

**ANALISIS PERKARA NOMOR 278/Pid.B/2020/PN Tsm  
BERDASARKAN PASAL 45 AYAT (1) UNDANG-UNDANG  
INFORMASI DAN TRANSAKSI ELEKTRONIK DENGAN PASAL 303  
bis KITAB UNDANG-UNDANG HUKUM PIDANA**

**Fahmi Zulkipli Lubis<sup>\*)</sup>**  
[amieelubis43@gmail.com](mailto:amieelubis43@gmail.com)

**Yat Rospia Brata<sup>\*)</sup>**  
[yatrospiabrata@gmail.com](mailto:yatrospiabrata@gmail.com)

**Dewi Mulyanti<sup>\*)</sup>**  
[dewimulyantiunigal@gmail.com](mailto:dewimulyantiunigal@gmail.com)

**Rachmatin Artita<sup>\*)</sup>**  
[artita\\_shmh@yahoo.com](mailto:artita_shmh@yahoo.com)

**Iwan Setiawan<sup>\*)</sup>**  
[iwan78fhunigal@gmail.com](mailto:iwan78fhunigal@gmail.com)

(Diterima 24 Agustus 2022, disetujui 10 September 2022)

**ABSTRACT**

*The reality in the online gambling field has not been fully punished with the provisions of Law Number 19 of 2016 concerning amendments to Law Number 11 of 2008 which also regulates online gambling crimes which have special elements such as the Article elements contained in Article 45 paragraph (1) Jo. Article 27 paragraph (2). As one example is the decision of the Tasikmalaya District Court which hears cases of the first instance court with Case Number 278/Pid.B/2020/PN Tsm. The research objective is to obtain data and information regarding the analysis of case number 278/Pid.B/2020/PN Tsm based on Article 45 paragraph (1) of the Law on Information and Electronic Transactions, to obtain data and information regarding analysis of case number 278/Pid.B/2020/PN Tsm based on Article 303 bis of the Criminal Code, and to obtain data and information regarding analysis of case number 278/Pid.B/2020/PN Tsm based on Article 45 paragraph (1) of the Law Law on Information and Electronic Transactions under Article 303 bis of the Criminal Code. The method used in writing this thesis is a descriptive analytical research method with a normative juridical approach, which is a legal research method based on legal norms sourced from the provisions of the applicable legislation. The results of the analysis of case number 278/Pid.B/2020/PN Tsm against Article 45 paragraph (1) of the Law on Information and Electronic Transactions have met the nature of against the formal and material law. The proof can use the theory of proof based on the law in a positive way, that is, if the evidence has been fulfilled, the judge has enough*

---

<sup>\*)</sup> Mahasiswa Program Pascasarjana Universitas Galuh

<sup>\*)</sup> Dosen Pascasarjana Universitas Galuh

<sup>\*)</sup> Dosen Fakultas Hukum Universitas Galuh

<sup>\*)</sup> Dosen Pascasarjana Universitas Galuh

<sup>\*)</sup> Dosen Fakultas Hukum Universitas Galuh

*reason to make his decision without having to first have confidence in the truth of the existing evidence. The difficulty in applying this Article is the fulfillment of evidence. Article 303 bis of the Criminal Code has fulfilled the nature of violating the formal and material law with the same theory of evidence. The determination of the two articles uses the in dubio pro reo principle, which according to the legal dictionary is interpreted, namely, if there is doubt about something, things must be decided in favor of the defendant.*

**Keywords:** *Gambling Crime; Online Gambling; Law On Electronic Information And Transactions*

## ABSTRAK

Kenyataan di lapangan perjudian online belum sepenuhnya dipidana dengan ketentuan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang perubahan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 juga mengatur tindak pidana perjudian secara online yang memiliki unsur-unsur khusus seperti unsur Pasal yang terdapat dalam Pasal 45 ayat (1) Jo. Pasal 27 ayat (2). Sebagai salah satu contoh adalah Putusan Pengadilan Negeri Tasikmalaya yang mengadili perkara-perkara peradilan tingkat pertama dengan Nomor Perkara 278/Pid.B/2020/PN Tsm. Adapun yang menjadi tujuan penelitian adalah untuk memperoleh data-data dan informasi mengenai analisis perkara nomor 278/Pid.B/2020/PN Tsm berdasarkan Pasal 45 ayat (1) Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik, untuk memperoleh data-data dan informasi mengenai analisis perkara nomor 278/Pid.B/2020/PN Tsm berdasarkan Pasal 303 bis KUHP, dan untuk memperoleh data-data dan informasi mengenai analisis perkara nomor 278/Pid.B/2020/PN Tsm berdasarkan Pasal 45 ayat (1) Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik dengan Pasal 303 bis KUHP. Adapun metode yang digunakan dalam penulisan skripsi ini yaitu metode penelitian deskriptif analitis dengan metode pendekatan yuridis normatif yaitu suatu metode penelitian hukum yang didasarkan pada norma-norma hukum yang bersumber dari ketentuan perundang-undangan yang berlaku. Hasil analisis perkara nomor 278/Pid.B/2020/PN Tsm terhadap Pasal 45 ayat (1) Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik telah terpenuhi sifat melawan hukum formil dan materilnya. Pembuktiannya dapat menggunakan teori pembuktian berdasar Undang-Undang secara positif yaitu jika alat bukti tersebut telah terpenuhi, hakim sudah cukup beralasan untuk menjatuhkan putusannya tanpa harus timbul keyakinan terlebih dahulu atas kebenaran alat-alat bukti yang ada. Kesulitan terhadap penerapan Pasal tersebut adalah pemenuhan alat bukti. Terhadap Pasal 303 bis KUHP telah terpenuhi sifat melawan hukum formil dan materilnya dengan teori pembuktian yang sama. Penentuan terhadap kedua Pasal tersebut menggunakan asas in dubio pro reo yang menurut kamus hukum diartikan yaitu jika ada keragu-raguan mengenai sesuatu hal haruslah diputuskan hal-hal yang menguntungkan terdakwa.

**Kata kunci:** Tindak Pidana Perjudian; Judi Online; Undang-Undang Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik

### I. Pendahuluan

Sebagaimana telah diketahui bahwa fenomena saat ini dalam segala aspek kehidupan telah didominasi oleh sistem digitalisasi. Perkembangan

teknologi jaringan komputer global atau internet telah menciptakan dunia baru yang dinamakan *cyber space*.

Agus Raharjo menerangkan bahwa *Cyber space* merupakan sebuah dunia komunikasi berbasis komputer ini menawarkan realitas yang baru, yaitu realitas virtual (*virtual Reality*) (Agus Raharjo, 2002:91).

