

**PEMBUKTIAN TINDAK PIDANA PERJUDIAN MELALUI  
MEDIA INTERNET MENURUT UNDANG-UNDANG  
NOMOR 11 TAHUN 2008**



**SKRIPSI**

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat  
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Hukum  
Program Studi Hukum Program Sarjana**

**OLEH:**

**RAMLI RINALDI**  
**NIM : 50 2018 362**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALEMBANG  
FAKULTAS HUKUM  
2022**



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALEMBANG**  
**FAKULTAS HUKUM**

**PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN**

**JUDUL SKRIPSI : TINDAK PIDANA PERJUDIAN MEDIA INTERNET  
MENURUT UNDANG-UNDANG NOMOR 11 TAHUN  
2008**



**NAMA : Ramli Rinaldi**  
**NIM : 50 2018 362**  
**PROGRAM STUDI : Hukum Program Sarjana**  
**PROGRAM KEKHUSUSAN : Hukum Pidana**

**Pembimbing,**  
**1. Luil Maknun, SH., MH**  
**2. Hj. Susiana Kifli, SH., MH**

**Palembang, 22 Februari 2022**

**PERSETUJUAN OLEH TIM PENGUJI:**

**Ketua : Dr. Reny Okpirianti, SH., M.Hum**

**Anggota : 1. Rusniati, SE., SH., MH**

**2. Hj. Yonani, SH., MH**

**DISAHKAN OLEH**  
**DEKAN FAKULTAS HUKUM**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALEMBANG**



**Dr. Nur Husni Emilson, SH., Sp.N., MH**  
**NBM/NIDN : 858994/0217086201**

## SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ramli Rinaldi  
Tempat / Tanggal Lahir : Campang Tiga / 26 Oktober 1993  
NIM : 502018362  
Program Studi : Ilmu Hukum  
Program Kekhususan : Hukum Pidana

Menyatakan, bahwa karya ilmiah/skripsi saya yang berjudul : **PEMBUKTIAN TINDAK PIDANA PERJUDIAN MELALUI MEDIA INTERNET MENURUT UNDANG – UNDANG NOMOR 11 TAHUN 2008** adalah bukan merupakan karya tllis orang lain, baik sebagian maupun keseluruhan, kecuali dalam bentuk kutipan yang teah saya sebutkan sumbernya.

Demikianlah surat pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya dan apabila pernyataan ini tidak benar, saya bersedia menerima sanksi akademik yang berlaku di Fakultas Hukum Universitas Muhammadiyah Palembang.

Palembang,



Ramli Rinaldi



Motto :

- **JANGAN MENUNGGU KARENA TAK AKAN ADA WAKTU YANG TEPAT MULAILAH DARI SEKARANG DAN BERUSAHALAH DENGAN SEGALA YANG ADA. SEIRING WAKTU, AKAN ADA CARA YANG LEBIH BAIK ASALKAN TETAP BERUSAHA**

**SKRIPSI INI KU PERSEMBAHKAN UNTUK :**

- **KEDUA ORANG TUAKU TERCINTA AHMAR D.S DAN MAIMUNAH YANG SELALU KUDOAKAN, KU BANGGAKAN DAN SENANTIASA MENDOAKAN, MENDUKUNG DAN MENGHARAPKAN KEBERHASILANKU**
- **ADIK-ADIKKU TERSAYANG, NOVITA SARI, YENI YARSIH, FITRI YANI, DAN FITRI YANA YANG TELAH MENGHIBUR DAN MEMBERIKAN MOTIFASI SEHINGGA AKU DAPAT MENYELESAIKAN PENDIDIKAN INI, TERUTAMA UNTUK ADIKKU NOVITA SARI YANG TELAH MEMBANTU BIAYA KULIAH DAN MEMBANTU MENYELESAIKAN SKRIPSI INI**
- **PEMBIMBINGKU LUIL MAKNUN,SH,MH DAN HJ. SUSIANA KIFLLSH,MH YANG TELAH MEMBIMBING SELAMA PENULISAN SKRIPSI INI SAMPAI DENGAN SELESAI HANYA ALLAH SWT YANG MAMPU MEMBALASNYA**
- **SAHABAT-SAHABATKU SE ANGKATAN YANG TELAH MEMBANTU SELAMA PERJALANAN BANGKU KULIAHKU**
- **AGAMAKU, ALMAMETERKU, BANGSAKU, DAN NEGARAKU**



## ABSTRAK

# PEMBUKTIAN TINDAK PIDANA PERJUDIAN MELALUI MEDIA INTERNET MENURUT UNDANG-UNDANG NOMOR 11 TAHUN 2008

Oleh

**Ramli Rinaldi**

Salah satu jenis tindak pidana di dunia internet adalah judi dengan menggunakan media internet. Dalam penelitian ini menggunakan studi kasus Putusan PN No 1283/PID.B/2013/PN PLG. Dari kasus tersebut hakim dalam menjatuhkan putusan akan selalu berpedoman pada hasil pembuktian. Pembuktian ini dilakukan demi kepentingan hakim yang harus memutus perkara disertai dengan bukti yang konkret. Sehingga penulis melakukan penelitian ini untuk mengetahui bagaimanakah pembuktian tindak pidana perjudian dan penerapan pasal dalam surat dakwaan perkara tindak pidana perjudian melalui media *internet* (Studi Kasus Putusan Pengadilan Negeri Klas IA Khusus Kota Palembang No 1283/Pid.B/2013/PN.PLG).

Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian normatif yaitu dengan mengumpulkan data dari bahan-bahan hukum yang sudah diklasifikasikan dengan menitik beratkan kepada studi kepustakaan dan ditunjang data primer berupa wawancara dengan narasumber.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan cara pembuktian terhadap kasus perkara judi dengan media internet digunakan alat bukti di persidangan berupa (saksi dari kepolisian, pihak bank, dan pacar terdakwa), keterangan terdakwa, petunjuk, surat dan barang bukti elektronik yang ditemukan dan kemudian digunakan untuk membuktikan tindak pidana yang didakwakan kepada terdakwa. Serta dalam penerapan pasal dalam surat dakwaan Hakim menilai perbuatan terdakwa telah memenuhi semua unsur tindak pidana yang ada di dakwaan kesatu dan kedua saja sedangkan pertimbangan penuntut umum dalam penerapan pasal surat dakwaan tersebut adalah supaya terdakwa tidak dapat lepas dari segala dakwaan sehingga jaksa menggunakan format surat dakwaan kumulatif subsidaritas, dengan konsekuensi semua dakwaan tersebut harus dibuktikan.

Kata Kunci : Pembuktian, Perjudian, Internet



## KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah kepada Allah SWT, atas rahmat dan petunjuk yang telah diberikan-nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **Pembuktian Tindak Pidana Perjudian Melalui Media Internet Menurut Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008.**

Penulisan skripsi ini disusun guna melengkapi persyaratan untuk mendapatkan Gelar Sarjana Hukum Strata Satu Pada Program Studi Ilmu Hukum Pidana Fakultas Hukum Universitas Muhammadiyah Palembang.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penulisan skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan dan jauh dari kesempurnaan untuk itu kritik dan saran dari pembaca sangat diharapkan dan diterima dengan senang hati.

