

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia adalah Negara hukum, Hal ini ditetapkan dalam Pasal 1 ayat (3) Undang-Undang Dasar Tahun 1945.¹ Penegasan ketentuan konstitusi ini bermakna bahwa segala aspek kehidupan dalam kemasyarakatan, kenegaraan, dan pemerintahan harus senantiasa berdasarkan atas hukum. Untuk mewujudkan negara hukum, salah satu yang diperlukan adalah perangkat hukum yang di gunakan untuk mengatur peraturan perundang-undangan. Hal ini memperlihatkan bahwa peraturan perundang-undangan mempunyai peranan yang sangat penting dalam negara hukum Indonesia, khususnya pada pembuktian tindak pidana kejahatan. Berbagai kejahatan atau tindak pidana terjadi di Indonesia, salah satunya adalah tindak pidana perjudian.

Perkembangan Teknologi dan Informasi yang begitu pesat di era globalisasi saat ini membawa dampak yang teramat besar bagi masyarakat yang luas khusus nya juga bagi masyarakat di Indonesia. Perkembangan Teknologi dan Informasi membuka suatu proses sosial dan proses alamiah yang akan membawa seluruh bangsa dan negara di dunia makin terikat satu sama lain, mewujudkan suatu tatanan kehidupan baru atau kesatuan konsistensi dengan menyingkirkan batas-batas geografis, ekonomi dan bahkan budaya masyarakat akibat dari masyarakat yang amat mudah menerima dan memberikan informasi kepada satu masyarakat ke satu masyarakat lainnya.

Dunia secara menyeluruh telah memasuki atau terangkum bersama ke dalam dunia *cyber* atau dunia maya.² Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sudah sedemikian cepat sehingga mempengaruhi setiap aspek kehidupan manusia. Disadari atas produk teknologi sudah menjadi kebutuhan

¹ Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, Pasal 1 Ayat (3).

² M. Yahya Harahap, *Beberapa Tinjauan Tentang Permasalahan Hukum*, Buku Kesatu, Bandung : Citra Aditya Bakti, 1977, hlm.274.

sehari-hari, penggunaan televisi, telepon, fax, *cellular phone* (handphone) dan sekarang internet sudah bukan menjadi hal yang aneh dan baru, khususnya di kota-kota besar.³

Perkembangan zaman yang begitu pesat dan teknologi yang semakin canggih membuat kejahatan mudah dilakukan oleh para pelaku tindak pidana. Dengan ini tindak pidana dimasyarakat semakin cepat dan semakin bervariasi sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Perkembangan teknologi memberikan suatu dampak atau pengaruh terhadap pengguna atau pengaksesnya berupa dampak negative salah satu Dampak negatifnya yaitu sebagai sarana cybercrime yaitu kejahatan yang dilakukan dengan menggunakan sarana internet.⁴

Salah satu jenis kejahatan teknologi informasi adalah tindak pidana perjudian *online*. Disamping itu perjudian di Indonesia merupakan bentuk kejahatan yang dikenakan sanksi pidana. Pada hakikatnya perjudian bertentangan dengan agama, kesusilaan, dan moral Pancasila serta membahayakan bagi kehidupan bangsa dan bernegara. Melihat kenyataan didalam perkembangan ini, perjudian dengan segala macam bentuknya masih banyak dilakukan oleh masyarakat. Prinsip dalam berjudi secara umum yakni bertujuan mencari keuntungan jika menang taruhan, semakin besar taruhan yaitu uang atau barang yang dipertaruhkan maka semakin besar pula keuntungan yang didapatkan. Perjudian adalah taruhan dengan sengaja yaitu mempertaruhkan suatu nilai atau sesuatu yang dianggap bernilai dengan menyadari adanya resiko dan harapan-harapan tertentu pada peristiwa-peristiwa permainan, pertandingan, perlombaan, dan kejadian-kejadian yang tidak atau belum tau pasti hasilnya.⁵

Perkembangan Teknologi dan Informasi yang kian pesat dan meluas membuat kejahatan perjudian pun berkembang atau beralih dari yang

³ Dik-dik M Arief Mansur dan Ellisatris Gultom, *Cyber Law : Aspek Hukum Teknologi Informasi*, Bandung : PT. Refika Aditama, 2005, hlm.121.

