

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Negara Kesatuan Republik Indonesia adalah negara yang berdasarkan hukum (*rechtsstaat*) dan bukan negara atas kekuasaan (*machstaat*), maka kedudukan hukum harus ditempatkan di atas segala-segalanya. Setiap perbuatan harus sesuai dengan aturan hukum tanpa terkecuali.<sup>1</sup>

Penegakan hukum adalah bagaimana aparat penegak hukum dalam menerapkan hukum atau undang-undang dan aparat penegak hukum tidak harus polisi, jaksa atau hakim, tetapi semua institusi pemerintah yang diberi wewenang untuk menegakan atau menerapkan hukum. Adanya penegakan hukum menjadikan undang-undang atau hukum tidak hanya menjadi dokumen saja. Oleh karena itu, keberhasilan hukum tergantung pada penerapan dan penerapan hukum, jika penerapan hukum tidak berhasil, maka hukum yang sempurna tidak membawa atau memberi makna yang sesuai dengan tujuan hukum.<sup>2</sup> Dalam konteks penerapan hukum haruslah sesuai dengan porsi masing-masing, seperti halnya tindak pidana perjudian haruslah terapkan Pasal yang sesuai dengan fakta yang ada. Dalam konteks perjudian tentu di KUHPidana diatur dalam Pasal 303. Khusus untuk perjudian dilakukan secara online dapat diterapkan Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik.

---

<sup>1</sup> Jimly Asshidiqie, *Konstitusi dan Konstitusionalisme Indonesia*, Jakarta: Sekretariat Jenderal dan Kepaniteraan Mahkamah Konstitusi RI, 2006, hlm. 69.

<sup>2</sup> Sodikin, *Penegakan Hukum Lingkungan*, Jakarta: IN Media, 2018, hlm. 36.

Perjudian merupakan fenomena yang tidak dapat dipungkiri ditemukan pada masyarakat. Bahkan fenomena perjudian tersebut bukanlah hal yang baru dalam kehidupan masyarakat Indonesia, sejak dulu sampai sekarang praktek perjudian sudah ada. Kejahatan perjudian ini banyak hal yang mempengaruhi, diantaranya unsur-unsur ekonomi dan sosial memiliki peranan atas perkembangan perjudian. Seiring dengan perkembangan zaman, perjudian dapat dilakukan dengan berbagai mekanisme dan ragam bentuk. Berjudi secara umum dipandang sebagai sebuah kejahatan.

Kitab Undang-Undang Hukum Pidana menjelaskan bahwa perjudian adalah tiap-tiap permainan, yang berdasarkan pengharapan buat menang pada umumnya bergantung kepada untung-untungan saja, dan juga kalau pengharapan itu jadi bertambah besar karena kepintaran dan kebiasaan bermain. Yang juga terhitung masuk main judi ialah peraturan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain, yang tidak diadakan oleh mereka yang turut berlomba atau bermain itu, demikian juga segala peraturan yang lain- lain.<sup>3</sup>

Prinsip dalam berjudi secara umum adalah sama yakni bertujuan untuk mendapat keuntungan jika menang taruhan. Semakin besar uang atau barang yang dipertaruhkan harganya akan semakin besar pula uang yang didapat. Maka dari itu dengan bermain judi orang dapat memenuhi kebutuhan hidup. Bahkan ada juga orang yang menjadikan judi sebagai mata pencahariannya, yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan ekonomi dari masyarakat. Bahkan ada juga dengan membuka

---

<sup>3</sup> R. Soesilo, *Kitab Undang Undang Hukum Pidana [KUHP]*, Sukabumi: Karya Nusantara Bandung, 1986, hlm. 222.

berbagai permainan judi untuk dimainkan oleh orang lain.

