

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pengertian Analisis

Analisis adalah proses menggambarkan atau memeriksa suatu objek, konsep, atau fenomena di bagian kecil untuk memperdalam struktur, hubungan, dan maknanya. Analisis sering digunakan dalam berbagai bidang, termasuk sains, ekonomi, literatur, dan teknologi, dan mengevaluasi atau menarik kesimpulan berdasarkan data atau informasi yang ada. Begitu pula dalam bidang Hukum, analisis digunakan dalam pendalaman dan menyelesaikan suatu kasus untuk ditindak lanjut.

2.2 Pengertian Tindak Pidana

Tindak pidana adalah suatu perbuatan yang dilarang oleh hukum, yang apabila dilakukan, akan mengakibatkan pelakunya dikenai sanksi pidana. Tindak pidana juga sering disebut sebagai delik, yang berarti perbuatan yang dapat dikenakan hukuman karena melanggar ketentuan hukum yang berlaku.

2.2.1 Pengertian Tindak Pidana Menurut Para Ahli

Berikut penulis berikan beberapa pendapat tindak pidana menurut para ahli yaitu:

Wirjono Prodjodikoro menyatakan istilah “*Strafbaarfeit* sama dengan tindak pidana, yaitu suatu perbuatan yang dapat dituntut pelakunya dengan dikenakan dengan tindak pidana”.²

² Wirjono Prodjodikoro, 2001, *Tindak-Tindak Pidana Tertentu di Indonesia*, PT. Refika Aditama, Jakarta, hal. 50.

Simons menyatakan bahwa “*Strafbaareit* sebenarnya adalah suatu perbuatan yang menurut rumusan undang-undang yang telah dinyatakan sebagai suatu tindakan yang dapat dihukum”.³

Moeljatno menyatakan “Lebih tepatnya menggunakan istilah tindak pidana, yaitu suatu perbuatan yang dilarang oleh peraturan pidana tertentu bagi siapa saja yang melanggar larangan tersebut hukum yang disertai dengan ancaman atau saksi itu tersebut”.

Moeljatno menyatakan “Antara suatu larangan dan suatu ancaman mempunyai hubungan yang sangat erat, oleh karena itu suatu peristiwa tidak dapat dilarang apabila yang menyebabkannya bukan orang, maka dalam hal ini seseorang tidak dapat diancam pidana apabila bukan karena perbuatannya. Disebabkan untuk menyatakan hubungan yang erat itu digunakan untuk suatu istilah tindakan yang mengacu pada dua situasi yang konkrit”.⁴

Roeslan Saleh menyatakan “Tindak pidana merupakan suatu perbuatan yang bertentangan dengan perintah yang diwajibkan oleh undang-undang. Tindak pidana juga hanya menunjukkan sebuah sifat perbuatan yang dilarang dan mencakup sifat perbuatan yang harus di pertanggungjawabkan”.⁵

Thomas Aquino menyatakan “Itulah dasar kejahatannya kesejahteraan umum”. Agar dapat terjadi suatu kejahatan, maka harus ada kesalahan pada diri pelaku tersebut, dan kesalahan itu hanya dapat dilakukan kepada perbuatan yang sukarela. Hukum yang dijatuhkan kepada orang melakukan perbuatan secara sukarela tidak lain adalah pembalasan. Sifat hukum pidana yang bersifat

³ P.A.F Lamintang, 2002, *Hukum Panitensier Indonesia*, Amrico, Bandung, hal. 47.

⁴ Moeljatno. 1984. *Azas-azas Hukum Pidana*. Jakarta: Bina Aksara.

⁵ Roeslan Saleh, 1983, *Perbuatan Pidana Dan Pertanggungjawaban pidana*, Aksara Baru, Jakarta, hal. 9.

pembalasan merupakan sifat umum pidana, karena tujuannya adalah pertahanan dan perlindungan ketertiban masyarakat.⁶

2.2.2 Unsur-unsur Tindak Pidana

Unsur-unsur tindak pidana dapat dibagi menjadi unsur objektif dan unsur subjektif:

1. Unsur Objektif (Berkaitan dengan Perbuatan)

Unsur-unsur ini berkaitan dengan fakta nyata dalam suatu tindak pidana, yaitu:

- a. Perbuatan (*act or omission*) → Tindakan yang dilakukan, baik secara aktif (melakukan sesuatu) maupun pasif (kelalaian).
- b. Akibat yang ditimbulkan → Dampak dari perbuatan tersebut, misalnya kerugian atau bahaya bagi orang lain.
- c. Hubungan kausalitas → Kaitan sebab-akibat antara perbuatan dengan akibat yang ditimbulkan.
- d. Bersifat melawan hukum → Perbuatan tersebut bertentangan dengan aturan hukum yang berlaku.

