

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Penegakan Hukum

1. Pengertian Penegakan Hukum

Jimly Asshiddiqie membedakan penegakan hukum antara lain sebagai berikut:¹

- a. Dalam arti sempit diartikan sebagai aktor-aktor utama yang perannya sangat menonjol dalam proses penegakan hukum itu yaitu polisi, jaksa, pengacara, dan hakim. Para penegak hukum itu dapat dilihat sebagai orang atau unsur manusia dengan kualitas, kuantitas, dan kultur kerja masing-masing.
- b. Dalam arti yang lebih sempit lagi penegakan hukum diartikan sebagai kegiatan penindakan terhadap setiap pelanggaran atau penyimpangan terhadap peraturan perUndang-Undangan melalui proses peradilan pidana

¹M. Ali Zaidan, 2016, *Kebijakan Kriminal*, Jakarta, Sinar Grafika, Hlm. 278-279

yang melibatkan peran aparat kepolisian, kejaksaan, advokat, dan badan-badan peradilan.

- c. Dalam arti luas, kegiatan untuk melaksanakan dan menerapkan hukum serta melakukan tindakan hukum terhadap setiap pelanggaran atau penyimpangan hukum yang dilakukan oleh subjek hukum, baik melalui prosedur peradilan maupun melalui prosedur arbitrase dan mekanisme penyelesaian sengketa lainnya.
- d. Penegakan hukum, dalam cakupannya yang lebih luas meliputi semua kegiatan yang ditujukan untuk penegakan hukum yang bersifat mengikat dan mengatur semua subyek hukum di semua aspek kehidupan masyarakat dan negara, sehingga hukum benar-benar dijalankan sesuai dengan aturan yang telah ditetapkannya.

Menurut Satjipto Raharjo dalam bukunya yang berjudul masalah penegakan hukum, penegakan hukum adalah pelaksanaan kebijakan sehingga membuat keputusan hukum tidak hanya disesuaikan dengan

Undang-Undang melainkan juga berdasarkan kebijakan antara hukum dan etika. Oleh karena itu pertimbangan secara nyata hanya diterapkan selektif dalam masalah penanggulangan kejahatan.² Selanjutnya Abdulkadir Muhammad dalam bukunya yang berjudul *Etika Profesi Hukum* menyatakan bahwa penegakan hukum dapat dirumuskan sebagai usaha melaksanakan hukum sebagaimana mestinya dan jika terjadi pelanggaran, maka hal yang harus dilakukan adalah menegakkan kembali hukum yang dilanggar. Notohamidjojo menyebutkan bahwa setidaknya terdapat empat norma penting dalam penegakan hukum, yaitu kemanusiaan, keadilan, kepatutan dan kejujuran.³

Soerjono Soekanto menyebutkan, penegakan hukum merupakan aktifitas menyesuaikan korelasi nilai-nilai yang dijelaskan dengan hukum-hukum yang jelas dan perilaku sebagai rangkaian penjelasan atau penjabaran nilai tahap

² Satjipto Raharjo, 1995, *Masalah Penegakan Hukum*, Bandung, Hlm. 80

³ Abdulkadir Muhammad, *etikaProfesi hukum*, bandung, Citra Aditya Bakti, Hlm. 115

akhir, sehingga dapat tercipta, terpelihara dan mempertahankan ketentraman dan kedamaian pergaulan hidup.⁴ Penegakan hukum pidana adalah penerapan hukum pidana secara konkrit oleh aparat penegak hukum.⁵ Dengan begitu dapat dikatakan bahwa penegakan hukum di bidang pidana adalah wujud nyata pelaksanaan peraturan perundang-undangan hukum pidana. Dengan begitu, penegakan hukum adalah sistem yang menyangkut penyerasian antara nilai dengan hukum/kaidah serta perilaku nyata manusia. Hukum-hukum tersebut, kemudian dijadikan pedoman untuk menentukan kepantasan suatu tindakan atau perilaku yang bertujuan untuk menciptakan, memelihara, dan mempertahankan kedamaian.

Menurut Moeljatno hukum pidana adalah bagian dari keseluruhan sistem hukum yang berlaku dalam suatu

⁴Soerjono Soekanto. *Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Penegakan Hukum*. Jakarta: UI Press. 2013. hlm. 35

⁵M. Faal. *Penyaringan Perkara Pidana Oleh Polisi (Deskresi Kepolisian)*. Jakarta:Pt Pradnya Paramita. 2011. hlm. 42

negara yang didalamnya ada aturan dan unsur sebagai berikut:⁶

- 1) Menunjukkan perilaku yang dilarang. Bagi yang melanggar akan dikenai sanksi atau hukuman berupa pidana tertentu.
- 2) Menunjukkan hal-hal apa saja yang dianggap larangan dan bagi yang melanggar dapat dikenakan sanksi atau hukuman sesuai dengan aturan yang ditetapkan.
- 3) Menunjukkan cara menjalankan pidana bagi orang yang melanggar aturan sesuai dengan hukum yang berlaku.

2. Faktor yang Mempengaruhi Penegakan Hukum

Penegakan hukum bukan sekedar keputusan-keputusan hakim atau pelaksanaan perUndang-Undangan. Masalah utama dalam penegakan hukum adalah adanya faktor-faktor yang berpengaruh terhadap penegakan hukum baik langsung maupun tidak langsung. Faktor-

⁶Moeljatno. *Asas-asas Hukum Pidana*. Surabaya: Putra Harsa. 2013. hlm 23

faktor tersebut dapat mempengaruhi berfungsi atau tidaknya suatu kaidah hukum karena bersifat netral dan dapat menyebabkan dampak positif maupun dampak negatif. Faktor-faktor yang mempengaruhi penegakan hukum menurut Soerjono Soekanto yaitu :

a. Faktor hukumnya sendiri atau peraturan itu sendiri

Dapat dilihat dari adanya peraturan Undang-Undang, yang dibuat oleh pemerintah dengan mengharapkan dampak positif yang akan didapatkan dari penegakan hukum. Dijalankan berdasarkan peraturan Undang-Undang tersebut, sehingga mencapai tujuan yang efektif.

Permasalahan-permasalahan yang terdapat didalam Undang-Undang dan berpotensi menghalangi penegakan hukum, yaitu

- 1) Tidak sesuai dengan asas perundang-undangan yang berlaku;
- 2) Belum didapatkannya peraturan yang mengatur pelaksanaan undang-undang;

- 3) Istilah yang digunakan dalam Undang-Undang tidak jelas yang mengakibatkan makna bias yang memberikan penafsiran dan penerapan yang berbeda.

Beberapa hal yang dijadikan sebagai Sumber hukum materiil adalah :

- 1) Pakar hukum atau pendapat umum ;
- 2) Agama ;
- 3) Adat istiadat ;
- 4) Politik hukum dari pemerintah.

Tempat atau sumber yang menjadikan suatu peraturan mempunyai kekuatan hukum disebut sebagai sumber hukum formil. Bentuk atau cara penyebab peraturan hukum berlaku, terdiri atas :

- 1) Undang-Undang :

Sebagai peraturan negara yang mempunyai kekuatan hukum yang mengikat, diadakan dan dipelihara oleh penguasa negara. Undang-Undang memiliki 2 arti, yaitu :

- a) Undang-Undang dalam arti formil adalah setiap keputusan pemerintah yang merupakan Undang-Undang karena pembuatannya, misalnya dibuat oleh pemerintah bersama-sama dengan parlemen;
- b) Undang-Undang dalam arti materil adalah setiap keputusan pemerintah yang menurut isinya mengikat langsung bagi setiap penduduk.

2) Kebiasaan

Kebiasaan adalah perbuatan manusia yang terus dilakukan berulang-ulang dalam hal yang sama. Apabila suatu kebiasaan tertentu diterima oleh masyarakat dan kebiasaan itu selalu berulang-ulang dilakukan sedemikian rupa, sehingga tindakan yang berlawanan dengan kebiasaan itu dirasakan sebagai pelanggaran perasaan hukum. Dengan demikian, timbullah suatu kebiasaan

hukum, yang oleh pergaulan hidup dipandang sebagai hukum.

3) Hasil keputusan pengadilan (*yurisprudensi*)

Yaitu keputusan-keputusan pengadilan yang dilakukan oleh hakim pada pengadilan terdahulu dan dijadikan dasar hukum untuk memutuskan masalah yang sama.

4) Traktat

Traktat adalah kesepakatan (*consensus*) antara dua orang tentang suatu hal yang menjadikan perjanjian diantara mereka sehingga keduanya terikat dengan isi perjanjian yang telah disepakati.

5) Pendapat pakar hukum.

Pada kasus *yurisprudensi* nampak keputusan hakim dipengaruhi oleh pendapat pakar hukum yang memiliki pengetahuan luas mengenai perkara yang dihukumi.

Hukum selalu ada di seluruh lapisan masyarakat di dunia karena hukum tidak bisa dipisahkan dari

masyarakat tetapi hukum memiliki hubungan yang timbal balik dengan masyarakat⁷.

Hukum memiliki beberapa variasi untuk dapat membedakannya dan mudah dipahami, beberapa variasi hukum, adalah :

- 1) Hukum dimaknai science;
- 2) Hukum dimaknai disiplin, yaitu sesuatu yang memberikan pengajaran mengenai fakta;
- 3) Hukum dimaknai kaidah atau norma, yaitu pedoman manusia untuk berperilaku sesuai dengan yang diharapkan;
- 4) Hukum dimaknai aturan hukum, yaitu hukum positif tertulis;
- 5) Hukum dimaknai aparat;
- 6) Hukum dimaknai perintah orang yang berwenang mengatur;
- 7) Hukum dimaknai proses pemerintahan;
- 8) Hukum dimaknai perilaku teratur dan unik;

⁷Teguh Prasetyo dan Abdul Halim Barkatullah. *Ilmu Hukum dan Filsafat Hukum*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta. 2011. Hal 39

9) Hukum dimaknai jalinan nilai;

10) Hukum dimaknai seni.

Hukum yang telah dibuat memiliki fungsi memastikan bahwa Undang-Undang yang berlaku telah diterapkan di masyarakat, seperti penyelesaian pertikaian, penerbitan peraturan dan lain-lain, dengan demikian masyarakat dapat digiring untuk berkembang. Secara garis besar fungsi hukum dapat diklasifikasi dalam tiga tahap, yaitu⁸ :

a) Fungsi hukum sebagai alat menertibkan dan mengatur masyarakat. Masyarakat diberi pedoman dan petunjuk untuk berperilaku yang sesuai hukum berdasarkan watak dan sifat hukum. Perilaku tersebut harus bisa membedakan antara baik dan buruk yang ditunjukkan dengan norma-norma yang ada;

b) Fungsi hukum sebagai sarana untuk mewujudkan keadilan sosial lahir batin. Watak dan sifat hukum

⁸Soedjono Dirdjosisworo. *Pengantar Ilmu Hukum*. Raja Grafindo Persada. Jakarta. 2007. Hal 154

mengikat fisik dan psikologis setiap orang yang bernaung dibawah payung hukum tersebut;

c) Fungsi hukum sebagai sarana penggerak pembangunan. Hukum dapat dimanfaatkan untuk menggerakkan pembangunan karena bersifat mengikat dan memaksa. Masyarakat dapat diarahkan menjadi lebih maju dengan menjadikan hukum sebagai alat pembangunan.

b. Faktor penegak hukum

Faktor penegak hukum yaitu pihak-pihak yang membentuk dan menerapkan hukum antara lain kepolisian, kejaksaan, kepengacaraan kehakiman, dan permasalahatan. Penegak hukum harus peka terhadap masalah-masalah yang terjadi di sekitarnya dengan dilandasi suatu kesadaran bahwa persoalan tersebut ada hubungannya dengan penegakan hukum itu sendiri. Penegak hukum merupakan golongan panutan dalam masyarakat, yang sudah seharusnya mempunyai

kemampuan-kemampuan tertentu guna menampung aspirasi masyarakat.

c. Faktor fasilitas atau sarana pendukung penegakan hukum

Banyaknya sumber daya untuk menunjang program-program pemberantasan dan pencegahan perilaku pidana akan berpengaruh terhadap kepastian penanganan perkara hukum. Fasilitas atau sarana prasarana memberikan peranan penting bagi kelancaran penegakan hukum. Soerjono Soekanto dan Purbacaraka menjelaskan jalan pikiran berikut diperlukan untuk melengkapi sarana atau fasilitas dalam penegakan hukum :

- 1) melakukan pengadaan terhadap fasilitas yang belum ada.
- 2) Memperbaiki fasilitas yang rusak, bila masih bisa diperbaiki, bila tidak dapat diperbaiki maka diganti dengan yang baru.
- 3) Menambah fasilitas yang kurang.

- 4) Melancarkan fasilitas yang macet;
- 5) Meningkatkan atau memajukan fasilitas yang mundur atau merosot.

d. Faktor Masyarakat

Faktor masyarakat yaitu tempat diberlakukan dan diterapkannya hukum yang menyangkut orang per orang atau lembaga dalam suatu sistem kemasyarakatan. Masyarakat dapat mempengaruhi penegakan hukum secara langsung karena penegakan hukum bertujuan untuk mencapai kedamaian di dalam masyarakat itu sendiri dan berasal dari masyarakat. Hal ini dapat dilihat dari pendapat masyarakat mengenai hukum yang mempunyai kecenderungan bahwa masyarakat mengartikan hukum sebagai penegak hukumnya sendiri. Ada pula sebagian masyarakat yang mengartikan hukum sebagai tata hukum atau hukum positif tertulis.

Tidak semua masyarakat menerima setiap tindak pidana atau usaha dalam rangka penegakan hukum,

karena tidak semua penegakan hukum dianggap tindakan yang baik. Penegakan hukum kadangkala hanya menimbulkan rasa takut masyarakat terhadap para penegak hukum karena dianggap sebagai petugas yang memberikan hukuman negatif berupa penjara atau lainnya.

