

KEKUATAN ALAT BUKTI MEDIA SOSIAL DALAM PERKARA TINDAK PIDANA JUDI ONLINE

**Gusti Ayu Gita Dharma Vahini Mahiratna, Anak Agung Sagung Laksmi Dewi,
Ketut Adi Wirawan**

Fakultas Hukum, Universitas Warmadewa, Denpasar, Indonesia
Email: gitadharmavm2001@gmail.com, laksmiidewi29@gmail.com,
wiranisoel202@gmail.com

ABSTRAK

Pada masa saat ini banyak terjadi kasus tindak pidana yang meresahkan salah satunya adalah judi online. Dalam penanganan kasusnya judi online menggunakan media sosial sebagai alat bukti di persidangan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengaturan hukum terhadap tindak pidana judi online dan bagaimana kekuatan alat bukti media sosial dalam perkara tindak pidana judi online. Metode Penelitian ini menggunakan Metode tipe penelitian normatif. Berdasarkan hasil penelitian ini pengaturan tindak pidana mengenai perjudian diatur dalam Pasal 303 KUHP dan Pasal 303 BIS KUHP, sedangkan mengenai pengaturan judi online diatur dalam Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang informasi dan transaksi elektronik jo pasal 45 ayat (2) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan transaksi elektronik. Kekuatan alat bukti media sosial dalam perkara judi online merupakan alat bukti yang kuat dan sah. Sahnya suatu alat bukti maka diperlukannya validasi bukti elektronik yang di mana persyaratan dan ketentuan alat bukti yang diatur dalam KUHAP maka bukti elektronik harus memenuhi persyaratan formil dan materiil sebagai suatu alat bukti yang akan dapat dinyatakan sah dan dipergunakan di persidangan. Pemerintah dan masyarakat harus sigap serta waspada.

Kata Kunci : Alat Bukti, Media Sosial, Judi *Online*

ABSTRACT

At this time there are many troubling criminal cases, one of which is online gambling. In handling the case, online gambling uses social media as evidence at trial. In this regard, what is the legal regulation for online gambling crimes? And what is the power of social media evidence in online gambling criminal cases? This research uses a normative type of research. The regulation of criminal acts regarding gambling is regulated in Article 303 of the Criminal Code and Article 303 BIS of the Criminal Code while regarding the regulation of online gambling is regulated in Article 27 paragraph (2) of Law Number 11 of 2008 concerning Electronic Information and Transactions jo Article 45 paragraph (2) of Law Number 19 of 2016 concerning Electronic Information and Transactions. The power of social media evidence in online gambling cases is a piece of strong and legitimate evidence. The validity of a piece of evidence requires validation of electronic evidence where the requirements and conditions of evidence are regulated in the Criminal Procedure Code, electronic evidence must meet formal and material requirements as a piece of evidence that will be declared valid and used at trial. The government and society must be swift and vigilant.

Keywords : Evidence, Social Media, Online Gambling

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi semakin cepat berkembang dan menjadikan masyarakat lebih cekatan dalam mengakses berbagai macam informasi. Teknologi dapat memberikan dampak yang baik dan buruk untuk pengguna yang berlebihan seperti menjadikan peluang untuk melakukan perjudian online. Perjudian online dapat dikelompokkan sebagai criminal crime atau cyber crime karena saat melakukan aksinya perjudian online menggunakan alat elektronik serta jaringan internet sebagai alat bantu agar dapat melakukan aksinya yaitu perjudian online. Perjudian sangat bertentangan dengan hal yang positif,

bertentangan dengan moral, norma, pola pikir masyarakat, melenceng dengan 4 pilar kebangsaan hingga dapat membahayakan generasi penerus bangsa (Amar, 2017).

