**ANALISIS KRITIS PENERAPAN PASAL 303 BIS AYAT (1) KE 1 KUHP PADA PERKARA MEMBUAT DAPAT DIAKSESNYA MUATAN PERJUDIAN ONLINE DIKAITKAN DENGAN UNDANG-UNDANG NOMOR 11 TAHUN 2008 TENTANG INFORMASI DAN TRANSAKSI ELEKTRONIK**

**Ni Made Anjani Dwi Maharani, Somawijaya, Ajie Ramdan**

**Program Studi S1 Fakultas Hukum**

**Universitas Padjajaran**

**Abstrak**

Perjudian di Indonesia dibedakan menjadi dua, perjudian biasa yang diatur dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana dan perjudian *online* yang diatur dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Terdakwa Aan alias Andi melakukan tindak pidana perjudian *online* dengan cara terdakwa menjadi agen perjudian *online* dan terdakwa bertugas membagikan kode akses yaitu *password* dan *id* kepada para pemain yang hendak menjadi anggota judi *online* milik terdakwa. Terdakwa akan mendapatkan keuntungan dari para pemain yang menggunakan kode akses milik terdakwa. Permasalahan yang peneliti kaji berhubungan dengan penerapan Pasal 303 bis ayat (1) ke 1 KUHP oleh hakim pada tindak pidana membuat dapat diaksesnya muatan perjudian yang dilakukan oleh terdakwa Aan alias Andi.

Penulisan hukum ini menggunakan metode pendekatan *yuridis normatif* yang menitikberatkan penelitian terhadap data kepustakaan. Spesifikasi penelitian yang digunakan bersifat *deskriptif analitis,* yaitu memberikan gambaran data selengkap dan secermat mungkin mengenai objek dari permasalahan sebagai hasil studi kepustakaan berbagai *literatur,* perundang-undangan, serta bahan-bahan lain yang berhubungan dengan pembahasan di dalam penulisan studi kasus ini.

Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa: **Pertama**, hakim memutus terdakwa Aan alias Andi menggunakan Pasal 303 bis ayat (1) ke 1 KUHP kurang tepat karena pada Pasal 303 bis ayat (1) ke 1 KUHP tidak terdapat unsur membuat dapat diaksesnya muatan perjudian dan unsur membuat dapat diaksesnya muatan perjudian telah diatur secara khusus di dalam Pasal 27 ayat (2) UU ITE. **Kedua**, walaupun keadilan, kepastian dan kemanfaatan pada putusan ini belum sepenuhnya tercapai, namun putusan ini dapat diterima, karena secara normatif pebuatan hakim sudah tepat.

***Abstract***

Gambling in Indonesia is distinguished into two, ordinary gambling regulated in the Criminal Code and online gambling as stipulated in Law No. 11 of 2008 on Information and Electronic Transactions. Defendant Aan alias Andi committed a crime of online gambling by the way the defendant became an online gambling agent and the defendant was tasked with sharing the access code namely password and ID to the players who wanted to become members of the defendant's online gambling. The defendant will benefit from the players using the defendant's access code. The problem that the researchers reviewed relates to the application of Article 303 bis paragraph (1) to 1 of the Criminal Code by the judge on criminal acts making accessible gambling content carried out by defendant Aan alias Andi.

Writing these laws using methods approach juridical normative that focused on research on data library. The specification of research that used a descriptive analytical, namely give a description data and carefully as completely as possible about the object of the problem as the result of the study library various literature, legislation, and other ingredients that

deals with discussion at in writing the study case.

Based on the results of the study, it is known that: First, the judge decided that defendant Aan alias Andi using Article 303 bis paragraph (1) to 1 of the Criminal Code is not appropriate because in Article 303 bis paragraph (1) to 1 of the Criminal Code there is no element of making accessible gambling content and the element of making accessible gambling content has been specifically regulated in Article 27 paragraph (2) of the ITE Law. Second, even though justice, certainty and benefit in this verdict have not been fully achieved, but this verdict is acceptable, because normatively the judge's making is appropriate.

Keywords: *online gambling*; *application*; *verdict*; *criminal code*

1. **Pendahuluan**

Penggunaan media elektronik saat ini berkembang dengan sangat pesat. Menurut Lembaga riset digital marketing Emarketer memperkirakan bahwa pada 2018 jumlah pengguna aktif *smartphone* di Indonesia lebih dari 100 juta orang dari 250 juta jiwa jumlah penduduk di Indonesia. Penggunaan media elektronik sebesar itu dapat membuat Indonesia menjadi negara dengan pengguna aktif *smartphone* terbesar keempat di dunia setelah Cina, India, dan Amerika. Seiring dengan berkembangnya pengguna media elektronik yang berkembang dengan pesat seperti data di atas, maka kejahatan pun semakin berkembang. Salah satu kejahatan yang ikut berkembang adalah perjudian melalui media elektronik atau perjudian *online*.

Menurut Kartini Kartono, perjudian merupakan pertaruhan untung-untungan secara sadar satu nilai atau sesuatu yang dianggap berharaga, pada suatu permainan, peristiwa, perlombaan dan kejadian-kejadian. Suatu permainan dapat dikategorikan sebagai perjudian apabila dalam suatu permainan tersebut ada pemain yang menang dan pemain yang menang berhak mendapat taruhan dari pemain yang kalah. Jadi tidak semua permainan dapat dikategorikan sebagai perjudian (Kartono, 2001). Judi juga dapat dikatakan sebagai sebuah permainan dengan memakai uang atau barang berharga sebagai taruhan (seperti main dadu, kartu, atau dengan cara menebak nomor akhir dari undian resmi). (Kamus Besar Bahasa Indonesia [KBBI], n.d.)

Pada Kitab Undang-Undang Hukum Pidana yang selanjutnya disebut KUHP, disebutkan bahwa dalam permainan judi kemungkinan mendapat untung hanya bergantung pada kemahiran pemainnya (penjudi) dan pada faktor keberuntungan belaka (Hamzah, 2015). Jadi yang dimaksud dengan perjudian adalah suatu bentuk permainan seperti dadu, kartu dan lain-lain dengan menggunakan taruhan dalam permainannya dan kemenangannya bukan hanya bersifat untung-untungan namun juga diperlukan pula keahlian dalam bermain. Pengaturan mengenai perjudian di KUHP terdapat pada Pasal 303 KUHP dan 303 bis KUHP. Namun pengaturan mengenai perjudian tidak hanya tercantum di dalam KUHP saja.

Seperti yang telah dijelaskan di atas, karena berkembangnya teknologi komunikasi dan informasi yang sangat pesat, membuat Indonesia mencegah terjadinya kejahatan dengan menambah peraturan mengenai perjudian dari media elektronik. Penambahan peraturan ini juga berkaitan mengenai peraturan perjudian (Hassanah, 2011). Berdasarkan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang selanjutnya disebut UU ITE, perjudian juga diatur di dalam Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang selanjutnya disebut UU ITE.

Judi *online* merupakan salah satu dari jenis tindakan *cybercrime* yang menjamur di Indonesia dan telah diatur di dalam dalam Pasal 27 ayat (2) UU ITE yang berbunyi:

“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”

Maksud dari mendistribusikan dan/atau mentransmisikan yaitu mengirimkan dan/atau menyebarkan informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik kepada satu atau banyak orang melalui sistem elektronik. Sedangkan membuat dapat diakses adalah semua perbuatan selain mendistribusikan dan mentransmisikan melalui sistem elektronik yang menyebabkan informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik dapat diketahui pihak lain atau publik atau tindakan memberikan kode akses pada pemain sehingga pemain dapat bermain judi baik secara langsung maupun secara tidak langsung (Syarifuddin Kalo, 2018).

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan yang dapat disangkakan menggunakan pasal 27 ayat (2) UU ITE yaitu orang yang bermain judi melalui media elektronik. Sedangkan Pasal 303 KUHP dan Pasal 303 bis KUHP mengatur mengenai tindak pidana perjudian yang tidak melalui media elektronik.