Seiring perkembangan teknologi telekomunikasi dan informasi telah berjalan sedemikian rupa sehingga pada saat ini sudah sangat jauh berbeda dengan sepuluh tahun yang lalu. Pemanfaatan teknologi tersebut telah mendorong pertumbuhan bisnis yang pesat, karena berbagai informasi telah dapat disajikan dengan canggih dan mudah diperoleh, dan melalui hubungan jarak jauh dengan memanfaatkan teknologi telekomunikasi dapat digunakan untuk bahan melakukan langkah bisnis selanjutnya. Pihak pihak yang terkait dalam transaksi tidak perlu bertemu *face to face*, cukup melalui peralatan komputer dan telekomunikasi, kondisi yang demikian merupakan pertanda dimulainya era siber.<sup>4</sup> Bahkan dalam perjudian sendiri, dengan berkembang pesatnya sistem teknologi dan komunikasi perjudian juga sudah dapat diakses melalui bidang teknologi dan komunikasi yang sering dikenal saat ini sebagai judi *online*.

Perjudian secara *online* 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 internet yang menyediakan fasilitas perjudian dari model klasik yang hanya memainkan fungsi tombol *keyboard* sampai

---

<sup>4</sup> Niniek Suparni, *Cyberspace Problematika & Antisipasi Pengaturannya*, Jakarta: Sinar Grafika, 2009, hlm. 1.

yang sangat canggih yang membutuhkan pemikiran matang dan perhitungan-perhitungan untuk 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 situs dengan fasilitas perjudian menarik, setiap orang dapat memiliki rumah perjudian atau akun di internet.<sup>5</sup>

Perjudian secara *online* telah diatur secara khusus dalam Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2008, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4843) selanjutnya disingkat dengan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik mengatur bahwa:

“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 diketahui bahwa Indonesia merupakan negara hukum yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia 1945. Penegakan hukum merupakan salah satu usaha penting dalam menciptakan tata tertib ketentraman dalam masyarakat, baik yang bersifat preventif maupun represif, setelah terjadinya pelanggaran hukum. Oleh karena itu sangat diperlukan Undang-undang yang menjadi dasar hukum yang sesuai dengan falsafah negara dan

---

<sup>5</sup> Maskun, *Kejahatan Siber (Cyber Crime) Suatu Pengantar*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013, hlm.48.

pandangan hidup bangsa Indonesia. Dengan demikian diharapkan adanya kesatuan gerak, langkah dan pandangan dalam rangka penegakan hukum sehingga tercapai sasaran semaksimal mungkin.<sup>6</sup>

Tindak pidana perjudian sudah masuk tahap yang sangat mengkhawatirkan pada semua kalangan terutama pada kalangan mahasiswa khususnya perjudian *online* melalui situs-situs yang mudah untuk diakses di internet. Hal ini bermula dari pertandingan-pertandingan olahraga khususnya sepak bola yang ditambah unsur taruhan. Di Indonesia judi merupakan kejahatan atau tindak pidana sehingga setiap yang terlibat didalamnya akan dikenakan sanksi pidana.<sup>7</sup>

Pasal 1 Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian menyebutkan bahwa: “menyatakan semua tindak pidana perjudian sebagai kejahatan”.<sup>8</sup> Dalam konsideran disebutkan bahwa perjudian pada hakikatnya bertentangan dengan agama, kesusilaan dan moral, serta membahayakan bagi penghimpunan dan kehidupan masyarakat, bangsa dan negara. oleh karena itu perlu diadakan usaha-usaha untuk menertibkan perjudian, membatasinya sampai lingkungan sekecil-kecilnya, untuk akhirnya menuju ke penghapusannya sama sekali dari seluruh wilayah Indonesia.<sup>9</sup>

Judi *Online* merupakan jenis judi yang saat ini amat digemari, karena selain memiliki banyak pilihan jenis dan mudah dimainkan, juga dapat dilakukan dimana

---

<sup>6</sup> Kansil, *Pengantar Ilmu Hukum*, Bandung: Sinar Baru, 2002, hlm. 122.

<sup>7</sup> Pasal 303 Ayat (1) Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP)

<sup>8</sup> Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian.

<sup>9</sup> Konsideran Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian.

saja; di kantor, di rumah, di *cafe*, dan di banyak tempat lainnya. Hanya berbekal laptop atau smartphone, judi ini sudah dapat dimainkan. Pesatnya perkembangan internet pada saat sekarang bukanlah sesuatu hal yang aneh karena perkembangan internet berbanding lurus dengan perkembangan bisnis perjudian melalui internet (*internet gambling*). Sebenarnya hal ini tidak terlepas dari fakta-fakta semakin banyaknya situs-situs judi dan mencari berbagai macam jenis-jenis permainan untuk bermain judi di dalam situs-situs judi tersebut karena semua jenis permainan dapat dengan mudah ditemukan dan diikuti di internet.

