

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia adalah negara hukum. Setiap perbuatan dalam masyarakat harus tunduk dan patuh terhadap hukum yang berlaku. Seiring berkembangnya kehidupan manusia, teknologi semakin canggih maka kejahatan pun berkembang semakin luas dengan memanfaatkan teknologi yang dapat disalahgunakan untuk melakukan tindak pidana.

Dunia secara menyeluruh telah memasuki atau terangkum bersama ke dalam dunia *cyber* atau dunia maya. Segala jenis informasi dapat diakses melalui dunia maya lewat jaringan internet. Banyak terjadi perubahan yang ditimbulkan oleh kemajuan yang disebabkan oleh dunia maya mulai dari yang berbau Positif maupun yang Negatif.¹

Perjudian merupakan salah satu kegiatan atau permainan yang dilakukan masyarakat yang hampir di semua negara masih populer dan terus berkembang hingga saat ini, seperti Amerika Serikat, Italia, Singapura, Cina, Jepang, dan negara lainnya termasuk Indonesia. Di Indonesia perjudian merupakan tindakan yang bertentangan dengan norma agama, moral, kesusilaan, maupun hukum. Perjudian dapat merugikan pihak yang melakukan perjudian maupun masyarakat umum. Perjudian dianggap sebagai salah satu penyakit masyarakat (pekat) serta membahayakan bagi kehidupan dan kehidupan Masyarakat, Bangsa, dan Negara Indonesia.²

Perkembangan teknologi informasi dan internet telah memberikan dampak yang signifikan pada berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang perjudian. Fenomena judi *online* menjadi semakin populer dan menimbulkan perhatian di masyarakat. Keberadaan judi online juga menimbulkan berbagai masalah hukum, termasuk dalam hal pembuktian tindak pidana yang terkait dengan aktivitas tersebut.³

¹ Maskeun, kejahatan siber (cyber crime) suatu pengantar (Jakarta: kencana prenatal media Group, 2013) hlm 46.

² Suharya, R. (2019). Fenomena Perjudian Dikalangan Remaja Kecamatan Samarinda seberang. *Sosiatri-Sosiologi*, 7(3), 326-340.

³ Ibid

Salah satu yang marak terjadi pada kalangan di era modern ini adalah Perjudian *online*.

Beberapa kalangan masyarakat memanfaatkan teknologi yang bersifat menyimpang, salah satunya adalah Perjudian merupakan perbuatan yang dilarang dalam norma hukum yang berlaku di Indonesia. Bahkan dalam penjelasan UU No.7 tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian menyatakan bahwa pada hakekatnya perjudian adalah bertentangan dengan norma agama, kesusilaan, dan moral Pancasila, serta membahayakan bagi kehidupan dan kehidupan masyarakat, bangsa, dan negara. Perjudian adalah permainan yang pada umumnya kemungkinan mendapat untung bergantung pada peruntungan belaka, juga karena pemainnya lebih terlatih atau lebih mahir

Perjudian dalam jaringan merupakan perjudian yang dilakukan dengan menggunakan teknologi elektronik yang dapat digunakan untuk mengakses dokumen elektronik maupun informasi elektronik. Dalam dunia maya, perjudian termasuk komunitas komersial terbesar. Pada umumnya metode perjudian yang digunakan cenderung klasik, yakni dengan mempertaruhkan atau sekedar mencoba peruntungan dengan jalan mengikuti instruksi model perjudian yang telah ditentukan. Ada puluhan ribu lebih situs-situs di internet yang menyediakan fasilitas perjudian dari model klasik yang hanya memainkan fungsi tombol keyboard sampai yang sangat canggih yang membutuhkan pemikiran matang dan perhitungan-perhitungan adu keberuntungan. Modus ini menjanjikan banyak keuntungan bagi pemiliknya. Tidak diperlukan lagi perizinan-perizinan khusus untuk membuat sebuah usaha perjudian via internet. Cukup dengan bermodalkan sebuah web dengan fasilitas perjudian menarik, setiap orang dapat memiliki rumah perjudian di internet.⁴

Tindak pidana judi online awalnya terjadi pada tahun 1994 Negara Antigua dan Barbuda di Karibia yang meloloskan undang-undang kebebasan berdagang dan mengolah. kemudian membuat perizinan kepada organisasi-organisasi untuk membuka kasino online menjadi mudah. Sebelum kasino *online*, *software* perjudian pertama yang dapat berfungsi secara penuh diproduksi oleh perusahaan software asal Pulau Mann bernama microgaming. Penggunaan software itu kemudian di jamin keamanannya oleh sebuah perusahaan keamanan software bernama *Cryptologic*. Dengan adanya langkah