Judi melalui media elektronik atau sering disebut dengan judi *online* pada prinsipnya hampir sama dengan judi yang tidak melalui media elektronik atau judi biasa. Judi *online* pun sangat bergantung pada keberuntungan. Perbedaan yang signifikan antara judi *online* dengan judi biasa yaitu pada judi *online,* penjudi wajib melakukan pembayaran dan penarikan sejumlah uang melalui Visa, Mastercard, *Bank Wire Transfer*, Maestro, dan lain-lain (Gainsbury, 2012).

Judi *online* pun tidak sembarang orang dapat mengakses karena dibutuhkan *id* dan password yang terdaftar dalam situs atau *website* judi tersebut. Judi *online* pun hanya dapat dilakukan dengan menggunakan media elektronik yaitu komputer, *handphone*, laptop yang terhubung dengan jaringan internet sedangkan judi biasa dapat dilakukan di berbagai tempat secara terang-terangan atau sembunyi-sembunyi (Putri Ayu Trisnawati, 2015)

Judi biasa juga mengharuskan pemainnya bertatap muka langsung atau dapat dikatakan menggunakan sarana yang nyata dan dalam hal pembayarannya pun menggunakan uang tunai secara langsung. Jadi perbedaan antara judi *online* dan judi biasa terlihat jelas dari media yang digunakannya (Putri Ayu Trisnawati, 2015). Akibat dari kemudahan dalam berjudi *online* maka para penjudi dengan metode biasa tidak menutup kemungkinan beralih juga ke judi *online* atau akibat dari kemudahan berjudi *online* dapat menarik pemain baru. Artinya, rata-rata orang yang bermain judi ingin mendapatkan uang dengan mudah dan menganggap permainan judi tidak terlalu beresiko dibandingkan dengan melakukan tindak pidana lain (Suhariyanto, 2013).

Terkait dengan perjudian *online*, dalam penelitian ini penulis membahas perjudian online dengan Putusan Nomor 184/Pid.B/2018/PN.Btm. Pada putusan tersebut terdakwa Aan alias Andi dipidana melakukan perjudian Pasal 303 bis ayat (1) ke 1 KUHP. Fakta hukum dari putusan tersebut menjabarkan bahwa Aan alias Andi selaku terdakwa melakukan tindak pidana perjudian dengan cara memberikan kode akses berupa *username* dan *password* untuk dapat mengakses situs judi *online* bernama SBOBET.com yang terdakwa Aan alias Andi berikan kepada saksi Rudi alias Yongki atau calon pemain lainnya. Sehingga perbuatan Aan alias Andi mengakibatkan dapat diaksesnya muatan perjudian *online.*

Fakta hukum lainnya yaitu saat tim dari Kepolisian Resor Kota Balerang melakukan pengecekan terhadap *handphone* terdakwa Aan alias Andi dan saksi Rudi alias Yongki bahwa benar mereka melakukan perjudian dalam bentuk *online*.Kemudian terdakwa Aan alias Andi sebagai agen judi *online* bertugas meminjamkan akun miliknya kepada saksi Rudi alias Yongki yang berisikan fasilitas kredit sebanyak 10.000 (sepuluh ribu), jika di uangkan senilai Rp. 10.000.000 (sepuluh juta rupiah). Selanjutnya saksi Rudi alias Yongki membuka situs SBOBET.com dan melakukan pertaruhan judi *online* pada pertandingan bola kategori Liga Spanyol antara Real Madrid dengan Valencia. Saksi pada saat itu memasang taruhan sebesar Rp 300.000 (tiga ratus ribu rupiah) atau kredit 300 (tiga ratus) untuk Valencia, sedangkan terdakwa yang merupakan agen akan secara otomatis memegang Real Madrid. Namun kemenangan pada saat itu dipegang oleh Real Madrid dengan skor 4 (empat) 1 (satu) sehingga saksi dinyatakan kalah sepenuhnya. Kemudian pada tanggal yang sama permain berlanjut ke Liga Inggris yaitu pertandingan antara Leicester city VS Peterborough United. Saksi pada kesempatan ini memasang kredit 300 (tiga ratus) untuk Leicester City yang memberikan *voor* (satu perempat) Peterborough United yang dipegang terdakwa, dan karena Leicester City menang dengan skor 5 (lima) 1 (satu) maka saksi dinyatakan sebagai pemenang dengan total kemenangan senilai Rp. 3.000.000.- (tiga juta rupiah) atau 3000 (tiga ribu kredit). Kemudian terdakwa akan mendapatkan keuntungan sebesar 25% (dua puluh lima persen) dari kemenangan yang diraih oleh setiap orang yang menggunakan *username* dan *password* yang diberikan oleh terdakwa kepada saksi untuk bermain judi *online*.

Berdasarkan pertimbangan hakim dalam Putusan Nomor 184/Pid.B/2018/PN.Btm, terdakwa Aan alias Andi dipidana menggunakan Pasal 303 bis ayat (1) ke 1 KUHP yang berbunyi sebagai berikut:

“Barangsiapa ikut serta permainan judi yang diadakan di jalan umum atau di pinggirnya maupun di tempat yang dapat dimasuki oleh khalayak umum, kecuali jika untuk mengadakan itu, ada izin dari penguasa yang berwenang.”

Apabila melihat perkembangan hukum Indonesia, perbuatan yang dilakukan oleh terdakwa Aan alias Andi sudah diatur secara khusus (*lex specialis)* di dalam UU ITE yaitu pada Pasal 27 ayat (2) berkaitan mengenai membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian.

Pada Putusan Nomor 184/Pid.B/2018/PN.Btm hakim memutus terdakwa Aan alias Andi menggunakan Pasal 303 bis ayat (1) ke 1 KUHP tanpa mempertimbangkan kesengajaan terdakwa Aan alias Andi dalam memanfaatkan media elektronik. Terdakwa Aan alias Andi dengan sengaja menjadi seorang agen judi *online* untuk mendapatkan suatu keuntungan. Sehingga dalam hal ini yang menjadi sebuah pertanyaan, yaitu pertimbangan hakim dalam menerapkan hukum yang lebih umum, yaitu Pasal 303 bis ayat (1) ke 1 KUHP (*lex generalis)* dan mengesampingkan hukum yang lebih khusus (*lex specialis),* yaitu Pasal 27 ayat (2) UU ITE. Di sisi lain, penulisan ini juga bermaksud untuk memberikan analisis mengenai akibat hukum dari penerapan Pasal 303 bis ayat (1) ke 1 KUHP oleh hakim kepada terdakwa Aan alias Andi dalam Putusan Nomor 184/Pid.B/2018/PN.Btm.

Memperhatikan hal-hal yang telah dipaparkan di atas, maka yang akan menjadi acuan dalam penulisan ini adalah pertimbangan hakim dalam memutuskan perkara perjudian *online* dengan menggunakan Pasal 303 bis ayat (1) ke 1 KUHP dan tidak menggunakan Pasal 27 ayat (2) UU ITE.

1. **Metode Penelitian**

Penulisan hukum ini menggunakan metode pendekatan *yuridis normatif* yang menitikberatkan penelitian terhadap data kepustakaan. Spesifikasi penelitian yang digunakan bersifat *deskriptif analitis,* yaitu memberikan gambaran data selengkap dan secermat mungkin mengenai objek dari permasalahan sebagai hasil studi kepustakaan berbagai *literatur,* perundang-undangan, serta bahan-bahan lain yang berhubungan dengan pembahasan di dalam penulisan studi kasus ini.

1. **Hasil Penelitian dan Pembahasan**
2. **Pertimbangan Hakim dalam Menerapkan Pasal 303 Bis Ayat (1) Ke 1 KUHP pada Tindak Pidana Perjudian *Online* dalam Putusan Nomor 184/Pid.B/2018/PN.Btm Ditinjau dengan Hukum Pidana dan UU ITE**

Berdasarkan Putusan Nomor 184/Pid.B/PN.Btm, hakim menjatuhkan pidana kepada terdakwa Aan alias Andi dengan menggunakan Pasal 303 bis ayat 1 ke (1) KUHP yang berbunyi sebagai berikut:

“Barangsiapa ikut serta permainan judi yang diadakan di jalan umum atau di pinggirnya maupun di tempat yang dapat dimasuki oleh khalayak umum, kecuali jika untuk mengadakan itu, ada izin dari penguasa yang berwenang.”