2. Unsur Subjektif (Berkaitan dengan Pelaku)

Unsur-unsur ini berhubungan dengan keadaan batin atau niat pelaku, yaitu:

- a. Kesengajaan (*dolus*) atau kelalaian (*culpa*) → Pelaku melakukan perbuatan dengan niat (sengaja) atau karena kelalaian.
- b. Kemampuan bertanggung jawab → Pelaku harus dalam kondisi yang memungkinkan untuk bertanggung jawab atas perbuatannya.
- c. Motif atau tujuan → Alasan atau niat yang melatarbelakangi tindak pidana, meskipun dalam beberapa kasus tidak menjadi unsur utama.

⁶ Annisa Wardani and Nofa Delasa, "Keadilan Hukum Indonesia: Thomas Aquinas Mengenai Keadilan Hukum Dalam Kehidupan Sebagai Bangsa Pluralis," *Das Sollen: Jurnal Kajian Kontemporer Hukum Dan Masyarakat* 1 (2023): 4, <https://doi.org/10.11111/dassollen.xxxxxxx>.

Unsur-unsur ini harus terpenuhi agar suatu perbuatan dapat dikategorikan sebagai tindak pidana yang dapat dihukum menurut hukum pidana yang berlaku.

2.2.3 Jenis-jenis Tindak Pidana

Tindak pidana dapat dibagi menjadi beberapa jenis berdasarkan berbagai aspek, seperti tingkat keseriusan, sifat hukumannya, serta objek atau subjek yang terlibat. Berikut adalah beberapa jenis tindak pidana:

1. Berdasarkan Tingkat Keseriusan

- a. Tindak Pidana Kejahatan → Perbuatan yang dianggap berbahaya dan merugikan masyarakat, seperti pembunuhan, pencurian, perampokan, dan penipuan.
- b. Tindak Pidana Pelanggaran → Perbuatan yang bersifat ringan dan umumnya hanya dikenai sanksi administratif atau denda, seperti pelanggaran lalu lintas.

2. Berdasarkan Bentuk Perbuatannya

- a. Tindak Pidana *Formil* → Tindak pidana yang dianggap selesai ketika perbuatan dilakukan, tanpa memperhatikan akibatnya (misalnya pemalsuan dokumen).
- b. Tindak Pidana *Materil* → Tindak pidana yang dianggap terjadi jika perbuatan tersebut menimbulkan akibat tertentu (misalnya pembunuhan baru dianggap selesai jika korban meninggal).

3. Berdasarkan Pelakunya

- a. Tindak Pidana Umum → Dapat dilakukan oleh siapa saja (misalnya pencurian dan pembunuhan).

- b. Tindak Pidana Khusus → Hanya dapat dilakukan oleh orang dengan status tertentu (misalnya korupsi yang hanya dilakukan oleh pejabat negara).

4. Berdasarkan Niat Pelaku

- a. Tindak Pidana dengan Kesengajaan (*Dolus*) → Dilakukan dengan niat dan kesadaran penuh (misalnya pembunuhan berencana).
- b. Tindak Pidana Karena Kelalaian (*Culpa*) → Terjadi akibat kelalaian atau kurang hati-hati (misalnya kecelakaan lalu lintas yang menyebabkan kematian).

5. Berdasarkan Objek yang Dirugikan

- a. Tindak Pidana Terhadap Nyawa → Seperti pembunuhan dan penganiayaan berat.
- b. Tindak Pidana Terhadap Harta Benda → Seperti pencurian, perampokan, dan penggelapan.
- c. Tindak Pidana Terhadap Kesusilaan → Seperti pemerkosaan dan pelecehan seksual.
- d. Tindak Pidana Terhadap Keamanan Negara → Seperti makar dan terorisme.

Jenis-jenis tindak pidana ini membantu dalam menentukan sanksi hukum yang sesuai berdasarkan aturan yang berlaku.

2.3 Pengertian Media Sosial

Media sosial adalah platform digital yang memungkinkan pengguna untuk membuat, berbagi, dan berinteraksi dengan berbagai jenis konten, seperti teks, gambar, video, dan audio. Media sosial juga memungkinkan komunikasi dan interaksi antara individu atau kelompok dalam jaringan *online*.

2.3.1 Jenis-jenis Media Sosial

Media sosial dapat dikategorikan ke dalam beberapa jenis berdasarkan fungsi dan cara penggunaannya. Berikut adalah beberapa jenis utama media sosial:

1. Media Sosial Berbasis Jaringan Sosial

Digunakan untuk berinteraksi, berbagi informasi, dan membangun hubungan sosial. Contohnya *Facebook, LinkedIn, Twitter (X)*.

2. Media Sosial Berbasis Berbagi Konten

Memfokuskan pada berbagi gambar, video, atau dokumen. Contohnya *Instagram, YouTube, TikTok, Pinterest*.