⁴ Agus Rahajo, *Cybercrime Pemahaman Dan Upaya Pencegahan Kejahatan Berteknolog*, Bandung : PT.Citra Aditya Bakti, 2002,hlm.92.

⁵ Kartini Kartono, *Patologi Sosial Jilid I*, Jakarta : Rajawali, 1981, hlm.58.

konvensional menjadi modern. Adanya komputer dalam jaringan skala luas, hal ini tentunya akan menjadi keuntungan yang besar dari pada judi konvensional.⁶ Tanpa harus saling bertemu dan saling bertatap muka, hanya dengan menggunakan komputer/handphone dan akses jaringan internet saja sudah dapat melakukan kejahatan tersebut. Pelaku menyadari bahwa kejahatan ini lebih mudah dan aman sehingga sebagian besar pelaku perjudian beralih pada kejahatan perjudian jenis ini, mereka menyukai permainan judi online yang sangat mudah dimainkan dan juga aman untuk diakses dibandingkan dengan perjudian biasa atau konvensional.

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

“Diancam dengan kurungan paling lama empat tahun atau denda paling banyak sepuluh juta rupiah:

ke-1 barangsiapa menggunakan kesempatan untuk main judi, yang diadakan dengan melanggar ketentuan – ketentuan tersebut pasal 303;

ke-2 barangsiapa ikut serta permainan judi yang diadakan di jalan umum atau di pinggirnya maupun di tempat yang dapat dimasuki oleh khalayak umum, kecuali jika untuk mengadakan itu, ada izin dari penguasa yang berwenang.”

Undang- Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, hadir untuk menjawab kebutuhan hukum masyarakat yang berkaitan dengan kemajuan teknologi informasi. Jelaslah bahwa sebelum diberlakukannya Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE), aturan hukum yang paling sering digunakan di Indonesia ketika terjadi cyber-crime adalah aturan hukum positif (KUHP dan KUHP) sehingga terjadi kekosongan hukum (*rechtsvacuum*).

⁶ Marcy Marlando, “Tinjauan Yuridis Pembuktian Kasus Perjudian Sepak Bola via Internet” DIH, Jurnal Ilmu Hukum, Vol.7, No. 14, (Agustus, 2011), hlm. 96.

Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, mengatur dan mengancam pidana terhadap perjudian yang dikualifikasinya sebagai perbuatan yang dilarang, yang pada Pasal 27 ayat (2) dinyatakan bahwa :

“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”⁷

Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 tersebut hanya menentukannya sebagai perbuatan yang dilarang, tanpa memberikan sanksi baik sanksi pidana maupun sanksi dendanya, yang baru ditentukan secara terpisah yakni pada Bab XI tentang Ketentuan Pidana, yang pada Pasal 45 Ayat (1) menentukan bahwa:

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

Perbedaan mendasar di antara ketentuan Pasal 303 KUHP dengan tindak pidana perjudian menurut Pasal 27 ayat (2) dan Pasal 45 ayat (1) Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 tentang ITE, di antara lainnya ialah ancaman pidana penjara dan pidana dendanya yang berbeda. Pada Pasal 303 KUHP, diancam pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun, tetapi pada Pasal 45 ayat (1) Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 hanya dipidana penjara paling lama 6 (enam) tahun. Perbedaan sebaliknya ialah pada ancaman pidana dendanya, yang dalam Pasal 303 KUHP diancam pidana denda paling banyak Rp. 25 juta (dua puluh lima juta rupiah), sedangkan menurut Pasal 45 ayat (1) Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi

⁷ Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, Pasal 27 Ayat (2).

