur Subjektif.

Unsur Objektif meliputi perbuatan orang, akibat yang kelihatan dari perbuatan itu, kemungkinan adanya akibat yang menyertai. Contoh unsur dimuka umum dalam Pasal 281. Kemudian Unsur Subjektif meliputi orang yang mampu bertanggungjawab, adanya kesalahan.

2) Menurut Wirjono Prodjodikoro, Unsur - unsur tindak Pidana meliputi:

- Adanya norma, yaitu suatu larangan atau suruhan
- Adanya sanksi atas pelanggaran norma itu dengan hukuman Pidana.

³⁹⁾ Deni Eka Priyantoro, ST,M.H, “*Pengertian Tindak Pidana Menurut Para Ahli*”, dapat diakses di <https://prasko17.blogspot.com/2011/05/pengertian-tindak-Pidana-menurut-para.html>, diakses pada tanggal 28 Juli 2022 pada pukul 17:00 wib.

⁴⁰⁾ Andi Sofyan dan Nur Aziza, *Hukum Pidana*, Pustaka Pena Press, Makassar, 2016

3) Menurut Van Hamel, Unsur - unsur tindak Pidana meliputi:

- Perbuatan manusia yang dirumuskan dalam undang - undang.
- Melawan hukum
- Dilakukan dengan kesalahan
- Patut diPidana

4) Menurut E. Mezger, Unsur - unsur tindak Pidana meliputi:

- Perbuatan dalam arti yang luas dari manusia (aktif atau membiarkan)
- Sifat melawan hukum (baik bersifat objektif maupun yang subjektif)
- Dapat dipertanggungjawabkan kepada seseorang.
- Diancam Pidana

5) Menurut Moeljatno, Unsur - Unsur tindak Pidana meliputi:

- Perbuatan manusia
- Memenuhi rumusan undang - undang
- Bersifat melawan hukum

6) Menurut H.B Vos mengatakan bahwa unsur - unsur tindak Pidana meliputi:

- Kelakuan manusia
- Diancam Pidana dalam undang - undang.

Berbagai pendapat sarjana yang menguraikan unsur-unsur tindak Pidana dapat dikelompokkan dalam dua kelompok aliran yaitu aliran monistis dan aliran dualistis. Para penganut aliran monistis di dalam menjelaskan unsur-unsur tindak Pidana tidak memisahkan antara perbuatan dan orang yang melakukan perbuatan itu. Sedangkan penganut aliran dualistis, didalamnya menjelaskan unsur - unsur tindak Pidana memisahkan antara perbuatan orang yang melakukan perbuatan itu.⁴¹⁾

⁴¹⁾ Deni Eka Priyantoro, ST, M.H., *Loc. cit*

c. Macam-Macam Tindak Pidana

1. Menurut sistem KUHP: Kejahatan dan Pelanggaran

KUHP kejahatan diatur di dalam Buku II KUHP. Sedangkan pelanggaran diatur pada Buku III. KUHP tidak menjelaskan kriteria pembagian tindak Pidana atas kejahatan dan pelanggaran, namun menurut ilmu pengetahuan, perbedaan tindak Pidana atas kejahatan dan pelanggaran bersifat kualitatif dimana kejahatan bersifat *rechtsdelict*, yakni perbuatan yang bertentangan dengan rasa keadilan, terlepas dari apakah perbuatan itu diancam Pidana atau tidak (*mala perse*).

Sedangkan Pelanggaran bersifat *Wetdelict*, yakni perbuatan yang oleh umum baru disadari sebagai suatu tindak Pidana setelah undang-undang menyebutnya dan mengancamnya sebagai tindak Pidana (*mala quia prohibita*).

2. Tindak Pidana Formil dan Tindak Pidana Materil.

Pada tindak Pidana formil, titik berat perumusannya pada perbuatan yang dilarang. Jadi, tindak Pidana formil selesai dengan dilakukannya perbuatan seperti yang tercantum dalam rumusan delik. Misalnya perbuatan mengambil pada tindak Pidana pencurian. Pada tindak Pidana materil, titik berat perumusannya pada akibat yang dilarang. Tindak Pidana tersebut terjadi setelah akibat yang dilarang terjadi. Misalnya, hilangnya nyawa pada tindak Pidana pembunuhan.

3. Tindak Pidana *Commisionis*, Tindak Pidana *Ommisionis*, serta Tindak Pidana *Commisionis Per Ommisionem Commissa*.

Tindak Pidana *commisionis* merupakan pelanggaran terhadap larangannya. contoh: pencurian, perkosaan.

Tindak Pidana *Omissionis* merupakan pelanggaran terhadap perintah, contohnya: tidak menghadap sebagai saksi di pengadilan, tidak memberikan pertolongan pada orang yang berada dalam bahaya maut.

Tindak Pidana *Commissionis Per Omissionem Commissa* merupakan pelanggaran larangan akan tetapi dapat dilakukan dengan cara tidak berbuat.