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat :

1. Dr. Abid Djazuli,SE.,MM. Rektor Universitas Muhammadiyah Palembang beserta jajarannya.
2. Bapak Dr. Nur Husni Emilson,SH.,Sp.N.,MH. Dekan Fakultas Hukum Universitas Muhammadiyah Palembang beserta stafnya.
3. Bapak/ibu wakil Dekan Fakultas Hukum Universitas Muhammadiyah Palembang
4. Bapak Yudistira Rusydi,SH.,M.Hum. Ketua Prodi Ilmu Hukum Fakultas Hukum Universitas Muhammadiyah Palembang
5. Ibu Hj. Yonani,SH.,MH. Selaku Dosen Pembimbing Akademik
6. Ibu Luil Maknun,SH.,MH dan Ibu Hj. Susiana Kifli,SH.,MH selaku Dosen Pembimbing Skripsi
7. Bpa/Ibu Dosen Fakultas Hukum Universitas Muhamamdiyah Palembang

8. Kedua orang tuaku dan saudara-sadarku terkasih
9. Teman-teman seperjuang di angkatan 2018
10. Seluruh rekan kerja di Fakultas Hukum Universitas Muhamamdiyah Palembang.

Akhir kata penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak dan dapat memberikan sumbangan ilmu kepada almameter tercinta.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Penulis,



Ramli Rinaldi

# DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	ii
<b>SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS SKRIPSI</b> .....	iv
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	v
<b>HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN</b> .....	vi
<b>ABSTRAK</b> .....	vii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	ix
 <b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang.....	1
B. Permasalahan .....	7
C. Ruang Lingkup Dan Tujuan .....	8
D. Kerangka Koseptual .....	9
E. Metode Penelitian .....	10
F. Sistematika Penulisan .....	11
 <b>BAB II TINJAUAN PUSTAK</b>	
A. Tinjauan Mengenai Sistem Pembuktian .....	13
B. Tinjauan Mengenai Tindak Pidana .....	15
C. Tinjauan Mengenai Informasi dan Transaksi Elektronik.....	17
D. Hukum <i>Cyber Crime</i> .....	18



E. Kajian Mengenai Tindak Pidana Judi Menurut KUHP dan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 .....	21
--	----

### **BAB III PEMBAHASAN**

A. Pembuktian Tindak Pidana perjudian melalui media <i>internet</i> ..	27
B. Penerapan pasal dalam surat dakwaan perkara tindak pidana perjudian melalui media <i>internet</i> .....	51

### **BAB IV PENUTUP**

A. Kesimpulan .....	61
B. Saran .....	62

### **DAFTAR PUSTAKA**

### **LAMPIRAN-LAMPIRAN**

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Globalisasi telah menjadi pendorong lahirnya era perkembangan teknologi informasi. Fenomena kecepatan perkembangan teknologi informasi ini telah merebak di seluruh penjuru dunia. Tidak hanya negara maju saja, namun negara berkembang juga telah memacu perkembangan teknologi informasi pada masyarakatnya masing-masing, sehingga teknologi informasi mendapatkan kedudukan yang penting bagi kemajuan sebuah bangsa.<sup>1</sup>

Seiring dengan perkembangan kebutuhan masyarakat di dunia, teknologi informasi (*information technology*) memegang peran penting, baik di masa kini maupun di masa mendatang. Teknologi informasi diyakini membawa keuntungan dan kepentingan yang besar bagi negara-negara di dunia. Setidaknya ada dua hal yang membuat teknologi informasi dianggap begitu penting dalam memacu pertumbuhan ekonomi dunia. *Pertama*, teknologi informasi mendorong permintaan atas produk-produk teknologi informasi itu sendiri, seperti komputer, modem, sarana untuk membangun jaringan *internet* dan sebagainya. *Kedua*, adalah memudahkan transaksi bisnis terutama bisnis keuangan di samping bisnis-bisnis lainnya.<sup>2</sup> Dengan demikian, teknologi informasi telah berhasil memicu dan memacu perubahan tatanan kebutuhan hidup masyarakat di bidang sosial dan ekonomi, yang notabene sebelumnya bertransaksi ataupun bersosialisasi secara

---

<sup>1</sup> Budi Suhariyanto, *Tindak Pidana Teknologi Informasi (cybercrime)*, Rajawali Press, Jakarta 2012, hlm 2

<sup>2</sup> Agus Rahardjo, *Cybercrime-Pemahaman dan Upaya Pencegahan Kejahatan Berteknologi*, Citra Aditya Bakti, Bandung, 2002, hlm 1



konvensional menuju transaksi ataupun sosialisasi secara elektronik. Hal ini dinilai lebih efektif dan efisien.

Teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah perilaku masyarakat dan peradaban manusia secara global. Di samping itu, perkembangan teknologi informasi telah menyebabkan dunia menjadi tanpa batas (*borderless*) dan menyebabkan perubahan sosial yang secara signifikan berlangsung secara cepat. Teknologi informasi saat ini menjadi pedang bermata dua, karena selain memberikan kontribusi bagi peningkatan kesejahteraan, kemajuan dan peradaban manusia, sekaligus menjadi sarana efektif perbuatan melawan hukum.<sup>3</sup>

Kemudahan yang diperoleh melalui *internet* tentunya tidak menjadi jaminan bahwa aktivitas yang dilakukan di media tersebut adalah aman atau tidak melanggar norma. Di situlah kita harus jeli dalam melihat permasalahan yang berkembang di dalam masyarakat.

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

---

<sup>3</sup> Ahmad Ramli, *Cyber law dan HAKI dalam Sistem Hukum Indonesia*, Refika Aditama, Bandung, 2004 hlm 1

maupun global (*internet*) dengan memanfaatkan teknologi informasi berbasis sistem komputer yang merupakan sistem elektronik yang dapat dilihat secara virtual. Permasalahan hukum yang sering kali dihadapi adalah ketika terkait dengan penyampaian informasi, komunikasi dan/atau transaksi secara elektronik, khususnya dalam hal pembuktian dan hal yang terkait dengan perbuatan hukum yang dilaksanakan melalui sistem elektronik.<sup>4</sup>

Perkembangan teknologi informasi khususnya teknologi media *internet* tidak hanya memenuhi kebutuhan dan memberikan kenyamanan bagi masyarakat yang menginginkan sesuatu yang praktis tapi juga menyebabkan munculnya jenis-jenis kejahatan baru, yaitu dengan memanfaatkan komputer dan media *internet* sebagai modus operandi. Melalui media *internet* beberapa jenis tindak pidana semakin mudah untuk dilakukan seperti, kejahatan manipulasi data, spionase, sabotase, provokasi, *money laundering*, *hacking*, pencurian *software* maupun perusakan *hardware* dan kejahatan judi dengan menggunakan media *internet*.<sup>5</sup>

Kejahatan perjudian termasuk kejahatan yang hampir semua lapisan masyarakat bisa melakukannya, mulai dari orang tua maupun remaja. Banyak terjadi sekarang ini adalah perjudian melalui media *online*. Kejahatan perjudian yang biasanya dilakukan menggunakan alat atau barang, sekarang bisa dilakukan melalui media *internet*. Menggunakan seperangkat komputer lengkap dengan sarana *internet* yang terhubung dengan komputer lain, orang bisa mengakses

---

<sup>4</sup> Penjelasan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, Paragraf 2

<sup>5</sup> Agus Rahardjo, *Op.Cit*, hlm 213



*website* yang telah berisi permainan-permainan yang merupakan sarana untuk melakukan perjudian.<sup>6</sup>

Banyak jenis permainan yang dapat diakses untuk melakukan perjudian, tapi tidak sedikit yang bisa dibuktikan dan dapat dengan mudah diidentifikasi, tidak demikian halnya untuk kejahatan yang dilakukan dengan menggunakan komputer. Banyak situs yang dapat diakses untuk melakukan perjudian contohnya *online gambling*, atau *online casino* dalam situs *www.altavista.com* atau *www.lycos.com*.