Pada dasarnya hukum mempunyai tujuan untuk membentuk tatanan masyarakat yang tertib dan taat akan aturan. Akan tetapi, eksistensi aturan di tengah masyarakat tidak sesuai dengan tujuannya. Hukum bukan hanya sebagai pengatur tingkah laku masyarakat, namun juga sebagai patokan pola pikir serta pola perilaku masyarakat. Hal tersebut adalah contoh nyata dari hubungan hukum dengan manusia sebagai anggota dari masyarakat. Eratnya hubungan antara hukum dengan masyarakat sehingga munculnya istilah “ubi societatis ibi ius” artinya dimana ada masyarakat disitu ada hukum (Sulistiyowati, 2014).

Pengaturan tindak pidana perjudian di dalamnya terkandung 2 (dua) asas yang menafsirkan hukum bersifat khusus dan hukum bersifat umum. Penafsiran hukum bersifat umum berkaitan dengan KUHP sedangkan hukum bersifat khusus berkaitan dengan undang-undang informasi dan transaksi elektronik (UU ITE). Judi online pada dasarnya bisa disebut sebuah permainan yang menggunakan komputer atau telepon seluler sebagai media permainan melalui website atau link yang membuat seseorang menjadi ketagihan untuk melakukan permainan yang terus berulang-ulang.

Menurut pendapat penulis, kasus perjudian online saat ini sangat marak terjadi di masyarakat bukan hanya dari kalangan tua namun juga dari kalangan remaja yang di mana itu juga dapat membahayakan pola pikir masyarakat yang terhasut untuk melakukan penyalahgunaan sistem teknologi dan informasi dan sangat disayangkan jika kasus yang sama terus berulang-ulang terjadi yang dapat menimbulkan dampak negatif bagi penerus bangsa dan negara.

Berdasarkan penjelasan latar belakang di atas, oleh karena itu permasalahan yang harus dikembangkan lebih lanjut yaitu bagaimana pengaturan hukum terhadap tindak pidana judi online. Serta bagaimana kekuatan alat bukti media sosial dalam perkara tindak pidana judi online. Sehingga tujuan dari dilakukannya pengkajian ini adalah untuk mengetahui dalam menganalisis pengaturan hukum dalam tindak pidana judi online serta untuk mengetahui dan menganalisis kekuatan alat bukti media sosial dalam perkara tindak pidana judi online.

II. METODE PENELITIAN

Dalam menganalisis permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini, penulis menggunakan jenis penelitian hukum normatif dimana suatu prosedur penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan atau mendapatkan kebenaran untuk menjawab permasalahan yang diteliti (Zainuddin, 2016). Penyusunan penelitian ini menggunakan bahan hukum primer, bahan hukum sekunder dan bahan hukum tersier. Bahan hukum primer merupakan bahan utama yang bersifat otoritatif dan mempunyai otoritas.

Bahan hukum sekunder adalah bahan hukum yang memberikan pemahaman serta penjelasan yang diperoleh dari pengkajian kepustakaan dengan penjelasan melalui literatur, pendapat para ahli ataupun pendapat para sarjana yang diperlukan untuk menganalisis suatu permasalahan. Bahan hukum tersier adalah bahan hukum pendukung dalam penafsiran kajian terhadap bahan hukum lainnya.

Teknik yang penulis gunakan untuk mengumpulkan bahan hukum adalah menginventarisasi atau menelusuri bahan hukum yang relevan kemudian mengklasifikasi atau mengelompokkan, mencatat, mengutip, meringkas dan meninjau seperlunya dengan menggunakan metode kualitatif. Begitu bahan hukum terkumpul maka akan diproses dan diulas dengan cara menganalisis serta menggunakan argumentasi yang bertumpu pada logika hukum.

III. RESULT AND PEMBAHASAN

3.1 Pengaturan Hukum Tindak Pidana Judi Online

Pengertian perjudian dalam bahasa Belanda pada kamus hukum istilah Fockema Andreae menyebutkan Hazarpel atau Kansspel artinya permainan judi, permainan untung-untungan yang dapat dihukum berdasarkan peraturan yang ada (Gokkel, 1983). Berdasarkan Pasal 303 ayat (3) Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) menyebutkan bahwa judi merupakan permainan di mana pemain bisa untung atau rugi bergantung pada peruntungan setiap pemain.