Pasal 303 bis ayat (1) ke 1 KUHP di atas terdapat unsur ikut serta permainan judi. Menurut R. Soesilo, turut melakukan atau bersama-sama melakukan artinya harus ada dua orang yaitu orang yang melakukan dan orang yang turut melakukan peristiwa pidana. Pada ikut serta maksudnya baik orang yang melakukan (*pleger)* dan orang yang turut melakukan (*medepleger)*, kedua orang itu semuanya harus melakukan perbuatan pelaksanaan, jadi tidak boleh hanya melakukan perbuatan persiapan saja atau perbuatan yang sifatnya hanya menolong (Soesilo, 2013). Selanjutnya menurut Prof. Dr. Wirjono Prodjodikoro, S.H., yang mengutip pendapat Hazewinkel-Suringa, Hoge Raad Belanda mengemukakan dua syarat adaya tururt melakukan tindak pidana yaitu (Prodjodikoro, 2003):

1. Kerja sama yang disadari antara para pelaku yang kemudian suatu kehendak bersama di antara mereka;
2. Mereka harus bersama-sama melakukan kehendak itu

Apabila mengaitkan pendapat ahli di atas dengan kasus yang terdapat pada Putusan Nomor 184/Pid.B/2018/PN.Btm, perbuatan terdakwa Aan alias Andi termasuk ikut serta melakukan tindak pidana perjudian. Terdakwa Aan alias Andi sebagai agen perjudian memberikan fasilitas berupa kode akses untuk dapat masuk ke *website* judi *online* kepada calon pemain. Terdakwa Aan alias Andi memudahkan para pemain untuk dapat bermain judi secara *online* dan dari kemenangan para pemain itulah terdakwa Aan alias Andi akan mendapat keuntungan sesuai dengan kesepakatan. Maka apabila melihat pada perbuatan terdakwa Aan alias Andi, hakim mempertimbangkan memutus terdakwa Aan alias Andi menggunakan Pasal 303 bis ayat (1) ke 1 KUHP memang sudah tepat. Namun yang perlu diketahui bahwa pada Pasal 303 bis ayat (1) ke KUHP tidak mengatur secara khusus mengenai media elektronik yang digunakan oleh terdakwa Aan alias Andi untuk mendapatkan keuntungan. Perjudian melalui media elektronik sebenarnya sudah sudah diatur secara khusus di dalam Pasal 27 ayat (2) UU ITE yaitu yang berbunyi sebagai berikut:

“Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian”

Unsur mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian di atas menunjukan bahwa Pasal 27 ayat (2) UU ITE mengatur secara spesifik mengenai perjudian *online*. Adanya pengaturan lebih khusus mengenai perjudian seharusnya membuat hakim lebih mengutamakan menggunakan Pasal 27 ayat (2) UU ITE dibandingan Pasal 303 bis ayat (1) ke 1 KUHP, hal ini sesuai dengan adanya asas *lex specialis derogate legi generalis*. Maka dari itu berdasarkan penjabaran di atas, hakim memutus menggunakan Pasal 303 bis ayat (1) ke 1 KUHP pada terdakwa Aan alias Andi kurang tepat.

Kurang tepatnya hakim dalam memutus terdakwa Aan alias Andi menggunakan Pasal 303 bis ayat (1) ke 1 KUHP karena perbuatan terdakwa Aan alias Andi, bukanlah tindak pidana perjudian biasa. Perbuatan terdakwa merupakan perbuatan yang masuk ke dalam kategori *cybercrime.* Menurut Nazura Abdul Manaf, suatu perbuatan dapat dikategorikan sebagai *cybercrime* yaitu apabila adanya unsur komputer yang terkoneksi melalui perangkat telekomunikasi dalam bentuk internet *online* yang menjadi media bagi seseorang atau kelompok untuk melakukan pelanggaran dan atau *cybercime.*

*Cybercime* menurut Dikdik M. Arief Mansur dan Elisatris Gulton pun mempunyai ciri-ciri, yaitu (Gultom, 2009):

1. tanpa kekerasan (*non vilence)*
2. sedikit melibatkan kontak fisik (*minimize of physical contact)*
3. menggunakan peralatan (*equipment)* dan teknologi
4. memanfaatkan jaringan telekomunikasi, media, dan informatika global

Terdakwa Aan alias Andi melakukan perbuatannya tanpa adanya unsur kekerasan karena terdakwa menawarkan kepada siapa pun yang ingin bermain judi *online* dengan menggunakan akun miliknya pribadi tanpa adanya paksaan kepada para calon pemain yang ingin bermain judi *online* dan terdakwa Aan alias Andi akan mendapatkan keuntungan 25% (dua puluh lima persen) dari kemenangan yang di dapatkan oleh setiap anggota judi *online*.Hal ini berdasakan kesepakatan bersama karena anggota judi *online* dibawah naungan terdakwa telah menggunakan *username* dan *password* milik terdakwa Aan alias Andi. Selanjutnya tindakan terdakwa Aan alias Andi juga sedikit melibatkan kontak fisik karena tindakan terdakwa dapat dilakukan secara jarak jauh. Berdasarkan keterangan terdakwa, transaksi dapat dilakukan secara transfer maupun secara tunai, namun untuk membayar kepada bos selalu via transfer. Pada permainan judi *online,* baik terdakwa Aan alias Andi maupun anggota judi *online* menggunakan peralatan dan teknologi yaitu *handphone* dan memanfaatkan jaringan telekomunikasi, media, dan informatika global yaitu dalam bermain judi memerlukan jaringan internet. Danrivanto Budhijanto juga mengatakan bahwa ada perbedaan antara dunia nyata dengan dunia maya yaitu media yang digunakan, sehingga setiap komunikasi dan aktivitas melalui internet akan memiliki dampak negatif yang sangat ekstrim dan masif di kehidupan manusia dalam dunia nyata (Budhijanto, 2019).

Kasus *cybercime* dalam proses penegakan hukum tidak luput dari penelusuran bukti-bukti yang berkaitan dengan perbuatan pelaku *cybercrime*. Penelusuran bukti-bukti pada *cybercrime* menggunakan acuan pada Pasal 184 KUHAP yaitu berupa keterangan saksi, keterangan ahli, surat, petunjuk, dan keterangan terdakwa. Pada putusan 184/Pid.B/2018/PN.Btm, penuntut umum menghadirkan keterangan dari terdakwa Aan alias Andi dan saksi yang dihadirkan dalam persidangan yaitu:

1. Haidul Yusman Efendi

Bripda Haidul Yusman Efendi mendapatkan informasi dari masyarakat terpecaya bahwa adanya tindak pidana perjudian bola secara *online* di wilayah Winsor, Kecamatan Lubuk Baja – Kota Batam. Saksi dan tim melakukan penagkapan terhadap pelaku yaitu Terdakwa Aan alias Andi dan saksi Rudi alias Yongki. Judi bola secara *online* ini terjadi ketika terdakwa membuka *website* perjudian *online* kemudian terdakwa menawarkan permainan perjudian *online* dan saksi menerimanya. Terdakwa membukakan atau memberikan *ID* kepada saksi yang di dalamnya sudah terisi kredit sebanyak 10.000,- (sepuluh ribu) seharga Rp. 10.000.000,- (sepuluh juta rupiah). Perjudian yang dilakukan oleh Terdakwa tidak memiliki ijin dari pemerintah pusat atau setempat.

1. Bobby Eben Ezer Tambun

Briptu Bobby Eben Ezer Tambun mendapatkan informasi dari masyarakat bahwa adanya perjudian *online* yang dilakukan secara *online* dengan menggunakan alat *handphone* saja. Saksi Bobby Eben Ezer Tambun bersama dengan tim yang lain melakukan penangkapan terhadap terdakwa Aan alias Andi dan saksi Rudi alias Yongki. Pada saat penangkapan, Saksi Rudi alias Yongki sedang bermain judi bola *online* dengan memasang taruhan sebesar Rp. 300.000,-. Perjudian terjadi berawal Ketika Terdakwa membuka *website* perjudian *online* dan kemudian Terdakwa menawarkan permainan judi dengan memberikan *ID* kepada saksi dan saksi bersedia. Pada *ID* milik terdakwa terdapat fasilitas kredit sebanyak 10.000,- (sepuluh ribu) apabila dirupiahkan sebesar Rp. 10.000.000,- (sepuluh juta rupiah). Perjudian yang dilakukan oleh terdakwa tidak memiliki ijin dari pemerintah pusat atau setempat.