Elektronik, diancam dengan pidana denda paling banyak Rp. 1 miliar (satu miliar rupiah).

Ada beberapa kasus sebagai contoh tindak pidana perjudian secara *online* yang seharusnya dapat dipidana dan dijatuhi hukuman menurut ketentuan yang ada dalam Undang-undang No 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang sekarang telah diubah menjadi UU No.19 Tahun 2016, akan tetapi oleh aparat penegak hukum para pemain judi *online* tersebut dipidana berdasarkan ketentuan yang ada di KUHP, sebagai contoh, yaitu:

- (a) Dalam putusan no.831/Pid.B/2013/PN.SDA tentang tindak pidana perjudian togel melalui media internet yang dilakukan terdakwa saudara Sayudi bin Tambing. Ketua majelis hakim di Pengadilan Negeri Sidoarjo menyatakan bahwa terdakwa terbukti secara sah dan meyakinkan telah melakukan tindak pidana perjudian sehingga terdakwa divonis Pasal 303 bis ayat 1 ke-2 KUHP sesuai dakwaan penuntut umum.⁸
- (b) Sidang putusan vonis bebas murni terhadap empat terdakwa kasus perjudian *online* digelar di Pengadilan Negeri Jakarta Utara, Jumat (21/2/2020) sore. Putusan bebas murni terhadap terdakwa Anjad Fendi Badriawan, Bim Prasetyo, Pipingan Tjok, dan Aditya Wijaya dibacakan oleh Ketua Majelis Hakim Taufan Mandala, SH., MH bergantian dengan hakim anggota Budiarto mengatakan tuduhan JPU bahwa rekening bank BCA milik keempat terdakwa digunakan sebagai penampungan perjudian tidak dapat dibuktikan secara hukum.⁹

Dari beberapa contoh kasus tindak pidana perjudian secara *online* tersebut, aparat penegak hukum baik itu polisi, jaksa, maupun hakim lebih cenderung menggunakan pasal yang ada dalam KUHP, yaitu Pasal 303

⁸ Pengadilan Negeri Sidoarjo, Putusan No. 831/Pid.B/2013/PN.SDA. Atas terdakwa Sayudi bin Tambing.

⁹ Sammy, "Majelis Hakim PN Jakut Putuskan Vonis Bebas Murni Empat Terdakwa Kasus Perjudian *Online*," <https://www.harianterbit.com/megapolitan/read/118025/Majelis-Hakim-PN-Jakut-Putuskan-Vonis-Bebas-Murni-Empat-Terdakwa-Kasus-Perjudian-Online>, 29 oktober 2020.

KUHP, bukan dengan menggunakan Pasal 27 ayat (2) juncto Pasal 45 ayat (2) UU No 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Munculnya tindak pidana judi *online* tentu tidak mudah dibuktikan karena dapat dipastikan pihak penyidik tidak semua memiliki kemampuan dalam informasi dan teknologi (IT). Serta proses pembuktian tindak pidana perjudian melalui internet di pengadilan sangat membutuhkan pendekatan teknis karena bukti-bukti yang ditemukan dapat berupa bukti elektronik yang masih belum diakui oleh hukum acara (KUHAP), sehingga masih harus didukung dengan keterangan ahli agar dapat diterima di pengadilan. Pasal 5 ayat (2) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik juga menegaskan bahwa:

“Informasi elektronik dan/atau Dokumen elektronik dan/atau hasil cetaknya sebagaimana dimaksud pada ayat (1) di atas merupakan perluasan dari alat bukti yang sah sesuai dengan hukum acara yang berlaku di Indonesia”.

Hal tersebut berakibat tidak mudah terungkapnya judi online yang terus tumbuh berkembang di masyarakat. Judi online sekarang tidak hanya sebatas pada situs yang memang benar-benar menyediakan judi online akan tetapi untuk menyembunyikan jejak situs yang memang murni permainan bukan untuk judi juga dijadikan sarana untuk memperlancar usaha judi online. Misalnya, permainan-permainan kartu yang terdapat dalam facebook sering juga dijadikan atau digunakan untuk judi online.

