



---

## **REKONSTRUKSI PEMBUKTIAN TINDAK PIDANA PERJUDIAN MEDIA ONLINE DALAM SISTEM PERADILAN PIDANA INDONESIA**

**Abdul Tatu Sowakil<sup>1</sup>, Santrawan Paparang<sup>2</sup>, Hedwig Adianto Mau<sup>3</sup>**

Universitas Jayabaya, Jakarta, Indonesia

[atsowakil@gmail.com](mailto:atsowakil@gmail.com)<sup>1</sup>, [doktor.santrawan\\_tpararang@pascajayabaya.ac.id](mailto:doktor.santrawan_tpararang@pascajayabaya.ac.id)<sup>2</sup>,

[hedwigadiantomau@pascajayabaya.ac.id](mailto:hedwigadiantomau@pascajayabaya.ac.id)<sup>3</sup>

### **Abstrak:**

Di Indonesia, judi online merupakan bentuk kejahatan di bidang teknologi informasi yang dapat dikenakan berupa sanksi berdasarkan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Instrumen untuk menggali proses pembuktiannya dilakukan secara digital forensik sebab pembuktian dalam dunia maya memiliki karakteristik sendiri. Pencarian bukti digital pelaku perjudian secara online memerlukan prosedur digital forensik yang diakui secara hukum nasional maupun internasional. Untuk menelusuri kembali bukti digital yang sudah hilang dan bahkan mampu mengembalikan digital forensik sangat diperlukan dengan mengamankan barang bukti, rekonstruksi kejahatan dan memastikan bahwa bukti yang dikumpulkan akan berguna di persidangan. Metode penelitian yang digunakan pada penulisan ini adalah penelitian hukum normatif yaitu penelitian yang dilakukan terhadap peraturan-peraturan, undang-undang dan kepustakaan hukum serta doktrin yang berkaitan dengan objek penelitian tentang Rekonstruksi Pembuktian Tindak Pidana Perjudian Media Online Dalam Sistem Peradilan Pidana Indonesia. Pembuktian permainan perjudian online di pengadilan secara elektronik dan bukti elektronik tersebut dijadikan alat bukti dalam persidangan dibutuhkan standar agar dapat dianggap sah dan asli tidak ada perubahan ataupun rekayasa maka Digital Forensik diperlukan untuk penugumpulan bukti berbasis digital dan elektronik, validasi bukti elektronik dan validasi tersebut memilah apa saja yang digunakan dan dapat dipertanggungjawabkan keasiliannya. Validasi tersebut harus memenuhi syarat formil dan materiil serta syarat-syarat alat bukti asli dan untuk digunakan di persidangan yang dapat menyakinkan hakim dalam persidangan. Kedapan, diharapkan pemerintah membuat ketentuan atau peraturan khusus mengatur tentang rekonstruksi dalam perkara tindak pidana judi online sehingga publik dapat memahami dan mengetahui secara jelas terkait dengan tatacara rekonstruksi tindak pidana khususnya judi online atau tindak pidana yang berbasis elektronik. Pemerintah dan penegak hukum, kedepan lebih fokus untuk memberantas tindak pidana judi online dan melakukan pemblokiran situs-situs yang berkaitan dengan judi online dan menunjung tinggi nilai-nilai yang ada dalam hukum Indonesia.

**Kata Kunci:** Rekonstruksi, Pembuktian, Judi Online

**Abstract:**

*In Indonesia, online gambling is a form of crime in the field of information technology that can be subject to sanctions based on Law Number 11 of 2008 concerning Information and Electronic Transactions. The instrument for exploring the evidence process is carried out digitally forensically because evidence in cyberspace has its own characteristics. Searching for digital evidence of online gambling perpetrators requires digital forensics procedures that are recognized by national and international law. To trace back digital evidence that has been lost and even be able to restore digital forensics is very necessary by securing evidence, reconstructing crimes and ensuring that the evidence collected will be useful in court. The research method used in this writing is normative legal research, namely research conducted on regulations, laws and legal literature and doctrines related to the object of research on the Reconstruction of Evidence of Online Gambling Crimes in the Indonesian Criminal Justice System. Proof of online gambling games in court electronically and electronic evidence is used as evidence in court, standards are needed so that they can be considered valid and original without any changes or manipulation, so Digital Forensics is needed for the collection of digital and electronic-based evidence, validation of electronic evidence and validation to sort out what is used and can be accounted for its authenticity. This validation must meet the formal and material requirements as well as the requirements for original evidence and to be used in court that can convince the judge in court. In the future, it is hoped that the government will make special provisions or regulations governing reconstruction in online gambling cases so that the public can understand and know clearly about the procedures for reconstructing criminal acts, especially online gambling or electronic-based crimes. The government and law enforcement, in the future, will focus more on eradicating online gambling crimes and blocking sites related to online gambling and upholding the values contained in Indonesian law.*

**Keywords:** Reconstruction, Evidence, Online Gambling

**Pendahuluan**

**A. Latar Belakang Masalah**

Pembangunan Nasional bertujuan mewujudkan manusia Indonesia seutuhnya dan masyarakat Indonesia yang adil, makmur, sejahtera dan tertib berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Republik Indonesia Tahun 1945 (Wahyudi, 2018). Selain itu, Pasal 1 ayat (3) yang menyebutkan Negara Indonesia adalah negara hukum. Maka konsep negara hukum dalam penjelasan UUD 1945 memiliki kekuatan hukum yang mengikat sebagai norma tertinggi dalam tata hukum negara Indonesia.

