

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Globalisasi semakin berkembang, teknologi informasi dan komunikasi terus dikembangkan sebagai penunjang perkembangan tersebut. Teknologi informasi dan komunikasi telah mencakup sebagian besar kehidupan manusia, mengubah pola di dalam masyarakat dari segala aspek kehidupan, mulai dari ekonomi, sosial, budaya, kebiasaan dan lain sebagainya. Berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi tidak bisa terhindarkan lagi karena fungsinya sangat penting sebagai alat untuk mempermudah masyarakat melakukan berbagai kegiatan sehari-hari. Berkembangnya teknologi informasi yang sangat cepat telah membuat pola pikir serta gaya kehidupan menjadi lebih modern. Pada abad ke-20, salah satu contoh penemuan yang dihasilkan dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi adalah internet. Teknologi internet telah mengubah peradaban yang pada awalnya aktivitas dilakukan secara nyata kini menjadi aktivitas maya dan memberikan kemajuan ruang gerak baru bagi masyarakat.

Pada saat ini, berbagai jenis informasi dapat ditemukan melalui beberapa aplikasi seperti *google*, *facebook*, *instagram* dan masih banyak lainnya yang dapat diakses melalui jaringan internet. Internet membawa hal positif bagi kehidupan dan sangat diminati karena kemudahan yang diberikan dimana saat ini orang dapat berkomunikasi tanpa bertemu, dapat melakukan bisnis melalui internet mengirim sesuatu dengan bantuan internet, dan hampir sebagian besar kegiatan dapat dilakukan melalui internet.

Ruang gerak baru yang dihasilkan oleh internet menimbulkan berbagai peristiwa-peristiwa sosial, dimana pola kehidupan dunia maya sama seperti halnya dengan yang terjadi di dunia nyata, di dalamnya terdapat komunikasi, proses sosial, kontrol sosial, hingga perkembangan kejahatan yang dapat menimbulkan munculnya perubahan sosial. Menurut Satjipto Raharjo, munculnya suatu perubahan pada masyarakat disebabkan oleh banyak alasan yang dapat dikemukakan dan salah satu penyebab dari perubahan sosial ini adalah perubahan dan penerapan yang dihasilkan oleh teknologi modern dewasa (Sulaeman, 2014). Perkembangan dan proses sosial yang dilakukan di dunia maya, yang disebabkan oleh internet serta telah banyak pengguna internet di dunia dan semakin mudahnya para penjahat melakukan aksinya telah menimbulkan kejahatan melalui internet atau disebut sebagai *cyber crime*.

Kejahatan adalah suatu produk yang dihasilkan dari masyarakat itu sendiri, pola kehidupan baru yang diciptakan oleh internet, yaitu dunia maya telah melahirkan berbagai jenis kejahatan yang berbeda dari sebelumnya. R. Nitibaskara berpendapat bahwa suatu interaksi sosial yang meminimalkan bertemu secara fisik, adalah salah satu ciri dari revolusi teknologi informasi. Dengan adanya interaksi sosial tersebut, hubungan sosial yang menyimpang dalam bentuk kejahatan (*crime*), akan ikut menyesuaikan sesuai dengan pola yang baru tersebut (T.Situmeang, 2020).

Cybercrime merupakan suatu kegiatan kejahatan yang terjadi pada dunia maya yang penggunaannya menjadikan jaringan komputer sebagai alat dan medianya adalah jaringan internet. Pengertian *cyber crime* apabila merujuk pada perkembangan sekarang dapat diartikan secara sederhana yaitu suatu perbuatan

kejahatan yang terjadi di dunia maya dan komputer yang menggunakan kecanggihan teknologi internet sebagai media utama dalam melakukan perbuatan kejahatan. Kejahatan yang terjadi di dunia maya mempunyai sifat *non-violence* atau bersifat tidak menyebabkan kekacauan yang terlihat oleh fisik berbeda dengan kejahatan konvensional yang dapat menyebabkan kekacauan yang terlihat (Haryadi, 2012). Pelaku kejahatan di dunia maya juga tidak terbatas pada usia tertentu, pelaku *cyber crime* lebih luas dan universal cangkupannya dan biasanya dilakukan oleh orang-orang yang paham menggunakan internet. Apabila melihat fakta yang terjadi didalam masyarakat sekarang, kejahatan terhadap teknologi informasi dan komunikasi begitu marak terjadi. Penggunaan media teknologi informasi dan komunikasi telah banyak terjadi pelanggaran yang sangat merugikan berbagai pihak.