Para pembuat situs perjudian yang beredar di media *internet* sebagian besar merupakan orang asing atau bukan orang indonesia yang berada di luar negeri seperti di amerika atau negara-negara maju lainnya, membuat adanya keterbatasan kemampuan para penegak hukum di indonesia dalam menindak tegas kejahatan perjudian melalui media *online*. Para pengguna dengan bebas mengakses situs-situs perjudian yang memang dibuat gampang untuk diakses.<sup>7</sup>

Permainan game *online* yang cukup marak di internet dan berpeluang dijadikan ajang judi adalah poker. Selama tak ditukar dengan benda materil maupun uang, permainan tersebut tak bisa dikategorikan judi, serta judi bola.

Adapun aktivitas perjudian melauai media *online* yang dapat ditindak oleh pihak penegak hukum di indonesia adalah penyedia jasa perjudian yang dilakukan para pemilik warung *internet* (warnet). Permainan dikendalikan oleh Server yang juga adalah penjaga warnet itu sendiri. Server adalah orang yang mengakses situs perjudian yang akan disambungkan ke beberapa komputer yang terpasang di

---

<sup>6</sup> [http://Judi Internet/Cyber Crime 'Judi Online'.htm](http://Judi%20Internet/Cyber%20Crime%20'Judi%20Online'.htm), diakses tanggal 4 November 2013

<sup>7</sup> *Ibid*

warnet. Perjudian melalui media *online* ini dilakukan di sebuah warung *internet* atau warnet yang mempunyai banyak komputer dan semua terhubung dengan internet yang akan menghubungkan pemain satu dengan yang lainnya.

Perkembangan teknologi informasi termasuk kedalamnya tindak pidana judi dengan menggunakan media internet ini tidak diikuti dengan kemampuan pemerintah untuk mengimbangnya sehingga sulit untuk mengendalikannya.<sup>8</sup> Munculnya beberapa kasus *Cybercrime* di Indonesia telah menjadi ancaman stabilitas kamtibmas dengan eskalatif yang cukup tinggi. Pemerintah dengan perangkat hukumnya belum mampu mengimbangi teknik kejahatan yang dilakukan dengan teknologi komputer khususnya di jaringan *internet*.

Hal ini memberikan tantangan tersendiri bagi perkembangan hukum di Indonesia. Hukum di Indonesia dituntut untuk dapat menyesuaikan dengan perubahan sosial yang terjadi. Perubahan-perubahan sosial dan perubahan hukum atau sebaliknya tidak selalu berlangsung bersama-sama. Artinya pada keadaan tertentu perkembangan hukum mungkin tertinggal oleh perkembangan unsur-unsur lainnya dari masyarakat serta kebudayaannya atau mungkin hal yang sebaliknya.<sup>9</sup>

Permasalahan kejahatan di dunia maya selama ini tidak pernah di atur dalam Kitab Undang- Undang Hukum Pidana (KUHP) . Oleh karena itu untuk mengatasi kekosongan Hukum, maka pada tahun 2008 di bentuk suatu Undang-Undang tentang Informasi dan Transaksi elektronik Nomor 11 tahun 2008 yang di dalamnya mengatur berbagai aktivitas yang dilakukan dan terjadi di dunia maya

---

<sup>8</sup> Agus Rahardjo, *Op. Cit*, hlm.213

<sup>9</sup> Merry Magdalena dan Maswigrantoro Roes Setyadi, *Cyberlaw Tidak Perlu Takut*, (Yogyakarta:Andi,2007), hlm.82



(*cyberspace*), termasuk pelanggaran hukum yang terjadi. Sebelum ada Undang-Undang tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, tindak pidana perjudian telah diatur dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP), dalam hal ini termuat pada Pasal 303 (KUHP) dan Pasal 303 bis KUHP. Menurut Pasal 303 KUHP, yang dihukum adalah pihak yang mengadakan atau memberi kesempatan bermain judi sebagai mata pencaharian, pihak yang sengaja memberi kesempatan bermain judi kepada umum serta turut bermain judi sebagai mata pencaharian. Sementara itu, Pasal 303 bis KUHP diterapkan pada orang yang mempergunakan kesempatan untuk bermain judi sebagaimana diatur dalam Pasal 303 KUHP di atas. Tindak pidana yang diatur dalam Pasal 303 dan Pasal 303 bis KUHP di atas hanya meminta aparat untuk membuktikan bahwa telah terjadi perjudian dan orang yang ditangkap adalah bandarnya, atau setidaknya terlibat dalam suatu praktik perjudian.

Setelah perkembangan teknologi yang memunculkan jenis kejahatan baru di bidang informasi dan transaksi elektronik, tindak pidana judi yang menggunakan media *internet* diatur didalam pasal 27 ayat (2) dan pasal 45 ayat (1) Undang-Undang Nomor 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi elektronik.

Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang tentang Informasi dan Transaksi elektronik ini mengatur tentang perbuatan yang dilarang berkaitan dengan tindak pidana judi dengan menggunakan media *internet*.

Berikut merupakan bunyi pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi elektronik :

*“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”*

Sedangkan pasal 45 ayat (1) Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik ini mengatur tentang sanksi yang dilarang berkaitan dengan perbuatan yang dilarang di dalam ketentuan dari pasal 27 ayat (2) Undang-Undang ini.

Berikut bunyi dari pasal 45 ayat (1) Undang- Undang Nomor 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi elektronik:

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

Khusus di Kota Palembang, terdapat kasus yang terjadi yang dikategorikan kedalam tindak pidana judi dengan menggunakan media *internet*, contohnya adalah perkara judi no 1283/PID.B/2013/PN.PLG dengan terdakwa berinisial AT alias IK, yang didakwa melanggar pasal 45 ayat (1) jo pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (kedua pasal tersebut berkaitan dengan tindak pidana perjudian dengan media internet), yang sekarang telah diproses ke Pengadilan Negeri Palembang dan telah divonis bersalah atas tuduhan yang didakwakan kepadanya.<sup>10</sup>

Dalam perkara judi dengan menggunakan media internet yang ada di PN Palembang ini, pelaku AT didakwa dengan menggunakan dakwaan primer yaitu melanggar Pasal 303 ke-1 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana dalam dakwaan

---

<sup>10</sup> Data diambil di Pengadilan Negeri Palembang, November 2013



Kesatu Primair dan Tindak Pidana “turut serta melakukan perbuatan dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik yang memiliki muatan perjudian” melanggar Pasal 45 ayat (1) Jo Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang R.I Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik jo Pasal 55 ayat (1) ke-1 KUHP dalam Dakwaan Kedua dan Tindak Pidana “Pencucian Uang” melanggar Pasal 5 Jo pasal 10 Undang-undang RI Nomor 8 tahun 2010 Tentang Pencegahan dan Pemberantasan Tindak Pidana Pencucian Uang dalam Dakwaan Ketiga Lebih Subsidair.<sup>11</sup>

Dalam surat dakwaan perkara judi dengan menggunakan media internet di atas menimbulkan pertanyaan, mengapa dalam dakwaan kesatu dari surat dakwaan tersebut dipakai pasal 303 KUHP tentang perjudian, sedangkan perkara ini termasuk ke dalam perkara judi dengan menggunakan media internet (dimana dalam *locus delicti* terjadi di dunia internet) yang diatur di luar Kitab Undang-Undang Hukum Pidana dan diatur tersendiri didalam Undang-Undang No 11 Tahun 2008 tentang Teknologi Informasi.