UU ITE juga menegaskan bahwa setiap aktivitas yang melibatkan perjudian melalui platform online dapat dianggap sebagai tindak pidana. Pasal 27 ayat (2) UU ITE melarang distribusi atau transmisi informasi elektronik yang memfasilitasi perjudian.

UUD 1945 telah menyatakan bahwa informasi merupakan hak azasi yang dilindungi oleh undang-undang. Sebagaimana yang tercantum dalam Pasal 28 F *“setiap orang berhak untuk berkomunikasi dan memperoleh informasi untuk mengembangkan pribadi dan lingkungan sosialnya, serta berhak untuk mencari, memperoleh, memiliki, menyimpan, mengolah, dan menyampaikan informasi dengan menggunakan segala jenis saluran.”* Meskipun setiap warga negara memiliki hak dan kebebasan dalam menggunakan informasi namun harus menghormati hak dan kebebasan orang lain (Manalu, 2019a).

Hukum pidana adalah hukum yang mengatur perbuatan dan tindakan yang bertentangan dengan hukum sekaligus sanksi yang dikenakan kepada siapa saja yang melakukannya. Sehingga dapat dikatakan bahwa hukum pidana memiliki fungsi ganda yakni : sebagai sarana penanggulangan kejahatan ; dan sebagai sarana pengaturan tentang kontrol sosial baik secara spontan maupun secara tertulis oleh negara dengan perlengkapannya (Azhary, 2015).

Diperlukannya suatu hukum pidana formil, yakni hukum acara pidana. Didalam hukum acara pidana terdapat pengaturan mengenai cara menilai suatu perbuatan yang dilakukan seseorang terkualifikasi sebagai tindak pidana atau bukan. Hukum pembuktian mempunyai arti penting. Seopomo berpendapat, pembuktian diperlukan pada dasarnya mempunyai arti penting. Pertama, pembuktian membenarkan hubungan hukum. Kedua, pembuktian diperlukan dalam hal membuktikan sesuatu yang dibantah untuk dibuktikan sementara hal yang tidak perlu dibantah tidaklah perlu dibuktikan (Kuswahyono, 2019).

Dengan demikian dapat dikatakan perbuatan pidana apapun termasuk perbuatan tindak pidana judi online. Tindak pidana judi online di Indonesia terdapat dalam beberapa peraturan, seperti dalam Pasal 303 dan Pasal 303 bis KUHP namun secara spesifik diatur dalam Pasal 27 ayat (2) UU ITE. Walaupun diatur sedemikian rupa tetapi judi online semakin marak di Indonesia.

Hal tersebut tidak terlepas dari perkembangan dunia teknologi informasi dewasa ini telah membawa manusia kepada era globalisasi yang memberikan kebebasan kepada setiap orang di dunia untuk saling bersosialisasi dengan siapapun dan dimanapun mereka berada. Internet merupakan media utama yang digunakan, karena melalui media internet seseorang dapat terhubung dengan teman atau bahkan dengan orang asing yang sama sekali tidak dikenal dan berdomisili di luar negeri (Manalu, 2019b).

Secara historis, tindak pidana judi online awal Aktivitas judi online di Indonesia kian merebak di tengah masyarakat. Perkembangan teknologi yang semakin canggih menjadi satau keuntungan yang dimanfaatkan oleh pelaku untuk mengembangkan aksinya, sekaligus menjauhkan hasil judi online agar tidak dapat terendus. Tidak kurang dari 25 kasus judi online telah disampaikan kepada aparat penegak hukum oleh pusat Pelaporan Analisis Transaksi Keuangan (PPATKA) sejak 2019 hingga 2022 ini. Belum lagi periode sebelumnya dengan nilai fantastis (Eri Yanti Nasution, Hariani, Hasibuan, & Pradita, 2020). Situs judi online yang memanfaatkan jaringan internet makin diminati di tanah air. Kelulusaan menjalankan aktivitas dan transaksi judi jadi pemicunya.

Seperti yang kita ketahui bahwa judi online merupakan salah satu kategori tindak pidana baru yang timbul dikarenakan adanya perkembangan ilmu teknologi yang ada saat ini. Judi online tidak dipandang sebagai sesuatu tindak pidana yang biasa tetapi sudah luar biasa karena dampak yang timbul dari judi online ini akan berpengaruh pada

struktur sosial dan psikologis pelakunya. Hal ini banyak kasus yang terjadi berhubungan dengan judi online, misalnya kasus perampokan, penjambratan, pencurian serta kasus kriminal lainnya yang memiliki latar belakang dan tujuan hasil kejahatan untuk taruhan judi yang mengganggu tatanan sistem.

Pemerintah menciptakan sebuah peraturan guna mengancam dan menjerat pelaku tindak pidana Perjudian Online ini yang dapat kita lihat didalam Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang berbunyi sebagai berikut : *“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”* (Rajab, 2018).