Kedekatan penegak hukum terhadap pola isolasi dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya adalah⁹:

- 1) Informasi dari warga yang pernah berinteraksi dan mendapatkan bantuan dari penegak hukum dalam menyelesaikan permasalahan yang dianggap mengganggu ketentraman hidupnya.
- 2) Kejadian-kejadian criminal yang menyebabkan rasa takut sehingga penegak hukum harus terlibat untuk menyelesaikannya.
- 3) Stigma masyarakat yang pernah berinteraksi dengan penegak hukum, terutama stigma buruk.

⁹Soerjono Soekanto. *Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Penegakan Hukum*. Jakarta: Rajawali Press. 2010. hlm. 70

4) Perintah atasan kepada anggota penegak hukum untuk berinteraksi terbatas dengan masyarakat karena adanya sebagian masyarakat yang dianggap membahayakan penegak hukum.

Perjudian online dapat ditanggulangi dan diberantas apabila dimulai dari pelaku pembuat konten perjudian online dengan harapan pembuatan konten judi online dapat dihentikan dan tidak dioperasikan lagi.

e. Faktor budaya, yakni kebiasaan yang berlaku dalam masyarakat sebagai hasil karya, cipta dan rasa yang dilakukan secara terus menerus dalam jangka waktu yang lama.

Budaya, pada prinsipnya memberikan nilai-nilai yang menjadi dasar diberlakukannya suatu hukum bagi penegak hukum ataupun orang yang mencari keadilan. Budaya memberikan nilai atau konsep abstrak mengenai perbuatan atau perbuatan yang baik atau buruk, boleh dilakukan dan tidak boleh dilakukan.

Pasangan nilai-nilai yang dapat mempengaruhi hukum berdasarkan budaya antara lain :

- 1) Nilai ketentraman dan ketertiban
- 2) Nilai akhlak (jasmani dan rohani);
- 3) Nilai inovatif dan konservatif.

Ketiga faktor tersebut berpengaruh pada penegakan hukum, baik positif ataupun negatif. Hukum yang dapat memberikan rasa keadilan kemanfaatan pada masyarakat adalah hukum yang baik dan diharapkan oleh masyarakat. Untuk menentukan suatu perilaku melanggar hukum atau tidak perlu adanya organisasi penegakannya. Faktor-faktor yang mempengaruhinya antara lain sebagai berikut:¹⁰

- 1) Keinginan warga yaitu penegakan hukum yang sesuai dengan budaya masyarakat;
- 2) Motivasi warga masyarakat untuk melaporkan terjadinya perbuatan yang melanggar hukum kepada organisasi penegak hukum;

¹⁰Husen. Harun . *Kejahatan dan Penegakan Hukum Di Indonesia*. Rineka Cipta. Jakarta. 1990. hlm. 41

- 3) Kewibawaan dan kemampuan organisasi penegak hukum.

3. Lembaga Penegak Hukum di Indonesia

a. Kejaksaan

Undang-Undang No. 16 Tahun 2004 Tentang Kejaksaan, menyebutkan bahwa Lembaga Kejaksaan adalah bagian dari lembaga eksekutif yang bertanggungjawab kepada Presiden. Namun dilihat dari segi fungsinya, kejaksaan merupakan bagian dari lembaga yudikatif.

Hal ini dapat diketahui dari Pasal 24 Amandemen Ketiga UUD Negara RI 1945 yang menegaskan bahwa kekuasaan kehakiman dilakukan oleh sebuah Mahkamah Agung dan badan peradilan lain yang fungsinya berkaitan dengan kekuasaan kehakiman. Penegasan mengenai badan-badan peradilan lain diperjelas dalam Pasal 41 Undang-Undang No. 4 Tahun 2004 tentang Kekuasaan Kehakiman yang berbunyi :

“Badan-badan lain yang fungsinya berkaitan dengan kekuasaan kehakiman meliputi Kepolisian Negara Republik Indonesia, Kejaksaan Republik Indonesia, dan badan-badan lain diatur dalam Undang-Undang”.

Sebagai subsistem peradilan pidana, Kejaksaan mempunyai tugas dan wewenang dibidang pidana sebagaimana diatur Pasal 14 KUHAP.

Wewenang dan tugas kejaksaan di bidang pidana, yaitu¹¹ :

- 1) Memberikan tuntutan pada terdakwa;
- 2) Menjalankan ketetapan dan keputusan hakim yang telah mempunyai kekuatan hukum tetap;
- 3) Mengawasi pelaksanaan keputusan, baik putusan pidana pengawasan putusan lepas bersyarat dan putusan pidana bersyarat
- 4) Berkoordinasi dengan penyidik, melengkapi berkas perkara tertentu dan melakukan pemeriksaan tambahan sebelum dilimpahkan kepengadilan. Selain itu dengan mengatasnamakan

¹¹ Pasal 30 Undang-Undang Nomor 16 Tahun 2014 tentang Kejaksaan Republik Indonesia

pemerintah atau negara, jaksa dapat melakukan tindakan khusus di bidang Tata Usaha Negara dan hukum perdata.

wewenang dan tugas lain jaksa sesuai Undang-Undang Kejaksaan adalah bidang ketentraman umum dan ketertiban:

- 1) Meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap hukum;
- 2) Mengamankan kebijakan penegakan hukum;
- 3) Mengawasi keyakinan yang membahayakan negara dan masyarakat;
- 4) Mencegah penyalahgunaan dan /atau penodaan agama;
- 5) Meneliti serta mengembangkan hukum dan statistik kriminal.

Kesimpulannya adalah kejaksaan mempunyai tanggungjawab dalam tiga bidang hukum yaitu dalam Tata Usaha Negara, perdata dan pidana.

b. Kehakiman

Undang-Undang No. 48 Tahun 2009 tentang Kekuasaan Kehakiman mengatur adanya lembaga pengadilan sebagai subsistem peradilan pidana. Pasal 1 ayat (1) Undang-Undang tersebut menyebutkan:

“Kekuasaan Kehakiman adalah kekuasaan negara yang merdeka untuk menyelenggarakan peradilan guna menegakkan hukum dan keadilan berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, demi terselenggaranya Negara Hukum Republik Indonesia.”

Sesuai Undang-Undang No. 48 Tahun 2009 dan KUHAP, Pengadilan mempunyai tugas untuk menerima, memeriksa dan memutus perkara yang diajukan kepadanya. Pasal 184 KUHAP menyebutkan hakim memeriksa terdakwa berdasarkan alat bukti dan surat dakwaan jaksa penuntut umum Pada pemeriksaan seseorang terdakwa, hakim bertitik tolak pada surat dakwaan yang dibuat oleh Jaksa Penuntut Umum. Hakim menjatuhkan putusannya berdasarkan sekurang-kurangnya 2 (dua) alat bukti dan keyakinannya.

Tugas pokok seorang hakim ada tiga yaitu¹² :

- 1) Hakim bertugas membantu pimpinan pengadilan dalam membuat program kerja jangka pendek dan jangka panjang, pelaksanaan serta pengorganisasiannya;
- 2) Melakukan pengawasan yang ditugaskan ketua untuk mengamati apakah pelaksanaan tugas telah dilaksanakan sesuai dengan ketentuan yang berlaku dan melaporkannya kepada pimpinan pengadilan;
- 3) Melakukan tugas pengawasan dan pengamatan (KIMWASMAT) terhadap pelaksanaan putusan pidana di Lembaga Pemasyarakatan dan melaporkannya kepada Mahkamah Agung.

c. Advokat

Advokat menjadi salah satu pilar penegak hukum berdasarkan Undang-Undang Nomor 18 Tahun 2003 tentang Advokat. Pada Pasal 5 ayat (1) disebutkan:

¹²PN Tangerang, Tugas pokok dan fungsi hakim, <http://pn-tangerang.go.id/index.php/profil/tupoksi/hakim>

“Advokat berstatus penegak hukum, bebas dan mandiri yang dijamin oleh hukum dan peraturan perUndang-Undangan”

Penjelasan Pasal 5 ayat (1) adalah bahwa yang dimaksud dengan “Advokat berstatus sebagai penegak hukum” adalah Advokat mempunyai kedudukan setara dengan penegak hukum lainnya dalam menegakkan keadilan dan hukum sebagai salah satu perangkat dalam proses peradilan.

d. Lembaga Pemasyarakatan (Lapas)

Lembaga Pemasyarakatan (LAPAS) adalah lembaga penegak hukum yang diatur dalam Undang-Undang No. 12 Tahun 1995 tentang Pemasyarakatan. Sistem pemasyarakatan merupakan suatu rangkaian kesatuan penegakan hukum, sehingga pelaksanaannya tidak dapat dipisahkan dari pengembangan konsep umum pemidanaan.

Menurut ketentuan Pasal 1 angka 3 Undang-Undang No. 12 Tahun 1995 tentang Pemasyarakatan, disebutkan:

“Lembaga Pemasyarakatan (LAPAS) adalah tempat untuk melaksanakan pembinaan narapidana dan anak didik pemasyarakatan”

Adanya Lapas merupakan wujud dari pengalaman Pancasila terutama sila kedua yaitu “Kemanusiaan Yang Adil Dan Beradab”. Lapas menjamin bahwa orang yang telah divonis hukum oleh hakim akan mendapatkan hak-haknya sebagai manusia namun memiliki keterbatasan akses social dan interaksi dengan orang lain. Meskipun memiliki keterbatasan interaksi social, namun orang yang telah divonis hukum tetap mendapatkan hak untuk bersosialisasi dengan orang lain karena hal tersebut merupakan pengamalan dari sila ke 5 dari Pancasila yaitu “Keadilan Sosial Bagi Seluruh Rakyat Indonesia”.

e. Kepolisian

Kepolisian sebagai subsistem peradilan pidana diatur dalam Undang-Undang No. 2 Tahun 2002 tentang Kepolisian Negara Republik Indonesia. Sesuai Pasal 13 Undang-Undang No. 2 Tahun 2002 tersebut

Kepolisian mempunyai tugas pokok memelihara keamanan dan ketertiban masyarakat, menegakkan hukum, dan memberikan pelayanan, perlindungan dan pengayoman kepada masyarakat. Pada peradilan pidana, Kepolisian memiliki kewenangan khusus sebagai penyidik yang secara umum di atur dalam Pasal 15 dan Pasal 16 Undang-Undang No. 2 Tahun 2002 dan dalam KUHAP di atur dalam Pasal 5 sampai Pasal 7 KUHAP. Didalam Pasal 2 UU no. 2 tahun 2002 yang mengupas tentang Kepolisian dimana didalamnya menyatakan bahwa:

"Kepolisian adalah sebagai fungsi pemerintah negara dibidang pemeliharaan keamanan, pengayoman, keselamatan, perlindungan, kedisiplinan, ketertiban. ”

Untuk bisa memberikan kenyamanan kepada masyarakat, sebagai bentuk pelayanan kepada masyarakat, kepolisian melakukan beberapa tahapan dalam melakukan penanganan suatu kasus sesuai dengan peraturan perundang-undangan. Tahap penanganan kasus yang pertama dilakukan adalah

melakukan penyelidikan. Pada tahap ini, polisi mencari informasi ada atau tidaknya tindak pidana dalam suatu peristiwa. Pada tahap penyelidikan, penekanannya diletakkan pada tindakan “mencari dan menemukan” suatu “peristiwa” yang dianggap atau diduga sebagai tindakan pidana. Bila ada tindak pidana, maka kepolisian melakukan penyidikan dengan mengumpulkan bukti dan saksi. Penyidikan dilakukan berdasarkan hasil penyelidikan. Penyidikan dititikberatkan penekanannya pada tindakan “mencari serta mengumpulkan bukti”. Tujuan penyidikan adalah untuk menjadikan terang atau jelas adanya tindak pidana yang ditemukan serta menentukan pelakunya.

Pasal 1 ayat (1) KUHAP

“Penyidik adalah pejabat polisi negara Republik Indonesia atau pejabat pegawai negeri sipil tertentu yang diberi wewenang khusus oleh Undang-Undang untuk melakukan penyidikan. ”

Pasal 1 ayat(2) KUHAP

“Penyidikan adalah serangkaian tindakan penyidik dalam hal dan menurut cara yang diatur

dalam Undang-Undang ini untuk mencari serta mengumpulkan bukti yang dengan bukti itu membuat terang tentang tindak pidana yang terjadi dan guna menemukan tersangkanya”

Pasal 1 ayat (4) KUHAP

“Penyelidik adalah pejabat polisi negara Republik Indonesia yang diberi wewenang oleh Undang-Undang ini untuk melakukan penyelidikan. ”

Pasal 1 ayat(5) KUHAP

“Penyelidikan adalah serangkaian tindakan penyelidikan untuk mencari dan menemukan suatu peristiwa yang diduga sebagai tindak pidana guna menentukan dapat atau tidaknya dilakukan penyidikan menurut cara yang diatur dalam Undang-Undang ini. ”

Kandungan unsur-unsur dari definisi penyidikan menurut rumusan Pasal 1 butir 2 KUHAP adalah:

- 1) Penyidikan merupakan serangkaian tindakan yang mengandung tindakan-tindakan yang antara satu dengan yang lain saling berhubungan;
- 2) Penyidikan dilakukan oleh pejabat publik yang disebut penyidik;
- 3) Penyidikan dilakukan dengan berdasarkan peraturan perundang- undangan;
- 4) Tujuan penyidikan ialah mencari dan mengumpulkan bukti, yang dengan bukti itu membuat terang tindak pidana yang terjadi, dan menemukan tersangkanya.

Berdasarkan keempat unsur tersebut diketahui penyelidikan dilakukan karena adanya tindak kejahatan

namun belum jelas dan belum diketahui pelakunya sehingga dilakukan penyidikan. Penyelidikan dimaksudkan untuk membuat terang tindak pidana yang telah terjadi.¹³ Pasal 6 KUHAP menyebutkan bahwa pejabat penyidik yang diijinkan hanya dari POLRI dan Pejabat penyidik negeri sipil.¹⁴

Selain penyidik, juga didapatkan penyidik pembantu sebagaimana diatur dalam Pasal 1 butir ke 1, Pasal 6, dan Pasal 10 KUHAP yang mengatur tentang adanya penyidik pembantu disamping penyidik.¹⁵ Jabatan penyidik ditentukan oleh kepangkatan dan institusi sebagaimana disebutkan dalam Pasal 6 KUHAP.

