

# PENEGAKAN HUKUM TERHADAP PELAKU YANG DISTRIBUSIKAN DOKUMEN ELEKTRONIK YANG MEMILIKI MUATAN PERJUDIAN DI WILAYAH HUKUM KEPOLISIAN DAERAH KALIMANTAN TIMUR

**Rischa Octavyani & Galuh Paharafi, S.H., M.H.**  
Fakultas Hukum Universitas Balikpapan  
Jl. Pupuk Raya, Kota Balikpapan, Kalimantan Timur  
E-mail: [rischaoctaaa@gmail.com](mailto:rischaoctaaa@gmail.com)

## ABSTRAK

Latar belakang penulisan ini adalah perkembangan teknologi yang pada akhirnya menimbulkan kejahatan baru yaitu kejahatan dunia maya (*Cyber Crime*), salah satunya yaitu pendistribusian dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian di wilayah hukum Kepolisian Daerah Kalimantan Timur. Tujuan Penulisan skripsi ini adalah untuk mengetahui Faktor Apakah Yang Mempengaruhi Penegakan Hukum Terhadap Pelaku Yang Mendistribusikan Dokumen Elektronik Yang Memiliki Muatan Perjudian Di Wilayah Kepolisian Daerah Kalimantan Timur. Metode yang dipergunakan adalah pendekatan yuridis empiris yang ditunjang berupa data primer dan data sekunder, yang terdiri dari bahan hukum primer, bahan hukum sekunder, dan bahan hukum tersier. Selain dari data itu juga melakukan wawancara dengan narasumber dari Kepolisian Daerah Kalimantan Timur guna mencari data pelanggaran tersebut. Faktor-faktor kendala yang mempengaruhi penegakan hukum yaitu faktor penegak hukum yaitu jumlah aparat yang tidak seimbang dengan banyaknya kasus yang harus ditangani, faktor sarana atau fasilitas yaitu fasilitas yang digunakan yaitu komputer yang terdapat di Subdit V Siber hanya ada 1 set yang di pergunakan untuk patroli *Cyber*, serta faktor masyarakat dan kebudayaan yaitu kurangnya sadar hukum masyarakat terhadap Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Kata Kunci: kejahatan, *Cyber Crime*, teknologi, hukum

## I. PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi berkembang sangat pesat seiring berjalannya waktu, terutama teknologi informasi. Adanya teknologi informasi yang telah berkembang saat ini dapat mempermudah dalam berbagai kepentingan seperti keperluan pribadi, bisnis, dan pemerintahan. Kemajuan teknologi telah membawa perubahan dan pergeseran yang cepat dalam suatu kehidupan tanpa batas (*borderless*). Pemanfaatan teknologi tersebut telah mendorong pertumbuhan bisnis yang pesat, karena berbagai informasi dapat disajikan melalui jarak jauh dan mereka yang ingin mengadakan transaksi tidak harus bertemu muka, akan tetapi cukup melalui peralatan computer dan telekomunikasi.<sup>1</sup>

Hadirnya *internet*, muncul jenis dunia baru yang sebelumnya tidak pernah dikenal oleh manusia, yaitu dunia yang disebut "*virtual world*" yang di dalam bahasa Indonesia ada yang menerjemahkannya dengan "dunia maya". Disebut *virtual world* oleh karena dunia tersebut tidak seperti dunia dimana kita hidup dan melakukan kegiatan. Dunia di mana kita hidup bersifat *physical* (fisik), sedangkan *virtual world* atau dunia virtual bersifat *non-physical* (non-fisik).<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Sri Sumarwani, "*Tinjauan Yuridis Pidana Cyber Crime Dalam Perpektif Hukum Pidana Positif*", Jurnal Pembaharuan Hukum, Volume 1 No. 3, 2014, hlm. 288

<sup>2</sup> Sutan Remy Syahdeini, 2009, *Kejahatan & Tindak Pidana Komputer*, Jakarta, PT Pustaka Utama Grafiti, hlm. 2

Sejak tahun 1960 awal mulanya internet hingga sekarang tahun 2019 internet terus berkembang dan pertengahan 2019 semua serba *online*. Banyak pengguna internet yang memiliki pandangan bahwa dunia internet tidak memiliki hukum, dan sebaiknya pemerintah tidak mencampuri dan memasuki dunia internet. Semua perbuatan hukum di dunia virtual, yang dilakukan oleh manusia yang berada di dunia nyata. Perbuatan hukum tersebut dilakukan menggunakan media atau sarana internet.<sup>3</sup> Hal ini yang membuat orang berpikir bahwa hanya dengan menyebarluaskan muatan perjudian secara *online* akan lebih aman dan tidak akan ada aparat keamanan yang akan mengamankan mereka yang melakukan. Padahal di Indonesia, setiap orang tanpa terkecuali dianggap mengetahui semua hukum atau undang-undang yang berlaku dan apabila melanggarnya, akan dituntut dan dihukum berdasarkan undang-undang atau hukum yang berlaku saat itu atau yang disebut dengan Fiksi Hukum.

Berdasarkan data yang diperoleh dari Direktorat Reserse Kriminal Khusus Kepolisian Negara Republik Indonesia Daerah Kalimantan Timur Ranit Subdit II *Cybercrime*, dari bulan Februari tahun 2016 sampai bulan Juni tahun 2019 tercatat 4 kasus yang menyebarluaskan *online gambling* dari 36 kasus *Cybercrime*. Salah satunya yang dilakukan oleh sebut saja DD dan JJ ini, mereka menyebarluaskan *online gambling* via SMS yang nantinya mereka ini yang akan membelikan nomor yang disebut Togel (Toto Gelap) dalam bahasa Jawa dan dalam bahasa Indonesia artinya judi gelap, togel tersebut dibeli di sebuah website bernama dewasgp. Website perjudian ini resmi di Singapura dan Hongkong. Ancaman pidana terhadap DD dan JJ yang melanggar Pasal 27 ayat (2) ditentukan dalam Pasal 45 ayat (1) Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang berbunyi : “Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (1), ayat (2), ayat (3), atau (4) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 ( enam ) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 1.000.000.000,00 ( satu miliar rupiah ).” Berdasarkan aturan tersebut dapat dilihat setidaknya dapat memberikan perlindungan dari pihak-pihak yang tidak bertanggung jawab kepada pihak yang dirugikan dan memberikan efek jera terhadap pelakunya.

