

BAB II

TINJAUAN UMUM TENTANG TINDAK PIDANA, PERJUDIAN, SIBER *CRIME DAN ASAS LEX SPECIALIS DEROGAT LEGI GENERALIS*

A. Tinjauan umum tentang tindak pidana

1. Definisi tindak pidana

Istilah perkataan tindak pidana di dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana tanpa memberikan sesuatu penjelasan mengenai apa yang sebenarnya dimaksud dengan perkataan tindak pidana tersebut. Oleh karena itu untuk memberikan referensi kepada orang banyak atau masyarakat, pengertian mengenai tindak pidana dapat kita jumpai menurut pendapat para ahli hukum bidangnya atau yang biasa kita sebut doktrin.

Moeljatno berpendapat bahwa “Perbuatan pidana adalah perbuatan yang oleh suatu aturan hukum dilarang dan diancam dengan pidana, asal saja dalam pidana itu diingat bahwa larangan tersebut ditujukan pada perbuatan yaitu suatu keadaan atau kejadian yang ditimbulkan oleh kelalaian orang, sedangkan ancaman pidananya ditujukan kepada orang yang menimbulkan kejadian tersebut.”³³

S.R Sianturi menggunakan delik sebagai tindak pidana. Jelasnya, Sianturi memberikan rumusan sebagai berikut: “Tindak pidana adalah sebagai suatu tindakan pada, tempat, waktu, dan keadaan tertentu yang

³³C.S.T. Kansil dan Cristine S.T. Kansil, *Pokok-Pokok Hukum Pidana*, Pradnya Paramita, Jakarta, 2004, hlm. 54.

dilarang (atau diharuskan) dan diancam dengan pidana oleh undang-undang bersifat melawan hukum, serta dengan kesalahan dilakukan oleh seseorang (yang bertanggungjawab)".³⁴

2. Asas-asas dalam Hukum Pidana

a) Asas legalitas

Asas legalitas dalam KUHP berperan sebagai tolak ukur untuk menentukan suatu perbuatan menjadi tindak pidana. Adapun cara menentukan perbuatan menjadi tindak pidana yaitu melalui peraturan hukum konkret, misal pasal-pasal yang ada dalam KUHP yang menentukan suatu perbuatan yang dilarang dan dikenai sanksi. Sementara, peran asas legalitas yang menjadi tolak ukur tersebut memiliki maksud dan tujuan.

Asas legalitas ini termakna dalam Pasal 1 ayat (1) KUHP yang menyatakan :

“Tiada suatu perbuatan dapat dipidana kecuali atas kekuatan aturan pidana dalam perundang-undangan yang telah ada, sebelum perbuatan dilakukan.”

Menurut Lamintang dan C. Djisman Samosir merumuskan dengan terminologi sebagai, tiada suatu perbuatan dapat dihukum kecuali didasarkan pada ketentuan pidana menurut undang-undang yang telah diadakan lebih dulu.³⁵

³⁴ Amir Ilyas, 2012, *Asas-Asas Hukum Pidana*, Yogyakarta & PuKAP Indonesia, Yogyakarta, hlm. 18-19.

³⁵ Mahrus Ali, 2012, *Dasar-Dasar Hukum Pidana*, Jakarta, Sinar Grafika, hlm. 59.

Oleh karena itu, asas legalitas yang telah dirumuskan dalam Pasal 1 ayat (1) KUHP, yang mendasarkan seseorang telah dianggap melakukan tindak pidana ialah berdasarkan peraturan perundang-undangan, yang dipandang sebagai paradigma formalistik oleh sebagian besar masyarakat.

b) Asas Territorial

Menentukan tempat berlakunya peraturan pidana, maka hal mendasar yang harus dijadikan sebagai landasan ialah menentukan batas-batas teritorial berlakunya hukum pidana. Adapun menentukan batas-batas teritorial tersebut, ditentukan melalui asas hukum yang menjadi landasan berlakunya peraturan hukum konkret. Menurut Dr. Tongat, SH., M.Hum, asas teritorial terdapat dalam rumusan Pasal 2 KUHP yang menyatakan :

“Aturan pidana dalam perundang-undangan Indonesia berlaku bagi setiap orang yang melakukan perbuatan pidana di dalam (wilayah/teritorial) Indonesia.”

Titik berat asas teritorial ini adalah pada tempat atau teritorial atau wilayah terjadinya tindak pidana. Jadi asas ini menitikberatkan pada terjadinya perbuatan di dalam wilayah atau teritorial negara, dengan mengesampingkan siapa yang melakukannya. Dengan rumusan setiap orang, maka mengandung

pengertian siapa saja, baik warga negara Indonesia sendiri maupun warga negara asing.³⁶

Asas teritorial merupakan wilayah berlakunya hukum pidana, di dalam Pasal 2 KUHP, menyatakan setiap orang, berarti siapa saja yang melakukan perbuatan pidana dapat dijatuhi sanksi pidana. Sehingga, KUHP dapat berlaku bagi siapa saja yang melakukan perbuatan pidana di dalam wilayah negara Indonesia.

c) Asas Perlindungan/Nasional Pasif

Tujuan dengan adanya asas perlindungan ini, yakni sebagai perlindungan hukum guna menciptakan keadilan serta kepastian hukum melalui peraturan pidana, khususnya KUHP. Tempat terjadinya tindak pidana yang dimaksud dalam asas perlindungan/asas nasional pasif ini, yakni *locus delicti* terjadi di luar wilayah Indonesia.

Diterapkannya asas perlindungan/asas nasional pasif ini hanya terbatas pada perbuatan-perbuatan yang sungguh-sungguh melanggar kepentingan nasional yang sangat penting yaitu kepentingan hukum negara. Kepentingan hukum nasional yang dipandang membutuhkan perlindungan adalah perbuatan yang diatur dalam tiga pasal, yaitu Pasal 4 ke-1, ke-2, ke-3, pasal 7 dan Pasal 8 KUHP yaitu kepentingan nasional yang berupa:³⁷

³⁶ Moh Khasan, *Prinsip-Prinsip Keadilan Hukum Dalam Asas Legalitas Hukum Pidana Islam*, Jurnal *RechtsVinding* Media Pembinaan Hukum Nasional, Volume 6, Nomor 1, April 2017, hlm. 69.

³⁷ *Ibid*, hlm. 72.

- 1) Terjaminnya keamanan Negara dan terjaminnya keselamatan serta martabat kepala Negara dan wakilnya;
- 2) Terjaminnya kepercayaan terhadap mata uang, materai-materai dan merk-merk yang telah dikeluarkan oleh pemerintah Indonesia;
- 3) Terjaminnya kepercayaan terhadap surat-surat atau sertifikat-sertifikat hutang yang telah dikeluarkan oleh pemerintah Indonesia;
- 4) Terjaminnya para pegawai Indonesia tidak melakukan kejahatan di luar negeri;
- 5) Terjaminnya keadaan, bahwa nahkoda dan atau penumpang-penumpang perahu Indonesia tidak melakukan kejahatan atau pelanggaran pelayaran di luar Indonesia.

Dengan demikian, asas perlindungan atau biasa disebut asas nasional pasif ini, merupakan bentuk perlindungan terhadap kepentingan nasional/kepentingan negara Indonesia yang diatur dengan ketentuan-ketentuan pidana.

d) Asas Personalitas/Nasional Aktif

Asas personalitas dan asas nasionalitas aktif adalah sama, hanya berbeda istilah. Asas personalitas atau asas nasionalitas aktif merupakan asas tentang keberlakuan hukum pidana Indonesia, dimana ketentuan-ketentuan hukum pidana Indonesia berlaku bagi

warga negara Indonesia yang melakukan tindak pidana di luar wilayah negara Indonesia. Pasal 5 KUHP berbunyi sebagai berikut:

“(1). Ketentuan pidana dalam undang-undang Indonesia berlaku bagi warga negara Indonesia yang melakukan di luar Indonesia:

- a. Salah satu kejahatan yang tersebut dalam Bab I dan II Buku Kedua, dan dalam Pasal-pasal 160, 161, 240, 279, 450, dan 451;
- b. Suatu perbuatan terhadap suatu yang dipandang sebagai kejahatan menurut ketentuan pidana dalam undang-undang negeri, tempat perbuatan itu dilakukan.

(2). Penuntutan terhadap suatu perbuatan yang dimaksudkan pada huruf b boleh juga dilakukan, jika tersangka baru menjadi warga negara Indonesia setelah melakukan perbuatan itu.”