1. Rudi alias Yongki

Merupakan saksi yang juga merupakan anggota member dari terdakwa Aan alias Andi. Menurut keterangan saksi, cara saksi bermain judi *online* yaitu dengan menggunakan *username* dan *password* yang diberikan oleh terdakwa agar saksi dapat mengakses judi *online* di website agent.ghienchoi.com. Saksi Rudi alias Yongki melakukan perjudian bola *online* pada tanggal 27 Januari 2018 dan apabila saksi kalah dalam pertaruhan maka saksi dapat melakukan pembayaran dengan cara mentransfer ke rekening Bank BCA atas nama Josep atau ke rekening atas nama terdakwa Aan alias Andi.

1. Aan alias Andi

Terdakwa menerangkan di persidangan bahwa Terdakwa merupakan agen judi *online* yang juga pemain judi *online* karena syarat untuk menjadi agen judi yaitu pernah bermain*. Website* judi *online* yang Terdakwa gunakan merupakan *website* yang tidak semua orang bisa masuk sehingga dibutuhkan *ID* berupa *username* dan *password*. ID tersebut terdakwa dapatkan dari Bos. Terdakwa memiliki kredit sebesar 100.000 (seratus ribu) yang jika diuangkan senilai Rp 100.000.000 (seratus juta rupiah) pada *website gienchoi.com*. Terdakwa telah memiliki 5 (lima) orang member yaitu Saksi Yongki, Aliang, Tita, Apiu, Ahau. Semua anggota member diberikan kredit yang totalnya sebanyak 52.900 (lima puluh dua ribu Sembilan ratus) jika di rupiahkan menjadi Rp. 52.900.00 (lima puluh dua juta sembilan ratus ribu rupiah). Cara terdakwa mencari member dibawah terdakwa yaitu menawarkan kepada orang-orang yang terdakwa kenal dan menagih uangnya berupa *cash* atau transfer ke rekening Bank BCA dengan nomor rekening 8455219627 atas nama Yoseph. Pendapatan terdakwa menjadi agen dibawah bos yaitu sebesar 25% dari kemenangan member terdakwa yang memasang. Terdakwa tidak mengetahui keberadaan Bos dan melakukan pembayaran kepada Bos yaitu dengan transfer ke rekening BCA atas nama Akun. Perjudian yang dilakukan oleh terdakwa tidak memilki ijin dari pemerintah pusat atau setempat.

Tidak hanya menghadirkan saksi-saksi, namun pada persidangan kasus perjudian yang dilakukan oleh terdakwa Aan alias Andi disertakan juga barang bukti, yaitu berupa:

1. 1 (satu) buah ATM BCA atas nama Andi
2. 1 (satu) bundel *screenshot website* judi bola *online* www.agent.ghienchoi.com dari *handphone* milik agen atas nama tersangka Aan alias Andi
3. 1 (satu) unit *handphone* Samsung J7 warna putih
4. 1 (satu) buah *ID login* wap.sbobetuk.com dengan *username*: Aince04002 yang kemudian kata sandi *(password*) tersebut dirubah oleh penyidik guna menjadi status quo
5. 1 (satu) unit *handphone* Xiaomi Redmi I warna putih hitam
6. 1 (satu) unit *handphone* Samsung warna putih
7. 1 (satu) buah *wifi* Andromax M2Y
8. 1 (satu) buah akun *login* www.agent.ghienchoi.com dengan *username:* An689689 yang kemudian kata sandi *(password*) tersebut dirubah oleh penyidik guna menjadi status quo
9. 1 (satu) unit Token BCA beserta buku rekening dan ATM atas nama Yosep
10. 1 (satu) bundel *screenshot* *ID login* wap.sbobetuk.com dari *handphone* milik pemain atas nama Rudi alias Yongki.

Pada tindak kejahatan siber terdapat perbedaan signifikan dengan kejahatan tradisional. Pada tindak kejahatan tradisional umumnya meninggalkan bukti kejahatan berupa bukti fisikal karena kejahatan tradisional berhubungan dengan benda berwujud nyata, sedangkan kejahatan siber proses kejahatannya sama, hanya saja juga mengandalkan bantuan aspek pendukung lainnya yaitu perangkat digital dan meninggalkan alat bukti digital. Alat bukti digital dapat ditemukan di dalam sumber bukti digital. Terdapat tiga kategori besar untuk sumber bukti digital, yaitu: *open computer system*, *communications system*, *embedded computer system* (Pahajow, 2016). Ponsel merupakan termasuk ke dalam *embedded computer system* karena ponsel tidak dapat disebut komputer tetapi dalam bekerja ponsel masih dapat menyimpan informasi yang dapat digunakan untuk menyelidiki, sama seperti computer (Pahajow, 2016).

Sebelum menjatuhkan putusan kepada terdakwa, hakim akan mempertimbangkan tindak pidana yang dilakukan terdakwa dengan melihat kesesuaian antara alat-alat bukti yang dihadirkan di persidangan, sehinga nantinya akan membentuk alat bukti petunjuk untuk memperkuat keyakinan hakim. Bukan hanya itu saja, barang bukti yang dihadirkan di persidangan pun akan dijadikan dasar pertimbangan. Maka dari itu, apabila mengaitkan bukti-bukti yang dihadirkan pada Putusan Nomor 184/Pid.B/2018/PN.Btm, terdakwa adalah seorang agen judi *online* yang bertugas menawarkan kepada siapa pun yang ingin menjadi angota judi *online* di bawah naungannya. Tugas terdakwa Aan alias Andi sebagai judi *online* hanya untuk memberikan *username* dan *password* kepada anggota judi *online*nya dengan fasilitas kredit sebanyak 10.000 (sepuluh ribu) jika di uangkan senilai Rp 10.000.000 (sepuluh juta rupiah). Terdakwa tidak akan bisa melakukan tugasnya sebagai agen judi *online* apabila tidak menggunakan media elektronik berupa *handphone* dan koneksi internet. Terdakwa menjadi agen akan mendapatkan 25% dari kemenangan setiap membernya dari Bos dan terdakwa tidak pernah bertemu dengan Bos, jadi setiap melakukan transaksi dengan Bos maka Terdakwa harus melalui transfer. Terdakwa bukan hanya agen judi *online* tetapi terdakwa pun bermain judi *online*. Permainan judi *online* yang terdakwa lakukan tidak mendapatkan ijin dari pemerintah.

Bukti yang dihadirkan di persidangan dapat menjadikan dasar hakim dalam membentuk bukti petunjuk sehingga dapat memperkuat keyakinan hakim dalam melakukan pertimbangan. Berdasarkan penjabaran di atas, maka menurut penulis terdakwa dapat dipidana menggunakan Pasal 27 ayat (2) UU ITE. Maka dari itu, merujuk pada penjabaran di atas untuk membuktikan bahwa perbuatan terdakwa Aan alias Andi memenuhi Pasal 27 ayat (2) UU ITE yang berbunyi sebagai berikut:

“Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian”

Maka apabila dijabarkan, unsur-unsur yang terkandung dalam Pasal 27 ayat (2) UU ITE yaitu:

* 1. **Setiap orang**

Setiap orang menunjukan kepada siapa orang yang harus bertanggungjawab atas perbuatan atau kejadian yang didakwakan atau siapa orang yang harus dijadikan terdakwa. Kata setiap orang identik dengan terminologi barang siapa yang pengertian sebagai siapa saja yang harus dijadikan terdakwa atau setiap orang sebagai subjek hukum (pendukung hak dan kewajiban) yang dapat dimintai pertanggungjawaban dalam segala tindakannya sehingga secara historis kronologis manusia sebagai subjek hukum telah dengan sendirinya ada kemampuan bertanggungjawab kecuali secara tegas undang-undang menentukan lain. Orang yang dimaksud dalam hal ini dapat dilihat dari keterangan para saksi-saksi yaitu, Terdakwa Aan alias Andi.