Tindak pidana perjudian ini disebabkan oleh faktor-faktor dalam bidang lain selain hukum yang sangat mempengaruhinya dikarenakan faktor seperti ekonomi, budaya dan teknologi telah berkembang, awalnya hanya sekedar suatu penyakit masyarakat yang cukup sederhana, namun seiring berkembangnya pengetahuan dan keadaan sosial, masyarakat melakukan tindak pidana perjudian ini ikut berkembang menjadi lebih kompleks.

Dalam kasus ini membahas mengenai tindak pidana perjudian atau judi *online* yaitu tindak pidana judi yang diatur dalam Pasal 303 ayat (1) ke-1 KUHP. Sehubungan dengan hal itu dalam KUHP perjudian diatur dalam Pasal 303 ayat (1) ke-1, yang diancam hukumannya dengan pidana paling lama dua tahun delapan bulan. Sedangkan dalam kasus judi *online* yang sudah diatur dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (selanjutnya disingkat Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi

Elektronik Pasal 45 ayat (2). Hal ini terjadi ketika Jaksa Penuntut Umum tidak menggunakan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik dalam dakwaannya ketika banyak unsur yang memenuhi tindak pidana dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang menjadi (*lex specialis derogat lex generalis*), yaitu asas penafsiran hukum yang menyatakan bahwa hukum yang bersifat khusus (*lex specialis*) mengesampingkan hukum yang bersifat umum (*lex generalis*), seharusnya Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik bisa digunakan dalam dakwaan tersebut jika ketentuan unsur terpenuhi.

Meski sarana dalam perjudian *online* dan perjudian konvensional berbeda namun pengertian perjudian sebagaimana yang dijelaskan dalam KUHP Pasal 303 punya prinsip yang hampir sama. Judi melalui media elektronik atau sring disebut judi *online* sangat bergantung pada keberuntungan. Perbedaan yang signifikan antara judi *online* dengan judi biasa, selain pada sarananya adalah dalam judi *online* penjudi wajib melakukan pembayaran dan penarikan sejumlah uang melalui Visa, Mastercard, *Bank Wire Transfer*, *Maestro* dan lain-lain.<sup>10</sup>

Perbedaan lain yang juga signifikan dalam judi *online* dan judi konvensional

---

<sup>10</sup> Gainsbury, S. *Internet Gambling: Current Research Findings and Implication*, New York: Springer, 2012.

adalah para pengguna yang tidak bisa mengakses sembarangan, karena dibuatkan *id* dan *password* yang terdaftar dalam situs online tersebut. Judi *online* juga hanya dapat diakses melalui media elektronik seperti komputer, ponsel, maupun laptop yang juga harus terhubung dengan internet, sedangkan judi konvensional dapat dilakukan dengan tatap muka, baik secara terang-terangan maupun sembunyi-sembunyi.<sup>11</sup>

Dalam kasus Putusan Nomor: 339/Pid.B/2021/PN.BDG. Jaksa Penuntut umum memberikan dakwaan terhadap Terdakwa dengan Pasal 303 ayat (1) KUHP, dan tidak menggantikan dengan undang-undang khusus yang mengaturnya yaitu Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Maka yang menjadi permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimana seharusnya penerapan hukum dalam Putusan Perkara Nomor: 39/Pid.B/2021/PN.BDG, dan bagaimanakah pembuktian tindak pidana judi *online* dikaitkan dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Seusai dengan sistem pembuktian yang idanut di Indonesia sesuai Kitab Undang-Undang Acara Pidana adalah sistem pembuktian menurut Undang-Undang

---

<sup>11</sup> Putri Ayu Trisnawati, A.P., *Kekuatan Pembuktian Transaksi Elektornik dalam Tindak Pidana Perjudian Online dari Prespektif Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik Putusan Nomor 140/Pid.B/2013 PN. TB*) Jurnal Ilmu Hukum Universitas Jember, 2.



secara negatif. Hal ini tertera dalam Pasal 183 KUHAP, dahulu Pasal 294 HIR.<sup>12</sup>

“Hakim tidak boleh menjatuhkan pidana kepada seseorang kecuali sekurang-kurangnya dua alat bukti yang sah ia memperoleh keyakinan bahwa suatu tindak pidana benar-benar terjadi dan bahwa terdakwa yang bersalah melakukannya.”