Lebih lanjut terkait dengan Pasal 5 KUHP ini, R. Soesilo dalam bukunya Kitab Undang-Undang Hukum Pidana KUHP serta Komentar-Komentarnya Lengkap Pasal Demi Pasal, (hal. 33), menjelaskan bahwa dalam pasal ini diletakkan prinsip *nationaliteit aktief* atau *personaliteit*. Warga negara Indonesia yang berbuat salah satu dari kejahatan-kejahatan sebagaimana tersebut dalam sub I dari pasal ini, meskipun di luar Indonesia, dapat dikenakan undang-undang pidana Indonesia. Apabila mereka itu berbuat peristiwa pidana lainnya yang oleh undang-

undang Indonesia dipandang sebagai kejahatan (pelanggaran tidak), hanya dapat dikenakan hukum pidana Indonesia, jika perbuatan yang dilakukan itu oleh undang-undang di negara Asing dimana perbuatan itu dilakukan, diancam pula dengan hukuman.³⁸

e) Asas Universal

Menurut asas universal atau asas persamaan, setiap negara mempunyai kewajiban untuk turut serta dalam usaha memelihara keamanan dan ketertiban dunia dengan negara-negara lain, walaupun dengan sangat terbatas. Dalam undang-undang pidana Indonesia, asas universal dapat kita jumpai antara lain dalam ketentuan undang-undang seperti yang diatur dalam Pasal 4 ke (2) dan 4 KUHP.

Sesuai dengan sifatnya sebagai asas universal maka penerapan pasal ini dibatasi sejauh kepentingan-kepentingan negara lain juga dilindungi oleh ketentuan-ketentuan pidana tersebut.

Pasal 4 ke (2) KUHP, semula dibentuk semata-mata untuk melindungi mata uang dan uang kertas negara ataupun uang kertas yang telah dikeluarkan oleh bank sirkulasi, akan tetapi sejak tahun 1932 yang harus dilindungi itu bukan hanya mata uang dan uang kertas negara atau uang kertas yang dikeluarkan oleh bank sirkulasi

³⁸ Sovia Hasanah, *Arti Asas Personalitas atau Asas Nasionalitas Aktif dalam Hukum Pidana*, dipublikasikan pada 28 Mei 2018, <https://m.hukumonline.com/klinik/detail/lt5b07770d798f2/arti-asas-personalitas-atau-asasnasionalitas-aktif-dalam-hukum-pidana>, diakses pada tanggal 30 Januari 2021 pukul 15.00 WIB.

di Indonesia saja, melainkan juga mata uang dan uang kertas negara-negara lain, sehingga tidak salah kiranya apabila orang berpendapat bahwa Pasal 4 ke 2 KUHP ini mengandung asas universal. Dengan demikian, maka apabila ada orang asing yang memalsukan mata uang atau uang kertas negara asalnya di Indonesia, orang tersebut akan dituntut dan diadili menurut undang-undang pidana yang berlaku di negara Indonesia.³⁹

3. Jenis-jenis Tindak Pidana

Pada mulanya para ahli hukum itu telah membagi tindak pidana ke dalam tiga jenis yang mereka sebut *crimeatrocissima*, *atocia*, dan *levia* yang tidak didasarkan pada sesuatu asas tertentu, melainkan hanya didasarkan pada berat-ringannya kejahatan, di mana berat-ringannya kejahatan itu semata-mata hanyalah mereka dasarkan pada peraturan hukuman yang telah diancamkan terhadap masing-masing kejahatan.⁴⁰

Pembagian dari tindak pidana menjadi “kejahatan” dan “Pelanggaran” membawa berbagai akibat hukum yang bersifat material⁴¹, yaitu :

- a) Undang-undang telah tidak membuat suatu perbedaan antara opzet di dalam pelanggaran;
- b) Percobaan untuk melakukan suatu pelanggaran tidak dapat dihukum;

³⁹ Tien S., *Modul Hukum Pidana : Materi Kuliah S1 Hukum Pidana Fakultas Hukum Universitas Pasundan*, Bandung, 2017, hlm. 137.

⁴⁰ Simons, *Leerboek I*, dalam bukunya Lamintang dan Franciscus Theojunior Lamintang, 2019, *Dasar-Dasar Hukum Pidana Di Indonesia*, Sinar Grafika, Jakarta, hlm. 207.

⁴¹ Simons, *Leerboek I*, dalam bukunya Lamintang dan Franciscus Theojunior Lamintang, *Ibid*, hlm. 210-211.

- c) Keturut-sertaan atau *medeplichtigheid* di dalam pelanggaran tidak dapat dihukum;
- d) Dalam pelanggaran, pengurus atau anggota pengurus ataupun para komisaris itu hanya dapat dihukum apabila pelanggaran itu telah terjadi dengan sepengetahuan mereka;
- e) Di dalam pelanggaran itu tidak terdapat ketentuan bahwa adanya suatu “pengaduan” itu merupakan suatu syarat bagi penuntutan;
- f) Jangka waktu kedaluwarsanya hak untuk melakukan penuntutan (Pasal 78 ayat (1) angka (1) KUHP) dan hak untuk menjalani hukuman (Pasal 84 ayat (2) KUHP) pada pelanggaran itu pada umumnya adalah lebih singkat;
- g) Peraturan mengenai hapusnya hak untuk melakukan penuntutan karena adanya suatu pembayaran secara sukarela dari nilai denda yang setinggi-tingginya (Pasal 82 ayat (1) KUHP) hanya berlaku bagi pelanggaran;
- h) Adanya ketentuan yang tersendiri mengenai dapat disitanya benda-benda yang diperoleh karena pelanggaran (Pasal 39 ayat (2) KUHP);
- i) Tindak pidana yang telah dilakukan oleh seorang warga negara Indonesia di luar negeri itu hanya menimbulkan hak untuk melakukan penuntutan bagi penuntut umum, apabila tindak pidana tersebut oleh Undang-Undang Pidana yang berlaku di Indonesia telah dikualifikasikan sebagai kejahatan dan bukan sebagai pelanggaran;

- j) Ketentuan-ketentuan pidana menurut Undang-Undang Indonesia itu hanya dapat diberlakukan terhadap pegawai negeri yang di luar negara Indonesia telah melakukan kejahatan-kejahatan jabatan dan bukan pelanggaran-pelanggaran jabatan;
- k) Pasal-pasal penadahan (Pasal 480 KUHP dan seterusnya) selalu mensyaratkan bahwa benda-benda yang bersangkutan haruslah diperoleh karena kejahatan dan bukan karena pelanggaran;
- l) Ketentuan-ketentuan pidana khusus mengenai keturutsertaan di dalam drukperdelicten atau di dalam delik-delik yang telah dilakukan dengan alat cetak di dalam Pasal-pasal 61 dan 62 KUHP itu hanya berlaku untuk kejahatan-kejahatan dan bukan untuk pelanggaran-pelanggaran.

4. Teori-teori Pidanaan

Prinsip-prinsip dasar yang dikemukakan oleh teori tentang tujuan pidanaan tersebut. Sebagaimana dinyatakan oleh Muladi, yang membagi teori pidanaan menjadi 3 kelompok yaitu:⁴²

- a) Teori Absolut memandang bahwa pidanaan merupakan pembalasan atas kesalahan yang telah dilakukan sehingga berorientasi pada perbuatan dan terletak pada terjadinya kejahatan itu sendiri. Teori ini mengedepankan bahwa sanksi dalam hukum pidana dijatuhkan semata-mata karena orang telah melakukan sesuatu kejahatan yang merupakan akibat mutlak yang harus ada

⁴² Muladi, *Lembaga Pidana Bersyarat*, Penerbit Alumni, Bandung, 2002, hlm. 49-51.

sebagai suatu pembalasan kepada orang yang melakukan kejahatan sehingga sanksi bertujuan untuk memuaskan tuntutan keadilan.

- b) Teori Teleologis (tujuan) memandang bahwa pemidanaan bukan sebagai pembalasan atas kesalahan pelaku tetapi sarana mencapai tujuan yang bermanfaat untuk melindungi masyarakat menuju kesejahteraan masyarakat.

Sanksi ditekankan pada tujuannya, yakni untuk mencegah agar orang tidak melakukan kejahatan. Maka bukan bertujuan untuk memuaskan absolut atas keadilan. Dari teori ini muncul tujuan pemidanaan yang sebagai sarana pencegahan, baik pencegahan khusus yang ditujukan kepada pelaku maupun pencegahan khusus yang ditujukan kepada masyarakat.