Dari ketentuan tersebut diatas jelas peraturan mengancam dan menjerat pelaku tindak pidana Perjudian Online namun yang menjadi persoalan adalah pembuktian terkait tindak pidana judi online masih menggunakan KUHAP hal ini tertuang dalam Pasal 184 sedangkan Pembuktian tindak pidana judi online itu sendiri diatur dalam Pasal 5 Ayat (1, 2 dan 3) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik tersebut sehingga membingungkan dan menyulitkan penegak hukum dalam proses penyelidikan, penyidikan maupun pembuktian di pengadilan.

Terkait dengan rekonstruksi pembuktian tindak pidana perjudian online, penulis mengacu pada penelitian terdahulu untuk memudahkan penulis dalam menyusun tesis ini, yaitu :

1. Sari, Erlina and Sukinta, Sukinta and Marjo, Marjo, Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh bahwa pengaturan mengenai pembuktian terkait tindak pidana judi online dalam sistem hukum Indonesia diatur dalam Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1981 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Acara Pidana (KUHAP). Aturan mengenai perjudian terdapat pada KUHP dan diluar KUHP, dan terkait judi online diatur khusus dalam UU ITE. Sistem pembuktian pidana di Indonesia menganut teori pembuktian berdasarkan undang-undang secara negatif, bahwa pembuktian berdasarkan pada alat-alat bukti yang diatur dalam undang-undang dan keyakinan hakim. Pelaksanaan pembuktian pada tindak pidana judi online tunduk pada ketentuan hukum acara pidana dalam KUHAP, dan ketentuan alat bukti dalam Pasal 184 ayat (1) KUHAP diperluas dengan ketentuan alat bukti elektronik dalam Pasal 44 UU ITE (YL, 2017).
2. Hardiyanto, Indriyanto Seno Adji, Sistem pembuktian dalam tindak pidana perjudian online yang diatur dalam KUHAP cukup sulit dilakukan karena KUHAP membutuhkan alat bukti yang sah dan dapat dilihat secara fisik, oleh karena itu dasar sistem pembuktiannya mengacu kepada Pasal 5 ayat (1) UU ITE, Tindakan hukum terhadap pelaku perjudian online dalam KUHAP diatur dalam Pasal 303 KUHP, sedangkan dalam UU ITE diatur dalam Pasal 27 ayat (2) Tindak pidana (Manik, 2022).

Dengan demikian Penulis tertarik untuk dibahas dan dianalisis sehingga dalam penulisan ini Peneliti mengangkat Judul : ***REKONSTRUKSI PEMBUKTIAN TINDAK PIDANA PERJUDIAN MEDIA ONLINE DALAM SISTEM PERADILAN PIDANA INDONESIA***

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut diatas, maka rumusan dalam pemisahannya sebagai berikut:

1. Bagaimana pembuktian judi online di Pengadilan ?
2. Bagaimana rekonstruksi pembuktian tindak pidana perjudian media online dalam sistem peradilan pidana di Indonesia ?

### **C. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengkaji dan menganalisis pembuktian judi online di Pengadilan.
2. Untuk menganalisis rekonstruksi pembuktian tindak pidana perjudian media online dalam sistem peradilan pidana di Indonesia.

### **D. Kegunaan Penelitian**

#### **a. Secara teori**

Mengharapkan hasil penelitian ini dapat menyumbangkan pemikiran di bidang hukum yang akan mengembangkan disiplin ilmu hukum, khususnya hukum pidana.

#### **b. Secara Praktis**

Mengharapkan bahwa hasil penelitian ini dapat memberikan jalan keluar yang akurat terhadap permasalahan yang diteliti dan disamping itu hasil penelitian ini dapat mengungkapkan teori-teori baru serta pengembangan teori-teori yang sudah ada

## **Metode**

Metode penelitian dalam bahasa Yunani disebut "*methodos*", berarti cara atau jalan yang berhubungan dengan upaya ilmiah, maka metode tersebut menyangkut dengan masalah kerja. Sedangkan penelitian merupakan terjemahan dari kata "*research*" yang berarti penelitian, penyelidikan, penyidikan. Dengan pengertian lain, penelitian adalah pemeriksaan yang diteliti, penyelidikan, kegiatan pengumpulan, pengolahan, analisis dan penyajian data yang dilakukan secara sistematis, objektif untuk memecahkan persoalan atau menguji hipotesis untuk mengembangkan prinsip-prinsip umum (Abubakar, 2021).

Menurut Hadi, Penelitian sebagai usaha untuk menemukan, mengembangkan, dan menguji kebenaran suatu pengetahuan atau merupakan suatu kegiatan yang dilakukan secara sistematis untuk memahami peristiwa alam atau kehidupan manusia sehingga dengan pola pemahaman dasar akan didapatkan seperangkat pengetahuan baru dan berguna untuk memecahkan permasalahan hidup (Herlinda et al., 2010).