3. Media Sosial Berbasis Diskusi atau Forum

Digunakan untuk diskusi, berbagi pendapat, dan mencari solusi dari komunitas *online*. Contohnya *Reddit, Kaskus, Quora*.

4. Media Sosial Berbasis *Blogging* dan *Mikroblogging*

Memungkinkan pengguna untuk menulis dan membagikan konten berupa artikel atau tulisan pendek. Contohnya *WordPress, Blogger, Tumblr, Twitter (X)*.

5. Media Sosial Berbasis Pesan Instan

Berfokus pada komunikasi *real-time* melalui *chat* atau panggilan. Contohnya *WhatsApp, Telegram, Messenger, Discord*.

6. Media Sosial Berbasis *Streaming* dan *Live Sharing*

Digunakan untuk menyiarkan video secara langsung dan berinteraksi dengan audiens. Contohnya *YouTube Live, Twitch, Facebook Live, TikTok Live*.

7. Media Sosial untuk Profesional dan Bisnis

Digunakan untuk *networking* profesional, mencari pekerjaan, atau mengelola bisnis. Contohnya *LinkedIn*, *Behance*, *AngelList*.

Media sosial terus berkembang dengan fitur-fitur baru yang meningkatkan pengalaman pengguna dan memungkinkan berbagai bentuk interaksi yang lebih dinamis. Setiap jenis media sosial memiliki tujuan dan manfaat yang berbeda tergantung pada kebutuhan pengguna.

2.4 Pidanaan

Pidanaan adalah proses hukum yang mengarah pada penjatuhan hukuman atau sanksi terhadap seseorang yang terbukti melakukan tindak pidana atau pelanggaran hukum. Dalam sistem hukum pidana, pidanaan dapat melibatkan berbagai jenis hukuman, seperti pidana penjara, denda, atau tindakan rehabilitasi, tergantung pada tingkat kesalahan dan jenis kejahatan yang dilakukan.

2.4.1 Pengertian Pidanaan

Pengertian pidanaan secara spesifik merujuk pada proses penjatuhan hukuman terhadap seseorang yang telah terbukti melakukan tindak pidana, yang dilakukan oleh pengadilan sesuai dengan ketentuan hukum yang berlaku. Dalam hal ini, pidanaan tidak hanya sekadar memberi hukuman, tetapi juga memperhatikan tujuan untuk memberikan efek jera, mencegah kejahatan lebih lanjut, serta melindungi masyarakat dan memberi kesempatan kepada pelaku untuk memperbaiki diri (rehabilitasi).

Dalam sistem hukum pidana, pidanaan mencakup berbagai jenis hukuman atau sanksi yang bisa dijatuhkan, yang antara lain mencakup:

- 1) Hukuman Penjara (kurungan) – Pidana penjara bagi pelaku kejahatan, baik dalam bentuk hukuman jangka pendek maupun jangka panjang.
- 2) Denda – Pembayaran sejumlah uang kepada negara sebagai hukuman atas pelanggaran hukum.
- 3) Pidana Mati – Hukuman mati bagi pelaku tindak pidana yang sangat berat.
- 4) Tindakan Rehabilitasi – Pengobatan atau pemulihan terhadap pelaku tindak pidana yang memiliki masalah kesehatan mental atau adiksi.
- 5) Pidana Tambahan – Seperti pencabutan hak-hak tertentu, misalnya pencabutan hak memilih, menjadi pejabat publik, atau larangan untuk melakukan pekerjaan tertentu.

Pemidanaan juga dilaksanakan dengan mengacu pada prinsip keadilan dan proporsionalitas, yang artinya hukuman yang dijatuhkan harus sesuai dengan beratnya tindak pidana yang dilakukan oleh pelaku.

2.4.2 Jenis-jenis Pidana dan Pemidanaan Dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP)

Dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) Indonesia, terdapat beberapa jenis pidana dan pemidanaan yang diatur. Jenis-jenis ini mencakup berbagai bentuk hukuman yang dapat dijatuhkan kepada pelaku tindak pidana. Berikut adalah penjelasan mengenai jenis-jenis pidana dan pemidanaan yang terdapat dalam KUHP:

1. Jenis-Jenis Pidana dalam KUHP

a. Pidana Pokok

Pidana pokok adalah jenis pidana utama yang dijatuhkan kepada pelaku tindak pidana setelah melalui proses peradilan. Jenis pidana pokok terdiri dari:

1) Pidana Penjara

Pidana penjara adalah hukuman yang dijatuhkan berupa penahanan pelaku di lembaga pemasyarakatan selama jangka waktu tertentu. Penjara dapat dibedakan menjadi:

- Pidana Penjara Pokok: Penjara yang dijatuhkan sebagai hukuman utama.
- Pidana Penjara Sementara: Jika pelaku belum dapat dibuktikan sepenuhnya bersalah atau menunggu proses hukum lebih lanjut.