4. Tindak Pidana Dolus dan Tindak Pidana Culpa

Tindak Pidana dolus adalah tindak Pidana yang memuat unsur kesengajaan. Sedangkan tindak Pidana culpa adalah tindak Pidana yang memuat unsur kealpaan sebagai salah satu unsurnya. Selanjutnya tindak Pidana Proparte Dolus Proparte Culpa adalah tindak Pidana yang dalam satu pasal memuat unsur kesengajaan dan unsur kealpaan sekaligus dan ancaman Pidananya sama.⁴²⁾

G. Tinjauan Umum Upaya Hukum

a. Pengertian Upaya Hukum

Prinsip demikian sejalan dengan asas yang dianut dalam hukum acara pidana, yaitu perlakuan yang sama atas diri setiap orang dimuka hukum dengan tidak membedakan perlakuan atau yang dikenal dengan istilah isonomia atau equality before the law. Selain itu dalam asas yang lain juga ditentukan bahwa setiap orang yang disangka, ditahan, dituntut dan atau dihadapkan dimuka sidang pengadilan, wajib dianggap tidak bersalah sampai adanya putusan pengadilan yang menyatakan kesalahannya dan memperoleh kekuatan hukum tetap, yang dikenal dengan asas “praduga tidak bersalah” atau presumption of innocence. Asas perlakuan yang sama di muka hukum dan tidak membeda-bedakan perlakuan (tanpa diskriminasi) merupakan hak dasar bagi setiap orang. Tersangka, terdakwa

⁴²⁾ Mesa Siti Maesaroh, “Jenis-Jenis Tindak Pidana” dapat diakses di <https://heylawedu.id/blog/jenis-tindak-Pidana>, diakses pada tanggal 28 Juli 2022 pada pukul 17:30 wib

ataupun terpidana dalam proses peradilan pidana tidak boleh diperlakukan sewenang-wenang

Undang-Undang 1945 Pasal 28 D ayat (1) menyebutkan bahwa : "Setiap orang berhak atas pengakuan, jaminan, perlindungan dan kepastian hukum yang adil serta perlakuan yang sama dihadapan hukum". Pasal 28 I ayat (2) UUD 1945, juga menentukan "Setiap orang berhak bebas dari perlakuan yang bersifat diskriminatif atas dasar apapun dan berhak mendapatkan perlindungan terhadap perlakuan yang bersifat diskriminatif itu". Praktik peradilan berdasarkan Pasal 5 ayat (1) Undang-Undang Nomor 4 Tahun 2004 Tentang Kekuasaan Kehakiman juga menentukan, "Pengadilan mengadili menurut hukum dengan tidak membeda-bedakan orang". Hal tersebut artinya setiap orang yang dihadapkan di pengadilan harus diadili secara adil oleh pengadilan yang bebas, tidak memihak dan tidak sewenang-wenang.

Undang-Undang 1945 Pasal 28 D, dapat disimpulkan bahwa perbuatan diskriminatif merupakan perbuatan yang dilakukan dengan membeda-bedakan seseorang dari berbagai aspek misalnya agama, suku, ras dan golongan sehingga dapat menimbulkan perselisihan dan tak jarang menimbulkan gesekan yang dapat memicu perdebatan atau pertengkaran. Dan sikap diskriminatif itu juga sering dialami orang yang memiliki kekurangan fisik. Namun dimata hukum, semua orang dianggap sama dan tidak dibedakan dengan apapun dan tak ada seorang pun yang kebal hukum. Dan setiap orang yang diadili wajib mendapatkan perlakuan yang adil oleh pengadilan dan pengadilan tidak boleh memihak pihak manapun.

Menurut Pasal 1 butir 12 Kitab Undang-Undang Hukum Acara Pidana menyebutkan bahwa yang dimaksud dengan upaya hukum adalah hak terdakwa atau penuntut umum untuk tidak menerima putusan pengadilan yang berupa perlawanan atau banding atau kasasi atau hak terpidana untuk mengajukan permohonan peninjauan kembali dalam hal serta menurut cara yang diatur dalam undang-undang ini.

Pasal 1 butir 12 Kitab Undang-Undang Hukum Acara Pidana dapat disimpulkan bahwa upaya hukum dapat dilakukan seorang terdakwa terhadap putusan pengadilan yang dirasa tidak adil dan sangat memberatkan serta merugikan kepentingannya. Dan upaya hukum tersebut meliputi upaya hukum biasa dan upaya hukum luar biasa.

Upaya hukum adalah upaya yang diberikan oleh undang-undang kepada seseorang atau badan hukum untuk dalam hal tertentu melawan putusan hakim. Dalam teori dan praktek kita mengenal ada 2 (dua) macam upaya hukum yaitu, upaya hukum biasa dan upaya hukum luar biasa. Perbedaan yang ada antara keduanya adalah bahwa pada azasnya upaya hukum biasa menanggihkan eksekusi (kecuali bila terhadap suatu putusan dikabulkan tuntutan serta mertanya), sedangkan upaya hukum luar biasa tidak menanggihkan eksekusi.

Dapat disimpulkan bahwa upaya hukum yang dilakukan oleh terdakwa diatur oleh undang-undang untuk dapat melawan atau menolak putusan yang telah diputuskan oleh hakim terhadap dirinya. Didalam KUHAP, upaya hukum terbagi menjadi dua yaitu upaya hukum biasa dan upaya hukum luar biasa. Kedua hukum tersebut memiliki perbedaan bahwa upaya hukum biasa dapat menghentikan eksekusi untuk sementara waktu sampai memiliki keluar sebuah putusan yang memiliki kekuatan hukum tetap atau inkraecht, namun dikecualikan pada putusan yang dikabulkan tuntutan dan serta mertanya secara keseluruhan.

Upaya Hukum luar biasa adalah upaya hukum yang dapat dilakukan pada putusan yang sudah berkekuatan hukum tetap atau inkra dengan tidak menghentikan eksekusi pada putusan yang telah berkekuatan hukum tetap tersebut dan proses eksekusi tersebut tetap dijalankan sesuai dengan putusan yang dikeluarkan oleh pengadilan. Upaya hukum ini dilakukan untuk mencari dan menemukan adanya bukti baru untuk diajukan sebagai fakta yang diajukan dalam proses persidangan sebagai akibat dari kekhilafan atau kekeliruan hakim yang tidak melihat fakta-fakta yang ada selama persidangan.