Dari ketentuan pada Pasal 183 KUHAP tersebut terah terang bahwa pembuktian harus didasarkan kepada undang-undang (KUHAP), yakni alat-alat bukti yang salah, disertai dengan keyakinan hakim yang diperoleh dari alat-alat bukti tersebut, sehingga untuk menjatuhkan pidana kepada seorang terdakwa harus dibuktikan dengan sekurang-kurangnya dua alat bukti yang sah sehingga minimum pembuktian dianggap cukup membuktikan kesalahan terdakwa dan hakim memperoleh keyakinan bahwa suatu tindak pidana telah terjadi dan terdakwa yang bersalah melakukan. Dengan adanya sistem ini lah penulis akan menganalisis terkait pembuktian hakim dalam kasus putusan No. 339/Pid.B/2021/PN.Bdg.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis tertarik untuk meneliti mengenai beberapa tindak pidana dalam praktik judi *online*, kemudian dituangkan dalam bentuk skripsi dengan judul: **“PENERAPAN HUKUM TERHADAP PUTUSAN PENGADILAN NEGERI BANDUNG TENTANG TINDAK PIDANA PERJUDIAN ONLINE (Studi Kasus Putusan Nomor :339/Pid.B/2021/PN.Bdg)”**

---

<sup>12</sup> Susanti Ante, *Pembuktian dan Putusan Pengadilan dalam Acara Pidana*, Lex crimen Vol. II, Jurnal Hukum, 2013.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, pembahasan dalam penelitian ini akan dibatasi pada masalah-masalah yang dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana Penerapan hukum Tindak Pidana Judi Online dalam Putusan Perkara Nomor: 339/Pid.B/2021/PN.BDG?
2. Bagaimana Pembuktian tindak pidana judi *online* dalam putusan PN Bandung Nomor 339/Pid.B/2021/PN.BDG dikaitkan dengan Undang-Undang Nomor 19 tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah penulis identifikasi, maka tujuan penelitian skripsi ini untuk memahami lebih mendalam yaitu:

1. Untuk mengetahui Penerapan hukum dalam Putusan Perkara Nomor: 339/Pid.B/2021/PN.BDG.
2. Untuk mengetahui Pembuktian tindak pidana judi *online* dalam putusan PN Bandung Nomor 339/Pid.B/2021/PN.BDG dikaitkan dengan Undang-Undang Nomor 19 tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik.

## **D. Kegunaan Penelitian**

Bertolak pada tujuan penelitian sebagaimana telah dikemukakan di atas, maka penelitian ini diharapkan dapat memberikan nilai guna atau manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Adapun kegunaan yang diharapkan tersebut adalah:

1. Kegunaan Teoritis

Diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran baik dalam rangka perkembangan ilmu hukum pidana pada umumnya ataupun dapat memberikan informasi kepada masyarakat dan bermanfaat bagi perkembangan ilmu hukum, khususnya untuk memperluas pengetahuan dan menambah referensi hal-hal yang berkaitan dengan tindak pidana perjudian dan akibat hukumnya.

## 2. Kegunaan Praktis

Diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran bagi para praktisi hukum seperti Polisi, Jaksa, Hakim, Aparat Eksekusi, Advokat, maupun bagi instansi yang terkait dalam menanggulangi tindak pidana perjudian di Indonesia.

## E. Kerangka Pemikiran

Berdasarkan rumusan masalah diatas, penulis akan menguraikan teori yang digunakan untuk menganalisa dalam penelitian ini, yaitu teori penerapan hukum dan teori pembuktian.