Berdasarkan uraian tersebut diatas, maka penulis tertarik untuk meneliti dan mengkaji masalah tersebut sebagai bentuk karya ilmiah (Tesis) yang berkaitan dengan **“PERTANGGUNGJAWABAN PIDANA PELAKU PERJUDIAN DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA INTERNET (STUDI KASUS PUTUSAN PN NO 1283/PID.B/2013/PN.PLG PENGADILAN NEGERI KELAS IA KHUSUS KOTA PALEMBANG) .**

---

<sup>11</sup> Berdasarkan Surat Pelimpahan Perkara Acara Pemeriksaan Biasa tanggal 27 Agustus 2013 Nomor : B-401/N.6.10/Ep.2/08/2013 dengan terdakwa Aidil Tabrani

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian pada latar belakang tersebut di atas, maka rumusan masalah yang akan dibahas adalah:

1. Bagaimana penerapan pasal dalam surat dakwaan perkara tindak pidana judi dengan menggunakan media *internet*?
2. Bagaimana pembuktian terhadap tindak pidana judi dengan menggunakan media *internet*?

## **C. Ruang Lingkup**

Agar pembahasan tesis tidak menyimpang dari pokok permasalahan yang telah dijabarkan, maka ruang lingkup dalam penelitian tesis ini adalah bidang Hukum Pidana yang dititik beratkan pada Pertanggungjawaban Pidana Pelaku Perjudian Dengan Menggunakan Media Internet (Studi Kasus Putusan PN No 1283/Pid.B/2013/Pn.Plg Pengadilan Negeri Kelas IA Khusus Kota Palembang) , selain itu tidak menutup kemungkinan menyinggung hal lain yang ada hubungannya dengan permasalahan yang dibahas dalam tesis ini.

## **D. Tujuan Dan Manfaat Penelitian**

### **1. Tujuan Penelitian**

- a. Untuk menjelaskan mengenai penerapan pasal dalam surat dakwaan perkara judi dengan menggunakan media *internet*.
- b. Untuk menjelaskan mengenai pembuktian tindak pidana judi dengan menggunakan media *internet*.



## 2. Manfaat Penelitian

Secara teoritis penelitian yang akan dilakukan ini diharapkan mempunyai manfaat:

- a. Dapat memberikan manfaat bagi perkembangan ilmu hukum di bidang hukum pidana pada umumnya dan khususnya perkembangan mengenai tindak pidana judi dengan menggunakan media *internet*.
- b. Dapat memberikan informasi mengenai pertimbangan dalam penerapan pasal, dan pembuktian terhadap tindak pidana judi dengan menggunakan media *internet*.

Secara Praktis penelitian yang akan dilakukan ini diharapkan mempunyai manfaat:

- a. Dapat memberikan solusi terhadap permasalahan tindak pidana judi dengan menggunakan media *internet* yang terjadi sekarang.
- b. Dapat memberikan saran dan masukan kepada penegak hukum, dan pihak yang terkait dalam upaya penegakan hukum terhadap permasalahan tindak pidana judi dengan menggunakan media *internet*.
- c. Dapat memberikan pengetahuan bagi masyarakat pada umumnya tentang permasalahan yang ada serta pihak- pihak yang terkait seperti terdakwa tindak pidana judi dengan menggunakan media *internet*, aparat penegak hukum, media dan lain -lain.

## E. Kerangka Teori

Untuk membahas permasalahan dalam tulisan ini, maka penulis akan mendasarkan pada teori :

### 1. Teori Pertanggungjawaban pidana

Seseorang yang melakukan suatu perbuatan kemudian dijatuhi pidana sebagaimana yang telah diancamkan kepadanya, tergantung dari soal apakah dalam melakukan perbuatan tersebut dia mempunyai kesalahan atau tidak. Kesalahan (*schuld*) pada hakikatnya adalah pertanggungjawaban pidana. Bahwa untuk pertanggungjawaban pidana tidak cukup dengan dilakukannya perbuatan pidana saja, akan tetapi disamping itu harus ada kesalahan, atau sikap bathin yang dapat dicela, ternyata pula dalam azas hokum yang tidak tertulis : Tidak dipidana jika tidak ada kesalahan. (*Geen straf zonder schuld, ohne Schuld keine Strafe*).<sup>12</sup>

Dapat pula dikatakan : Orang tidak mungkin dipertanggungjawabkan dan dijatuhi hukuman kalau tidak melakukan perbuatan pidana, ia tidak selalu dapat dipidana. Tetapi meskipun ia melakukan perbuatan pidana ia tidak selalu dapat dipidana. Orang yang melakukan perbuatan pidana akan dipidana, apabila ia mempunyai kesalahan. Kapankah orang dapat dikatakan mempunyai kesalahan. Hal inilah yang dibicarakan dalam masalah pertanggungjawaban pidana ini.<sup>13</sup>

Di bawah ini beberapa pendapat dari pakar hukum pidana tentang kesalahan (*schuld*) yang pada hakikatnya adalah pertanggungjawaban pidana.<sup>14</sup>

---

<sup>12</sup> Djoko Prakoso, *Hukum Penitensier Indonesia*, Liberty, Yogyakarta, 1988, hlm. 98

<sup>13</sup> *Ibid*

<sup>14</sup> Teguh Prasetyo, *Hukum Pidana*, RajaGrafindo, Jakarta, 2001, hlm. 78-79

a. Metzger:

Kesalahan adalah keseluruhan syarat yang memberi dasar untuk adanya pencelaan pribadi terhadap pelaku hukum pidana.

b. Simons:

Kesalahan adalah terdapatnya keadaan psikis tertentu pada seseorang yang melakukan tindak pidana dan adanya hubungan antara keadaan tersebut dengan perbuatan yang dilakukan, yang sedemikian rupa hingga orang itu dapat dicela karena melakukan perbuatan tadi. Berdasarkan pendapat ini dapat disimpulkan adanya dua hal disamping melakukan tindak pidana, yaitu:

1. keadaan psikis tertentu;
2. hubungan tertentu antara keadaan psikis dengan perbuatan yang dilakukan hingga menimbulkan celaan.

Dalam hukum pidana, yang dimaksud dengan “kesalahan” atau “pertanggungjawaban” itu adalah suatu pertanggungjawaban menurut hukum pidana (*verantwoordelijkheid volgens het strafrecht*). Sebetulnya menurut etika, tiap orang bertanggungjawab atas segala perbuatannya. Tetapi dalam bidang hukum pidana, hanya kelakuan yang dapat menyebabkan hal hakim pidana menjatuhkan hukuman dapat dipertanggungjawabkan kepada pembuat. Pertanggungjawaban itu adalah pertanggungjawaban pidana.<sup>15</sup>

Pertanggungjawaban pidana ditentukan berdasar pada kesalahan pembuat (*liability based on fault*), dan bukan hanya dengan dipenuhinya seluruh unsur suatu tindak pidana. Dengan demikian, kesalahan ditempatkan sebagai faktor

---

<sup>15</sup> Djoko Prakoso, *Op.cit*, hlm.102



penentu pertanggungjawaban pidana dan tidak hanya dipandang sekedar unsur mental dalam tindak pidana. Konsepsi yang menempatkan kesalahan sebagai faktor penentu pertanggungjawaban pidana, juga dapat ditemukan dalam *common law* sistem, berlaku maksim latin yaitu *actus non est reus, nisi mens sit rea*. Suatu kelakuan tidak dapat dikatakan sebagai suatu kejahatan tanpa kehendak jahat, pada satu sisi doktrin ini menyebabkan adanya *mens rea* merupakan suatu keharusan dalam tindak pidana. Pada sisi lain, hal ini menegaskan bahwa untuk dapat mempertanggungjawabkan seseorang karena melakukan tindak pidana, sangat ditentukan oleh adanya *mens rea* pada diri orang tersebut<sup>16</sup>.