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

Dalam penulisan proposal ini, penulis mencoba meninjau dan menganalisa mengenai Pembuktian Tindak Pidana Judi *Online*. Penulis akan

melakukan penelitian hukum dengan cara analisis yuridis normatif, dimana hasil dalam penelitian akan dituangkan dalam karya tulis yang dibuat oleh penulis yang berjudul, “**PEMBUKTIAN TINDAK PIDANA JUDI *ONLINE* BERDASARKAN UNDANG-UNDANG NOMOR 19 TAHUN 2016 TENTANG INFORMASI DAN TRANSAKSI ELEKTRONIK**”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka banyak timbul permasalahan-permasalahan hukum dalam penelitian ini, antara lain: bagaimana cara membuktikan tindak pidana perjudian online, sementara aparat penegak hukum baik itu polisi, jaksa, maupun hakim lebih cenderung menggunakan pasal yang ada dalam KUHP, yaitu Pasal 303 KUHP, bukan dengan menggunakan Pasal 27 ayat (2) UU No 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Apakah pemenuhan unsur perjudian *online* hanya dapat memenuhi unsur-unsur dalam tindak pidana perjudian di dalam KUHP.

1.3 Perumusan Masalah

Berdasarkan Identifikasi masalah di atas, ada beberapa masalah yang akan diteliti yang dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana aturan hukum tentang judi jika dikaitkan dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik ?
2. Bagaimana pembuktian tindak pidana judi *online* jika dikaitkan dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik ?

1.4 Tujuan Dan Manfaat Penelitian

1.4.1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan di atas dapat disebutkan bahwa penelitian ini mempunyai 2 (dua) tujuan pokok. Adapun tujuan pokok penelitian, yaitu:

1. Untuk Mengetahui dan menganalisis aturan hukum tentang judi *online* jika dikaitkan dengan Undang- Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.
2. Untuk mengetahui dan menganalisis pembuktian tindak pidana judi *online* jika dikaitkan dengan Undang- Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

1.4.2. Manfaat Penelitian

Selain mempunyai 2 (dua) tujuan pokok seperti tersebut di atas, penelitian ini juga mempunyai manfaat, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1.4.2.1. Manfaat teoritis

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

1.4.2.2. Manfaat praktis

Penelitian ini bermanfaat secara praktis bagi masyarakat, aparat penegak hukum, seperti polisi, jaksa, hakim dan lembaga pemasyarakatan, sehingga dengan demikian penelitian ini dapat bermanfaat untuk pembuktian tindak pidana judi online terkait dengan informasi dan transaksi elektronik.

1.5 Kerangka Teoritis, Kerangka Konseptual dan Kerangka Pemikiran

1.5.1. Kerangka Teoritis

1.5.1.1. Teori Pembuktian Tindak Pidana

Pembuktian dalam hukum acara pidana merupakan dasar bagi hakim untuk menarik kesimpulan ataupun menjatuhkan pidana dalam sidang pengadilan dan

menyatakan bahwa seseorang terdakwa terbukti secara sah atau tidak terbukti dalam melakukan suatu tindak pidana yang didakwakan kepadanya. Sesuai dengan Pasal 183 KUHP yang mengatur penjatuhan pidana oleh hakim melalui proses pembuktian disebutkan bahwa

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

Hukum acara pidana mengenal beberapa macam teori pembuktian yang menjadi pegangan hakim didalam melakukan pemeriksaan terhadap terdakwa di sidang pengadilan.¹⁰

Teori pembuktian tersebut antara lain:

- a. Teori Pembuktian Berdasarkan Keyakinan Hakim (*conviction in time*)