Dari pengertian tersebut diatas, dapat dipahami metode penelitian merupakan cara kerja secara sistematis yang berhubungan kegiatan penelitian, penyelidikan, pengolahan data, analisis, penyajian dan kesimpulan yang dapat dilakukan secara objektif. Terkait dengan penelitian tersebut, rencana penulis melakukan penelitian ini dilakukan :

#### **1. Jenis Penelitian**

Penelitian ini penulis menggunakan jenis penelitian hukum normatif, yaitu penelitian yang dilakukan dengan cara meneliti bahan pustaka atau data sekunder, yang mana dilakukan dengan cara mengkaji pelaksanaan ketentuan hukum atau peraturan

perundang undangan yang berlaku khususnya terkait dengan pembahasan dalam penelitian ini.

## 2. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan penelitian hukum normatif (*normative law research*). Dengan cara mengkaji dan menganalisis data sekunder dengan bahan hukum primer, sekunder dan tersier dari bahan-bahan pustaka yang berupa literatur dan peraturan-peraturan. Penelitian hukum normatif membahas doktrin-doktrin atau asas-asas dalam ilmu hukum. dengan demikian dalam penelitian ini akan mengkaji berdasarkan norma, peraturan-peraturan perundang-undangan yang berkaitan.

## 3. Jenis-Jenis Sumber Bahan Hukum

Penelitian ini, penulis menggunakan sumber data yang meliputi :

- a. Bahan Hukum Primer adalah bahan-bahan hukum yang mempunyai kekuatan mengikat, diperoleh dari beberapa peraturan perundang-undangan yang berlaku. Peraturan yang digunakan dalam penelitian ini adalah berbagai peraturan perundang-undangan, yang berkaitan dengan penelitian dalam penulisan ini.

Adapun dalam penelitian ini penulis menggunakan bahan hukum primer, diantaranya :

1. Undang-Undang Dasar Republik Indonesia Tahun 1945
2. Kitab Undang-Undang Hukum Acara Pidana.
3. Undang-Undang Nomor 19 tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.
4. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 2002 tentang Kepolisian.
5. Undang-Undang Nomor 11 tahun 2021 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 16 tahun 2004 Tentang Kejaksaan Republik Indonesia.
6. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 48 tahun 2009 tentang Kekuasaan Kehakiman.
- b. Bahan hukum sekunder yaitu untuk menjelaskan bahan hukum primer, yang diperoleh dari keterangan-keterangan, kajian-kajian dan analisis tentang hukum positif seperti buku-buku hukum yang berkaitan dengan penelitian ini.
- c. Bahan hukum tersier yaitu bahan-bahan yang memberi petunjuk, penjelasan dan pemahaman-pemahaman terhadap bahan-bahan primer dan sekunder seperti kamus-kamus, ensiklopedia, jurnal-jurnal hukum dan sumber-sumber lain yang berkaitan.

## 4. Teknik Pengumpulan Bahan Hukum

Metode atau teknik pengumpulan data dilakukan diperoleh dari sumber data primer dan sekunder yang disesuaikan dengan kebutuhan data lapangan, yaitu:

- a. Observasi, teknik ini dilakukan untuk membantu peneliti dalam memahami pola atau kejadian penelitian. Informasi yang diperoleh dari hasil observasi antara lain : tempat kejadian, pelaku, kegiatan, objek, perbuatan dan lain-lainnya.
- b. Dokumen dan studi kepustakaan, teknik ini dilakukan dengan cara mengumpulkan data, mempelajari, menelaah berbagai peraturan-peraturan,

buku-buku, serta dokumentasi yang sangat relevan dengan masalah yang berkaitan dengan penelitian ini.

#### 5. Teknik Analisis Bahan Hukum

Teknik pengumpulan bahan hukum ialah menggunakan cara studi (*Library Research*) yaitu pengumpulan bahan hukum dengan menggunakan bahan hukum primer, sekunder dan tersier. Penelitian ini akan menjelaskan dengan metode kualitatif yakni melangsungkan uraian secara deskriptif dari buku-buku atau literatur dan media elektronik atau bahan-bahan hukum primer, sekunder dan tersier yang telah dikumpulkan sesuai permasalahan yang berkaitan dengan penelitian ini (Bahder Johan Nasution, 2008).

## Hasil dan Pembahasan

### A. Rekonstruksi Pembuktian Tindak Pidana Perjudian Media Online

Sistem pembuktian merupakan pengaturan tentang macam-macam alat bukti yang boleh digunakan, penguraian untuk membentuk keyakinan hakim. Sumber-sumber hukum pembuktian adalah undang-undang, doktrin atau ajaran-ajaran dan yurisprudensi. Pembuktian benar atau tidaknya perbuatan terdakwa didakwakan. Hal ini merupakan bagian penting dalam hukum acara pidana (Ante, 2013).

Dengan demikian Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) memberikan dasar hukum mengenai kekuatan alat bukti elektronik dan syarat formil dan materil alat bukti elektronik. Informasi elektronik dan / atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah. Berdasarkan Pasal 1 angka 1 [Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik](#) (“UU 19/2016”) menyatakan “*satu atau sekumpulan data elektronik, termasuk tetapi tidak terbatas pada tulisan, suara, gambar, peta, rancangan, foto, elektronik data interchange (EDI), surat elektronik (eletronic) mail, telegram, teleks, telecopy atau sejenisnya, huruf, tanda angka, kode akses, simbol, atau perforasi yang telah diolah yang memiliki arti atau dapat dipahami oleh orang yang mampu memahaminya*.”