1. **Dengan sengaja tanpa hak**

Unsur ini juga merupakan unsur subyektif tindak pidana. Sengaja mengandung makna mengetahui dan menghendaki dilakukannya suatu perbuatan yang dilarang oleh UU ITE, atau mengetahui dan menghendaki terjadinya suatu akibat yang dilarang oleh UU ITE.

Menurut Sudarto, kesalahan terdiri atas beberapa unsur, yaitu:

1. Adanya kemampuan bertanggungjawab pada si pembuat, artinya keadaan jiwa si pembuat harus normal
2. Hubungan batin antara si pembuat dengan perbuatannya, yang berupa kesengajaan (dolus) atau kealpaan (culpa)
3. Tidak adanya alasan yang menghapus kesalahan atau tidak ada alasan pemaaf

Berdasarkan Putusan Nomor 184/Pid.B/2018/PN.Btm, terdakwa Aan alias Andi memiliki kemampuan bertanggungjawab dan tidak ada kealpaan maupun alasan pemaaf karena terdakwa melakukan hal tersebut atas dasar kesadaran dirinya sendiri. Terdakwa Aan alias Andi sadar bahwa sebagai agen judi *online,* ia akan mendapatkan uang apabila sudah menjalankan tugasnya yaitu membagikan *username* dan *password* kepada siapapun yang hendak mengakses *website* judi *online* agar dapat dengan mudah bermain judi *online*.

Selanjutnya melihat pada kesengajaan dalam UU ITE mengacu kepada teori-teori kesengajaan yang berlaku di Indonesia, yaitu:

1. Kesengajaan sebagai maksud

Kesengajaan sebagai maksud yaitu menghendaki untuk mewujudkan suatu perbuatan, menghendaki untuk tidak berbuat atau melalaikan suatu kewajiban hukum dan juga mengehendaki timbulnya akibat dari perbuatan.

1. Kesengajaan sebagai kepastian

Kesengajaan sebagai kepastian yaitu pelaku tidak bertujuan melakukan perbuatan tetapi pelaku tahu benar bahwa akibat itu pasti akan mengikuti perbuatan itu.

1. Kesengajaan sebagai kemungkinan

Kesengajaan sebagai kemungkinan yaitu pelaku sadar dalam melakukan perbuatan itu dan mengetahui bahwa akan ada akibat yang timbul apabila melakukan perbuatan itu, namun pelaku tidak membatalkan niat untuk melakukannya

Terdakwa Aan alias Andi dalam menjalankan tugasnya sebagai agen judi *online* memiliki kesengajaan sebagai maksud karena terdakwa sengaja membagikan kode akses agar situs judi *online* dapat di akses dengan lebih mudah dan terdakwa akan mendapatkan uang dari perbuatannya tersebut. Pada kasus ini, terdakwa Aan alias Andi juga sengaja tanpa hak, yang berarti, terdakwa Aan alias Andi tidak mempunyai wewenang atau perbuatannya itu bertentangan dengan hukum dan atau wajib adanya izin dari pihak yang berwenang. Hal ini diperkuat berdasarkan keterangan terdakwa yang menyatakan bahwa terdakwa sebagai agen judi *online* bertugas untuk membagikan *username* dan *password* kepada orang-orang yang hendak bermain judi *online* tidak memiliki ijin dari pemerintah.

1. **Mendistribusikan dan/atau, mentransmisikan dan/atau, membuat dapat diaksesnya**

Unsur ini seluruhnya merupakan unsur tindak pidana yang bersifat alternatif atau kumulatif, sehingga apabila salah satu unsur saja yang terbukti maka sudah dapat dibuktikan seluruh unsur tindak pidananya.

1. Mendistribusikan

Mendistribusikan adalah mengirim informasi atau dokumen elektronik kepada beberapa pihak atau tempat melalui atau dengan sistem elektronik. Tindakan ini dapat dilakukan dengan mengirimkan email, SMS, MMS, kepada banyak penerima, termasuk dalam kategori mendistribusikan.

1. Mentransmisikan

Mentransmisikan adalah mengirimkan atau meneruskan informasi atau dokumen elektronik dari suatu pihak atau tempat ke satu orang atau tempat lain.

1. Membuat dapat diaksesnya

Membuat dapat diaksesnya memiliki makna membuat informasi atau dokumen elektronik dapat diakses oleh orang lain, baik secara langsung maupun tidak langsung. Menurut keterangan ahli yang bernama Hendri Sasmita Yuda, S.H. CLA pada Putusan Nomor 2/Pid.B/2017/PN.Bbs, membuat dapat diaksesnya yaitu dapat dilakukan dengan memberikan link ataupun memberikan kode akses (*password)* sehingga para pelaku perjudian *online* dapat mengakses yang berkaitan dengan perjudian secara *online* dengan mudah dan cepat. Tidak hanya itu, pengelola warung internet yang telah di menyediakan aplikasi judi *online* dan menempelkan kartu untuk dapat bermain judi *online* dapat dikategorikan sebagai membuat dapat diaksesnya (Syarifuddin Kalo e. a., 2018).

Terdakwa Aan alias Andi yang merupakan agen judi *online* memiliki tugas memberikan kode akses yaitu berupa *username* dan *password* kepada calon pemain agar dapat bermain judi secara *online* di *website agent.ghienchoi.com*. Perbuatan terdakwa Aan alias Andi memudahkan calon pemain judi *online* untuk dapat mengakses perjudian *online* dan di dalam *username* dan *password* yang diberikan terdakwa Aan alias Andi terdapat fasilitas kredit yaitu sebanyak 10.000 (sepuluh ribu) jika di uangkan senilai Rp. 10.000.000 (sepuluh juta rupiah)

1. **Informasi elektronik dan/atau, dokumen elektronik**

UU ITE memberikan definisi mengenai Informasi Elektronik, yaitu sebagai berikut:

“satu atau sekumpulan data elektronik, termasuk tetapi tidak terbatas pada tulisan, suara, gambar, peta, rancangan, foto, *electronic* dan *interchange* (EDI), surat elektronik (*electronic mail)*, telegram, teleks, telecopy, atau sejenisnya, huruf, tanda, angka, kode akses, simbol atau perforasi yang telah diolah yang memiliki arti atau dapat dipahami oleh orang yang mampu memahaminya.”

Sedangkan UU ITE memberikan definisi mengenai dokumen elektronik, yaitu sebagai berikut:

“setiap informasi elektronik yang dibuat, diteruskan, dikirimkan, diterima, atau disimpan dalam bentuk analog, digital, elektromagnetik, optikal, atau sejenisnya, yang dapat dilihat, ditampilkan, dan/atau di dengar melalui komputer atau sistem elektronik, termasuk tetapi tidak terbatas oleh tulisan, suara, gambar, peta, rancangan, foto, atau sejenisnya, huruf, tanda, angka, kode akses, simbol atau perforasi yang memiliki arti atau dapat dipahami oleh orang yang mampu memahaminya.”

Terdakwa Aan alias Andi dalam menjalankan tugasnya sebagai agen membagikan informasi elektronik yaitu kode akses berupa *username* dan *password* kepada para anggotanya agar bisa mengakses judi *online* menggunakan akun miliknya yang sudah berisikan fasilitas kredit. Kode akses ini sangat mudah dipahami karena hanya dengan memasukan kode akses tersebut, para pemain dapat mengakses permainan judi *online* yang terdapat di dalam website SBOBET.com.