⁴ Ibid hlm 48

tersebut transaksi perjudian via internet dapat dilakukan secara aman dan menjadi cikal bakal kasino *online* pertama di tahun 1994.⁵

Tindak pidana perjudian sudah masuk ke tahap yang sangat mengkhawatirkan di kalangan masarakat khususnya perjudian online melalui situs-situs yang mudah untuk di akses di internet.. DiIndonesia judi merupakan kejahatan atau tindak pidana sehingga setiap orang yang terlibat didalamnya akan dikenakan sanksi pidana. Pasal yang mengatur judi ialah Pasal 303 ayat (1) Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP), berbunyi : “Diancam dengan kurungan paling lama empat tahun atau denda paling banyak sepuluh juta rupiah:

Ke-1 barangsiapa menggunakan kesempatan untuk main judi, yang diadakan dengan melanggar ketentuan-ketentuan tersebut Pasal 303;

Ke-2 barangsiapa ikut serta permainan judi yang diadakan di jalan umum atau di pinggirnya mengadakan itu, ada izin dari penguasa yang berwenang.”

Selanjutnya, jika seseorang melakukan atau terlibat judi online maka pasal yang dikenakan tidak mengacu pada KUHP akan tetapi mengacu pada Pasal 27 UndangUndang No. 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, berbunyi: “setiap orang sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, atau membuat dapat di aksesnya Informasi atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian.”

Kasus Judi *online* di Indonesia sudah beberapa kali diungkap seperti dalam kasus yang penulis angkat dalam Putusan Pengadilan Negeri Bantul nomor 214/Pid.B/2020PN Bantul. Dalam kasus ini menyatakan terdakwa Sudiyono als pethok bin Paijo Mujiwiyono terbukti secara sah dan meyakinkan bersalah melakukan tindak pidana mempergunakan kesempatan untuk main judi online menggunakan *hand phone* merk xiami warnah putih gold.⁶

Munculnya tindak pidana judi online tentu sangat sulit dibuktikan karena dapat dipastikan pihak penyidik tidak semua memiliki kemampuan dalam informasi dan teknologi (IT). Hal tersebut berakibat sulit terungkapnya judi online yang terus tumbuh berkembang di masyarakat. Judi online sekarang tidak hanya sebatas pada situs yang

⁵ Anonim , judi inline, <https://eptik-gamblin.blogspot.co.id/>, diakses 25 maret 2024

⁶ putusan PN Bantul Nomor 214/Pid.B/2020/PN Bantul

benar-benar menyediakan judi *online* akan tetapi untuk menyembunyikan jejak situs yang memang murni permainan bukan untuk judi juga dijadikan sarana untuk memperlancar usaha judi online. Misalnya, tebak nomor togel yang keluar di setiap Negara atau mean tebak-tebakan lainnya yang ada dalam situs judi online tersebut.

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

Permainan judi merupakan suatu perbuatan yang melanggar norma agama, moral, kesusilaan, pancasila dan hukum. Berdasarkan kepentingan nasional judi sangat membahayakan terhadap kehidupan masyarakat, bangsa dan negara, terutama bagi generasi muda. Judi adalah penyakit dalam masyarakat yang digolongkan sebagai kejahatan, apabila perjudian semakin marak terjadi maka semakin besar pula rusaknya sistem sosial masyarakat. Perbuatan menyimpang yang disebabkan oleh judi menimbulkan gangguan bagi kedamaian dan ketertiban hidup dalam masyarakat . Perjudian dapat mengakibatkan berbagai permasalahan sosial dan ketergantungan untuk ingin terus menerus melakukannya tanpa mengetahui dampak negatif yang kemudian ditimbulkan yang mengakibatkan masalah kesejahteraan hidup semakin berlarut-larut, oleh karena itu perbuatan judi dikategorikan sebagai tindak pidana yang diatur dalam Pasal 303 KUHP yang berbunyi: “ Diancam dengan pidana penjara paling lama sepuluh tahun atau pidana denda paling banyak dua puluh lima juta rupiah, barang siapa tanpa mendapat izin :