Pasal 6 KUHAP menyebutkan bahwa orang yang berhak menjadi penyidik adalah sebagai berikut:

¹³Adami Chazawi,2015, *Hukum Pidana Materil dan Formil Korupsi di Indonesia*, Malang, Bayumedia Publishing, hal. 380-381

¹⁴Kitab Undang-Undang Hukum Acara Pidana, Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1981, Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 76 tahun 1981. , Pasal 6 Ayat (1)

¹⁵M. Yahya Harahap, *Pembahasan Permasalahan Dan Penerapan KUHAP, Penyidikan,dan Penuntutan*, cet VII Sinar Grafika, Jakarta, hal 110

1) Pejabat Penyidik Polri

Syarat kepangkatan pejabat kepolisian dapat diberi jabatan sebagai penyidik, ditentukan berdasarkan Pasal 6 ayat (2) KUHAP. Penjelasan Pasal 6 ayat 2, menyebutkan kepangkatan dan kedudukan calon penyidik diatur dalam Peraturan Pemerintah Nomor 27 Tahun 1983. Selain itu juga harus diseimbangkan dan diselaraskan dengan kedudukan dan kepangkatan hakim peradilan umum dan penuntut umum.

Syarat kepangkatan dan pengangkatan pejabat penyidikan antara lain:

a) Pejabat Penyidik Penuh

Pejabat polisi yang dapat diangkat sebagai pejabat “penyidik penuh”, harus memenuhi syarat-syarat kepangkatan dan pengangkatan, yaitu:

- (1) Sekurang-kurangnya berpangkat Pembantu Letnan Dua Polisi;
- (2) Atau yang berpangkat bintara dibawah Pembantu Letnan Dua apabila dalam suatu

- sektor kepolisian tidak ada pejabat penyidik yang berpangkat Pembantu Letnan Dua;
- (3) Ditunjuk dan diangkat oleh Kepala Kepolisian Republik Indonesia

b) Penyidik Pembantu

Pasal 10 KUHAP menentukan bahwa Penyidik Pembantu adalah Pejabat Kepolisian Negara Republik Indonesia yang diangkat oleh Kepala Kepolisian Negara menurut syarat-syarat yang diatur dengan peraturan pemerintah.¹⁶

Pejabat polisi yang dapat diangkat sebagai “penyidik pembantu” diatur didalam Pasal 3 PP Nomor 27 Tahun 1983. Menurut ketentuan ini, syarat kepangkatan untuk dapat diangkat sebagai pejabat penyidik pembantu:¹⁷

- (1) Sekurang-kurangnya berpangkat Sersan Dua Polisi;
- (2) Atau pegawai negeri sipil dalam lingkungan Kepolisian Negara dengan

¹⁶Nico Ngani,(et. al.) *Mengenal Hukum Acara Pidana, Bagian Umum Dan Penyidikan*, Yogyakarta, Liberty, hal 19

¹⁷ M. Yahya Harahap, *Pembahasan Permasalahan Dan Penerapan KUHAP, Penyidikan dan Penuntutan*, cet VII, Jakarta, Sinar Grafika, hal. 111-112

syarat sekurang-kurangnya berpangkat Pengatur Muda (Golongan II/a);

- (3) Diangkat oleh Kepala Kepolisian Republik Indonesia atas usul komandan atau pimpinan kesatuan masing-masing.

c) Penyidik Pegawai Negeri Sipil

Penyidik Pegawai Negeri Sipil diatur dalam Pasal 6 ayat (1) huruf b KUHAP, yaitu pegawai negeri sipil yang mempunyai fungsi dan wewenang sebagai penyidik. Pada dasarnya, wewenang yang dimiliki bersumber pada Undang-Undang pidana khusus, yang telah menetapkan sendiri pemberian wewenang penyidikan pada salah satu pasal. Penyidik dari pejabat pegawai negeri sipil memiliki keterbatasan wewenang dalam melakukan penyidikan yaitu terbatas tindak pidana yang diatur dalam Undang-Undang pidana khusus itu sesuai disebutkan dalam Pasal 7 ayat (2) KUHAP yang berbunyi:

“Penyidik pegawai negeri sipil sebagaimana dimaksud Pasal 6 ayat (1) huruf b

mempunyai wewenang sesuai dengan Undang-Undang yang menjadi landasan hukumnya masing-masing dan dalam pelaksanaan tugasnya berada di bawah koordinasi dan pengawasan penyidik Polri”

2) Proses Pemeriksaan Penyidikan yang Dilakukan Oleh Penyidik

Penyidik melakukan pemeriksaan difokuskan pada persoalan hukum. Titik pangkal pemeriksaan dihadapan penyidik ialah tersangka. Penyidik mendapatkan informasi peristiwa tindakan pidana dari tersangka. Pemeriksaan terhadap tersangka dilakukan berdasarkan asas akusatur yaitu mendudukan tersangka sebagai manusia yang memiliki harkat dan martabat, menjadikan tersangka sebagai subjek, bukan objek (bukan sebagai tersangka). Perbuatan tindak pidana yang dilakukan tersangka yang menjadi objek pemeriksaan sehingga yang dicari adalah kesalahan yang dilakukan tersangka. Meskipun begitu, tersangka tetap dianggap tidak bersalah

sesuai dengan prinsip hukum “*praduga tak bersalah*” (*presumption of innocent*) sehingga putusan pengadilan yang telah berkekuatan hukum tetap.¹⁸

Tersangka bukan satu-satunya yang diperiksa terkait dengan tindak pidana yang dilakukannya. Pemeriksaan juga dilakukan terhadap saksi atau ahli supaya permasalahan (tindak pidana) yang terjadi menjadi lebih jelas dan terang. Pemeriksaan terhadap tersangka, saksi dan ahli harus dengan memperhatikan tegaknya perlindungan harkat martabat dan hak-hak asasi. Kegiatan-kegiatan utama yang dilakukan selama penyidikan tindak pidana dapat digolongkan sebagai berikut:¹⁹

1) Penyidikan tindak pidana meliputi :

(1) Penyelidikan

¹⁸*Ibid*,hal 134

¹⁹ Luhut M. P. Pangaribuan, *Hukum Acara Pidana, Satu Kompilasi Ketentuan ketentuan KUHAP dan Hukum Internasional*, Cet-III, Jakarta, Djambatan, hal 735

- (2) Penyidikan, yang meliputi Pemanggilan, Penangkapan, Penahanan, Pengeledahan dan Penyitaan
- 2) Pemeriksaan, yang meliputi Tersangka, Saksi dan Ahli
- 3) Penyelesaian dan Penyerahan Berkas Perkara, yang meliputi : Pembuatan resume, Penyusunan berkas perkara dan Penyerahan berkas perkara
- 4) Dukungan Teknis Penyidikan
- 5) Administrasi Penyidikan
- 6) Pengawasan dan Pengendalian Penyidikan.

Berdasarkan Bujuklah diketahui bahwa proses penyidikan merupakan kegiatan yang berkesinambungan dan saling berkaitan satu sama lain. Meskipun begitu, penyidik Polri tetap memiliki batasan-batasan dalam melakukan penyidikan agar tidak terjadi pelanggaran hak asasi manusia, karena penyidik memiliki kekuasaan yang besar untuk

melakukan rangkaian penyidikan. Pembatasan kegiatan penyidik tertuang dalam Peraturan Kepala Kepolisian Negara Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 2009 Tentang Implementasi Prinsip Dan Standar Hak Asasi Manusia Dalam Penyelenggaraan Tugas Kepolisian Republik Indonesia. Pasal 52 KUHAP menyebutkan :

“Dalam pemeriksaan pada tingkat penyidikan dan pengadilan, tersangka atau terdakwa berhak memberikan keterangan secara bebas kepada penyidik atau hakim”

Pasal 117 ayat (1) KUHAP dinyatakan bahwa:

“Keterangan tersangka dan atau saksi kepada penyidik diberikan tanpa tekanan dari siapa pun dan atau dalam bentuk apapun”

Adapun tugas utama kepolisian sebagai berikut²⁰ :

(1) Memelihara ketertiban dan keamanan masyarakat

²⁰ Pasal 13 Undang-Undang Nomor 2 Tahun 2002 tentang Tugas Pokok Kepolisian Negara Republik Indonesia

- (2) Menegakkan hukum
- (3) Memberikan pelayanan, pengayoman dan perlindungan, kepada masyarakat.

Polisi dapat melaksanakan ketiga tugas tersebut apabila tugas-tugas tambahan lain yaitu :

- (1) Menjamin kegiatan pemerintah dan masyarakat dapat berjalan lancar dengan melakukan pengaturan, penjagaan, pengawalan dan patroli terhadap kegiatan tersebut sesuai kebutuhan;
- (2) Mengadakan kegiatan untuk memberi jaminan keamanan, ketertiban dan kelancaran di jalan raya;
- (3) Memberi binaan pada masyarakat agar terjadi peningkatan partisipasi masyarakat, masyarakat sadar hukum serta masyarakat taat terhadap hukum dan peraturan perUndang-Undangan;

- (4) Berpartisipasi dalam pembinaan hukum nasional;
- (5) Menjaga terus ketertiban umum dan memberikan jaminan rasa aman pada masyarakat.
- (6) Melakukan koordinasi, pengawasan dan pembinaan teknis terhadap kepolisian khusus, penyidik pegawai negeri sipil dan bentuk-bentuk pengamanan swakarsa;
- (7) Melakukan penyelidikan dan penyidikan terhadap semua tindak pidana sesuai dengan hukum acara pidana dan perUndang-Undangan lainnya;
- (8) Melindungi keselamatan jiwa raga, harta benda, masyarakat dan lingkungan dari gangguan ketertiban dan atau bencana termasuk memberikan bantuan dan pertolongan dengan menjunjung tinggi hak asasi manusia;

- (9) Melayani kepentingan warga masyarakat untuk sementara sebelum ditangani oleh pihak dan/atau instansi yang berwenang;
- (10) Memberikan pelayanan kepada masyarakat sesuai dengan kepentingan dalam tugas kepolisian;
- (11) Melaksanakan tugas lain sesuai dengan peraturan perUndang-Undangan yang dalam pelaksanaannya akan diatur dengan Peraturan Pemerintah.

Fungsi utama kepolisian disebutkan dalam Pasal 18 Undang-Undang Nomor 2 Tahun 2002 tentang Tugas Pokok Kepolisian Negara Republik Indonesia sebagai berikut :

- (1) Tugas Pembinaan Masyarakat (*Pre-emitif*).
Dalam tugas ini, polisi dituntut untuk membina masyarakat untuk meningkatkan partisipasi masyarakat dalam mengenal hukum dan perUndang-Undangan. Polisi

harus mampu mendekati masyarakat secara sosial agar lebih mudah beradaptasi dengan masyarakat dan lebih mudah untuk membina masyarakat.

- (2) Tugas di Bidang *Preventif*. Polisi diwajibkan untuk menjaga ketertiban dan keamanan masyarakat, menjaga keselamatan orang lain, benda dan barang termasuk perlindungan dan pertolongan. Tugas polisi yang utama adalah menjaga pelanggaran hukum.

4. Proses Penegakan Hukum

Kebutuhan utama masyarakat saat ini untuk menciptakan keadilan adalah Penegakan hukum (*law enforcement*) yang dilakukan oleh aparat penegak hukum. Untuk itu diperlukan landasan hakiki untuk penegakan hukum, yaitu²¹:

- a) Landasan ajaran atau faham agama;

²¹Mulyana W. Kusumah, *Tegaknya Supermasi Hukum*, PT. Rosdakarya, Bandung, 2011, hlm. 13.

- b) Landasan ajaran kultur (adat istiadat);
- c) Landasan kebiasaan atau traktat;
- d) Landasan aturan hukum positif yang jelas dalam penerapannya.

Law enforcement (Penegakan hukum) merupakan proses dilaksanakannya upaya menegakkan atau memfungsikan norma-norma hukum secara nyata agar menjadi pedoman tingkah laku kehidupan bernegara atau bermasyarakat.²² Penegakan hukum adalah proses keterkaitan antara norma-norma, hukum-hukum, dan pola tingkah laku dengan peraturan hukum yang telah ada. Tujuan yang ingin dicapai adalah tercapainya keadilan dan kedamaian. Tugas pokok penegakan hukum adalah terwujudnya keadilan dan penerapan hukum dengan baik. *Law enforcement* (Penegakan hukum) dilaksanakan berdasarkan sistem hukum. Penegakan hukum sebagai komponen struktur untuk terwujudnya tatanan sistem hukum, tidak akan bisa diterapkan jika hanya Peraturan

²² 61*Ibid*, hlm 17

PerUndang-Undangan tanpa didukung oleh aparatur hukum yang bersih yang berintegritas tinggi dan professional. Penegakan hukum dapat diwujudkan dengan baik jika peraturan PerUndang-Undangan yang ada diimbangi oleh aparatur penegak hukum yang profesional yang berlandaskan pada *kode etik* dan integritasnya.²³

Adanya fenomena di masyarakat yang melakukan tindakan main hakim sendiri terhadap pelaku tindakan pidana menunjukkan bahwa penegakan hukum masih kurang efektif dan tidak tuntas dalam menangani kejahatan baik secara segi kualitas maupun kuantitas.²⁴ Faktor-aktor yang mempengaruhi penegakan hukum diantanya adalah:

- a) Meningkatkan dan memantapkan aparat penegak hukum, yaitu meliputi pemantapan organisasi, personel, saran dan prasarana untuk mempertuntas perkara-perkara pidana;

²³Mulyana W. Kusumah, *Op. Cit*, hlm 84

²⁴*Ibid*, hlm 121

- b) PerUndang-Undangan yang berfungsi untuk menganalisis dan menekankan kejahatan dengan mempertimbangan masa depan;
- c) Mekanisme peradilan pidana yang efektif dan efisien (memenuhi syarat-syarat cepat, tepat, murah, dan sederhana);
- d) Koordinasi antara aparat penegak hukum dan aparat pemerintahan lainnya yang saling berhubungan (saling mengisi) untuk meningkatkan daya guna penanggulangan kriminalitas;
- e) Partisipasi dari masyarakat untuk membantu kelancaran pelaksanaan penanggulangan kriminalitas;
- f) Faktor masyarakat sosial, yakni lingkungan, dan faktor ekonomi;
- g) Faktor *culture* atau budaya, yakni sebagai hasil interaksi antara masyarakat yang satu dengan yang lainnya manakala adanya keterkaitan dalam pergaulan yang menitik beratkan pada perbuatan yang

cenderung menyimpang dan diikuti oleh jejak penerusnya didalam kehidupan sehari-harinya.²⁵