Sebagaimana dikemukakan juga oleh Agus Raharjo yaitu “dalam menangkap realitas, manusia tidak mungkin berada di 2 atau lebih tempat yang berbeda tetapi *cyber space* telah melingkupi berbagai sisi dari kehidupan moderen dan memungkinkan hubungan yang terjadi tanpa mempersalahkan jarak, waktu, dan tempat/ruang” (Agus Raharjo, 2002:97).

Perkembangan *cyber space* mengubah tentang masyarakat, komunitas, komunikasi, interaksi sosial dan budaya. Pengertian *cyber space* tidak terbatas pada dunia yang tercipta ketika terjadi hubungan melalui internet. Menurut John Perry Barlow, *cyber space* lebih luas dari sekedar hubungan melalui internet (Agus Raharjo, 2002:101).

*Cyber space* adalah ruang yang muncul ketika anda sedang menelepon atau membaca buku, ada ruang yang muncul, tetapi ruang yang tercipta itu tidak mungkin untuk berinteraksi secara *real-time*. *Cyber space* dalam kenyataannya terbentuk melalui jaringan komputer yang menghubungkan antar negara atau antar benua yang berbasis *protokol transmision control protocol/internet protocol* (Agus Raharjo, 2002:92).

Maskun menyatakan kemajuan teknologi informasi (internet) dan segala bentuk manfaat didalamnya membawa konsekuensi negatif tersendiri di mana semakin mudahnya para penjahat untuk melakukan aksinya yang semakin merisaukan masyarakat. Penyalahgunaan yang terjadi dalam *cyber space* inilah yang kemudian dikenal dengan *cyber crime* atau dalam literatur lain digunakan istilah *computer crime* (Maskun, 2013:3).

Kesimpulan yang dapat diambil dari uraian di atas yaitu bahwa *cyber crime* merupakan perbuatan melawan hukum yang dilakukan dengan memakai komputer sebagai sarana atau alat atau komputer sebagai objek, baik untuk memperoleh keuntungan maupun tidak, dengan merugikan pihak lain. Dari rumusan tersebut dapat dikatakan bahwa bentuk kejahatan yang dilakukan dengan memakai komputer sebagai sarana/alat dapat dikatakan sebagai

kejahatan dalam dunia maya termasuk kejahatan online gambling atau yang biasa disebut dengan perjudian online.

Tindak pidana perjudian online melalui situs-situs yang mudah untuk diakses di internet sudah masuk ke tahap yang sangat mengkhawatirkan di kalangan masyarakat. Hal tersebut bermula dari pertandingan-pertandingan olahraga khususnya sepak bola yang ditambahkan unsur taruhan atau bahkan jenis perjudian lainnya. Di Indonesia judi merupakan kejahatan atau tindak pidana sehingga setiap yang terlibat didalamnya akan dikenakan sanksi pidana. Pasal yang mengatur judi ialah Pasal 303 bis ayat (1) Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP), berbunyi : “Diancam dengan pidana penjara paling lama empat tahun atau pidana 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 barang siapa ikut serta main judi di jalan umum atau di pinggir jalan umum atau di tempat yang dapat dikunjungi umum, kecuali kalau ada izin dari penguasa yang berwenang yang telah memberi izin untuk mengadakan perjudian itu.”

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 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, permainan-permainan kartu yang terdapat dalam *facebook* sering juga dijadikan atau digunakan untuk judi online.

Peranan hukum dalam pembangunan industri Nasional pada era revolusi industri 4.0 adalah berwujud peraturan (regulasi) sebagai payung hukum yang sifatnya mengatur yang berfungsi sebagai pedoman dalam pelaksanaan pembangunan industri nasional dalam rangka menghadapi pengaruh global revolusi industri 4.0. Tujuannya adalah untuk mewujudkan fungsi hukum yang sesungguhnya yaitu menciptakan keadilan, kepastian hukum dan kemanfaatan bagi pembangunan industri nasional. Selain itu hukum juga berperan sebagai sarana pembaruan dalam pembangunan industri dimana peraturan yang dibuat

seharusnya tidak menghambat perkembangan teknologi pada era revolusi industri 4.0. Peran hukum sebagai sarana untuk mencapai tujuan pembangunan yang dicitacitakan mewujudkan keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia.

Tindak pidana perjudian pada hukum positif Indonesia dalam jaringan dibedakan dengan tindak pidana perjudian biasa. Tindak pidana perjudian dalam jaringan diatur khusus dalam Pasal 45 ayat (1) Undang-undang nomor 19 tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik sedangkan perjudian biasa diatur secara umum berdasarkan aturan yang terdapat pada Pasal 303 ayat (1) Kitab Undang-Undang Hukum Pidana.

Asas merupakan dasar atau sesuatu yang dijadikan tumpuan untuk berpikir, berpendapat, atau bertindak. Asas-asas pembentuk peraturan perundang-undangan berarti dasar atau sesuatu yang dijadikan tumpuan dalam menyusun peraturan perundang-undangan. Dalam ketentuan Pasal 63 ayat (2) Kitab Undang-undang Hukum Pidana terkandung Asas *Lex Specialis Derogate Lex Generalis* yang merupakan asas penafsiran hukum yang menyatakan bahwa hukum yang bersifat khusus (*lex specialis*) mengesampingkan hukum yang bersifat umum (*lex generalis*).

Kitab Undang-undang Hukum Pidana sudah mengatur tentang tindak pidana perjudian tetapi aturan ini bersifat umum (*lex generalis*) sedangkan di Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang perubahan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 juga mengatur tindak pidana perjudian secara online yang memiliki unsur-unsur khusus seperti unsur pasal yang terdapat dalam Pasal 45 ayat (1) Jo. Pasal 27 ayat (2) yaitu unsur: mendistribusikan, menstransmisikan, dan unsur membuat dapat diaksesnya. Sehingga dapat dikatakan bahwa Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang perubahan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 merupakan aturan yang bersifat khusus (*Lex Specialis*) dari Kitab Undang-undang Hukum Pidana.

Kenyataan di lapangan perjudian online belum sepenuhnya dipidana dengan ketentuan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang perubahan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 juga mengatur tindak pidana perjudian secara online yang memiliki unsur-unsur khusus seperti unsur Pasal yang terdapat dalam Pasal 45 ayat (1) Jo. Pasal 27 ayat (2) yaitu unsur: mendistribusikan, menstransmisikan, dan unsur membuat dapat diaksesnya.