Teori ini lebih memberikan kebebasan kepada hakim untuk menjatuhkan suatu putusan. Tidak ada alat bukti yang dikenal selain alat bukti berupa keyakinan seorang hakim. Artinya, jika dalam pertandingan pertimbangan putusan hakim telah menganggap terbukti suatu perbuatan sesuai dengan keyakinan yang timbul dari hati nurani, terdakwa yang diajukan kepadanya dapat dijatuhkan putusan.¹¹

Menurut teori ini, sangat memungkinkan bagi seorang hakim untuk mengabaikan hal-hal tertentu jika sekiranya tidak sesuai atau bertentangan dengan keyakinan hakim tersebut. Apabila bukti-bukti lainnya sebagai pendukung pembelaan terdakwa itu tidak diakui dan

¹⁰ Rusli Muhamad, *Hukum Acara Pidana Kontemporer*, Bandung: Citra Aditya Bakti, 2007, hlm 186.

¹¹ *Ibid.*

diterima oleh hakim, maka hal ini dapat membuat suatu putusan hakim dianggap tidak adil.

- b. Teori pembuktian berdasarkan keyakinan hakim atas alasan yang logis (*Conviction Rationee*)

Teori ini tetap menggunakan keyakinan hakim, tetapi keyakinan hakim didasarkan pada alasan-alasan yang rasional. Dalam teori ini hakim tidak lagi memiliki kebebasan untuk menentukan keyakinannya. Keyakinannya harus di ikuti dengan alasan-alasan yang mendasari keyakinan itu. Alasan tersebut harus *reasonable* yakni berdasarkan alasan yang dapat diterima oleh akal pikiran.¹²

Dalam teori ini tidak disebutkan adanya alat-alat bukti yang dapat digunakan dalam menentukan kesalahan terdakwa selain dari keyakinan hakim saja. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa teori ini mirip dengan teori pembuktian conviction intime yakni sama-sama menggunakan keyakinan hakim, perbedaannya hanya terletak pada ada tidaknya alasan yang rasional yang mendasari keyakinan hakim. Oleh karena itu teori pembuktian dengan alasan yang logis lebih maju dibandingkan teori berdasarkan keyakinan hakim.

- c. Teori pembuktian berdasar Undang-Undang secara positif (*positief wettelijk bewijstheorie*)

Pembuktian menurut teori ini dilakukan dengan menggunakan alat-alat bukti yang sebelumnya telah ditentukan dalam Undang-Undang. Untuk menentukan ada tidaknya kesalahan seseorang, hakim harus mendasarkan pada alat-alat bukti tersebut di dalam Undang-Undang. Jika alat-alat bukti tersebut telah terpenuhi, hakim sudah cukup beralasan untuk menjatuhkan putusannya tanpa

¹² *Ibid*

harus timbul keyakinan terlebih dahulu atas kebenaran alat-alat bukti yang ada.¹³

Teori ini sudah menuntut bukti-bukti yang harus dipenuhi sebelum hakim dapat menjatuhkan putusan. Jadi sangat bertentangan dengan teori berdasarkan keyakinan hakim. Teori ini akan lebih mempercepat penyelesaian suatu perkara dan memudahkan hakim dalam membuat keputusan karena bukti-bukti yang kuat akan mengurangi kesalahan dalam menjatuhkan putusan pengadilan.

d. Teori pembuktian berdasar Undang-Undang secara negatif (*Negatief wettelijk bewijstheorie*)

Pembuktian berdasarkan Undang-Undang secara negatif adalah pembuktian yang selain menggunakan alat-alat bukti yang dicantumkan di dalam undang-undang, juga menggunakan keyakinan hakim. Sekalipun menggunakan keyakinan hakim, namun keyakinan hakim terbatas pada alat bukti yang ditentukan oleh undang-undang.¹⁴

1.5.1.2. Teori Penegakan Hukum

Secara umum penegakan hukum dapat diartikan sebagai tindakan menerapkan perangkat sarana hukum tertentu untuk memaksakan sanksi hukum guna menjamin pentaatan terhadap ketentuan yang ditetapkan tersebut, sedangkan menurut Satjipto Raharjo Penegakan hukum adalah suatu proses untuk mewujudkan keinginan-keinginan hukum yaitu pikiran pikiran badan pembuat undang-undang yang dirumuskan dalam peraturan hukum menjadi kenyataan.¹⁵

Secara konsepsional, inti penegakan hukum terletak pada kegiatan menyasikan hubungan nilai nilai yang

¹³ *Ibid.* hlm 187.