Banyak terdapat kerugian yang diberikan dari adanya *online gambling*, seperti :

1. Berpotensi terjadinya kecurangan di Internet.
2. Memungkinkan bagi anak-anak untuk dapat mengakses situs-situs perjudian.
3. Mengakibatkan meningkatnya kecanduan masyarakat untuk berjudi.<sup>4</sup>

Berdasarkan kasus diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai penegakan hukum dan faktor yang mempengaruhi penegakan hukum terhadap pelaku yang menyebarluaskan *online gambling* yang terjadi di wilayah hukum Kepolisian Daerah Kalimantan Timur.

## B. Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang masalah diatas dapat dirumuskan beberapa permasalahan, sebagai berikut :

1. Faktor apakah yang mempengaruhi penegakan hukum terhadap pelaku yang mendistribusikan dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian di Wilayah Hukum Kepolisian Daerah Kalimantan Timur ?

## C. Metode

1. Pendekatan Penelitian

Dalam pelaksanaan ini penulis menggunakan pendekatan yuridis empiris, yaitu mengkaji ketentuan hukum yang berlaku serta melihat fakta yang terjadi sebenarnya dimasyarakat dengan maksud untuk mengetahui dan menentukan fakta dan data yang dibutuhkan.

<sup>3</sup> Sutan Remy Syahdeini, *Op.Cit.*, hlm. 14

<sup>4</sup> *Ibid*, hlm. 174

## 2. Sumber Data

- a. Data Primer merupakan data atau informasi yang ditemukan dengan cara wawancara dan penelitian secara langsung terhadap pihak terkait seperti pihak kepolisian di Direktorat Reserse Kriminal Khusus Kepolisian Negara Republik Indonesia Daerah Kalimantan Timur.
- b. Data Sekunder adalah data yang diperoleh dari tempat penelitian, dokumen, catatan penelitian yang diteliti.
- c. Bahan Hukum Primer  
Bahan hukum yang dikeluarkan oleh pemerintah dan memiliki kekuatan hukum yang mengikat berupa norma atau kaidah dasar peraturan perundang-undangan. Dalam penulisan ini menggunakan Kitab Undang-Undang Hukum Pidana ( KUHP ) dan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.
- d. Bahan Hukum Skunder  
Bahan yang menunjang bahan hukum primer seperti buku-buku, jurnal ilmiah para sarjana, serta bahan lain yang berkaitan dengan pokok pembahasan.
- e. Bahan Hukum Tersier  
Bahan hukum yang memberikan penjelasan mengenai hukum primer dan hukum skunder seperti kamus ( hukum ), ensiklopedia.

## 3. Prosedur Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitiannya. Dalam penelitian ini teknik yang dilakukan adalah :

### a. Studi Kepustakaan

“Penelitian pustaka (*library research*), melalui penelitian ini penulis berusaha mempelajari buku-buku, surat kabar, serta beberapa peraturan perundang-undangan yang ada hubungannya dengan materi skripsi, selanjutnya mengutip dan menerjemahkan bagian baagian tertentu yang mempunyai kaitan dengan materi skripsi”.

“Studi kepustakaan adalah penelaahan bahan bahan kepustakaan, dengan cara membaca dan mencatat literatur-literatur terkait. Studi kepustakaan deigunakan untuk memperoleh data skunder yaitu dengan membaca dan mencermati aturan-aturan hukum, dan buku-buku yang berkaitan dengan permasalahan, serta mempelajari literature-literatur lainnnya yang kemudian berdasarkan studi pustaka tersebut selanjunya dapat diperoleh aturan-atura hukum yan sesuai dalam mengatur permasalahan yang sedang di teliti”.

Untuk keperluan analisis kualitatif, peneliti akan mengambil salah satu contoh kasus *Cyber Crime* yang terjadi di Direktorat Reserse Kriminal Khusus Kepolisian Negara Republik Indonesia Daerah Kalimantan dan kemudian dianalisis dengan data sekunder yang telah diperoleh dari studi kepustakaan serta buku-buku yang terkait dengan objek penelitian. Sehingga dari analisis tersebut dapat diperoleh kesimpulan atas permasalahan yang sedang diteliti.

### b. Wawancara

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. “Percakapan dilakukann oleh dua pihak yaitu pewawancara yang mengajukan pertanyaan dan yang diwawancarai yang memberikan atas pertanyaan itu”. Wawancara ini diadakan secara langsung kepada pihak-pihak yang terkait dan berwenang di Direktorat Reserse Kriminal Khusus Kepolisian Negara Republik Indonesia Daerah Kalimantan Timur guna kepentingan penelitian ini.

## D. Tinjauan Pustaka

### 1. Ruang Lingkup Hukum Pidana

#### a. Subyek Hukum Pidana

##### 1) Pengertian *Cyber Crime*

Dalam undang-undang tentang tindak pidana komputer (undang-undang yang telah mengkriminalisasi kejahatan-kejahatan komputer sebagai *computer crime* atau tindak pidana komputer) di berbagai Negara, dapat ditemui adanya berbagai istilah untuk tindak pidana komputer. Banyak istilah lain yang digunakan selain istilah "*computer crime*", yaitu "*virtual crime*", "*Internet crime*", "*comper-related offence*", "*computer-related crime*", "*cybercrime*" (atau "*cyber crime*" atau "*cyber-crime*"), "*high-tech crime*" (atau "*hi-tech crime*"), "*information-age crime*", "*online crime*", dan lain sebagainya. Selain istilah "*crime*", digunakan istilah "*fraud*" sebagai penggantinya.<sup>5</sup> Namun para sarjana pada waktu itu, pada umumnya lebih menerima pemakaian istilah "*computer crime*" oleh karena dianggap lebih luas dan biasa dipergunakan dalam hubungan internasional.