Adapun unsur-unsur pertanggungjawaban pidana adalah :<sup>17</sup>

1. Melakukan perbuatan yang melawan hukum atau perbuatan pidana.
2. Untuk adanya pidana pelaku harus mampu bertanggung jawab.
3. Mempunyai suatu bentuk kesalahan.
4. Tidak adanya alasan pemaaf.

Unsur pertanggungjawaban pidana dalam bentuk melakukan perbuatan melawan hukum atau *wederrechtelijkheid* sebagai syarat mutlak dari tiap-tiap melakukan perbuatan pidana. Jika sifat melawan hukum perbuatan pidana tersebut tidak dilakukan, maka menurut Vos, Jonkers dan Langemeyer dalam hal ini harus dilepas dari segala tuntutan (*onslag van recht-vervolging*). Menurut Vos,

---

<sup>16</sup> Chairul Huda, *Hukum Internasional, Pengantar Hukum Bangsa-Bangsa*, Djambatan, Jakarta, 2004, hlm.4

<sup>17</sup> Sudarto, *Hukum Pidana I*, Yayasan Sudarto Fakultas Hukum Undip, Semarang, 1990, hlm.164

perbuatan yang bersifat melawan hukum adalah perbuatan yang tidak diperbolehkan.<sup>18</sup>

## 2. Teori Pembuktian

Ada beberapa sistem atau teori pembuktian, yaitu antara lain:

- 1) Sistem Atau Teori Pembuktian Berdasarkan Keyakinan Hakim Semata (*Conviction In Time*)<sup>19</sup>

Sistem ini menganut ajaran bahwa bersalah tidaknya terdakwa terhadap perbuatan yang didakwakan, sepenuhnya tergantung pada penilaian “keyakinan” hakim semata-mata. Jadi bersalah tidaknya terdakwa atau dipidana tidaknya terdakwa sepenuhnya tergantung pada keyakinan hakim. Keyakinan hakim tidak harus timbul atau didasarkan pada alat bukti yang ada. Sekalipun alat bukti sudah cukup kalau hakim tidak yakin, hakim tidak boleh menjatuhkan pidana, sebaliknya meskipun alat bukti tidak ada tapi kalau hakim sudah yakin, maka terdakwa dapat dinyatakan bersalah. Akibatnya dalam memutuskan perkara hakim menjadi subyektif sekali.

Sistem pembuktian *conviction in time* banyak digunakan oleh negara-negara yang menggunakan sistem peradilan juri (*jury rechtspraak*) misalnya di Inggris dan Amerika Serikat.

- 2) Sistem Atau Teori Pembuktian Berdasar Keyakinan Hakim Atas Alasan Yang Logis (*Conviction In Raisone*)<sup>20</sup>

---

<sup>18</sup> *Ibid*

<sup>19</sup> Hari Sasangka dan Lily Rosita, *Hukum Pembuktian Dalam Perkara Pidana*. Bandung: Mandar Maju, 2003, hlm 15.

<sup>20</sup> *Ibid*, hlm 18

Sistem pembuktian *Conviction In Raisone* masih juga mengutamakan penilaian keyakinan hakim sebagai dasar satu-satunya alasan untuk menghukum terdakwa, akan tetapi keyakinan hakim disini harus disertai pertimbangan hakim yang nyata dan logis, diterima oleh akal pikiran yang sehat. Keyakinan hakim tidak perlu didukung alat bukti sah karena memang tidak diisyaratkan, meskipun alat-alat bukti telah ditetapkan oleh Undang-Undang tetapi hakim bisa menggunakan alat-alat bukti di luar ketentuan Undang-Undang. Yang perlu mendapat penjelasan adalah bahwa keyakinan hakim tersebut harus dapat dijelaskan dengan alasan yang logis. Keyakinan hakim dalam sistem pembuktian *conviction in raisone* harus dilandasi oleh “*reasoning*” atau alasan-alasan. Dan *reasoning* itu sendiri harus pula “*reasonable*” yakni berdasarkan alasan-alasan yang dapat diterima oleh akal dan nalar, tidak semata-mata berdasarkan keyakinan yang tanpa batas. Sistem pembuktian ini sering disebut dengan sistem pembuktian bebas.

3) Sistem Atau Teori Pembuktian Menurut Undang-Undang Secara Positif (*Positieve Wettelijk*)<sup>21</sup>

Sistem ini ditempatkan berhadapan dengan sistem pembuktian *conviction in time*, karena sistem ini menganut ajaran bahwa bersalah tidaknya terdakwa didasarkan kepada ada tiadanya alat-alat bukti sah menurut undang-undang yang dapat dipakai membuktikan kesalahan Terdakwa. Teori *positieve wettelijk* sangat mengabaikan dan sama sekali tidak mempertimbangkan keyakinan Hakim. Jadi sekalipun Hakim yakin akan kesalahan yang dilakukan

---

<sup>21</sup> *Ibid*, hlm 20

kepada terdakwa, akan tetapi dalam pemeriksaan di persidangan pengadilan perbuatan Terdakwa tidak didukung alat bukti yang sah menurut Undang-Undang maka terdakwa harus dibebaskan. Pada pokoknya apabila seorang Terdakwa sudah memenuhi cara-cara pembuktian dan alat bukti yang sah menurut Undang-Undang maka Terdakwa tersebut bisa dinyatakan bersalah dan harus dipidana. Kebaikan sistem pembuktian ini, yakni Hakim akan berusaha membuktikan kesalahan Terdakwa tanpa dipengaruhi oleh nuraninya sehingga benar-benar obyektif karena menurut cara-cara dan alat bukti yang di tentukan oleh Undang-Undang. Sistem pembuktian positif yang dicari adalah kebenaran formal, oleh karena itu sistem pembuktian ini digunakan dalam hukum acara perdata.

4) Sistem Atau Teori Pembuktian Menurut Undang-undang Secara Negatif (*Negatieve Wettelijk Stelsel*)<sup>22</sup>

Sistem pembuktian *negatieve wettelijk* terletak antara dua sistem yang berhadapan-hadapan, yaitu antara sistem pembuktian *positive wettelijk* dan sistem pembuktian *conviction intime*. Artinya Hakim hanya boleh menyatakan Terdakwa bersalah melakukan tindak pidana yang didakwakan apabila ia yakin dan keyakinannya tersebut didasarkan kepada alat-alat bukti yang sah menurut undang-undang. Dalam sistem *negatieve wettelijk* ada dua hal yang merupakan syarat untuk membuktikan kesalahan Terdakwa, yakni: pertama, *Wettelijk* yaitu adanya alat-alat bukti yang sah dan ditetapkan oleh undang-undang dan kedua, *Negatif*, yaitu adanya keyakinan (nurani) dari hakim, sehingga berdasarkan bukti-bukti tersebut Hakim meyakini kesalahan terdakwa. Antara alat-alat bukti dengan

---

<sup>22</sup> Adnan Paslyadja, *Hukum Pembuktian*. Jakarta: Pusat Diktat Kejaksaan Republik Indonesia, 1997, hlm 16



keyakinan diharuskan adanya hubungan causal (sebab akibat). Oleh karena itu, walaupun kesalahan Terdakwa telah terbukti menurut cara dan dengan alat-alat bukti sah menurut Undang-Undang, akan tetapi bila Hakim tidak yakin akan kesalahan Terdakwa, maka ia dapat saja membebaskan Terdakwa. Sebaliknya meskipun Hakim yakin akan kesalahan Terdakwa, tetapi keyakinannya tidak didasarkan atas alat-alat bukti sah menurut undang-undang, maka Hakim harus menyatakan kesalahan Terdakwa tidak terbukti. Sistem inilah yang dipakai dalam sistem pembuktian peradilan pidana di Indonesia.