Dalam permainan pasti memiliki unsur tersendiri karena unsur permainan sangat berhubungan erat dengan bagaimana jalannya permainan, contohnya seperti perjudian online juga memiliki unsur seperti perlombaan, taruhan dan untung-untungan. Di mana unsur tersebut adalah hal terpenting jika melakukan perjudian online. Cara dalam bermain judi online, yaitu pelaku melakukan login dalam situs permainan pada website judi untuk memasukkan username dan password setelah semua sudah

terkonfirmasi oleh master agen maka pelaku sudah bisa memasukkan modal taruhan kepada master agen dan kemudian modal tersebut akan masuk ke akun pelaku setelah modal masuk maka pelaku sudah dapat melakukan taruhan dalam segala permainan di web judi online.

Setiap tindak pidana pasti mempunyai pengaturan undang-undangnya sendiri. Pengaturan hukum tentang perjudian terdapat dalam Pasal 303 KUHP yang mengatur jika seseorang menawarkan judi sebagai mata pencarian atau memberi kesempatan seseorang tersebut bermain judi maka diancam pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun atau pidana denda paling banyak dua puluh lima juta rupiah dan dalam Pasal 303 bis KUHP mengatur jika seseorang menggunakan kesempatan bermain judi dan ikut serta bermain judi di jalan dan di tempat umum maka orang tersebut diancam penjara paling lama 4 (empat) tahun atau denda Rp15.000.000,00 (lima belas juta rupiah) (Munawar, 2019).

Tidak hanya itu, pengaturan terhadap judi online juga terdapat dalam Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang menyebutkan jika seseorang mendistribusikan dan dapat mengakses muatan perjudian tersebut maka orang tersebut dapat dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan denda paling banyak Rp1.000.000,00 (satu miliar rupiah).

Walaupun telah ada produk hukum yang mengatur mengenai judi online, tetapi pengguna judi online masih terbilang banyak di kalangan masyarakat. Dengan demikian, pemerintah sebaiknya memperhatikan produk hukum agar tepat sasaran dan fleksibel mengenai tiap-tiap produk hukum agar dibedakan dengan para pengguna dan distributor, karena produk hukum yang termuat pada Pasal 27 ayat (2) dan Pasal 45 ayat (2) hanya mengatur kepada para distributor sedangkan judi online tersebut bukan hanya berdiri sendiri oleh distributor namun judi online itu juga berdiri karena adanya para pengguna yang menggunakan judi online tersebut sebagai mata pencarian, sedangkan dalam hal tersebut untuk mereka yang menggunakan judi online yang bukan distributor tidak memiliki produk hukum secara jelas. Disitulah kelemahan dari undang-undang judi online.

Selain itu kelemahan dari Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) mengenai judi online yaitu belum ada penegakan hukum baik itu sanksi atau pengaturan hukum mengenai pengguna di bawah umur dan pengguna yang melakukannya hanya sekali saja namun sudah terciduk sempat menggunakan website atau akun pengguna lainnya. Dan bahkan belum ada pengaturan hukum dan sanksi jika yang terseret dalam kasus judi online adalah seorang aparat negara dan pegawai negeri sipil (PNS). Maka dari itu undang-undang informasi dan transaksi elektronik (UU ITE) mengenai judi online sebaiknya dilakukan perubahan atau diamandemen kembali supaya jelas dalam pengaturannya.

3.2 Kekuatan Alat Bukti Media Sosial Dalam Perkara Tindak Pidana Judi Online.

Dalam pembuktian tidaklah mudah tercapainya kebenaran karena pengetahuan setiap orang hanya bersifat relatif di mana hanya didasari dengan pengalaman, pemikiran serta penglihatan, maka pembuktian dalam hal ini diperlukan dasar-dasar hukum yang dapat dijadikan suatu alat bukti yang sah.