*The British Law Commission* misalnya, mengartikan "*computer fraud*" sebagai manipulasi komputer dengan cara apapun yang dilakukan dengan iktikad buruk untuk memperoleh, barang atau keuntungan lainnya atau dimaksudkan untuk menimbulkan kerugian kepada pihak lain.<sup>6</sup> Menurut Brenner, sebagian besar *cyber crime* tidak lain dari pada migrasi tindak pidana yang terjadi di dunia nyata ke dalam *cyber space*. Brenner mengemukakan "*Most of the 'cybercrime' we have seen so far is nothing more than the migration of real-world crimes into cyberspace*".<sup>7</sup> Menurut Teguh Wahyono, *cyber crime* adalah Perbuatan melawan hukum yang dilakukan dengan menggunakan internet yang berbasis pada kecanggihan teknologi komputer dan telekomunikasi.<sup>8</sup> Banyak para ahli mempunyai berbagai pendapat mengenai apa itu *cyber crime* tetapi pada intinya pengertian *cyber crime* adalah perbuatan melawan hukum yang dilakukan dengan memakai computer sebagai sarana/alat atau computer sebagai objek, baik untuk memperoleh keuntungan ataupun tidak dengan merugikan pihak lain.

##### 2) Faktor Hukum

Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) telah mengatur hubungan-hubungan hukum tentang kejahatan yang berkaitan dengan komputer (*computer crime*) yang kemudian berkembang menjadi *cyber crime*. Undang-undang khusus mengenai *cyber crime* kemudian diundangkannya Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.<sup>9</sup>

#### b. Pengertian Tindak Pidana

Pengertian tentang tindak pidana dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) dikenal dengan istilah *Strafbaarfeit* dan dalam kepustakaan tentang hukum pidana sering mempergunakan istilah delik, sedangkan pembuat undang-undang merumuskan suatu undang-undang mempergunakan istilah peristiwa pidana atau perbuatan pidana atau tindak pidana. Pengertian tindak pidana adalah tindakan yang tidak hanya dirumuskan oleh Kitab Undang-Undang Hukum Pidana sebagai kejahatan atau tindak pidana, jadi dalam arti luas hal ini berhubungan pembahasan masalah diliquensi, deviasi, kualitas kejahatan berubah-ubah, proses kriminalisasi dan destriminasi suatu tindakan atau tindak pidana mengingat tempat, waktu, kepentingan dan kebijaksanaan golongan yang berkuasa dan

<sup>5</sup> Sutan Remy Syahdeini, *Op.Cit.*, hlm. 38

<sup>6</sup> Budi Suhariyanto, 2012, *Tindak Pidana Teknologi Informasi (Cyber Crime ) Urgensi Pengaturan dan Celah Hukumnya*, Jakarta, PT Raja Grafindo Persada, hlm.9-10

<sup>7</sup> Sutan Remy Syahdeini, *Op.Cit.*, hlm. 39

<sup>8</sup> Dwiky Andika, "Kejahatan Teknologi Informasi (*Cybercrime*)", 2016, < <https://www.it-jurnal.com/kejahatan-teknologi-informasi-cybercrime/> > diakses terakhir pada tanggal 09-05-2018

<sup>9</sup> Budi Suhariyanto, *Op.Cit.*, hlm. 49

pandangan hidup (berhubungan dengan perkembangan sosial, ekonomi dan kebudayaan pada masa dan di tempat tertentu).<sup>10</sup>

Menurut E.Y. Kanter dan S.R. Sianturi bahwa tindak pidana mempunyai 5 (lima) unsur yaitu :<sup>11</sup>

- 1) Subjek;
- 2) Kesalahan;
- 3) Bersifat melawan hukum dari suatu tindakan;
- 4) Suatu tindakan yang dilarang atau diharuskan oleh Undang-Undang dan terhadap pelanggarannya diancam dengan pidana; dan
- 5) Waktu, Tempat, dan keadaan (unsur objektif lainnya).

c. Teori Pertanggungjawaban Hukum Pidana

Pertanggungjawaban pidana dalam istilah asing disebut dengan *teorekenbaardheid* atau *criminal responsibility* yang menjuus kepada pemidanaan pelaku dengan maksud menentukan apakah seseorang terdakwa atau tersangka dipertanggungjawabkan atas suatu tindakan pidana yang terjadi atau tidak.

1) Asas Kesalahan

Dalam hukum pidana, konsep “pertanggungjawaban” merupakan konsep sentral yang dikenal dengan kesalahan. Dalam bahasa latin ajaran kesalahan dikenal dengan sebutan *mens rea*. Doktrin *mens rea* dilandaskan pada suatu perbuatan tidak mengakibatkan seseorang bersalah, kecuali jika dipikirkan orang itu jahat. Berdasarkan asas tersebut, ada dua syarat yang harus dipenuhi untuk dapat memidana seseorang, yaitu ada perbuatan lahiriah yang terlarang atau perbuatan pidana (*actus reus*) dan ada sikap batin jahat atau tercela (*mens rea*).<sup>12</sup>

Dalam hukum pidana, menurut moeljatno kesalahan dan kelalaian seseorang dapat diukur dengan apakah pelaku tindak pidana itu mampu bertanggung jawab, yaitu bila tindakannya itu membuat 4 (empat) unsur yaitu :<sup>13</sup>

- a) Melakukan perbuatan pidana (sifat melawan hukum);
- b) Diatas umur tertentu mampu bertanggung jawab;
- c) Mempunyai suatu bentuk kesalahan yang berupa kesengajaan (*dolus*) dan kealpaan/kelalaian (*culpa*);
- d) Tidak adanya alasan pemaaf.

