

**KAJIAN YURIDIS TERHADAP *GAME ONLINE* POKER DALAM  
*FACEBOOK* SEBAGAI SARANA PERJUDIAN  
(TINJAUAN ATAS KUHP DAN UU NO. 11 TAHUN 2008  
TENTANG INFORMASI DAN TRANSAKSI ELEKTRONIK)**

**SKRIPSI**

Untuk Memenuhi Sebagian Syarat-Syarat  
Untuk Memperoleh Gelar Kesarjanaan

Dalam Ilmu Hukum

**M.HASTA ANGGA.C**  
**0610113144**



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN NASIONAL**

**UNIVERSITAS BRAWIJAYA**

**FAKULTAS HUKUM**

**MALANG**

**2010**



**LEMBAR PERSETUJUAN**

**KAJIAN YURIDIS TERHADAP *GAME ONLINE* POKER DALAM  
*FACEBOOK* SEBAGAI SARANA PERJUDIAN  
( Tinjauan Atas KUHP dan UU No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan  
Transaksi Elektronik )**

Oleh :

**M. HASTA ANGGA. C**

**NIM. 0610113144**

Skripsi ini telah disetujui pada tanggal :

Pembimbing Utama

Pembimbing Pendamping

**Dr. Sumiyanto, S.H., M.H.**

NIP. 19521215 198003 1 002

**Lucky Endrawati, S.H., M.H.**

NIP. 19750316 199802 2 001

Mengetahui

Ketua Bagian Hukum Pidana

**Setiawan Nurdayasakti, S.H., M.H.**

NIP. 19640620 198903 1 002

**LEMBAR PENGESAHAN**

**KAJIAN YURIDIS TERHADAP *GAME ONLINE* POKER DALAM  
*FACEBOOK* SEBAGAI SARANA PERJUDIAN  
( Tinjauan Atas KUHP dan UU No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan  
Transaksi Elektronik )**

Oleh :

**M. HASTA ANGGA. C**

**NIM. 0610113144**

Skripsi ini telah disahkan pada tanggal :

Pembimbing Utama

Pembimbing Pendamping

**Dr. Sumiyanto, S.H., M.H.**

NIP. 19521215 198003 1 002

**Lucky Endrawati, S.H., M.H.**

NIP. 19750316 199802 2 001

Ketua Majelis Penguji

Ketua Bagian Hukum Pidana

**Dr. Sumiyanto, S.H., M.H.**

NIP. 19521215 198003 1 002

**Setiawan Nurdayasakti, S.H., M.H.**

NIP. 19640620 198903 1 002

Mengetahui

Dekan Fakultas Hukum

**Herman Suryokumoro, S.H., M.S.**

NIP. 19560528 198503 1 002

LEMBAR PERSEMBAHAN

UNIVERSITAS BRAWIJAYA



**UNTUK YANG TERCIPTA**

**AYAH JBU DAN ADJKKU**

**SERTA**

**GURU – GURU DAN SAHABATKU**



## MOTTO

*Gundul - Gundul Pacul Gemblelengan,*

*Nyunggi - Nyunggi Wakul Gemblelengan,*

*Wakul Ngglimpang Segone Dadi Sak Ratan,*

*Wakul Ngglimpang Segone Dadi Sak Ratan.*

Pepatah Jawa diatas menggambarkan tentang arti sebuah perilaku, sikap, tanggungjawab, konsekuensi, kepribadian serta kewibawaan seseorang diukur dari sejauh mana orang tersebut telah menjalani proses kehidupan selayaknya manusia yang sewajarnya. *Gundul - Gundul Pacul Gemblelengan* ( ketika masih kecil atau belum menjadi apa - apa kita wajar dan boleh saja berperilaku semaunya sendiri ), *Nyunggi - Nyunggi Wakul Gemblelengan* ( ketika kita sudah memegang suatu kekuasaan, jabatan atau tanggung jawab maka harus sadar akan sebuah konsekuensi tentang suatu tindakan ), *Wakul Ngglimpang Segone Dadi Sak Ratan* ( penyalahgunaan wewenang dan tanggungjawab atau suatu kekuasaan akan menjadi akibat buruk dan kejatuhan bagi suatu kaum baik perorangan, kelompok, bahkan suatu bangsa. Hal tersebut yang menyebabkan kalimat itu sampai diulang 2 ( dua ) kali tidak lebih adalah sebagai suatu pengingat ). “ *Bathok Bolu Isi Madu, Wajib A'in Wong Kang Urip Lanang - Wadon Nuntut Ilmu, Ojo Leren Lekmu Golek Sak Durunge Ketekan Patimu, Ilmu Iku Ayu Koyo Midodari, Dening Kok Buru Tansah Mulyo Uripmu* “.

( Terinspirasi dari sebuah pemikiran “ **Emha Ainun Nadjib** “ )

## KATA PENGANTAR

Segala puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan karunia yang tiada batas hingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Terima kasih yang mendalam juga penulis haturkan kepada Ayah dan Ibu tercinta selaku orang tua yang telah berjasa membentuk kepribadian penulis, khususnya karena telah mencurahkan jiwa raga sebagai motivasi yang tak kunjung padam dan membiayai selama proses kuliah sampai selesai.

Terima kasih juga penulis sampaikan kepada:

1. Bapak Herman Suryokumoro, S.H.,M.S. selaku Dekan Fakultas Hukum Universitas Brawijaya.
2. Bapak Setiawan Nurdayasakti, S.H., M.H. selaku Ketua Bagian Hukum pidana Fakultas Hukum Universitas Brawijaya.
3. Bapak Dr. Sumiyanto, S.H., M.H. selaku Pembimbing I, atas bimbingan, kesabaran dalam memberikan arahan dan motivasinya dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibu Lucky Endrawati, S.H., MH. Selaku Pembimbing II, atas segala perhatian dan kesabaran serta berbagai macam pengetahuan dalam memberikan arahan serta percikan motivasi yang sulit untuk dipadamkan sehingga mengubah titik balik pemikiran dalam menyelesaikan skripsi ini hingga menjadi sesuatu yang berbeda.
5. Seluruh keluarga, Kakung, Ibuk, Eyang, A'at dan Cici ( Citalada ), Om. Arik dan Om. Abi ( sekalian ) terima kasih atas semua didikannya.

6. Teman-teman seperjuangan yang teramat sangat istimewa, Alfian, Ambar, Andi, Dandy, Devi, Hanang, Helmy, Jaka, Kamal, Kemal, Ryan, Yogi, kelompok S PPM 2009 dan semua yang belum bisa disebutkan satu persatu terimakasih atas Do'a dan semua kenangan tentang hidup.
7. Para Penghuni Baqil House 102 C yang selalu ada dan bersemangat untuk kebersamaan petualangan yang indah, Arif ( pleky ), Anan ( kucit ), Aziz ( patik ), Danang ( amink ), Didit ( cuprit ), Dhani ( mening ), Marito ( ito ) Rudi ( kampli ), Widha ( k\_c ), Yeni ( kenthil ) terima kasih atas “ Iman dalam secangkir kopinya “
8. Teman-teman Angkatan 2006 khususnya mahasiswa Jurusan Hukum Pidana ( HIMAKOPI ) yang selalu memberi dukungan, motivasi dan menjadi teman diskusi yang baik selama menyelesaikan skripsi ini.
9. Serta pihak-pihak lain yang turut membantu selesainya skripsi ini, yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis yakin skripsi ini masih sangat jauh dari kata sempurna, sehingga masukan dan kritik akan selalu penulis harapkan untuk memperbaiki skripsi ini.

Akhir kata penulis mohon maaf yang sebesar-besarnya jika dalam proses pembuatan skripsi ini penulis melakukan kesalahan baik yang disengaja maupun yang tidak disengaja.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa mengampuni kesalahan kita dan berkenan menunjukkan jalan yang benar.

Malang, 22 Juli 2010

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
Lembar Persetujuan .....	i
Kata Pengantar.....	ii
Daftar Isi.....	iv
Daftar Tabel.....	vii
Daftar Gambar.....	viii
Abstraksi.....	ix

**BAB I           PENDAHULUAN**

A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Manfaat Penelitian.....	7
E. Sistematika Penulisan.....	9

**BAB II           KAJIAN PUSTAKA**

A. Kajian Umum Mengenai <i>Game Online</i> .....	11
• Tipe – tipe <i>game online</i> .....	20
B. Kajian Umum Mengenai Poker.....	21
C. Kajian Umum Mengenai <i>Facebook</i> .....	22
D. Kajian Umum Mengenai Perjudian.....	23

**BAB III         METODE PENELITIAN**

A. Metode Pendekatan.....	26
B. Jenis dan Sumber Data.....	27
C. Metode Penelusuran Bahan Hukum.....	28
D. Teknik Analisa Bahan Hukum.....	29
E. Definisi Konseptual.....	29

**BAB IV****PEMBAHASAN**

A. Mekanisme Pembuatan ( <i>account</i> ) <i>Facebook</i> .....	31
1. Memulai Aktifitas di <i>Facebook</i> .....	33
B. Asas – Asas ( Hukum Pidana ).....	35
1. Asas Hukum.....	35
2. Hukum Pidana.....	37
2.1. Asas Legalitas.....	40
2.2. Asas Teritorialitet.....	42
2.3. Asas Personalitet (Nasional Aktif).....	43
2.4. Asas Perlindungan (Nasional Pasif).....	45
2.5. Asas Universal.....	47
2.6. <i>Locus Delictie</i> dan <i>Tempus Delictie</i> (Tempat dan Waktu Delik).....	48
2.6.a. <i>Locus Delictie</i> .....	48
2.6.a.I. Toori Perbuatan Materiiil.....	49
2.6.a.II. Teori Alat.....	50
2.6.a.III. Teori Akibat.....	51
2.6.b. <i>Tempus Delictie</i> .....	52
C. Tinjauan <i>Game Online</i> Poker Dalam <i>Facebook</i> Menurut Hukum Pidana Indonesia.....	54
1. Tindak Pidana.....	54
2. Unsur – Unsur Tindak Pidana.....	57
2.1. Pandangan Monoistis.....	58
2.2. Pandangan Dualistis.....	60
3. Subjek Tindak Pidana.....	61
4. Perumusan Tindak Pidana.....	62
5. Jenis – Jenis Tindak Pidana.....	64
5.1. Tindak Pidana Formil dan Tindak Pidana Materiiil.....	64
5.2. Tindak Pidana Commisionis, Omi- ssionis dan Commissionis Per Omi- ssionem Commissa.....	66
5.3. Tindak Pidana <i>Dolus</i> dan Tindak Pidana <i>Culpa</i> .....	66
5.4. Tindak Pidana Aduan dan Tindak	

Pidana Bukan Aduan.....	67
5.5. Penggolongan Lain Tindak Pidana Atau Delik.....	68
6. <i>Game Online</i> Poker Dalam <i>Facebook</i> .....	70
6.1. Pemain (Pelaku).....	70
6.2. Proses Permainan.....	72
6.3. <i>Chip</i> (uang taruhan).....	73
7. <i>Game Online</i> Poker Dalam <i>Facebook</i> Menurut Teori Hukum Pidana.....	74
7.1. Penjelasan Tabel IV.1 (Perbandingan Tujuan Para Pemain Texas Holdem Poker).....	76
7.1.a. Motivasi Adu Ketangkasan (Hobi).....	76
7.1.b. Motivasi Hobi dan Jual – Beli <i>Chip</i> .....	76
7.1.c. Motivasi Sarana Perjudian.....	77
D. Kajian Yuridis <i>Game Online</i> Poker Dalam <i>Facebook</i> Menurut KUHP dan UU No. 11 Tahun 2008 Tentang ITE.....	79
1. Perjudian Dalam KUHP (Kitab Undang - undang Hukum Pidana).....	81
2. Perbuatan Yang Dilarang ( perjudian ) Dalam UU No. 11 Tahun 2008 Tentang ITE.....	83

**BAB V      PENUTUP**

1. Kesimpulan.....	89
2. Saran.....	90

**DAFTAR PUSTAKA.....** 91

**LAMPIRAN**

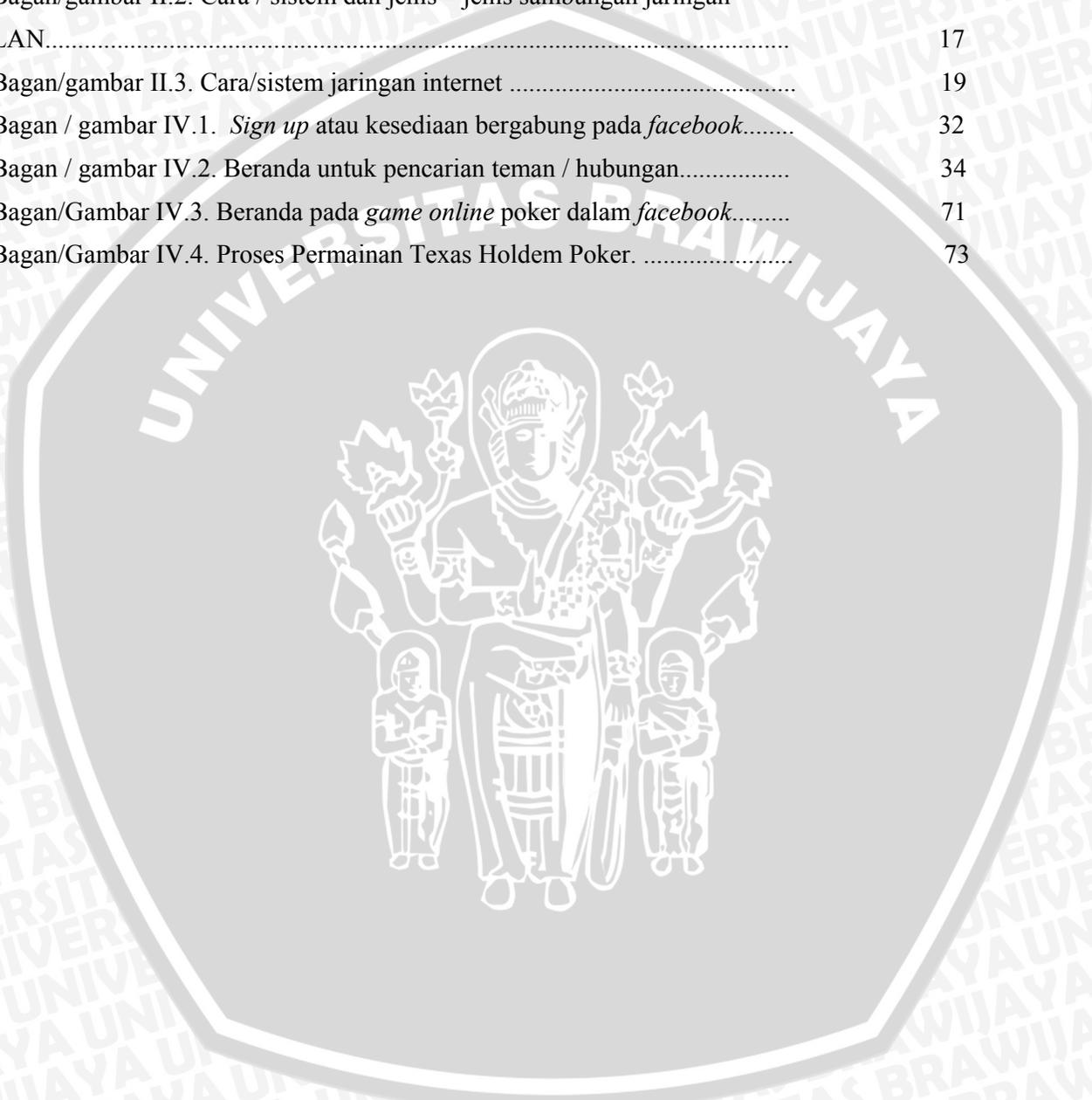
DAFTAR TABEL

	Halaman
1. Tabel I.1. Perbandingan Hasil Penelitian Tentang IT / Perjudian.....	6
2. Tabel IV.1 Perbandingan Tujuan Para Pemain Texas Holdem Poker.....	75



## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Bagan / gambar II.1. Cara / sistem jaringan komputer.....	13
Bagan/gambar II.2. Cara / sistem dan jenis – jenis sambungan jaringan LAN.....	17
Bagan/gambar II.3. Cara/sistem jaringan internet .....	19
Bagan / gambar IV.1. <i>Sign up</i> atau kesediaan bergabung pada <i>facebook</i> .....	32
Bagan / gambar IV.2. Beranda untuk pencarian teman / hubungan.....	34
Bagan/Gambar IV.3. Beranda pada <i>game online</i> poker dalam <i>facebook</i> .....	71
Bagan/Gambar IV.4. Proses Permainan Texas Holdem Poker. ....	73



## ABSTRAKSI

MUHAMMAD HASTA ANGGA CITALADA, Huku Pidana, Fakultas Hukum Brawijaya, Kajian Yuridis Terhadap *Game Online Poker* Dalam *Facebook* Sebagai Sarana Perjudian ( Tinjauan Atas KUHP dan UU No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik ). Dr. Sumiyanto, S.H., M.H, Lucky Endrawati, S.H., M.H.

Kemajuan teknologi telah banyak membawa perubahan pada kehidupan manusia yang semakin dinamis dan mengikuti perkembangan zaman. Dampak dari kemajuan teknologi tersebut juga membawa peningkatan pada kemampuan manusia dalam dunia *cyber* yang membawa pengaruh besar bagi kemudahan berbagai aspek kebutuhan hidup. Akhir – akhir ini dunia konektifitas melalui internet telah mempopulerkan jejaring sosial *facebook* yang diminati banyak kalangan dari berbagai usia. Masalah yang timbul dari berbagai fungsi *facebook* saat ini adalah adanya *game online* poker didalamnya yang bernama *Texas Holdem Poker*. Tujuan dari *game* tersebut adalah sebagai sarana bermain di dalam jejaring sosial sekaligus untuk mencari teman yang memiliki hobi serupa. Seiring berjalannya waktu, *game online* tersebut telah dijadikan sebagai sarana perjudian oleh beberapa pihak dengan memanfaatkan segala fasilitas pendukungnya. Persoalan timbul karena belum ada kepastian, apakah kegiatan tersebut termasuk tindak pidana atau bukan dan peraturan apa yang digunakan untuk menjeratnya apabila sudah terbukti sebagai suatu tindak pidana. Penelitian mengenai *game online Texas Holdem Poker* menggunakan pendekatan yuridis normatif dengan metode penelitian penelusuran informasi yuridis, melalui studi kepustakaan dan studi dokumentasi.

Hasil yang didapat dari penelitian adalah, bahwa sesuai dengan teori hukum pidana *game online Texas Holdem Poker* yang digunakan sebagai sarana perjudian adalah suatu perbuatan pidana dengan mengkaitkan 3 ( tiga ) jenis kategori pemain didalamnya dengan unsur – unsur pidana. Peraturan Perundang – undangan yang digunakan untuk menjerat adalah Pasal 27 ayat ( 2 ) UU No.11 Th 2008 Tentang ITE Jo Pasal 303 KUHP. Pemilihan dua UU disebabkan karena unsur – unsur perjudian terdapat pada KUHP, sedangkan larangan mengenai perjudian di dalam internet menggunakan peraturan yang lebih khusus yaitu UU No. 11 Th 2008 Tentang ITE.

Harapan dari penelitian mengenai *game online Texas Holdem Poker* khususnya bagi pengguna internet ialah agar lebih bisa memilah – milah dan menghindari perbuatan yang termasuk tindak pidana supaya tidak terlibat, bagi aparat penegak hukum untuk dapat menindak secara cepat dan tegas agar tidak meluas, bagi masyarakat untuk lebih mewaspadaai tentang berbagai macam kejahatan konvensional yang dimodifikasi menjadi kejahatan moderen dan bagi pemerintah sebagai bahan referensi untuk dapat bekerjasama dengan aparat penegak hukum dan lembaga – lembaga yang terkait agar dapat mencegah perjudian di internet.

Kata kunci : *Game online, Facebook, Perjudian.*

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Kemajuan teknologi pada saat ini telah merubah struktur masyarakat dari yang bersifat lokal menuju ke arah masyarakat yang berstruktur global. Adanya perubahan ini merupakan tuntutan kebutuhan akan kehadiran teknologi dan informasi yang dapat menjangkau segala bidang dan aspek kehidupan umat manusia yang membawa perubahan dalam sejarah pemikiran manusia bila ditinjau dari konstruksi pengetahuan umat manusia yang dicirikan dengan cara berfikir yang tanpa batas (*borderless way of thinking*).<sup>1</sup> Salah satu produk yang lahir dari kemajuan dan perkembangan teknologi khususnya komputer<sup>2</sup> adalah suatu media konektifitas yang berada didalam dunia maya yang disebut internet.<sup>3</sup>

Internet memiliki beberapa fungsi yang sangat berguna bagi kehidupan manusia, diantaranya adalah alat transformasi data, akses informasi yang cepat tanpa sekat ruang dan waktu, serta sarana berhubungan antar manusia untuk

<sup>1</sup> Steven Harnad, Post-Gutenberg Galaxy: *The Fourth Revolution in the Means of Production of Knowledge*, *Public-Access Computer System Review* 2 (1): 39-53, versi elektronik dapat dibaca pada <http://cogprints.org/1580/00/harnad91.postgutenberg.html>. dan [guyon\\_bawor@yahoo.com](mailto:guyon_bawor@yahoo.com) oleh Agus Raharjo, S.H., M.Hum, diakses 22 Maret 2010.

<sup>2</sup> Komputer adalah alat yang dipakai untuk mengolah data menurut prosedur yang telah dirumuskan. Kata *computer* semula dipergunakan untuk menggambarkan orang yang perkerjaannya melakukan perhitungan aritmatika, dengan atau tanpa alat bantu, tetapi arti kata ini kemudian dipindahkan kepada mesin itu sendiri. Asal mulanya, pengolahan informasi hampir eksklusif berhubungan dengan masalah aritmatika, tetapi komputer modern dipakai untuk banyak tugas yang tidak berhubungan dengan matematika. Dalam arti seperti itu terdapat alat seperti *slide rule*, jenis kalkulator mekanik mulai dari abakus dan seterusnya, sampai semua komputer elektronik yang kontemporer. Istilah lebih baik yang cocok untuk arti luas seperti "komputer" adalah " yang mengolah informasi " atau " sistem pengolah informasi ". Dalam pasal 1 angka 14 UU No. 11 Th 2008 tentang ITE yang di maksud komputer adalah alat untuk memproses data elektronik, magnetik, optik, atau sistem yang melaksanakan fungsi logika, aritmatika, dan penyimpanan.

<sup>3</sup> Internet adalah sebuah jaringan konektifitas yang berskala internasional / universal yang bisa menghubungkan perangkat dari tempat yang berjauhan dengan bantuan sinyal satelit, gelombang udara ( radio ) ataupun kabel.

melakukan suatu kegiatan. Berbagai macam kegunaan internet tersebut telah memunculkan suatu program yang digunakan sebagai alat jejaring sosial yang bernama *facebook*.<sup>4</sup> Keberadaan *facebook* akhir – akhir ini membuat suatu masalah baru, yaitu mengenai sebuah permainan bernama *poker* yang aplikasinya berada didalam *facebook* telah digunakan sebagian orang sebagai alat untuk melakukan perjudian.<sup>5</sup> Tujuan sebagai suatu sarana yang seharusnya digunakan untuk media komunikasi dan bertukar informasi telah berubah fungsi menjadi sarana untuk melakukan tindak pidana.

*Game online Poker* didalam *facebook* adalah salah satu jenis permainan menggunakan kartu yang cara bermainnya sama dengan perjudian *poker* dikasino, hanya saja ini dilakukan didunia maya dengan menggunakan internet.<sup>6</sup> Menurut hasil penelusuran koran *Surya*, program *poker* di *facebook* sebenarnya hanya sekedar bermain sambil berhubungan lewat jejaring sosial yang sedang naik daun tersebut. Namun dalam perkembangannya permainan tersebut oleh sebagian orang dimanfaatkan untuk memperkaya diri, kondisi itu terus berkembang hingga menjadi konsumsi berbagai kalangan yang gemar bermain judi. Permainan *poker* di *facebook* membuat seseorang bisa berjudi layaknya pemain *poker* sebenarnya. Para pemain bisa bertaruh di beberapa kelas dalam setiap meja yang disediakan *game online* itu. Setiap meja berisi sembilan pemain dan seorang bandar yang

---

<sup>4</sup> *Facebook* adalah sebuah ruang untuk berhubungan antar perorangan, yang mengakses situs ini dapat berinteraksi melalui dunia maya dengan bantuan internet sesuai kebutuhan. Banyak manfaat yang diperoleh, diantaranya adalah untuk informasi, mencari teman, promosi dan mengirim pesan atau surat yang berupa *file*. Aplikasi yang ada didalamnya juga beragam, seperti *game online*, *upload* foto dan *editing* foto. *Facebook* juga dapat digunakan untuk mengetahui profil seseorang karena ada beranda khusus untuk mencantumkanannya terkait nama, alamat, tempat tanggal lahir, pekerjaan bahkan mengenai status seseorang.

<sup>5</sup> *Poker* adalah sebuah permainan menggunakan kartu dimana para pemain terdiri dari beberapa orang dan ada satu pembagi kartu yang bertugas sebagai pengatur permainan.

<sup>6</sup> *Game online* adalah sebuah permainan dalam dunia maya, dimana untuk bisa bermain harus terhubung langsung dengan internet sebagai sarana konektifitas.

sudah terprogram, sedangkan kelas permainan ditentukan besar kecil nilai taruhan.<sup>7</sup> Pemilihan kelas tersebut berpengaruh terhadap pemain untuk mendapatkan besar kecilnya hasil taruhan.

Hal yang sangat menarik dari masalah ini adalah tentang *game online poker* yang berada di *facebook* tersebut, apakah termasuk perjudian atau bukan. Banyak kalangan yang berpendapat bahwa itu adalah suatu adu ketangkasan dari para pemainnya. Sebagian masyarakat mengatakan itu adalah sebuah permainan, persoalan jual beli *chips* untuk mendapatkan sejumlah uang sebagai syarat mengikuti *game online* ini adalah kehendak masing – masing orang. Akan tetapi ada juga yang berpendapat lain tentang masalah ini, Majelis Ulama Indonesia ( MUI ) cabang Kota Tangerang Selatan mengutuk keras permainan Poker di Facebook. Pasalnya permainan tersebut sering digunakan untuk bermain judi secara terselubung.<sup>8</sup> Tentu saja masalah itu menjadi sesuatu yang berbahaya, karena justru sebagian besar orang memberikan pendapat bahwa poker didalam facebook adalah bukan suatu perjudian meskipun ada perputaran uang didalamnya. *Poker* sebagai salah satu *game online* yang ada di *facebook* saat ini telah menjadi polemik dengan berbagai pandangan masyarakat yang berbeda – beda karena sangat maraknya *game* ini dikalangan pengguna internet. Permainan yang ditawarkan menyerupai perjudian aslinya tersebut tengah menjadi konsumsi publik yang sangat digemari dan dimainkan banyak pihak.

<sup>7</sup> Abi A.n.t, Perjudian lewat *facebook*, 2010, <http://www.Kompas.com>, diakses 22 maret 2010.

<sup>8</sup> Pendapat diungkapkan oleh Sekretaris MUI, Abdul Rojak melalui *Klikp21.com*. Abdul Rojak meminta kepada MUI Pusat untuk mengeluarkan fatwa haram untuk permainan judi Poker di Facebook, Ia menambahkan jika hal tersebut tidak dilakukan maka sama saja meleagalkan perbuatan pidana dikalangan generasi muda, diakses 22 maret 2010

Perjudian sendiri merupakan tindak pidana kejahatan yang dirumuskan dalam Buku Kedua KUHP Pasal 303 dan Pasal 303 bis.<sup>9</sup> Kemudian diatur juga dalam UU No.7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian, yang isinya sebagian besar merupakan perubahan atas ancaman pidana bagi pelaku perjudian yang sebelumnya diatur dalam Kitab Undang – Undang Hukum Pidana ( KUHP ) dan menyatakan bahwa segala macam tindak pidana perjudian adalah sebagai suatu kejahatan. Kemudian mengenai *cybercrime*, khususnya perjudian menggunakan internet diatur pada Undang – Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, sedangkan untuk masalah perjudian sendiri tepatnya tertuang pada Bab VII mengenai Perbuatan Yang Dilarang yaitu pasal 27 ayat (2).