Istilah pembuktian merupakan suatu tindak pidana di mana seseorang mendapatkan keterangan dari bukti atau barang bukti untuk mendapatkan suatu kebenaran atas perbuatan tindak pidana yang didakwakan atau dituduh serta dapat mengetahui ada atau tidak tindak pidana yang dilakukan oleh terdakwa (Hamzah, 1984). Sudikno Mertokusumo juga mengemukakan bahwa istilah membuktikan dalam arti logis, konvensional dan yuridis bahwa kata membuktikan artinya memberikan kepastian yang bersifat mutlak atau tidak mungkin ada bukti-bukti lain, bersifat relatif yang berdasarkan atas perasaan belaka dan pertimbangan akal serta memberikan fakta kepada hakim (Mertokusumo, 1982).

Dalam pembuktian alat bukti adalah hal yang terpenting karena berhubungan dengan peristiwa atau kejadian yang digunakan dalam persidangan sebagai bukti dan guna menimbulkan keyakinan hakim dan kebenaran yang dilakukan oleh terdakwa. Adapun alat bukti yang sah yaitu: a. Keterangan saksi, b. Keterangan ahli, c. Surat, d. Petunjuk, e. Keterangan terdakwa. Teori-teori yang menganalisis tentang alat bukti disebut teori pembuktian. Dalam sistem atau teori pembuktian secara umum terbagi atas empat (4) teori yang pertama berdasarkan undang-undang secara positif (positive wettelijk bewijstheorie), yang kedua teori pembuktian berdasarkan undang-undang secara negatif (negatief wettelijk), yang ketiga teori pembuktian berdasar keyakinan hakim melulu (conviction intime) dan yang terakhir teori pembuktian berdasarkan keyakinan hakim atas alasan yang logis (conviction raisonnee) dapat disimpulkan bahwa hakim dapat menjatuhkan hukuman kepada terdakwa dengan berbagai cara dalam teori pembuktian yaitu jika suatu tindak pidana telah terbukti sesuai dengan alat-alat bukti yang

tercantum pada undang-undang, tindak pidana dapat dibuktikan dengan minimal 2 (dua) alat bukti berdasarkan pada perasaan belaka oleh hakim dan pembuktian bebas dengan menjatuhkan alasan-alasan keyakinan hakim yang didasari atas alasan yang logis dan berdasarkan undang-undang.

Bukti elektronik adalah sekelompok atau sekumpulan data yang tersimpan di dalam perangkat elektronik jaringan atau sistem komunikasi. Dan data tersebut bisa dijadikan sebagai bukti atas telah terjadinya suatu perbuatan tindak pidana, yang akan diuji kebenarannya di depan meja persidangan. Sebagaimana halnya dengan bentuk bukti elektronik tidak terlihat, muda rusak, dapat diubah, dapat dihapus kapan saja, dan dapat direkayasa (dimodifikasi) (Syaibatul Hamdi, Suhaimi, 2013).

Media sosial bisa dijadikan bukti elektronik karena media sosial mencakup data elektronik yang tidak terbatas ruang, waktu, suara, gambar, foto, surat elektronik (electronic mail), electronic data interchange (EDI), telegram atau sejenisnya, kata sandi, huruf, lambang atau gambar yang memiliki arti dan dapat dimengerti oleh seseorang yang memahaminya. Sama halnya dengan data elektronik yaitu informasi yang dibuat, dikirim, diterima dan disimpan dalam berbagai bentuk file yang dapat dilihat serta ditampilkan maupun didengar melalui sistem komputer (Alouisius Alan Sanjaya, Made Sugi Hartono, 2022). Di dalam bukti elektronik disebutkan beberapa golongan yaitu : komputer, hard disk, telephone seluler, video games yang di dalamnya terdiri atas e-mail, gambar digital, dokumen elektronik, log chat, software illegal, website, registry, log, data konfigurasi, SMS, panggilan masuk dan keluar, nomor kartu kredit/debit, nomor call forwarding, kontak, password, GPS, memory card.