## 2. Ruang Lingkup Cyber Crime

a. Pengertian Cyber Crime Dalam KUHP

Dalam KUHP dapat ditentukan mengenai tindak pidana yang terkait dengan teknologi informasi bisa disebutkan, antara lain:

- 1) Pasal 362 KUHP untuk kasus Carding, yang pelakunya mencuri kartu kredit milik orang lain walaupun tidak secara fisik karena hanya nomor kartunya saja yang diambil dengan menggunakan *software card generator* di internet untuk melakukan transaksi di *E-Commerce*.
- 2) Pasal 378 KUHP untuk penipuan dengan seolah-olah menawarkan dan menjual suatu produk atau barang dengan memasang iklan di salah satu website sehingga orang tertarik untuk membelinya lalu mengirimkan uang kepada pemasang iklan.
- 3) Pasal 335 KUHP dapat dikenakan untuk kasus pengancaman dan pemerasan yang dilakukan melalui e-mail.

<sup>10</sup> S.R. Sianturi, *Asas-Asas Hukum Pidana*, 2002, Jakarta, Stroria Grafika, hlm. 204

<sup>11</sup> Kenter E.Y. & S.R. Sianturi, *Azas-Azas Hukum Pidana Di Indonesia Dan Penerapannya*, 2002, Jakarta, Storia Grafika, hlm. 211

<sup>12</sup> Hanafi Amrani Dan Maharus Ali, *Sistem Pertanggungjawaban Pidana, Perkembangan dan Penerapan*, 2015, Jakarta, Raja Grafindo Persada, hlm. 20

<sup>13</sup> Moeljatno, *Asas-Asas Hukum Pidana*, 2002, Jakarta, Rineka Cipta, hlm. 164

- 4) Pasal 331 KUHP dapat dikenakan untuk kasus pencemaran nama baik dengan menggunakan media internet. Modusnya adalah pelaku menyebarkan e-mail kepada temanteman korban tentang suatu cerita yang tidak benar atau mengirimkan e-mail secara berantai melalui mailling list (millis) tentang berita yang tidak benar.
- 5) Pasal 303 KUHP dapat dikenakan untuk menjerat permainan judi yang dilakukan secara on-line di internet dengan penyelenggara dari Indonesia.
- 6) Pasal 282 KUHP dapat dikenakan untuk penyebaran pornografi maupun website porno yang banyak beredar dan mudah diakses di internet.
- 7) Pasal 282 dan 311 KUHP dapat dikenakan untuk penyebaran foto atau film pribadi seseorang yang vulgar di internet.<sup>14</sup>

b. Bentuk-bentuk *Cyber Crime*

Sesungguhnya banyak perbedaan di antara para ahli dalam mengklasifikasikan kejahatan komputer (*computer crime*). Ternyata dari klasifikasi tersebut terdapat kesamaan dalam beberapa hal. Untuk memudahkan klasifikasi kejahatan komputer (*computer crime*) tersebut, maka dari beberapa klasifikasi dapat disimpulkan :

- a.) Kejahatan-kejahatan yang menyangkut data atau informasi komputer.
- b.) Kejahatan-kejahatan yang menyangkut program atau *software* komputer.
- c.) Pemakaian fasilitas-fasilitas komputer tanpa wewenang untuk kepentingan-kepentingan yang tidak sesuai dengan tujuan pengelolaan atau operasinya.
- d.) Tindakan-tindakan yang mengganggu operasi komputer.
- e.) Tindakan merusak peralatan komputer atau peralatan yang berhubungan dengan komputer atau sarana penunjangnya.<sup>15</sup>

c. Perjudian Online

Berjudi ialah “Mempertaruhkan sejumlah uang atau harta dalam permainan tebakkan berdasarkan kebetulah, dengan tujuan mendapatkan sejumlah uang atau harta yang lebih besar dari pada jumlah uang atau harta semula”.<sup>16</sup> Dra. Kartini Kartono mengartikan judi sebagai “Pertaruhan dengan sengaja, yaitu mempertaruhkan satu nilai atau sesuatu yang dianggap bernilai dengan menyadari adanya resiko dan harapan-harapan tertentu pada peristiwa-peristiwa permainan, pertandingan, perlombaan dan kejadian-kejadian yang tidak/belum tentu atau pasti hasilnya.”<sup>17</sup>

d. Hambatan dalam penanganan *Cyber Crime*

Meskipun sudah ada beberapa pasal yang bisa menjerap pelaku *Cyber Crime* ke penjara masih dijumpai adanya hambatan-hambatan dalam pelaksanaan di lapangan yang antara lain sebagai berikut :

1) Perangkat hukum yang belum memadai

Para penyidik ( khususnya Polri ) melakukan analogi atau perumpamaan dan persamaan terhadap pasal-pasal yang ada dalam KUHP sependapat ahwa perlu dibuat undang-undang yang khusus mengatur *cyber crime*.

2) Kemampuan penyidik

Secara umum penyidik Polri masih sangat minim dalam penguasaan operasional komputer dan pemahaman terhadap *hacking* komputer serta kemampuan melakukan penyidikan terhadap kasus-kasus itu. Beberapa faktor yang sangat berpengaruh ( determinan ) adalah :

- a) Kurangnya pengetahuan tentang komputer.
- b) Pengetahuan teknis dan pengalaman para penyidik dalam menangani kasus-kasus *cyber crime* masih terbatas.
- c) Faktor sistem pembuktian yang menyulitkan para penyidik.