Salah satu jenis kejahatan yang memanfaatkan internet adalah di kembangkannya tindak pidana perjudian melalui internet yang disebut sebagai permainan judi online. Fasilitas yang ada pada internet memberikan kemudahan bagi para pengguna judi online, dimana permainan judi online dapat dilakukan melalui handphone dan internet saja dan dapat dimainkan setiap saat dan dimana saja karena para bandar judi online yang tersebar di internet beroperasi 24 jam berbeda halnya dengan permainan judi biasa yang dilakukan secara offline seperti di warung-warung yang memiliki jam tutup. Metode pembayaran judi online ini juga telah mudah dilakukan dengan memanfaatkan internet, pengisian saldo akun judi online kini menggunakan sistem *m-banking*, *uang elektronik* seperti dana, ovo, link aja dan lain sebagainya. Dengan adanya internet menjadikan ruang lingkup permainan judi online menjadi skala yang lebih luas

sehingga menghasilkan keuntungan yang lebih besar dibandingkan permainan judi yang dilakukan secara offline. Para pemain judi online biasa kini banyak beralih menggunakan permainan judi yang dilakukan secara online. Selain factor kemudahan dan keuntungan yang lebih, factor keamanan menjadi alasan para pemain judi untuk beralih dan memilih jenis judi online dibandingkan permainan judi konvensional.

Permainan judi merupakan suatu perbuatan yang melanggar norma agama, moral, kesusilaan, Pancasila dan hukum, berdasarkan kepentingan nasional judi sangat membahayakan terhadap kehidupan masyarakat, bangsa dan negara, terutama bagi generasi muda. Judi adalah penyakit dalam masyarakat yang digolongkan sebagai kejahatan, apabila perjudian semakin marak terjadi maka semakin besar pula rusaknya sistem sosial masyarakat. Perbuatan menyimpang yang disebabkan oleh judi menimbulkan gangguan bagi kedamaian dan ketertiban hidup dalam masyarakat (Rosidah, 2016). Perjudian dapat mengakibatkan berbagai permasalahan sosial dan ketergantungan untuk ingin terus menerus melakukannya tanpa mengetahui dampak negatif yang kemudian ditimbulkan yang mengakibatkan masalah kesejahteraan hidup semakin berlarut-larut, oleh karena itu perbuatan judi dikategorikan sebagai tindak pidana yang diatur dalam Pasal 303 KUHP yang berbunyi:

“ Diancam dengan pidana penjara paling lama sepuluh tahun atau pidana denda paling banyak dua puluh lima juta rupiah, barang siapa tanpa mendapat izin :

- 1) dengan sengaja menawarkan atau memberikan kesempatan untuk permainan judi dan menjadikannya sebagai pencarian, atau dengan turut serta dalam suatu perusahaan untuk itu;

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

Penggunaan perjudian online saat ini sangat marak terjadi dan sangat mengkhawatirkan dimana penggunaannya telah mencakup berbagai usia, mulai dari dewasa, remaja hingga anak- anak. Permainan judi online ini tentu harus diberantas oleh pemerintah karena dapat merusak generasi bangsa namun upaya pemberantasan judi online ini mendapatkan kendala. Perjudian online tidak mudah untuk dibuktikan karena media yang digunakan adalah internet dimana banyaknya orang yang dapat mengakses internet dan mudah untuk menghapus jejak sehingga pelaku judi online sangat sulit ditemukan.