2) Pidana Denda

Pidana denda adalah hukuman berupa kewajiban membayar sejumlah uang yang ditetapkan oleh pengadilan. Jumlah denda ditentukan berdasarkan kesalahan atau beratnya tindak pidana yang dilakukan. Biasanya denda dikenakan untuk pelanggaran yang lebih ringan.

3) Pidana Mati

Pidana mati adalah hukuman yang paling berat dan berupa eksekusi mati terhadap pelaku kejahatan tertentu yang sangat serius, seperti terorisme, pembunuhan berencana, dan narkoba. Pidana mati hanya dapat dijatuhkan oleh pengadilan berdasarkan ketentuan yang berlaku.

b. Pidana Tambahan

Pidana tambahan adalah hukuman yang dapat dijatuhkan selain pidana pokok.

Jenis pidana tambahan yang diatur dalam KUHP antara lain:

1) Pencabutan Hak-Hak Tertentu

Misalnya pencabutan hak untuk memilih, hak untuk menjadi pejabat publik, atau hak untuk melakukan profesi tertentu.

2) Perampasan Barang

Yaitu barang-barang yang digunakan untuk melakukan kejahatan dapat disita dan dirampas oleh negara.

3) Pengumuman Keputusan Pengadilan

Dalam beberapa kasus, pengadilan dapat memutuskan untuk mempublikasikan keputusan hukuman, terutama untuk kejahatan-kejahatan tertentu agar memberi efek jera kepada masyarakat.

4) Pembatasan Kebebasan

Misalnya, larangan melakukan kegiatan tertentu dalam jangka waktu tertentu.

2. Proses Pidana dalam KUHP

Pidana dalam KUHP dilakukan berdasarkan beberapa prinsip dan aturan yang mencakup tahapan sebagai berikut:

a. Penyidikan dan Penuntutan

Sebelum pidana dijatuhkan, seorang pelaku kejahatan akan menjalani penyidikan dan penuntutan. Dalam tahap ini, jaksa akan menyusun dakwaan dan bukti-bukti untuk mengajukan perkara ke pengadilan.

b. Proses Peradilan

Dalam pengadilan, hakim akan mendengarkan argumen dari jaksa dan pembela, serta memeriksa bukti yang ada. Hakim akan memutuskan apakah terdakwa bersalah atau tidak. Jika bersalah, hakim akan menjatuhkan pidana sesuai dengan ketentuan yang ada dalam KUHP.

c. Pertimbangan dalam Pidana

Hakim dalam menjatuhkan pidana akan mempertimbangkan beberapa hal, seperti:

- Kepribadian Pelaku: Sejauh mana pelaku dapat mempertanggungjawabkan perbuatannya.
- Keadaan yang Meringankan atau Memberatkan: Faktor-faktor seperti motif, apakah pelaku menyesali perbuatannya, dan apakah perbuatan tersebut dilakukan dalam keadaan tertentu yang mempengaruhi kejiwaan pelaku.
- Tujuan Pidana: Pembalasan, pencegahan, rehabilitasi, dan pendidikan bagi pelaku.

d. Pelaksanaan Hukuman

Setelah keputusan pidana dijatuhkan, hukuman akan dilaksanakan sesuai dengan jenis pidana yang ditetapkan. Pidana penjara misalnya akan dilaksanakan di lembaga pemasyarakatan, sementara denda akan dibayarkan kepada negara.

2.5 Perjudian *Online*

Judi *online* adalah bentuk perjudian yang dilakukan melalui internet, di mana pemain bisa bertaruh uang pada berbagai permainan seperti kasino, poker, taruhan olahraga, dan lainnya. Biasanya, *platform* judi *online* dioperasikan oleh situs web atau aplikasi yang menyediakan layanan taruhan dengan uang sungguhan.

2.5.1 Pengertian Perjudian *Online*

Judi *online* adalah aktivitas taruhan atau permainan yang melibatkan uang atau nilai tertentu yang dilakukan melalui internet, dengan tujuan memperoleh

keuntungan berdasarkan hasil yang tidak pasti. Judi *online* mencakup berbagai bentuk permainan seperti kasino digital (*slot, roulette, blackjack*), poker *online*, taruhan olahraga, togel, dan permainan berbasis keberuntungan lainnya.

Ciri-ciri judi *online*:

- 1) Berbasis internet – Bisa dimainkan melalui situs web atau aplikasi.
- 2) Melibatkan uang asli – Pemain menggunakan uang sungguhan untuk bertaruh.
- 3) Hasil tidak pasti – Bergantung pada keberuntungan atau algoritma permainan.
- 4) Dikelola oleh operator – Biasanya oleh perusahaan yang memiliki lisensi di negara tertentu.
- 5) Akses global – Bisa dimainkan dari mana saja dengan koneksi internet.