<sup>14</sup> Supanto, “Perkembangan Kejahatan Teknologi Informasi (*Cyber Crime*) Dan Antisipasinya Dengan *Penal Policy*” Yustisia, Vol. 5 No. 1, 2016

<sup>15</sup> Budi Suhariyanto, *Op.Cit.*, hlm. 13-15

<sup>16</sup> Poerwadarminta, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Edisi Kedua, 1995, Jakarta, Balai Pustaka, hlm. 419

<sup>17</sup> Kartini Kartono, *Pantalogi Sosial*, Jilid I, 2005, Jakarta, PT Raja Grafindo Persada, hlm. 56

e. Alat bukti

Persoalan alat bukti yang dihadapi di dalam penyidikan terhadap *cyber crime* antara lain berkaitan dengan karakteristik kejahatan *cyber crime* itu sendiri, yaitu : sasaran atau media *cyber crime* adalah data dan/atau sistem komputer atau sistem internet yang sifatnya mudah diubah, dihapus, atau disembunyikan oleh pelakunya. *Cyber crime* seringkali dilakukan hampir-hampir tanpa sanksi, disisilain, saksi korban seringkali berada jauh di luar negeri sehingga menyulitkan penyidik melakukan pemeriksaan saksi dan pemberkasan hasil penyidikan.

f. Fasilitas komputer forensic

Untuk membuktikan jejak-jejak para *hacker*, dan *cracker* dalam melakukan aksinya terutama yang berhubungan dengan program-program dan data-data komputer, sarana Polri belum memadai karena belum ada komputer forensic. Fasilitas ini diperlukan untuk mengungkapkan data-data digital serta merekam dan menyimpan bukti-bukti berupa *soft copy* ( image, program, dsb). Dalam hal ini Polri masih belum mempunyai fasilitas *forensic computing* yang memadai. Fasilitas *forensic computing* yang akan didirikan Polri diharapkan akan dapat melayani tiga hal penting yaitu *evidence collection, forensic analysis, expert witness*.<sup>18</sup>

g. Pemilihan Yurisdiksi Pengadilan (*Choice Of Forum*)

Menurut Kabay, dalam proses penuntutan tindak pidana computer timbul masalah yurisdiksi hukum karena pelaku tindak pidana tersebut dapat saja bertempat tinggal di suatu negara, tetapi melakukan perbuatannya melalui komputer-komputer atau jaringan-jaringan komputer yang berada di beberapa negara, dan mengakibatkan kerusakan terhadap sistem-sistem komputer di negara-negara lain. Oleh karena melakukan investigasi dan menuntut tindak-tindak pidana komputer yang pelakunya dapat dilaksanakan hanya dengan beberapa milidetik saja sedangkan kerja sama internasional dapat memakan waktu beberapa hari dan minggu, maka banyak tindak komputer yang lolos tindak pidana.

Dalam hukum internasional berlaku ketentuan bahwa tidak seorang pun dapat secara sah diekstradisi dari satu negara untuk menghadapi tuntutan di negara lain kecuali apabila kedua tersebut menganut kriminalitas ganda (*dual criminality*). Artinya, suatu tindak pidana harus dianggap diakui oleh kedua hukum negara tersebut dan sama tingkatannya dalam jenis tindak pidananya (*same level of criminality*) seperti sama-sama merupakan  *misdemeanor* (tindak pidana ringan) atau sama-sama merupakan *felony* (tindak pidana berat) sebelum ekstradisi tersebut dipertimbangkan oleh pengadilan.<sup>19</sup>

### 3. Penegakan Hukum

Penegakan hukum adalah suatu usaha untuk menanggulangi kejahatan secara rasional, memenuhi rasa keadilan dan berdaya guna. Dalam rangka menanggulangi kejahatan terhadap berbagai sarana maupun nono hukum pidana, yang dapat diintegrasikan satu dengan yang lainnya. Apabila sarana pidana dipanggil menanggulangi kejahatan, berarti akan dilaksanakan politik hukum pidana, yakni mengadakan pemilihan untuk mencapai hasil. Perundang-undangan pidana yang sesuai dengan keadaan dan situasi pada suatu waktu dan masa-masa yang akan datang.<sup>20</sup> Pemanfaatan sistem informasi dalam sektor bisnis, akan membantu dan meningkatkan kinerja. Hampir seluruh perekonomian di dunia menggunakan media internet.<sup>21</sup> Berawal dari para pengusaha/pemilik situs judi *online* untuk meraup keuntungan dengan strategi pemasaran promosikan secara online. Para pengusaha/pemilik situs judi online ini melakukan *endorsement* kepada para pengguna sosial media. Pengertian *Endorse* berasal

<sup>18</sup> Dista Amalia Arifah, "Kasus *Cyber Crime* Di Indonesia", Jurnal Bisnis dan Ekonomi, Vol.18, No. 2, hlm. 192-193

<sup>19</sup> Sutan Remy Syahdeini, *Op.Cit.*, hlm. 28-29

<sup>20</sup> Barda Nawawi, *Kebijakan Hukum Pidana*, 2002, Bandung, PT. Citra Aditya Bakti, hlm. 109

<sup>21</sup> Rochani Urip Salami dan Rahadi Wasi Bintoro, " Alternatif Penyelesaian Sengketa Dalam Sengketa Transaksi Elektronik (*E-Commerce*)", Jurnal Dinamika Hukum, Vol. 13 No. 1, 2013, hlm. 126

Penegakan Hukum Terhadap Pelaku Yang Mendistribusikan Dokumen Elektronik Yang Memiliki Muatan Perjudian Di Wilayah Hukum Kepolisian Daerah Kalimantan Timur (Rischa Octavyani)

dari kata *Endorsement* yang artinya adalah dukungan atau saran untuk mengenalkan produk tertentu.<sup>22</sup> Padahal di Pasal 36 Ayat (5) Undang-Undang Nomor 32 Tahun 2002 tentang Penyiaran, sudah tegas tentang apa saja yang dilarang untuk disiarkan. Pada Pasal tersebut berbunyi “Isi siaran dilarang :

- 1) bersifat memfitnah, menghasut, menyesatkan dan/atau bohong;
- 2) menonjolkan unsur kekerasan, cabul, perjudian, penyalah-gunaan narkotika dan obat; atau
- 3) mempertentangkan suku, agama, ras, dan antargolongan.”