Pembuktian sangat penting dalam hukum acara pidana di indonesia karena hal yang ingin dicapai adalah kebenaran materiil. Pembuktian merupakan metode utama yang digunakan oleh hakim dalam menjatuhkan putusan sebagai penentu benar atau salahnya terdakwa. Berdasarkan pasal 184 KUHAP, pada saat memutus suatu perkara hakim harus mempertimbangkan fakta- fakta yang ada pada persidangan, mulai dari memeriksa keterangan saksi, keterangan terdakwa serta alat bukti yang digunakan dalam perkara serta unsur- unsur pasal yang digunakan untuk mengadili terdakwa. Pembuktian sangat berperan utama dalam suatu proses pemeriksaan di pengadilan, dimana pembuktian inilah yang akan menentukan nasib terdakwa. Upaya yang dilakukan dalam menangani

permasalahan tersebut adalah dikeluarkannya Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik, atau lebih dikenal dengan UU ITE. UU ITE dalam hal ini mengatur mengenai perbuatan judi online yang tercantum pada Pasal 27 Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, yang menyatakan : “setiap orang sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, atau membuat dapat di aksesnya Informasi atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian.”

Dengan adanya lebih dari satu peraturan yang mengatur mengenai perbuatan judi yaitu Pasal 303 KUHP dan Pasal 27 Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, maka berlaku asas *Lex Specialis Derogat Legi Generalis*. Pada suatu hukum terdapat istilah asas hukum yang merupakan suatu ketentuan dasar serta prinsip-prinsip yang abstrak yang biasanya melatarbelakangi peraturan yang ada dan penerapan hukumnya. Asas adalah landasan atau sesuatu yang dijadikan sebagai petunjuk dalam mengeluarkan pendapat, berpikir, atau bertindak. Salah satu asas yang berlaku pada hukum pidana adalah asas *Lex Specialis Derogat Legi Generalis* yang memiliki pengertian bahwa Undang-Undang yang mengatur secara khusus mengenyampingkan Undang-Undang yang umum. Hal ini berarti apabila terdapat dua ketentuan undang-undang yang mengatur perbuatan yang sama, maka peraturan yang bersifat khusus dan spesifik akan lebih didahulukan penerapannya dibandingkan peraturan yang sifatnya mengatur secara umum.

Pengaturan tindak pidana yang terdapat pada Pasal 303 ayat (1) KUHP dan Pasal 27 ayat (2) UU ITE merupakan ketentuan yang sama mengatur mengenai perjudian serta adanya persamaan kepentingan hukum yang hendak dilindungi, namun keberadaan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 atas perubahan Tentang Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik lebih mengatur secara detail dan spesifik mengenai perbuatan judi yang dilakukan menggunakan media online sedangkan Pasal 303 ayat (1) KUHP mengatur perbuatan judi secara umum. Berdasarkan pada ketentuan berlakunya asas *lex specialis derogate lex generalis* yang terdapat dalam Pasal 63 ayat (2) KUHP maka segala jenis perbuatan judi melalui media online yang dilakukan sejak ditetapkannya Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 atas perubahan Tentang Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Teknologi Informasi dan Transaksi Elektronik, penetapan terhadap perkara tindak pidana judi online harus berlandaskan pada Undang-Undang tentang Informasi dan Transaksi Elektronik tersebut. Keberlakuan asas *lex specialis derogate lex generalis* ini pada kenyataannya masih belum begitu terlaksana, masih terdapat kasus tindak pidana judi secara online yang dikenakan ketentuan pasal dalam KUHP. Hal demikian terjadi seperti pada kasus Perjudian yang dilakukan dengan menggunakan media online pada putusan perkara Nomor: **95/PID.B/2021/PN SBY**.

Putusan Pengadilan Negeri Surabaya dengan Nomor **95/PID.B/2021/PN SBY** telah mengadili kasus perjudian online yang dilakukan oleh terdakwa Surya Amat dimana putusan berisi proses, alat bukti, serta barang bukti yang digunakan oleh surya amat atas perbuatannya melakukan tindak pidana perjudian

online. Dalam putusan, barang bukti yang digunakan yaitu 1 (Satu) Unit Handphone, merk iPhone 7 warna Rose Gold Nomor panggil : 081312110131 milik Sdr. Ayu Winda Octaviant Putri, 1 (Satu) Kartu Debit Bank Bca A.N Ayu Winda Octaviant Putri yang dijadikan sarana untuk melakukan permainan judi.