Sebagai salah satu contoh adalah di Pengadilan Negeri Tasikmalaya yang mengadili perkara-perkara peradilan tingkat pertama dengan Nomor Perkara 278/Pid.B/2020/PN Tsm. Dalam perkara tersebut Majelis Hakim menyatakan Terdakwa Jajat Sudrajat Bin Rukanda telah terbukti secara sah dan meyakinkan bersalah melakukan tindak pidana “menggunakan kesempatan main judi yang dilakukan dengan melanggar ketentuan Pasal 303” sebagaimana diatur dan diancam pidana Pasal 303 bis Ayat (1) Ke-1 KUHP. Putusan ini atas dasar Terdakwa melakukan tindak pidana perjudian, Terdakwa berjudi dengan menggunakan media online yang seharusnya dikenakan ketentuan Pasal 45 Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang perubahan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008.

Berdasarkan uraian yang telah di paparkan di atas maka dipandang perlu untuk melakukan kajian secara mendalam dan mengangkat permasalahan serta menuangkannya dalam bentuk karya ilmiah berbentuk tesis yang berjudul Analisis Perkara Nomor 278/Pid.B/2020/PN Tsm Berdasarkan Pasal 45 Ayat (1) Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik dengan Pasal 303 bis Kitab Undang-Undang Hukum Pidana.

## **II. Metode Penelitian**

Jenis penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah penelitian hukum normatif atau yuridis normatif. Penelitian yuridis normatif mengacu kepada norma-norma hukum yang terdapat dalam peraturan perundang-undangan dan putusan-putusan pengadilan serta norma-norma hukum yang ada dalam masyarakat (Zainuddin Ali, 2009:105). Penelitian yuridis normatif dilakukan dengan cara meneliti bahan pustaka yang merupakan data sekunder dan disebut juga penelitian kepustakaan (Ronny Hanitijo Soemitro, 1994:9).

Penelitian ini bersifat deskriptif analitis, yang mengungkapkan peraturan perundang-undangan yang berkaitan dengan teori-teori hukum yang menjadi objek penelitian (Ronny Hanitijo Soemitro, 1994:105). Deskriptif analitis merupakan metode yang dipakai untuk menggambarkan suatu kondisi atau keadaan yang sedang terjadi atau berlangsung yang bertujuan agar dapat memberikan data seteliti mungkin mengenai objek penelitian sehingga mampu menggali hal-hal yang bersifat ideal, kemudian dianalisis berdasarkan teori

hukum atau peraturan perundang-undangan yang berlaku (Ronny Hanitijo Soemitro, 1994:223)

### **III. Hasil dan Pembahasan**

#### **3.1. Kerangka Teori**

Kerangka teori adalah bagian penting dalam penelitian. Artinya, teori hukum harus dijadikan dasar dalam memberikan preskripsi atau penilaian apa yang seharusnya memuat hukum. Teori juga bisa digunakan untuk menjelaskan fakta dan peristiwa hukum yang terjadi. Teori hukum dalam penelitian berguna sebagai pisau analisis pembahasan tentang peristiwa atau fakta hukum yang diajukan dalam masalah penelitian (Mukti Fajar Nur Dewata dan Yulianto Achmad, 2010:146).

Kerangka teori adalah kerangka pemikiran atau butir-butir pendapat, teori mengenai suatu kasus atau permasalahan (problem) yang menjadi bahan pertimbangan dan pegangan teoritis. Setiap penelitian membutuhkan titik tolak atau landasan untuk memecahkan dan membahas masalahnya, untuk itu perlu disusun kerangka teori yang memuat pokok-pokok pikiran yang menggambarkan dari mana masalah tersebut diamati (M. Solly Lubis, 1994:80).

Kegunaan teori hukum dalam penelitian sebagai pisau analisis pembahasan tentang peristiwa atau fakta hukum yang diajukan dalam masalah penelitian. Secara konseptual teori yang digunakan dalam penelitian ialah teori pembuktian. Kata pembuktian berarti proses, cara, perbuatan membuktikan (Mukti Fajar Nur Dewata dan Yulianto Achmad, 2010:16).

Pembuktian dalam hukum acara pidana merupakan suatu jalan guna mendapatkan suatu keputusan akhir yang mana didalam pembuktian tersebut terdapat fakta-fakta yang dibutuhkan oleh hakim. Dengan demikian maka tentang hukumnya tidak perlu diberitahukan kepada hakim oleh para pihak, dan tidak perlu pula untuk dibuktikan karena hakim dianggap tahu akan hukumnya (*ius curia novit*) (Sudikno Mertokusumo, 2006:131). Pasal 4 ayat (1) Undang-Undang Nomor 48 tahun 2009 tentang Kekuasaan Kehakiman yang mana isinya mewajibkan hakim mengadili menurut hukum. Hakim harus mengenal hukum di samping peristiwanya. Maka hakim tidak diperbolehkan untuk selalu menyandarkan keyakinannya kepada alat-alat

bukti sepenuhnya. Hal ini akan menimbulkan tindakan atau sikap hakim yang cenderung sewenang-wenang dalam mengambil keputusan karena perbuatan hakim ini dinilai subjektif. Hakim sebaiknya memperhatikan setiap dalil-dalil yang dikemukakan para pihak yang bersengketa sehingga ini juga dapat dijadikan dasar pertimbangan bagi hakim untuk memberikan putusan yang objektif.

Pembuktian dalam hukum acara pidana hanyalah terhadap sesuatu hak dan kejadian yang disangkal oleh pihak lawan sedangkan yang tidak disangkal oleh pihak lawan tidaklah harus dibuktikan karena beban pembuktian yang tidak disangkal oleh pihak lawan pada umumnya kebenaran dan keabsahannya terhadap suatu hak dan kejadian telah diakui oleh para pihak yang bersengketa sehingga pembuktiaanya tidak perlu dipermasalahkan lagi (Sarwono, 2011:237). Rusli menerangkan bahwa hukum acara pidana mengenal beberapa macam teori pembuktian yang menjadi pegangan hakim di dalam melakukan pemeriksaan terhadap terdakwa di sidang pengadilan (Rusli Muhammad, 2007:186). Teori pembuktian tersebut antara lain:

1) Teori Pembuktian Berdasarkan Keyakinan Hakim (Conviction in time)

Teori ini lebih memberikan kebebasan kepada hakim untuk menjatuhkan suatu putusan. Tidak ada alat bukti yang dikenal selain alat bukti berupa keyakinan seorang hakim. Artinya, jika dalam pertimbangan putusan hakim telah menganggap terbukti suatu perbuatan sesuai dengan keyakinan yang timbul dari hati nurani, terdakwa yang diajukan kepadanya dapat dijatuhkan putusan. Menurut teori ini, sangat memungkinkan bagi seorang hakim untuk mengabaikan hal-hal tertentu jika sekiranya tidak sesuai atau bertentangan dengan keyakinan hakim tersebut. Apabila bukti-bukti lainnya sebagai pendukung pembelian terdakwa itu tidak diakui dan diterima oleh hakim, maka hal ini dapat membuat suatu putusan hakim dianggap tidak adil.