Sudah ditegaskan dan dipejelas Pasal 36 Ayat (5) Undang-Undang Nomor 32 Tahun 2002 tentang Penyiaran, isi siaran dilarang bermuatan perjudian. Secara *Lex Specialis Derogat Lex Generali* diatur pada Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Berdasarkan jenis *cyber crime* yang dilihat dari modus atau aktifitasnya, digolongkan sebagai *Illegal contents*. *Illegal contents* merupakan kejahatan yang dilakukan dengan memalsukan data atau informasi ke internet tentang suatu hal yang tidak benar, tidak etis, dan dianggap melanggar hukum atau mengganggu ketertiban umum.<sup>23</sup> Sedangkan arti informasi elektronik adalah satu atau sekumpulan data elektronik, termasuk tetapi tidak terbatas pada tulisan, suara, gambar, peta, rancangan, *electronic data interchange* (EDI), surat elektronik (*electronic mail*), telegram, teleks, *telecopy* atau sejenisnya, huruf, tanda angka, Kode Akses, *symbol* atau perforasi yang telah diolah yang memiliki arti atau dapat dipahami oleh orang yang mampu memahaminya.

Melihat kepada ancaman bahaya *cyber crime* ini, karena berkaitan erat dengan kejahatan ekonomi (*economic crime*) terutama hal-hal yang berkaitan dengan pencucian uang (*money laundering*), maka sudah sewajarnya Pemerintah Indonesia seyogianya melakukan antisipasi terhadap upaya penanggulangan *cyber crime* ini.<sup>24</sup> Adapun beberapa faktor yang menyebabkan kejahatan komputer (*cyber crime*) yaitu faktor eksternal berdasarkan perkembangan teknologi dan faktor internal itu sendiri yang berdasarkan faktor sosial masyarakat. Beberapa faktor eksternal yang menyebabkan kejahatan komputer (*Cyber crime*) adalah:

- 1) Akses internet yang tidak terbatas. Saling terhubungnya antara jaringan yang satu dengan yang lain memudahkan pelaku kejahatan untuk melakukan aksinya.
  - 2) Kelalaian pengguna komputer.
  - 3) Mudah dilakukan dengan resiko keamanan yang kecil dan tidak diperlukan peralatan yang super modern. Walaupun kejahatan komputer mudah untuk dilakukan tetapi akan sangat sulit untuk melacaknya, sehingga ini mendorong para pelaku kejahatan untuk terus melakukan hal ini.
  - 4) Para pelaku merupakan orang yang pada umumnya cerdas, mempunyai rasa ingin tahu besar, dan fanatik akan teknologi komputer. Pengetahuan pelaku kejahatan komputer tentang cara kerja sebuah komputer jauh diatas operator komputer.
  - 5) Kurangnya perhatian masyarakat dan penegak hukum.
  - 6) Sistem keamanan jaringan yang lemah.
- Cybercrime* dipandang sebagai produk ekonomi.<sup>25</sup>

## E. PEMBAHASAN

### 1. Faktor Yang Mempengaruhi Penegakan Hukum

Sudah menjadi rahasia umum bahwa penegakan hukum di Indonesia terkait permasalahan penegakan hukum (*Law Enforcement*) sangat memperhatikan. Permasalahan tersebut

<sup>22</sup> Rinal Purba, “Arti Kata Endorse di Instagram”, 2017, <<http://www.bangpurba.com/2017/02/arti-kata-endorse-dalam-bahasa-gaul-di.html>> diakses terakhir pada tanggal 29/05/2018

<sup>23</sup> Eliasta Ketaren, “*Cybercrime, Cybeer Space, dan Cyber Law*”, *Jurnal TIMES*, Vol. V No. 2:35-42, 2016, hlm. 37

<sup>24</sup> Abdul Manan, 2005, *Aspek-aspek Pengubah Hukum*, Jakarta, Prenada Media, hlm. 177

<sup>25</sup> Eliasta Ketaren, *Op.Cit.*, hlm. 39

senantiasa menjadi persoalan yang menarik banyak pihak, terutama karena adanya ketimpangan interaksi dinamis antara hukum dalam harapan atau *Das Sollen*, dengan aspek penerapan hukum dalam kenyataan atau *Das Sein*.

Menurut Soejono Soekanto, penegakan hukum sangat dipengaruhi beberapa faktor. Faktor-faktor tersebut mempunyai arti netral sehingga dampak positif atau negatifnya terletak pada isi faktor-faktor tersebut. Faktor-faktor tersebut, antara lain sebagai berikut :

1. Faktor hukumnya sendiri yakni undang-undang;
2. Faktor penegak hukum, yakni pihak-pihak yang membentuk maupun menerapkan hukum;
3. Faktor sarana atau fasilitas yang mendukung penegakan hukum;
4. Faktor masyarakat, yakni lingkungan di mana hukum tersebut berlaku atau diteapkan;
5. Faktor kebudayaan, yakni sebagai hasil karya, cipta, dan rasa yang didasarkan pada karsa manusia di dalam pergaulan hidup.<sup>26</sup>