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

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

Pembuktian sangat penting dalam hukum acara pidana di Indonesia karena hal yang ingin dicapai adalah kebenaran materiil. Pembuktian merupakan metode utama yang digunakan oleh hakim dalam menjatuhkan putusan sebagai penentu benar atau salahnya terdakwa. Berdasarkan Pasal 184 KUHP, pada saat memutus suatu perkara hakim harus mempertimbangkan fakta-fakta yang ada pada persidangan, mulai dari memeriksa keterangan saksi, keterangan terdakwa serta alat bukti yang digunakan dalam perkara serta unsur-unsur pasal yang digunakan untuk mengadili terdakwa. Pembuktian sangat penting dalam suatu proses pemeriksaan di Pengadilan. Pembuktian inilah yang akan menentukan nasib terdakwa. Upaya yang dilakukan dalam menangani permasalahan tersebut adalah dikeluarkannya Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik, atau lebih dikenal dengan UU ITE. UU ITE dalam hal ini mengatur mengenai perbuatan judi online yang tercantum pada Pasal 27 Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, yang menyatakan : “setiap orang sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, atau membuat dapat diaksesnya Informasi atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian.”

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

Undang-Undang yang umum. Hal ini berarti apabila terdapat dua ketentuan undang-undang yang mengatur perbuatan yang sama, maka peraturan yang bersifat khusus dan spesifik akan lebih didahulukan penerapannya dibandingkan peraturan yang sifatnya mengatur secara umum.

Pengaturan tindak pidana yang terdapat pada Pasal 303 ayat (1) KUHP dan Pasal 27 ayat (2) UU ITE merupakan ketentuan yang sama mengatur mengenai perjudian serta adanya persamaan kepentingan hukum yang hendak dilindungi, namun keberadaan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 atas perubahan Tentang Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik lebih mengatur secara detail dan spesifik mengenai perbuatan judi yang dilakukan menggunakan media online sedangkan Pasal 303 ayat (1) KUHP mengatur perbuatan judi secara umum. Berdasarkan pada ketentuan berlakunya asas *lex specialis derogate lex generalis* yang terdapat dalam Pasal 63 ayat (2) KUHP maka segala jenis perbuatan judi melalui media online yang dilakukan sejak ditetapkannya Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 atas perubahan Tentang Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Teknologi Informasi dan Transaksi Elektronik, penetapan terhadap perkara tindak pidana judi online harus berlandaskan pada Undang-Undang tentang Informasi dan Transaksi Elektronik tersebut. Keberlakuan asas *lex specialis derogate lex generalis* ini pada kenyataannya masih belum begitu terlaksana, masih terdapat kasus tindak pidana judi secara online yang dikenakan ketentuan pasal dalam KUHP. Hal demikian terjadi seperti pada kasus Perjudian yang dilakukan dengan menggunakan media online pada putusan perkara Nomor 214/Pid.B/2020/PN Bantul.

Putusan Pengadilan Negeri Bantul nomor 214/pid.b/2020/PN Bantul telah mengadili kasus perjudian online yang dilakukan oleh terdakwa Sudiyono Als pethok bin paijo mujiwiyono. Putusan berisi proses, alat bukti, serta barang bukti yang digunakan oleh Sudiyono Als Pethok Bin Paijo Mujiwiyono atas perbuatannya melakukan tindak pidana perjudian online dalam putusan Menetapkan barang bukti berupa: 1 (satu) unit Hand Phone Merk Xiaomi warna putih gold berikut sim card tree dengan nomor 089648583582; yang Dirampas untuk Negara;

Dikaitkan dengan kasus yang penulis angkat yaitu Putusan Pengadilan Negri Nomor 214/Pid.B/2020/PN Bantul, Dakwaan dan putusan yang diberikan dalam mengadili terdakwa pada kasus ini yaitu memperhatikan Pasal 303 ayat (1) ke-1 KUHP

dengan menjatuhkan pidana kepada terdakwa dengan pidana penjara selama lima (5) bulan serta menetapkan masa penangkapan dan penahanan yang telah di jalani terdakwa dikurangi seluruhnya dari pidana yang dijatuhkan.

berdasarkan kasus diatas menarik untuk dibahas lebih dalam berkaitan dengan pembuktian terhadap kasus perjudian dengan ini mengambil judul “ PEMBUKTIAN PERKARA PIDANA JUDI ONLINE STUDI KASUS PUTUSAN PENGADILAN NEGRI BANTUL NOMOR 214/PID.B/2020/PN BANTUL”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka penulis mengangkat dua permasalahan penting untuk dibahas yaitu :