2) Teori Pembuktian Berdasarkan Keyakinan Hakim Atas Alasan Yang Logis (Coviction Rationee)

Teori ini tetap menggunakan keyakinan hakim, tetapi keyakinan hakim didasarkan pada alasan-alasan yang rasional. Dalam teori ini hakim tidak lagi memiliki kebebasan untuk menentukan keyakinannya.



Keyakinannya harus diikuti dengan alasan-alasan yang mendasari keyakinan itu. Alasan tersebut harus reasonable yakni berdasarkan alasan yang dapat diterima oleh akal pikiran. Dalam teori ini tidak disebutkan adanya alat-alat bukti yang dapat digunakan dalam menentukan kesalahan terdakwa selain dari keyakinan hakim saja. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa teori ini mirip dengan teori pembuktian conviction intime yakni sama-sama menggunakan keyakinan hakim, perbedaannya hanya terletak pada ada tidaknya alasan yang rasional yang mendasari keyakinan hakim. Oleh karena itu teori pembuktian dengan alasan yang logis lebih maju dibandingkan teori berdasarkan keyakinan hakim.

3) Teori Pembuktian Berdasar Undang-Undang Secara Positif (Positief Wettelijk Bewijstheorie)

Pembuktian menurut teori ini dilakukan dengan menggunakan alat-alat bukti yang sebelumnya telah ditentukan dalam Undang-Undang. Untuk menentukan ada tidaknya kesalahan seseorang, hakim harus mendasarkan pada alat-alat bukti tersebut di dalam Undang-Undang. Jika alat-alat bukti tersebut telah terpenuhi, hakim sudah cukup beralasan untuk menjatuhkan putusannya tanpa harus timbul keyakinan terlebih dahulu atas kebenaran alat-alat bukti yang ada.

Teori ini sudah menuntut bukti-bukti yang harus dipenuhi sebelum hakim dapat menjatuhkan putusan. Jadi sangat bertentangan dengan teori berdasarkan keyakinan hakim. Teori ini akan lebih mempercepat penyelesaian suatu perkara dan memudahkan hakim dalam membuat keputusan karena bukti-bukti yang kuat akan mengurangi kesalahan dalam menjatuhkan putusan pengadilan.

4) Teori Pembuktian Berdasar Undang-Undang Secara Negatif (Negatief Wettelijk Bewijstheorie)

Pembuktian berdasarkan Undang-Undang secara negatif adalah pembuktian yang selain menggunakan alat-alat bukti yang dicantumkan di dalam undang-undang, juga menggunakan keyakinan hakim. Sekalipun menggunakan keyakinan hakim, namun keyakinan hakim terbatas pada alat bukti yang ditentukan oleh undang-undang.

### **3.2. Pengertian Cybercrime**

Penggunaan internet yang tidak bertanggungjawab dan bertujuan untuk melakukan kejahatan, telah menimbulkan kerugian bagi orang lain. Kejahatan-kejahatan yang menggunakan sarana Teknologi Informasi sebagai alat disebut dengan cybercrime. Cybercrime merupakan bentuk kejahatan modern, sebagai akibat dari berkembangnya Ilmu Pengetahuan dan Teknologi.

Terminologi cybercrime sebenarnya hendak menunjukkan bahwa kejahatan tersebut berada dalam ranah cyberspace. Istilah cyberspace sendiri pada awalnya muncul berasal dari William Gibson dalam novel fantasi ilmiahnya yang berjudul *Neuromancer* yang terbit pada tahun 1984. Gibson menggunakan kata cyberspace untuk menggambarkan halusinasi bersama yang dialami setiap hari oleh milyaran operator resmi di setiap negara dan sebuah kompleksitas yang amat rumit, berkas-berkas cahaya yang bertebaran di dalam pikiran. Jadi bila konsisten dengan pemahaman tersebut istilah yang lebih tepat untuk menyebutkan kejahatan di alam maya adalah cyberspace crime (Wisnubroto, 2001:3).

Sampai saat ini belum ada kesepakatan mengenai terjemahan atau padanan kata dari cyberspace di dalam bahasa Indonesia. Penggunaan kata ruang siber ditemui dalam beberapa tulisan dalam bahasa Indonesia yang dimaksudkan sebagai terjemahan dari kata cyberspace. Adapula yang menterjemahkan kata virtual world dengan dunia virtual. Istilah dunia maya sebagaimana sudah banyak digunakan pada saat ini, atau dengan istilah dunia siber, tetapi istilah dunia virtual digunakan juga sebagai terjemahan dari virtual world (Sutan Remy Syahdeini, 2009:38).

### **3.3. Tindak Pidana Perjudian**

Pengaturan tindak pidana di Indonesia ada yang bersifat umum maupun yang bersifat khusus. Salah satu tindak pidana yang menarik perhatian ialah tindak pidana yang bersifat umum, yakni tindak pidana judi. Kemerintahan judi sebagai tindak pidana umum disebabkan kefamiliaran permainan judi di tengah masyarakat Indonesia dan tindak pidana umum yang memiliki beberapa ketentuan peraturan perundang-undangan.

Pemahaman terhadap Pasal 303 KUHP merujuk pada pendapat R. Soesilo (R. Soesilo, 1993:222) ialah:

1. Permainan judi disebut dalam bahasa Belanda sebagai hazardspel yang artinya setiap permainan yang mendasarkan pengharapan buat menang pada umumnya bergantung pada untung-untungan saja dan juga kalau pengharapan itu jadi bertambah besar karena kepintaran dan kebiasaan pemain atau yang dimaksud hazardspel adalah pertaruhan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain yang tidak diadakan oleh mereka yang turut berlomba atau bermain dalam segala jenis pertaruhan lain. Jenis-jenis hazardspel, yaitu main dadu, main selikuran, main jemeh, kodok ulo, roulette, bakarat, kemping keles, kocok, keplek, tombola, totalisator pada pacuan kuda, pertandingan sepak bola dan lain sebagainya sedangkan yang tidak termasuk hazardspel ialah domino, bridge, ceki, koah, pei, termasuk yang biasa digunakan sebagai hiburan dan lain sebagainya.
2. Yang dihukum menurut pasal ini ialah:
  - a) Mengadakan atau memberi kesempatan main judi tersebut sebagai mata pencarian. Misalnya seorang bandar atau orang lain yang sebagai badan usaha membuka perjudian. Orang yang turut campur dalam hal ini juga dihukum. Disini tidak perlu perjudian itu ditempat umum atau untuk umum meskipun ditempat yang tertutup atau kalangan yang tertutup sudah cukup asal perjudian itu belum mendapat izin dari yang berwajib.
  - b) Sengaja mengadakan atau memberi kesempatan untuk main judi kepada umum. Artinya tidak perlu ada anggapan bahwa judi yang dilakukan sebagai mata pencarian tetapi harus ditempat umum atau yang dapat dikunjungi umum. Inipun apanila telah ada izin dari yang berwajib tidak dihukum.
  - c) Turut main judi sebagai mata pencarian.
3. Orang yang menyediakan atau mengadakan permainan judi dihukum menurut pasal ini.