Terdapat beberapa unsur faktor yang dapat membedakan perilaku berjudi dengan perilaku lainnya yang mengandung resiko, antara lain:

1. Perjudian adalah suatu kegiatan sosial yang melibatkan sejumlah uang atau sesuatu yang berharga, dimana pemenang memperoleh uang dari pihak yang kalah;
2. Resiko yang diambil bergantung pada kejadian-kejadian pada masa mendatang, dengan hasil yang tidak diketahui, dan banyak ditentukan oleh hal yang bersifat keberuntungan atau kebetulan;

3. Resiko yang diambil bukanlah sesuatu yang harus dilakukan, kekalahan atau kehilangan dapat dihindari dengan tidak ambil bagian dalam permainan judi.

Perjudian adalah suatu bentuk patologi sosial. Perjudian menjadi ancaman yang nyata atau potensi terhadap norma-norma sosial sehingga bisa mengancam berlangsungnya keteraturan sosial. Dengan demikian perjudian dapat menjadi penghambat pembangunan nasional yang beraspek materil-spiritual. Oleh karena itu perjudian harus ditangani dengan secara rasional. Salah satu usaha yang rasional tersebut yaitu dengan pendekatan kebijakan penegakan serta proses penindakan terhadap pelaku hukum pidana.

Praktek dari perjudian itu dilarang baik dari segi agama maupun hukum nasional. Dampak yang ditimbulkan dari perjudian ini mengandung unsur-unsur kriminal yang dapat pula membahayakan bukan hanya pada diri sendiri namun juga akan berdampak kepada orang lain, perjudian tidak selalu menguntungkan.

Penanganan secara rasional merupakan pendekatan kebijakan hukum pidana yang ampuh dalam penyelesaian masalah perjudian. Hukum pidana digunakan untuk menyelesaikan masalah sosial khususnya dalam menangani kejahatan sebagai salah satu bentuk penyakit masyarakat. Penegakkan hukum pidana untuk menangani perjudian sebagai perilaku menyimpang yang harus terus dilakukan. Sebab peraturan perundang-undangan yang berlaku di negara kita mengkategorikan perjudian sebagai tindak pidana yang sering terjadi di tengah-tengah masyarakat, meski cenderung bersifat kondisional. Aturan hukum yang melarang perjudian

sudah sangat jelas, tapi bisnis perjudian ilegal di tanah air berkembang dengan pesatnya karena penegakan hukum serta penerapannya yang setengah hati dalam pemberantasan perjudian.

pengertian penerapan hukum adalah perbuatan menerapkan. Sedangkan, beberapa ahli berpendapat bahwa penalaran merupakan suatu perbuatan mempraktekan suatu teori, metode, dan hal lain untuk mencapai tujuan tertentu dan untuk suatu kepentingan yang diinginkan oleh suatu kelompok atau golongan yang telah terencana dan tersusun sebelumnya.<sup>13</sup> Sedangkan Austin menjelaskan bahwa hukum merupakan peraturan yang diadakan untuk memberi bimbingan kepada makhluk yang berakal oleh makhluk yang berakal yang berkuasa atasnya.<sup>14</sup>

Lebih lanjut lagi, Lili Rasjidi dan Wyasa Putra menjelaskan bahwa penerapan hukum merupakan proses kelanjutan dari proses pembentukan hukum yang meliputi Lembaga, aparatur, saran, dan prosedur penerapan hukum. Berbicara penerapan hukum berarti berbicara mengenai pelaksanaan hukum itu sendiri dimana hukum diciptakan untuk dilaksanakan. Hukum tidak bisa lagi disebut sebagai hukum, apabila tidak pernah dilaksanakan.

Pelaksanaan hukum selalu melibatkan manusia dan tingkah lakunya. Lembaga kepolisian diberi tugas untuk menangani pelanggaran hukum, kejaksaan disusun

---

<sup>13</sup> Andika Trisno, Marlien Lopian, dan Sofia Pangemanan, *Penerapan Prinsip-Prinsip Good Governance dalam pelayanan Publik di Kecamatan Wanea Kota Manado*, Jurnal Eksekutif Vol 1 No 1, 2017, hlm 2

<sup>14</sup> Ishaq, *Dasar-Dasar Ilmu Hukum*, Jakarta, Sinar Grafika, 2018, hlm. 3

dengan tujuan untuk mempersiapkan pemeriksaan perkara di depan sidang pengadilan.