1. Bagaimana proses pembuktian dalam putusan perkara pidana PN BANTUL NOMOR 214/PID.B/2020/PN BANTUL
2. Apa hambatan yang dihadapi dalam proses pembuktian perkara tindak pidana Judi online?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan diatas maka tujuan dari penelitian ini adalah

1. Untuk memperoleh data dan menganalisis tentang proses penyelesaian perkara perjudian yang terjadi dipengadilan negri bantul atas putusan PN BANTUL NOMOR 214/PID,B/2020/PN BANTUL
2. Untuk memperoleh data dan menganalisis tentang factor yang menjadi hambatan dalam proses pembuktian perkara tindak pidana judi online

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Untuk bisa mengetahui apakah putusan pengadilan negri bantul terhadap perkara nomor 214/PID.B/2020.PN BANTUL sesuai dengan proses undang-undang berdasarkan proses pembuktiaan yang terjadi menurut Undang-Undang No.19

Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang No.11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

2. Memberikan pemahaman yang lebih mendalam berkaitan proses pembuktian perkara tindak pidana judi online bagi para praktisi hukum, akademisi, dan pihak yang terkait dalam proses penyelesaian perkara pidana judi online sebagai bahan pengkajian penelitian lebih lanjut serta bermanfaat bagi masyarakat khususnya masyarakat dalam memahami proses pembuktian perkara tindak pidana judi online menurut Undang-Undang No.19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang No.11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.
3. Menyediakan informasi dan referensi yang berguna bagi penelitian dan pengembangan ilmu hukum terkait dengan perkara pembuktian judi online.
4. Bermanfaat secara praktis bagi masyarakat, aparat penegak hukum, seperti polisi, jaksa, hakim dan lembaga pemasyarakatan, sehingga dengan demikian apa yang menjadi penelitian dapat bermanfaat untuk pembuktian tindak pidana judi online terkait dengan informasi dan transaksi elektronik.

E. Keaslian Penelitian

Dalam penulisan ini yang berjudul “ PROSES PEMBUKTIAN TERHADAP PERKARA PIDANA JUDI ONLINE DALAM PUTUSAN KASUS PN BANTUL NOMOR 214/PID.B/2020/PN BANTUL” penulis benar-benar penelitian sendiri bukan Merupakan plagiasi ataupun duplikasi dari skripsi yang telah ada terlebih dahulu. berkaitan dengan topic penelitian diatas disini saya menyertakan beberpa tulisan atau penelitian terlebih dahulu;

1. Skripsi berjudul “PERJUDIAN ONLINE DIKALANGAN MAHASISWA YOGJAKARTA”. yang disusun oleh mahasiswa UIN SUNAN KALIJAGA SULRAHMAN RASYID, NIM : 10230052

Rumusan masalah

- (1) faktor-faktor apa saja yang menyebabkan mahasiswa Jogjakarta terlibat dalam permainan judi online?
- (2) apa saja yang menjadi dampak negative bagi mahasiswa Jogjakarta yang terlibat dalam perjudian online?

kesimpulan;

berdasarkan hasil penelitian mahasiswa ini kesimpulanya; para mahasiswa Jogjakarta yang terlibat dalam permainan judi online merupakan hasil dari sebuah interaksi sosial yang terjadi diantara mereka, yang didalamnya terdapat proses tukar menukar informasi, penawaran, rayuan dan juga ajakan, sehingga munculah rasa penasaran atau keingintahuan tentang perjudian online yang pada akhirnya berawal dari mencoba untuk bermain sehingga telah menjadi kebiasaan hingga saat ini dalam kehidupan mereka dan sulit bagi mereka untuk meninggalkan atau berhenti dari kegiatan tersebut.

Selama keikutsertaan mahasiswa dalam permainan judi online, mereka juga telah menyadari dampak negatif yang mereka alami. Karena pada dasarnya sesuatu atau perbuatan menyimpang akan berdampak negatif terhadap pelaku atau masyarakat sekitar. Salah satu dampak negatif yang lebih banyak mereka rasakan adalah terhadap keadaan semakin buruk keekonomian mahasiswa yang diakibatkan dari seringnya kekalahan yang mereka alami selama bertaruh atau selama bermain judi online.

perbedaan;

dalam penulisan ini yang diperhatikan penulis adalah perjudian yang terjadi di mahasiswa Yogyakarta sedangkan dalam penulisan saya yang ditekankan adalah proses pembuktian perkara perjudian yang sudah terjadi di PENGADILAN NEGERI BANTUL (putusan nomor 214/pid.b/2020/pn Bantul).