Teori relatif berasas pada 3 (tiga) tujuan utama pemidanaan yaitu preventif, deterrence, dan reformatif. Tujuan preventif untuk melindungi masyarakat dengan menempatkan pelaku kejahatan terpisah dari masyarakat. Tujuan deterrence (menakuti) untuk menimbulkan rasa takut melakukan kejahatan yang bisa dibedakan untuk individual, publik, dan jangka panjang.

- c) Teori Retributif Teleologis, teori ini memandang bahwa tujuan pemidanaan bersifat plural, karena menggabungkan antara prinsip-prinsip teleologis (tujuan) dan retributif sebagai satu kesatuan. Teori ini bercorak ganda, dimana pemidanaan dilihat sebagai suatu kritik moral dalam menjawab tindakan yang salah. Sedangkan karakter

teleologisnya terletak pada ide bahwa tujuan kritik moral tersebut ialah suatu reformasi atau perubahan perilaku terpidana dikemudian hari.

5. Perumusan Ancaman Tindak Pidana

Dalam perumusan ketentuan pidana juga berisi ancaman pidana atau sanksi yang dilekatkan pada tindak pidana tersebut.⁴³ Ancaman pidana ini haruslah ditujukan bagi ‘orang’ yang melakukan tindak pidana. Ancaman pidana karenanya ditujukan kepada orang yang melakukan kelakuan yang dilarang, mengabaikan perintah yang seharusnya dilakukan, dan karena perbuatannya menimbulkan akibat yang terlarang. Oleh karenanya, antara tindak pidana dan pertanggungjawaban pidana haruslah dipisahkan. Pemisahan antara tindak pidana dan pertanggungjawaban pidana tersebut haruslah dimulai dari tahap perumusan (formulasi), kemudian pada pelaksanaan (*law enforcement*), dan pada tahap penjatuhan pidana.

Hal yang sama berkenaan dengan perumusan ancaman pidana suatu tindak pidana dalam Rancangan KUHP, teori pemisahan tindak pidana dan pertanggungjawaban pidana juga telah diikuti. Dalam hal ini, ancaman pidana sepenuhnya ditujukan terhadap ‘pembuatnya’, dan tidak lagi ditujukan terhadap ‘perbuatannya’. Tindak pidana dirumuskan dengan menunjukkan ancaman pidana terhadap ‘setiap orang’ atau

⁴³ Roeslan Saleh, *Perbuatan Pidana dan Pertanggungjawaban Pidana, Dua Pengertian Dasar dalam Hukum Pidana*, Aksara Baru, Jakarta, 1983, hlm. 23.

‘kualitas tertentu dari setiap seseorang’. Perumusan ancaman pidana yang ditujukan terhadap perbuatan, sebagaimana terdapat dalam rumusan tindak pidana tertentu di dalam KUHP, sama sekali telah ditinggalkan.

Berdasarkan pandangan yang memisahkan antara tindak pidana dan pertanggungjawaban pidana, ancaman pidana tidak ditujukan terhadap perbuatan terlarang tersebut, melainkan ditujukan terhadap orang yang melakukannya. Hal ini berdasarkan pada pandangan bahwa hanya orang lah yang dapat memiliki kesalahan.

Kesalahan itu sifat orang, bukan sifat dari suatu perbuatan. Artinya, dengan penjatuhan pidana maka celaan yang objektif ada pada tindak pidana kemudian berubah bentuk menjadi celaan subyektif kepada pembuatnya. Dalam hukum pidana modern, pembuat tindak pidana dapat merupakan “orang perseorangan” (*natuurlijke persoon*) ataupun korporasi (*corporatie*). Dengan demikian, pandangan yang memisahkan antara tindak pidana dan pertanggungjawaban pidana haruslah menjadi dasar dalam merumuskan ketentuan pidana dalam peraturan perundang-undangan.

Pidana merupakan reaksi atas tindak pidana, yang berwujud nestapa yang dengan sengaja ditimpakan negara kepada pembuat tindak pidana tersebut. Dari definisi ini ada tiga unsur utama dari pengertian “pidana”, yaitu: (1) merupakan reaksi atas suatu aksi, yaitu reaksi atas suatu “*criminal act*” atau tindak pidana; (2) yang berujud nestapa; (3)

dijatuhkan kepada pembuat tindak pidana (*daader*) oleh negara. Untuk dapat dijatuhkannya pidana terhadap pembuat tindak pidana, haruslah ditentukan terlebih dahulu mengenai tindak pidana yang dilakukan, dan apakah pembuatnya dapat dimintai pertanggung jawaban. Hal ini karena, antara perbuatan yang dilarang (*strafbaar*) dan ancaman pidana (*strafmaat*) mempunyai hubungan sebab akibat (kausalitas). Dilihat dari hakekatnya, tindak pidana adalah perbuatan yang tercela tercela karena dilarang oleh undang-undang dan bukan sebaliknya), sedangkan pidana merupakan konkretisasi dari celaan.

Bahkan “larangan” terhadap perbuatan yang termaktub dalam rumusan tindak pidana justru “timbul” karena adanya ancaman penjatuhan pidana tersebut barangsiapa yang melakukan perbuatan tersebut.⁴⁴

6. Kriminologi

Kriminologi berasal dari kata *crime* dan *logos* yang diartikan sebagai ilmu pengetahuan tentang kejahatan. Kriminologi sebagai bidang pengetahuan ilmiah telah mencapai usia lebih dari satu abad dan selama itu pula mengalami perkembangan perspektif, paradigma, aliran, atau mazhab yang sebagai keseluruhan membawa warna tersendiri bagi pembentukan konsep, teori, serta metode dalam kriminologi.⁴⁵

⁴⁴ Septa Candra, *Perumusan Ketentuan Pidana Dalam Peraturan Perundang-undangan Di Indonesia*, Vol. 3, Jurnal Hukum PRIORIS, 2013, hlm. 127-128.

⁴⁵ Maman Budiman, *Kejahatan Korporasi di Indonesia*, Setara Press, Malang, 2020, hlm 21.

7. Teori-teori dalam Kriminologi

a) Teori Asosiasi Diferensial

Menurut teori ini memandang kejahatan sebagai berikut :

- 1) Perilaku *criminal*, seperti halnya perilaku lainnya, dipelajari.
- 2) Perilaku *criminal* dipelajari dalam asosiasi atau interaksi intim dengan mereka yang melakukan kejahatan melalui suatu proses komunikasi.
- 3) Bagian penting dari mempelajari tingkah laku *criminal* terjadi dalam kelompok yang intim.
- 4) Mempelajari tingkah laku *criminal*, termasuk di dalamnya teknik melakukan kejahatan dan motivasi/dorongan atau alasan pembeda.
- 5) Dorongan tertentu ini dipelajari melalui penghayatan atas peraturan perundang-undangan atau alasan pembeda.
- 6) Konflik kultural mendasari proses *differential association* atau pergaulan yang berbeda.
- 7) Seseorang menjadi *delinquent* karena penghayatannya terhadap peraturan perundang-undangan, lebih suka melanggar daripada menaatinya.
- 8) *Differential association* ini bervariasi; bergantung pada frekuensi, durasi, prioritas dan intensitas.
- 9) Proses mempelajari perilaku *criminal* melalui pergaulan dengan pola *criminal*.