B. Pengaruh Perkembangan Teknologi Terhadap Hukum

Pesatnya perkembangan teknologi informasi, menjadi penyebab utama perubahan pola kehidupan manusia di segala bidang. Demikian juga dengan Indonesia yang secara langsung maupun tidak langsung turut berubah sesuai perkembangan jaman. Salah satu perubahan yang terjadi adalah munculnya perilaku hukum baru yang yang harus diimbangi dengan pembentukan peraturan perundang-undangan sebagai hukum positif yang harus ditaati dan dilaksanakan oleh setiap warga negara Indonesia. Dampak yang ditimbulkan akibat pesatnya teknologi informasi dapat berupa dampak positif maupun negatif. Dampak positif akan melahirkan kemudahan-kemudahan dalam melakukan akses informasi sehingga dapat meningkatkan komunikasi dan sebagainya. Dampak negatif yang dapat muncul adalah lahirnya tindakan-tindakan atau perilaku-perilaku yang

²⁵*Ibid*, hlm 93

meyim pang dari peraturan yang ada. Hal itu sangat dimungkinkan karena belum ada aturan atau Undang-Undang yang mengaturnya. Upaya yang dilakukan untuk mengatasi dampak negatif dari kemajuan teknologi informasi adalah dengan dibuatnya peraturan perundang-undangan di bidang teknologi informasi.²⁶

Perlu kebijakan yang tinggi dalam menyikapi perkembangan teknologi informasi, karena perkembangan teknologi informasi tidak terlepas dari kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Secanggih dan setinggi apapun teknologi informasi harus tetap memperhatikan rambu-rambu dan prinsip-prinsip universal dalam kehidupan manusia. Prinsip-prinsip tersebut antara lain; kepentingan bersama, peraturan perUndang-Undang yang berlaku, agama, kesopanan, kesusilaan, dan hak asasi manusia orang lain. Dunia hukum sebenarnya sudah sejak lama memperluas penafsiran asas dan normanya ketika menghadapi persoalan yang bersifat tidak berwujud,

²⁶Abdul Halim Barkatullah, 2017, *Hukum Transaksi Elektronik*, *Op. cit.* Hlm. 3-4

misalnya dalam kasus pencurian listrik yang pada awalnya sulit dikategorikan sebagai delik pencurian tetapi akhirnya dapat diterima sebagai perbuatan pidana. Kenyataan saat ini yang berkaitan dengan kegiatan siber tidak lagi sederhana itu, mengingat kegiatannya tidak lagi bisa dibatasi oleh teritori suatu negara, aksesnya dengan mudah dapat dilakukan dari belahan dunia manapun.

Salah satu kejahatan modern adalah kejahatan dengan memanfaatkan teknologi informasi yang dilakukan oleh kaum intelektual dan para pelaku kejahatan dalam lingkup “*white collar crime*”. Terdapat tiga pendekatan untuk mempertahankan keamanan di *cyberspace* yaitu pertama adalah pendekatan teknologi, kedua adalah pendekatan sosial budaya-etika, dan ketiga adalah pendekatan hukum. Terkait dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku, ada beberapa asas yang umum digunakan yaitu:²⁷

a) *Subjective Territoriality*. Menitikberatkan pada penyelesaian masalah tindak pidana di negara lain namun

²⁷Abdul Halim Barkatullah, 2017, *Hukum Transaksi Elektronik*, *Op. cit.* Hlm. 5-7

hukum yang digunakan adalah hukum dimana perbuatan dilakukan.

- b) *Objective Territoriality*. Hukum yang berlaku adalah hukum dimana akibat utama perbuatan itu terjadi dan memberikan dampak yang sangat merugikan bagi negara yang bersangkutan;
- c) *Nationality*. Negara mempunyai yurisdiksi untuk menentukan hukum berdasarkan kewarganegaraan pelaku;
- d) *Passive Nationality*. Yurisdiksi berdasarkan kewarganegaraan korban;
- e) *Protective Principle*. Berlakunya hukum didasarkan atas keinginan negara untuk melindungi kepentingan negara dari kejahatan yang dilakukan diluar wilayahnya, yang umumnya digunakan apabila korban adalah negara atau pemerintah;
- f) *Universality*, asas ini disebutkan juga sebagai “*universal interest jurisdiction*” asas ini menentukan bahwa setiap negara berhak untuk menangkap dan menghukum para pelaku pembajakan. Asas ini kemudian diperluas sehingga

mencakup pula kejahatan terhadap kemanusiaan (*crime s against humanity*), misalnya penyiksaan, genosida, pembajakan udara, dan lain-lain. Meskipun dimasa mendatang asas yuridiksi universal ini mungkin dikembangkan untuk *internet piracy, seperti computer, cracking, carding, hacking*, dan namun di pertimbangkan bahwa penggunaan asas ini hanya diberlakukan untuk kejahatan sangat serius berdasarkan pada perkembangan dalam hukum internasional.

Teori yang dihasilkan dari karakteristik diatas adalah:²⁸

Pertama *the theory of the uploader and the downloader*. Teori ini menyebutkan negara mempunyai hak untuk mengeluarkan larangan bagi siapa saja untuk melakukan aktifitas meng-upload atau men-download sesuatu yang tidak sesuai dengan negara tersebut. Misalnya, negara melarang untuk meng-upload atau men-download konten perjudian karena dinilai dapat merusak mental generasi muda.

²⁸Abdul Halim Barkatullah, 2017, *Hukum Transaksi Elektronik, Op. cit.* Hlm. 8-9

Kedua teori *the law of the server* pendekatan ini memperlakukan *server* dimana *webpages* secara fisik berlokasi, yaitu dimana *webpages* dicatat sebagai data elektronik. Menurut teori ini sebuah *webpages* yang berlokasi di *server* pada *Stanford university* tunduk pada hukum California. Namun teori ini akan sulit digunakan apabila *uploader* berada dalam yurisdiksi asing. Ketiga *the theory of internasional spaces*. Ruang *cyber* dianggap sebagai *the fourth spaces*, yang menjadi analog adalah tidak terletak pada keamanan fisik, melainkan pada sifat internasional, yakni *sovereignless quality*.

Berdasarkan karakteristik khusus yang terdapat dalam ruang *cyber* dimana pengaturan dan penegakan hukumnya tidak dapat menggunakan cara-cara tradisional, beberapa ahli berpendapat bahwa sebaiknya memang ruang *cyber* dibutuhkan hukum baru yang menggunakan pendekatan yang *cyber* diibaratkan sebagai suatu tempat yang hanya dibatasi oleh *screens* dan *passwords*. Secara radikal ruang *cyber* telah

mengubah hubungan antara *legally significant (Online) phenomena* dan *phisyal location*.

Respon hukum terhadap teknologi informasi telah menjadi kebutuhan dan tuntutan yang mendesak. Ketertinggalan Indonesia dalam hal pengembangan perangkat hukum di bidang teknologi informasi, yang diukur dari belum adanya hukum yang mengatur tentang teknologi informasi ini menyebabkan keyakinan masyarakat bahwa bagi para pengguna teknologi informasi berlaku hukum rimba. Persepsi demikian timbul karena adanya kevakuman dan ketidak pastian hukum dalam penggunaan teknologi informasi di Indonesia.²⁹ Undang-Undang nomor 11 tahun 2008 tentang informasi dan transaksi elektronik lahir sebagai bentuk kepedulian pemerintah terhadap perkembangan teknologi informasi di Indonesia agar dapat dinikmati oleh segenap rakyat Indonesia. Namun begitu pemerintah tetap melakukan control supaya tidak terjadi penyalahgunaan teknologi informasi untuk melakukan perbuatan-perbuatan

²⁹Abdul Halim Barkatullah, 2017, *Hukum Transaksi Elektronik, Op. cit.* Hlm. 10

yang dapat dikategorikan sebagai tindak pidana seperti perjudian online. (lembaran negara Republik Indonesia tahun 2008 nomor 58, tambahan lembaran negara Republik Indonesia noor 4843).³⁰

Berkaitan dengan pemberlakuan UU-ITE (sebagai salah satu *cyber crime law* di Indonesia), maka asas-asas pemberlakuan hukum pidana dibidang teknologi informasi (pada tindak pidana sebagai mana diatur dalam UU-ITE) tertuang dalam Pasal 2 bahwa Undang-Undang ini berlaku untuk setiap orang yang melakukan perbuatan hukum sebagaimana diatur dalam Undang-Undangini, baik yang berada di wilayah hukum Indonesia maupun di luar wilayah hukum Indonesia, yang memiliki akibat hukum di wilayah hukum Indonesia dan atau diluar wilayah hukum Indonesia dan dapat dipahami bahwa UU-ITE menggunakan asas teritorialitas, asas nasionalitas aktif, asas nasionalitas pasif, dan asas perlindungan.³¹

³⁰ Abdul Halim Barkatullah, 2017, *Hukum Transaksi Elektronik, Op. cit.* Hlm. 11.

³¹Widodo, 2013, *Hukum Pidana di Bidang Teknologi Informasi (cyber crime law)*, Yogyakarta, Aswaja Presindo, Hlm. 42-44

1. Asas Teritorial dalam perspektif ini, UU-ITE tergantung pada tempat dimana perbuatan tersebut telah dilakukan, yaitu di wilayah Indonesia, baik di daratan, lautan, dan udara. Hal ini diketahui dari redaksi “Undang-Undang ini berlaku untuk setiap orang yang melakukan perbuatan hukum yang berada di wilayah hukum Indonesia”
2. Asas Personalitas atau Nasionalitas Aktif dalam perspektif ini UU-ITE berlaku terhadap warga negara Indonesia, dimanapun berada, apakah di dalam wilayah negara Indonesia maupun diluar wilayah Indonesia, hal ini diketahui dari redaksi “Undang-Undang ini berlaku untuk setiap orang yang melakukan perbuatan hukum baik yang berada di wilayah hukum Indonesia, maupun diluar wilayah hukum Indonesia.
3. Asas Perlindungan atau Asas Nasionalitas pasif dalam perspektif ini UU-ITE berlaku pada setiap orang dimanapun berada, baik warga negara Indonesia maupun asing yang melakukan tindak pidana dan akibatnya merugikan negara Indonesia. Hal ini dapat diketahui dari

redaksi “Undang-Undang ini berlaku merugikan kepentingan Indonesia”

4. Asas Universalitas atau Asas Persamaan dalam perspektif ini UU-ITE berlaku bagi siapa saja yang merugikan kepentingan masyarakat internasional. Hal ini diketahui dari redaksi “yang memiliki akibat hukum di wilayah hukum Indonesia dan atau diluar wilayah hukum Indonesia”

C. Pemahaman Tentang Hukum Pidana diBidang Teknologi Informasi (*cyber crime law, cyber crime , dan cyber law*)

1. Pengertian *cyber crime law* (hukum pidana dibidang teknologi informasi)

Secara sederhana pengertian hukum pidana dibidang teknologi informasi adalah ketentuan hukum yang mengatur aspek pidana dalam aktivitas di bidang teknologi informasi di dunia maya, yang meliputi :

- a. Aspek hukum materil
- b. Aspek hukum formil
- c. Aspek hukum panitensier.

Pengertian hukum pidana dibidang teknologi informasi lebih luas dibandingkan dengan istilah tindak pidana dibidang teknologi informasi, karena pengertian tindak pidana dibidang teknologi informasi hanya menunjuk pada kualifikasi tindak pidana di bidang teknologi informasi (berarti hanya dalam lingkup hukum pidana materil) tidak mencakup lingkup hukum formil dan hukum panitensier. Hukum pidana dibidang teknologi informasi dapat disebut *cyber crime law*.³²

Ruang lingkup keberlakuan Undang-Undang *cyber crime law* diatur dalam Pasal 2 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 yaitu UU ITE berlaku untuk setiap orang yang melakukan perbuatan hukum sebagaimana diatur dalam Undang-Undang ini, baik yang berada di wilayah hukum Indonesia, maupun diluar wilayah hukum Indonesia dan atau di luar wilayah hukum Indonesia dan merugikan kepentingan Indonesia.³³

³²Widodo, op cit, Hlm. 6

³³ Siswanto Sunarso, 2009, *Hukum Informasi dan Transaksi Elektronik*, Jakarta, Rineka Cipta, Hlm. 43.

Berdasarkan Undang-Undang ITE Pasal 1 angka 3 pengertian teknologi informasi adalah suatu teknik untuk mengumpulkan, menyiapkan, menyimpan, memproses mengumumkan, menganalisis, dan atau menyebarkan informasi. Dengan demikian pengertian hukum pidana di bidang teknologi informasi adalah ketentuan-ketentuan pidana yang dapat diterapkan pada aktivitas manusia berbasis komputer dan dalam jaringan komputer di dunia maya (*virtual*) dalam hal mengumpulkan, menyiapkan, menyimpan, memproses, mengumumkan, menganalisis, dan atau menyebarkan informasi dalam bentuk data, suara, dan gambar.

ruang lingkup hukum pidana dibidang teknologi informasi berdasarkan konteks hukum pidana dibidang teknologi informasi, mencakup pengertian hukum pidana dalam arti luas yaitu:

- a. Hukum pidana materiil (meliputi ketentuan kitab Undang-Undang hukum pidana (KUHP) dan ketentuan hukum pidana dalam peraturan perUndang-

- Undangan) diluar KUHP (misalnya dalam UU-ITE, UU Pornografi, UU Komunikasi, UU Hak Cipta);
- b. Hukum pidana Formil (terdiri atas ketentuan dalam kitab Undang-Undang hukum acara pidana (KUHP) dan ketentuan hukum acara pidana yang ada diluar KUHP (misalnya UU-ITE, UU Pornografi, UU Komunikasi, UU Hak cipta);
 - c. Hukum panitensier (terdiri atas ketentuan pelaksanaan pidana baik yang ada dalam buku I KUHP, maupun ketentuan lain yang tersebar diluar buku I KUHP, misalnya dalam UU RI No. 20 Tahun 1946 tentang Hukum Tutupan, UU No. 12 Tahun 1995 tentang pemasyarakatan, UU No. 11 tahun 2012 tentang sistem peradilan pidana anak, dan peraturan perUndang-Undangan pelaksanaannya.³⁴

Secara umum cakupan hukum pidana dibidang teknologi informasi tidak terlepas dari perangkat hukum itu sendiri Undang-Undang yang dijadikan landasan

³⁴ Widodo, *Op. Cit.*, Hlm. 10-13.

penegakan hukum tersebut. Adanya Undang-Undang yang mengatur hukum pidana teknologi informatika dapat diketahui batasan-batasan unsur pidana sehingga tidak setiap penggunaan teknologi informasi dikenakan hukum pidana.