2. Skripsi berjudul “ PENEGAKAN HUKUM TERHADAP TINDAK PIDANA PERJUDIAN ONLINE DITINJAU DARI UNDANG-UNDANG INFORMASI DAN TRANSAKSI ELEKTRONIK”. Yang ditulis oleh LALU KEMAL EKA PUTRA, MAHASISWA FAKULTAS HUKUM UNIVERSITAS MUHAMADIYAH MATARAM.

Rumusan masalah;

- (1) Bagaimana penegak hukum terhadap tindak pidana perjudian online ditinjau dari undang-undang informasi dan transaksi elektronik?

(2) apa saja hambatan-hambatan dalam proses penanganan tindak pidana perjudian online?

kesimpulan;

Penegakan Hukum Terhadap Tindak Pidana Perjudian Online ditinjau dari Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik Pasal 45 Undang-undang Nomor 27 ayat (2) yaitu:

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 sebagaimana dimaksud dalam pasal 27 ayat (2) di pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan / atau denda paling banyak Rp.1000.000.000.00 (satu milyar rupiah).

2. Adapun beberapa upaya yang dilakukan Polresta Mataram dan Hambatan-hambatan dalam menanggulangi kasus perjudian online:

a. Upaya

1) Himbauan

2) melakukan upaya paksa, seperti melakukan penangkapan dengan tujuan memberantas perjudian online.

3) Pembentukan Tim Khusus:

a) Tim lidik

b) Tim opsnal c) Tim lapangan

b. Adapun hambatan hambatan yang dihadapi oleh Polres Mataram dalam menanggulangi kasus perjudian online yaitu hambatan di tahap penyelidikan:

(1) tahap pengumpulan bukti-bukti

(2) kendala terhadap penerapan peraturan perundang-undangan kepada pelaku perjudian online.

(3) masarakat kurang peduli terhadap perjudian secara online.

Perbedaan;

dalam penulisan ini yang ditekankan adalah bagaimana penegak hukum mengatasi perjudian online dengan atas dasar undang-undang informasi dan transaksi online, sedangkan dalam penulisan saya yang diperhatikan adalah proses pembuktian judi online.

3. Skripsi yang berjudul ‘‘ UPAYA KEPOLISIAN DALAM PENANGGULANGAN TINDAK PIDANA JUDI ONLINE DIWILAYAH KEPOLISIAN DAERAH ISTIMEWA YOGJAKARTA’’. yang ditulis oleh JANSEN ADHIKA BUDI PRABOWO, FAKULTAS HUKUM UNIVERSITAS ATMAJAYA YOJAKARTA.

Rumusan masalah;

- a. bagaimana upaya kepolisian daerah istimewa yogyakarta dalam menanggulangi tindak pidana judi online?
- b. apakah hambatan yang dihadapi kepolisian daerah istimewa yogyakarta dalam menanggulangi tindak pidana judi online?

kesimpulan;

- 1) Upaya dalam menanggulangi tindak pidana perjudian online di wilayah hukum kepolisian daerah istimewa Yogyakarta adalah :
 - a) Pre-emptif edukatif, yaitu berupa penyampaian pesan atau memberi informasi dilakukan oleh Bhabinkamtibas (Bayangkara Pembina Keamanan dan Ketertiban Masyarakat kepada masyarakat tentang bahaya tindak pidana perjudian online dan memberi edukasi tentang akibat melakukan perjudian online yaitu berupa sanksi pidana.
 - b) Preventif/pencegahan dilakukan oleh DitBinmas (Direktorat Pembinaan Masyarakat) melalui penyuluhan tentang bahaya perjudian dalam ruang lingkup kecil tingkat desa seperti RT (Rukun Tetangga) ataupun RW (Rukun Warga) bahkan melalui karang taruna dan melakukan Patroli siber guna mencegah terjadinya perjudian online dan melakukan Kerjasama dengan dinas Kominfo (Kementerian

Komunikasi Informatika Republik Indonesia serta berkoordinasi dengan pihak seperti melakukan talkshow di radio , yang dilakukan oleh Bhabinkamtibnas Polsek (Polisi Sektor) maupun Polres (Polisi Reskrim).