## **F. Kerangka Konseptual**

Kerangka konseptual merupakan pengertian dasar dalam suatu penulisan yang memuat istilah-istilah, batas-batas serta pembahasan yang akan dijabarkan dalam penulisan karya ilmiah. Agar tidak terjadi kesimpangsiuran penafsiran serta memudahkan penjelasan dan batasan-batasan istilah yang berkaitan dengan judul tesis ini, yaitu sebagai berikut:

### **1. Pengertian Pertanggungjawaban pidana**

Pertanggungjawaban pidana dalam istilah asing tersebut juga dengan *teorekenbaardheid* atau *criminal responsibility* yang menjurus kepada pemidanaan petindak dengan maksud untuk menentukan apakah seseorang terdakwa atau tersangka dipertanggung jawabkan atas suatu tindakan pidana yang terjadi atau tidak.<sup>23</sup>

---

<sup>23</sup><http://saifudiendjsh.blogspot.com/2009/08/pertanggungjawaban-pidana.html>, diakses tanggal 10 Juli 2014

## 2. Pengertian tindak pidana

*Strafbaar feit* merupakan istilah asli bahasa Belanda yang diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia dengan berbagai arti diantaranya yaitu, tindak pidana, delik, perbuatan pidana, peristiwa pidana maupun perbuatan yang dapat dipidana. Kata *Strafbaar feit* terdiri dari 3 kata, yakni *straf*, *baar* dan *feit*. Berbagai istilah yang digunakan sebagai terjemahan dari *strafbaar feit* itu, ternyata *straf* diterjemahkan sebagai pidana dan hukum. Perkataan *baar* diterjemahkan dengan dapat dan boleh, sedangkan untuk kata *feit* diterjemahkan dengan tindak, peristiwa, pelanggaran dan perbuatan.<sup>24</sup>

Menurut Pompe, sebagaimana yang dikemukakan oleh Bambang Poernomo, pengertian *strafbaar feit* dibedakan menjadi :<sup>25</sup>

- a. Defenisi menurut teori memberikan pengertian “*strafbaar feit*” adalah suatu pelanggaran terhadap norma, yang dilakukan karena kesalahan si pelanggar dan diancam dengan pidana untuk mempertahankan tata hukum dan menyelamatkan kesejahteraan umum ;
- b. Definisi menurut hukum positif, merumuskan pengertian “*strafbaar feit*” adalah suatu kejadian (*feit*) yang oleh peraturan perundang-undangan dirumuskan sebagai perbuatan yang dapat dihukum.

Sejalan dengan definisi atau pengertian menurut teori dan hukum positif di atas, J.E Jonkers juga telah memberikan defenisi *strafbaar feit*

---

<sup>24</sup> Adami Chazawi, Pengantar Hukum Pidana Bag 1, Grafindo, Jakarta ,2002, hlm.69

<sup>25</sup> Bambang Poernomo, Asas-asas Hukum Pidana, Ghalia Indonesia, Jakarta, hlm 91

menjadi dua pengertian, sebagaimana yang dikemukakan Bambang Pornomo yaitu :<sup>26</sup>

- a. Definisi pendek memberikan pengertian “*strafbaar feit*” adalah suatu kejadian (*feit*) yang dapat diancam pidana oleh Undang-Undang.
- b. Definisi panjang atau lebih dalam memberikan pengertian “*strafbaar feit*” adalah suatu kelakuan yang melawan hukum berhubung dilakukan dengan sengaja atau alfa oleh orang yang dapat dipertanggungjawabkan.

### **3. Pengertian Informasi Dan Transaksi Elektronik**

Berdasarkan pasal 1 butir 1 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, yang dimaksud dengan Informasi Elektronik adalah satu atau sekumpulan data elektronik, termasuk tetapi tidak terbatas pada tulisan, suara, gambar, peta, rancangan, foto, *electronic data interchange (EDI)*, surat elektronik (*electronic mail*), telegram, teleks, *teletcopy* atau sejenisnya, huruf, tanda, angka, kode akses, simbol, atau perforasi yang telah diolah yang memiliki arti atau dapat dipahami oleh orang yang mampu memahaminya.

### **4. Pengertian Tindak Pidana Judi Dengan Menggunakan Media Internet**

Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik memberikan batasan pengertian berkaitan dengan tindak pidana perjudian dengan menggunakan media internet, yaitu kegiatan yang dilakukan oleh setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat

---

<sup>26</sup> *Ibid*, hlm 92

diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian.

## **G. Metode Penelitian**

Metode merupakan jalan atau cara sehubungan dengan ilmiah, metode menyangkut cara kerja untuk memahami objek yang menjadi sasaran ilmu yang bersangkutan.<sup>27</sup> Penelitian hukum merupakan suatu kegiatan ilmiah yang didasarkan pada metode, sistematika, dan pemikiran tertentu, dengan jalan menganalisisnya. Selain itu diadakan pemeriksaan yang mendalam terhadap fakta hukum tersebut, untuk kemudian mengusahakan suatu pemecahan atau permasalahan- permasalahan yang timbul dalam gejala yang bersangkutan.<sup>28</sup>

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

### **1. Jenis Penelitian**

Penelitian mengenai tindak pidana judi dengan menggunakan media *internet* ini menggunakan metode penelitian normatif yang mengkaji data sekunder yaitu kaidah hukum, perundang-undangan, dan perilaku terapan dari undang-undang. Obyek kajian terhadap Tindak Pidana Perjudian Dengan Menggunakan Media Internet.<sup>29</sup>

Mengingat penelitian ini berupa metode penelitian normatif, maka data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi data sekunder. Data sekunder adalah data yang diperoleh dari bahan- bahan kepustakaan. Data sekunder dalam

---

<sup>27</sup>Koentjaraningrat, *Metode Penelitian Masyarakat*, Gramedia, Jakarta, 1997, hlm. 16.

<sup>28</sup>Soerjono Soekanto, *Pengantar Penelitian Hukum*, UI- Press, Jakarta, 1986, hlm. 43.

<sup>29</sup>Ronny Hanitidjo Soemitro, *Metodologi Penelitian Hukum dan Jurimetri*, Ghalia Indonesia, Jakarta, 1994, hlm. 52



penelitian ini terdiri dari bahan hukum primer, bahan hukum sekunder, dan bahan hukum tertier.<sup>30</sup> Ditunjang dengan data primer yaitu data yang didapat langsung dari masyarakat melalui pengamatan (*observasi*), wawancara ataupun penyebaran kuesioner.

Dilihat dari tujuannya, penelitian hukum ini merupakan penelitian hukum deskriptif, yaitu penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan keberadaan suatu kebenaran hukum yang sebenarnya, khususnya menyangkut penerapan hukum pidana dalam perkara tindak pidana perjudian dengan menggunakan media internet.<sup>31</sup>

## **2. Pendekatan Penelitian**

Pendekatan yang dipakai adalah pendekatan perundang- undangan (*statue approach*), pendekatan konseptual (*conceptual approach*), dan pendekatan kasus (*case approach*).