Bukti elektronik dijadikan alat bukti dalam persidangan dibutuhkan standar agar dapat dianggap sah dan asli tidak ada perubahan ataupun rekayasa. Oleh sebab itu, saat ini dikenal adanya digital forensik, yang diperlukan oleh para penegak hukum dalam melakukan pengungkapan peristiwa tindak pidana melalui pengumpulan bukti berbasis digital dan elektronik (media sosial) (Army, 2010).

Digital forensik adalah proses dalam pemeriksaan bukti elektronik yang di mana dalam proses ini para penegak hukum akan mengambil, memulihkan, menyimpan dan memeriksa informasi atau dokumen elektronik yang terdapat dalam penyimpanan elektronik atau sistem elektronik yang akan dapat dipertanggungjawabkan untuk pembuktian. Tujuan dari digital forensik adalah memulihkan semua data yang hilang atau yang telah direkayasa dan penghapusan data atau file. Digital forensik dapat menemukan data yang tersimpan dari media atau sistem yang terhubung dengan komputer mana saja, menemukan data yang telah di instal walaupun data itu telah di uninstal dan juga dapat menemukan website yang telah dikunjungi. Selain mempunyai pengertian, digital forensik juga memiliki 4 cabang yaitu : 1. Komputer forensik, 2. Forensik perangkat mobile, 3. Jaringan forensik, 4. Forensik data base, pada keempat cabang ini berfungsi hampir sama yaitu memulihkan data pada data aslinya atau data yang telah dihapus, namun perbedaannya yaitu pada komputer forensik lebih fokus kepada sistem komputer serta dokumen elektronik. Pada forensik perangkat mobile fokus kepada sistem digital atau sistem perangkat mobile. Jaringan forensik berfokus pada jaringan internet, pengumpulan informasi dan deteksi intrusi. Dan yang terakhir forensik data base berfokus pada isi data base, file, log dan RAM untuk memulihkan informasi yang relevan.

Berdasarkan penjabaran di atas mengenai sahnya suatu alat bukti media sosial maka diperlukannya digital forensik yang di mana digital forensik yang akan memulihkan data yang hilang sehingga menjadi satu kesatuan yang utuh. Dalam menentukan kebenaran alat bukti dalam digital forensik maka diperlukannya validasi bukti media sosial atau bukti elektronik yang di mana di dalam validasi tersebut dapat memilah yang mana saja yang dapat dijadikan sebagai bukti dan sudah dapat dipertanggungjawabkan keasliannya. Selain itu validasi bukti media sosial atau alat bukti elektronik harus memenuhi syarat formil dan materil serta syarat-syarat alat bukti yang diakui asli dan sah untuk digunakan di persidangan. Peraturan dan persyaratan tersebut baik secara formil dan materil berfungsi sebagai alat uji untuk menentukan keabsahan suatu alat bukti media sosial atau alat bukti elektronik sehingga hakim dapat yakin terhadap fakta hukum yang dihadirkan.

Persyaratan formil mengenai bukti elektronik yaitu : 1. Apabila informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang tercantum di dalamnya dapat diakses, di tampilkan dan dijamin keutuhannya dan bukan dokumen yang menurut undang-undang harus tertulis. 2. Informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik harus diperoleh dengan cara yang sah. 3. Jika alat bukti elektronik tidak didapat dengan cara tidak sah maka dapat dikesampingkan oleh hakim. Sedangkan dalam persyaratan materil bahwa informasi dan/atau dokumen elektronik harus dijamin keotentikannya, keutuhan dan ketersediaannya dalam hal ini dibutuhkan digital forensik.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