¹⁴ *Ibid.* hlm 188.

¹⁵ Satjipto Raharjo, *Masalah Penegakan Hukum*, Bandung : Sinar Baru, 1983, hlm. 24.

terjabarkan di dalam kaedah-kaedah yang baik yang berwujud dalam serangkaian nilai untuk menciptakan, memelihara, dan mempertahankan kedamaian pergaulan hidup. Lebih dikatakannya keberhasilan penegakan hukum mungkin dipengaruhi oleh beberapa faktor yang mempunyai arti yang netral, sehingga dampak negative dan positifnya terletak pada isi faktor-faktor tersebut. Faktor-faktor ini mempunyai yang saling berkaitan dengan eratnyanya. Merupakan esensi serta tolak ukur dari efektivitas penegakan hukum.

Faktor-faktor tersebut adalah :

- a. Hukum (Undang-Undang)
- b. Penegakan hukum, yakni pihak-pihak yang membentuk maupun menerapkan hukum
- c. Sarana atau fasilitas yang mendukung penegakan hukum
- d. Masyarakat, yakni dimana hukum itu diterapkan dan
- e. Faktor kebudayaan, yakni sebagai hasil karya cipta dan rasa yang didasarkan pada karsa manusia di dalam pergaulan hidup.¹⁶

Suatu negara yang sedang membangun, fungsi hukum tidak hanya sebagai alat control sosial atau sarana untuk menjaga stabilitas semata, akan tetapi juga sebagai alat untuk melakukan perubahan didalam suatu masyarakat, sebagaimana disebutkan oleh Roscoe Pound salah seorang tokoh *Sociological Jurisprudence*. Politik Hukum Pidana (kebijakan hukum pidana) sebagai salah satu usaha dalam menanggulangi kejahatan dalam penegakan hukum pidana yang rasional.¹⁷

Penegakan hukum pidana apabila dilihat dari suatu proses kebijakan maka penegakan hukum pada hakikatnya

¹⁶ Soerjono Soekanto, *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Penegakan Hukum*, Jakarta : Grafindo Prasada, 1983, hlm.15.

¹⁷ Muladi, *Bunga Rampai Kebijakan Hukum Pidana*, Bandung : Citra Aditya Bakti, 2011, hlm. 173.

merupakan penegakan kebijakan melalui beberapa tahap, yaitu:

- a) Tahap formulasi, yaitu tahap penegakan hukum in abstracto oleh badan pembuat undang-undang. Dalam tahap ini pembentuk Undang-Undang melakukan kegiatan memilih nilai-nilai yang sesuai dengan keadaan dan situasi masa kini dan masa yang akan datang, kemudian merumuskannya dalam bentuk peraturan Perundang-undangan pidana untuk mencapai hasil Perundang-undang yang paling baik, dalam arti memenuhi syarat keadilan dan daya guna. Tahap ini disebut dengan tahap legislatif.
- b) Tahap aplikasi, yaitu tahap penerapan hukum pidana oleh aparat-aparat penegak hukum mulai dari kepolisian, sampai tahap pengadilan, tahap ini disebut dengan tahap kebijakan yudikatif.
- c) Tahap eksekusi, yaitu tahap pelaksanaan hukum pidana secara konkrit oleh aparat penegak hukum, tahap ini disebut dengan tahap kebijakan eksekutif atau administratif.¹⁸