Meskipun judi *online* menawarkan hiburan bagi sebagian orang, ada juga risiko seperti kecanduan dan kehilangan uang dalam jumlah besar. Beberapa negara mengatur atau bahkan melarang aktivitas ini untuk melindungi masyarakat.

2.5.2 Pelaku Judi Online

Pelaku judi *online* dibedakan menjadi beberapa jenis, tergantung peran nya dalam aktivitas perjudian, yakni:⁷

a. Orang yang Melakukan Sendiri Tindak Pidana (*Pleger*)

Mereka adalah individu yang bermain dan memasang taruhan di *platform* judi *online*, seperti kasino digital, taruhan olahraga, atau poker *online*. Mereka biasanya menggunakan uang sungguhan untuk bertaruh dengan harapan mendapatkan keuntungan.

⁷ Barda Nawawi Arif, 1984, *Sari Kuliah Hukum Pidana II*, Fakultas Hukum Undip, Bandung, hal 37.

b. Orang yang Menyuruh Orang Lain Melakukan Tindak Pidana (*Doen Pleger*)

Doen pleger adalah seseorang yang melakukan tindak pidana melalui orang lain yang tidak dapat dimintai pertanggungjawaban hukum. Artinya, pelaku utama menggunakan orang lain untuk melakukan kejahatan, tetapi orang yang disuruh tidak dianggap bertanggung jawab secara hukum. Dalam perjudian *online* jika seseorang menyuruh orang lain (yang tidak tahu bahwa itu ilegal) untuk membuka rekening atau mengelola situs judi *online*, maka orang yang menyuruh itulah yang disebut *doen pleger*.

c. Orang yang Turut Melakukan Tindak Pidana (*Mede Pleger*)

Istilah "*medepleger*" berasal dari hukum pidana Belanda dan digunakan dalam sistem hukum Indonesia. *Medepleger* berarti orang yang bekerja sama atau turut serta dalam melakukan tindak pidana, termasuk dalam kasus judi *online*.

Dalam konteks judi *online*, yang bisa disebut *medepleger* adalah orang-orang yang secara aktif membantu atau berperan dalam menjalankan judi *online*, seperti:

1. Pemilik situs judi *online* yang bekerja sama dengan orang lain untuk mengelola operasionalnya.
2. Pengelola keuangan (rekening penampungan) yang bertugas mengurus transaksi pemain.
3. Penyedia server atau teknologi yang membantu menyediakan infrastruktur judi *online*.
4. Agen atau *afiliator* yang mencari pemain dan mendapatkan komisi.

d. Orang yang Dengan Sengaja Membujuk atau Menggerakkan Orang Lain untuk Melakukan Tindak Pidana (*Uit Lokken*)

Istilah "*uitlokken*" berasal dari bahasa Belanda yang digunakan dalam hukum pidana Indonesia. *Uitlokken* berarti orang yang menghasut atau mendorong orang lain untuk melakukan tindak pidana. Dalam konteks judi online, seorang *uitlokken* adalah orang yang mengajak, membujuk, atau mempengaruhi orang lain agar terlibat dalam perjudian *online*.

2.5.3 Faktor Penyebab Terjadinya Judi *Online*

Judi *online* menjadi fenomena yang semakin marak dengan perkembangan teknologi digital. Banyak faktor yang mempengaruhi seseorang untuk terlibat dalam judi *online*, baik dari sisi individu maupun lingkungan. Berikut adalah beberapa faktor utama yang menyebabkan seseorang terjerumus dalam judi *online*:

a. Faktor Sosial dan Ekonomi

Judi *online* sering kali dikaitkan dengan faktor ekonomi yang mempengaruhi seseorang untuk terlibat di dalamnya. Banyak individu melihat judi sebagai cara cepat untuk mendapatkan uang, sementara yang lain terjerumus karena kondisi ekonomi yang sulit. Faktor ekonomi memainkan peran besar dalam mendorong seseorang untuk berjudi *online*. Kesulitan finansial, keinginan cepat kaya, dan kemudahan akses terhadap modal menjadi alasan utama orang terjebak dalam judi. Namun, dampak negatifnya sering kali jauh lebih besar, termasuk kebangkrutan, utang, dan hilangnya sumber penghasilan. Oleh karena itu, edukasi finansial dan

kesadaran akan risiko judi sangat penting untuk mencegah keterlibatan dalam aktivitas ini.