### **a. Pendekatan Undang- Undang**

Dalam pendekatan perundang- undangan yang akan diteliti adalah mengenai berbagai aturan hukum yang menjadi fokus utama sekaligus tema sentral suatu penelitian. Pendekatan Undang- Undang dalam kegiatan akademisi peneliti perlu mencari ratiologis dan dasar ontologis lahirnya undang- undang tersebut.<sup>32</sup> Pendekatan ini digunakan untuk memperoleh deskripsi analisis permasalahan terkait pasal 27 ayat (2) dan 45 ayat (1) Undang- Undang Informasi

---

<sup>30</sup>Soerjono Soekanto, *Penelitian Hukum normative Suatu tinjauan singkat*, Raja GafindoPersada, Jakarta, 2001, hlm. 13

<sup>31</sup>F. Sugeng Istanto, *Penelitian hukum*, CV Ganda, Yogyakarta, 2007, hlm. 9-10

<sup>32</sup>Peter Mahmud Marzuki, *Penelitian Hukum Normatif*, Kencana, Jakarta, 2010, hlm 93

dan Transaksi Elektronik Nomor 11 Tahun 2008 tentang informasi dan transaksi elektronik.

**b. Pendekatan konseptual (*Conceptual Approach*)**

Pendekatan konseptual beranjak dari pandangan–pandangan doktrin dalam ilmu hukum, hal ini dikarenakan memang belum atau tidak ada aturan hukum untuk permasalahan yang dihadapi.<sup>33</sup> Penelitian ini akan mempelajari Putusan PN No 1283/PID.B/2013/PN.PLG mengenai tindak pidana judi dengan menggunakan media *internet*.

**c. Pendekatan kasus (*Case Approach*)**

Pendekatan kasus dilakukan dengan kasus- kasus yang berkaitan dengan isu yang sedang dihadapi untuk mengetahui dan memahami *ratio decidendi* yaitu alasan-alasan hukum yang digunakan hakim untuk sampai kepada putusannya.<sup>34</sup> Penelitian ini menggunakan pendekatan kasus yaitu Putusan PN No 1283/PID.B/2013/PN.PLG mengenai tindak pidana judi dengan menggunakan media internet.

**3. Jenis dan Sumber Data**

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan data sekunder, yaitu data yang sudah jadi dan berasal dari instansi hukum dalam masyarakat<sup>35</sup>, dalam hal ini data sekunder terdiri dari bahan hukum primer dan bahan hukum sekunder.

Bahan hukum primer terdiri dari:

---

<sup>33</sup>*Ibid*, hlm 137

<sup>34</sup>*Ibid*, hlm.119

<sup>35</sup>Paulus Hadi Suprpto, dkk, *Menemukan Substansi dalam keadilan Prosedural*, Komisi yudisial Indonesia, 2010,hlm. 28

- a. Undang- Undang Dasar Negara Republik Indonesia tahun 1945;
- b. Undang- undang Nomor 1 tahun 1946 tentang Peraturan Hukum Pidana atau dikenal sebagai Kitab Undang- Undang hukum pidana (KUHP).
- c. Undang- undang Nomor 11 tahun 2008 tentang Informasi dan transaksi Elektronik.
- d. Putusan PN No 1283/PID.B/2013/PN.PLG tentang perkara judi dengan menggunakan media internet.

Bahan hukum sekunder meliputi:

- a. Buku- buku Literatur;
- b. Hasil- hasil penelitian, seminar, sosialisasi, atau penemuan ilmiah;
- c. Ketentuan- ketentuan lain yang memiliki keterkaitan langsung dan relevan dengan objek kajian penelitian;

Bahan hukum tersier meliputi:

- a. Koran, majalah, jurnal ilmiah;
- b. Internet, kamus hukum, dan referensi lainnya yang relevan.<sup>36</sup>

Ditunjang dengan penelitian lapangan yang menggunakan data primer, yaitu data yang didapat langsung dari masyarakat melalui wawancara dengan jaksa penuntut umum yang menangani perkara tindak pidana judi dengan menggunakan media internet yang menjadi objek kajian penelitian.

---

<sup>36</sup>Soerjono Soekanto dan Sri Mamudji, *Penelitian Hukum Normatif Suatu Tinjauan Singkat*, PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2001, hlm.13.

#### **4. Teknik Pengumpulan Bahan- bahan hukum**

Data yang di peroleh dari hasil penelitian nantinya berupa data primer dan data sekunder. Untuk memperoleh data tersebut digunakan metode pengumpulan data yaitu:

- a. Data di dapat dari studi pustaka satu penelusuran asas-asas hukum , yang bersumber dari bahan- bahan pustaka) dan dari dokumenter yaitu pengumpulan data dilakukan dengan inventarisasi putusan- putusan hakim terhadap perkara pidana tertentu.
- b. Didukung bahan- bahan pustaka sebagai acuan.

#### **5. Teknik Pengolahan Bahan- bahan hukum**

Teknik Pengolahan bahan- bahan hukum dilakukan dengan menggunakan inventarisasi dan sistematisasi terhadap peraturan perundang-undangan yang ada relevansinya dengan pengaturan hukum mengenai Tindak pidana judi dengan menggunakan media *internet* . Setelah memperoleh bahan- bahan hukum dari hasil penelitian kepustakaan maka, dilakukan pengolahan bahan- bahan hukum yang di dapat dengan cara mengadakan sistematisasi berarti membuat klasifikasi terhadap bahan- bahan hukum untuk memudahkan pekerjaan analitis dan konstruksi.<sup>37</sup>

#### **6. Analisis Penelitian**

Analisis data yang digunakan adalah analisis kualitatif, dimana data yang digunakan sebagai acuan yang digunakan berupa keterangan-keterangan dan

---

<sup>37</sup>Soerjono Soekanto, *Op.cit*, hlm.251



bahan – bahan tertulis yang dikumpulkan dan diolah menurut cara–cara analitis dan penafsiran hukum.

Data dan bahan hukum yang telah terkumpul (dalam hal ini putusan Hakim) dianalisis dengan menggunakan konsep dan teori- teori hukum yang dituntut dalam kajian hukum pidana materil dan hukum acara pidana.<sup>38</sup>

## **7. Cara Penarikan Kesimpulan**

Metode Penarikan kesimpulan yang digunakan pada penelitian adalah Metode Induktif dalam merumuskan fakta hukum. Metode induktif digunakan untuk penarikan kesimpulan dari kasus- kasus individual nyata menjadi kesimpulan umum. Penalaran secara induktif dimulai dengan mengemukakan pernyataan-pernyataan yang mempunyai ruang lingkup yang khas dan terbatas untuk menyusun argumentasi yang diakhiri dengan pernyataan yang bersifat umum.<sup>39</sup>

## **H. Sistematika Penulisan**

Pada penulisan tesis ini akan disusun secara keseluruhan susunan dengan sistematika sebagai berikut :

Bab I : PENDAHULUAN, terdiri dari :

A.Latar Belakang; B.Rumusan Masalah; C.Tujuan dan kegunaan penelitian; D.Kerangka teoritis; E.Kerangka Konseptual ;F.Metode Penelitian dan G.Sistematika penulisan.

Bab II : TINJAUAN PUSTAKA, terdiri dari :

---

<sup>38</sup>Paulus Hadi Suprpto, *op.cit.* hlm. 32

<sup>39</sup>Amirudin dan Zainal Askin, *Pengantar Metode Penelitian Hukum*, PT. raja Grafindo Persada, Jakarta,2003, hlm.18

A. Tinjauan Mengenai Tindak Pidana; B. Tinjauan Mengenai Media Internet; C. Hukum *Cyber Crime* di Indonesia; dan D. Tinjauan mengenai tindak pidana judi menurut KUHP dan Undang-Undang No 11 Tahun 2008.