1.5.2. Kerangka Konseptual

Dalam kerangka konseptual ini penulis berusaha memberi batasan mengenai hal hal yang dianggap penting yang berhubungan dengan penulisan proposal ini, adalah sebagai berikut:

1. Pembuktian adalah merupakan sebagian dari hukum acara pidana yang mengatur macam-macam alat bukti yang sah menurut hukum, sistem yang dianut dalam pembuktian, syarat-syarat dan tata cara

¹⁸ Muladi, *Kapita Selekta Hukum Pidana*, Semarang : Badan Penerbit Universitas Diponegoro, 1995, hlm. 13-14.

mengajukan bukti tersebut serta kewenangan hakim untuk menerima, menolak dan menilai suatu pembuktian.¹⁹

2. Tindak pidana merupakan perbuatan yang dilakukan oleh seseorang dengan melakukan suatu kejahatan atau pelanggaran pidana yang merugikan kepentingan orang lain atau merugikan kepentingan umum. Menurut *Vos*, tindak pidana adalah suatu kelakuan manusia diancam pidana oleh peraturan-peraturan undang-undang, jadi suatu kelakuan pada umumnya dilarang dengan ancaman pidana.²⁰
3. Pelaku tindak pidana adalah perbuatan seseorang atau sekelompok orang yang menimbulkan peristiwa pidana atau perbuatan melanggar hukum pidana dan diancam dengan hukuman.²¹
4. Perjudian adalah Permainan dengan memakai uang sebagai taruhan dan berjudi adalah mempertaruhkan sejumlah uang atau harta dalam permainan tebakkan berdasarkan kebetulan dengan tujuan mendapatkan sejumlah uang atau harta yang lebih besar dari pada jumlah uang atau harta semula.²²
5. Perjudian online adalah kegiatan perjudian atau suatu kegiatan mempertaruhkan sejumlah uang atau harta dalam permainan tebakkan berdasarkan kebetulan, dengan tujuan mendapatkan sejumlah uang atau harta yang lebih besar dari pada jumlah uang atau harta semula dengan akses internet yang tersedia.
6. Media elektronik adalah semua informasi atau data yang diciptakan, didistribusikan, serta diakses memakai bentuk elektronik, salah satu media elektronik yang digunakan salah satunya adalah internet.²³

¹⁹ Hari Sasangka Dan Lily Rosita, *Hukum Pembuktian Dalam Perkara Pidana*, Bandung: Mandar Maju, 2003, hlm. 10.