4.1 Simpulan

Dari penjelasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa alat bukti media sosial itu merupakan alat bukti yang legal dalam tindak pidana judi *online*. Dalam menentukan kekuatan alat bukti media sosial maka diperlukannya digital forensik karena digital forensik merupakan pemulihan data yang hilang, data yang direkayasa dan data yang dihapus sehingga menjadi satu kesatuan yang utuh. Dalam menentukan kebenaran alat bukti media sosial dalam digital forensik maka diperlukan validasi bukti elektronik yang di mana di dalam validasi tersebut dapat memilah yang mana saja yang dapat dijadikan sebagai bukti dan sudah dapat dipertanggungjawabkan keasliannya. Selain itu validasi bukti media sosial atau alat bukti elektronik harus memenuhi syarat formil dan materil serta syarat-syarat alat bukti yang diakui asli dan sah untuk digunakan di persidangan Peraturan dan persyaratan tersebut baik secara formil dan materil berfungsi sebagai alat uji untuk menentukan keabsahan suatu alat bukti media sosial atau alat bukti elektronik sehingga hakim dapat yakin terhadap fakta hukum yang dihadirkan.

4.2 Saran

Berdasarkan rumusan masalah dan simpulan yang sudah dijelaskan sebelumnya, oleh karena itu penulis berharap agar masyarakat paham dalam segala tindakan dan dapat memperkecil angka terjadinya kasus perjudian maupun perjudian *online*. Kepada aparat penegak hukum agar dapat mengembangkan produk hukum yang lebih spesifik khususnya mengenai kekuatan alat bukti media sosial dalam perkara tindak pidana judi *online*. Kepada para pelaku diharapkan lebih bijak dan memikirkan tindakan yang pelaku lakukan sebelum berbuat, karena perbuatan yang dilakukan oleh pelaku sudah melanggar hukum dan senantiasa tidak mengajarkan atau memelopori masyarakat. Kepada pemerintah diharapkan lebih memperhatikan produk hukum mengenai judi *online*, karena di dalam judi *online* tidak hanya terdiri dari para distributor melainkan juga terdiri dari para pengguna yang di mana saat ini belum ada produk hukum yang lebih spesifik dalam mengatur para pengguna judi *online*.

DAFTAR PUSTAKA

- Alouisius Alan Sanjaya, Made Sugi Hartono, S. N. A. (2022). Penggunaan Akun Media Sosial Sebagai Alat Bukti Elektronik Dalam Proses Penyidikan. *e-Journal Komunikasi Yustisia*, 5(2).
- Amar, L. (2017). *Peranan Orang Tua Dalam Proses Persidangan Tindak Pidana Perjudian Yang Dilakukan Oleh Anak*. Bandung: CV. Mandar Maju.
- Army, E. (2010). *Bukti Elektronik Dalam Praktik Peradilan*. Jakarta Timur: Sinar Grafika.
- Gokkel, M. N. E. A. dan M. R. W. (1983). *Kamus Istilah Hukum Fockema Andreae (diterjemahkan oleh Saleh Adiwinata dkk)*. Jakarta: Bina Cipta.
- Hamzah, A. (1984). *Pengantar Hukum Acara Pidana Indonesia*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Mertokusumo, S. (1982). *Hukum Acara Perdata Indonesia*. Yogyakarta: Liberty.
- Munawar, S. (2019). Kebijakan Penegakan Hukum Pidana Terhadap Perjudian. *Widya Pranata Hukum: Jurnal Kajian Dan Penelitian Hukum*, 1(1).
- Sulistyowati, S. S. dan B. (2014). *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Syaibatul Hamdi, Suhaimi, M. (2013). Bukti Elektronik Dalam Sistem Pembuktian Pidana. *Jurnal Ilmu Hukum*, 1(4).
- Zainuddin, A. (2016). *Metode Penelitian Hukum*. Jakarta: Sinar Grafika.