b. Faktor Situasional

Faktor situasional sangat berpengaruh terhadap keputusan seseorang untuk berjudi *online*. Mulai dari pengaruh sosial, akses teknologi, kondisi emosional, hingga faktor ekonomi, semua bisa menjadi pemicu seseorang untuk mulai atau terus berjudi. Kesadaran akan faktor-faktor ini dapat membantu individu menghindari jebakan judi *online* dan mencari alternatif yang lebih sehat untuk mengatasi masalah yang mereka hadapi.

c. Faktor Belajar

Faktor belajar berperan besar dalam membentuk kebiasaan judi *online*. Baik melalui pengalaman pribadi, pengaruh sosial, pemahaman yang keliru, atau kebiasaan yang berkembang seiring waktu, seseorang dapat dengan mudah terjebak dalam pola judi yang berulang. Kesadaran akan proses pembelajaran ini dapat membantu individu lebih kritis dalam menghadapi godaan judi *online* dan mencari alternatif hiburan yang lebih sehat.

2.5.4 Peraturan Mengenai Judi *Online*

Perjudian, termasuk judi *online*, dilarang keras di Indonesia dan diatur melalui berbagai peraturan perundang-undangan. Berikut adalah beberapa ketentuan hukum yang mengatur larangan dan sanksi terkait judi *online*:

1. Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP)

- a) Pasal 303 KUHP: Mengatur tentang tindak pidana perjudian dengan ancaman pidana penjara paling lama 10 tahun atau denda paling banyak Rp25 juta bagi siapa saja yang menawarkan atau memberi kesempatan

untuk berjudi, menjadikannya sebagai mata pencaharian, atau turut serta dalam perusahaan perjudian.

- b) Pasal 303 bis KUHP: Menetapkan bahwa barang siapa yang menggunakan kesempatan main judi yang diadakan dengan melanggar ketentuan Pasal 303, atau ikut serta main judi di tempat umum tanpa izin, diancam dengan pidana penjara paling lama 4 tahun atau denda paling banyak Rp10 juta.⁸

Perlu dicatat bahwa KUHP baru, yaitu Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana, telah disahkan dan akan mulai berlaku pada tahun 2026. Dalam KUHP baru ini, ketentuan mengenai perjudian diatur dalam Pasal 426 dan Pasal 427 dengan ancaman pidana yang lebih berat.⁹

2. Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian

Undang-undang ini menegaskan bahwa segala bentuk perjudian adalah tindak pidana yang harus diberantas. Pemerintah tidak lagi memberikan izin untuk penyelenggaraan perjudian, dan pelanggaran terhadap ketentuan ini dapat dikenakan sanksi pidana.

3. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) yang telah diubah dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016

- a) Pasal 27 ayat (2) UU ITE: Melarang setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, atau membuat dapat

⁸ I Gede Damma Vijananda et al., "Implementasi Pasal 303 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana Terkait Tindak Pidana Perjudian Cap Jiki Di Kabupaten Buleleng," *Komunitas Yustisia Universitas Pendidikan Ganesha Program Studi Ilmu Hukum* 4, no. 1 (2021): 116, <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/jatayu/article/view/33021>.

⁹ Barang Di et al., "Jurnal Fakultas Hukum UNSRAT Lex Administratum Vol. 12 No. 4. Mei 2024" 12, no. 4 (2024): 2.

diaksesnya informasi elektronik atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian.¹⁰

- b) Pasal 45 ayat (2) UU ITE: Menetapkan bahwa pelanggaran terhadap Pasal 27 ayat (2) diancam dengan pidana penjara paling lama 6 tahun dan/atau denda paling banyak Rp1 miliar.¹¹

4. Peraturan Pemerintah Nomor 9 Tahun 1981 tentang Pelaksanaan Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974

Peraturan ini menegaskan larangan pemberian izin penyelenggaraan segala bentuk dan jenis perjudian oleh pemerintah, baik di tempat umum maupun pribadi.

Dengan adanya berbagai peraturan tersebut, pemerintah Indonesia berkomitmen untuk memberantas segala bentuk perjudian, termasuk judi *online*, guna melindungi masyarakat dari dampak negatif yang ditimbulkan.¹²

2.6 Tinjauan tentang Pembuktian

Pembuktian dalam hukum adalah proses yang dilakukan untuk meyakinkan hakim tentang kebenaran suatu peristiwa atau fakta yang menjadi dasar dalam suatu perkara. Pembuktian berfungsi sebagai dasar untuk membuat putusan hukum yang adil dan berdasarkan fakta yang dapat dipercaya.

2.6.1 Sistem Pembuktian

Sistem pembuktian adalah aturan atau metode yang digunakan dalam proses peradilan untuk menilai alat bukti dan menentukan kebenaran suatu peristiwa

¹⁰ Luc Vinet and Alexei Zhedanov, "Uu Ite Nomor 19 Tahun 2016," *Journal of Physics A: Mathematical and Theoretical* 44, no. 8 (2011): 6.