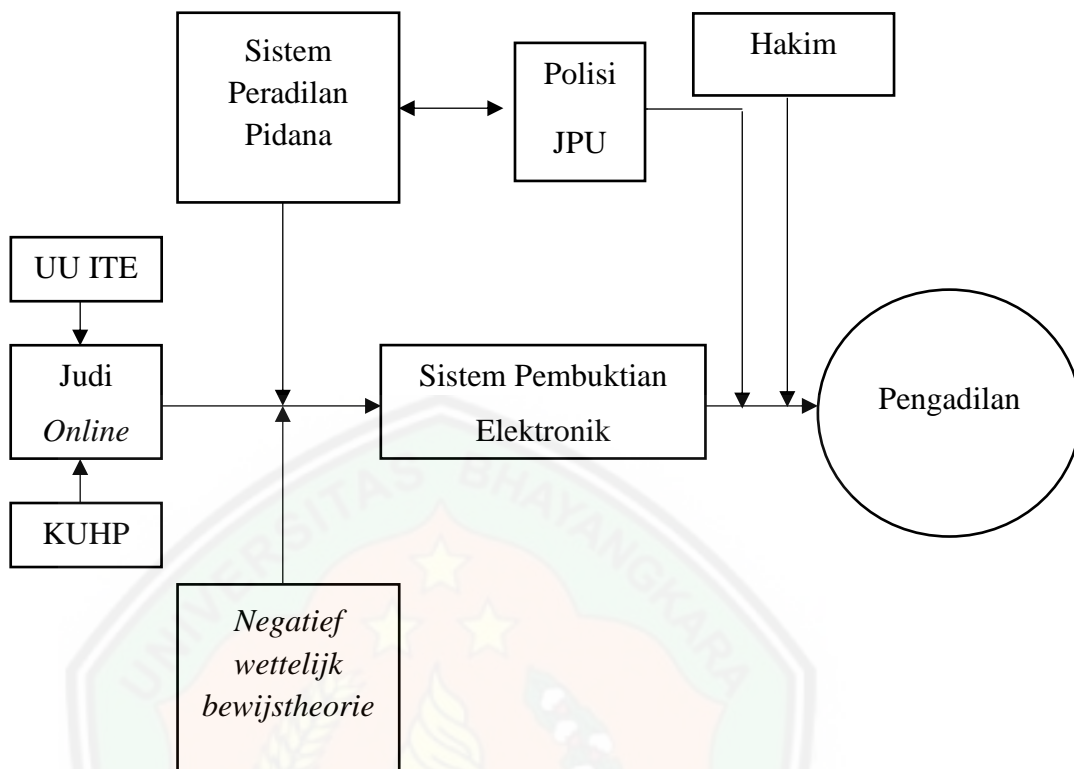
²⁰Tri Andrisman, *Asas-Asas dan Dasar Aturan Umum Hukum Pidana Indonesia*, Universitas Lampung, 2009, hlm.70

²¹ *Ibid.*, hlm.83.

²² W.J.S. Poerwadarminta, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Balai Pustaka, Jakarta, 1993, hlm. 419.

²³ Anne Ahira, *Media elektronik*, <http://www.anneahira.com/media-elektronik.htm>.2016. Anne Ahira, Diakses pada tanggal 30 oktober 2020

1.5.3. Kerangka Pemikiran



1.6 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dalam pemahaman hasil penelitian, penulis akan membagi menjadi beberapa bab dan terdiri dari sub bab. Judul dari penelitian ini yaitu “PEMBUKTIAN TINDAK PIDANA JUDI *ONLINE* BERDASARKAN UNDANG-UNDANG NOMOR 19 TAHUN 2016 TENTANG INFORMASI DAN TRANSAKSI ELEKTRONIK” dalam pembahasan nanti terbagi menjadi 5 (lima) bab sebagaimana akan diuraikan tentang permasalahan dalam penulisan ini.

BAB I PENDAHULUAN

Merupakan pendahuluan dan gambaran umum dan menyeluruh tentang pokok permasalahan yang akan dibahas dalam permasalahan ini, diantaranya Latar Belakang, Identifikasi Masalah, Rumusan Masalah, Tinjauan Teoritis, Kerangka Konsep, Kerangka Penelitian, Metode Penelitian dan Sistematika Penulisan..

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini akan diuraikan berbagai macam definisi-definisi dan berbagai macam pendapat dari para ahli yang dirangkum dan di rangkai dari berbagai sumber bahan hukum yang akan digunakan oleh penulis untuk keperluan melakukan analisis terhadap topik atau bahasan utama dalam penelitian ini.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini membahas mengenai jenis penelitian, metode pendekatan, sumber bahan hukum, metode pengumpulan bahan hukum dan metode analisis bahan hukum.

BAB IV PEMBAHASAN DAN ANALISIS HASIL PENELITIAN

Pada bab ini membahas mengenai Efektifitas Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik Terhadap Tindak Pidana Perjudian *Online* dan pembuktian terhadap pelaku yang melakukan tindak pidana perjudian *online*.

BAB V PENUTUP

Penutup merupakan bab yang berisikan hasil dari inti pembahasan dan inti masalah yang diteliti, yang berisi simpulan dan juga saran dari penulis yang berkaitan kepada masalah-masalah yang menjadi pokok pembahasan.