Penelitian sebelumnya mengenai perjudian menggunakan internet hanya terbatas secara umum membahas tentang internet yang digunakan untuk sarana berjudi. Hasil survei yang dilakukan di Polresta Malang terkait dengan *game online poker* yang berada di *facebook* mengalami kebuntuan karena Aparat Kepolisian juga mengalami kebingngungan terhadap masalah ini apakah dapat dikatakan perjudian atau bukan. Oleh karena itu perlu diadakan suatu penelitian yang lebih khusus terhadap masalah baru tersebut. Keberadaan *game online poker* dalam *facebook* yang masih menjadi kontroversi mendorong diadakan suatu penelitian yang lebih mendalam dan komperhensif, yaitu Kajian Yuridis Terhadap *Game Online Poker* Dalam *Facebook* Sebagai Sarana Perjudian (Tinjauan Atas KUHP dan UU No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik).

---

<sup>9</sup> Masruchin Rubai, *Asas-Asas Hukum Pidana*, UM Press, Malang, 2001, hlm. 38. Unsur melawan hukum dalam pasal tersebut terdapat pada istilah “ tanpa izin “. Sedangkan yang menyebutkan semua tindak pidana perjudian adalah sebagai kejahatan terdapat pada Pasal 1 UU No. 7 Th 1974 tentang Penertiban Perjudian.

*Cyber crime*<sup>10</sup> bukanlah suatu bentuk kejahatan sederhana, sehingga pembuktiannya yang sulit seringkali terbentur oleh peraturan hukum yang harus nyata, jelas dan tegas.<sup>11</sup>



<sup>10</sup> *Cyber Crime* adalah kejahatan dimana tindakan kriminal hanya bisa dilakukan dengan menggunakan teknologi *cyber* dan terjadi di dunia *cyber* atau di dunia maya yaitu dengan melalui internet.

<sup>11</sup> Pembuktian *cybercrime* banyak mengalami kendala atau kesulitan terhadap peraturan hukum yang harus nyata, jelas dan tegas. Hal ini disebabkan karena pelaku, tempat melakukan kejahatan dan perbuatan yang dilakukan adalah tidak seperti kejahatan konvensional biasa yang nyata bisa dilihat dan ditemukan sehingga dapat secara cepat ditindak oleh aparat. *Cybercrime* berada dalam dunia maya yang sulit dilacak keberadaan pelaku dan kejahatan jenis apa yang dilakukan, oleh karena itu perlu diadakan pengecualian terhadap kejahatan ini oleh peraturan hukum agar dapat dilakukan pembuktian dengan cara lain terutama dalam hal tempat melakukan kejahatan dan saksi – saksi dari kejahatan tersebut.

Tabel I.1

## Perbandingan Hasil Penelitian Tentang IT / Perjudian

No	Nama Peneliti	Asal Universitas	Tahun	Judul Penelitian	Substansi
1.	Ferdy Kasinta Tarigan	Universitas Brawijaya Malang	2010	Penegakan Hukum Polri Terkait Dengan Pelanggaran Hak Cipta Di Bidang Software Komputer  ( Studi di Polwil Malang )	Penelitian ini membahas tentang penanganan aparat kepolisian mengenai <i>cybercrime</i> dibidang HAKI <i>software</i> komputer yang dibajak secara bebas
2.	Ayu Aisyah Murliana Pratiwi	Universitas Muhammadiyah Malang	2009	Upaya Aparat Kepolisian Mencegah Perjudian Bola Dengan Menggunakan Sarana Internet  (Studi Kasus Di Polresta Malang)	Penelitian ini mengacu pada taruhan bola di situs : <a href="http://www.AsianBookie.com">www. Asian Bookie. com</a> dan <a href="http://www.AsianHandicap.com">www. Asian Handicap. com</a>
3.	Abimayu Dwi Satya	Universitas Merdeka Malang	2008	Upaya Kepolisian Menindak Pelaku Cyber Crime Berdasarkan UU No. 11 Th 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik  (Studi Kasus Di Polresta Malang)	Penelitian ini mengacu pada UU NO. 11 Th 2008 Tentang ITE yang baru dikeluark an oleh Pemerintah
4.	Andi Maulana Irkham	Universitas Muhammadiyah Malang	2007	Upaya dan Kendala Aparat Kepolisian Menindak Perjudian Menggunakan Internet  (Studi Pada Polresta Malang)	Penelitian ini belum berdasark -an UU No. 11 Th 2008 Tentang ITE, karena belum dikeluarkannya peraturan tersebut

## B. Permasalahan

1. Apakah Game *oline poker* dalam *facebook* merupakan suatu tindak pidana ?
2. Bagaimana kajian yuridis *game online poker* dalam *facebook* menurut KUHP dan UU No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik ?

## C. Tujuan Penelitian

1. Untuk menganalisis mengenai *game online poker* dalam *facebook* apakah merupakan suatu tindak pidana
2. Untuk menganalisis secara yuridis *game online poker* dalam *facebook* menurut KUHP dan UU No. 11 Tahun 2008 tentang ITE

## D. Manfaat Penelitian

### 1. Manfaat Teoritis

Sebagai wacana untuk mengembangkan pengetahuan mengenai ilmu hukum, khususnya hukum pidana terkait dengan suatu permasalahan yang masih baru dan perlu pengkajian yang lebih mendalam dengan menggunakan Peraturan Perundang – Undangan.

### 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Pengguna Internet

Sebagai bahan masukan mengenai kedudukan *game online poker* dalam *facebook*, sehingga dapat memilah – milah mana kegiatan yang termasuk perbuatan pidana dan mana yang bukan.

b. Bagi Aparat Penegak Hukum

Sebagai bahan informasi terhadap kejahatan baru dengan modus yang lebih modern terkait dengan *cyber crime*. Sehingga dapat melakukan penindakan terhadap perbuatan – perbuatan yang diindikasikan merupakan judi *online* dan sebagai suatu tindak pidana.

c. Bagi Masyarakat

Sebagai bahan informasi terkait dengan perjudian yang menggunakan *game online* sebagai sarana dan agar masyarakat lebih bisa memiliki pandangan bahwa *game poker* di dalam *facebook* yang akhir – akhir ini marak dimainkan oleh sebagian orang adalah sesuatu yang dilarang Undang – Undang karena unsur – unsur mengenai perjudian masuk dalam permainan tersebut.

d. Bagi Pemerintah

Sebagai bahan referensi kepada pemerintah agar memberikan perhatian yang lebih serius terhadap masalah – masalah dan kendala yang sering dihadapi aparat dalam mencegah ataupun menangani *cyber crime* yang seiring berjalannya waktu akan bertambah dan semakin luas, sehingga perlu adanya kerja sama yang sinergi antara aparat dan pemerintah dalam mengatasi masalah tersebut.

## E. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan adalah sebagai berikut:

### BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi uraian latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penulisan, dan sistematika penulisan.

### BAB II : KAJIAN PUSTAKA

Bab ini berisi tentang kajian umum mengenai game online, kajian umum mengenai poker, kajian umum mengenai *facebook*, kajian umum mengenai perjudian.

### BAB III : METODE PENELITIAN

Bab ini menguraikan mengenai jenis metode pendekatan yang digunakan peneliti dalam melakukan penelitian, jenis dan sumber data di dapat dan digunakan peneliti dalam melakukan penelitian, metode penelusuran bahan hukum, teknik analisa bahan hukum dan definisi konseptual.

### BAB IV : PEMBAHASAN.

Bab ini membahas tentang mekanisme pembuatan ( *account* ) *facebook*, asas – asas ( hukum pidana ), modus operandi permainan *game online poker* dalam *facebook* dan kajian yuridis *game online poker* dalam *facebook* menurut

KUHP dan UU No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan  
Transaksi Elektronik

BAB V : PENUTUP

Bab ini menguraikan kesimpulan seluruh hasil dari bab sebelumnya dan saran maupun rekomendasi yang diharapkan dapat menjadi masukan yang bermanfaat bagi semua pihak, khususnya bagi pihak-pihak yang berkepentingan.



## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Kajian Umum Mengenai *Game Online*

*Game Online* atau sering disebut *Online Games* adalah sebuah permainan (*games*) yang dimainkan di dalam suatu jaringan ( baik LAN maupun Internet ).<sup>12</sup> Perkembangan *game online* sendiri tidak lepas juga dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer itu sendiri. Perkembangan *game online* sendiri merupakan cerminan dari pesatnya jaringan komputer yang dahulunya berskala kecil (*small local network*) sampai menjadi internet dan terus berkembang sampai sekarang. *Games Online* saat ini tidaklah sama seperti ketika *games online* diperkenalkan untuk pertama kalinya. Saat muncul pertama kalinya tahun 1960 komputer hanya bisa dipakai 2 ( dua ) orang saja untuk bermain *game*, kemudian muncullah komputer dengan kemampuan *time-sharing* sehingga pemain yang bisa memainkan *game* tersebut bisa lebih banyak dan tidak harus berada di suatu ruangan yang sama (*Multiplayer Games*).<sup>13</sup> Tahun 1970 ketika muncul jaringan komputer berbasis paket (*packet based computer networking*), jaringan komputer tidak hanya sebatas LAN ( *Local Area Network* )<sup>14</sup> dan WAN ( *Wide Area*

<sup>12</sup> [http://en.wikipedia.org/online\\_games](http://en.wikipedia.org/online_games), diakses 18 april 2010.

<sup>13</sup> [http://en.wikipedia.org/History\\_of\\_Online\\_Games](http://en.wikipedia.org/History_of_Online_Games), diakses 18 april 2010.

<sup>14</sup> LAN ( *Local Area Network* ) adalah suatu jaringan komputer yang jaringannya hanya mencakup wilayah kecil; seperti jaringan komputer kampus, gedung, kantor, dalam rumah, sekolah atau yang lebih kecil. Saat ini, kebanyakan LAN berbasis pada teknologi IEEE 802.3 Ethernet menggunakan perangkat switch, yang mempunyai kecepatan transfer data 10, 100, atau 1000 Mbit/s. Selain teknologi Ethernet, saat ini teknologi 802.11b (atau biasa disebut *Wi-fi*) juga sering digunakan untuk membentuk LAN. Tempat-tempat yang menyediakan koneksi LAN dengan teknologi *Wi-fi* biasa disebut hotspot.

*Network*)<sup>15</sup> saja, tetapi sudah mengarah menjadi Internet.<sup>16</sup> Penjelasan uraian tersebut dapat dianalisis dari bagan atau gambar – gambar dibawah.

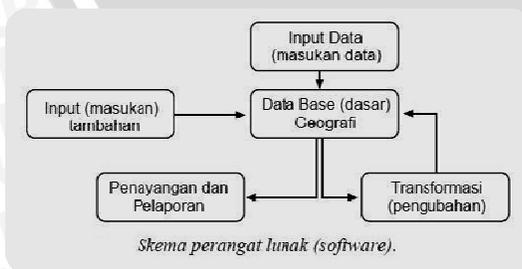
Berikut ini adalah gambar perangkat keras ( *hardware* )<sup>17</sup> komputer yang berfungsi sebagai tempat dari peralatan atau mesin komputer. Kegunaan perangkat tersebut adalah untuk memproses perangkat – perangkat lunak ( *software* )<sup>18</sup> atau bisa disebut mesin untuk pengolahan data mulai dari data masuk, data diolah hingga data dikeluarkan :

<sup>15</sup> *WAN* adalah jaringan komputer yang mencakup area yang besar sebagai contoh yaitu jaringan komputer antar wilayah, kota atau bahkan negara, atau dapat didefinisikan juga sebagai jaringan komputer yang membutuhkan router dan saluran komunikasi publik.

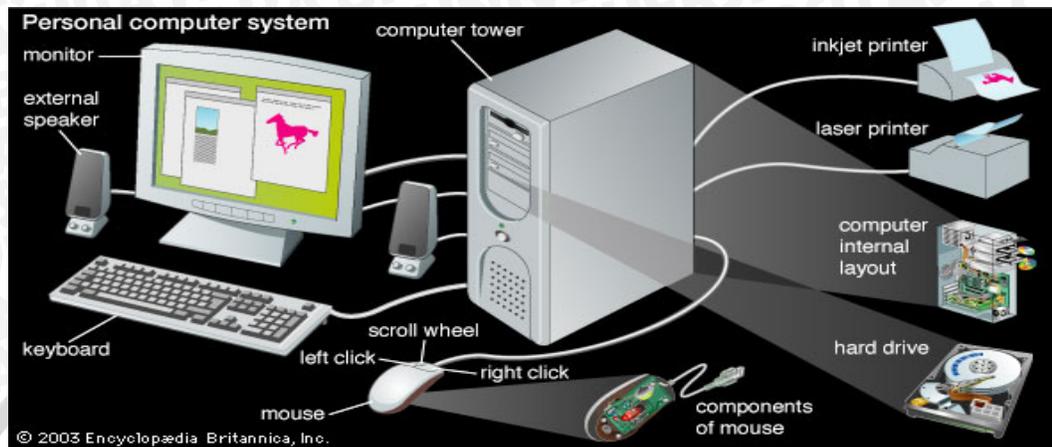
<sup>16</sup> Jessica Muligan , *History Of Game Online*,2000, <http://imaginaryrealities.imaginary.com>, diakses 18 april 2010.

<sup>17</sup> *Hardware* mempunyai arti perangkat keras, yaitu salah satu element dari sistem komputer, suatu alat yang bisa dilihat dan diraba oleh manusia secara langsung, yang mendukung proses komputerisasi.