10) Sekalipun perilaku *criminal* merupakan pencerminan dari kebutuhan umum dan nilai-nilai, namun perilaku *criminal* tersebut tidak dapat dijelaskan melalui kebutuhan umum dan nilai tasi karena perilaku non *criminal* merupakan pencerminan dari kebutuhan umum dan nilai yang sama.⁴⁶

b) Teori Anomi

Emile Durkheim sosiolog asal Prancis ber teori bahwa dibawah kondisi sosial tertentu, norma-norma sosial tradisional dan berbagai peraturan kehilangan otoritasnya atas perilaku. Keadaan itulah yang dinamakan anomia atau keadaan masyarakat tanpa norma yang diartikan hancurnya keteraturan sosial sebagai akibat dari hilangnya patokan dan nilai teori anomia.

a) Teori Kontrol Sosial

Merujuk pada pembahasan *delinquency* dan kejahatan yang dikaitkan dengan variabel-variabel yang bersifat sosiologis antara struktur keluarga, pendidikan, dan kelompok dominan.

b) Teori Sub Budaya

Kondisi sosial yang ada dipandang sebagai kendala upaya yang ada sehingga mendorong kelompok usia muda kelas bawah mengalami konflik budaya yang disebut status frustration. Akibat yang timbul dari situasi itu adalah keterlibatan anak-anak

⁴⁶ *Ibid*, hlm 22.

kelas bawah dalam geng yang berperilaku menyimpang yang sifatnya *non-utilitarian*.

c) Teori *Labeling*

Dalam pendekatannya untuk mengetahui faktor-faktor penyebab terjadinya kejahatan, dapat dibedakan dalam dua bagian, pertama persoalan tentang bagaimana dan mengapa seorang memperoleh cap atau label. Kedua efek *labeling* terhadap penyimpangan tingkah laku berikutnya.⁴⁷

B. Tinjauan Umum Perjudian

1. Sejarah Perjudian⁴⁸

Sejarah judi ada dan sama panjangnya dengan sejarah peradaban manusia itu sendiri. Para penjudi primitif adalah para dukun yang membuat ramalan ke masa depan dengan menggunakan batu, tongkat atau tulang hewan yang dilempar ke udara dan jatuh ditanah. Biasanya yang diramal pada masa itu adalah nasib seseorang pada masa mendatang.

Alice Hewing mengemukakan bahwa orang-orang Mesir kuno sangat senang bertaruh dalam suatu permainan seperti yang dimainkan oleh anak-anak pada masa kini dimana mereka menebak jumlah jari-jari dua orang berdasarkan angka ganjil atau genap. Orang-orang Romawi kuno menyenangi permainan melempar koin dan lotere, yang dipelajari

⁴⁷ *Ibid*, hlm 24.

⁴⁸ https://bataviadigital.perpusnas.go.id/kisah/?box=detail&id_record=22 diakses pada tanggal 30 Januari 2021 Pukul 14.50 Wib.

dari Cina. Orang Yunani Kuno juga menggunakan hal yang sama. Selain itu, mereka juga menyenangi permainan dadu.

Pada jaman Romawi kuno permainan dadu menjadi sangat populer. Para Raja seperti Nero dan Claudine menganggap permainan dadu sebagai bagian penting dalam acara kerajaan. Namun permainan dadu menghilang bersamaan dengan keruntuhan kerajaan Romawi, dan baru ditemukan kembali beberapa abad kemudian di sebuah Benteng Arab bernama Hazart, semasa perang salib.

Setelah dadu diperkenalkan lagi di Eropa sekitar tahun 1.100an oleh para bekas serdadu perang salib, permainan dadu mulai merebak lagi. Banyak kerabat kerajaan dari Inggris dan Perancis yang kalah bermain judi ditempat yang disebut Hazard (mungkin diambil dari nama tempat dimana dadu tersebut diketemukan kembali). Sampai abad ke 18, Hazard masih tetap populer bagi para raja dan pelancong dalam berjudi. Pada abad ke 14, permainan kartu juga mulai memasuki Eropa, dibawa oleh para pelancong yang datang dari Cina. Kartu pertama yang dibuat di Eropa dibuat di Italia dan berisi 78 gambar hasil lukisan yang sangat indah. Pada abad 15, Perancis mengurangi jumlah kartu menjadi 56 dan mulai memproduksi kartu untuk seluruh Eropa. Pada masa ini Ratu Inggris, Elizabeth I sudah memperkenalkan lotere guna meningkatkan pendapatan negara untuk memperbaiki pelabuhan-pelabuhan.

Di Indonesia permainan judi sudah ada sejak jaman dulu, dalam cerita Mahabarata dapat diketahui bahwa Pandawa menjadi kehilangan

kerajaan dan dibuang ke hutan selama 13 tahun karena kalah dalam permainan judi melawan Kurawa. Sabung Ayam merupakan bentuk permainan judi tradisional dan banyak dilakukan oleh masyarakat Indonesia. Ketika VOC bercokol, untuk memperoleh penghasilan pajak yang tinggi dari pengelola rumah-rumah judi tersebut, maka pemerintah VOC memberi izin pada para Kapitan Tionghoa untuk membuka rumah judi sejak 1620. Rumah judi itu bisa berada di dalam ataupun di luar benteng Kota Batavia.

Sejak masa Souw Beng Kong, Kapitan Tionghoa pertama di Batavia, rumah judi resmi telah berdiri. Souw Beng Kong tak hanya mengurus tempat judi tapi juga pembuatan koin dan rumah timbang untuk barang-barang orang Tionghoa. Ia juga diberi hak menarik cukai sebesar 20 persen dari pajak judi yang dikenakan VOC kepada para pemilik rumah judi.

Judi kartu dan dadu, atau disebut juga po, cukup beken di kalangan penggemar judi di Batavia. Masyarakat Tionghoa pada masa itu pun juga sudah memperkenalkan judi capjiki. Permainan lotere ala Eropa atau Belanda baru masuk Hindia Belanda pada pertengahan abad ke-19.

2. Pengertian Perjudian

Judi atau permainan judi atau perjudian menurut Kamus besar Bahasa Indonesia adalah “Permainan dengan memakai uang sebagai taruhan”.⁴⁹

Bila mengacu pada KUHP yang dimaksudkan dengan perjudian berdasarkan Pasal 303 ayat (3) KUHP adalah:⁵⁰

“Tiap-tiap permainan dimana pada umumnya kemungkinan mendapat keuntungan bergantung kepada peruntungan belaka juga karena permainannya lebih terlatih atau lebih mahir, disitu termasuk segala pertarungan tentang keputusan perlombaan atau permainan lainnya tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba atau bermain demikian juga segala pertaruhannya.”

Dali Mutiara dalam menafsirkan KUHP menyatakan sebagai berikut
.⁵¹

Permainan judi harus diartikan dengan arti yang luas, juga termasuk segala peraturan tentang kalah menangnya suatu pacuan kuda atau lain-lain pertandingan, atau segala peraturan dalam perlombaan-perlombaan yang diadakan antara dua orang yang tidak ikut sendiri dalam perlombaan itu, misalnya totalisator, dan lain-lain.

Adapun yang dimaksud dengan perjudian adalah pertarungan dengan sengaja yaitu mempertaruhkan atau nilai yang dianggap bernilai, dengan

⁴⁹ Poerwadarminta, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Kedua*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1995), hlm. 419.

⁵⁰ Abdulsyani, 1987, *Sosiologi Kriminalitas*, Ramadja Karya, Bandung, hlm. 193.

⁵¹ Kartini Kartono, *Loc.Cit*, 1981 hlm 52.

menyadari adanya resiko dan harapan-harapan tertentu pada peristiwa-peristiwa permainan, perlombaan dan kejadian-kejadian yang tidak/belum pasti hasilnya.

3. Perjudian *Online*

Perjudian dalam jaringan (*internet gambling, online gambling* atau *cyberspace gambling*) merupakan perjudian yang dilakukan dengan menggunakan teknologi elektronik yang dapat digunakan untuk mengakses dokumen elektronik maupun informasi elektronik. Dalam dunia maya, perjudian termasuk komunitas komersial terbesar. Pada umumnya metode perjudian yang digunakan cenderung klasik, yakni dengan mempertaruhkan atau sekedar mencoba peruntungan dengan jalan mengikuti instruksi model perjudian yang telah ditentukan.

Ada puluhan ribu lebih situs-situs di internet yang menyediakan fasilitas perjudian dari model klasik yang hanya memainkan fungsi tombol keyboard sampai yang sangat canggih yang membutuhkan pemikiran matang dan perhitungan-perhitungan adu keberuntungan. Modus ini menjanjikan banyak keuntungan bagi pemiliknya. Tidak diperlukan lagi perizinan-perizinan khusus untuk membuat sebuah usaha perjudian via internet. Cukup dengan bermodalkan sebuah web dengan fasilitas perjudian menarik, setiap orang dapat memiliki rumah perjudian di internet.⁵²

⁵² file:///E:/54733-ID-perjudian-online-kajian-pidana-atas-putu(1).pdf diakses pada tanggal 29 Agustus 2020, pukul 14.45 Wib.