2. Tindak Pidana *Cyber crime* dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

a. Dalam perspektif yuridis, terobosan penting UU-ITE, dalam ruang lingkup hukum pidana, antara lain:

- 1) Beberapa istilah yang dipertegas secara cermat yang berkaitan dengan dunia maya seperti pengertian komputer, data, transaksi elektronik;
- 2) Pengaturan tindak pidana dengan merujuk pada *Convention on Cyber crime*, baik tindak pidana yang menjadikan computer sebagai alat ataupun sasaran kejahatan;
- 3) Cakupan tindak pidana ITE tidak hanya kejahatan modern, namun juga kejahatan tradisional berbasis

computer seperti penghinaan, pencemaran nama baik, perbuatan tidak menyenangkan, pornografi dan perjudian;

- 4) Setiap orang yang melakukan kejahatan ITE diancam dengan jenis pidana (*strafsour*) menggunakan sistem ancaman kumulatif-alternatif dan lama ppidanaan atau besarnya ancaman denda (*strafmaat*) cukup tinggi dibandingkan dengan ancaman dalam hukum pidana konvensional;
- 5) Surat elektronik (*E-mail*) *website*, dan perangkat-perangkat virtual lainnya serta Tanda tangan elektronik (*digital signature*) sudah diakui sebagai alat bukti (*digital evidence*) yang sah sehingga dapat digunakan sebagai alat bukti yang sah dalam proses peradilan pidana sebagaimana diatur dalam Pasal 184 KUHAP;

- 6) Tindak pidana yang dilakukan korporasi, diancam dengan pidana, bahkan ancaman dendanya lebih berat dibandingkan dilakukan manusia;
- 7) Ruang lingkup keberlakuan UU-ITE adalah untuk setiap orang yang melakukan perbuatan hukum di wilayah Indonesia maupun diluar Indonesia yang memiliki akibat hukum di Indonesia.

UU-ITE berkekuatan hukum bagi siapa saja yang berada di wilayah hukum negara Indonesia baik warga negara Indonesia maupun warga negara asing ataupun lembaga atau korporasi yang mengakibatkan hukum di Indonesia. Siapapun yang melakukan pelanggaran terhadap Undang-Undang di wilayah negara Indonesia dapat dikenakan hukuman sesuai dengan Undang-Undang yang berlaku.

b. Perbuatan pidana dan ancaman pidana dalam UU-ITE
adalah:

1) Akses Tidak Sah (*Illegal Access*).

Perbuatan yang memenuhi unsur tindak pidana akses secara tidak sah terhadap komputer dan/atau sistem elektronik milik orang lain diatur dalam Pasal 30 UU-ITE.

2) Penyadapan atau Intersepsi Tidak Sah (*Intercepting*)

Tindak pidana intersepsi (*pe-nguping-an*) diatur dalam Pasal 31 UU-ITE.

3) Gangguan terhadap Data Komputer (*Data Interference*)

Tindak pidana perubahan dan gangguan terhadap data komputer diatur dalam Pasal 32 UU-ITE.

- 4) Gangguan terhadap Sistem Komputer (*Sistem Interference*)

Tindak pidana berupa gangguan sistem diatur dalam Pasal 33 UU-ITE.

- 5) Penyalahgunaan Perangkat Lunak Komputer (*Misuse Of Device*)

Tindak Pidana Berupa penyalahgunaan perangkat computer diatur dalam Pasal 34 UU-ITE.

- 6) Pemalsuan Melalui Komputer (*Computer-Related Forgery*)

Pemalsuan melalui komputer diatur dalam Pasal 35 UU-ITE

- 7) Pornografi Melalui Komputer (Pornografi)

Perbuatan pidana pornografi diatur dalam Pasal 27 UU-ITE.

- 8) Kejahatan “Tradisional” yang Menggunakan Komputer

Perbuatan pidana tradisional juga diatur dalam Pasal 27 ayat 2,3 dan 4 UU-ITE.³⁵

UU ITE dapat digunakan untuk menjerat siapapun yang melakukan penyalahgunaan teknologi informasi yang merugikan orang atau lembaga lain, baik melalui tulisan maupun audio visual yang dapat diakses orang banyak. Ancaman pidana bagi siapapun yang menyalahgunakan teknologi informasi diatur dalam Undang-Undang ITE Pasal 45 ayat (2) UU 19/2016, yakni:

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 Rp 1 miliar.

Pasal 45 ayat (2) UU 19/201 secara tegas memberikan sanksi pidana dan atau perdata terhadap setiap pelanggaran UU ITE.

³⁵ Widodo, op cit Hlm. 106-112

3. Fungsi dan Tujuan Hukum Pidana di Bidang Teknologi Informasi

Berkaitan dengan fungsi hukum Lawrence M. Friedman mengemukakan bahwa fungsi hukum adalah sebagai sarana pengawasan pengendalian sosial (*social control*) penyelesaian sengketa (*despute settlement*) dan rekayasa sosial (*social engineering, redistributive, innovation*).³⁶ Menurut Soerjono Soekanto fungsi hukum adalah:³⁷ 1). memberikan pedoman pada masyarakat tentang bagaimana harus bersikap dan bertingkah laku, 2). Menjaga keutuhan masyarakat, memberikan pegangan pada masyarakat untuk melakukan pengendalian sosial. Fungsi hukum di Indonesia adalah sebagai sarana pembangunan masyarakat. Sebagai penyalur arah-arrah kegiatan masyarakat kearah yang dituju, dan sebagai pengendali masyarakat. Fungsi hukum menurut Soleman B. Taneko adalah sebagai pedoman atau pengarah pada warga masyarakat pengendalian atau pengawasan kepada

³⁶*Ibid*, Hlm 115

³⁷ Soerjono, op cit Hlm 15

masyarakat, penyelesaian sengketa, dan rekayasa atau perubahan masyarakat.

Berdasarkan uraian beberapa ahli hukum tersebut dapat dipahami bahwa fungsi hukum secara umum adalah sebagai pengarah, pengubah, pengendali, dan pelindung masyarakat agar dapat mencapai tujuannya secara optimal. Fungsi hukum pidana dibidang teknologi adalah sebagai pengarah, pengubah, pengendali, serta pelindung masyarakat dalam rangka menggunakan teknologi informasi dan komunikasi agar dapat mencapai tujuan manusia secara optimal. Berkaitan dengan tujuan hukum, Subekti menegaskan bahwa tujuan hukum adalah mengabdikan pafa tujuan negara yaitu untuk memakmurkan dan membahagiakan rakyatnya. Menurut Bentham titik berat tujuan hukum adalah manfaat (*utility*) dan sifat keumumannya. Unsur keadilan justru relatif terabaikan. Berdasarkan beberapa tujuan yang dikemukakan oleh beberapa ahli tersebut maka dapat dipahami bahwa tujuan hukum adalah menciptakan ketertiban dan keadilan.

Pasal 4 UU-ITE diatur tentang salah satu tujuan hukum dibidang informasi dan transaksi elektronik memberikan rasa aman, keadilan, dan kepastian hukum bagi pengguna dan penyelenggara teknologi informasi. Tujuan hukum pidana dibidang teknologi informasi adalah menciptakan ketertiban dalam masyarakat agar anggota masyarakat dapat memperoleh kepastian hukum, perlindungan, dan keadilan masyarakat. Tujuan hukum pidana di bidang teknologi informasi dicapai dengan cara memberdayakan semua komponen sistem hukum, antara lain substansi (hukum meliputi hukum pidana materil, hukum pidana formil, dan hukum panitensier) struktur hukum (penegak hukum, meliputi kepolisian, kejaksaan, pengadilan, dan advokat) budaya hukum, dan fasilitas pendukung lain (misalnya peralatan teknologi informasi yang canggih di beberapa laboratorium forensic (termasuk *forensic digital*).³⁸

³⁸Soerjono, op cit , Hlm 16

4. Sistem Pembuktian Menurut Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE)

Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi, banyak negara yang terlibat secara aktif memanfaatkan teknologi informasi, termasuk Indonesia. Namun fakta yang ada bertolakbelakang dengan regulasi yang mengatur penggunaan teknologi informasi khususnya informasi dan transaksi elektronik. Pola hidup dan perilaku masyarakat telah berubah yang disebabkan karena pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Perkembangan teknologi informasi telah pula menyebabkan dunia menjadi tanpa batas (*borderless*) dan menyebabkan perubahan pola penegakan hukum, ekonomi, sosial dan budaya secara signifikan. Saat ini teknologi informasi memiliki dua sisi yang bertolak belakang yaitu memberikan kontribusi bagi peningkatan kesejahteraan, kemajuan dan peradaban manusia,

sekaligus menjadi sarana efektif perbuatan melawan hukum.

Banyak pihak yang menunggu implementasi Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) seperti pemerintah, masyarakat maupun dunia teknologi informasi. UU ITE memiliki alternatif model pengaturan yaitu :

- a. Model pengaturan yang berpijak pada pemilahan materi hukum secara ketat sehingga regulasi yang dibuat bersifat sangat sempit dan spesifik pada sector tertentu saja
- b. Model pengaturan yang bersifat komprehensif dalam arti materi muatan yang diatur mencakup hal yang lebih luas disesuaikan dengan kebutuhan yang saat ini terjadi. Regulasi tersebut mencakup aspek hukum acara perdata dan pidana, hukum perdata materil, hukum pidana dan hukum pembuktian.

UU ITE disusun dengan mengacu pada model yang kedua dimana pengaturannya tidak hanya dari aspek

pidana saja namun dari aspek di luar pidana. Pengaturan komprehensif dalam UU ITE meliputi semua sistem-sistem yang berhubungan dengan dunia maya dan semua perbuatan-perbuatan yang dilarang, antara lain³⁹ :

- a. Pencurian. Pencurian dilakukan dengan cara membobol kartu kredit orang lain tanpa hak sehingga pemilik kartu kredit harus menanggung biaya tagihan yang tidak digunakannya.
- b. Menyebarkan konten pornografi melalui internet (*cyberpori*);
- c. Mengintai sistem keamanan server tertentu (*scanning/probling*);
- d. Membajak situs web orang lain;
- e. Menyebarkan virus komputer melalui internet;
- f. Melumpuhkan server dan jaringan tertentu (*Denial of system/Dos*);
- g. Menyadap atau melakukan intersepsi terhadap dokumen atau informasi Elektronik milik orang lain;

³⁹Widyapramono, 2012. *Kejahatan Di Bidang Komputer*. Pustaka Sinar Harapan. Jakarta. Hal 76

- h. Mencuri informasi milik orang lain yang bersifat rahasia dengan cara melawan hukum;
- i. Undang-Undang melindungi setiap karya elektronik, baik bersifat pribadi, kelompok, organisasi maupun pemerintahan;
- j. Tanda tangan elektronik yang memenuhi persyaratan yang telah ditetapkan dinyatakan sah sebagai bukti hukum;
- k. Mensahkan secara hukum suatu perjanjian dengan menggunakan media elektronik, kecuali beberapa hal diantaranya; surat wasiat dan perkawinan;
- l. Memberikan sanksi terhadap penggunaan hasil karya elektronik orang lain secara tidak sah (salah satunya membatasi pembajakan terhadap perangkat lunak komputer).

UU ITE telah mengatur penindakan hukum terhadap penyalahgunaan teknologi informasi yang dapat merugikan salah satu pihak. UU ITE telah memberikan rambu-rambu penyalahgunaan teknologi informasi seperti

penyebarluasan informasi tanpa ijin, perjudian *online* dan sebagainya. Adanya UU ITE diharapkan mampu mengatur penggunaan teknologi informasi yang tepat guna dan bermanfaat.

5. Karakteristik dan Bentuk-Bentuk *Cyber crime*

Abdul Wahid dan M. Labib, menjelaskan bahwa beberapa karakteristik yang dimiliki *cyber crime* yaitu⁴⁰:

- a. Perbuatan yang dilakukan secara illegal, tanpa hak atau tindakan etis terjadi di ruang/wilayah siber, sehingga tidak dapat dipastikan yuridiksi negara mana yang berlaku terhadapnya;
- b. Perbuatan tersebut mengakibatkan kerugian materiil maupun immateriil yang lebih besar dibandingkan dengan kejahatan konvensional;
- c. Perbuatan tersebut dilakukan dengan menggunakan peralatan apapun yang menggunakan internet;
- d. Perbuatan tersebut sering dilakukan secara transnasional.

⁴⁰Abdul Wahid dan Mohammad Labib, 2015, *Kejahatan Mayantara (Cyber crime)*, Jakarta: PT. Refika Aditama, hlm. 40.

e. Pelakunya adalah orang yang menguasai penggunaan internet dan aplikasinya;

Kemajuan teknologi informasi dan digital menyebabkan munculnya kejahatan internet (*Cyber crime*), menjadikan orang-orang mendapatkan kemudahan dalam melakukan komunikasi, mendapatkan informasi dan bisnis. Kemudahan akses teknologi informasi menyebabkan teknologi informasi menjadi target untuk dimanfaatkan melakukan kejahatan berbasis computer.