<sup>18</sup> *Software* disebut juga dengan perangkat lunak, yaitu merupakan kumpulan beberapa perintah yang dieksekusi oleh mesin komputer dalam menjalankan pekerjaannya. perangkat lunak ini merupakan catatan bagi mesin komputer untuk menyimpan perintah maupun dokumen serta arsip lainnya. *Software* juga bisa merupakan data elektronik yang disimpan sedemikian rupa oleh komputer itu sendiri, data yang disimpan ini dapat berupa program atau instruksi yang akan dijalankan oleh perintah, maupun catatan-catatan yang diperlukan oleh komputer untuk menjalankan perintah yang dijalankannya. Untuk mencapai keinginannya tersebut dirancanglah suatu susunan logika, logika yang disusun ini diolah melalui perangkat lunak, yang disebut juga dengan program beserta data-data yang diolahnya. Pengeloahan pada *software* ini melibatkan beberapa hal, diantaranya adalah sistem operasi, program, dan data. *Software* ini mengatur sedemikian rupa sehingga logika yang ada dapat dimengerti oleh mesin komputer. Berikut adalah cara kerja *software* :



**Bagan / gambar II.1**  
( Cara / sistem jaringan komputer )



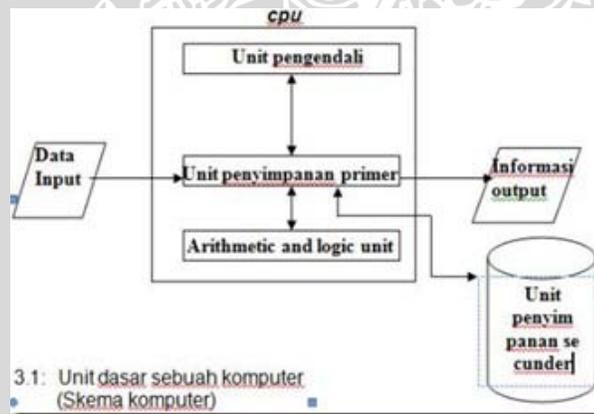
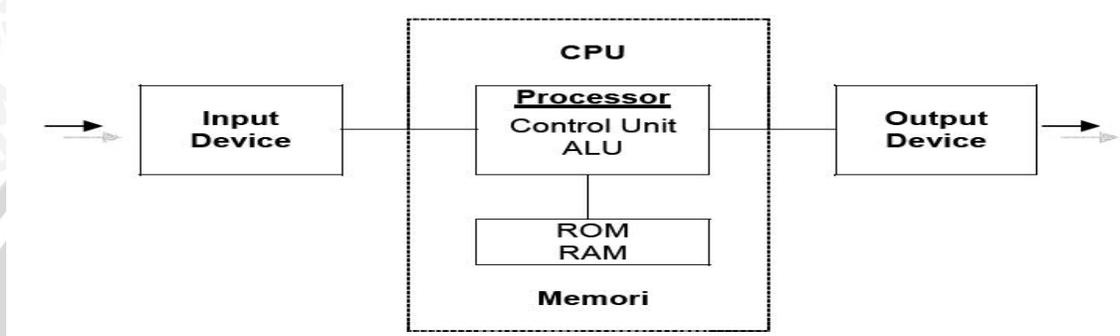
Gambar berikutnya adalah proses pengolahan data pada komputer yang komponen peralatannya terletak pada CPU ( *Central Processing Unit* ).<sup>19</sup> Pengolahan data dimulai dari *input device* kemudian ditangkap oleh peralatan seperti *Processor*<sup>20</sup>, *RAM*<sup>21</sup>, *ROM*<sup>22</sup> dan komponen – komponen lainnya.<sup>23</sup> Setelah

<sup>19</sup> CPU adalah sebuah unit pemroses utama yang dalam istilah teknik disebut mikroprosesor, sedang dalam pengertian umum adalah mesin komputer yaitu casing beserta semua isi didalamnya. Pusat pengolahan masukan sehingga menghasilkan keluaran. Termasuk di sini adalah semua register, sirkuit aritmatik, unit pembanding, dsb. CPU dalam arti sederhana adalah tempat perangkat atau komponen – komponen komputer ( *motherboard, processor, RAM memory, ROM memory Hardisk, dsb* ) yang berfungsi untuk pengolahan dan menampung data ( pada gambar diatas berbentuk balok berdiri ).

<sup>20</sup> Nama lain dari *processor* adalah *chip*, yaitu pengolah utama dari komputer dan merupakan bagian dari *central processing unit ( CPU )*. Sebagai pemroses data dengan berbagai perangkat pendukung, alat ini digunakan sebagai pusat atau otak dari komputer yang berfungsi untuk melakukan perhitungan dan menjalankan tugas. Oleh karena itu prosesor menjadi tolok ukur setiap komputer. Beberapa prosesor yang terkemuka adalah produk-produk Intel dan AMD, yakni Pentium dan K-6.

<sup>21</sup> *Random Access Memory ( RAM )*, merupakan bagian memory yang bisa digunakan oleh para pemakai untuk menyimpan program dan data. Kebanyakan dari *RAM* disebut sebagai barang yang volatile. Artinya adalah jika daya listrik dicabut dari komputer dan komputer tersebut mati, maka semua konten yang ada di dalam *RAM* akan segera hilang secara permanen. Karena *RAM* bersifat temporer dan *volatile*, maka orang menciptakan suatu media penyimpanan lain yang sifatnya permanen. Ini biasanya disebut sebagai *secondary storage*. *Secondary storage* bersifat tahan lama dan juga tidak volatile, ini berarti semua data atau program yang tersimpan di dalamnya bisa tetap ada walaupun daya atau listrik dimatikan. Beberapa contoh dari *secondary storage* ini misalnya adalah *magnetic tape, hardisk, magnetic disk* dan juga *optical disk*.

data diolah sesuai kebutuhan, maka akan dikeluarkan melalui *output device* dan dihubungkan dengan piranti luar ( *monitor / LCD, keyboard, mouse, external speaker, printer* dan lain sebagainya ).<sup>24</sup> Agar lebih jelas dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



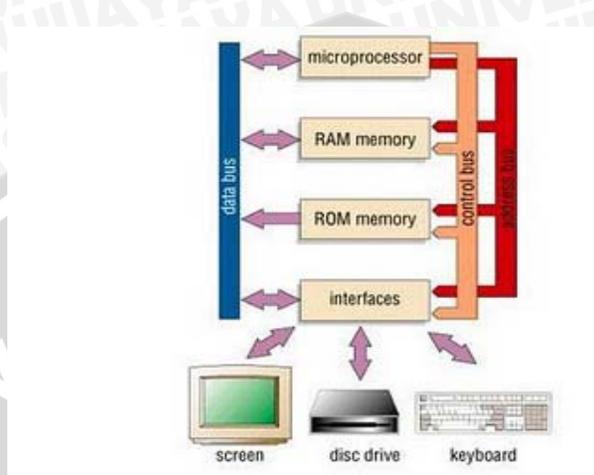
3.1: Unit dasar sebuah komputer (Skema komputer)

<sup>22</sup> *Read Only Memory (ROM)*, berfungsi untuk menyimpan pelbagai program yang berasal dari pabrik komputer. Sesuai dengan namanya, *ROM (Read Only Memory)*, maka program yang tersimpan didalam ROM, hanya bisa dibaca oleh parapemakai. untuk kemudian.

<sup>23</sup> Sistem komputer ini baru akan bekerja apabila ada program komputer yang berisi instruksi memerintahkan *CPU*, dengan kata lain *CPU* merupakan bagian fungsional yang utama dari sebuah sistem komputer, dapat dikatakan bahwa *CPU* merupakan otak dari sebuah komputer.

<sup>24</sup> Untuk melakukan hubungan dengan piranti di luar sistem komputer membutuhkan perantara *I/O*. Perangkat *I/O* sebagai jembatan penghubung antara mikrokomputer dengan piranti di luar system dapat menerima data dari mikrokomputer dan dapat pula memberi data ke mikrokomputer.

Pengolahan data yang dilakukan sedemikian rupa terjadi pada *CPU* dengan berbagai proses serta interaksi antar berbagai program didalamnya.<sup>25</sup>



Sumber data : Data Sekunder, Tahun 2010 ( diolah )

LAN dapat didefinisikan sebagai *network* atau jaringan sejumlah sistem komputer yang lokasinya terbatas didalam satu gedung, satu kompleks gedung atau suatu kampus dan tidak menggunakan media fasilitas komunikasi umum seperti telepon, melainkan pemilik dan pengelola media komunikasinya adalah pemilik LAN itu sendiri. Definisi tersebut menjelaskan bahwa sebuah LAN dibatasi oleh lokasi secara fisik, adapun penggunaan LAN itu sendiri mengakibatkan semua komputer yang terhubung dalam jaringan dapat bertukar

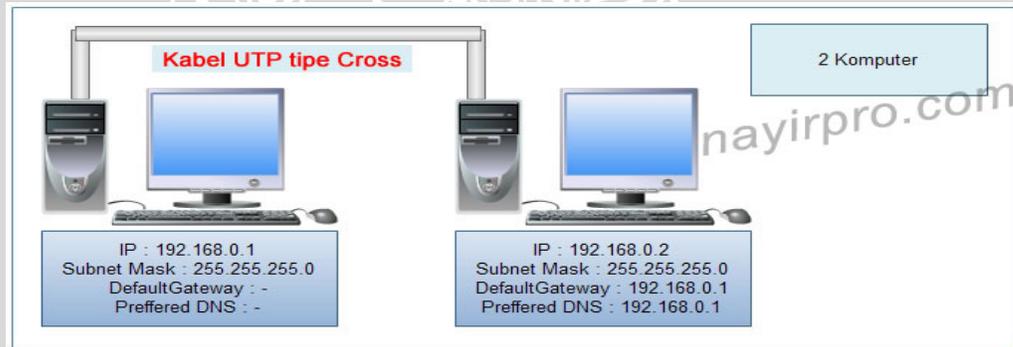
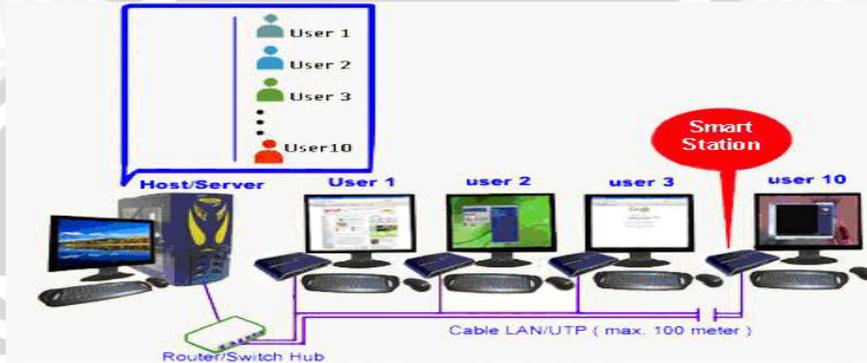
<sup>25</sup> Di dalam CPU inilah semua kerja komputer dilakukan. Hal-hal yang perlu dilakukan CPU adalah: 1) Membaca, mengkodekan dan mengeksekusi instruksi program, 2) Mengirim data dari dan ke memori, serta dari dan ke bagian input/output, 3) Merespon interupsi dari luar dan menyediakan clock dan sinyal kontrol kepada sistem. Dalam melakukan hal-hal di atas, jelas CPU perlu menyimpan data untuk sementara waktu. CPU perlu mengingat lokasi instruksi terakhir sehingga CPU akan dapat mengambil instruksi berikutnya. CPU perlu menyimpan instruksi dan data untuk sementara waktu pada saat instruksi sedang dieksekusi. CPU memerlukan memori internal berukuran kecil yang disebut Register. *Arithmetic and Logic Unit (ALU)* berfungsi membentuk operasi-operasi aritmatika dan logic terhadap data Register menyimpan data sementara dan hasil operasi ALU. Control unit menghasilkan sinyal, yang akan mengontrol operasi ALU, dan pemindahan data ke ALU atau dari ALU.

data atau dengan kata lain berhubungan. Kerjasama ini semakin berkembang dari hanya pertukaran data hingga penggunaan peralatan secara bersama. LAN yang umumnya menggunakan *hub*, akan mengikuti prinsip kerja *hub* itu sendiri. Dalam hal ini adalah bahwa *hub* tidak memiliki pengetahuan tentang alamat tujuan sehingga penyampaian data secara broadcast, dan juga karena *hub* hanya memiliki satu *domain collision* sehingga bila salah satu port sibuk maka *port-port* yang lain harus menunggu.<sup>26</sup> Gambar dibawah adalah cara kerja sistem jaringan dan jenis – jenis sambungan jaringan LAN yang memakai 2 ( dua ) komputer dan 3 ( tiga ) komputer<sup>27</sup> :

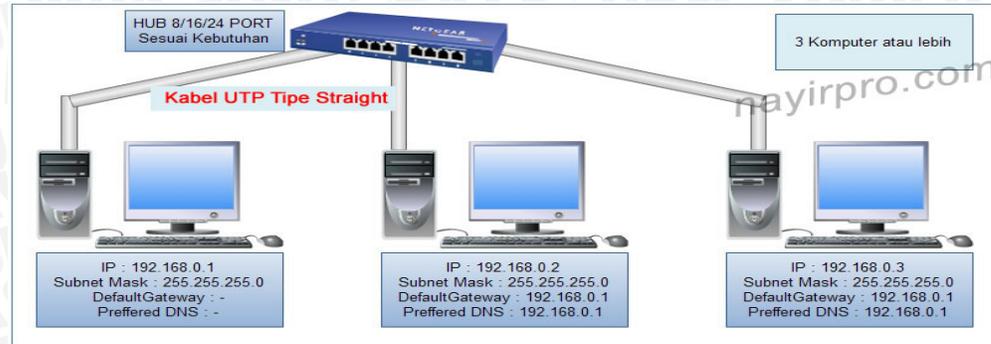
<sup>26</sup> [http:// That's Why I'm Smiling.prinsip kerja LAN.htm](http://That's Why I'm Smiling.prinsip kerja LAN.htm), diakses 11 Juli 2010. Beberapa komponen dasar yang biasanya membentuk suatu LAN adalah sebagai berikut: 1) *Workstation*, yaitu merupakan *node* atau *host* yang berupa suatu sistem komputer. Sistem komputer ini dapat berupa PC atau dapat pula berupa suatu komputer yang besar seperti sistem *minicomputer*, bahkan suatu *mainframe*. *Workstation* dapat bekerja sendiri (*stand-alone*) dapat pula menggunakan jaringan untuk bertukar data dengan *workstation* atau user yang lain. 2) *Server*, merupakan perangkat keras ( *hardware* ) yang berfungsi untuk melayani jaringan dan *workstation* yang terhubung pada jaringan tersebut.pada umumnya sumber daya ( *resources* ) seperti printer, disk, dan sebagainya yang hendak digunakan secara bersama oleh para pemakai di *workstation* berada dan bekerja pada *server*. Berdasarkan jenis pelayanannya dikenal *disk server*,*file server*, *print server*, dan suatu *server* juga dapat mempunyai beberapa fungsi pelayanan sekaligus. 3) *Link* (hubungan), *Workstation* dan *server* tidak dapat berfungsi apabila peralatan tersebut secara fisik tidak terhubung. Hubungan tersebut dalam LAN dikenal sebagai media transmisi yang umumnya berupa kabel. Adapun beberapa contoh dari link adalah: a.Kabel Twisted Pair ( Kabel ini terbagi dua, yaitu *Shielded Twisted Pair* dan *Unshielded Twisted Pair (UTP)* lebih banyak dikenal karena merupakan kabel telpon, relatif murah, jarak yang pendek, mudah terpengaruh oleh gangguan, kecepatan data yang dapat didukung terbatas, 10-16 Mbps ). b.Kabel Coaxial ( Umumnya digunakan pada televisi, jarak yang relatif lebih jauh, kecepatan pengiriman data lebih tinggi di banding *Twisted Pair*, 30 Mbps, harga yang relatif tidak mahal, ukurannya lebih besar dari *Twisted Pair* ). c.Kabel Fiber Optic ( Jarak yang jauh, kecepatan data yang tinggi, 100 Mbps,ukuran yang relatif kecil, Sulit dipengaruhi gangguan, harga yang relatif masih mahal, instalasi yang relatif sulit ). 4) *Network Interface Card (NIC)*, Suatu workstation tidak dihubungkan secara langsung dengan kabel jaringan ataupun *tranceiver cable*, tetapi melalui suatu rangkaian elektronika yang dirancang khusus untuk menangani *network protocol* yang dikenal dengan *Network Interface Card ( NIC )*. 5) *Network Software*, tanpa adanya software jaringan maka jaringan tersebut tidak akan bekerja sebagaimana yang dikehendaki. Software ini juga yang memungkinkan sistem komputer yang satu berkomunikasi dengan sistem komputer yang lain.