4. Bentuk-bentuk perjudian

Adapun bentuk perjudian itu ada 2 yakni perjudian yang mendapat izin dari pemerintahan (legal) serta perjudian yang tidak diizinkan oleh pemerintahan atau gelap (illegal) berikut adalah penjelasannya :

- a) Bentuk permainan dan undian yang legal, dengan izin pemerintah. Bentuk perjudian yang legal itu diizinkan oleh pemerintah, kegiatannya mempunyai lokasi resmi, dijamin keamanan beroperasinya dan diketahui oleh umum. Sebagai contohnya adalah Casino-casino dan Petak Sembilan di Jakarta, Sari Empat di jalan Kelenteng Bandung dan lain-lain. Bentuk perjudian yang diberikan legalisasi oleh pemerintah antara lain bertujuan : untuk mendapatkan sumber penghasilan inkonvensional dan memuaskan dorongan judi manusia yang pada intinya tidak bisa ditekankan atau dimusnahkan.
- b) Bentuk permainan dan undian yang illegal. Sedangkan bentuk perjudian ini tidak mendapatkan izin dari pemerintah, salah satunya adalah perjudian togel. Permainan judi ini sebelumnya ada pemberitaan di media-media yang ada bahwa akan dilegalkan oleh pemerintah, akan tetapi sampai sekarang tidak ada keputusan apapun dari pemerintahan kita.⁵³

5. Macam-macam Perjudian

Ada banyak macam-macam dari tindak pidana perjudian yaitu : ⁵⁴

⁵³ Kartini Kartono, *op.cit*, hlm. 55.

⁵⁴ Kartini Kartono, *Ibid*, hlm. 59.

- a) *Roulet* yaitu jenis perjudian dengan cara mempertaruhkan uang pada salah satu 36 angka dan 2 angka tambahan (jumlah 38 angka), bila tebakannya jitu maka hadiahnya 36 kali uang taruhannya.
- b) *Bloch Jach* atau selikutan yaitu seorang bandar melayani beberapa penjudi, bila kartu sang bandar yang paling tinggi jumlah angkanya maka semua penjudi kehilangan taruhannya, dan sebaliknya bila bandar mendapatkan kartu yang paling rendah, dia harus membayar permainan judi itu. Tetapi pada umumnya bandar kalah terhadap satu atau dua orang pemain saja.
- c) Lotre buntut nalo yaitu mengambil 2 angka terakhir dari nomer nalo, pemasang taruhan harus menebak salah satu dari angka 0-99 jika pasangannya mengena, ia akan dibayar 65 kali uang taruhannya.
- d) Tekpo yaitu permainan dengan kartu domino, barang siapa mendapatkan sejumlah angka terbesar, dialah pemenangnya. Peserta terbatas dan menggunakan taruhan kecil, umumnya tekpo dilakukan pada perayaan perkawinan, khitanan dan untuk mengisi waktu.
- e) Dadu atau glodog yaitu perjudian dengan menggunakan alat dadu. Caranya menebak sejumlah lingkaran yang ada dibagian atas dadu, bila tebakannya sesuai dengan sejumlah lingkaran yang ada di bagian atas dadu maka dinyatakan menang.
- f) Dokding yaitu permainan dengan dadu yang mukanyadiberi gambar-gambar binatang, kemudian pemain memasang pada kolom

gambar binatang dari kertas yang digelar diatas tanah. Dadunya kemudian di kopyok atau dilempar keatas.

- g) Adu dara yaitu 2 merpati yang dilepaskan pada suatu tempat yang telah disepakati, kemudian merpati yang datang lebih awal dinyatakan menang.
- h) Oke' adalah dengan menempelkan 2 uang logam dilempar keatas, apabila jatuhnya uang logam tersebut dengan gambar burung maka dinyatakan mati dan apabila gambarnya rupiah maka dinyatakan hidup.
- i) Sambung ayam yaitu 2 ayam jantan yang diadu kemudian petaruh memihak kepada salah satu dari kedua ayam tersebut, apabila ayam yang dipihaknya menang maka petaruh dinyatakan menang.
- j) Togel merupakan bentuk permianan toto gelap yakni bentuk permainan dengan bertaruh uang dengan menebak nomor-nomor yang akan keluar.

6. Aturan mengenai tindak pidana perjudian

Di Indonesia terdapat beberapa peraturan yang mengatur mengenai perjudian, seperti yang diatur dalam Pasal 303 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (“KUHP”) dan untuk perjudian online diatur dalam Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (“UU ITE”) sebagaimana yang telah diubah oleh Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas

Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (“UU 19/2016”).⁵⁵

Dalam Pasal 303 KUHP:

- 1) Diancam dengan pidana penjara paling lama empat tahun atau denda paling banyak sepuluh juta rupiah:
 1. Barang siapa yang menggunakan kesempatan main judi, yang diadakan dengan melanggar Pasal 303;
 2. Barang siapa yang ikut serta main judi di jalan umum atau pinggir jalan umum atau di tempat yang dapat dikunjungi umum, kecuali kalau ada izin dari penguasaha yang berwenang yang telah memberi izin untuk mengadakan perjudian itu.

- 2) Jika melakukan pelanggaran belum melewati selama dua tahun maka ada pemidanaan yang menjadi tetap karena salah satu pelanggaran tersebut dikenakan penjara paling lama enam tahun.

Selain aturan di atas ada Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang perubahan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik berkaitan dengan kejahatan dunia maya (Siber *crime*) pada saat ini telah diatur di dalam undang-undang tersebut. Dalam tindak pidana judi *online* telah diatur didalam Pasal 45 ayat (2) yang berbunyi:⁵⁶

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 melanggar kesusilaan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (1) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 1.000.000.000,00 (satu milyar rupiah).

⁵⁵CristineNataliaMusaLimbu,<https://www.hukumonline.com/klinik/detail/ulasan/lt506967a9b1ed2/judibolaonline/#:~:text=Sementara%20itu%20mengenai%20perjudian%20online,El elektronik%20yang%20memiliki%20muatan%20perjudian>, diakses pada tanggal 01 Februari 2021 pukul 11.00 WIB.

⁵⁶ file:///C:/Users/User/AppData/Local/Temp/40633-101919-1-SM.pdf diakses pada tanggal 17 juli 2020, pukul 23.54 Wib.

Pasal 27 ayat (2) berbunyi :

Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diakses informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian.

C. Tinjauan Umum Siber *Crime*

1. Sejarah tentang kejahatan dunia maya (Siber *Crime*)

Kemajuan teknologi ditandai dengan munculnya internet yang merupakan salah satu dampak perubahan sosial yang terjadi di masyarakat, umumnya dampak dari teknologi tersebut sangat bermanfaat bagi masyarakat dengan mudah mengakses jaringan satu dengan yang lainnya. Akan masyarakat mengalami perubahan dikarenakan akibat dari kemajuan teknologi tersebut sehingga banyak melahirkan masalah-masalah sosial.⁵⁷

Pada awalnya, kata “ *hacker*” berarti positif untuk seorang yang menguasai komputer yang dapat membuat sebuah program melebihi apa yang dirancang untuk melakukan tugasnya. Awal 1970 John Draper membuat sebuah panggilan telepon membuat sebuah panggilan telepon jarak jauh secara gratis dengan meniupkan nada yang tepat ke dalam telepon yang memberitahukan kepada sistem telepon agar membuka saluran.⁵⁸

⁵⁷ Dikdik M. Arief Mansyur, Elisatris Gultom, *cyber law Aspek Hukum Teknologi Informasi*, PT Raflika Aditama, Bandung, 2009 Hlm 1.

⁵⁸ Agus Raharjo, *Cybercrime (Pemahaman Dan Upaya Pencegaha Kejahatan Berteknologi)*, PT.Citra Aditya Bakti.Yogyakarta.2002. hlm 49.

Draper menemukan siulan sebagai hadiah gratis dalam sebuah kotak sereal anak-anak. *Draper*, yang kemudian memperoleh julukan “*Captain Crunch*” ditangkap berulang kali untuk pengrusakan telepon pada tahun 1970-an. *pergerakan social Yippie* memulai majalah *YIPL/TAP (Youth International Party Line/ Technical Assistance Program)* untuk menolong para hacker telepon (disebut “*phreaks*”) membuat panggilan jarak jauh secara gratis. Dua anggota dari *California’s Homebrew Computer Club* memulai membuat “*blue boxes*” alat yang digunakan untuk meng-hack ke dalam sistem telepon. Para anggotanya, yang mengadopsi pegangan “*Berkeley Blue*” (*Steve Jobs*) dan “*Oak Toebark*” (*Steve Wozniak*), yang selanjutnya mendirikan *Apple computer*.