#### **3.4. Analisis Perkara Nomor 278/Pid.B/2020/PN Tsm Berdasarkan Pasal 45 Ayat (1) Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik**

Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) Pasal 27 ayat (2) tentang perbuatan yang dilarang yang

berbunyi: “Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau menstransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian”. Dengan ketentuan pidana Pasal 45 ayat (1) yang berbunyi : “Setiap orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (1), ayat (2), atau ayat (3) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah)”.

Unsur-unsur yang dimaksud pada Pasal 27 ayat (2) dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. Setiap Orang;

Setiap orang yang selain cakap bertindak juga mampu mempertanggungjawabkan segala perbuatannya. Kalimat “setiap orang” menunjukkan arti yang mengarah kepada subjek hukum sehingga subjek tindak pidana judi dapat berupa manusia atau badan hukum.

b. dengan sengaja dan tanpa hak;

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, Aparat Penegak Hukum dapat melihat berapa kali pelaku mengakses website perjudian, berapa kali ia mentransfer uang ke rekening yang disebutkan dalam website perjudian. Kalimat ini merupakan unsur subjektif yaitu unsur-unsur yang melekat pada diri si pelaku atau yang berhubungan dengan diri si pelaku, dan termasuk ke dalamnya yaitu segala sesuatu yang terkandung di dalam hatinya.

c. mendistribusikan dan/atau menstransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian;

Kalimat ini merupakan unsur objektif yaitu unsur-unsur yang ada hubungannya dengan keadaan-keadaan, yaitu di dalam keadaan-keadaan mana tindakan-tindakan dari si pelaku itu harus di lakukan. Pemaknaan terhadap kata mendistribusikan, menstransmisikan dan membuat dapat diaksesnya merujuk pada penjelasan Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11

Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik karena pada hakikatnya proses pelanggaran atau kejahatan cybercrime seluruh unsur objektifnya sama, yakni mendistribusikan, mentransmisikan dan membuat dapat diaksesnya sehingga yang dimaksud dengan “mendistribusikan” adalah mengirimkan dan/atau menyebarkan Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik kepada banyak Orang atau berbagai pihak melalui Sistem Elektronik, yang dimaksud dengan “mentransmisikan” adalah mengirimkan Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang ditujukan kepada satu pihak lain melalui Sistem Elektronik dan yang dimaksud dengan “membuat dapat diakses” adalah semua perbuatan lain selain mendistribusikan dan mentransmisikan melalui Sistem Elektronik yang menyebabkan Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dapat diketahui pihak lain atau publik yang terkandung elemen-elemen judi didalamnya atau orang yang menjadikan usaha menawarkan atau memberikan kesempatan sebagai mata pencarian atau yang turut serta dalam perusahaan judi.

Merujuk pada Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) bahwa kejahatan khusus yang tercantum dalam Undang-Undang khusus tersebut dalam hal ini tindak pidana judi online dapat dikenakan terhadap pengelola website, pengelola warung internet yang membolehkan akses situs judi online, bandar judi online dan pemain judi online. Penerapan yang terjadi sebaliknya dalam sebuah perkara judi online yang diputus oleh Pengadilan Negeri Tasikmalaya dengan Nomor Perkara 278/Pid.B/2020/PN Tsm, yakni pemainnya didakwa dan dituntut dengan menggunakan Pasal 303 bis Ayat 1 ke-1 KUHPidana.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Rizal Sanusi, S.H. sebagai Kepala Seksi Tindak Pidana Umum Kejaksaan Negeri Kabupaten Tasikmalaya memberikan pandangan terhadap Perkara Nomor 278/Pid.B/2020/PN Tsm apabila diberlakukan ketentuan pidana dalam Undang-undang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) menyatakan bahwa : Sebagaimana ada azas Lex Specialis Derogat Legi Generalis maka sangat bisa diterapkan UU ITE. Karena dengan UU ITE ada unsur Pasal atau

ketentuan pidana yang mengatur perbuatan pidana, apabila tidak ada maka UU tersebut dihubungkan dengan hukum pidana yang ada (KUHP).

Sehubungan dengan Perkara Nomor 278/Pid.B/2020/PN Tsm pihak Pengadilan Negeri Tasikmalaya melalui wawancara dengan Bapak Zeni Zenal Mutaqin, S.H.,M.H. selaku Hakim dan Humas Pengadilan Negeri Tasikmalaya memberikan pandangan bahwa : Perkara Nomor 278/Pid.B/2020/PN Tsm merupakan kasus tindak pidana judi online, sebagai Lex Specialis untuk tindak pidana yang dilakukan secara online. Pembuktiannya menggunakan ilmu forensik digital dan alatnya mungkin hanya ada di Polda. Apabila terhadap perkara tersebut dikenakan UU ITE bisa saja, akan tetapi pihak penuntut umum hanya mencantumkan dakwaan dengan Pasal yang ada di KUHP.

Fakta yang ditemukan setelah menganalisis Perkara Nomor 278/Pid.B/2020/PN Tsm ditemukan bahwa Terdakwa mulai bermain judi online sekira pukul 19.30 WIB dengan menghidupkan komputer terlebih dahulu lalu membuka aplikasi google chrome setelah itu membuka situs [www.amdbet.com](http://www.amdbet.com) selanjutnya terdakwa langsung memasukan ID : jatcobain dan Password : sampurna16 kemudian terdakwa memilih permainan SLOT yang tertera di daftar menu pilihan setelah itu membuka permainan SLOT dan memilih game joker's Jewels dengan pot/taruhan minimal Rp. 500,- (lima ratus rupiah) selanjutnya terdakwa memasang pot/taruhan sebesar Rp. 1000,- (seribu rupiah) untuk 1 (satu) kali putaran dan setelah pot/taruhan terpasang kemudian terdakwa langsung menekan tombol putar/spin turbo maka gambar yang terdiri dari 3 (tiga) baris dan 5 (lima) kolom akan otomatis diacak oleh Bandar dan apabila di antara kolom pertama sampai kelima ada yang sama/serupa gambarnya/sejajar maka dinyatakan kalah dan saldo akan bertambah dengan pot/taruhan yang dipasang dan otomatis saldo uang bertambah menjadi Rp. 2.000 (dua ribu rupiah) namun apabila setiap kocokan/putaran tidak ada gambar yang sama/serupa sejajar maka dinyatakan kalah dan saldo akan berkurang sesuai dengan pot/taruhan yang dipasang.