- c) Represif (penindakan) adalah kepolisian melakukan penyidikan dan penyelidikan khususnya reserse kriminal guna menemukan pelaku secara kuat, pelaku yang ditangkap dipaksa secara hukum. Terhadap pelaku perjudian online dengan beberapa tahap dalam penindakan (represif) yaitu kepolisian melakukan penangkapann, pengumpulan barang bukti dan pemberkasan kemudian dilimpahkan ke kejaksaan.
- 2) Pihak kepolisian daerah istimewa Yogyakarta memiliki beberapa hambatan dalam upaya penanggulangan perjudian online sebagai berikut :
- a. Kurangnya peran masyarakat sehingga dalam proses menemukan saksi dan pelaku perjudian online Polda Daerah Istimewa Yogyakarta mengalami kesulitan
 - b. Server dari situs-situs perjudian online berada di luar negeri, sehingga Kepolisian daerah istimewa Yogyakarta kesulitan oleh yuridiksi yang diatur oleh negara itu sendiri.
 - c. Peralatan media elektronik berupa : laptop, internet, sebagai pendukung untuk mengungkap kejahatan perjudian online belum memenuhi standar sehingga
 - d. Polda Daerah Istimewa Yogyakarta masih kewalahan dalam menegakkan hukum perjudian online.
 - e. Minat dari masyarakat dalam melakukan perjudian online itu tinggi sehingga perjudian online makin banyak.

perbedaan;

dalam skripsi ini yang dijelaskan itu adalah bagaimana kepolisian DIY dalam menaggulangi terjadinya perjudian online sedangkan dalam penulisan saya lebih ditekankan bagaimana proses pembuktian yang terjadi dalam perkara pidana judi online atas dasar putusan pengadilan NEGRI BANTUL.

F. Tinjauan Pustaka

Dalam penulisan ini yang menjadi acuan dasarnya adalah putusan PENGADILAN NEGRI BANTUL NOMOR 214/PID.B/2020/PN BANTUL, dimana Sudiyono Als pethok Bin Paijo Mujiwiyono menyatakan terbukti secara sah bersalah karena melakukan tindak pidana judi online mempergunakan kesempatan main judi yang diadakan dengan melanggar pasal 303 kitab undang-undang Hukum Pidana. dan menetapkan barang bukti berupa satu unit hand phone merk Xiaomi warna putih gold dan sim card dengan nomor 089648583582.

Beberapa pendapat para ahli berkaitan dengan proses Pembuktian, Pengertian Bukti, Pembuktian dan Hukum Pembuktian Dengan demikian sesuai dengan tujuan pembuktian dalam Hukum Acara Pidana adalah : Untuk memberikan kepastian yang diperlukan dalam menilai sesuatu hal tertentu tentang fakta-fakta atas nama penilaian tersebut harus didasarkan. Kata pembuktian (bewijs) bahasa Belanda dipergunakan dalam dua arti, adakalanya ia diartikan sebagai perbuatan dengan mana diberikan suatu kepastian, adakalanya pula sebagai akibat dari perbuatan tersebut yaitu terdapatnya suatu kepastian⁷.

Menurut Prof.Dr.Eddy O.S Hiariej memberikan kesimpulan (dengan mengutip pendapat Ian Denis) bahwa : Kata Evidence lebih dekat kepada pengertian alat bukti menurut Hukum Positif, sedangkan kata proof dapat diartikan sebagai pembuktian yang mengarah kepada suatu proses. Evidence atau bukti (pendapat Max. M.Houck) sebagai pemberian informasi dalam penyidikan yang sah mengenai fakta yang kurang lebih seperti apa adanya⁸.

Pembuktian adalah perbuatan membuktikan. Membuktikan berarti memberikan atau memperlihatkan bukti, melakukan sesuatu kebenaran, melaksanakan, menandakan menyaksikan dan meyakinkan. R.Subekti⁹ berpendapat bahwa membuktikan ialah meyakinkan Hakim tentang kebenaran dalil atau dalil-dalil yang dikemukakan dalam suatu sengketa. Dalam konteks hukum pidana, pembuktian merupakan inti persidangan perkara pidana, karena yang dicari adalah kebenaran materiil. Pembuktiannya telah

⁷ A. Karim Nasution, 1976, Masalah Hukum Pembuktian Dalam Proses Pidana, Jilid I, tanpa penerbit, hlm. 22

⁸ Eddy OS.Hiarieej, 2012, Teori dan Hukum Pembuktian, Penerbit Erlangga, Jakarta, hlm 2-3

⁹ Ibid

dimulai sejak tahap penyelidikan guna menemukan dapat tidaknya dilakukan penyidikan dalam rangka membuat terang suatu tindak pidana dan menemukan tersangkanya. (Placeholder1) (Placeholder2)

Menurut Munir Fuady bahwa Sistem Pembuktian dalam Hukum Acara Pidana, hampir seragam diNegara manapun bahwa beban pembuktian diletakkan pada pundak pihak Jaksa Penuntut Umum¹⁰.