Kejahatan yang berhubungan erat dengan penggunaan teknologi yang berbasis komputer dan jaringan telekomunikasi dalam beberapa literatur dan praktiknya dikelompokkan dalam bentuk, antara lain⁴¹ :

a. *Unauthorized access to computer system and service*, yaitu kejahatan yang dilakukan dalam suatu sistem jaringan komputer secara tidak sah, tanpa izin, atau tanpa pengetahuan dari pemilik sistem jaringan komputer yang dimasukinya. Biasanya pelaku

⁴¹Maskun, 2013, *Kejahatan Siber (Cyber crime) Suatu Pengantar*, Jakarta: Kharisma Putra Utama, hlm. 51-54.

kejahatan (hacker) melakukannya dengan maksud sabotase ataupun pencurian informasi penting dan rahasia. Ada juga yang melakukannya hanya karena merasa tertantang untuk mencoba keahliannya menembus suatu sistem yang memiliki tingkat proteksi tinggi. Kejahatan ini semakin marak dengan berkembangnya teknologi internet;

- b. *Illegal contents*, yaitu kejahatan dengan memasukkan data atau informasi ke internet tentang sesuatu hal yang tidak benar, tidak etis, dan dianggap melanggar hukum atau mengganggu ketertiban umum;
- c. *Data forgery*, yaitu kejahatan dengan memalsukan data pada dokumen-dokumen penting yang tersimpan sebagai *scriptless document* melalui internet. Kejahatan ini biasanya ditujukan pada dokumen-dokumen *e-commerce* dengan membuat seolah-olah terjadi “salah ketik” yang pada akhirnya akan menguntungkan pelaku;

- d. *Cyber espionage*, yaitu kejahatan yang memanfaatkan jaringan internet untuk melakukan kegiatan mata-mata terhadap pihak lain, dengan memasuki sistem jaringan komputer (*computer network system*) pihak sasaran. Kejahatan ini biasanya ditujukan terhadap saingan bisnis yang dokumen atau data-data pentingnya tersimpan dalam suatu sistem komputerisasi;
- e. *Infringements of privacy*, yaitu kejahatan yang ditujukan terhadap informasi seseorang yang merupakan hal yang sangat pribadi dan rahasia.
- f. *Cyber sabotage and extortion*, yaitu kejahatan yang dilakukan dengan membuat gangguan, perusakan, atau penghancuran terhadap suatu data, program komputer atau sistem jaringan komputer yang tersambung dengan internet;
- g. *Offence against intellectual property*, yaitu kekayaan yang ditujukan terhadap hak kekayaan intelektual yang dimiliki seseorang di internet. Contohnya peniruan

tampilan *web page* suatu situs milik orang lain secara illegal;

Selain bentuk-bentuk *cyber crime* juga didapatkan adanya bermacam-macam jenis *cyber crime* berdasarkan motif pelaku. *Cyber crime* dilakukan oleh seseorang atau kelompok tertentu dengan tujuan tertentu untuk mendapatkan keuntungan pribadi atau golongannya baik materi maupun kepuasan karena telah berhasil menjalankan apa yang menjadi tugasnya. Berdasarkan motifnya, jenis-jenis *cyber crime*, yaitu :

- a. *Cyber crime* sebagai tindak kejahatan murni, yaitu orang yang sengaja melakukan kejahatan melalui internet, contohnya pencurian informasi, membobol situs orang lain dan sebagainya.
- b. *Cyber crime* sebagai tindakan kejahatan abu-abu, yaitu perbuatan yang tidak dapat digolongkan tindakan criminal, namun membuat orang lain merasa tidak nyaman, seperti membobol akun orang lain kemudian mengubah icon akun tersebut..

- c. *Cyber crime* yang menyerang individu, yaitu kejahatan yang dilakukan untuk menyerang orang lain karena dendam atau iseng dengan tujuan merusak reputasi orang lain, contohnya *cyber stalking*, pornografi, dan lain-lain.
- d. *Cyber crime* yang hak cipta (hak milik), yaitu kejahatan yang dilakukan dengan cara menggandakan, memasarkan, mengubah yang bertujuan untuk kepentingan pribadi/umum ataupun demi materi/nonmateri terhadap hasil karya orang lain.
- e. *Cyber crime* yang menyerang pemerintah, yaitu kejahatan yang dilakukan dengan cara melakukan teror, membajak ataupun merusak keamanan dengan pemerintah sebagai objek.

Motif *cyber crime* bermacam-macam, sesuai dengan kepentingan pribadi atau pesanan pihak lain dengan tujuan untuk mengganggu stabilitas target. Tujuan *cyber crime* bukan hanya untuk kepentingan duniawi (mendapatkan keuntungan dari *cyber crime*) namun juga mempunyai

tujuan untuk menghancurkan musuh-musuhnya sehingga musuhnya tidak berdaya dan tidak lagi menjadi penghalang tujuan pelaku *cyber crime* .

6. Aturan Hukum *Cyber crime*

Menurut Muhammad Kusnardi dan Bintan Saragih, negara yang berdasarkan hukum membentuk alat-alat perlengkapan yang bertindak menurut peraturan-peraturan yang ada yang ditentukan terlebih dahulu oleh alat-alat perlengkapan yang dikuasakan untuk mengadakan peraturan-peraturan tersebut.⁴² Alat negara itu yang bertanggung jawab untuk memanfaatkan hukum sebagai senjata untuk melawan segala bentuk kejahatan yang akan, sedang atau telah mengancam bangsa. Alat negara (penegak hukum) dituntut bekerja keras sesuai dengan perkembangan dunia kejahatan, khususnya perkembangan *cyber crime* yang semakin mengkhawatirkan. Alat negara

⁴²Muhammad Kusnardi dan Bintan Saragih dalam kutipan Abdulla Wahid, dkk, 2015, *Kejahatan Mayantara (Cyber crime)*, Bandung: Refika Aditama, hlm. 136

ini menjadi subjek utama yang berperang melawan *cyber crime* .

Misalnya Resolusi PBB Nomor 55 Tahun 1963 tentang upaya untuk memerangi kejahatan penyalahgunaan TI (Teknologi Informasi) pada tanggal 4 Desember 2001, memberikan indikasi bahwa ada masalah internasional yang sangat serius, gawat dan harus segera ditangani. Kejahatan internet akibat dari penyalahgunaan TI menjadi salah satu kejahatan yang mengancam banyak negara. Munculnya kejaahatan global di bidang IT menyebabkan munculnya berbagai instrument berbasis hukum untuk memeranginya sehingga kejahatan IT dapat ditekan dan dikendalikan. Salah satu tujuan hukum IT adalah untuk mencegah penyebaran cyber crime yang menyerang dan merugikan masyarakat, bangsa dan negara.

a. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang diundangkan di Jakarta pada tanggal 21 April 2008 dan dicatat dalam Lembaran Negara Republik Indonesia tahun 2008 Nomor 58 dapat menjadi solusi bagi pemerintah Indonesia untuk mencegah penyebaran kejahatan IT. Sebelum ada Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008, penegak hukum menjerat pelaku *cyber crime* menggunakan KUHP sehingga aparat penegak hukum tetap mempunyai payung hukum bagi masyarakat pengguna teknologi informasi guna mencapai sebuah kepastian hukum.

1) Pasal 27 Undang-Undang ITE Tahun 2008 :

“Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan yang melanggar kesusilaan. Ancaman pidana Pasal 45 ayat (1) KUHP. Pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda

paling banyak Rp. 1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah)”.

Diatur pula dalam KUHP Pasal 282 mengenai kejahatan terhadap kesusilaan.

2) Pasal 28 Undang-Undang ITE Tahun 2008 :

“Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak menyebarkan berita bohong dan menyesatkan yang mengakibatkan kerugian konsumen dalam transaksi Elektronik”.

3) Pasal 29 Undang-Undang ITE Tahun 2008 :

“Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mengirimkan informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang berisi ancaman, kekerasan atau menakut-nakuti yang ditujukan secara pribadi (*Cyber Stalking*). Ancaman pidana Pasal 45 ayat (3), setiap orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam Pasal 29 dipidana dengan pidana penjara paling lama 12 (dua belas) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 2.000.000.000,00 (dua miliar rupiah)”.

4) Pasal 30 ayat (3) Undang-Undang ITE Tahun 2008 :

“Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum mengakses komputer dan/atau sistem elektronik dengan cara apapun dengan melanggar, menerobos, melampaui, atau menjebol sistem pengamanan (*cracking, hacking, illegal access*). Ancaman pidana Pasal 46 ayat (3), setiap orang yang memenuhi unsur sebagaimana

dimaksud dalam Pasal 30 ayat (3) dipidana dengan pidana penjara paling lama 8 (delapan) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 800.000.000,00 (delapan ratus juta rupiah)”.

5) Pasal 33 Undang-Undang ITE Tahun 2008 :

Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak melakukan atau melawan hukum melakukan tindakan apapun yang berakibat terganggunya sistem elektronik dan/atau mengakibatkan sistem elektronik menjadi tidak bekerja sebagaimana mestinya.

6) Pasal 34 Undang-Undang ITE Tahun 2008 :

Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum memproduksi, menjual, mengadakan untuk digunakan, mengimpor, mendistribusikan, menyediakan atau memiliki.

7) Pasal 35 Undang-Undang ITE Tahun 2008 :

Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum melakukan manipulasi, penciptaan, perubahan, penghilangan, pengrusakan informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik dengan tujuan agar informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik tersebut seolah-olah data yang otentik (*phising*, penipuan situs).

Aturan hukum mengenai *cyber crime* juga diatur didalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana, yaitu :

Tabel 2. 1. Aturan hukum mengenai *cyber crime* juga diatur didalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana

No.	Pasal	Kasus
1	Pasal 362 KUHP	Pencurian
2	Pasal 378 KUHP	Penipuan
3	Pasal 335 KUHP	pengancaman dan pemerasan yang dilakukan melalui e-mail yang dikirimkan oleh pelaku untuk memaksa korban melakukan sesuatu sesuai dengan apa yang diinginkannya
4	Pasal 311 KUHP	pencemaran nama baik dengan menggunakan media internet
5	Pasal 303 KUHP	permainan judi yang dilakukan secara <i>online</i>
6	Pasal 282 KUHP	penyebaran pornografi
7	Pasal 282 dan 311 KUHP	penyebaran foto atau film pribadi seseorang
8	Pasal 406 KUHP	<i>deface</i> atau <i>hacking</i> yang membuat sistem milik orang lain

Berdasarkan UU ITE Nomor 11 tahun 2008, terdapat terdapat unsur-unsur tindak pidana yaitu

2) Unsur setiap orang

Yang dimaksud dengan unsur setiap orang adalah setiap orang adalah subyek hukum dalam hal ini

pelaku tindak pidana baik laki-laki maupun perempuan yang mampu bertanggungjawab atas perbuatan-perbuatannya.

3) Unsur dengan sengaja dan tanpa hak

a) Bahwa sengaja disini berarti menghendaki dan mengetahui apa yang ia perbuat atau dilakukan. Berdasarkan *Memorie Van Toelichting* (Memori Penjelasan) mengartikan kesengajaan sebagai menghendaki atau mengetahui. Kesengajaan harus memenuhi ketiga unsur dari tindak pidana yaitu perbuatan itu melanggar hukum, akibat yang menjadi pokok alasan dari tindak pidana itu dan perbuatan yang dilarang. Dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (*Criminieel Wetboek*) tahun 1809 dijelaskan pengertian

“Kesengajaan adalah kemauan untuk melakukan atau tidak melakukan perbuatan-perbuatan yang dilarang atau diperintahkan oleh Undang-Undang. Seseorang yang berbuat dengan sengaja itu, harus dikehendaki pula atas apa yang diperbuat.”

- b) Sedangkan yang dimaksud dengan “tanpa hak” adalah bahwa pada diri terdakwa tidak diberikan kewenangan atau tidak diberikan ijin untuk melakukan hal perbuatan yang dilakukannya itu.
- 4) Unsur mendistribusikan dan/atau menstransmisikan dan/atau dapat diaksesnya informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian.

Bahwa istilah yang terdapat dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 tahun 2016 tentang perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik antara lain sebagai berikut:

- a) Informasi elektronik adalah satu atau sekumpulan data elektronik, termasuk tetapi tidak terbatas pada tulisan, suara, gambar, peta, rancangan, foto, *Elektronik Data Interchange* (EDI), surat elektronik (*electronic*

mail), telegram, teleks, teletype atau sejenisnya, huruf, tanda, angka, kode akses, simbol atau perforasi yang telah diolah yang memiliki arti atau dapat dipahami oleh orang yang mampu memahaminya.

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

- c) Mendistribusikan adalah menyebarkan dan/atau mengirimkan dokumen elektronik dan/atau informasi elektronik kepada berbagai pihak atau banyak orang melalui sistem elektronik.
- d) Mentransmisikan adalah perbuatan dengan cara tertentu atau melalui perangkat tertentu-mengirimkan atau meneruskan informasi elektronik dengan memanfaatkan teknologi informasi kepada orang atau benda (perangkat elektronik) dalam usaha melakukan transaksi elektronik.
- e) Sarana elektronik adalah fasilitas atau perangkat pendukung sistem elektronik.
- f) Media komunikasi adalah jalur komunikasi berbasis sistem elektronik dapat bersifat pribadi ataupun bersifat umum.

- g) Pengirim informasi adalah orang atau alat yang mendistribusikan/mentransmisikan informasi melalui sistem elektronik.
- h) Penerima informasi adalah orang atau alat yang menerima informasi melalui sistem elektronik.
- i) Menyebarkan informasi elektronik adalah perbuatan mendistribusikan informasi elektronik kepada banyak orang.

Bahwa jenis-jenis dokumen elektronik/informasi elektronik yang dapat dijadikan barang bukti dalam perkara tindak pidana Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) diantaranya adalah:

- a) Tulisan atau gambar baik yang ada di HP (*Handphone*) atau yang sudah dicetak.
- b) Tulisan yang ada di *simcard* (*Handphone*) atau yang sudah dicetak

- c) Tulisan atau gambar yang berada di *memory card* atau yang sudah dicetak
- d) Transaksi perbankan secara *online* baik yang berada di alatnya atau yang sudah dicetak.
- e) Tulisan atau gambar baik yang berada di alatnya atau yang sudah dicetak.
- f) Tulisan atau gambar di *account* facebook baik yang berada di alatnya atau yang sudah dicetak.
- g) Tulisan atau gambar di *account* twitter baik yang berada di alatnya atau yang sudah dicetak.
- h) Tulisan atau gambar di email baik yang berada di alatnya atau yang sudah dicetak.
- i) Print out SMS (*Short Message Service*) *content* yang dikeluarkan dari *provider*.