1. **Memiliki muatan perjudian**

Muatan perjudian dalam hal ini adalah *website* perjudian yang di dalamnya ada bursa taruhan. Terdakwa Aan alias Andi membagikan *username* dan *password* kepada Saksi Rudi alias Yongki untuk dapat mengakases *website* judi yaitu SBOBET.com. Apabila melihat pertimbangan hakim memutus menggunakan Pasal 303 bis ayat (1) ke 1 KUHP pada Putusan Nomor 184/Pid.B/2018/PN.Btm, maka hakim yakin bahwa terdakwa Aan alias Andi dapat dipidana menggunakan Pasal 303 bis ayat (1) ke (1). Agar lebih mengetahui bagaimana pertimbangan hakim pada Putusan Nomor 184/Pid.B/2018/PN.Btm memutus terdakwa Aan alias Andi menggunakan pasal perjudian yang terdapat di KUHP, oleh karena itu penulis akan membandingkannya dengan Putusan Nomor 74/Pid.Sus/2018/PN.Tlg. Pada Putusan Nomor 74/Pid.Sus/2018/PN.Tlg, hakim menjatuhkan pidana kepada terdakwa menggunakan Pasal 27 ayat (2) UU ITE yaitu dengan sengaja dan tanpa hak membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian.

Berdasarkan pertimbangan hakim, yang menjadikan hakim yakin menjatuhkan pidana menggunakan Pasal 27 ayat (2) UU ITE karena adanya keterangan ahli yang mengatakan bahwa *chip* yang ditempelkan pada mesin oleh terdakwa agar pemain dapat bermain judi tembak ikan merupakan tindakan menyediakan perangkat elektronik untuk dapat dimainkan sehingga memenuhi unsur pasal membuat dapat diaksesnya. Apabila melihat kembali pertimbangan hakim dalam Putusan Nomor 184/Pid.B/2018/PN.Btm, hakim memutus menggunakan 303 bis ayat (1) ke 1 KUHP tidaklah tepat. Pada fakta persidangan dikatakan bahwa terdakwa Aan alias Andi sebagai agen judi bertugas menawarkan atau memberikan kesempatan bermain judi *online* kepada calon pemain terutama saksi dengan memberikan *password* dan *ID* milik terdakwa. Tindakan memberikan *password* dan *ID* oleh terdakwa Aan alias Andi membuat dapat diaksesnya muatan perjudian yaitu situs SBOBET.com. Apabila membandingkan dengan Putusan 74/Pid.Sus/2018/PN.Tlg, maka perbuatan terdakwa Aan alias Andi merupakan sama-sama perbuatan dapat membuat diaksesnya muatan perjudian. Terdakwa Aan alias Andi membuat dapat diaksesnya muatan perjudian dengan memberikan *password* dan *ID,* sedangkan terdakwa pada Putusan 74/Pid.Sus/2018/PN.Tlg dengan menempelkan *chip* agar pemain dapat bermain judi.

Pada UU ITE, *password* dan *ID* masuk ke dalam kode akses karena berdasarkan Pasal 1 ayat 16, pengertian dari kode akses yaitu:

“angka, huruf, simbol, karakter lainnya atau kombinasi di antaranya, yang merupakan kunci untuk dapat mengakses komputer dan/atau sistem elektronik lainnya”

Maka dari itu, baik memberikan *chip* maupun memberikan kode akses sama-sama merupakan tindakan membuat dapat diaksesnya. Selanjutnya terdapat alat bukti elektronik berupa cetak yang tidak menjadi pertimbangan hakim dalam menjatuhi putusan pada terdakwa Aan alias Andi, yaitu 1 (satu) *bundle* *screenshot website* judi bola *online* www.agent.ghienchoi.com dari *handphone* milik agen atas nama terdakwa Aan alias Andi dan 1 (satu) buah *ID login* wap.sbobetuk.com dengan *username*: Aince04002 dengan kata sandi (*password)* dirubah oleh penyidik guna menjadi status quo.

Pada putusan Nomor 184/Pid.B/2018/PN.Btm, hakim memutus terdakwa Aan alias Andi tidak mempertimbangkan bukti yang seperti disebutkan di atas. Berdasarkan KUHAP, alat bukti memang bersifat limitatif, yaitu sebatas dengan ditentukan dalam Pasal 184 ayat (1) KUHAP. Tetapi karena perkembangan teknologi yang mengakibatkan kejahatan-kejahatan di dunia internet, maka alat bukti mengalami suatu perluasan. Hal ini tercantum di dalam Pasal 5 ayat (1) UU ITE, yang berbunyi sebagai berikut:

“Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah.”

Namun, berdasarkan Pasal 5 ayat (2) UU ITE, terdapat rumusan yang menyatakan bahwa alat bukti elektronik bukan alat bukti yang berdiri sendiri yang mempunyai kedudukan yang sama dengan lima alat bukti dalam KUHAP, tetapi hanya perluasan dari alat bukti dalam KUHAP. Sehingga alat bukti elektronik perlu ditunjang dengan alat bukti yang terdapat dalam KUHAP, yang dalam putusan ini sudah terdapat saksi dan keterangan terdakwa yang menyatakan bahwa terdakwa statusnya merupakan agen judi *online* sehingga bertugas memberikan *ID* dan *password* miliknya kepada calon pemain untuk mendapatkan keuntungan.

Maka berdasarkan penjabaran di atas, menurut penulis sudah seharusnya terdakwa Aan alias Andi dapat dipidana menggunakan Pasal 27 ayat (2) UU ITE karena berdasarkan keterangan saksi, keterangan terdakwa, dan alat bukti lainnya yang menyatakan bahwa terdakwa Aan alias Andi merupakan seorang agen judi *online,* yang dalam menjalankan tugasnya sebagai agen judi *online* membutuhkan sarana elektronik dan layanan internet. Pemidanaan menggunakan Pasal 27 ayat (2) UU ITE kepada terdakwa Aan alias Andi juga berkaitan dengan asas yang dianut oleh hukum di Indonesia yaitu asas *lex specialis derogate legi generalis*. Berdasarkan asas ini, apabila terdapat suatu perbuatan diatur oleh dua aturan, maka yang diutamakan dalam penggunaanya yaitu aturan yang bersifat khusus.

Namun hakim pada Putusan Nomor 184/Pid.B/2018/PN.Btm tidak sepenuhnya tidak tepat dalam menjatuhkan vonis kepada terdakwa Aan alias Andi menggunakan Pasal 303 bis ayat (1) ke 1 KUHP, karena tugas hakim yaitu menerima, memeriksa, dan mengadili serta menyelesaikan semua perkara yang diajukan kepadanya, maka hakim akan melakukan pemeriksaan sesuai dengan apa yang jaksa penuntut umum dakwakan kepada terdakwa Aan alias Andi. Pada putusan Nomor 184/Pid.B/2018/PN.Btm, jaksa penuntut umum mendakwakan Aan alias Andi menggunakan berbentuk kumulatif dan alternatif, maka hakim harus memeriksa dan membuktikan satu persatu dakwaan jaksa penuntut umum. Kemudian pada Putusan Nomor 184/Pid.B/2018/PN.Btm, jaksa penuntut umum lebih mengedepankan pasal-pasal perjudian yang terdapat di dalam KUHP sehingga dengan terbuktinya Pasal 303 bis ayat (1) ke 1 KUHP maka UU ITE sebagai dakwaan selanjutnya tidak perlu dibuktikan kembali. Hal inilah yang kemudian membuat hakim dalam Putusan Nomor 184/Pid.B/2018/PN.Btm, memutus menggunakan Pasal 303 bis ayat (1) ke 1 KUHP dan tidak menggunakan Pasal 27 ayat (2) UU ITE.

1. **Akibat Hukum Penggunaan Pasal 303 Bis Ayat (1) Ke 1 KUHP oleh Hakim dalam Putusan Nomor 184/Pid.B/2018/PN.Btm dikaitkan dengan tujuan hukum**

Pada Putusan Nomor 184/Pid.B/2018/PN.Btm, hakim memutus terdakwa Aan alias Andi menggunakan Pasal 303 bis ayat (1) ke 1 KUHP. Berdasarkan pembahasan sebelumnya, hakim memutus terdakwa Aan alias Andi menggunakan Pasal 303 bis ayat (1) ke 1 KUHP kurang tepat karena berdasarkan pembahasan sebelumnya, perbuatan terdakwa Aan alias Andi telah diatur secara khusus di dalam Pasal 27 ayat (2) UU ITE yaitu berkaitan dengan membuat dapat diaksesnya muatan perjudian. Apabila melihat pada Putusan Nomor 184/Pid.B/2018/PN.Btm, hakim memutus menggunakan Pasal 303 bis ayat (1) ke 1 disebabkan oleh bentuk surat dakwaan yang disusun oleh jaksa penuntut umum. Pada Putusan Nomor 184/Pid.B/2018/PN.Btm, jaksa penuntut umum mendakwakan terdakwa Aan alias Andi menggunakan bentuk dakwaan kumulatif alternatif yang ditandai dengan penggunaan dan dengan atau dalam surat dakwaanya. Bentuk dakwaan kumulatif alternatif membuat hakim harus membuktikan satu persatu unsur tiap pasal dan apabila ada salah satu pasal yang terpenuhi, maka hakim memutus menggunakan pasal yang unsur-unsurnya terpenuhi tersebut.