Tujuan dan guna pembuktian bagi para pihak yang terlibat dalam proses pemeriksaan persidangan adalah sebagai berikut :

1. Bagi Penuntut umum, Pembuktian adalah merupakan usaha untuk meyakinkan Hakim yakni berdasarkan alat bukti yang ada, agar menyatakan seseorang terdakwa bersalah sesuai surat atau catatan dakwaan
2. Bagi terdakwa atau penasehat hukum, pembuktian merupakan usaha sebaliknya untuk meyakinkan hakim yakni berdasarkan alat bukti yang ada, agar menyatakan terdakwa dibebaskan atau dilepas dari tuntutan hukum atau meringankan pidananya. Untuk itu terdakwa atau penasehat hukum jika mungkin harus mengajukan alat bukti yang menguntungkan atau meringankan pihaknya, Biasanya bukti tersebut disebut kebalikannya.
3. Bagi Hakim atas dasar pembuktian tersebut yakni dengan adanya alat-alat bukti yang ada dalam persidangan baik yang berasal dari penuntut umum atau penasehat hukum/terdakwa dibuat dasar untuk membuat keputusan¹¹.

Dengan demikian sejalan dengan pendapat Djoko Sarwoko bahwa system pembuktian bertujuan :

- a. Untuk mengetahui bagaimana cara meletakkan suatu hasil pembuktian terhadap perkara yang sedang diperiksa.
- b. Hasil dan kekuatan pembuktian yang bagaimana yang dapat dianggap cukup proporsional guna membuktikan kesalahan terdakwa.

¹⁰ Munir Fuady, 2006, Teori Hukum Pembuktian (Pidana dan Perdata), Penerbit PT Citra Aditya Bakti Bandung, hlm 48, bahwa menurut Pasal 183 KUHP tersebut, agar seorang tersangka dapat dijatuhi pidana, diperlukan bukti yang sah dan meyakinkan dan beban pembuktian tersebut dalam hukum acara pidana terletak dipundak Jaksa, dengan kemungkinan pihak terdakwa untuk membantah bukti yang diajukan Jaksa.

¹¹ Hari Sasangka dan Lily Rosita, 2003, Hukum Pembuktian dalam Perkara Pidana, Penerbit Mandar Maju Bandung hlm 13

- c. Apakah kelengkapan pembuktian dengan alat alat bukti masih diperlukan keyakinan hakim¹².

Berdasarkan teori hukum pembuktian, menurut Munir Fuady bahwa hukum pembuktian harus menentukan dengan tegas ke pundak siapa beban pembuktian (burden of proof, burden of producing evidence) harus diletakkan. Hal ini karena di pundak siapa beban pembuktian diletakkan oleh hukum, akan menentukan secara langsung bagaimana akhir dari suatu proses hukum dipengadilan, misalnya dalam kasus perdata di mana para pihak sama-sama tidak dapat membuktikan perkaranya¹³.

Dengan demikian, jika beban pembuktian diletakkan di pundak penggugat dan penggugat tidak dapat membuktikan perkaranya, penggugat akan dianggap kalah perkara meskipun pihak tergugat belum tentu juga dapat membuktikannya. Sebaliknya, jika beban pembuktian diletakkan di pundak tergugat dan ternyata tergugat tidak dapat membuktikannya, pihak tergugatlah yang akan kalah perkara meskipun pihak penggugat belum tentu juga dapat membuktikannya. Oleh karena itu, dalam menentukan ke pundak siapa beban pembuktian harus diletakkan, hukum haruslah cukup hati-hati dan adil dan dalam penerapannya. Selain itu, hakim juga harus cukup arif. Lebih lanjut Munir Fuady¹⁴ mengatakan bahwa: yang dimaksud dengan beban pembuktian adalah suatu penentuan oleh hukum tentang siapa yang harus membuktikan suatu fakta yang dipersoalkan di pengadilan, untuk membuktikan dan meyakinkan pihak mana pun bahwa fakta tersebut memang benar-benar terjadi seperti yang diungkapkannya, dengan konsekuensi hukum bahwa jika tidak dapat di buktikan oleh pihak yang dibebani pembuktian, fakta tersebut dianggap tidak pernah terjadi seperti yang diungkapkan oleh pihak yang mengajukan fakta tersebut di pengadilan. Sehubungan dengan sistem pembuktian dalam Hukum Acara Pidana, telah timbul berbagai aliran pembuktian yang menurut zamannya dianggap sebagai hal yang tepat.