Bab III : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN, terdiri dari :

A. Penerapan Pasal Dalam Surat Dakwaan Tindak Pidana Judi dengan Menggunakan Media Internet; dan B. Pembuktian Tindak Pidana Judi Dengan Menggunakan Media Internet .

Bab IV : PENUTUP, terdiri dari :

A. Kesimpulan dan B. Saran-saran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adnan Paslyadja, *Hukum Pembuktian*. Jakarta: Pusat Diktat Kejaksaan Republik Indonesia, 1997
- Adami Chazawi, *Pengantar Hukum Pidana Bag 1*, Grafindo, Jakarta, 2002
- Ade Arie Sam Indradi, *Carding- Modus Operandi , Penyidikan dan Penindakan*, Jakarta, Grafika Indah, 2006
- Agus Rahardjo, *Cybercrime-Pemahaman dan Upaya Pencegahan Kejahatan Berteknologi*, Citra Aditya Bakti, Bandung, 2002
- Ahmad Ramli, *Cyber law dan HAKI dalam Sistem Hukum Indonesia*, Refika Aditama, Bandung, 2004
- Amirudin dan Zainal Askin, *Pengantar Metode Penelitian Hukum*, PT. raja Grafindo Persada, Jakarta, 2003
- A. Soetomo, *Pedoman Dasar Pembuatan Surat Dakwaan dan Suplemen*, PT Pradnya Paramita, Jakarta, 1990.
- Bambang Poernomo, *Asas-asas Hukum Pidana*, Ghalia Indonesia, Jakarta
- Bambang Waluyo, *Pidana dan Pemidanaan*, Jakarta, Rineka Cipta, 2000
- Bagir Manan, *Hukum Positif Indonesia*, Pustaka Pelajar, Jakarta, 2009.
- Budi Suhariyanto, *Tindak Pidana Teknologi Informasi (cybercrime)*, Rajawali Press, Jakarta 2012
- Cansil dan Cristhine Cansil, *Pokok-Pokok Hukum Pidana*, Pradnya Paramita, Jakarta, 2007.
- Chairul Huda, *Hukum Internasional, Pengantar Hukum Bangsa-Bangsa*, Djambatan, Jakarta, 2004
- C.S.T. Kansil, *Hukum Pidana Untuk Perguruan Tinggi*, PT Sinar Grafika, Jakarta, 1994.
- Djoko Prakoso, *Hukum Penitensier Indonesia*, Liberty, Yogyakarta, 1988
- Didik M. Arief Mansyur, dkk, *Cyber Law Aspek Hukum Teknologi Informasi*, PT Refika Aditama, Bandung, 2005

- F. Sugeng Istanto, *Penelitian hukum*, CV Ganda, Yogyakarta, 2007
- Hari Sasangka dan Lily Rosita, *Hukum Pembuktian Dalam Perkara Pidana*, Bandung: Mandar Maju, 2003
- Harun M.Husein, *Surat Dakwaan (Teknik Penyusunan, Fungsi, Dan Permasalahannya)*, Rineka Cipta, Jakarta, 2005
- Josua Sitompul, *Cyberspace, cybercrime, cyberlaw (Tinjauan Aspek Hukum Pidana)*, PT Tatanusa, Jakarta, 2012
- Kartini Kartono, *Patologi Sosial*, PT Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2005
- Koentjaraningrat, *Metode Penelitian Masyarakat*, Gramedia, Jakarta, 1997
- Lamintang, *Dasar-Dasar Hukum Pidana Indonesia*, Sinar Baru, Bandung 1992.
- M.Yahya Harahap, *Pembahasan Permasalahan Dan Penerapan KUHAP (Penyelidikan dan Penuntutan)*, Sinara Grafika, Jakarta, 2008.
- Moeljatno, *Asas-Asas Hukum Pidana*, PT Rineka Cipta, Jakarta, 1993.
- Merry Magdalena dan Maswigrantoro Roes Setyadi, *Cyberlaw Tidak Perlu Takut*, (Yogyakarta: Andi, 2007)
- Peter Mahmud Marzuki, *Penelitian Hukum Normatif*, Kencana, Jakarta, 2010
- Paulus Hadi Suprpto, dkk, *Menemukan Substansi dalam keadilan Prosedural*, Komisi yudisial Indonesia, 2010
- R.Subekti, *Hukum Pembuktian*, Pradnya Paramita, Jakarta, 2010
- Ronny Hanitidjo Soemitro, *Metodologi Penelitian Hukum dan Jurimetri*, Ghalia Indonesi, Jakarta, 1994
- R. Abdoel Djamali, *Pengantar Hukum Indonesia*, Edisi Revisi, PT Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2006
- Schaffmeister, Keijzer, dan Sutoris, *Hukum Pidana*, Liberty, Yogyakarta, 1995
- Siwanto Sunarso, *Hukum Informasi dan Transaksi Elektronik*, PT.Asdi Mahasatya, Jakarta 2009
- Sudarto, *Hukum Pidana I*, Yayasan Sudarto Fakultas Hukum Undip, Semarang, 1990

- Shirky, Clay, *Internet Lewat E-mail*, Elexmedia Kompatindo-Jakarta, 1995
- Sudarto, *Kapita Selekta Hukum Pidana*, Bandung, Alumni, 1986
- Sidharta Lani, *Internet Informasi Bebas Hambatan I*, Elexmedia Komputindo-Jakarta 1996.
- Soerjono Soekanto, *Pengantar Penelitian Hukum*, UI- Press, Jakarta, 1986
- Soerjono Soekanto dan Sri Mamudji, *Penelitian Hukum Normatif Suatu Tinjauan Singkat*, PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2001
- Suharto R.M, *Hukum Pidana Materiil*, Sinar Grafika, Jakarta, 1996
- Teguh Prasetyo, *Hukum Pidana*, Raja Grafindo, Jakarta, 2001
- Wirjono Prodjodikoro, *Asas-Asas Hukum Pidana Di Indonesia*, Refika Aditama, Bandung, 2008

### **Peraturan Perundanga-undangan**

- Undang- Undang nomor 11 tahun 2008 mengenai Informasi dan Transaksi Elektronik
- Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1981 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Acara Pidana
- Kitab Undang-Undang Hukum Pidana

### **Sumber Internet**

- [http:Judi Internet/Cyber Crime 'Judi Online'.html](http://Judi%20Internet/Cyber%20Crime%20'Judi%20Online'.html)
- <http://andihamzah.blogspot.com/2009/10/http://en.wikipedia.org/wiki/>
- <http://saifudiendjsh.blogspot.com/2009/08/pertanggungjawaban-pidana.html>
- <http://www.setkab.go.id>
- <http://www.interpol.go.id/id/kejahatan-transnasional/kejahatan-dunia-maya/>
- <http://www.google.com/prosessuratmenyuratmelaluie-mail.html>
- <http://jhohandewangga.wordpress.com>

<http://www.batan.go.id/sjk/uuite.html> <http://humas.kemsos.go.id>

[eprints.uns.ac.id/10373/1/81222207200912171](http://eprints.uns.ac.id/10373/1/81222207200912171)

<http://www.acehforum.or.id/>

<http://kamusbahasaIndonesia.org/transmisi>

[http://en.wikipedia.org/wiki/Digital\\_evidence](http://en.wikipedia.org/wiki/Digital_evidence)

<http://humas.kemsos.go.id/2012/07/12/judi-online>

<http://forum.tribunnews.com/showthread.php>

<http://artikata.com/arti-362795-mendistribusikan.html>