Awal 1980 pengarang *William Gibson* memasukkan istilah “*Cyber Space*” dalam sebuah novel fiksi ilmiah yang disebut *Neurimancer*. Dalam satu penangkapan pertama dari para *hacker*, FBI menggerebek markas 414 di *Milwaukee* (dinamakan sesuai kode area local) setelah para anggotanya menyebabkan pembobolan 60 komputer berjarak dari memorial *Sloan Kettering Cancer Center* ke *Los Alamos National Laboratory*.⁵⁹

Comprehensive Criem Contmrol Act memberikan yuridiksi *Secret Service* lewat kartu kredit dan penipuan komputer. Dua bentuk

⁵⁹ Makarim, Edmon, *Pengantar Hukum Telematika*. PT.Rajagrafindo Persada, 2005. Jakarta. hlm 159.

kelompok hacker, *The Legion of Doom* di Amerika Serikat dan *The Chaos Computer Club* di Jerman akhir 1980 penipuan komputer dan tindakan penyalahgunaan member kekuatan lebih bagi otoritas *federal Computer Emergency Response Team* dibentuk oleh agen pertahanan Amerika Serikat bermarkas pada *Carnegie Mellon University* di *Pittsburgh*, misinya untuk menginvestigasi perkembangan *volume* dari penyerangan pada jaringan komputer pada usianya yang ke 25, seorang hacker veteran bernama *Kevin Mitnick secara rahasia memonitor email dari MCI dan pegawai keamanan digital equipment.*⁶⁰

Dia dihukum karena merusak komputer dan mencuri *software* dan hal itu dinyatakan hukum selama satu tahun penjara. pada oktober 2008 muncul sesuatu virus baru yang bernama *conficker* (juga disebut *down and up* dan *kido*) yang terkatagori sebagai virus jenis *worm conficker* menyerang *windows* dan paling banyak ditemui dalam *windows XP*. *Microsoft* merilis *patch* untuk menghentikan *worm* ini pada tanggal 15 oktober 2008. *Heinz Haise* memperkirakan *conficker* telah menginfeksi 2.5 juta PC pada 15 januari 2009, sementara *the guardian* memperkirakan 3.5 juta PC terinfeksi. Pada 16 Januari 2009, *worm* ini telah menginfeksi hampir 9 juta PC, menjadikannya salah satu infeksi yang paling cepat menyebar dalam waktu singkat.⁶¹

⁶⁰ <https://jurnalsecurity.com/mengenal-sejarah-cybercrime-di-dunia/> diakses pada tanggal 2 November 2020, pukul 19.38 Wib.

⁶¹ Sunarso Siswanto, *Hukum Informasi Dan Transaksi Elektronik*. PT Rineka Cipta. Jakarta, 2009, hlm 20.

2. Pengertian siber *crime*

Siber *crime* merupakan kejahatan yang lahir sebagai dampak negatif dari perkembangan aplikasi internet sering disebut dengan siber *crime*. Dari pengertian ini bahwa siber *crime* mencakup semua jenis kejahatan beserta modus operandinya yang dilakukan sebagai dampak negatif aplikasi internet.

Dalam pengertian ini tidak menyebutkan pengertian dari tidak menyebutkan secara spesifik dari karakteristik dari siber *crime*. Definisi ini mencakup segala kejahatan dunia maya (siber *crime*) masih mempunyai banyak versi. Menurut kepolisian Inggris, siber *crime* adalah segala macam penggunaan jaringan komputer untuk tujuan Kriminal dan/atau kriminal berteknologi tinggi dengan menyalahgunakan kemudahan teknologi digital.⁶²

Siber *crime* itu sendiri merupakan suatu kejahatan yang dilakukan oleh seseorang maupun secara kelompok dengan menggunakan komputer sebagai media untuk melakukan kejahatan tersebut. Pelaku juga merupakan seorang yang sudah memahami, menguasai dan mampu menjalankan program yang ada di komputer tersebut.⁶³

3. Macam-macam Kejahatan siber

Pada saat ini perkembangan teknologi informasi semakin maju terutama internet menimbulkan dampak positif karena pada zaman

⁶² Idik Saeful Bahri, *cyber crime dalam sorotan hukum pidana*, Bahasa rakyat, Yogyakarta, 2000, hlm 68.

⁶³ Sutarman, *Cyber Crime Modus Operandi dan Penanggulangannya*, laksana Pressindo, Jogjakarta, 2007, hlm 15.

sekarang ini manusia serba ingin tahu dan mencari informasi dengan akses yang tidak terbatas. Namun hal ini juga menimbulkan dampak negatif dari penggunaan teknologi tersebut terutama internet salah satunya menimbulkan kejahatan di dunia maya (siber *Crime*) hal ini disebabkan penyalahgunaan teknologi tersebut.⁶⁴

Dalam kejahatan siber itu sendiri peneliti juga menjelaskan macam-macam kejahatan siber tersebut yaitu:

a) *Carding*

Suatu kejahatan penyalahgunaan di dunia maya dengan cara berbelanja dengan menggunakan kartu kredit dan nomor milik orang lain yang didapat dengan cara ilegal (melawan hak), kejahatan tersebut dilakukan dengan cara mencuri data dari internet;

b) *Hacking*

Suatu kejahatan dengan masuk kedalam program milik orang lain dengan tujuan tertentu secara melawan hak.

c) *Hacker*

Pelaku yang memiliki keahlian dalam menjalankan program komputer dan membaca suatu program dalam komputer tersebut. Dalam hal ini pelaku tersebut menguasai akun milik orang lain dan mengubah akun tersebut secara melawan hukum oleh pelaku yang tidak bertanggung jawab.

⁶⁴ Budi Raharjo, *Memahami Teknologi Informasi*, Elexmedia Komputindo, Jakarta, 2002, hlm 30.

d) *Cracking*

Perbuatan pelaku dengan maksud untuk kejahatan, seperti membajak salah satu situs untuk dikuasai.

e) *Defacing*

Kegiatan yang dilakukan dengan cara mengubah situs atau website milik orang lain. Tindak defacing ini hanya sekedar ingin menunjukkan kemampuan seseorang dalam mengatur program dalam website tersebut akan tetapi tindakan tersebut masuk kedalam kejahatan karena tidak jarang pelaku mencuri data-data website tersebut.

f) *Phising*

Suatu kegiatan dengan cara membujuk pengguna komputer (user) dengan tujuan agar pengguna tersebut bisa memberikan informasi data dari pemakai (username) dan juga kata sandi dari pemakai tersebut (*password*) pada suatu akun yang sudah di *deface*. Kegiatan ini biasanya terarah kepada pengguna online banking karena terdapat data dan kata sandi dari pemilik tersebut.

g) *Spamming*

Suatu pengiriman berita atau surat melalui e-mail dan tidak dikehendaki oleh pemilik e-mail tersebut dalam hal ini pengiriman tersebut mengganggu terlebih banyaknya spam yang dilakukan.

h) *Malware*

Suatu program komputer dengan tujuan mencari kelemahan dari software. Secara umum malware digunakan untuk membobol atau merusak suatu dari *software* itu sendiri dan *operating system*.

Dari macam-macam kejahatan dunia maya diatas, dapat dikatakan bahwa segala bentuk yang ada di dalam dunia maya dapat dijadikan sebagai kejahatan hal ini tidak terlepas dari perkembangan teknologi dengan cepat. Oleh karena itu dalam mengakses media sosial perlu waspada agar data-data tersebut tidak dicuri atau dikuasai oleh pelaku yang tidak bertanggung jawab kewaspadaan ini juga membuat setiap orang belajar akan pengetahuan tentang teknologi informasi agar tidak ada data-data yang hilang. Dengan demikian kita dapat memahami apa yang ada di dalam media sosial tersebut dan memungkinkan pelaku tidak bisa memanfaatkan untuk kegiatan kejahatan tersebut.