Secara normatif, putusan pidana dari pengadilan didasarkan atas dakwaan yang diajukan oleh jaksa penuntut umum. Hal ini sesuai dengan ketentuan pada Pasal 182 ayat (4) KUHAP yang mengatur mengenai hakim akan membuat suatu putusan dengan memperhatikan 2 hal yaitu surat dakwaan dari jaksa penuntut umum dan segala sesuatu yang terbukti dalam pemeriksaan di persidangan. Bukan hanya secara normatif saja, namun menurut Andi Hamzah, pemeriksaan dan putusan hakim terbatas pada apa yang didakwakan oleh penuntut umum (Dahlan A. H., 2003). Hal yang serupa juga dikemukakan oleh M. Yahya Harahap. M. Yahya Harahap mengatakan bahwa pemidanaan berarti bahwa dijatuhi hukuman pidana sesuai dengan ancaman yang ditentukan dalam pasal tindak pidana yang didakwakan kepada terdakwa (Harahap, 2002). Dengan demikian, hal ini menunjukan bahwa hakim tidak akan menjatuhkan pidana apabila tidak tercantum pada dakwaan jaksa penuntut umum.

Pada putusan Nomor 184/Pid.B/2018/PN.Btm, hakim memutus sudah sesuai dengan aturan yang ada, yaitu tidak keluar pada dakwaan jaksa, namun hanya saja putusan hakim kurang tepat karena perbuatan terdakwa Aan alias Andi sudah diatur secara khusus di dalam UU ITE. Pada Putusan Nomor 184/Pid.B/2018/PN.Btm, kurang tepatnya putusan hakim dipengaruhi oleh dakwaan jaksa penuntut umum. Pada putusan ini, dakwaan jaksa penuntut umum tidak mengutamakan undang-undang yang lebih khusus mengatur tindak pidana terdakwa Aan alias Andi. Berikut ini dakwaan penuntut umum pada Putusan Nomor 184/Pid.B/2018/PN.Btm, adalah sebagai berikut:

Primair : melanggar Pasal 303 ayat 1 ke 1 KUHP;

Subsidair : melanggar Pasal 303 bis ayat 1 ke 1 KUHP

Atau

Kedua : melanggar Pasal 27 Ayat (2) UU RI No.11 Tahun 2008 Jo Pasal 45 Ayat (2) UU RI No.19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas UU ITE

Bentuk dakwaan jaksa penuntut umum yang berbentuk kumultaif alternalif membuat hakim harus membuktikan satu persatu dakwaan tersebut dan apabila salah satu terbukti, maka hakim akan memutus menggunakan pasal tersebut. Seperti dalam pembahasan sebelumnya, hakim memutus terdakwa Aan alias Andi bukanlah tidak tepat tetapi kurang tepat. Apabila melihat pada bentuk dakwaan jaksa, hakim memutus terdakwa Aan alias Andi sudah sesuai dengan aturan yang ada. Hakim memutus terdakwa Aan alias Andi menggunakan Pasal 303 bis ayat (1) ke 1 KUHP karena mengikuti bentuk dakwaan jaksa penuntut umum. Padahal Menurut Bagir Manan, penerapan hukum positif harus tunduk pada asas-asas tertentu. Maka dari itu, penegak hukum hendaknya mempertimbangkan asas yang harus diperhatikan yaitu untuk kasus ini berkaitan dengan asas *lex specialis derogate legi generalis.*

Maka dari itu, hakim pada putusan ini menerapkan Pasal 303 bis ayat (1) ke 1 KUHP menyebabkan tidak tercapainya unsur yang seharusnya terdapat dalam suatu putusan hakim. Menurut Gustav Radbruch, hakim dalam memutuskan suatu perkara harus mencerminkan tiga unsur yakni keadilan (*gerechttighkeit)*, kepastian hukum (*rectsichercheit),* kemanfaatan (*zwechtmassigkeit)*. Ketiga unsur ini harus mendapat perhatian secara seimbang oleh hakim dalam mengambil suatu putusan.

Menurut teori keadilan Aristoteles (Nasution, 2014), keadilan merupakan perimbangan atau proporsi. Penekanan perimbangan atau proporsi pada teori keadilan Aristoteles, yaitu kesamaan hak haruslah sama diantara orang-orang yang sama. Aristoteles menerangkan keadilan dengan ungkapan “*justice consists in treating equals equality and unequalls unequally, I proportion to their inequality”* artinya untuk hak-hak yang sama diperlakukan secara sama, dan yang tidak sama diperlakukan tidak sama, secara proposional. Jadi jika suatu kejahatan telah dilakukan, maka hukuman yang sepantasnya perlu diberikan.

Berdasarkan Putusan Nomor 184/Pid.B/2018/PN.Btm, hakim memutus terdakwa Aan alias Andi menggunakan Pasal 303 bis ayat (1) ke 1 KUHP dengan hukuman pidana penjara selama dua bulan dan dua puluh hari. Terdakwa Aan alias Andi seharusnya mendapatkan proporsi hukuman yang sesuai dengan perbuatan yang dilakukannya dan terdakwa Aan alias Andi berkewajiban bertanggungjawab sebagaimana sesuai dengan hukum yang mengatur tindak pidana yang dilakukannya, dalam hal ini terdakwa Aan alias Andi harus bertanggungjawab atas tindak pidana yang dilakukannya yaitu menjadi agen perjudian *online* yang bertugas membagikan kode akses kepada para anggotanya, seperti yang telah diatur di dalam Pasal 27 ayat (2) UU ITE jo. 45 ayat (2) UU ITE sebagaimana yang telah diubah oleh Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, 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 miliar”

Menurut penulis, hakim memutus terdakwa Aan alias Andi dengan menggunakan Pasal 303 bis ayat (1) ke 1 KUHP tidak mencerminkan asas keadilan karena apabila melihat pada ancaman pidana, seharusnya hukuman pidana yang diterima oleh terdakwa Aan alias Andi lebih berat karena perjudian *online* memiliki ancaman pidana lebih berat dibandingkan dengan perjudian biasa yang diatur di dalam KUHP. Sementara itu, hakim adalah salah satu elemen dasar dalam sistem peradilan selain jaksa dan penyidik, yaitu kejaksaan dan kepolisian, sebagai subjek yang melakukan tindakan putusan atas suatu perkara di dalam suatu pengadilan. Hakim merupakan personifikasi atas hukum harus menjamin rasa keadilan bagi setiap orang yang mencari keadilan melalui proses hukum legal (Kamil, 2012).

Selanjutnya berkaitan dengan kepastian hukum. Menurut Utrecht (Syahrani, 1999), kepastian hukum yaitu membuat individu mengetahui perbuatan apa yang boleh atau tidak boleh dilakukan. Perjudian telah di atur secara pasti di Indonesia sehingga apabila ditemukan adanya permaian judi, maka dapat dikenakan sanksi berupa pidana. Namun melihat hakim memutus terdakwa Aan alias Andi pada putusan Nomor 184/Pid.B/2018/PN.Btm dengan menggunakan Pasal 303 bis ayat 1 ke (1) KUHP, menyebabkan ketidakpastian hukum. Berdasarkan pemaparan sebelumnya, akibat dari perbuatan terdakwa Aan alias Andi maka terdakwa seharusnya dijatuhi hukuman berdasarkan Pasal 27 ayat (2) UU ITE yaitu berkaitan dengan perjudian online. Adanya hukum seharusnya menjadikan masyarakat paham bahwa ada yang mengatur mengenai apa yang harus dilakukan dan tidak dilakukan. Putusan yang dijatuhkan oleh hakim kepada terdakwa Aan menjadi tidak jelas karena pada saat apa Pasal 27 ayat (2) UU ITE dapat diterapkan dan pada saat seperti apa seseorang dapat dikatakan melakukan perjudian online. Seharusnya hakim sebagai penegak hukum, dalam putusannya dapat mencerminkan kepastian hukum.