Dalam Pasal 5 Ayat (1) UU ITE dapat dikelompokkan menjadi dua bagian, pertama informasi elektronik dan / atau dokumen elektronik. Kedua, hasil cetak dari informasi elektronik dan / atau hasil cetak dari dokumen elektronik (Ramiyanto, 2017). Informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik tersebut yang akan menjadi alat bukti elektronik (*digital evidence*), sedangkan hasil cetak dari informasi elektronik dan dokumen elektronik akan menjadi alat bukti surat. Hal ini menjadi alat bukti hukum yang sah. Sedangkan Pasal 5 Ayat (2) UU ITE mengatur bahwa informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik dan/atau hasil cetak merupakan perluasan dari alat bukti hukum yang sah sesuai hukum acara yang berlaku di Indonesia.

Mengacu pada Pasal 184 ayat (1) Kitab Undang-Undang Hukum Acara Pidana (KUHP). yang dimaksud alat bukti elektronik ialah informasi elektronik dan dokumen elektronik. Alat bukti elektronik sebagai alat bukti lain dalam KUHP, dipertegas dalam Pasal 44 UU ITE yang mengatur bahwa informasi atau dokumen elektronik adalah alat bukti lain. Untuk memperluas cakupan alat bukti dalam KUHP yang diperluas ialah alat bukti surat. Hasil cetak dari informasi atau dokumen elektronik dikategorikan sebagai surat sebagaimana dimaksud dalam Pasal 187 KUHP (Sitompul, n.d.).

Mengenai pengaturan rekonstruksi perkara pidana menurut SK Kapolri No. Pol.PKEP/1205/X/2000 tentang revisi Himpunan Juklak dan Juknis proses penyidikan tindak pidana. Dalam KUHAP Pasal 75 ayat (1) huruf (a, h, k,) Ayat (2 dan 3), nait berita acara yang adapat digunakan oleh penyidik untuk melakukan rekonstruksi, yang berbunyi : Pasal 75 (1). berita acara dibuat untuk setiap tindakan tentang :

1. Pemeriksaan tersangka;
2. Pemeriksaan saksi;
3. Pelaksanaan tindakan lain sesuai dengan ketentuan dalam undang-undang ini.

Berhubungan dengan proses penyidikan dalam judi online salah satu contoh kasus tindak pidana judi online di Kepolisian Kota Pekanbaru. Dalam menjalankan tugas utamanya menangkap setiap pelaku setiap pelaku tindak pidana judi online. Jika ada seorang yang disangka atau didakwa telah melakukan perjudian dalam ruang *cyber*. Metode penyidikan di Sat Polresta Pekanbaru untuk menentukan apakah hasil penyidikan itu diterima sebagai alat bukti dalam persidangan atau tidak (*due process model*).

1. Perencanaan Penyidikan.

Tahap pertama dalam suatu penyidikan adalah membuat rencana penyidikan. Rencana penyidikan ini dibuat agar dapat ditentukan arah dari suatu penyidikan, cara yang akan digunakan, personal yang akan digunakan, dalam jangka waktu yang dibutuhkan dalam suatu penyidikan.

- a. Penyelidikan (*Prelimery investigation*)

Penyelidikan adalah serangkaian Tindakan penyelidikan untuk mencari dan menemukan suatu peristiwa yang diduga sebagai tindak pidana guna menentukan dapat atau tidaknya dilakukan penyidikan menurut cara yang diatur dalam peraturan perundang-undang.

- b. Gelar perkara (tertutup)

Gelar perkara yang dilakukan pada saat ini hanya melibatkan pihak-pihak intern dan bertujuan untuk menentukan apakah suatu perkara telah dapat dilanjutkan pada Tingkat penyidikan atau tidak.

Hal-hal yang perlu dikaji dalam gelar perkara awal adalah :

1. Apakah perbuatan yang terjadi merupakan tindak pidana.
    2. Pasal apa yang diterapkan untuk perbuatan yang disangkakan terhadap calon tersangka.
    3. Barang bukti / alat bukti apa yang perlu didapatkan untuk memperkuat sangkaan atas pasal tersebut.
    4. Apakah motif dari perbuatan dilakukan oleh tersangka.
    5. Setelah semua dilakukan, maka perkara tersebut dapat dilanjutkan pada tingkat penyidikan.

2. Pelaksanaan Penyidikan

- a. Bukti permulaan yang cukup

Bukti permulaan cukup adalah :

- Laporan Polisi, adanya keterangan saksi dan barang bukti yang menegaskan bahwa seseorang tersangka yang melakukan perbuatan kejahatan berdasarkan terpenuhinya bukti permulaan

yang cukup, suatu perbuatan dapat ditingkatkan pada tingkat penyidikan.

b. Rencana penyidikan

Beberapa kegunaan dari membuat rencana penyidikan yaitu :

1. Memberikan gambaran mengenai penyidikan.
2. Merupakan proses kontrol oleh atasan penyidik terhadap penyidikan yang akan dilakukan oleh penyidik.
3. Mencegah terjadi penyalahgunaan wewenang oleh penyidik dalam penyidikan (Westy, Ridwan, & Erdiansyah, 2014).