J. F Glastra Van Loon menjelaskan mengenai fungsi dan penerapan hukum di masyarakat antara lain adalah :<sup>15</sup>

- a. Menertibkan masyarakat dan pengaturan pergaulan hidup;
- b. Menyelesaikan pertikaian;
- c. Memelihara dan mempertahankan tata tertib dan aturan-aturan jika perlu dengan memelihara dan mempertahankan hak tersebut;
- d. Kekerasan;
- e. Mengubah tata tertib dan aturan-aturan dalam rangka penyesuaian dengan kebutuhan masyarakat; dan
- f. Memenuhi tuntutan keadilan dan kepastian hukum dengan cara merealisasi fungsi-fungsi di atas.

Sedangkan menurut Soerjono Soekanto, fungsi dan penerapan hukum di masyarakat antara lain adalah :

- a. Alat ketertiban dan ketentraman masyarakat;
- b. Sarana untuk mewujudkan keadilan sosial lahir batin; dan
- c. Sarana penggerak pembangunan.

Tentu penerapan suatu kasus harus disesuaikan dengan bukti-bukti nyata yang memenuhi unsur pidana yang sesuai dengan ketentuan undang-undang dikarenakan

---

<sup>15</sup> Satjipto Rahardjo, *Masalah penegakan Hukum Suatu Tinjauan Sosiologis*, Bandung : Sinar Baru, 2009, hlm. 15

konsep penerapan dengan konsep pembuktian harus berjalan lurus untuk menemukan kepastian hukum.

Pembuktian dalam perkara pidana berbeda dengan pembuktian dalam perkara perdata. Dalam pembuktian perkara pidana (hukum acara pidana) adalah bertujuan untuk mencari kebenaran materiil, yaitu kebenaran sejati atau yang sesungguhnya, sedangkan pembuktian dalam perkara perdata (hukum acara perdata) adalah bertujuan untuk mencari kebenaran formil, artinya hakim tidak boleh melampaui batas-batas yang diajukan oleh para pihak yang berperkara. Jadi hakim dalam mencari kebenaran formal cukup membuktikan dengan '*preponderance of evidence*', sedangkan hakim pidana dalam mencari kebenaran materiil, maka peristiwanya harus terbukti (*beyond reasonable doubt*).<sup>16</sup>

Pembuktian secara bahasa (terminologi), menurut kamus Besar Bahasa Indonesia adalah suatu proses perbuatan, cara membuktikan, suatu usaha menentukan benar atau salahnya terdakwa dalam sidang pengadilan.

Menurut Martiman Prodjohamidjojo, bahwa pembuktian adalah mengandung maksud dan usaha untuk menyatakan kebenaran adalah suatu peristiwa, sehingga dapat diterima oleh akal terhadap kebenaran peristiwa tersebut. Dalam hukum acara pidana, acara pembuktian adalah dalam rangka mencari kebenaran materiil dan KUHAP yang menetapkan tahapan dalam mencari kebenaran sejati yaitu melalui:

- a) Penyidikan
- b) Penuntutan

---

<sup>16</sup> Andi Sofyan, *Hukum Acara Pidana Suatu Pengantar*, Yogyakarta: Rangkang Education, 2013, hlm.241.

- c) Pemeriksaan di persidangan
- d) Pelaksanaan, pengamatan, dan pengawasan.

Sehingga acara pembuktian hanyalah merupakan salah satu fase atau prosedur dalam pelaksanaan hukum acara pidana secara keseluruhan. Yang sebagaimana diatur didalam KUHAP.<sup>17</sup>

Dalam KUHP, yang dimaksud perjudian adalah tiap-tiap permainan, dimana pada umumnya kemungkinan mendapatkan untung tergantung pada peruntungan belaka, juga karena permainannya lebih terlatih atau lebih mahir. Disitu termasuk segala peraturan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain-lainnya, yang tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala pertaruhan lainnya.<sup>18</sup> Ketentuan hukum yang mengatur tentang perjudian konvensional adalah:

- a. Pasal 303 KUHP dan Pasal 303 Bis KUHP
- b. Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 Tentang Penertiban Perjudian
- c. Peraturan Pemerintah Nomor 9 Tahun 1981 Tentang Pelaksanaan Undang-Undang No.7 Tahun 1974 Tentang Penertiban Perjudian.