Kemanfaatan hukum juga merupakan salah satu dari tujuan hukum karena hukum yang mengatur suatu masyarakat harus memberikan manfaat kepada masyarakat itu sendiri. Jeremy Bentham mengatakan bahwa dasar yang paling objektif dalam menilai baik buruknya kebijakan itu berlaku adalah dengan melihat apakah suatu kebijakan atau tindakan tertentu membawa manfaat atau hasil yang berguna atau, sebaliknya kerugian bagi orang-orang yang terkait (Mertokusumo, 2005). Pada Putusan Nomor 184/Pid.B/2018/PN.Btm, apabila dilihat dari segi kemanfaatan, hakim memutus terdakwa Aan alias Andi menggunakan Pasal 303 bis ayat (1) ke 1 KUHP yang mengakibatkan tidak tercapainya suatu kemanfaatan sepenuhnya. Hal ini dikarenakan, putusan hakim ini bermanfaat untuk memberantas para penjudi namun tidak memberantas tindak pidana perjudian *online.* Hakim pada putusan ini juga tidak berupaya memberantas tindak pidana perjudian *online* karena masih menggunakan aturan yang terdapat di dalam KUHP yaitu Pasal 303 bis ayat (1) ke 1.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka sebagai penegak hukum baik hakim maupun jaksa penuntut umum harus menerapkan hukum secara tepat kepada terdakwa agar dalam suatu putusan dapat tercapainya keadilan, kepastian hukum dan kemanfaatan. Penerapan Pasal 303 bis ayat (1) ke 1 KUHP oleh hakim kepada terdakwa Aan alias Andi dalam Putusan Nomor 184/Pid.B/2018/PN.Btm, menyebabkan terdakwa Aan alias Andi harus menjalankan hukuman penjara selama dua bulan dan dua puluh hari sesuai dengan putusan hakim, meskipun putusan hakim tidak mencerminkan keadilan, kepastian hukum, dan kemanfaatan. Hal ini karena berkaitan dengan adanya asas *res judicata pro veritate habetur* yang menyatakan bahwa putusan hakim harus dianggap benar sampai memperoleh kekuatan hukum yang tetap atau diputus lain oleh pengadilan yang lebih tinggi. Namun putusan hakim pada Putusan Nomor 184/Pid.B/2018/PN.Btm bukan tidak tepat melainkan kurang tepat dan Putusan Nomor 184/Pid.B/2018/PN.Btm dapat diterima karena hakim menerapkan Pasal 303 bis ayat (1) ke 1 KUHP berdasarkan dakwaan jaksa yang mengedepankan pasal-pasal di dalam KUHP sehingga dengan terbuktinya pasal-pasal di dalam KUHP maka hakim akan memutus menggunakan pasal tersebut tanpa membuktikan pasal selanjutnya yaitu Pasal 27 ayat (2) UU ITE, walaupun Pasal 27 ayat (2) UU ITE mengatur perbuatan terdakwa Aan alias Andi secara lebih khusus.

1. **Simpulan**
2. Hakim Putusan Nomor 184/Pid.B/2018/PN.Btm pada kasus perjudian yang dilakukan oleh terdakwa Aan alias Andi, memutus terdakwa Aan alias Andi menggunaka Pasal 303 bis ayat (1) ke 1 KUHP kurang tepat karena perbuatan terdakwa Aan alias Andi yaitu memanfaatkan media elektronik untuk mendapatkan keuntungan dengan cara memberikan password dan id untuk dapat mengakses *website* perjudian online. Membagikan password dan id merupakan kategori membuat dapat diaksesnya muatan perjudian. Pada Pasal 303 bis ayat (1) ke 1 KUHP, terdapat unsur yang tidak ada yaitu membuat dapat diaksesnya muatan perjudian dan unsur membuat dapat diaksesnya muatan perjudian telah diatur secara khusus di dalam Pasal 27 ayat (2) UU ITE, sehingga seharusnya hakim memutus terdakwa menggunakan Pasal 27 ayat (2) UU ITE.
3. Akibat hukum penggunaan Pasal 303 bis ayat (1) ke 1 KUHP oleh hakim pada Putusan Putusan Nomor 184/Pid.B/2018/PN.Btm, yaitu walaupun keadilan, kepastian dan kemanfaatan pada putusan ini belum sepenuhnya tercapai, namun putusan ini dapat diterima, karena secara normatif pebuatan hakim sudah tepat, yaitu hakim memutus terdakwa Aan alias Andi tidak diluar dakwaan jaksa penuntut umum dan hakim pada putusan ini memutus terdakwa Aan alias Andi menggunakan Pasal 303 bis ayat (1) ke 1 KUHP berdasarkan bentuk surat dakwaan jaksa penuntut umum.
4. **Daftar Pustaka**

Budhijanto, D. (2019). *Cyber Law dan Revolusi Industri 4.0.* Bandung: Logoz.

Dahlan, A. H. (2003). *Surat Dakwaan.* Bandung: Alumni.

Dahlan, A. H. (2003). *Surat Dakwaan.* Bandung: Alumni.

Gainsbury, S. (2012). *Internet Gambling: Current Research Findings and Implication.* New York: Springer.

Gultom, D. M. (2009). *Cyber Law Aspek Hukum Teknologi Informasi.* Bandung: Refika Aditama.

Hamzah, A. (2015). *KUHP & KUHAP.* Jakarta: Rineka Cipta.

Harahap, M. Y. (2002). *Pembahasan Permasalahan KUHAP: Pemeriksaan Sidang Pengadilan, Banding, Kasasi, dan Peninjauan Kembali Edisi Kedua.* Jakarta: Rineka Cipta.

Hassanah, H. (2011). Tindak Pidana Perjudian Melalui Internet (Internet Gambling) Ditinjau Dari Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. *Majalah Ilmiah UNIKOM*, 238.

Kamil, A. (2012). *Filsafat Kebebasan Hakim.* Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

*Kamus Besar Bahasa Indonesia [KBBI].* (n.d.).

Kartono, K. (2001). *Patologi Sosial.* Jakarta: Grafindo Persada.

Mertokusumo, S. (2005). *Mengenal Hukum Suatu Pengantar.* Yogyakarta: Liberty.

Nasution, B. J. (2014). Kajian Filosofis Tentang Konsep Keadilan dari Pemikiran Klasik sampai Pemikiran Modern. *Yustitia*, 121-120.

Pahajow, A. A. (2016). Pembuktian Terhadap Kejahatan Dunia Maya dan Upaya Mengatasinya Menurut Hukum Positif Indonesia. *Lex Crimen*, 96.

Prodjodikoro, W. (2003). *Asas-Asas Hukum Pidana di Indonesia.* Bandung: PT Refika Aditama.

Putri Ayu Trisnawati, A. P. (2015). Kekuatan Pembuktian Transaksi Elektronik dalam Tindak Pidana Perjudian Online dari Perspektif 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.

Soesilo, R. (2013). *Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) Serta Komentar-Komentarnya Lengkap Pasal Demi Pasal.* Bogor: Politeia.

Suhariyanto, B. (2013). *Tindak Pidana Teknologi Informasi (Cybercrime): Urgensi Pengaturan dan Celah Hukumnya.* Jakarta: Raja Grafindo.

Syahrani, R. (1999). *Rangkuman Intisari Ilmu Hukum.* Bandung: Citra Aditya Bakti.

Syarifuddin Kalo, e. a. (2018). Analisis Yuridis Pembuktian Tindak Pidana Judi Online Menurut Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. *USU Law Jurnal*, 33.

Syarifuddin Kalo, M. M. (2018). Analisis Yuridis Pembuktian Tindak Pidana Judi Online Menurut Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. *USU Law Jurnal*, 33.