## **B. Analisis Pembuktian Judi Online Di Pengadilan**

Pembuktian tidaklah mudah tercapainya kebenaran karena pengetahuan setiap orang, maka bersifat relatif dimana hanya didasari dengan pengalaman, pemikiran serta pengelihan maka pembuktian dalam hal ini diperlukan dasar-dasar hukum yang dijadikan alat bukti yang sah. Dalam pembuktian alat bukti merupakan hal penting karena berhubungan dengan peristiwa atau kejadian yang digunakan dalam persidangan sebagai bukti dan guna menimbulkan keyakinan hakim dan kebenaran yang dilakukan terdakwa (Mahiratna, Dewi, & Wirawan, 2023).

Peristiwa tindak pidana judi online merupakan pembuktian secara elektronik tentunya pembuktian secara elektronik pula. Bukti elektronik adalah sekelompok atau sekumpulan data yang tersimpan dalam perangkat elektronik jaringan atau sistem komunikasi. Dan data tersebut dijadikan sebagai bukti atas terjadinya suatu perbuatan tindak pidana, yang diauji kebenarannya di depan meja persidangan.

Bukti elektronik dijadikan alat bukti dalam persidangan dibutuhkan standar agar dapat dianggap sah dan asli tidak ada perubahan ataupun rekayasa. Oleh karena itu Digital Forensik diperlukan sebagai instrumen dalam melakukan peristiwa pidana melalui penugumpulan bukti berbasis digital dan elektronik (media sosial). Mengenai sahnya suatu alat bukti media sosial maka diperlukannya digital forensik yang akan memulihkan data yang hilang sehingga menjadi kesatuan menjadi satu kesatuan yang utuh. Untuk menentukan kebenaran alat bukti dalam digital forensik maka diperlukannya validasi bukti media sosial atau alat bukti elektronik, dimana validasi tersebut dapat memilah apa saja dijadikan bukti dan dapat dipertanggungjawabkan keasliannya. Selain itu validasi bukti media sosial atau bukti elektronik harus memenuhi syarat formil dan materiil serta syarat-syarat alat bukti asli dan sah untuk digunakan di persidangan sehingga dapat meyakinkan dalam fakta persidangan (Alifta, 2022).

Untuk menentukan telah terjadinya tindak pidana, Aparat Penegak Hukum (“APH”) harus membuktikan bahwa tersangka atau terdakwa telah memenuhi unsur-unsur pidana yang disangkakan atau didakwakan. Pembuktian bahwa unsur-unsur pidana telah terpenuhi juga berdasarkan alat-alat bukti yang telah diatur dalam undang-undang serta keyakinan hakim.

Informasi elektronik, dan hasil cetaknya dapat dijadikan alat bukti sepanjang informasi yang tercantum di dalamnya dapat akses, ditampilkan, dijamin utuhnya, dan dapat dipertanggungjawabkan sehingga menerangkan suatu keadaan.

Pada dasarnya pembuktian dalam ranah pidana merupakan usaha untuk mencari kebenaran materiil tentang:

1. Telah terjadinya tindak pidana dan

2. Tersangka (yang kemudian menjadi terdakwa) adalah pelakunya. Kedua hal ini dibuktikan dengan alat-alat bukti serta dikuatkan dengan keyakinan hakim melalui satu peradilan pidana.

Peraturan perjudian dalam ruang siber datur dalam pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (“UU ITE”) sebagaimana yang telah diubah oleh undang-undang nomor 19 tahun 2016 tentang perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik (“UU 19/2016”) yang berbunyi : *“Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, menransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian.”*

Ancaman terhadap pelanggaran ini diatur dalam pasal 45 ayat (2) UU 19/2016, yakni : *“Setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau menransmisikan dan/atau membuat dapat aksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian sebagaimana dimaksud dalam pasal 27 ayat (2) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling lama banyak 1 milyar.”*

Unsur-unsur pidana dan alat bukti. Jika ada seseorang disangka atau didakwa telah melakukan perjudian dalam ruang siber, maka APH harus membuktikan bahwa orang tersebut telah memenuhi seluruh unsur yang diatur dalam pasal 27 ayat (2) UU ITE, yaitu:

- a. Adanya kesengajaan dan tidak adanya hak;
- b. Adanya perbuatan mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi atau Dokumen Elektronik;
- c. Terkandung muatan perjudian dengan menggunakan alat-alat bukti yang diatur dalam perundang-undang.