Antara *Das Sollen* dengan *Das Sein* menurut penulis sudah cukup sesuai tetapi masih terdapat kendala-kendala yang dapat dilihat dari hasil wawancara yang telah dilakukan dengan Bapak Kumpul Mujiyanto, S.H. Selaku Kanit Cyber Crime Ditkrimsus Kepolisian Daerah Kalimantan Timur walaupun masih adanya pelanggaran yang terjadi wilayah Direktorat Reserse Kepolisian Daerah Kalimantan Timur. Pada penelitian ini penulis menggunakan teori dari Soedjono Soekanto tentang faktor yang mempengaruhi penegakan hukum, berikut penjelasannya :

a) Faktor Hukum

Faktor yang mempengaruhi penegakan hukum yang pertama, yakni undang-undang menjadi faktor utama dalam menunjang lahirnya penegakan hukum. Menurut Purwacaraka & Soerjono Soekanto, yang diartikan dengan undang-undang dalam arti materiil adalah peraturan tertulis yang berlaku umum dan dibuat oleh penguasa pusat atau penguasa daerah yang sah. Maka undang-undang tersebut mencakup peraturan pusat yang berlaku untuk semua warga negara atau golongan tertentu saja maupun yang berlaku umum di sebagian wilayah negara dan peraturan setempat yang hanya berlaku di suatu tempat atau daerah saja.<sup>27</sup>

Dalam hal ini, undang-undang tersebut adalah Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Yang mana dalam kepengaturan undang-undang tersebut jelas mengatur mengenai larangan tindak pidana perjudian melalui media elektronik. Aturan yang ada dianggap sudah memberikan efek jera bagi pelakunya, dapat dilihat pada pasal 27 ayat (2) jo pasal 45 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

b) Faktor Penegak Hukum

Faktor penegak hukum, yakni penegak hukum yang dimaksud adalah mereka yang berkecimpung dibidang penegakan hukum yang mencakup mereka yang bertugas di Kehakiman, Kejaksaan, Kepolisian, Pengacara, dan Pemasarakatan. Menurut Soerjono Soekanto, seorang penegak hukum sebagaimana halnya dengan warga-warga masyarakat lainnya, lazimnya mempunyai beberapa kedudukan dan peranan. Dengan demikian tidaklah mustahil, bahwa antara berbagai kedudukan dan peranan timbul konflik (*status conflict* dan *conflict of roles*). Bila di dalam kenyataan terjadi suatu kesenjangan antara peranan yang seharusnya dengan peranan yang sebenarnya dilakukan atau peranan actual, maka terjadi suatu kesenjangan peran (*role-distance*).<sup>28</sup>

<sup>26</sup> Soejono Soekanto, *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Penegakan Hukum*, 2008, Jakarta, Rajawali Pers, hlm. 5

<sup>27</sup> *Ibid*, hlm. 5

<sup>28</sup> *Ibid*, hlm. 5

Penegak hukum sudah cukup baik dalam melakukan penegakan hukum dapat dilihat dari pihak Kepolisian Daerah Kalimantan Timur sudah memiliki aparat kepolisian yang khusus menangani kasus *Cyber Crime*, seperti yang mendistribusikan yang memiliki muatan perjudian ini. Subdit V Siber ini sendiri sudah berdiri sendiri sejak bulan Januari 2019 dan efektifnya pada bulan Maret 2019. Kepolisian Daerah Kalimantan Timur juga melakukan Patroli *Cyber* oleh Bapak Eka Angga Helian selaku Banit Subdit V Siber setiap harinya.<sup>29</sup> Tetapi ada beberapa kendala yang dihadapi oleh para penegak hukum di bagian Subdit V Siber Kepolisian Daerah Kalimantan Timur ini, yaitu hanya terdapat 9 personel aparat kepolisian yang khusus menangani perkara *Cyber Crime* padahal yang harus ditanganin seluruh wilayah Kalimantan Timur serta belum adanya aparat khusus untuk menangani perkara yang berkaitan dengan pendistribusian informasi yang memiliki muatan perjudian.

c) Faktor Sarana Atau Fasilitas

Pada dasarnya hukum positif mengharuskan adanya alat bukti, saksi, petunjuk, keterangan ahli, serta terdakwa dalam pembuktian. Sedangkan dalam hal kejahatan terkait dengan teknologi informasi sulit dilakukan pembuktian. Mengingat modus operandi kejahatan di bidang *Cyber Crime* tidak saja dilakukan dengan alat canggih, tetapi kejahatan ini benar-benar sulit menentukan secara cepat dan sederhana siapa sebagai pelaku tindak pidanya, ketika perangkat hukum dalam penegakan hukum pidana masih banyak memiliki keterbatasan. Selain itu, aparat penegak hukumnya belum siap bahkan tidak mampu ( gagap teknologi ) untuk mengusut pelaku *Cyber Crime*.<sup>30</sup>

Pihak dari Polda Kaltim sendiri sudah memiliki fasilitas yang cukup memadai dalam penanganan kasus pendistribusian dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian seperti, fasilitas komputer dengan spesifikasi yang memadai dan internet yang terproteksi yang baik.<sup>31</sup> Komputer yang biasa digunakan untuk melakukan Patroli *Cyber* hanya terdapat 1 set dan hal ini yang pada akhirnya menjadi kendala kurang efektifnya aparat dalam menjalankan tugasnya, hal ini berarti yang dapat melakukan Patroli *Cyber* pada waktu yang sama hanya ada 1 orang aparat yang dapat melakukan Patroli.

d) Faktor Masyarakat dan Kebudayaan

Hukum ataupun aturan yang dibuat oleh manusia atau suatu daerah sangat dipengaruhi oleh kebiasaan setempat, norma, dan nilai-nilai yang hidup pada masyarakat itu sendiri. keberadaan hukum dalam masyarakat diantaranya adalah untuk mengatur kepentingan-kepentingan tersebut bisa bertentangan satu sama lainnya. Untuk itu, hukum mengatur sedemikian rupa sehingga dalam suatu lalu lintas kepentingan tidak saling bertentangan.<sup>32</sup> Sumber daya masyarakat yang kurang sadar hukum terhadap Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik sehingga perlu adanya upaya hukum preventif untuk meningkatkan kesadaran masyarakat. Masyarakat kurang paham terhadap teknologi yang telah berkembang sehingga membuat suatu kejahatan baru yaitu *Cyber Crime*.