Terdakwa melakukan Perjudian Online di *wm.casino.com* dengan permainan *roulete* dimana terdakwa melakukan Deposit pada Situs *wm.casino.com* menggunakan Transfer via BCA dengan Mobile Banking BCA milik Srd. Ayu Winda Octaviant Putri dan setelah itu terdakwa membuka situs *wm.casino.com* pada Handphone milik terdakwa dengan memasukkan user name : WMFRJ0780, Password : 123123aa milik terdakwa. Terdakwa kemudian memilih permainan dan biasanya terdakwa melakukan permainan *Roulette* dan *Sicbo* dengan cara menentukan besar taruhan pada kedua permainan tersebut. Jika terdakwa mengalami kemenangan terdakwa dapat menarik dana tersebut menggunakan *Mobile Banking* BCA milik saksi Ayu Winda Octaviant Putri. Apabila terdakwa kalah uang taruhan terdakwa menjadi milik Bandar bahwa terdakwa dalam melakukan perjudian tersebut dengan menggunakan uang sebagai taruhan dan sifatnya untung-untungan yang tanpa dilengkapi dengan surat ijin dari pihak yang berwajib. Pada kasus ini hakim mengadili terdakwa dengan memperhatikan Pasal 303 ayat (1) ke-1 KUHP dan Menjatuhkan pidana terhadap terdakwa Surya Amat als Surya dengan pidana penjara selama 9 (sembilan) bulan kemudian terhadap dakwaan Penuntut Umum, Terdakwa tidak mengajukan keberatan/ neksepsi.

Dakwaan dan putusan yang diberikan dalam mengadili terdakwa pada kasus ini yaitu memperhatikan Pasal 303 ayat (1) ke-1 KUHP dengan pidana

penjara selama 9 (sembilan) bulan. Tindakan terdakwa dalam melakukan perjudian menggunakan media internet namun jaksa tidak menggunakan salah satu alat bukti elektronik tersebut untuk lebih meyakinkan hakim bahwa terdakwa dapat dikenakan pasal 27 ayat (2) UU ITE sebagai pembuktian bahwa terdakwa telah melakukan tindak pidana perjudian online. Proses pembuktian yang digunakan dalam persidangan yaitu kesaksian petugas dari polrestabes yang sedang menyamar. Putusan hakim Pengadilan Negeri Surabaya Nomor 95/Pid/.B/2021/PN Sby dalam hal ini tidak mempertimbangkan asas *lex specialis derogat legi generalis* dimana seharusnya peraturan khusus mengesampingkan peraturan umum.

Para penegak hukum dalam mengadili terdakwa seharusnya mempertimbangkan asas *Lex Specialis Derogate Lex Generalis* yang telah ditetapkan pada Pasal 63 ayat (2) KUHP. UU ITE dalam hal ini berperan sebagai *lex specialis* dan KUHP berperan sebagai *lex generalis*. Berdasarkan dakwaan dari jaksa, apabila dihubungkan dengan fakta dalam persidangan alat bukti yaitu keterangan saksi yang hadir di persidangan, petunjuk serta keterangan terdakwa. Berdasarkan alat bukti yang ditemukan yaitu berupa bukti elektronik, maka penggunaan pasal yang seharusnya digunakan penuntut umum yaitu UU ITE yang mengatur secara khusus perjudian yang dilakukan secara online. Seorang hakim memang mempunyai kekuasaan yang bebas dalam menetapkan suatu putusan berdasarkan ketentuan undang-undang nomor 48 tahun 2009 tentang kekuasaan kehakiman, namun walaupun demikian apabila hakim memutus perkara tindak pidana perjudian menggunakan media online menggunakan tindak pidana perjudian yang bersifat biasa, maka dalam hal ini hakim dapat dianggap