Sedangkan aturan yang mengatur tentang judi *online* yang merupakan perkembangan dari perjudian yaitu, Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) tentang perbuatan yang dilarang, yang berbunyi:

---

<sup>17</sup> Martiman Prodjohamidjojo, *Sistem Pembuktian dan Alat-Alat Bukti*, Jakarta: Ghalia, 1983, hlm. 12.

<sup>18</sup> Moeljatno, *Kitab Undang-Undang Hukum Pidana*, Jakarta: Bumi Aksara, 1998, hlm.122.



“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.” Dengan ketentuan pidana Pasal 45 ayat (2), yang berbunyi:

“Setiap orang yang 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) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp.1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah)”

Penegakan hukum dilaksanakan dan dikerjakan oleh penegak hukum.

Pelaksanaan hukum didalam masyarakat selain tergantung pada kesadaran hukum masyarakat juga sangat banyak ditentukan oleh aparat penegak hukum.<sup>19</sup> Upaya penegakan hukum terhadap kejahatan *cybercrime* di Indonesia, dilakukan oleh pihak kepolisian, karena kejahatan tersebut berkaitan dengan masalah keamanan dan ketertiban negara. Kepolisian merupakan garda terdepan dalam mengantisipasi berbagai ancaman keamanan dan penegakan hukum di Indonesia. Hal tersebut sesuai dengan bunyi Pasal 13 huruf (b) Undang-Undang Nomor 2 Tahun 2002 tentang Kepolisian Negara Republik Indonesia yang berbunyi “Tugas pokok Kepolisian Negara Republik Indonesia adalah menegakan hukum.”

Dalam praktek sistem penegakan hukum tersebut biasanya kepolisian juga bekerja sama dengan kejaksaan dalam langkah awal untuk menetapkan seseorang itu dapat dipidana atau tidak dengan melihat unsur-unsur subjektif dan objektif dalam tindak pidana yang dilakukannya, dan memenuhi setiap unsur dalam undang-undang yang berlaku umum dan khusus, seperti Jaksa Penuntut Umum yang harus

---

<sup>19</sup> Soerjono Soekanto, *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Penegakan Hukum*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2014, hlm.28.

lebih mengetahui mengenai undang-undang yang berlaku khusus dalam dakwaan Putusan Nomor 339/Pid.B/2021/PN.BDG.

## **F. Langkah-Langkah Penelitian**

Langkah-langkah penelitian ini secara sederhana mencakup penentuan metode penelitian dan cara pengolahan serta analisis data yang akan ditempuh, langkah-langkah ini tergantung pada masalah dan tujuan penulisan yang sudah ditentukan sebelumnya.

### **1. Spesifikasi Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah metode deskriptif analitis. Peneliti dalam hal ini menggambarkan ketentuan-ketentuan peraturan perundang-undangan yang berlaku dikaitkan dengan teori-teori hukum dan praktek pelaksanaannya yang berhubungan erat dengan pembahasan dalam penelitian ini.

### **2. Metode Pendekatan**

Pendekatan penelitian yang dilakukan penulis pada penelitian ini adalah pendekatan kasus (*case approach*) melalui studi kepustakaan (*library research*), yakni penelitian yang objek kajiannya menggunakan data pustaka berupa buku-buku sebagai sumber datanya.<sup>20</sup> Menurut Abdul Rahman Saleh, penelitian kepustakaan (*library research*) adalah penelitian yang menggunakan cara untuk mendapatkan data informasi dengan menempatkan fasilitas yang ada di perpustakaan, seperti buku, majalah, dokumen, catatan kisah-kisah sejarah atau penelitian kepustakaan murni yang terkait dengan objek penelitian.<sup>21</sup>

---

<sup>20</sup> Sutrisno Hadi, *Metodologi Research*, Yogyakarta: Andi Offset, 2002, hlm. 9.