Bahwa jenis-jenis sarana atau alat yang dapat dijadikan sebagai barang bukti dalam suatu

perkara tindak pidana Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) diantaranya adalah :

- a) Computer
- b) Laptop
- c) HP (*Handphone*)
- d) *I-Phone*
- e) *I-Pad*
- f) Mesin ATM
- g) Kamera
- h) *Memory card*
- i) *Sim card*

b. Undang-Undang Nomor 36 Tahun 1999 tentang Telekomunikasi

Sebelum ada Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, Undang-Undang ini yang digunakan untuk mengancam pidana bagi perbuatan yang dikategorikan sebagai tindak pidana *cyber crime*.

Bentuk-bentuk tindak pidana *cyber crime* dalam Undang-Undang Nomor 36 Tahun 1999 tentang Telekomunikasi adalah tanpa hak, tidak sah, atau manipulasi akses ke jaringan telekomunikasi. Hal ini merujuk kepada pengertian *cyber crime* menurut Konferensi PBB yaitu *cyber crime* merupakan perbuatan yang tidak sah yang menjadikan komputer atau jaringan komputer, baik pada sistem keamanannya. Telekomunikasi merupakan bentuk jaringan dan sistem komputer sehingga perbuatan yang dilarang dalam Pasal tersebut dapat dikategorikan sebagai tindak pidana *cyber crime*.

D. Tinjauan Umum Tentang Perjudian

1. Pengertian Perjudian

Judi merupakan pertarungan antara dua orang atau lebih dengan tujuan untuk memperoleh keuntungan besar dengan tidak mau bekerja untuk memperoleh apa yang diinginkan. Perjudian (*gambling*) dalam kamus Webster didefinisikan sebagai suatu kegiatan yang melibatkan

elemen risiko. Risiko didefinisikan sebagai kemungkinan terjadinya suatu kerugian. Sementara Robert Carson & James Butcher (1992) dalam buku *Abnormal Psychology and Modern Life*, mendefinisikan perjudian sebagai memasang taruhan atas suatu permainan atau kejadian tertentu dengan harapan memperoleh suatu hasil atau keuntungan yang besar. Apa yang dipertaruhkan dapat saja berupa uang, barang berharga, makanan, dan lain-lain yang dianggap memiliki nilai tinggi dalam suatu komunitas. Definisi serupa dikemukakan oleh Stephen Lea, dkk dalam buku *The Individual in the Economy, A Textbook of Economic Psychology* (1987). Perjudian tidak lain dan tidak bukan adalah suatu kondisi dimana terdapat potensi kehilangan sesuatu yang berharga atau segala hal yang mengandung risiko. Namun demikian, perbuatan mengambil risiko dalam perilaku berjudi, perlu dibedakan pengertiannya dari perbuatan lain yang juga mengandung risiko.

Pasal 1 Peraturan Pemerintah RI Nomor 9 Tahun 1981 tentang Pelaksanaan Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian secara detail menjelaskan Pasal 303 ayat (3) yang menyebutkan bahwa jenis-jenis perjudian yang dinilai melanggar hukum adalah adu ayam, nalo, adu sapi, hwa-hwe, adu kerbau, poker, adu kambing, rolet, pacuan kuda dan karapan sapi. UU Hukum Pidana Pasal 303 ayat (3) menjelaskan bahwa judi merupakan kegiatan atau permainan dua orang atau lebih dengan memberikan taruhan barang atau uang dengan harapan memperoleh kemenangan berlipat ganda dalam permainan tersebut. Judi juga diartikan sebagai kegiatan pertaruhan untuk mendapatkan keuntungan berlipat dan kepuasan dalam kemenangan.

Suatu perbuatan dikategorikan sebagai perjudian apabila memenuhi tiga unsur sebagai berikut:

- a. Permainan: Judi merupakan permainan yang dilakukan hanya untuk mengisi waktu luang, menghilangkan penat sekaligus bersenang-senang;

- b. Untung-untungan: sifat judi adalah untung-untungan, kadang-kadang menang, kadang-kadang kalah. Tidak ada yang selalu menang dan tidak ada yang selalu kalah.;
- c. Taruhan: permainan bisa dikategorikan sebagai judi apabila didalam permainan tersebut diadakan taruhan uang atau barang. Pemain yang menang akan mendapatkan hadiah berlipat-lipat dari yang ditaruhkan. Taruhan dikategorikan menjadi 2 jenis yaitu: Taruhan biasa dan taruhan online. Taruhan biasa adalah taruhan yang dilakukan secara langsung seperti taruhan bola langsung, casino non *online*, lotre, sabung ayam dan togel. Taruhan *Online* adalah taruhan yang dilakukan dengan menggunakan internet seabgai media perantara seperti capsa *online*, poker *online*, taruhan olahraga *online* dan taruhan bola *online*.

Kegiatan perjudian di Indonesia telah ada sejak dahulu dengan nama yang berbeda-beda, bahkan ada yang disamarkan sebagai sumbangan seperti PORKAS atau

SDSB (Sumbangan Dermawan Sosial Berhadiah). Judi merupakan penyakit masyarakat dan mempunyai gejala-gejala sebagai berikut:

- a. Waktu banyak yang terbuang sia-sia;
- b. Memiskinkan dan menyengsarakan diri dan keluarga;
- c. Menumbuhkan sifat tidak jujur dan sering berhutang;
- d. Mengabaikan kepentingan pekerjaan;
- e. Kesehatan tidak dihiraukan kesehatan, keteraturan minum dan makan tidak ada;
- f. Bersikap tamak dan menggunakan apa saja untuk kepentingannya;
- g. Tidak memperoleh apa-apa dari berjudi sehingga selalu rugi;
- h. Sanggup melakukan apa saja asalkan dapat berjudi;
- i. Peluang untuk ditangkap dan penjara lebih besar;
- j. Pemain judi tidak menjadi kaya melalui perjudian

Dampak nyata dari perjudian adalah menurunnya produktifitas masyarakat baik produktifitas barang maupun gagasan atau konsep. Seorang penjudi tidak lagi

memikirkan kehidupan diri dan keluarganya ataupun lingkungannya, namun lebih memikirkan bagaimana caranya supaya dapat menang judi dan atau mendapatkan modal untuk terus bermain judi.

2. Macam-macam Perjudian

Dalam PP No. 9 tahun 1981 tentang Pelaksanaan Penertiban Perjudian, perjudian dikategorikan menjadi tiga yaitu :

- a. Pertama, perjudian dikasino yang terdiri dari Kiu-Kiu, Hwa Hwe, Twenty One, Poker, Pachinko, Lempar paser / bulu ayam pada sasaran atau papan yang berputar (Paseran), Chuc a Luck, Big Six Wheel, Ji Si Kie, Slot Machine (Jackpot), Paykyu, Satan, Lotto Fair, Super Ping-pong, Tombola, Creps, Keno, Baccarat, Blackjack serta Roulette;
- b. Kedua, perjudian di tempat keramaian yang terdiri dari erek-erek, mayong/macak, kailai, pacu anjing, karapan sapi, pacu kuda, adu domba/kambing, adu kerbau, adu sapi, adu ayam, lempar bola, menembak

sasaran yang tidak berputar, pancingan, kim, lempar uang (*Coin*), lempar gelang dan lempar paser / bulu ayam pada sasaran atau papan yang berputar (Paseran);

c. Ketiga, perjudian yang dikaitkan dengan kebiasaan yang terdiri dari adu domba/kambing, karapan sapi, pacu kuda, adu kerbau, adu sapi dan adu ayam.

Judi di Indonesia dibedakan berdasarkan alat atau sarana yang digunakan seperti permainan olah raga, internet, video, bola, mesin ketangkasan, kartu dan hewan. Secara umum masyarakat Indonesia berjudi dengan menggunakan dadu, rolet, domino dan kartu remi. Dari semua jenis perjudian, judi yang paling ramai adalah judi togel (toto gelap), yaitu dengan cara menebak dua angka atau lebih. Bila tebakannya tepat maka si pembeli mendapatkan hadiah beberapa ratus atau ribu kali lipat dari jumlah uang yang dipertaruhkan.

3. Pengertian Judi *Online*

Pada dasarnya judi *online* sama dengan judi lain karena di dalamnya ada unsur kalah menang serta terdapat

suatu nilai yang dipertaruhkan namun yang membedakan judi *online* dengan judi lain adalah tempat dan sarana yang digunakan. Judi *online* merupakan judi yang memanfaatkan jaringan internet, sehingga pelaku dalam berjudi dapat melakukan permainan ini dimana saja, kapan saja, asalkan terdapat jaringan internet maka penjudi dapat bermain judi *online*. Selain dengan menggunakan jaringan internet permainan judi *online* juga memanfaatkan situs atau *website* judi yang telah disediakan oleh para penyedia jasa perjudian *online* yang tersebar di dunia maya. Banyak terdapat situs judi yang menawarkan berbagai model permainan seperti situs *IBCbet.com*, *SBObet.com*, *Bola88.com*, *liga365.com* dan sebagainya.⁴³

4. Proses permainan judi *online*

Perjudian *online* yang dikategorikan sebagai kejahatan internet, diperlukan adanya aturan yang dapat

⁴³Maulana Adli, "Perilaku Judi *Online* di Kalangan Mahasiswa Universitas Riau" *Jom Fisip*, Vol. 2 No. 2, (Juli, 2015), 3-5.

dijadikan sebagai barang bukti. Aturan atau proses untuk dapat bermain judi *online* adalah sebagai berikut:

- a. Calon penjudi *online* harus melakukan pendaftaran (menjadi anggota) ke admin website judi *online*. Setelah terdaftar, calon akan memperoleh *username* untuk bisa bermain judi;
- b. Setelah memiliki *username*, penjudi akan diberi instruksi oleh admin tentang tatacara mengikuti permainan dan berkomunikasi;
- c. Melakukan transaksi bank dalam bentuk deposit sebelum dapat melakukan judi *online*. Uang ditransfer kepada admin *website* judi sebagai deposit awal;
- d. Sebelum melakukan transfer uang, terlebih dahulu harus memberitahukan kepada agen yakni pihak yang menerima uang transfer taruhan dengan login ke dalam situs perjudian *online*. Penjudi dapat melakukan transfer uang taruhan kepada pihak penyedia jasa perjudian *online* setelah memasukan *user name* serta *password* pribadi yang dimiliki. Uang tersebut

kemudian akan masuk ke dalam akun judi pribadi dan dapat digunakan sebagai taruhan dalam permainan perjudian *online* tersebut;

- e. Pada beberapa jenis judi *online*, pemain akan mendapatkan koin untuk bermain judi setelah mengirimkan sejumlah uang. Penjudi akan mendapatkan kiriman transfer uang jika menang, namun jika kalah, maka koin akan berkurang.
- f. Perjudian *online* dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja dengan menggunakan semua fasilitas yang berhubungan dengan internet.⁴⁴

5. Macam-macam perjudian *online*

Perjudian saat ini sudah bisa dilakukan secara *online* atau lebih dikenal dengan perjudian *online*. Dengan adanya sarana yang tersedia seperti *smartphone*, *laptop* atau perangkat komputer, yang terhubung ke jaringan internet, para pelaku judi sudah bisa melakukan permainan judi tersebut. Adapun perjudian *online*

⁴⁴Ayu Ghea Sofa Anggraini, *Judi Online (Gambling)*, dalam <http://eptik.gambling/>, akses tanggal 01 Desember 2019, pukul 14. 54 Wib

merupakan jenis permainan yang sama dengan perjudian pada umumnya karena ada uang yang dipertaruhkan, namun yang membedakan perjudian *online* dengan judi lain adalah tempat dan sarana yang digunakan. Perjudian *online* merupakan permainan judi yang dilakukan dengan memanfaatkan media telekomunikasi dan jaringan internet. Menurut Onno W. Purbo, pakar bidang teknologi Informasi, perjudian *online* adalah jenis perjudian yang mana pertaruhan perjudian ini dilakukan dalam media telekomunikasi yang terhubung dengan jaringan internet.

Beberapa jenis judi *online* yang tersebar, antara lain:⁴⁵

- a. Judi Bola *Online*. Judi bola online merupakan perjudian online terbesar karena omzetnya mencapai jutaan dolar setiap tahunnya. Judi bola *online* itu meliputi pertandingan-pertandingan local, international dan piala dunia;

⁴⁵*Ibid*

- b. Poker. Poker merupakan permainan kartu namun bukan keberuntungan karena menuntut ketajaman otak untuk bisa memenangkan permainan ini. Dalam permainan poker dibolehkan untuk menipu dan menggertak. Pada permainan ini pemain harus berusaha maksimal mengguankan akal, memahami secara mendalam dan mampu melakukan kombinasi menghitung;
- c. Judi Hongkong adalah judi yang menebak angka yang keluar di pemutar angka keluar, misalnya di keluaran *hongkong prize*, atau judi tebak angka;
- d. *Mobile Gambling* merupakan judi dengan menggunakan *wereless device* seperti PDAs, *Wereless Tabled PCs*.

Stanford Wong dan Susan Spector (seperti dikutip Papu, 2002) menjelaskan 5 kategori penjudi yang dikelompokan berdasarkan psikologis serta karakter dari para penjudi pada umumnya. Kategori-kategori tersebut diantaranya:

a. *Sociable Games*

Kategori ini akan membuat para penjudi merasakan pengalaman kalah dan menang bersama-sama. Pada perjudian jenis ini, akan ditemukan para penjudi yang menikmati kesenangan dalam bermain judi dan yang merasa tegang dengan permainan tersebut. Penjudi lebih menjadikan permainan ini sebagai sebuah kesempatan yang dirasakan meskipun harus kalah dalam permainan tersebut. Jenis perjudian dalam kategori ini adalah: *blackJack*, dadu, *pai gow* *poker*.