<sup>27</sup> Peralatan Pendukung LAN : 1) *Repeater* ( pada OSI, bekerja pada lapisan *Physical*, meneruskan dan memperkuat sinyal, banyak digunakan pada *topologi Bus*, penggunaannya mudah dan harga yang relatif murah, tidak memiliki pengetahuan tentang alamat tujuan sehingga penyampaian data secara *broadcast*, hanya memiliki satu *domain collision* sehingga bila salah satu *port* sibuk maka *port-port* yang lain harus menunggu ). 2) *Hub* ( bekerja pada lapisan *Physical*, meneruskan sinyal, tidak memiliki pengetahuan tentang alamat tujuan, penggunaannya relatif mudah dan harga yang terjangkau, hanya memiliki satu buah domain collision ). 3) *Bridge* ( bekerja di lapisan data *link*, telah menggunakan alamat-alamat untuk meneruskan data ke tujuannya, secara

**Bagan/gambar II.2**  
**( Cara / sistem dan jenis – jenis sambungan jaringan LAN )**



otomatis membuat tabel penterjemah untuk diterima masing2 port. 4) Switch ( bekerja di lapisan *data link*, setiap *port* didalam swith memiliki *domain collision* sendiri-sendiri, memiliki tabel penterjemah pusat yang memiliki daftar penterjemah untuk semua *port*, memungkinkan transmisi secara *full duplex* (dua arah). 5) Router ( *router* berfungsi menyaring atau memfilter lalu lintas data, menentukan dan memilih jalur alternatif yang akan dilalui oleh data, menghubungkan antar jaringan *LAN* bahkan dengan *WAN* )



*International network* atau internet terdiri dari ratusan ribu jaringan lebih kecil yang menghubungkan organisasi pendidikan, komersial, nirlaba, militer dan bahkan perorangan. Susunan seperti ini dinamakan jaringan server/klien. Komputer klien adalah komputer yang meminta data atau layanan. *Server* atau *host computer* adalah komputer pusat penyedia data atau layanan yang diminta. Ketika komputer klien meminta misalnya *acceptacy* untuk menjadi anggota *facebook* kepada situs resmi pemilik *facebook*, maka komputer *server* akan mengirim informasi tersebut kembali ke komputer klien.<sup>28</sup> Berikut ini adalah gambar sistem kerja jaringan internet<sup>29</sup> :

<sup>28</sup> [http:// Jackson's blog. komunikasi Internet \( Protokol, Paket, dan Alamat \). htm.blogspot.com](http://Jackson's blog. komunikasi Internet ( Protokol, Paket, dan Alamat ). htm.blogspot.com), diakses 11 Juli 2010. Cara komputer memahami data yang ditransmisikan melalui internet adalah ketika *modem* ( alat penangkap sinyal jaringan ) terhubung ke *modem* pada lokasi *ISP* ( *Internet service provider* ), dua *modem* tersebut kemudian menuju proses *handshaking*, yaitu mencari kecepatan transmisi tertinggi yang mungkin tercapai. Kemudian terjadilah proses *autentikasi*, *ISP* harus mengetahui siapa pengguna dengan memeriksa *username* dan *password*. 1) Protokol ( cara komputer memahami data yang ditransmisikan kuncinya adalah terletak pada data yang dimiliki protokol sama, yaitu sekumpulan aturan komunikasi yang harus diikuti oleh setiap komputer untuk mengirim data secara elektronik. Protokol yang memungkinkan semua komputer menggunakan data yang ditransmisikan melalui internet disebut *Transmission Control Protocol/Internet Protocol* atau *TCP/IP*. *TCP/IP* ini dikembangkan oleh *ARPA* pada tahun 1978. *TCP/IP* digunakan pada semua transaksi internet, mulai dari mengirim email sampai men-download gambar dari situs teman anda. Prinsip utamanya, *TCP/IP* menentukan bagaimana piranti pengirim memberi tanda bahwa ia telah selesai mengirim pesan dan bagaimana piranti penerima memberi tanda bahwa ia telah selesai menerima pesan ). 2) Paket ( hal terpenting yang harus diketahui tentang *TCP/IP* adalah bahwa *TCP/IP* membagi data dalam sebuah pesan dalam bentuk paket-paket: blok data dengan panjang tertentu untuk transmisi. Dengan berbentuk paket, sebuah pesan terpecah menjadi beberapa bagian dan bagian-bagian tersebut di kirim dalam rute-rute berbeda menuju satu tempat tujuan. *IP* dipakai untuk mengirim paket melalui internet menuju tempat tujuan terakhir,

### Bagan/gambar II.3

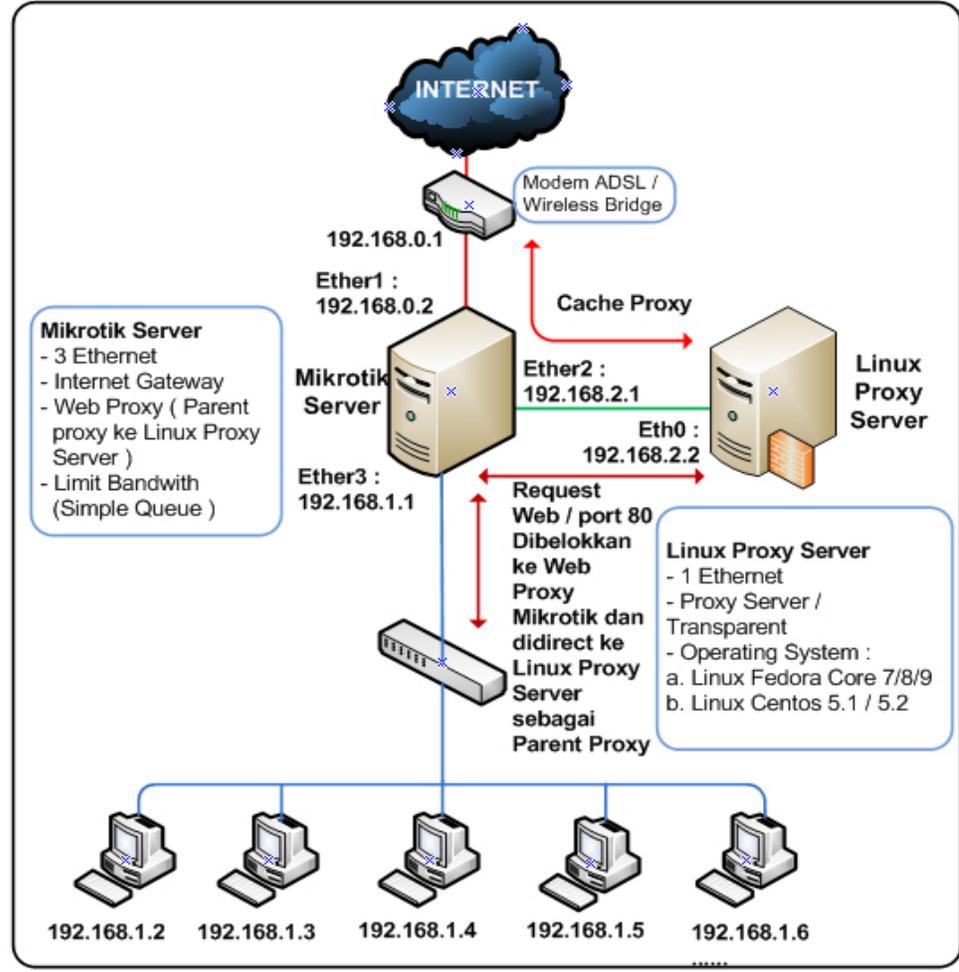
( Cara/sistem jaringan internet )

UNIVERSITAS BRAWIJAYA



sedangkan *TCP* digunakan untuk mengurutkan kembali paket-paket yang telah diterima. Masing-masing paket tidak perlu memiliki rute yang sama untuk mencapai tempat tujuan akhir karena setiap paket memiliki alamat *IP* yang sama. 3) Alamat *IP* (Internet Protocol) merupakan identifikasi unik bagi setiap komputer dan piranti yang tersambung ke internet. Alamat *IP* terdiri dari empat kelompok angka antara 0 sampai 255 yang dipisahkan oleh desimal (*disebut dotted quad*), seperti 1.160.10.240. alamat *IP* mirip dengan alamat jalan rumah. Bedanya, alamat rumah jarang berubah sedangkan alamat *IP* sangat sering berubah. Setiap kali anda terhubung ke internet melalui *ISP*, maka *ISP* akan memberikan alamat *IP* baru untuk komputer anda. Alamat *IP* ini disebut alamat *IP* dinamis, khusus untuk sesi *online* anda saat itu. Ketika anda meminta data dari internet, maka sebenarnya data ditransmisikan ke alamat *IP* komputer anda. Dan saat anda memutuskan koneksi internet (*disconnect*), *ISP* mengambil kembali alamat *IP* yang telah anda gunakan lalu memberikannya ke pengguna yang lain. alamat *IP* dinamis berubah setiap kali anda terhubung ke internet, sedangkan alamat *IP* statis bersifat tetap setiap kali seseorang log on ke internet. Situs *web* organisasi yang telah mapan, misalnya *ISP*, tentu memiliki alamat *IP* statis. Memang terdengar cukup sederhana jika setiap komputer yang terhubung ke internet memiliki nomor *IP* statis tersendiri. Tetapi, ketika internet mulai dibangun, para arsiteknya belum memperkirakan alamat *IP* yang berjumlah tak terbatas. Konsekuensinya, nomor *IP* yang ada tidaklah mencukupi. Untuk mengatasi hal tersebut, banyak penyedia akses internet membatasi alamat *IP* statis yang mereka alokasikan dan mengurangi jumlah alamat *IP* yang dimiliki dengan cara memberikan alamat *IP* sementara yang diambil dari kumpulan (*pool*) alamat *IP*.

<sup>29</sup> Meski tidak ada seorangpun yang memiliki internet, setiap orang yang berada di jaringan harus memenuhi aturan standar yang dibuat oleh *International Board of Trustees of ISOC*, Internet Society ([www.isoc.org](http://www.isoc.org)). *ISOC* adalah komunitas nirlaba dan profesional yang beranggotakan 100 organisasi dan 200.000 anggota perorangan pada lebih dari 180 negara. Organisasi yang menjadi anggota *ISOC* terdiri dari bermacam perusahaan, lembaga pemerintahan, dan yayasan. *ISOC* adalah wadah untuk menangani masalah internet dimasa depan serta merupakan basis bagi para kelompok yang berperan dalam mengembangkan standar infrastruktur internet.



*Game online* yang pertama kali muncul kebanyakan adalah *game-game* simulasi perang ataupun pesawat yang dipakai untuk kepentingan militer yang akhirnya dilepas lalu dikomersialkan, *game-game* tersebut kemudian menginspirasi *game-game* yang lain muncul dan berkembang. Pada tahun 2001 adalah puncak dari demam Internet, sehingga penyebaran informasi mengenai *game online* semakin cepat.

• **Tipe-tipe *game online***

*Game online* dibagi menjadi beberapa macam berdasarkan jenis permainan, cara bermain dan jumlah pemainnya, yaitu :

- a. *First Person Shooter (FPS)*, game ini mengambil pandangan orang pertama pada permainannya sehingga seolah-olah kita sendiri yang berada dalam game tersebut, kebanyakan game ini mengambil setting peperangan dengan senjata-senjata militer (di Indonesia game jenis ini sering disebut game tembak-tembakan).
- b. *Real-Time Strategy*, merupakan game yang permainannya menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya, biasanya pemain memainkan tidak hanya 1 karakter saja akan tetapi banyak karakter.
- c. *Cross-Platform Online*, merupakan game yang dapat dimainkan secara online<sup>30</sup> dengan hardware yang berbeda misalnya saja *need for speed undercover*<sup>31</sup> dapat dimainkan secara online dari PC (*Processing Central*)<sup>32</sup> maupun Xbox 360.<sup>33</sup>
- d. *Browser Games*, merupakan game yang dimainkan pada browser seperti *Firefox*, *Opera*, *Internet Explorer*. Syarat dimana sebuah browser<sup>34</sup> dapat memainkan game ini adalah browser sudah mendukung *javascript*, *php*, maupun *flash*.<sup>35</sup>

<sup>30</sup>Online mempunyai arti terhubung: *connect*, terkoneksi: *connection*. Aktif: *active* dan siap untuk operasi, yaitu suatu sistem yang terdiri dari berbagai perangkat yang saling terhubung satu dengan lainnya.

<sup>31</sup>*Need for speed undercover* adalah salah satu jenis game sport race.

<sup>32</sup>PC (*processing Central*) adalah istilah lain dari CPU yaitu suatu perangkat keras yang berisikan komponen – komponen komputer atau bisa juga disebut sebagai mesin dari komputer.

<sup>33</sup>Xbox 360 merupakan *hardware/console game* yang memiliki konektivitas ke internet sehingga dapat bermain secara online.

<sup>34</sup>Browser adalah singkatan untuk istilah Web Browser. Browser adalah sebuah program yang digunakan untuk mengakses *World Wide Web* (atau internet), dan fasilitas lainnya. Saat ini terdapat sejumlah browser yang populer, seperti *Internet Explorer*, *Netscape Navigator*, *Opera*, dan *Mozilla*.