<sup>21</sup> Abdul Rahman Sholeh, *Pendidikan Agama dan Pengembangan untuk Bangsa*, Jakarta: Raja

### 3. Sumber Data

Penelitian ini berusaha untuk mengumpulkan informasi-informasi yang bersifat ilmiah secara tepat dan efisien. Dalam menulis penelitian ini, sudah pasti penulis membutuhkan data-data yang membantu penelitian ini. Data-data tersebut diperoleh dari bahan hukum primer, sekunder, dan tersier. Sumber utama dalam penelitian ini adalah fakta sosial, karena dalam penelitian hukum normatif yang dikaji adalah bahan hukum yang berisi aturan-aturan yang bersifat normatif.<sup>22</sup> Bahan hukum yang hendak dikaji atau dijadikan acuan terkait dengan permasalahan dalam penelitian ini, yaitu:

- a. Bahan hukum primer, yaitu bahan yang sifatnya mengikat terhadap permasalahan yang diteliti, berupa undang-undang dan peraturan-peraturan yang terkait dengan objek penelitian, diantaranya:
  - 1) Undang-Undang Dasar 1945
  - 2) Kitab Undang-Undang Hukum Pidana
  - 3) Kitab Undang-Undang Hukum Acara Pidana
  - 4) Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian.
  - 5) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.
  - 6) Putusan Pengadilan Negeri Bandung Nomor 339/Pid.B/2021/PN.Bdg.
- b. Bahan hukum sekunder, yaitu bahan yang penulis peroleh dari berbagai

---

Grafindo Persada, 2005, hlm. 63.

<sup>22</sup> Johan Nasution, *Metode Penelitian Hukum*, Bandung: Mandar Maju, 2008, hlm. 86.

literatur yang ada dan pendapat para ahli, buku-buku yang berhubungan dengan penelitian ini.

- c. Bahan hukum tersier, yaitu bahan yang memberikan petunjuk maupun penjelasan terhadap bahan hukum primer dan sekunder yang diperoleh dari, Kamus Hukum, Kamus Bahasa Indonesia, Kamus Bahasa Inggris, Artikel dan Jurnal Hukum yang berkaitan dengan penelitian ini.

#### **4. Jenis Data**

Dalam penelitian ini penulis menggunakan sumber data sebagai berikut:

##### **1) Data Primer**

Jenis data primer diperoleh melalui hasil observasi dan kunjungan secara langsung kepada instansi terkait, dalam penelitian ini penulis melakukan observasi dan wawancara secara langsung untuk mendapatkan putusan terkait judul penelitian penulis yakni putusan No. 339/Pid. B/ 2021/ Pn. Bdg di Pengadilan Negeri Bandung

##### **2) Data Sekunder**

Jenis data sekunder adalah data yang pada umumnya telah dalam keadaan siap terbuat dari bahan data. Data sekunder diperoleh dari pengetahuan dan penelaahan yang dilakukan di perpustakaan berupa karya ilmiah, doktrin hukum serta pandangan ahli yang berkaitan dan menunjang informasi yang dibutuhkan dalam menyelesaikan penelitian.

##### **3) Jenis Data Tersier**

Jenis data tersier adalah data yang digunakan peneliti berupa kamus, yang terdiri dari Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kamus

hukum, dan berbagai macam kamus yang berkaitan dengan permasalahan yang diangkat oleh peneliti.

## **5. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang penulis gunakan pada penelitian ini adalah studi literatur (*study literature*) atau dapat disebut juga sebagai studi kepustakaan atau studi pustaka, yaitu suatu teknik atau metode pengumpulan atau inventarisasi dokumen-dokumen, buku-buku, referensi serta literatur yang berkaitan dengan permasalahan pada penelitian ini.

## **6. Metode Analisis Data**

Metode analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kualitatif, yaitu suatu analisa data yang digunakan untuk aspek-aspek normatif (yuridis) melalui metode yang bersifat deskriptif, yaitu menguraikan gambaran dan mendapatkan kejelasan terhadap kebenaran atau sebaliknya, sehingga memperoleh gambaran yang baru ataupun menguatkan suatu gambaran yang sudah ada atau sebaliknya.

## **7. Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitian dalam penelitian ini menggunakan tahap penelitian kepustakaan, penelitian lapangan, antara lain sebagai berikut:

- a. Perpustakaan UIN Sunan Gunung Djati, Bandung
- b. Pengadilan Negeri Bandung.