Berdasarkan fakta tersebut di atas Terdakwa telah mengakses website perjudian, mentransfer sejumlah uang, dan bermain judi. Sehingga dengan demikian seharusnya Penyidik maupun Jaksa Penuntut Umum dapat

menyimpulkan bahwa memang pelaku telah dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, atau membuat dapat diaksesnya informasi atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian sebagaimana Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) yang ketentuan Pidananya diatur dalam Pasal 45 ayat (1) yaitu dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah). Perlu dipahami bahwa unsur mendistribusikan, mentransmisikan dan dapat diakses bersifat relatif bukan kumulatif. Artinya, terpenuhi saja salah satu unsur maka dapat dikenakan Pasal tersebut.

Analisis perkara nomor 278/Pid.B/2020/PN Tsm ditemukan fakta yang jelas dalam persidangan Terdakwa telah mengakses website perjudian dibuktikan dengan satu perangkat komputer yang telah digunakan untuk mengakses website tempat bermain judi, mentransfer sejumlah uang, dan bermain judi. Seharusnya Penyidik maupun Jaksa Penuntut Umum dapat menyimpulkan bahwa memang pelaku telah dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, atau membuat dapat diaksesnya informasi atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian sebagaimana Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE).

Hasil analisis perkara nomor 278/Pid.B/2020/PN Tsm terhadap Pasal 45 ayat (1) Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik telah terpenuhi sifat melawan hukum formil dan materilnya. Pembuktiannya dapat menggunakan teori pembuktian berdasar Undang-Undang secara positif yaitu jika alat bukti tersebut telah terpenuhi, hakim sudah cukup beralasan untuk menjatuhkan putusannya tanpa harus timbul keyakinan terlebih dahulu atas kebenaran alat-alat bukti yang ada. Kesulitan terhadap penerapan Pasal tersebut adalah pemenuhan alat bukti.

### **3.5. Analisis Perkara Nomor 278/Pid.B/2020/PN Tsm Berdasarkan Pasal 303 bis KUHP**

Sebagaimana diketahui bahwa Pasal 303 Ayat (1) ke-1, ke-2, dan ke-3 KUHP menyatakan bahwa :

Diancam dengan pidana penjara paling lama sepuluh tahun atau pidana denda paling banyak dua puluh lima juta rupiah, barang siapa tanpa mendapat izin:

- Ke-1 dengan sengaja menawarkan atau memberikan kesempatan untuk permainan judi dan menjadikannya sebagai pencarian, atau dengan sengaja turut serta dalam suatu perusahaan untuk itu;
- Ke-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;
- Ke-3 menjadikan turut serta pada permainan judi sebagai pencarian.

Kemudian Pasal 303 bis ayat (1) ke-1 dan ke-2, dan ayat (2) KUHP menyatakan bahwa:

- (1) Diancam dengan pidana penjara paling lama empat tahun atau pidana denda paling banyak sepuluh juta rupiah:
  - 1. barang siapa menggunakan kesempatan main judi, yang diadakan dengan melanggar ketentuan Pasal 303;
  - 2. barang siapa ikut serta main judi di jalan umum atau di pinggir jalan umum atau di tempat yang dapat dikunjungi umum, kecuali kalau ada izin dari penguasa yang berwenang yang telah memberi izin untuk mengadakan perjudian itu.
- (2) Jika ketika melakukan pelanggaran belum lewat dua tahun sejak ada pemidanaan yang menjadi tetap karena salah satu dari pelanggaran ini, dapat dikenakan pidana penjara paling lama enam tahun atau pidana denda paling banyak lima belas juta rupiah.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Rizal Sanusi, S.H. sebagai Kepala Seksi Tindak Pidana Umum Kejaksaan Negeri Kabupaten Tasikmalaya memberikan pandangan terhadap Perkara Nomor 278/Pid.B/2020/PN Tsm apabila diberlakukan ketentuan pidana dalam KUHP menyatakan bahwa : Untuk menghindari lepas dari tuntutan hukum maka ketentuan yang ada pada KUHP sah saja untuk diterapkan pada seseorang yang melakukan pidana di luar KUHP.

Sehubungan dengan Perkara Nomor 278/Pid.B/2020/PN Tsm pihak Pengadilan Negeri Tasikmalaya melalui wawancara dengan Bapak Zeni Zenal Mutaqin, S.H.,M.H. selaku Hakim dan Humas Pengadilan Negeri Tasikmalaya memberikan pandangan bahwa : Perkara Nomor 278/Pid.B/2020/PN Tsm merupakan kasus tindak pidana judi online, para penegak hukum dalam hal ini penyidik Polri dan jaksa penuntut umum



mungkin mengalami kesulitan ketika memenuhi alat bukti, sebagaimana diketahui jenis kejahatan melalui media elektronik diuji dengan forensik digital dan alatnya mungkin hanya ada di Polda. Akan tetapi sama dengan pihak kejaksaan bahwa untuk menghindari lepasnya dari jeratan hukum dan mempertimbangkan asas peradilan cepat dan sederhana maka bisa saja ketentuan pidana dalam KUHP diterapkan.

Analisis perkara nomor 278/Pid.B/2020/PN Tsm berdasarkan Pasal 303 bis ayat (1) ke-1 dan ke-2, dan ayat (2) KUHP yaitu bahwa Terdakwa telah didakwa oleh Penuntut Umum dengan dakwaan alternatif. Majelis Hakim mempertimbangkan dakwaan yang unsur-unsurnya memenuhi yaitu dakwaan alternatif kedua sebagaimana Pasal 303 bis Ayat 1 ke-1 KUHPidana, yang unsur-unsurnya sebagai berikut :

1. Barang siapa;
2. Menggunakan kesempatan bermain judi yang dilakukan dengan melanggar ketentuan Pasal 303;

Pemenuhan kedua unsur tersebut dapat dideskripsikan sebagai berikut:

1. Unsur Barang siapa;

Untuk membuktikan terpenuhinya unsur “barangsiapa” adalah orang atau orang perorangan sebagai subyek hukum pendukung hak dan kewajiban yang cakap bertindak dan yang mampu mempertanggungjawabkan segala perbuatannya;

Terdakwa JAJAT SUDRAJAT Bin RUKANDA telah mengakui dan membenarkan semua identitas yang dalam dakwaan, dan Majelis Hakim memandang bahwa Terdakwa selain cakap bertindak juga mampu mempertanggungjawabkan segala perbuatannya, maka dengan demikian unsur “barang siapa” harus dinyatakan terpenuhi;

2. Unsur Menggunakan kesempatan bermain judi yang dilakukan dengan melanggar ketentuan Pasal 303;

Terdakwa dinyatakan telah melanggar Pasal 303 sebagaimana fakta-fakta yang terungkap dalam persidangan, keterangan para saksi, keterangan terdakwa, dan barang bukti yang diajukan di persidangan. Sehingga dengan demikian menurut Majelis Hakim unsur di atas telah terpenuhi.