telah mengesampingkan keberlakuan asas *Lex specialis derogat legi generalis* dimana hal tersebut tidak sesuai dengan *ius constitutum* yaitu peraturan perundang undangan yang berlaku. Berdasarkan permasalahan- permasalahan diatas, penulis tertarik untuk melakukan analisis secara yuridis kasus ini berdasarkan Pasal 303 ayat (1) ke-1 KUHP dan pasal 27 ayat (2) UU ITE.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Kehidupan dunia maya yang disebabkan oleh kemajuan internet telah menimbulkan kejahatan di dalam dunia maya (*Cyber Crime*)
2. Berkembangnya permainan judi dari yang bersifat konvensional menjadi permainan judi online melalui internet
3. Permainan judi adalah tindak pidana yang diatur dalam KUHP dan UU ITE
4. Permainan judi online merupakan *cyber crime*
5. Tindak pidana perjudian online sangat sulit dibuktikan karena media yang digunakan adalah internet.
6. Pada putusan nomor 95/PID.B/2021/PN SBY tindakan terdakwa dalam melakukan perjudian menggunakan media internet namun dakwaan tidak menggunakan salah satu alat bukti elektronik untuk lebih meyakinkan hakim bahwa terdakwa dapat dikenakan pasal 27 ayat (2) UU ITE.
7. Hakim dalam mengadili terdakwa tidak memperhatikan pasal 27 ayat (2) UU ITE sebagai peraturan yang mengatur secara khusus mengenai permainan judi online
8. Putusan pengadilan negeri Surabaya nomor 95/PID.B/2021/PN SBY terkait tindak pidana perjudian online tidak memperhatikan Asas *lex specialis derogate legi generalis* dimana UU ITE merupakan *lex specialist* yang

mengatur secara khusus tindak pidana perjudian online melalui internet, sedangkan KUHP adalah bersifat umum (*lex generalis*).

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan luasnya permasalahan mengenai kasus permainan judi online, dengan tujuan agar permasalahan dalam penelitian ini lebih jelas dan terarah maka penulis membatasi masalah ini hanya terkait penanganan Perkara Tindak Pidana Judi Online Pada Putusan Nomor 95/PID.B/2021/PN SBY sehingga tidak meluas dan keluar dari tujuan pembahasan.

1.4 Rumusan Masalah

1. Bagaimana penerapan ketentuan Pasal 303 KUHP dalam perkara tindak pidana judi online pada putusan nomor 95/PID.B/2021/PN SBY?
2. Bagaimana penerapan asas *Lex Specialis Derogate Lex Generalis* pada putusan nomor 95/PID.B/2021/PN SBY?

1.5 Tujuan Penelitian

1. Untuk menganalisis penerapan ketentuan Pasal 303 KUHP dalam perkara tindak pidana judi online pada putusan nomor 95/PID.B/2021/PN SBY
2. Untuk menganalisis penerapan asas *Lex Specialis Derogate Lex Generalis* pada putusan nomor 95/PID.B/2021/PN SBY?

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan yang dicapai penelitian ini memiliki beberapa manfaat diantaranya:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian dari skripsi ini nantinya dapat memberikan manfaat sebagai suatu bahan kajian lebih lanjut untuk para akademis sehingga memunculkan konsep-konsep ilmiah yang pada regenerasinya dapat memberikan sumbangan pemikiran dalam perkembangan ilmu hukum. Penelitian ini juga dapat memberikan manfaat bagi masyarakat sebagai penambah wawasan terkait pembuktian dan penanganan perkara tindak pidana judi online.

2. Manfaat praktis

Penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai pedoman dan penambah informasi bagi berbagai kalangan khususnya bagi aparat penegak hukum dalam melakukan tindakan-tindakan terutama mengenai perkara tindak pidana judi online dan bagi masyarakat penelitian ini dapat bermanfaat sebagai pedoman dalam memahami dan menggunakan serta memanfaatkan kecanggihan alat teknologi, sehingga penggunaan komputer dan jaringan internet tidak disalahgunakan karena hal tersebut merupakan perbuatan yang dilarang dalam undang-undang No.19 Tahun 2016 atas perubahan undang-undang No. 11 tahun 2008 tentang informasi dan transaksi elektronik (ITE).