<sup>35</sup>*Javascript*, *php* dan *flash* adalah suatu program konektivitas untuk masuk kedalam jaringan game online tergantung jenis aplikasi game.

e. *Massive Multiplayer Online Games*, adalah *game* dimana pemain bermain dalam dunia yang skalanya besar (>100 pemain), setiap pemain dapat berinteraksi langsung seperti halnya dunia nyata.<sup>36</sup>

## B. Kajian Umum Tentang Poker

*Poker* adalah salah satu jenis permainan dengan menggunakan kartu yang dimainkan oleh beberapa pemain dan dibantu oleh seorang pembagi kartu dan penata taruhan. Awalnya poker termasuk perjudian di kasino, akan tetapi dengan berkembangnya internet poker menjadi *game online* yang dimainkan oleh banyak orang. Sekitar pertengahan tahun 2009 poker menjadi *game online* yang digemari karena masuk dalam jejaring sosial *facebook* sebagai salah satu aplikasi. Dalam permainan poker di Facebook, seseorang bisa berjudi layaknya pemain poker sebenarnya. Mereka pun bisa bertaruh di beberapa kelas dalam setiap meja yang disediakan *game online* itu. Tidak ada perbedaan cara bermain antara *poker* biasa dan *game online poker* di *facebook*, yang membedakan keduanya hanyalah media yang digunakan untuk sarana bermainnya.

## C. Kajian Umum Tentang Facebook

*Facebook* adalah sebuah situs *website* jejaring sosial<sup>37</sup> yang peluncurannya dilakukan 4 Februari 2004 dan didirikan oleh Mark Zuckerberg

<sup>36</sup> Sejarah-perkembangan-games-online-di-indonesia, <http://www.ligagames.com>, diakses 18 april 2010.

<sup>37</sup> Jejaring sosial merupakan struktur sosial yang terdiri dari elemen-elemen individual atau organisasi. Jejaring ini menunjukkan jalan dimana mereka berhubungan karena kesamaan sosialitas, mulai dari mereka yang dikenal sehari-hari sampai dengan keluarga. Istilah jejaring sosial ini diperkenalkan oleh J.A. Barnes di tahun 1954. Istilah lain dari situs jejaring sosial adalah situs pertemanan, dengan situs pertemanan ini kita bisa mencari dan mendapatkan banyak teman jika telah terdaftar dalam situs pertemanan ini. Karena situs pertemanan ini menggunakan jaringan

yang awalnya hanya untuk lingkungan sendiri dimana digunakan untuk komunikasi antar mahasiswa lulusan Harvard dan mantan murid Ardsley High School.<sup>38</sup> Dua bulan selanjutnya, keanggotaannya diperluas ke sekolah lain di wilayah Boston (Boston College, Boston University, MIT, Tufts), Rochester, Stanford, New York University, Northwestern, dan semua sekolah yang termasuk dalam Ivy League.<sup>39</sup> Banyak perguruan tinggi lain yang selanjutnya ditambahkan berturut-turut dalam kurun waktu satu tahun setelah peluncurannya. Dianggap banyak membantu untuk saling berhubungan antar perorangan, maka jaringannya semakin diperluas hingga lintas wilayah bahkan lintas negara. Banyaknya fitur yang ditawarkan adalah alasan kenapa situs ini banyak diakses, keunggulan *facebook* antara lain antara lain adalah :

- a. Tampilan *facebook* lebih simpel dibanding situs jaringan sosial lainnya yang lebih menonjolkan grafis seperti *friendster*,<sup>40</sup> *myspace*<sup>41</sup>, dan lain lain.
- b. Menu lebih lengkap dan mudah untuk dimengerti sehingga memudahkan para pengguna *facebook* yang masih pemula ( *newbie* ).
- c. *Facebook* dapat mengetahui siapa-siapa saja teman yang sedang *online* dan terdapat fasilitas *chatting online*,<sup>42</sup> sehingga pengguna dapat melakukan *chatting* secara langsung dengan pengguna lainnya yang sedang *online*.

---

internet, tentunya dapat terhubung dengan siapapun asalkan orang yang bersangkutan sedang mengakses situs tersebut.

<sup>38</sup> <http://id.wikipedia.org/wiki/Facebook>, diakses 18 april 2010.

<sup>39</sup> Ivy League adalah nama dari perkumpulan sekolah yang berada di wilayah Boston ( Amerika Serikat ).

<sup>40</sup> *Friendster* adalah sebuah situs pertemanan yang digunakan untuk komunikasi dengan fasilitas tampilan biodata, foto dan group pengguna.

<sup>41</sup> *Myspace* adalah situs dengan sebuah beranda yang dimiliki seseorang dengan tampilan dan fasilitas yang memungkinkan seseorang tersebut dapat memperlihatkan profil dan aktifitasnya dalam dunia maya.

<sup>42</sup> *Chatting* adalah suatu fasilitas dalam Internet untuk berkomunikasi sesama pemakai Internet yang sedang on-line. Komunikasi dapat berupa teks atau suara (*chatting voice*).

- d. *Translate* bahasa *facebook* nomer satu, karena *facebook* menyediakan layanan *translate* bahasa-bahasa yang lebih lengkap.
- e. *Facebook* terasa sangat nyaman karena tidak adanya iklan yang tampil di profil.
- f. Info-info *facebook* lebih lengkap seperti lowongan pekerjaan dan informasi tentang Universitas .
- g. Keamanan *account*<sup>43</sup> terjamin.
- h. Aplikasi *facebook* tidak kalah menarik dengan aplikasi situs jaringan sosial lainnya.<sup>44</sup>

#### **D. Kajian Umum Mengenai Perjudian**

Istilah dan pengaturan perjudian berada didalam KUHP Pasal 303 ayat ( 3 ), berbunyi :

“ Yang disebut permainan judi adalah tiap – tiap permainan, dimana pada umumnya kemungkinan mendapat untung bergantung pada peruntungan belaka, juga karena pemainnya lebih terlatih atau lebih mahir. Disitu termasuk segala peraturan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain – lainnya yang tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba atau bernain, demikian juga segala peraturan lainnya. “

Pasal 1 UU No. 7 Tahun 1974 Tentang Penertiban Perjudian menyatakan bahwa segala macam bentuk perjudian adalah suatu tindak kejahatan, dan Pasal 27 ayat ( 2 ) UU No.11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik menyebutkan larangan kepada setiap orang yang dengan sengaja dan

<sup>43</sup> *Account* adalah simpanan informasi yang menyangkut tentang diriseseorang, biasanya minimal nama dan *password*, sedangkan jika diperlukan data lainnya, disesuaikan dengan fungsi dari sistem tersebut. Data ini misalnya digunakan untuk menentukan hak akses seseorang ke sebuah komputer atau network, untuk mengetahui siapa yang masuk ke dalam sistem tersebut biasanya diperlukan username sehingga dengan demikian bisa mengarahkan identifikasi tentang siapa yang memasuki sistem tersebut.

<sup>44</sup> <http://id-facebook.blogspot.com/2009/02/10-keunggulan-facebook.html>, diakses 18 april 2010.

tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian. Ensiklopedia Indonesia mengartikan judi sebagai suatu kegiatan pertaruhan untuk memperoleh keuntungan dari hasil suatu pertandingan, permainan atau kejadian yang hasilnya tidak dapat diduga sebelumnya.<sup>45</sup> Segala sesuatu didalamnya hanyalah merupakan perkiraan dari perhitungan.

Secara Yuridis ada tiga unsur agar suatu perbuatan dapat dinyatakan sebagai judi.<sup>46</sup> Unsur tersebut adalah :

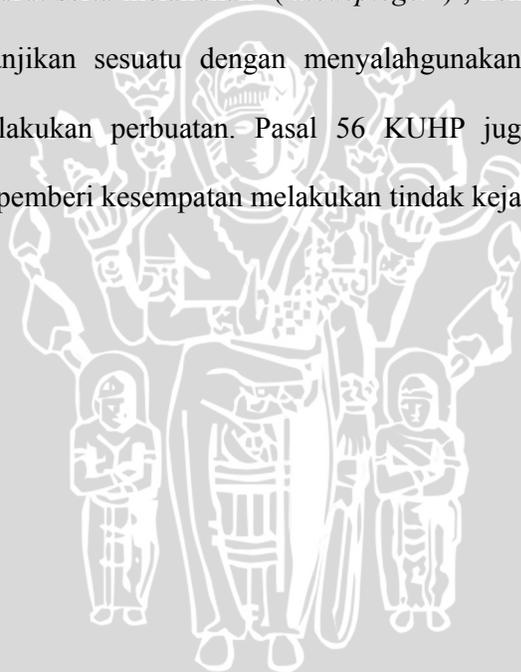
1. Permainan / perlombaan, perbuatan yang dilakukan biasanya berbentuk permainan atau perlombaan. Jadi dilakukan semata-mata untuk bersenang-senang atau kesibukan untuk mengisi waktu senggang guna menghibur hati. Jadi bersifat rekreatif. Namun disini para pelaku tidak harus terlibat dalam permainan. Karena boleh jadi mereka penonton atau orang yang ikut bertaruh terhadap jalannya sebuah permainan atau perlombaan.
2. Untung-untungan, artinya untuk memenangkan permainan atau perlombaan ini lebih banyak digantungkan kepada unsur spekulatif / kebetulan atau untung-untungan. Faktor kemenangan yang diperoleh dikarenakan kebiasaan atau kepintaran pemain yang sudah sangat terbiasa atau terlatih.

<sup>45</sup> Ensiklopedia Nasional Indonesia Op. cit. hal. 474, 2008, [http:// WordPress.com](http://WordPress.com), diakses 22 Maret 2010.

<sup>46</sup>Kartini Kartono mengartikan judi adalah pertaruhan dengan sengaja, yaitu mempertaruhkan satu nilai atau sesuatu yang dianggap bernilai, dengan menyadari adanya risiko dan harapan-harapan tertentu pada peristiwa-peristiwa permainan, pertandingan, perlombaan dan kejadian-kejadian yang tidak / belum pasti hasilnya.

3. Ada taruhan, dalam permainan atau perlombaan ini ada taruhan yang dipasang oleh para pihak pemain atau bandar. Baik dalam bentuk uang ataupun harta benda lainnya. Bahkan kadang istripun bisa dijadikan taruhan. Akibat adanya taruhan maka tentu saja ada pihak yang diuntungkan dan ada yang dirugikan. Unsur ini merupakan unsur yang paling utama untuk menentukan apakah sebuah perbuatan dapat disebut sebagai judi atau bukan.<sup>47</sup>

Subyek perjudian ada berbagai macam jenis, sesuai dengan pasal 55 KUHP mereka adalah yang melakukan / pelaku (*plager*), yang menyuruh melakukan (*doen plegen*), yang turut serta melakukan (*medepleger*), kemudian juga yang memberi atau menjanjikan sesuatu dengan menyalahgunakan wewenang dan penganjur untuk melakukan perbuatan. Pasal 56 KUHP juga menambahkan pemberi bantuan dan pemberi kesempatan melakukan tindak kejahatan.



<sup>47</sup> Ensiklopedia Nasional Indonesia Op. cit. hal. 476, 2008, [http:// WordPress.com](http://WordPress.com), diakses 22 Maret 2010.

### BAB III

## METODE PENELITIAN

#### A. Metode Pendekatan

Penelitian ini menggunakan pendekatan Yuridis Normatif<sup>47</sup> untuk mengkaji kedudukan *game online poker* dalam *facebook* apakah masuk dalam perjudian atau bukan berdasarkan peraturan yang tertulis. Selain itu juga membandingkan pendapat ahli dari literatur, jurnal, koran, dan artikel dari internet sebagai bahan pendekatan untuk menganalisa<sup>48</sup> serta melakukan wawancara kepada para pelaku dan para pihak yang dianggap mengetahui dan mengerti tentang permasalahan yang dikaji.<sup>49</sup> Melalui pendekatan ini maka penulis menggali bahan – bahan hukum , baik yang dipublikasikan maupun yang tidak dipublikasikan dan untuk selanjutnya penulis akan menganalisa dan menyimpulkan permasalahan tersebut berdasarkan data – data yang diperoleh. Pendekatan ini dilakukan dengan jalan menelusuri bahan – bahan pustaka, baik literatur, Undang – Undang, Peraturan – Peraturan yang dikeluarkan Pemerintah dan teori – teori yang ada.

<sup>47</sup>Johnny Ibrahim, **Teori Dan Metode Penelitian Hukum Normatif**, Bayumedia, Malang, 2005, 246 – 249. Pendekatan ini menggunakan Pendekatan Perundang – undangan ( *statute approach* ) yang memiliki ciri – ciri : 1) *Comprehensive* ( norma – norma hukum yang ada di dalamnya terkait antara satu dengan lain secara logis ), 2) *All-inclusive* ( kumpulan norma hukum tersebut cukup mampu menampung permasalahan hukum yang ada, sehingga tidak akan ada kekurangan hukum ), 3) *Systematic* ( di samping bertautan antara satu dengan yang lain, norma – norma hukum tersebut juga tersusun secara hierarkis. Selain pendekatan tersebut dalam penelitian hukum normatif juga digunakan beberapa pendekatan lain, yaitu : Pendekatan Konsep ( *conceptual approach* ), Pendekatan Analitis ( *analytical approach* ), Pendekatan Perbandingan ( *comparative approach* ), Pendekatan Historis ( *historical approach* ), Pendekatan Filsafat ( *philosophical approach* ), Pendekatan Kasus ( *case approach* ).

<sup>48</sup> Metode penelitian dengan pendekatan perbandingan disebut *comparative approach* yaitu membandingkan pendapat ahli untuk melihat suatu masalah.

<sup>49</sup> Teknik wawancara atau pengambilan sampel dengan memilih pihak yang dianggap mengetahui mengenai permasalahan disebut *persuasive sample*.

## B. Jenis dan Sumber Data

### 1. Bahan Hukum Primer

Berupa Peraturan Perundang – undangan dan Literatur yang terkait dengan perjudian dan *game online* yang mendasari berlakunya hukum dalam penelitian ini antara lain .<sup>50</sup>

- 1) KUHP ( Kitab Undang – undang Hukum Pidana).
- 2) Undang – Undang Republik Indonesia No. 11 Tahun 2008 tentang Infoermsi dan Transaksi Elektronik.
- 3) Undang – Undang Republik Indonesia No. 7 Tahun 1974 tantang Penertiban Perjudian.

### 2. Bahan Hukum Sekunder

Berupa bahan pendukung dari bahan hukum primer sehingga dapat membantu analisa yang lebih mendalam, meliputi :<sup>51</sup>

- 1) Penjelasan atas Undang - Undang Republik Indonesia No. 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.
- 2) Penjelasan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 9 Tahun 1981 tentang Pelaksanaan Undang – Undang No. 7 tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian.
- 3) Literatur berupa buku – buku yang berisi teori – teori dan pendapat ahli hukum.

<sup>50</sup> Bahan Hukum primer adalah data utama yang digunakan untuk mengkaji permasalahan.