Gambar 1. Permainan Judi *Blackjack Online*
Sumber: <http://www.gamesreviews.com/wp-content/uploads/2016/06/Live-Dealer-blackjack.jpg>



Gambar . 2 Permainan Judi Dadu *Online*
 Sumber: <http://www.gamesreviews.com/wp-content/uploads/2016/06/Live-Dealer-blackjack.jpg>

b. *Analytical Games*

Dalam kategori *analytical games*, penjudi harus mampu memiliki wawasan dan pengetahuan yang mendukung dalam permainan. Selain harus menentukan tebakan yang akurat, para penjudi harus lebih teliti karena ketika berjudi membutuhkan analisa dan informasi untuk mencapai kemenangan dalam permainan *analytical games*. Jenis judi dalam kategori ini adalah *sports betting* seperti: sepakbola, basket dan balap motor.

The screenshot displays the QQ2889 sports betting platform. At the top, there's a navigation bar with 'LIVE HELP', 'BETTING RULES', and 'CONTACT US'. Below that, a status bar shows 'Member Group: NORMAL' and 'IDR 0.00'. The main menu includes 'SPORTSBOOK', 'LIVE CASINO', 'E GAMES', 'LOTTERY', 'POKER', 'RACING', and 'PROMOTION'. A central banner reads 'NOTICE: WATIR KARENA MASIH BISA MENGHRUBING'. Below the menu, there's a 'Today Events' section with a table of betting odds for various leagues.

Time	Event	FT HDP	FT O/U	FT 1X2	1H HDP	1H O/U	1H 1X2
ICELAND PREMIER LEAGUE							
0-0 1H 25'	Vikingur Reykjavik Throttur Reykjavik Draw	1.9 -1.54 -1.84	2-2.5 u	-1.02 -1.08 3.85	1.51 8.50 3.85	0-0.5 1.13 u	0.5 1.19 -1.36 6.00 1.71
0-0 1H 25'	Vikingur Reykjavik Throttur Reykjavik	0.5-1 -1.52 1.36	2.5 u	1.25 -1.43	0.5 1.89 2.33	0.5-1 1.79 -2.18	
ENGLISH WORCESTERSHIRE SENIOR CUP							
0-0 2H 45'	Stourbridge Kidderminster Harriers Draw	0 -1.16 -1.02	0.5 u	3.13 7.15 8.80 1.14			
0-0 2H 45'	Stourbridge Kidderminster Harriers	0.0-0.5 3.58 -8.34	0.5-1 u	3.85 12.50			
0-0 LIVE	Stourbridge (PEN) Kidderminster Harriers (PEN)	0 -1.13 1.04					
0-0 LIVE	Stourbridge (PEN) Kidderminster Harriers (PEN)	7.0 u	1.20 -1.37				
ICELAND WOMEN PREMIER LEAGUE							
0-3 2H 14'	FH Hafnarjardur (W) Stjarnan (W)	1-1.5 -1.32 1.06	0.5-0.5 u	-1.37 1.07			
COLOMBIA PRIMERA B							
3-0 2H 27'	Bogota FC Union Magdalena	0 -1.76 1.37	3.5 u	3.28 1.67			
3-0 2H 28'	Bogota FC Union Magdalena	0.0-0.5 1.41 1.82	3.5-4 u	2.00 3.13			
BRAZIL SERIE A							
LIVE 07:00AM	Atletico Mineiro Coritiba Draw	0.5-1 -1.19 1.05	2.5-3 u	1.07 -1.20 5.00 3.80	1.62 8-8.5 -1.13 1.0	-1.20 1.05 4.25 2.26	
LIVE 07:00AM	Atletico Mineiro Coritiba	1.0 1.16 -1.29	2.5 u	-1.21 1.00	0.5 1.30 -1.54	1-1.5 1.27 -1.90	
BRAZIL SERIE A - SINGLE TEAM OVER/UNDER							
07:19 07:00AM	Atletico Mineiro - Over Atletico Mineiro - Under			1.5-2 u	-1.08 -1.06	0.5-1 u	1.05 1.20
07:19 07:00AM	Coritiba - Over Coritiba - Under			0.5-1 u	-1.13 1.00	0.5 u	2.00 -2.64
BRAZIL SERIE A - CORNERS							
LIVE 07:00AM	Atletico Mineiro No. of Corners Coritiba No. of Corners			10.0 u	1.27 -1.54	4.5 u	-1.82 -1.19
COLOMBIA PRIMERA A							
LIVE 07:00AM	Envigado FC Patriotas FC Draw	0 -1.11 -1.05	2.0 u	-1.11 -1.08	2.50 2.83 2.83	0 -1.06 -1.11	0.5-1 1.08 u 1.11 3.50 1.80

Gambar 3. Permainan Judi Bola Online

Sumber: [https://i. pinimg.com/originals/f7/c6/d8/f7c6d837cb891552efcc0bd63334fceb.jpg](https://i.pinimg.com/originals/f7/c6/d8/f7c6d837cb891552efcc0bd63334fceb.jpg)

c. Games You Can Beat

Kategori ini membutuhkan penjudi yang memiliki susunan strategi yang baik sebelum terlibat dalam permainan judi. Pada jenis perjudian ini, para pelaku judi harus bisa bersabar dan tetap fokus untuk mendapatkan hasil yang memuaskan. Penjudi akan menggunakan waktu yang ada untuk terus berpikir

kapan atau dalam kondisi apa dia harus ikut bertaruh tanpa membuang-buang modal yang dia miliki. Setiap penjudi akan berusaha untuk menang dan mengalahkan lawannya tetapi dengan cara yang tepat, karena permainan dalam kategori *games you can beat* ini dirancang agar setiap penjudi menjadi lebih tenang dan konsisten untuk meraih kemenangan, dan bukan hanya ikut terlibat dalam permainan tersebut atau sekedar menebak. Perjudian yang termasuk dalam kategori ini yaitu: *pai gow poker*, *poker*, dan *blackjack*.



Gambar 4 Permainan Judi *Pai Gow Poker Online*
Sumber: <http://www.winnergambling.com/wp-content/uploads/2008/06/paigowpoker.jpg>



Gambar 5 Permainan Judi Poker Online

Sumber: <http://www.daftarpokeronline.site/wp-content/uploads/2016/12/Situs-Judi-Poker-Indonesia-2017.jpg>

d. *Escape from Reality*

Pada kategori *escape from reality*, pelaku judi akan memainkan permainan yang membuat penjudi lebih merasakan seperti bermain sebuah *game*. Perjudian jenis ini biasanya akan dimainkan dalam waktu yang cukup lama, dan membuat penjudi menjadi lupa dengan aktifitas karena penjudi semakin menikmati permainan tersebut. Hasil yang didapat bukan menjadi tujuan utama bagi para penjudi yang terlibat dalam permainan ini, tetapi semuanya

berdasarkan keberuntungan yang dimiliki. *Escape from reality* membuat penjudi lebih memilih untuk bersenang-senang dalam dunia perjudian meskipun hasil yang didapatkan adalah kekalahan. Kategori ini memiliki jenis perjudian seperti: *slot machines* dan *video games*.



Gambar 6 Permainan Judi *Slot Machine Online*

Sumber: <https://www.spinandwin.com/global-library/upload-images/games/screenshots/quick-hit-cash-wheel-slots.jpg>

e. *Patience Games*

Pada *patience games*, pelaku judi lebih santai dan menikmati permainan yang dimainkan. *Patience games*

membuat penjudi menjadi sabar untuk menunggu hasil yang akan didapat, karena jenis permainan yang ada dalam kategori ini dirancang sedikit berbeda seperti permainan judi lainnya. Kemenangan akan ditentukan oleh pelaku judi itu sendiri dengan ketentuan penjudi itu menemukan angka yang tepat dalam permainan ini. Jenis judi dalam kategori ini adalah: *keno*, *lottery* dan *bingo*.



Gambar 7 Permainan Judi *Keno Online*

Sumber: <http://www.casino-crush.com/wins/images/playtechNG/kenoexperiment.JPG>

Dalam permainan judi *online*, pelaku judi terlebih dahulu melakukan transfer uang atau taruhan yang

akan dipertaruhkan melalui rekening bank yang telah ditentukan oleh pihak penyedia jasa perjudian *online* dengan minimal uang yang telah ditentukan. Sebelum melakukan transfer uang, terlebih dahulu harus memberitahukan kepada agen yakni pihak yang menerima uang transfer taruhan dengan login ke dalam situs perjudian *online* dan memasukan *user name* serta *password* pribadi yang dimiliki. Barulah setelah itu penjudi dapat melakukan transfer uang taruhan kepada pihak penyedia jasa perjudian *online* yang kemudian uang tersebut akan masuk ke dalam akun judi pribadi dan dapat digunakan sebagai taruhan dalam permainan perjudian *online* tersebut.

6. Sistem kerja judi *online*

Pada sistem kerja judi *online*, ada beberapa istilah yang umum digunakan penyelenggara judi *online* yaitu bandar judi dan agen judi. Bandar judi adalah orang yang bertanggung jawab penuh dan memimpin jalannya

permainan judi, karena bandar judi merupakan pioner atau sumber utama perjudiaan itu sendiri.

Bandar judi memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Mempunyai lisensi dan situs resmi;
- b. mempunyai kantor pusat;
- c. Bertanggung jawab penuh atas permainan;
- d. Member yang dimiliki banyak
- e. Produknya dipromosikan dengan biaya marketing yang tinggi.

Agen judi adalah orang yang menjadi perantara antara penjudi dengan bandar judi sehingga agen judi tidak berinteraksi langsung dengan permainan namun bertanggungjawab pada transfer pembayaran dan pendaftaran. Agen judi mendapatkan keuntungan dari kekalahan pemain judi sebesar 25-75%.⁴⁶ Agen judi mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Mengajak orang untuk bermain judi

⁴⁶Admin, 2017, Kenali Agen Judi dan Bandar Judi beserta Perbedaannya <https://www.blackjelly.com/kenali-agen-judi-dan-bandar-judi-beserta-perbedaannya.html>

- b. Mempromosikan produk permainan yang berjumlah ratusan
- c. Tidak mempunyai lisensi atau situs resmi;
- d. Tidak memiliki kantor;
- e. Member yang dimiliki sedikit

Agen judi bisa menutup usahanya karena rugi yang disebabkan karena agen judi ikut bermain dan kalah kemudian melarikan uang nasabah. Sedangkan bandar judi tidak akan pernah merugi apalagi tutup usahanya karena pada prinsipnya bandar judi berfungsi sebagai penengah atau mediator antar pemain judi. Semakin banyak penjudi yang bergabung dengan bandar judi maka semakin besar peluang untuk mendapatkan keuntungan. Bandar judi akan tetap mendapatkan keuntungan, baik paman kalah atau menang.⁴⁷

Ilustrasi keuntungan bandar sebagai berikut :

⁴⁷Nagahoki, 2019, Penjelasan Cara Sistem Kerja Judi Online
<http://112.140.185.132/panduan/penjelasan-cara-sistem-kerja-judi-online-2796.aspx>

- a. Taruhan setiap pemain judi, misal di permainan bola, memiliki nilai odds (komisi). Bila main 1 x 2 (tuan rumah, seri atau tamu) *over under*, *odd even* (genap ganjil) dan lain-lain. Contoh jika memilih bawah mendapat kei – 19 dan memilih atas mendapat kei -3. Berapapun banyaknya gol atau siapapun yang memenangkan pertandingan, maka setiap penjudi yang kalah akan membayar lebih besar dari nilai aruhan.
- b. Bila taruhannya 100 ribu maka yang memilih atas diwajibkan membayar 103 ribu dan yang memilih bawah diwajibkan membayar 119 ribu. Pemenang hanya mendapatkan 100 ribu, sedangkan selisih uang 3 ribu dan 19 ribu adalah odds atau komisi yang akan menjadi milik bandar judi bola.

7. Perjudian *Online* dari Segi Hukum

Dalam Pasal 27 ayat (2) UU No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (dikutip dari www.hukumonline.com), mengartikan perjudian *online* 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”. Selain Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik, terdapat aturan lain yang mengatur tentang larangan perjudian secara *online*. Pihak pemerintah juga sudah mengeluarkan beberapa Undang-Undang yang berisikan hukum-hukum tentang tindakan perjudian *online* tersebut. Diantaranya sebagai berikut:

- a. Undang-Undang Republik Indonesia No. 7 Pasal 1 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian menyatakan bahwa semua tindak pidana yang berhubungan dengan perjudian adalah sebuah kejahatan.
- b. Undang-Undang Hukum Pidana Pasal 303 Ayat 1 ke 2 yang berbunyi: 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.

- c. Seperti yang ada dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 7 Tahun 1974 Pasal 2 Ayat 1 menjelaskan tentang perubahan sanksi-sanksi bagi para pelaku tindakan pidana perjudian. Adapun sanksi tersebut menyatakan bahwa: 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.

Permainan judi selalu mengikuti perkembangan jaman. Perjudian online mungkin tidak menjadi tindak pidana bila dilakukan sebelum adanya UU ITE. Hal itu disebabkan UU ITE baru ditetapkan pada tahun 2008 dengan ditetapkannya UU nomor 11 tahun 2008. Untuk dapat menjalankan UU ITE pihak kepolisian membentuk

devisi tersendiri di dalam tubuh kepolisian yaitu devisi ciber yang bertugas untuk menyelesaikan kasus-kasus kejahatan dunia maya termasuk perjudian online.

Secara umum judi online sama seperti kasus perjudian lainnya yaitu memberikan dampak negatif bagi kehidupan social masyarakat, karena itu perjudian online dikategorikan sebagai tindakan pidana. Bagi pemain judi online, akan mempengaruhi psikologis dan struktur socialnya, dimana penjudi akan melakukan berbagai tindak criminal seperti penjambretan, perampokan dan pencurian hanya untuk bisa bermain judi online lagi. Dampak perjudian online akan memberikan dampak negatif lebih luas lagi yaitu menyangkut kehidupan berbangsa dan bernegara ketika pemain judi online terdiri anak-anak remaja dan mahasiswa yang menjadi asset bangsa di masa depan. Penegakan hukum terhadap perjudian online harus benar-benar dijalankan untuk menimbulkan efek jera dan menyelamatkan bangsa dan negara di masa yang akan datang.