G. Batasan Konsep

¹² Djoko Prakoso, 1987, *Penyidik, Penuntut Umum, Hakim Dalam Proses Hukum Acara Pidana*, Penerbit Bina Aksara, hlm. 2.

¹³ Fuady, Munir, 2006, *Teori Hukum Pembuktian (Pidana dan Perdata)*, Penerbit PT Citra Aditya Bakty Bandung, hlm 45

¹⁴ *Ibid*, hal 46

1. Perjudian adalah perbuatan yang dilarang oleh suatu aturan hukum larangan dengan mana disertai ancaman (sanksi) yang berupa pidana tertentu, bagi barang siapa yang melanggar larangan tersebut.
2. Pembuktian perbuatan membuktikan. Membuktikan berarti memberikan atau memperlihatkan bukti, melakukan sesuatu kebenaran, melaksanakan, menandakan menyaksikan dan meyakinkan.
3. Pelaku Menurut doktrin adalah barang siapa yang melaksanakan semua unsure-unsur tidak pidana sebagaimana unsure- unsur tersebut dirumuskan didalam undang undang menurut KUHP.
4. Tindak Pidana Bahwa tindak pidana adalah suatu perbuatan yang dilakukan oleh seseorang yang dapat bertanggung jawab atas tindakannya tersebut. Dimana tindakan yang dilakukannya tersebut adalah tindakan melawan atau melanggar ketentuan perundang-undangan yang berlaku. Sehingga tindakan tersebut dapat diancam dengan suatu pidana yang bermaksud memberi efek jera.
5. Judi Online Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, Judi adalah permainan dengan memakai uang atau barang berharga sebagai taruhan (seperti main dadu,kartu), sedangkan Judi Online itu sendiri adalah permainan judi melalui media elektronik dengan akses internet sebagai perantara.
6. Aspek Pembuktian Menurut Subekti, Pembuktian adalah upaya meyakinkan hakim akan hubungan hukum yang sebenarnya antara pihak dalam perkara, dalam hal ini antara bukti – bukti dengan tindak pidana yang didakwakan.

H. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Metode penelitian ini menggunakan metode pendekatan normatif , yaitu penulis menggunakan studi kasus di PN BANTUL NOMOR 214/PID.B/2020/PN BANTUL dengan mengkaji atau menganalisis data sekunder yang berupa bahan-bahan hukum sekunder dengan memahami hukum sebagai perangkat peraturan atau norma-norma positif di dalam sistem perundang-undangan yang mengatur mengenai permasalahan dalam penelitian ini. Jadi penelitian ini dipahami sebagai penelitian kepustakaan, yaitu penelitian terhadap data sekunder.

2. Bahan Hukum

Untuk memudahkan penelitian ini maka bahan penelitian yang akan digunakan adalah data sekunder. Data sekunder merupakan data yang tidak diperoleh langsung dari melainkan diperoleh melalui bahan-bahan kepustakaan.

Data sekunder di bidang hukum meliputi:

a. Bahan-bahan hukum primer

Yaitu data yang mempunyai kekuatan hukum yang mengikat antara lain; KUHP; KUHP; Undang-Undang No. 7 Tahun 1974 Tentang Penertiban Perjudian; Undang-Undang No. 9 Tahun 1981 Tentang Pelaksanaan Penertiban Perjudian; Undang-Undang No.19 Tahun 2016 Tentang Perubahan atas Undang-Undang No.11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

b. Bahan-bahan hukum sekunder

Merupakan bahan-bahan yang erat hubungannya dengan bahan hukum primer dan dapat membantu dalam analisis seperti buku, hasil penelitian, jurnal hukum, berkas putusan perkara pengadilan.

c. Bahan-bahan hukum tersier

Yaitu bahan-bahan yang memberikan informasi tentang bahan hukum primer dan sekunder seperti artikel internet, surat kabar, kamus dan dari literatur lain yang relevan dengan aspek pembuktian tindak pidana judi online berdasarkan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik.

3. Analisis Dokumen

Menganalisis dokumen-dokumen hukum terkait pembuktian tindak pidana judi online, seperti Undang-Undang, putusan pengadilan, dan peraturan perundang-undangan terkait dalam tulisan ini yang mengacu pada putusan PN BANTUL 214/PID.B/2020/PN BANTUL