## F. KESIMPULAN

Faktor kendala yang mempengaruhi penegakan hukum terhadap pelaku yang distribusikan dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian di wilayah hukum Kepolisian Daerah Kalimantan Timur yang ditangani oleh pihak Kepolisian Daerah Kalimantan Timur memiliki beberapa kendala yaitu faktor penegak hukum yang kekurangan

<sup>29</sup> Hasil Wawancara dengan Kompol Mujianto, S.H. Selaku Kanit Cyber Crime Ditkrimsus Kepolisian Daerah Kalimantan Timur pada tanggal 18/6/2019 pukul 14.51 WITA

<sup>30</sup> Budi Suhariyanto, *Op.Cit.*, hlm. 73-74

<sup>31</sup> Hasil Wawancara dengan Kompol Mujianto, S.H. Selaku Kanit Cyber Crime Ditkrimsus Kepolisian Daerah Kalimantan Timur pada tanggal 18/6/2019 pukul 14.51 WITA

<sup>32</sup> *Ibid*, hlm. 23-24

personil dengan beban kerja yang cukup banyak serta sarana dan fasilitas yang kurang memadai.

#### **G. SARAN**

Diharapkan pemerintah Indonesia dapat mengembangkan teknologi berupa filter atau penyaringan dalam mengakses internet terhadap konten atau muatan yang bersifat perjudian di dunia maya atau internet. Sehingga masyarakat Indonesia memiliki batasan dalam mengakses internet terutama yang memuat konten perjudian. Meningkatkan kualitas personil penegak hukum yang ada, dengan cara mengadakan pelatihan sehingga menjadi penegak hukum yang profesional serta meningkatkan sarana dan prasarana mengikuti perkembangan teknologi yang berkembang. Paling tidak untuk menangani wilayah Kalimantan Timur Subdit V Siber Kepolisian Daerah Kalimantan Timur memiliki aparat yang khusus menangani di wilayah tertentu atau memiliki aparat yang tugasnya sudah terbagi sesuai pelanggaran hukum yang termuat dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, misalnya ada aparat khusus yang menangani kasus seperti perjudian, ada aparat khusus yang menangani *Cyber Bullying*, dan aparat khusus yang menangani *Carding*.

## DAFTAR PUSTAKA

### A. Buku :

- Abdul Manan, 2005, *Aspek-aspek Pengubah Hukum*, Jakarta : Prenada Media
- Barda Nawawi Arief, 2002, *Kebijakan Hukum Pidana*, Bandung : PT. Citra Aditya Bakti
- Budi Suhariyanto, 2012, *Tindak Pidana Teknologi Informasi (Cyber Crime ) Urgensi Pengaturan dan Celah Hukumnya*, Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- Hanafi Amrani Dan Maharus Ali, 2015, *Sistem Pertanggungjawaban Pidana, Perkembangan dan Penerapan*, Jakarta : Raja Grafindo Persada
- Kartini Kartono, 2005, *Pantalogi Sosial*, Jilid I, Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- Kenter E.Y. & S.R. Sianturi, 2002, *Azas-Azas Hukum Pidana Di Indonesia Dan Penerapannya*, Jakarta : Storia Grafika
- Moeljatno, 2002, *Asas-Asas Hukum Pidana*, Jakarta, Rineka Cipta
- Poerwadarminta, 1995, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Edisi Kedua, Jakarta : Balai Pustaka
- Soejono Soekanto, 2008, *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Penegakan Hukum*, Jakarta : Rajawali Pers
- Sutan Remy Syahdeini, 2009, *Kejahatan & Tindak Pidana Komputer*, Jakarta : PT Pustaka Utama Grafiti
- S.R. Sianturi, 2002, *Asas-Asas Hukum Pidana*, Jakarta : Storia Grafika

### B. Peraturan :

- Kitab Undang-undang Hukum Pidana ( KUHP )
- Undang-undang Nomor 32 Tahun 2002 tentang Penyiaran
- Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

### C. Sumber Lain :

- Dista Amalia Arifah, "Kasus *Cyber Crime* Di Indonesia", *Jurnal Bisnis dan Ekonomi*, Vol.18, No. 2
- Dwiky Andika, "Kejahatan Teknologi Informasi (*Cybercrime*)", 2016,< <https://www.it-jurnal.com/kejahatan-teknologi-informasi-cybercrime/>> diakses terakhir pada tanggal 09-05-2018
- Eliasta Ketaren, "*Cybercrime, Cyber Space, dan Cyber Law*" , *Jurnal TIMES*, Vol. V No. 2:35-42, 2016
- Hasil Wawancara dengan Kompol Mujianto, S.H. Selaku Kanit Cyber Crime Ditkrimsus Kepolisian Daerah Kalimantan Timur pada tanggal 18/6/2019 pukul 14.51 WITA
- Rochani Urip Salami dan Rahadi Wasi Bintoro, " Alternatif Penyelesaian Sengketa Dalam Sengketa Transaksi Elektronik (*E-Commerce*)", *Jurnal Dinamika Hukum*, Vol. 13 No. 1, 2013

Sri Sumarwani, “Tinjauan Yuridis Pemidanaan Cybercrime Dalam Perpektif Hukum Pidana Positip”,  
Jurnal Pembaharuan Hukum, Volume 1 No. 3, 2014

Supanto, “Perkembangan Kejahatan Teknologi Informasi (*Cyber Crime*) Dan Antisipasinya Dengan  
*Penal Policy*” Yustisia, Vol. 5 No. 1, 2016

Rinal Purba, “Arti Kata Endorse di Instagram”, 2017, <<http://www.bangpurba.com/2017/02/arti-kata-endorse-dalam-bahasa-gaul-di.html>> diakses terakhir pada tanggal 29/05/2018