Terkait dengan alat bukti dalam UU ITE, Pasal 5 UU ITE memberikan dasar penerimaan alat bukti elektronik dalam hukum acara di Indonesia. Pasal 5 ayat (1) ITE memberikan dasar hukum bahwa informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik dan/atau hasil cetaknya ialah merupakan alat bukti hukum yang sah. Dari ketentuan ini, maka alat bukti dapat dibagi menjadi dua bagian besar, yaitu:

1. Informasi Elektronik dan Dokumen Elektronik
2. Hasil cetak dari Informasi Elektronik dan Dokumen Elektronik

Lebih lanjut, pasal 5 ayat (2) UU ITE menegaskan bahwa: *Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya sebagaimana dimaksud pada ayat (1) merupakan perluasan dari alat bukti yang sah sesuai dengan hukum acara yang berlaku di Indonesia.*

Memang UU ITE tidak menjelaskan apa yang dimaksud dengan “perluas dari alat bukti yang sah”. Akan tetapi, pasal 5 ayat (2) UU ITE memberikan petunjuk penting mengenai perluasan ini. Yaitu bahwa perluasan tersebut harus “...sesuai dengan Hukum Acara yang berlaku di Indonesia.” Perluasan tersebut mengandung makna:

1. Mengatur sebagai alat bukti lain, yaitu menambah jumlah alat bukti yang diatur dalam pasal 184 ayat (1) Kitab Undang-Undang Hukum Acara Pidana (“KUHAP”). yang dimaksud dengan alat bukti lain dalam hukum acara pidana dipertegas dalam pasal 44 UU ITE yang mengatur bahwa Informasi atau Dokumen Elektronik adalah alat bukti lain.

2. Memperluas cakupan atau ruang lingkup alat bukti yang diatur dalam pasal 184 KUHAP. alat bukti dalam KUHAP yang memperluas ialah alat bukti surat. Hasil cetak dari informasi atau dokumen elektronik dikategorikan sebagai surat sebagaimana dimaksud dalam pasal 187 KUHAP.

Terkait hubungan unsur dengan alat bukti dalam tindak pidana judi online dan tindak pidana lain yang berkaitan dengan elektronik yaitu :

1. Sengaja, secara sederhana, artinya tahu dan menghendaki dilakukannya perbuatan pidana atau tahu dan menghendaki timbulnya akibat yang dilarang oleh undang-undang. Untuk mengetahui kesengajaan tersebut, APH dapat melihat berapa kali pelaku mengakses *website* perjudian. Dan sebagaimana (aspek kuantitas).
2. Untuk menentukan berapa kali pelaku mengakses *website* perjudian. APH dapat menyita laptop atau komputer yang ia gunakan. Setelah itu, penyidik dapat melakukan prosedur *imaging/kloning data* dalam forensik digital terhadap sistem elektronik pelaku misalnya laptop atau komputer yang dimaksud untuk mencari informasi mengenai rekaman aktivitas (log) pelaku. Hasil *imaging* tersebut dapat dijadikan alat bukti berdasarkan pasal 5 jo. pasal 44 UU ITE. Hasil *imaging* sistem elektronik pelaku, misalnya menunjukkan pelaku telah mengakses sebanyak 56 kali *website* perjudian.
3. Langkah berikutnya APH juga dapat menyita server pengelola judi. Penyidikan dapat melakukan forensik digital untuk mencari informasi yang membuktikan bahwa pelaku telah mengakses situs tersebut. Hasil *imaging* terhadap server juga dapat dijadikan alat bukti berdasarkan pasal 5 jo. pasal 44 UU ITE sebagaimana telah kami sebutkan di atas. Dari hasil *imaging* kedua ini, misalkan, ditemukan bahwa pelaku telah berhasil mengakses situs judi sebanyak 56 kali; dengan demikian hasil *imaging* terhadap sistem elektronik milik pelaku dan pengelola judi adalah sama. Kesamaan inilah yang dapat dijadikan petunjuk penyidikan bahwa salah satu unsur tindak pidana telah terpenuhi.
4. Unsur kesengajaan juga dapat ditemukan dalam hal sebuah *website* perjudian mengharuskan pemain juga mengunduh dan men-install aplikasi perjudian . apabila penyidik menemukan bahwa seseorang telah mengunduh sebuah aplikasi perjudian dalam laptop atau komputer miliknya. Maka penyidik dapat juga menyimpulkan atau mendapatkan petunjuk bahwa unsur kesengajaan telah terpenuhi.
5. Jika untuk dapat bermain judi pelaku harus mentransfer sejumlah uang yang kemudian dikonversi menjadi koin, dan penyidik dapat menemukan bukti transfer dari pelaku kepada rekening yang digunakan untuk bermain judi. Kemudian penyidik dari hasil *imaging* server pengelola judi, juga dapat membuktikan adanya bukti transfer dari pelaku dan ada bukti hasil konversi nilai uang menjadi koin judi milik pelaku, maka petunjuk tersebut dapat dijadikan alat bukti, demikian pula hasil *imaging*-nya.
6. Misalkan dalam penyidikan, penyidik juga menemukan adanya saksi-saksi yang melihat pelaku mengakses dan bermain judi di warung

internet (warnet). Maka, keterangan saksi mereka dapat dijadikan alat bukti.

## Kesimpulan

Permainan judi online merupakan bentuk kejahatan di bidang teknologi informasi yang dapat dikenakan berupa sanksi berdasarkan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik dan Kitab Undang-Undang Hukum Pidana. Untuk menggali atau rekonstruksinya mendapatkan keterangan, kejelasan, dan keidentikan tersangka, saksi dan barang bukti. Dalam konstruksi tindak pidana judi online, penyidik menelusuri jejak digital dengan cara melansir laman *EC-Council* atau laman web yang dikunjungi, kapan aktif. Selanjutnya Investigator forensik digital ahli dalam menyelidiki data terenskripsi menggunakan jenis lunak dan memastikan bahwa bukti yang dikumpulkan akan berguna di persidangan.