<sup>51</sup> Bahan Hukum skunder adalah data yang diperoleh dari studi pustaka atas berbagai penelitian yang ada sebelumnya yang dapat berbentuk laporan penelitian seperti skripsi dan buku-buku literatur serta semua komponen tersebut. tentunya relevan dengan tema yang ada dalam penelitian. Dikutip dari **Hukum dan Penelitian hukum** oleh Abdulkadir Muhamad, PT Citra aditya bakti,Bandung,2004, hlm. 54.

- 4) Karya tulis dalam bentuk jurnal hukum, skripsi dan laporan penelitian yang relevan dengan *cyber crime*.<sup>52</sup>
- 5) Artikel dalam jurnal hukum di internet.

### 3. Bahan Hukum Tersier

Berupa bahan yang memberikan petunjuk maupun penjelasan untuk membantu bahan hukum primer dan skunder, yaitu :

- 1) Wawancara dan pemberian kuesioner kepada responden para pemain *game online poker* dalam *facebook* khususnya Mahasiswa Universitas Brawijaya Malang.<sup>53</sup>
- 2) Kamus Hukum.
- 3) Kamus Bahasa Indonesia dan Inggris.

### C. Metode Penelusuran Bahan Hukum

Penelitian ini dilakukan dengan metode penelusuran informasi yuridis, melalui studi kepustakaan dan studi dokumentasi. Metode penelusuran bahan hukum ini dilakukan dalam bentuk kajian terhadap literatur, dokumen – dokumen, karya ilmiah dan berita pada internet. Bahan hukum primer didapat dengan cara menggali dokumen – dokumen serta peraturan perundang – undangan yang berkaitan dengan penelitian ini. Sedangkan bahan hukum skunder didapat dengan cara mengutip penjelasan dari peraturan perundang - undangan yang terkait,

<sup>52</sup> *Cyber Crime* adalah kejahatan dimana tindakan kriminal hanya bisa dilakukan dengan menggunakan teknologi *cyber* dan terjadi di dunia *cyber* atau di dunia maya yaitu dengan melalui internet.

<sup>53</sup> Wawancara terhadap responden dilakukan secara langsung menggunakan teknik wawancara bebas dengan menggunakan pedoman wawancara dan pemberian kuesioner dengan tujuan untuk mengetahui pendapat para pemain terhadap *game online poker* dalam *facebook* .

menelusuri pendapat para ahli hukum yang ada di dalam literatur, jurnal mengenai asas – asas hukum dan tindak pidana serta melalui akses internet untuk tulisan dalam artikel – artikel hukum. Untuk bahan hukum tersier didapat dengan memilih narasumber yang dianggap berkompeten dengan *game online poker* dalam *facebook*. Studi ini mempunyai maksud untuk mendapatkan landasan dari teori yang ada guna mendukung analisa penelitian. Setelah sumber data dipeoleh dan dikumpulkan melalui proses identifikasi, kemudian melalui pemikiran yang logis dapat ditarik suatu kesimpulan untuk mendapatkan data yang konkret.

#### **D. Teknik Analisa Bahan Hukum**

##### 1) Deskriptif<sup>54</sup>

Yaitu menganalisis data dimana data yang diperoleh dari hasil penalitian bahan hukum diolah dan disusun secara sistematis dan diuraikan, sehingga diperoleh gambaran yang jelas dan lengkap tentang obyek penalitian.

##### 2) Kualitatif<sup>55</sup>

Data yang diperoleh dari hasil penalitian dipisah – pisahkan, diambil yang memiliki *relevance* dengan permasalahan untuk kemudian dikaji lebih lanjut dan disusun secara sistematis, sehingga diperoleh kesimpulan.

#### **E. Definisi Konseptual**

- 1) Kajian Yuridis adalah sebuah pentelaahan mengenai suatu masalah dengan mengkajinya berdasarkan Peraturan Perundang – undangan.

<sup>54</sup> Menjelaskan dengan cara menguraikan data secara sistematis dan terstruktur untuk mendapatkan gambaran yang jelas mengenai objek yang dikaji.

<sup>55</sup> Mengolah dan mendiskripsikan data untuk mendapatkan data yang relevan, untuk kemudian dikaji secara mendalam untuk memperoleh kesimpulan.

- 2) *Game Online* adalah sebuah permainan (games) yang dimainkan di dalam suatu jaringan (baik LAN maupun Internet).
- 3) *Poker* adalah salah satu jenis permainan dengan menggunakan kartu yang dimainkan oleh beberapa pemain dan dibantu oleh seorang pembagi kartu dan penata taruhan.
- 4) *Facebook* adalah situs web jejaring sosial yang digunakan sebagai sarana konektivitas.
- 5) *Cyber Crime* adalah kejahatan dimana tindakan kriminal hanya bisa dilakukan dengan menggunakan teknologi *cyber* dan terjadi di dunia *cyber* atau di dunia maya yaitu dengan melalui internet.
- 6) Perjudian adalah tiap – tiap permainan, dimana pada umumnya kemungkinan mendapat untung bergantung pada peruntungan belaka, juga karena pemainnya lebih terlatih atau lebih mahir. Disitu termasuk segala pertarungan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain – lainnya yang tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala peraturan lainnya.

## BAB IV

### PEMBAHASAN

Syarat utama untuk dapat masuk dan menggunakan situs jejaring sosial *facebook* adalah harus mendaftarkan dan membuat *account* yang merupakan beranda pribadi bagi pengguna. Sebelum proses pendaftaran, calon pengguna harus memiliki alamat *e-mail* yang menjadi ketentuan agar mendapatkan *acceptacy* dari program *facebook* dan menerima pemberitahuan bahwa pendaftaran telah di verifikasi. Berikut ini adalah mekanisme dan cara pendaftaran *facebook* :

#### A. Mekanisme Pembuatan (*account*) *Facebook*

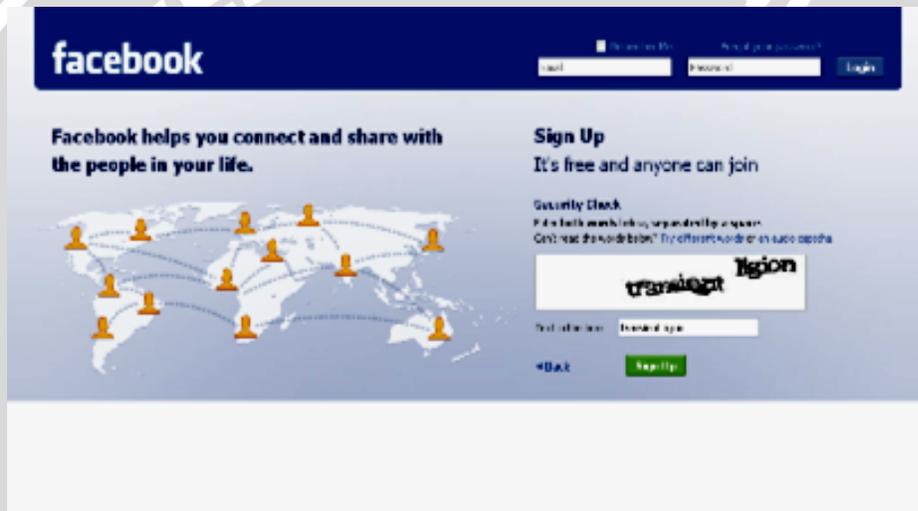
- 1) Masuk ke halaman muka *facebook*.
- 2) Bertemu dengan 5 kolom bertajuk *Sign Up - it's free and anyone can join?* klik *Ok*, isi kolom tersebut.
- 3) Isi nama lengkap di kolom *Full Name*.
- 4) Alamat *e-mail* (Yang digunakan) di kolom *Your Email*.
- 5) *Password* yang diinginkan di kolom *New Password*.
- 6) Jenis kelamin di *I Am, Male* untuk laki - laki dan *Female* untuk perempuan
- 7) Tanggal lahir di *birthday*.
- 8) Klik *Sign Up*.
- 9) Setelah mengklik *sign up*, program akan memberikan sebuah *captcha*, atau *image verification*.<sup>56</sup>

<sup>56</sup> Brian Gardner, <http://www.wordpress.com/download/> belajar cara membuat account facebook, diakses 12 Juni 2010. Tujuan imege verification adalah sebagai suatu metoda untuk memastikan apakah anda benar - benar manusia atau hanya *spambot*, program *spamming*. Sekarang, perhatikan tulisan acak yang tertera, lalu tuliskan di kolom *Text in the box*. Klik *sign up* lagi *Security Check*, memastikan anda adalah manusia. Ketikkan dalam *boks* tulisan acak yang anda lihat. Apabila sudah masuk *account email* anda, dan sudah menerima *e-mail verifikasi* dari *facebook*, maka buka emailnya dan klik link yang diberikan pada *e-mail* tersebut. Pengguna akan dibawa ke sebuah

Agar lebih jelas mengenai pembuatan *account* baru atau pendaftaran awal bagi para calon pengguna *facebook* terkait dengan bagian – bagian atau perintah mana yang harus diisi dengan benar agar bisa diterima dan dipertanggung jawabkan dapat dilihat pada gambar – gambar berikut ini :

**Bagan / gambar IV.1**

( *Sign up* atau kesediaan bergabung pada *facebook* )



halaman *facebook* dan *Account facebook* sudah jadi. *Facebook* berusaha membuat aplikasinya senyaman mungkin digunakan. Maka dari itu, halaman pertama yang dijumpai adalah halaman *getting started* panduan memulai untuk *facebook*. Pastikan usia pengguna adalah diatas 17 tahun, apabila belum mencapai usia tersebut maka akan muncul peringatan sebagai berikut :



( Pengisian biodata pada tahap pendaftaran )



**Daftar**  
Gratis dan siapa saja bisa bergabung

Nama Depan:

Nama Belakang:

Email Anda:

Kata sandi Baru:

Saya seorang:

Tanggal Lahir:

Mengapa saya perlu mengisinya?

Dengan mengklik Daftar, Anda menyatakan telah membaca dan menyetujui Ketentuan Penggunaan dan Kebijakan Privasi.

( Pemeriksaan keamanan atau bagian *verification* )



**Daftar**  
Gratis dan siapa saja bisa bergabung

**Pemeriksaan Keamanan**  
Masukkan **kedua kata** di bawah, **pisahkan dengan spasi**.  
Tidak bisa membaca kata-kata di bawah ini? Coba kata yang lain atau audio captcha.



Tulisan di dalam kotak:

#### A.1. Memulai Aktifitas di *Facebook*

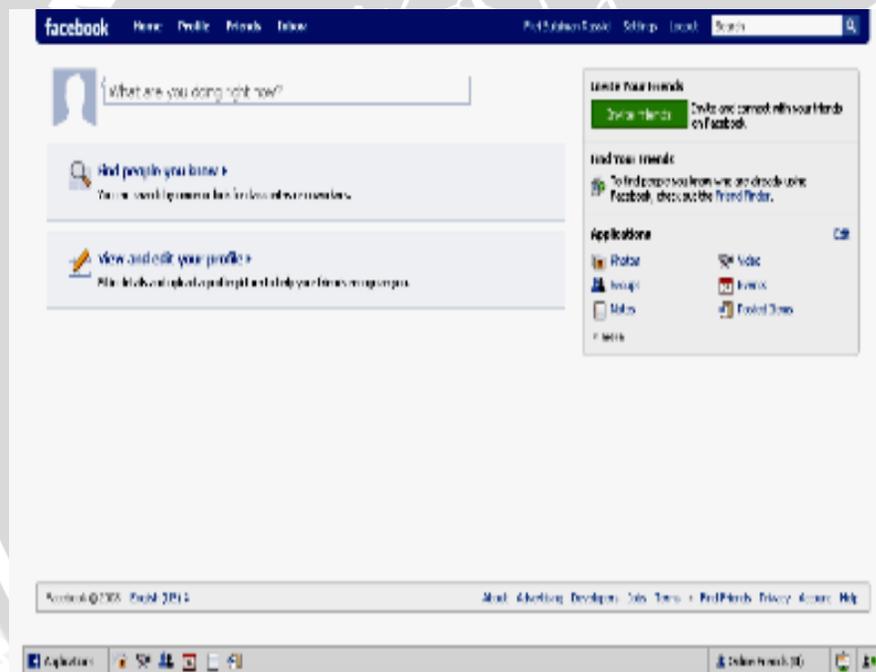
- 1) Pengguna dihadapkan dengan fitur "*import friend*" dari *account e-mail* pribadi, tulis alamat *e-mail* dan *password* pribadi.

- 2) Pengguna dihadapkan dengan *form Fill Out Your Profile Info*. Isi informasi mengenai sekolah, universitas, dan tempat kerja.
- 3) Pengguna akan diberikan *form* kosong untuk memilih *network*. Klik *link other countries* di bawah kolom, lalu pilih Indonesia. Klik Join.<sup>57</sup>

Berkaitan dengan aktifitas utama yang dimulai dalam *facebook* baru, yaitu untuk mencari teman dan membuka jaringan dapat dilihat pada gambar dibawah ini :

#### Bagan / gambar IV.2

( Beranda untuk pencarian teman / hubungan )



<sup>57</sup> Untuk no. 1 ( satu ) jika pengguna enggan, lewati saja dengan menekan link **skip this step** di bawah. Untuk no. 2 ( dua ) hal tersebut akan memudahkan fitur "*friend finder*" nantinya. Kemudian untuk No. 3 ( tiga ) *Network* di *facebook* merupakan *fitur* pembagian yang serius, jadi pergunkan dengan seharusnya.

## B. Asas - Asas ( Hukum Pidana )

### B.1. Asas Hukum

Pada hakekatnya sasaran studi ilmu hukum adalah kaedah yang didalamnya terdapat asas – asas hukum yang lazimnya diartikan sebagai peraturan, baik tertulis maupun tidak tertulis, yang mengatur bagaimana seharusnya kita berbuat atau tidak berbuat agar kepentingan kita terlindungi dari gangguan atau serangan.<sup>58</sup> Akan tetapi terjadinya benturan kepentingan antar manusia sangatlah mungkin mengingat urusannya yang berbeda – beda, oleh karena itu untuk mengatur kepentingan antar individu dengan individu, antar individu dengan kelompok, antar kelompok dengan kelompok, antar individu dengan pemerintah dan antar kelompok dengan pemerintah perlu dibuat hukum yang berdasarkan asas hukum.<sup>59</sup> Dari beberapa pendapat ahli, dapat ditarik kesimpulan bahwa asas hukum bukan merupakan hukum konkrit, melainkan merupakan pikiran dasar yang umum dan abstrak, atau merupakan latar belakang peraturan konkrit yang terdapat dalam dan di belakang setiap sistem hukum yang terjelma dalam peraturan perundang – undangan dan putusan hakim yang merupakan hukum positif dan dapat ditemukan dengan mencari sifat – sifat atau ciri – ciri yang umum dalam peraturan konkrit tersebut.<sup>60</sup>

<sup>58</sup> Sudikno Mertokusumo, **Penemuan Hukum ( sebuah pengantar )**, Liberty Yogyakarta, Yogyakarta, 2006, hlm. 4. Pengertian kaedah hukum meliputi asas – asas hukum, kaedah hukum dalam arti sempit atau nilai ( norm ) dan peraturan hukum konkrit. Kaedah hukum dalam arti luas tersebut berhubungan satu sama lain dan merupakan satu sistem, sistem hukum.