4. Bentuk-bentuk kejahatan siber

Kejahatan dunia maya berhubungan erat dengan teknologi informasi yang utamanya yaitu komputer dan jaringan telekomunikasi dalam praktiknya bentuk-bentuk dari kejahatan siber antara lain:

a) *Unauthorized Access to Computer System and Service*

Suatu kejahatan dengan cara masuk ke dalam salah satu website atau sistem jaringan komputer lainnya secara illegal tanpa meminta ijin masuk kepada pemilik jaringan tersebut motifnya adalah sabotase.

b) *Illegal Contents*

Kejahatan ini dilakukan dengan cara memasukan informasi ke media sosial tentang berita atau informasi yang tidak benar dan dianggap melanggar hukum dan mengganggu masyarakat. Seperti penyebaran berita bohong (hoax) sehingga para pengguna media sosial dapat percaya tanpa ada kebenaran atau sumber yang didapat oleh penyebar berita atau informasi tersebut.

c) *Data Forgery*

Kejahatan yang dilakukan dengan cara membuat data palsu yang terdapat di dalam dokumen penting yang tersimpan di dalam internet. Kejahatan juga dikatakan untuk memanipulasi dari pelaku kejahatan tersebut.

d) *Cyber Espionage*

Kejahatan yang memanfaatkan jaringan media sosial untuk melakukan mata-mata kepada pihak lain dengan masuk ke dalam jaringan dari target pelaku tersebut. Biasanya kejahatan ini dilakukan dalam dunia usaha yang data tersebut tersimpan di dalam suatu sistem.

e) *Cyber Sabotage and Extortion*

Kejahatan ini dilakukan dengan cara membuat gangguan atau pengrusakan terhadap data dari orang yang jaringan tersebut terhubung dengan internet. Kejahatan ini biasanya dilakukan dengan cara memasukkan virus kedalam komputer atau program sehingga tidak dapat digunakan lagi oleh pemilik tersebut.

f) *Offence Againsts Intellectual Property*

Kejahatan ini biasanya ditunjukkan kepada Hak Kekayaan Intelektual yang dimiliki oleh pihak lain di media sosial seperti memberitahukan rahasia orang kepada orang lain melalui akun-akun media sosial.

g) *Infringements of Privacy*

Kejahatan ini lebih cenderung kepada data pribadi dan sangat rahasia dan apabila diketahui oleh orang lain maka dapat disebut sebagai korban secara materil atau imateril seperti diketahui pin ATM.

Pada dasarnya kejahatan dunia maya (siber *crime*) meliputi semua tindak pidana yang berhubungan dengan teknologi dan juga informasi, sistem informasi itu sendiri. Sistem komunikasi yang sebagai sarana untuk penyampaian atau pertukaran informasi kepada pihak lainnya.⁶⁵

5. Jenis-jenis siber crime

Beberapa jenis motif kegiatan dalam kejahatan siber sebagai berikut:

a) Siber *crime* sebagai kejahatan murni

Kejahatan yang dilakukan karena motif kriminalitas dalam hal ini jenis kejahatan siber tersebut hanya dengan menggunakan media internet untuk menyebarkan material bajakan. Sebagai contoh pencurian kartu kredit milik orang lain dan menggunakan dalam transaksi di media sosial.

⁶⁵ *Ibid*, hlm 9-10.

b) Siber *crime* sebagai tindakan kejahatan abu-abu

Jenis kejahatan ini cukup sulit untuk menentukan apakah merupakan tindakan *criminal* atau bukan selain itu juga kegiatan tersebut ada yang bukan untuk kejahatan. Contohnya mengintai salah satu akun milik orang lain yang mengumpulkan data sebanyak-banyaknya dari sistem yang diintai.

c) Siber *crime* yang menyerang individu (*against person*)

Suatu kejahatan yang dilakukan kepada korban dengan motif balas dendam kepada korban dengan tujuan untuk mencemarkan nama baik ataupun mempermainkan untuk kepuasan tersendiri atau pribadi.

d) Siber *crime* yang menyerang hak cipta/ hak milik (*against property*)

Kejahatan tersebut dilakukan dengan cara mengubah hasil karya orang lain dengan tujuan mengubah karya tersebut dan menjualnya untuk kepentingan pribadi dengan tujuan mendapatkan materi.

e) Siber *crime* yang menyerang pemerintah (*against government*)

Kejahatan ini dilakukan secara kelompok dengan sasarannya adalah pemerintah sebagai objek dengan melakukan pembajakan atau merusak keamanan dari pemerintah suatu negara tersebut. Tujuan dari *against government* itu sendiri untuk mengacaukan sistem

pemerintahan suatu negara dan menghancurkan suatu negara atau yang disebut *cyber terrorism*.⁶⁶

6. Asas-asas dalam siber *crime*

Di dalam hukum kejahatan dunia maya (*cyber law*) ada beberapa asas-asas yang dikenal dan digunakan sebagai berikut:

a) *Subjective territoriality*

Asas ini mengartikan bahwa berlakunya suatu hukum berdasarkan tempat perbuatan yang dilakukan dan tahapan penyelesaian tindak pidana tersebut dilakukan di negara lain.

b) *Objective territoriality*

Asas ini menyatakan bahwa hukum yang berlaku merupakan hukum yang sudah ditentukan dimana akibat dari perbuatan itu terjadi dan memberikan dampak buruk bagi negara yang bersangkutan.

c) *Nationality*

Suatu yang dimiliki setiap negara yang mempunyai yurisdiksi dalam menentukan hukum yang dijatuhkan kepada kewarganegaraan pelaku.

d) *Passive nationality*

Asas ini lebih menekankan yurisdiksi kepada kewarganegaraan korban tindak pidana.

e) *Protective principle*

⁶⁶ Andi Hamzah, *Aspek-Aspek Pidana di Bidang Komputer*, Sinar Grafika cetakan ke II, Jakarta, 1987, hlm 82.

Suatu asas yang diberlakukan hukum atas didasari keinginan suatu negara untuk melindungi kepentingan dari negara tersebut dari kejahatan yang berada diluar wilayah.

f) *Universality*

Asas ini selalu dikaitkan dengan penanganan kejahatan siber, awal mula asas ini diberlakukan kepada setiap negara yang mempunyai hak untuk menghukum kepada para pelaku kejahatan, namun asas ini menjadi meluas sehingga mencakup kejahatan kemanusiaan seperti terorisme.

7. Pembuktian Siber *Crime* dalam Hukum Pidana Indonesia

Lahirnya Undang-Undang ITE menjadi babak baru dalam sistem perundang-undangan dan sistem hukum di Indonesia. Hal ini karena alat bukti dalam dunia siber telah memperluas pembuktian dalam tindak pidana di dunia maya (siber *crime*). Dalam sistem hukum pidana di Indonesia pengaturan alat bukti telah diatur di dalam undang-undang yang berlaku. Berkaitan dengan pembuktian siber *crime*, diatur dalam Undang-Undang ITE Pasal 44.

Pasal tersebut menyatakan, alat bukti penyidikan, penuntutan dan pemeriksaan disidang pengadilan menurut ketentuan undang-undang ini adalah alat bukti sebagaimana diatur dalam ketentuan perundang-undangan dan alat bukti berupa informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik. Informasi elektronik adalah salah satu atau sekumpulan data elektronik, yang tidak terbatas pada tulisan, suara, gambar, peta,

rancangan, foto, electronic data 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 dokumen elektronik adalah setiap informasi elektronik yang dibuat, diteruskan, dikirim, diterima atau disimpan dalam bentuk analog, digital, elektromagnetik, optikal atau sejenisnya, yang dapat dilihat, ditampilkan dan/atau didengar melalui komputer atau sistem elektronik, yang tidak terbatas pada tulisan, suara, gambar, peta, rancangan, foto atau sejenisnya, huruf, tanda, angka, kode akses, simbol, atau perforasi yang memiliki makna (arti) atau dapat dipahami oleh orang yang mampu memahaminya. Selanjutnya pada Pasal 5 Ayat (1), (2), (3), dan (4) dalam Undang-Undang ITE menyatakan bahwa: informasi elektronik dan/atau data elektronik hasil cetaknya dapat dijadikan sebagai alat bukti hukum yang sah sekaligus merupakan perluasan dari alat bukti yang sah sesuai dengan hukum acara yang berlaku di Indonesia.⁶⁷

D. Asas *lex specialis derogat legi generalis*

1. Pengertian asas *lex specialis derogat legi generalis*

Dalam ketentuan Pasal 63 ayat (2) KUHP terkandung asas *Lex specialis derogat legi generalis* yang merupakan suatu asas hukum

⁶⁷ Mohammad Haidar Ali, *Cyber Crime Menurut Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang ITE (Perspektif Hukum Islam)*, Tesis, 2012, hlm. 107-108

yang mengandung makna bahwa aturan yang bersifat khusus (*specialis*) mengesampingkan aturan yang bersifat umum (*general*).