Pembuktian permainan perjudian online merupakan pembuktian secara elektronik dan bukti elektronik tersebut dijadikan alat bukti dalam persidangan dibutuhkan standar agar dapat dianggap sah dan asli tidak ada perubahan ataupun rekayasa maka Digital Forensik diperlukan untuk penugumpulan bukti berbasis digital dan elektronik, validasi bukti elektronik dan validasi tersebut memilah apa saja yang digunakan dan dapat dipertanggungjawabkan keasliannya. Validasi tersebut harus memenuhi syarat formil dan materiil serta syarat-syarat alat bukti asli dan untuk digunakan di persidangan yang dapat menyakinkan hakim dalam persidangan.

## Daftar Pustaka

- Abubakar, H. Rifa'i. (2021). Pengantar metodologi penelitian. SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga.
- Alifta, Muhamad Glennardy Fairuz. (2022). Penggunaan Rekaman Suara Yang Direkam Menggunakan Gawai Sebagai Alat Bukti Elektronik Dalam Tindak Pidana Korupsi. Fakultas Syariah dan Hukum UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Ante, Susanti. (2013). Pembuktian Dan Putusan Pengadilan Dalam Acara Pidana. *Lex Crimen*, 2(2).
- Azhary, H. Muhammad Tahir. (2015). Beberapa Aspek Hukum Tata Negara, Hukum Pidana dan Hukum Islam. Prenada Media.
- Herlinda, Siti, Said, Muhammad, Gofar, Nuni, Pratama, Filli, Inderawati, Rita, & Putri, Ratu Ilma Indra. (2010). Metodologi Penelitian. Lembaga Penelitian Universitas Sriwijaya.
- Kuswahyono, Imam. (2019). Kontroversi Ruilslag: Perspektif Politik Hukum. Universitas Brawijaya Press.
- Mahiratna, Gusti Ayu Gita Dharma Vahini, Dewi, Anak Agung Sagung Laksmi, & Wirawan, Ketut Adi. (2023). Kekuatan Alat Bukti Media Sosial Dalam Perkara

- Tindak Pidana Judi Online. *Jurnal Preferensi Hukum*, 4(1), 1–5.
- Manalu, Hendri Saputra. (2019a). Penegakan hukum terhadap pelaku tindak pidana perjudian online. *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)*, 2(2), 428–539.
- Manalu, Hendri Saputra. (2019b). Penegakan Hukum Terhadap Pelaku Tindak Pidana Perjudian Online Law Enforcement of Online Criminal Criminal Actions. *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)*, 2(2), 428–447.
- Manik, Bastian Surya. (2022). Penegakan Hukum Dalam Penanggulangan Tindak Pidana Perjudian Melalui Media Elektronik Dikaitkan Eksistensi Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Jo Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik. Pascasarjana.
- Nasution, Bahder Johan. (2008). *Metode Penelitian Ilmu Hukum*, Mandar Maju, Cetakan kesatu. Bandung.
- Nasution, Eri Yanti, Hariani, Prawidya, Hasibuan, Lailan Safina, & Pradita, Wita. (2020). Perkembangan transaksi bisnis e-commerce terhadap pertumbuhan ekonomi di Indonesia. *Jesya (Jurnal Ekonomi Dan Ekonomi Syariah)*, 3(2), 506–519.
- Rajab, Achmadudin. (2018). Urgensi undang-undang nomor 19 Tahun 2016 tentang perubahan atas undang-undang nomor 11 tahun 2008 tentang informasi dan transaksi elektronik sebagai solusi guna membangun etika bagi pengguna media. *Jurnal Legislasi Indonesia*, 14(4), 463–471.
- Ramiyanto, Ramiyanto. (2017). Bukti elektronik sebagai alat bukti yang sah dalam hukum acara pidana. *Jurnal Hukum Dan Peradilan*, 6(3), 463–484.
- Sitompul, Josua. (n.d.). *Cara Penyidik Menjerat Pelaku Perjudian Internet*.
- Wahyudi, Moh. (2018). Analisis Masuknya Aliran Kepercayaan di Kolom Agama dalam Kartu Keluarga dan Kartu Tanda Penduduk;(Studi Putusan Mahkamah Konstitusi Nomor 97/PUU-XIV/2016 tentang Yudicial Review Undang-Undang Administrasi Kependudukan). Universitas Islam Indonesia.
- Westy, Frontya Moren, Ridwan, Mukhlis, & Erdiansyah, Erdiansyah. (2014). Pelaksanaan Penyidikan Tindak Pidana Judi Online Berdasarkan Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik Di Wilayah Hukum Polisi Resor Kota Pekanbaru. Riau University.
- YL, Yulio Caesar Putra. (2017). Tinjauan Yuridis Penegakan Hukum Oleh Kepolisian Terhadap Pelaku Tindak Pidana Perjudian Togel (Studi pada Polres Lampung Tengah).