Sehubungan dengan itu, dalam Pasal 1 Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian dinyatakan bahwa semua tindak pidana perjudian sebagai kejahatan. Ancaman pidana perjudian sebenarnya cukup berat, yaitu dengan hukuman pidana penjara paling lama 10 tahun atau pidana denda sebanyak-banyaknya Rp. 25.000.000,00 (Dua puluh lima juta rupiah). Pasal 303 KUHP jo. Pasal 2 Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 menyebutkan: "Diancam dengan pidana penjara paling lama sepuluh tahun atau pidana denda paling banyak dua puluh lima juta rupiah, barangsiapa tanpa mendapat ijin: Dengan sengaja menawarkan atau memberikan kesempatan untuk permainan judi dan menjadikannya sebagai mata pencaharian, atau dengan sengaja turut serta dalam suatu perusahaan untuk itu'.

Kejahatan dalam Pasal 303 bis KUHP, tidak berdiri sendiri, melainkan tergantung pada terwujudnya Pasal 303 KUHP. Tanpa terjadinya pelanggaran 303 KUHP maka pelanggaran 303 bis KUHP juga tidak ada. Sebagaimana diketahui bahwa Pasal 303 bis ini dimuat berdasarkan Pasal 2 ayat (4) Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian.

Terhadap perkara nomor 278/Pid.B/2020/PN Tsm penuntut umum menerapkan ketentuan pidana terhadap tindak pidana perjudian yang dilakukan secara online berdasarkan Pasal 303 bis KUHP yang jika dianalisis ancaman pidananya lebih ringan daripada Pasal 45 ayat (1) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Sebagai implementasi dari asas *in dubio pro reo* yang dalam kamus hukum diartikan sebagai jika ada keragu-raguan mengenai sesuatu hal haruslah diputuskan hal-hal yang menguntungkan terdakwa. Kemudian demi tercapainya asas peradilan cepat, sederhana, dan biaya ringan serta untuk menghindari terdakwa lepas dari segala tuntutan.

### **3.6. Analisis perkara nomor 278/Pid.B/2020/PN Tsm berdasarkan Pasal 45 ayat (1) Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik dengan Pasal 303 bis KUHP**

Ancaman hukuman bagi pelaku tindak pidana perjudian berdasarkan Pasal 45 ayat (1) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi

dan Transaksi Elektronik adalah pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah). Kemudian berdasarkan Pasal 303 bis KUHP ancaman hukumannya adalah pidana penjara paling lama empat tahun atau pidana denda paling banyak sepuluh juta rupiah.

Berdasarkan uraian di atas, ancaman hukuman tindak pidana perjudian lebih ringan diatur berdasarkan KHUP dibandingkan dengan yang diatur berdasarkan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik. Terhadap perkara nomor 278/Pid.B/2020/PN Tsm jaksa penuntut umum menerapkan ketentuan pidana yang ada di KUHP pada dakwaanya demi tercapainya asas peradilan cepat, sederhana, dan biaya ringan serta supaya terdakwa tidak lepas dari jeratan hukum. Apabila jaksa penuntut umum menerapkan ketentuan pidana yang ada di Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik pada dakwaanya maka harus memenuhi alat bukti yang dilakukan melalui forensik digital yang prosesnya akan membutuhkan waktu dan biaya. Sehingga perkara tersebut diputus oleh Majelis Hakim Pengadilan Negeri Tasikmalaya dengan putusan yang meringankan dan menguntungkan bagi terdakwa.

Hasil analisis perkara nomor 278/Pid.B/2020/PN Tsm terhadap Pasal 45 ayat (1) Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik dengan Pasal 303 bis KUHP telah terpenuhi sifat melawan hukum formil dan materilnya. Pembuktiannya dapat menggunakan teori pembuktian berdasar Undang-Undang secara positif yaitu jika alat bukti tersebut telah terpenuhi, hakim sudah cukup beralasan untuk menjatuhkan putusannya tanpa harus timbul keyakinan terlebih dahulu atas kebenaran alat-alat bukti yang ada. Kesulitan terhadap penerapan Pasal 45 ayat (1) Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik adalah pemenuhan alat bukti, sehingga menggunakan asas *in dubio pro reo* yang menurut kamus hukum diartikan yaitu jika ada keragu-raguan mengenai sesuatu hal haruslah diputuskan hal-hal yang menguntungkan terdakwa. Kemudian majelis hakim Pengadilan Negeri Tasikmalaya menjatuhkan hukuman kepada terdakwa dengan Pasal 303 bis KUHP dengan ancaman hukumannya yang paling menguntungkan bagi terdakwa.

#### IV. Kesimpulan

Berdasarkan uraian di atas maka penulis memberikan kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil analisis perkara nomor 278/Pid.B/2020/PN Tsm terhadap Pasal 45 ayat (1) Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik telah terpenuhi sifat melawan hukum formil dan materilnya. Pembuktiannya dapat menggunakan teori pembuktian berdasar Undang-Undang secara positif yaitu jika alat bukti tersebut telah terpenuhi, hakim sudah cukup beralasan untuk menjatuhkan putusannya tanpa harus timbul keyakinan terlebih dahulu atas kebenaran alat-alat bukti yang ada. Kesulitan terhadap penerapan Pasal tersebut adalah pemenuhan alat bukti.
2. Hasil analisis perkara nomor 278/Pid.B/2020/PN Tsm terhadap Pasal 303 bis KUHP telah terpenuhi sifat melawan hukum formil dan materilnya. Pembuktiannya dapat menggunakan teori pembuktian berdasar Undang-Undang secara positif yaitu jika alat bukti tersebut telah terpenuhi, hakim sudah cukup beralasan untuk menjatuhkan putusannya tanpa harus timbul keyakinan terlebih dahulu atas kebenaran alat-alat bukti yang ada.
3. Hasil analisis perkara nomor 278/Pid.B/2020/PN Tsm terhadap Pasal 45 ayat (1) Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik dengan Pasal 303 bis KUHP telah terpenuhi sifat melawan hukum formil dan materilnya. Pembuktiannya dapat menggunakan teori pembuktian berdasar Undang-Undang secara positif yaitu jika alat bukti tersebut telah terpenuhi, hakim sudah cukup beralasan untuk menjatuhkan putusannya tanpa harus timbul keyakinan terlebih dahulu atas kebenaran alat-alat bukti yang ada. Kesulitan terhadap penerapan Pasal 45 ayat (1) Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik adalah pemenuhan alat bukti, sehingga menggunakan asas *in dubio pro reo* yang menurut kamus hukum diartikan yaitu jika ada keraguan mengenai sesuatu hal haruslah diputuskan hal-hal yang menguntungkan terdakwa. Kemudian majelis hakim Pengadilan Negeri Tasikmalaya menjatuhkan hukuman kepada terdakwa dengan Pasal 303 bis KUHP dengan ancaman hukumannya yang paling menguntungkan bagi terdakwa.