Berdasarkan asas *Lex specialis derogat legi generalis*, aturan yang bersifat umum itu tidak lagi memiliki “*validity*” sebagai hukum ketika telah ada aturan yang bersifat khusus, aturan yang khusus tersebut sebagai hukum yang *valid*, yang mempunyai kekuatan mengikat untuk diterapkan terhadap peristiwa-peristiwa konkrit.

Menentukan suatu aturan yang bersifat khusus itu (*lex specialis*), berpangkal tolak dari metode deduktif (dari yang khusus ke yang umum). Aturan yang bersifat khusus itu dibandingkan dengan aturan umumnya dengan mengidentifikasi sifat-sifat umum yang terkandung dalam dalam aturan yang bersifat khusus itu. Sifat-sifat umum ketentuan tersebut dapat diketahui dengan memahami secara baik aturan yang bersifat umum tersebut.

Sehingga ditemukan aturan yang khusus (*lex specialis*) berisi hal-hal yang bersifat umum yang ditambah hal lainnya (yang merupakan kekhususannya). Suatu aturan hukum yang tidak memuat norma yang hakekat *addressat*-nya tertuju pada perlindungan benda-benda hukum yang umum ditambah sifat khususnya, maka tidak dapat dikatakan sebagai *lex specialis*, oleh karena dalam aturan yang bersifat khusus terdapat keseluruhan ciri-ciri (*kenmerk*) atau kategoris dari aturan yang

bersifat umum (*lex generalis*) dan ditambahkan ciri-ciri baru yang menjadi inti kekhususannya itu.⁶⁸

2. Aturan yang mengatur asas *lex specialis derogat legi generlis*

Dalam bidang hukum pidana, asas *lex specialis derogat legi generalis* dinormakan dalam Pasal 63 ayat (2) KUHP yang menentukan bahwa, “Jika suatu tindakan masuk dalam suatu ketentuan pidana umum, tetapi termasuk juga dalam ketentuan pidana khusus, maka hanya yang khusus itu yang diterapkan”.

Artinya, jika terjadi suatu tindak pidana yang melanggar dua ketentuan hukum pidana atau lebih, yang salah satunya adalah ketentuan hukum pidana umum, dan yang lainnya adalah ketentuan hukum pidana khusus, maka ketentuan hukum pidana khusus itulah yang dikenakan kepada pelakunya.

(Jika suatu tindak pidana hanyalah satu jenis khusus dari suatu perbuatan yang lain, dan dari makna yang ada sudah dipahami, maka berlaku aturan *lex specialis derogat legi generalis*, tanpa mempedulikan apakah yang khusus itu dihukum lebih berat atau lebih ringan daripada yang umum, dan tanpa mempedulikan pula apakah dia memiliki sebutan sendiri).⁶⁹

Keberadaan asas *lex specialis derogat legi generalis* terdapat dalam Pasal 63 ayat (2) KUHP dikatakan walau sesuatu perbuatannya itu

⁶⁸ <http://alviprofdr.blogspot.com/2013/07/asas-lex-specialis-derogat-lege.html> diakses pada tanggal 13 Oktober 2020, Pukul 15.37 Wib.

⁶⁹ <file:///C:/Users/User/AppData/Local/Temp/11468-31722-1-PB.pdf> diakses pada tanggal 13 Oktober 2020, pukul 15.16 Wib.

masuk didalam suatu aturan pidana umum, diatur juga didalam aturan pidana yang khusus, maka dengan itu hanya khusus itulah yang diterapkan didalamnya. Pasal 103 KUHP yang semua ketentuannya itu ada didalam Bab I sampai dengan Bab VIII buku ini juga memberlakukannya dengan adanya semua perbuatannya yang oleh ketentuan perundang-undangan lainnya diancamkan dengan pidana, terkecualikan jika ada oleh undang-undang ditentukan lainnya.

Tindak pidana yang sudah diatur secara umum dalam KUHP (semua ketentuannya umum didalam KUHP Buku I) memberlakukan juga dalam undang-undang secara khusus dalam hukum pidana terkecuali ditentukan lain didalam undang-undang khusus tersebut.⁷⁰

3. Asas *lex specialis derogat legi generalis* terhadap pelaku judi online

Salah satu jenis kejahatan teknologi informasi itu adalah tindak pidana perjudian *online*.⁷¹ Di Indonesia perjudian merupakan bentuk kejahatan yang dapat dikenakan sanksi pidana.⁷² Pada hakikatnya perjudian adalah bertentangan dengan Agama, Kesusilaan, dan Moral Pancasila, serta membahayakan bagi penghidupan dan kehidupan masyarakat, Bangsa, dan Negara.⁷³

⁷⁰ <https://yunipriskilaginting.wordpress.com/2019/03/06/tindak-pidana-pencucian-uang-dari-segi-asas-lex-specialis-derogat-legi-generalis/> diakses pada tanggal 13 Oktober 2020, Pukul 15.29 Wib.

⁷¹ Undang-undang no 19 tahun 2016 tentang perubahan undang-undang nomor 11 tahun 2008 tentang informasi dan transaksi elektronik.

⁷² Undang-Undang No.7 tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian.

⁷³ Undang-Undang No.7 tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian, konsideran huruf a.

Namun melihat kenyataan dewasa ini, perjudian dengan segala macam bentuknya masih banyak dilakukan dalam masyarakat. Perjudian yang dalam bahasa asingnya disebut (*hazardspel*) yaitu tiap-tiap permainan yang mendasarkan pengharapan buat menang pada umumnya bergantung kepada untung-untungan saja, dan juga kalau pengharapan itu jadi bertambah besar karena kepintaran dan kebiasaan pemain.⁷⁴

Pada hukum positif Indonesia tindak pidana perjudian dalam jaringan dibedakan dengan tindak pidana perjudi biasa. Tindak pidana perjudian dalam jaringan diatur khusus dalam Pasal 45 ayat (2) Undang-undang nomor 19 tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik sedangkan perjudian biasa diatur secara umum berdasarkan aturan yang terdapat pada Pasal 303 ayat (1) KUHP.

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 (selanjutnya disingkat KUHP) terkandung Asas *Lex Specialis Derogate Lex Generalis* yang merupakan asas penafsiran hukum yang menyatakan

⁷⁴ R. Soesilo, *Kitab Undang-Undang Hukum Acara Pidana (KUHP)*, Politeia, Bogor, 1988, hlm. 222.

bahwa hukum yang bersifat khusus (*lex specialis*) mengesampingkan hukum yang bersifat umum (*lex generalis*).

Dalam KUHP sudah di atur 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 (2) 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 KUHP.⁷⁵

Aturan pidana yang mengatur perjudian serta di dalam peraturan perundang-undangan. Dalam penerapan tindak pidana perjudian diatur dalam Pasal 303 KUHP yang terdapat unsur subjektif dan unsur objektifnya yang merupakan bagian dari pembuktian apakah terpenuhi atau tidak dari tindak pidana tersebut.

Dalam Pasal 303 KUHP berbunyi sebagai berikut:

- 1) Diancam dengan pidana penjara paling lama empat tahun atau denda paling banyak sepuluh juta rupiah:
 1. Barang siapa yang menggunakan kesempatan main judi, yang diadakan dengan melanggar Pasal 303;
 2. Barang siapa yang ikut serta main judi di jalan umum atau pinggir jalan umum atau di tempat yang dapat dikunjungi umum, kecuali kalau ada izin dari pengusaha yang

⁷⁵ Peter Mahmud Marzuki, *Penelitian Hukum*, Kencana Prenada Media Group, 2014, Jakarta, hlm. 141.

berwenang yang telah memberi izin untuk mengadakan perjudian itu.

- 2) Jika melakukan pelanggaran belum melewati selama dua tahun maka ada pemidanaan yang menjadi tetap karena salah satu pelanggaran tersebut dikenakan penjara paling lama enam tahun.

Selain aturan diatas ada Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang perubahan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang informasi dan transaksi elektronik berkaitan dengan kejahatan dunia maya (*cyber crime*) pada saat ini telah diatur di dalam undang-undang tersebut. Dalam tindak pidana judi online telah diatur didalam Pasal 45 ayat (2) yang berbunyi :⁷⁶

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 melanggar kesusilaan sebagaimana dimaksud dalam pasal 27 ayat (1) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 1.000.000.000,00 (satu milyar rupiah).

Pasal 27 ayat (2) berbunyi:

Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diakses informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian.

⁷⁶ file:///C:/Users/User/AppData/Local/Temp/40633-101919-1-SM.pdf diakses pada tanggal 17 juli 2020, pukul 23.54 Wib.