¹¹ Vinet and Zhedanov, 11.

¹² Presiden Republik Indonesia, "Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 1974 Tentang Penertiban Perjudian," *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 1974 Tentang Penertiban Perjudian*, no. 14 (1974): 1–20, www.bphn.go.id.

hukum. Sistem ini bertujuan untuk memastikan bahwa putusan hakim didasarkan pada bukti yang sah dan meyakinkan.

Berbagai sistem pembuktian diterapkan dalam hukum, terutama dalam hukum pidana dan perdata. Berikut adalah beberapa sistem pembuktian yang umum digunakan:

a. Sistem Pembuktian Berdasarkan Undang-Undang Secara Positif (*Positive Wettelijk Bewijs Theorie*)

- Hakim hanya boleh memutuskan berdasarkan alat bukti yang telah ditentukan oleh undang-undang.
- Hakim tidak memiliki kebebasan dalam menilai bukti di luar yang ditentukan hukum.
- Contoh penerapan: Sistem ini pernah diterapkan pada hukum pidana Belanda di masa lalu.

b. Sistem Pembuktian Berdasarkan Undang-Undang Secara Negatif (*Negatief Wettelijk Bewijs Theorie*)

- Hakim harus memutus perkara berdasarkan alat bukti yang sah menurut undang-undang.
- Selain itu, hakim juga harus meyakini sendiri kebenaran fakta yang terbukti.
- Contoh penerapan: Sistem ini digunakan dalam hukum pidana Indonesia (Pasal 183 KUHAP), di mana terdakwa hanya dapat dihukum jika ada minimal dua alat bukti yang sah dan meyakinkan hakim.

c. Sistem Pembuktian Berdasarkan Keyakinan Hakim Semata (*Conviction Intime*)

- Putusan didasarkan sepenuhnya pada keyakinan hakim tanpa batasan alat bukti tertentu.
- Sistem ini memberikan kebebasan penuh kepada hakim tetapi berpotensi subjektif.
- Contoh penerapan: Dulu digunakan dalam sistem peradilan Eropa sebelum adanya pembatasan hukum yang lebih ketat.

d. Sistem Pembuktian Berdasarkan Keyakinan Hakim dengan Alasan Objektif (*Conviction Raisonnée*)

- Hakim bebas menilai bukti tetapi harus memberikan alasan objektif yang logis dan dapat dipertanggungjawabkan.
- Sistem ini sering digunakan dalam hukum perdata dan memberikan fleksibilitas dengan tetap mempertimbangkan bukti yang ada.

Sistem Pembuktian dalam Hukum Indonesia terbagi menjadi 2 yaitu:

1) Hukum Pidana (KUHP - Pasal 183)

Menganut sistem pembuktian secara negatif berdasarkan undang-undang.

Dan memiliki syarat pembedaan yaitu:

- Minimal dua alat bukti yang sah harus terpenuhi (Pasal 184 KUHP).
- Hakim harus memiliki keyakinan bahwa terdakwa benar-benar bersalah.

2) Hukum Perdata (KUHP - Pasal 1865)

Hukum Perdata menggunakan sistem pembuktian beban pembuktian seperti:

- Pihak yang mendalilkan suatu peristiwa hukum harus membuktikannya.
- Hakim memiliki kebebasan menilai bukti berdasarkan keyakinannya tetapi harus tetap berpegang pada alat bukti yang sah.¹³

2.6.2 Macam-macam Alat Bukti

Alat bukti dalam hukum berfungsi untuk membuktikan suatu peristiwa atau tindakan dalam proses peradilan. Berdasarkan Pasal 184 ayat (1) KUHAP (Kitab Undang-Undang Hukum Acara Pidana), alat bukti yang sah meliputi:

1. Keterangan saksi – Pernyataan dari seseorang yang melihat, mendengar, atau mengalami sendiri suatu peristiwa hukum.
2. Keterangan ahli – Pendapat seorang ahli dalam bidang tertentu yang memiliki keterkaitan dengan perkara yang diperiksa.
3. Surat – Dokumen tertulis yang dapat digunakan sebagai bukti, seperti akta otentik, surat perjanjian, atau dokumen resmi lainnya.
4. Petunjuk – Fakta atau keadaan tertentu yang dapat membantu hakim dalam mengambil keputusan.
5. Keterangan terdakwa – Pernyataan dari terdakwa yang dapat dipertimbangkan dalam proses pembuktian, tetapi tidak dapat digunakan sebagai satu-satunya dasar untuk memutus perkara.

Selain alat bukti dalam KUHAP, hukum perdata juga mengenal alat bukti lain seperti bukti elektronik berdasarkan UU ITE (Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik).¹⁴

¹³ M. Prodjohamidjojo, *Tanya Jawab KUHAP*, Penerbit Chalia Indonesia, Jakarta, hal. 123.