## Daftar Pustaka

### A. Buku

- Abdul Wahid dan M. Labib. (2005). *Kejahatan Mayantara Cybercrime*. Bandung: Refika Aditama.
- Achmad Ali. 2007. *Menguak Teori Hukum Legal theory Dan Teori Peradilan Judicialprudance*. Makasar: Kencana.
- Agus Rahajo. 2002. *Cybercrime Pemahaman Dan Upaya Pencegahan Kejahatan Berteknologi*. Bandung: PT.Citra Aditya Bakti.
- Amir Ilyas. 2012. *Asas-Asas Hukum Pidana*. Yogyakarta: Renggang Education Yogyakarta dan Pukap Indonesia.
- Andi Hamzah .1986. *Hukum Pidana dan Acara Pidana*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Aswan. 2019. *Seni Belajar Hukum (Suatu Pengantar Ilmu Hukum)*. Jakarta: Guepedia.
- Bambang Sunggono. 2013. *Metode Penelitian Hukum*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Budi Suhariyanto. 2012. *Tindak Pidana Teknologi Informasi (cybercrime)*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- E.Y.Kanter dan S.R. Sianturi. (2012). *Asas-Asas Hukum Pidana Di Indonesia*, Jakarta: Storia Grafika.
- Hamzah, Andi. 2001. *Bunga Rampai Hukum Pidana dan Acara Pidana*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Hari Sasangka Dan Lily Rosita. (2003). *Hukum Pembuktian Dalam Perkara Pidana*. Bandung: Mandar Maju.
- Jhonny Ibrahim. 2005. *Teori Metodologi Penelitian Hukum Normatif*. Surabaya: Bayu Media.
- Kartono Kartini. 2001. *Patologi Sosial Jilid 1*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Lamintang. 1996. *Dasar-Dasar Hukum Pidana Indonesia*. Bandung: PT. Citra Aditya Bakti.
- Lilik Mulyadi. 2007. *Hukum Acara Pidana: Normatif, Teoretis, Praktik Dan Permasalahannya*. Bandung: Alumni.
- M. Solly Lubis. 1994. *Filsafat Ilmu Dan Penelitian*. Bandung: Mandar Maju.
- Maskun. 2013. *Kejahatan Siber (Cyber Crime) Suatu Pengantar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Moeljatno. 2000. *Asas-Asas Hukum Pidana*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

- Moleong. 2004. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mukti Fajar Nur Dewata dan Yulianto Achmad. (2010). *Dualisme Penelitian Hukum Normatif Dan Empiris*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Muladi. 1985. *Lembaga Pidana Bersyarat*. Bandung: Alumni.
- R. Soesilo. 1993. *Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) Serta Komenta-Komenta Lengkap Pasal Demi Pasal*. Bogor: Politea.
- Ronny Hanitijo Soemitro. 1994. *Metodologi Penelitian Hukum Dan Jurumateri*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Rusli Muhammad. 2007. *Hukum Acara Pidana Kontemporer*. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Sarwono. 2011. *Hukum Acara Perdata Teori Dan Praktik*. Jakarta: Sinar Grafika.
- Satjipto Rahardjo. 1983. *Masalah Penegakan Hukum*. Bandung: Sinar Baru.
- Satjipto Rahardjo. 2009. *Hukum dan Perilaku*. Jakarta: Kompas.
- Soerjono Soekanto dan Sri Mamudji. (2001). *Penelitian Hukum Normatif: Suatu Tinjauan Singkat*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Soerjono Soekanto. 1983. *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Penegakan Hukum*. Jakarta: Grafindo Prasada.
- Sudarto. 1991. *Hukum Pidana 1A-1B*. Purwokerto: Fakultas Hukum Universitas Jenderal Soedirman.
- Sudikno Mertokusumo. 2006. *Hukum Acara Perdata Indonesia*. Yogyakarta: Liberty.
- Sutan Remy Syahdeini. 2009. *Kejahatan dan Tindak Pidana Komputer*. Jakarta: PT. Pustaka Utama Grafiti.
- Universitas Sumatera Utara. 2009. *Pedoman Penulisan Usulan Penelitian dan Tesis*. Medan: Universitas Sumatera Utara.
- Wisnubroto. 2001. *Kebijakan Hukum Pidana Dalam Penanggulangan Penyalahgunaan Komputer*. Yogyakarta: Universitas Atma Jaya.
- Yudha Bhakti Ardhiwisastra. 1999. *Imunitas Kedaulan Negara di Forum Pengadilan Asing*. Bandung: Alumni.
- Zainuddin Ali. 2009. *Metode Penelitian Hukum*. Jakarta: Sinar Grafika.
- Zinal, Abidin. 2007. *Hukum Pidana, Cetakan Kedua*. Jakarta: Sinar Grafika.

## **B. Peraturan Perundang-Undangan**

Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945;

Undang-undang Nomor 1 Tahun 1946 tentang Kitab Undang-undang Hukum Pidana (KUHP);  
Undang-undang Nomor 8 Tahun 1981 tentang Kitab Undang-undang Hukum Acara Pidana (KUHAP);  
Undang-Undang Nomor 2 Tahun 2002 tentang Kepolisian Republik Indonesia;  
Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2014 tentang Kejaksaan Republik Indonesia;  
Undang-Undang Nomor 48 Tahun 2009 tentang Kekuasaan Kehakiman;  
Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 Tentang Penertiban Perjudian;  
Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE);  
Peraturan Pemerintahan Nomor 9 Tahun 1981 Tentang Pelaksanaan Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 Tentang Penertiban Perjudian;  
Keputusan Bersama Menteri Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia, Jaksa Agung Republik Indonesia, dan Kepala Kepolisian Negara Republik Indonesia Nomor 229 Tahun 2021, Nomor 154 Tahun 2021, dan Nomor KB/2/VI/2021 tentang Pedoman Implementasi Atas Pasal Tertentu Dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik 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;

### C. Jurnal

Maskun, Kedudukan Hukum Cyber Crime Dalam Perkembangan Hukum Internasional Kontemporer, *Jurnal Masalah-Masalah Hukum*, Fakultas Hukum Universitas Diponegoro, Jilid 2 Nomor 4 Oktober 2013;