2.6.3 Pembuktian Kasus *Cybercrime*

Pembuktian dalam kasus *cybercrime* (kejahatan siber) memiliki tantangan tersendiri karena bukti yang digunakan biasanya bersifat digital. Dalam hukum di Indonesia, pembuktian kasus *cybercrime* diatur dalam KUHAP, UU ITE (Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik), serta peraturan terkait lainnya.

Alat Bukti dalam Kasus *Cybercrime* berdasarkan Pasal 184 KUHAP meliputi:

1. Keterangan Saksi – Misalnya, saksi yang melihat atau mengetahui kejadian, seperti korban *phising* atau penipuan *online*.
2. Keterangan Ahli – Biasanya dari ahli forensik digital yang menganalisis bukti elektronik, seperti *log server*, metadata file, atau jejak digital lainnya.
3. Surat atau Dokumen Elektronik – Termasuk rekaman percakapan, *email*, tangkapan layar (*screenshot*), log aktivitas di *website* atau media sosial, dan dokumen digital lainnya yang bisa dijadikan bukti.
4. Petunjuk – Misalnya, pola transaksi mencurigakan, jejak digital yang mengarah ke pelaku, atau data yang ditemukan melalui investigasi digital forensik.
5. Keterangan Terdakwa – Pengakuan terdakwa yang diperkuat dengan bukti lain.

Bukti Elektronik dalam *Cybercrime* diakui sebagai alat bukti sah berdasarkan Pasal 5 Ayat (1) UU ITE, termasuk:

- *Email*, rekaman suara, atau video yang berkaitan dengan kejahatan.

¹⁴ Natralia Prameswari, Samirah, and Yuliati Sri Wahyuningsih, “Kedudukan Alat Bukti Petunjuk Di Ranah Hukum Acara Pidana,” Jurnal Verstek 3, no. 2 (2015):hal 1–10.

- *Log* transaksi digital atau histori pembayaran.
- Data *IP Address* dan *log aktivitas* pengguna.
- Jejak digital dari media sosial atau situs *web*.

Proses Pembuktian dalam Kasus *Cybercrime* harus melalui tahapan sebagai berikut:

1. Pelacakan Jejak Digital → Menelusuri alamat *IP*, metadata, atau *log* aktivitas pengguna.
2. Forensik Digital → Melakukan analisis perangkat (HP, laptop, server) untuk mendapatkan bukti.
3. Validasi Bukti Elektronik → Melalui ahli forensik untuk memastikan keabsahan bukti.
4. Penguatan dengan Alat Bukti Lain → Bukti digital diperkuat dengan saksi, keterangan ahli, dan dokumen lain.¹⁵

2.6.3.1 Pengertian Informasi Elektronik dan Transaksi Elektronik

a. Informasi Elektronik

Menurut Pasal 1 Ayat (1) UU ITE (Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik), Informasi Elektronik adalah satu atau sekumpulan data elektronik, termasuk tulisan, suara, gambar, peta, rancangan, foto, *email*, *telegram*, huruf, tanda, angka, kode akses, simbol, atau perforasi yang memiliki makna atau dapat dipahami oleh orang yang mampu memahaminya.

Secara sederhana, informasi elektronik adalah segala bentuk informasi yang dibuat, dikirim, diterima, atau disimpan dalam bentuk elektronik.

¹⁵ M. Yustia, “Pembuktian Dalam Hukum Pidana Indonesia Terhadap *Cyber Crime*,” *Pranata Hukum* 5, no. 2 (2010): 26724.

b. Transaksi Elektronik

Menurut Pasal 1 Ayat (2) UU ITE (Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik), Transaksi Elektronik adalah perbuatan hukum yang dilakukan dengan menggunakan komputer, jaringan komputer, dan media elektronik lainnya.

Transaksi elektronik adalah segala bentuk transaksi yang dilakukan secara digital atau online, baik dalam aktivitas bisnis, keuangan, maupun layanan publik.

2.6.3.2 Pembuktian Kasus *Cybercrime*

Pembuktian dalam kasus cybercrime memiliki tantangan unik karena alat bukti yang digunakan sering kali berbentuk bukti digital. Di Indonesia, pembuktian kejahatan siber diatur dalam KUHAP (Kitab Undang-Undang Hukum Acara Pidana) dan UU ITE (Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik).

Pembuktian dalam kasus cybercrime sangat bergantung pada bukti elektronik dan keahlian forensik digital. Oleh karena itu, penyidik perlu memiliki keterampilan khusus dalam menangani data digital, serta bekerja sama dengan penyedia layanan internet dan ahli siber untuk memastikan bukti yang diperoleh valid di pengadilan.