<sup>59</sup> Mochtar Kusumaatmadja dan B. Arief Shidharta, **Pengantar Ilmu Hukum ( suatu pengenalan pertama ruang lingkup berlakunya ilmu hukum ) Buku I**, P.T. Alumni, Bandung, 2000, hlm. 16 – 17. Hukum yang menyangkut kepentingan umum ( publik ) dan menyangkut negara dan penyelenggaraan pemerintahan dinamakan **hukum publik**, sedangkan hukum yang mengatur hubungan di antara orang perorangan dinamakan **hukum perdata atau hukum sipil**. Perbedaan lain adalah hukum tertulis ( misal : Undang – undang ) dan hukum tidak tertulis ( misal : hukum kebiasaan ).

<sup>60</sup> Sudikno Mertokusumo, *op. cit.*, hlm. 5 – 6. Beberapa pendapat ahli yang dimaksud diatas adalah : Belleforid ( dalam **Notoamidjojo, 1975 : 49** ) berpendapat bahwa asas hukum adalah norma dasar yang dijabarkan dari hukum positif dan yang oleh ilmu hukum tidak dianggap berasal dari

Ada dua landasan yang terdapat dalam asas hukum, yang pertama adalah asas hukum berakar dalam kenyataan masyarakat dan kedua pada nilai – nilai yang dipilih sebagai pedoman oleh kehidupan bersama. Penyatuan faktor riil dan idiil tersebut merupakan fungsi asas hukum. Selain itu asas hukum mempunyai fungsi dalam hukum dan dalam ilmu hukum, dalam hukum fungsi itu adalah bersifat mengesahkan dan mempunyai pengaruh normatif dan mengikat para pihak. Bersifat mengesahkan karena mendasarkan eksistensinya pada rumusan oleh pembentuk undang – undang dan hakim, disamping itu ada fungsi lain yaitu melengkapi sistem hukum ( membuat sistem hukum luwes ). Sedangkan dalam mempelajari ilmu hukum, asas hukum mempermudah dan memberi ikhtisar. Asas hukum dalam ilmu hukum hanya bersifat mengatur dan eksplikatif.<sup>61</sup> Oleh karena sifatnya yang abstrak tersebut, maka peraturan hukum pada umumnya tidak dituangkan dalam peraturan atau pasal yang konkrit. Kalau peraturan hukum konkrit itu dapat secara langsung diterapkan kepada peristiwa konkrit, maka asas hukum karena bersifat abstrak tidak dapat diterapkan secara langsung kepada

---

aturan – aturan yang lebih umum. Asas hukum umum itu merupakan pengendapan hukum positif dalam suatu masyarakat. Sedangkan van Eikema Hommes ( dalam **Notoamidjojo, 1975 : 49** ) mengatakan bahwa asas hukum itu tidak boleh dianggap sebagai norma – norma hukum yang konkrit, akan tetapi perlu dipandang sebagai dasar – dasar umum atau petunjuk – petunjuk bagi hukum yang berlaku. Pembentukan hukum praktis perlu berorientasi pada asas – asas hukum tersebut. Dengan kata lain asas hukum ialah dasar – dasar atau petunjuk arah dalam pembentukan hukum positif. Lain lagi yang dikemukakan van der Velden ( **1988 : 160** ) yang mengatakan bahwa asas hukum adalah tipe putusan tertentu yang dapat digunakan sebagai tolak ukur untuk menilai situasi atau digunakan sebagai pedoman berperilaku. Asas hukum didasarkan atas suatu nilai atau lebih yang menentukan situasi yang bernilai yang harus direalisasikan. Kemudian menurut Scholten ( **1934 : 84** ) asas hukum adalah kecenderungan – kecenderungan yang disyaratkan oleh pandangan kesesuaian kita pada hukum, merupakan sifat – sifat umum dengan segala keterbatasannya sebagai pembawaan yang umum itu, tetapi yang tidak boleh tidak harus ada. Jika dibandingkan dengan Scholten dalam ( **G.J. Scholten, 1949 : 402** ), berarti menunjuk pada kesamaan – kesamaan yang konkrit itu dengan menjabarkan peraturan hukum konkrit menjadi peraturan umum yang karena menjadi umum sifatnya tidak dapat diterapkan secara langsung pada peristiwa konkrit. Asas hukum dikemukakan dalam hukum positif. Jadi asas hukum sebagai pikiran dasar peraturan konkrit pada umumnya bukan tersurat melainkan tersirat dalam kaedah atau peraturan hukum konkrit.

<sup>61</sup>*Ibid.*, hlm 6. Asas hukum tidak hanya mempengaruhi hukum positif, tetapi dalam banyak hal juga menciptakan satu sistem, sesuatu yang tidak akan ada tanpa asas itu.

peristiwa konkrit. Dikaitkan dengan permasalahan *game online* poker dalam *facebook* asas hukum adalah sebagai acuan untuk hukum positif bahwa untuk menjerat suatu perbuatan haruslah sudah diatur dalam Undang – undang atau aturan hukum. Selain itu juga untuk menentukan mengenai peraturan mana yang akan digunakan dan memiliki kedudukan yang lebih tinggi, sejajar atau saling melengkapi antara peraturan yang satu dan yang lain.

## B.2. Hukum Pidana

Hukum pidana adalah hukum yang mengatur tentang pelanggaran – pelanggaran dan kejahatan – kejahatan terhadap kepentingan umum, perbuatan mana diancam dengan hukuman yang merupakan suatu penderitaan atau siksaan.<sup>62</sup> Dapat diartikan juga, hukum Pidana adalah bagian dari keseluruhan hukum yang berlaku di suatu negara, yang mengadakan dasar – dasar dan aturan – aturan untuk :

- 1) Menentukan perbuatan – perbuatan mana yang tidak boleh dilakukan, yang dilarang, dengan disertai ancaman atau sanksi yang berupa pidana tertentu bagi barang siapa melanggar larangan tersebut.
- 2) Menentukan kapan dan dalam hal – hal apa kendala mereka yang telah melanggar larangan – larangan itu dapat dikenakan atau dijatuhi pidana sebagaimana yang telah diancamkan.

<sup>62</sup> C.S.T. Kansil, **Pengantar Ilmu Hukum dan Tata Hukum Indonesia**, Balai Pustaka, Jakarta, 1989, hlm. 257. Penderitaan atau siksaan dapat diartikan sebagai hukuman, adapun hukuman memiliki beberapa macam jenis. Menurut pasal 10 KUHP, hukuman atau pidana terdiri atas : 1) Pidana pokok ( utama ) : a. Pidana mati, b. Pidana penjara ( pidana seumur hidup dan pidana penjara selama waktu tertentu setinggi – tingginya 20 tahun dan sekurang – kurangnya 1 tahun ), c. Pidana kurungan, sekurang – kurangnya 1 hari dan setinggi – tingginya 1 tahun, d. Pidana denda, e. Pidana tutupan. 2) Pidana tambahan : a. Pencabutan hak – hak tertentu, b. Perampasan ( penyitaan ) barang – barang tertentu, c. Pengumuman keputusan hakim. Hukuman – hukuman tersebut dipandang perlu agar kepentingan umum dapat lebih baik terjamin keselamatannya.

- 3) Menentukan dengan cara bagaimana pengenaan pidana itu dapat dilaksanakan apabila ada orang yang disangka telah melanggar larangan tersebut.<sup>63</sup>

Dari pendapat diatas dapat dipisahkan menjadi 2 ( dua ) bagian yang menjadi dasar hukum pidana yaitu perbuatan yang memenuhi syarat – syarat tertentu dan pidana, perbuatan yang memenuhi syarat – syarat tertentu adalah perbuatan yang dilakukan oleh seorang yang memungkinkan dijatuhi pidana dan yang dimaksud pidana adalah penderitaan yang disengaja dibebankan oleh negara kepada orang yang melakukan perbuatan yang dilarang ( tindak pidana ).<sup>64</sup> Hukum pidana dapat dipandang dari 2 ( dua ) sudut pandang yaitu :

- 1) Hukum pidana dalam arti objektif ( *ius poenale* ).

<sup>63</sup> Moeljatno, **Asas – Asas Hukum Pidana**, PT. Rineka Cipta, Jakarta, 2002, hlm. 1. Definisi dari para ahli hukum yang lainnya terdapat dalam hlm. 7 – 8, yaitu: Pompe, Utrecht, Nederland dalam **Handboek Nederlands Strafrecht 4e dr. 1953** “Hukum pidana adalah semua aturan – aturan hukum yang menentukan terhadap perbuatan – perbuatan apa seharusnya dijatuhi pidana, dan apakah macamnya pidana itu”, sedangkan Simons (Utrechth) dalam buku **Leer boek Nederlands Strafrecht 1973** memberikan definisi sebagai berikut: “Hukum pidana adalah kesemuanya perintah – perintah dan larangan – larangan yang diadakan oleh negara dan yang diancam dengan suatu nestapa ( pidana) barang siapa yang tidak mentaatinya, kesemuanya aturan – aturan untuk mengadakan (menjatuhi) dan menjalankan pidana tersebut” dan Van Hamel dalam buku **Inlending Studie Ned. Strafrecht 1927**, yang berbunyi: Hukum pidana adalah semua dasar – dasar dan aturan – aturan yang dianut oleh suatu negara dalam menyelenggarakan ketertiban hukum (*rechtsorde*) yaitu dengan melarang apa yang bertentangan dengan hukum dan mengenakan uatu nestapa kepada yang melanggar larangan – larangan tersebut”. Kemudian definisi dari Mezger dalam **Asas – asas Hukum Pidana** oleh Masruchin Rubai, hlm.1 yang berpendapat bahwa hukum pidana adalah sebagai aturan hukum, yang mengikatkan kepada suatu perbuatan yang memenuhi syarat – syarat tertentu suatu akibat yang berupa pidana. Jadi menurut pendapat - pendapat tersebut pada dasarnya hukum pidana berpokok pada 2 hal yaitu : 1) Perbuatan yang memenuhi syarat – syarat tertentu, 2) Pidana. Saya lebih setuju kepada pendapat Andi Zaenal Abidin dalam bukunya yang berjudul **Asas – Asas Hukum Pidana ( Bagian Pertama )**, PT. Alumnii, Bandung, 1987, hlm. 1. Yang berpendapat bahwa hukum pidana bermakna jamak, dalam arti objektif yang sering juga disebut *jus poenale* meliputi : perintah dan larangan, ketentuan terhadap pelanggaran ( mengenai sanksi ), ruang lingkup mengenai wilayah dan waktu. Kemudian dalam arti subjektif yang lazim disebut *jus puniendi* adalah meliputi : penyidikan, penyidikan lanjutan, penuntutan, penjatuhan, dan pelaksanaan pidana ( Hazewinkel-Suringa, 1973:3).

<sup>64</sup> Masruchin Rubai, **Asas – asas Hukum Pidana**, UM Press, Malang, 2001, hlm. 1. Jenis – jenis pidana dirumuskan dalam pasal 10 KUHP yang terdiri atas : 1) Pidana Pokok : Pidana mati, Pidana penjara, Pidana kurungan, Pidana denda dan pidana tutupan, 2) Pidana Tambahan : Pencabutan hak – hak tertentu, Perampasan barang – barang tertentu dan Pengumuman putusan hakim. Dalam pidana modern, pidana juga meliputi tindakan tata tertib ( *maatregel* ).

2) Hukum pidana dalam arti subjektif ( *ius puniendi* ).<sup>65</sup>

*Ius poenale* dibagi menjadi hukum pidana materiil dan formil, hukum pidana materiil berisikan peraturan – peraturan tentang perbuatan yang diancam pidana, sedangkan hukum pidana formil adalah sejumlah peraturan tentang tata cara negara mempergunakan haknya untuk melaksanakan pidana atau bisa juga disebut hukum acara pidana.<sup>66</sup> Dari uraian tersebut, jelaslah bahwa hak negara untuk memidana haruslah berdasarkan hukum pidana materiil, dan karena itu adanya Kitab Undang – undang Hukum Acara Pidana ( KUHAP ) memungkinkan berlakunya hukum pidana materiil dalam kenyataan. Kedua bidang hukum itu berhubungan erat, yang pertama menentukan apa yang dilarang dan diperintahkan untuk dilakukan dan yang kedua menentukan pedoman dan cara menemukan perbuatan ( dan pembuatnya ) itu.<sup>67</sup> Didalam pelaksanaannya hukum pidana menganut beberapa asas hukum sebagai landasan umum dan pedoman untuk menentukan dasar aturan mana yang dipergunakan. Jadi bisa diambil kesimpulan,

<sup>65</sup> *Ibid.*, hlm 2. *Ius poenale* adalah sejumlah peraturan yang mengandung larangan – larangan atau keharusan – keharusan yang disertai ancaman – ancaman pidana terhadap orang yang melanggarnya. Sedangkan *Ius puniendi* adalah peraturan – peraturan yang mengatur hak negara dan alat kelengkapan negara untuk mengancam atau mengenakan pidana terhadap perbuatan tertentu.

<sup>66</sup> *Ibid.*, hlm 2. Mengenai arti hukum pidana materiil dan formil, sala lebih setuju dengan urain **Simons ( 1937 : 2-3)**, yang menyatakan, bahwa hukum pidana materiil mengandung petunjuk – petunjuk dan uraian tentang *strafbare feiten* ( delik; perbuatan pidana; tindak pidana ) peraturan tentang syarat – syarat *trafbaarheid* ( hal dapat dipidananya seseorang ), penunjukan orang yang dapat dipidana dan ketentuan tentang pidananya; ia menetapkan siapa dan bagaimana orang itu dapat dipidana. Hukum pidana formil, menurut Simon mengatur tentang negara dengan perantara para pejabatnya menggunakan haknya untuk memidana, dan dengan demikian mengandung hukum acara pidana. Yang dimaksud Simon *strafbaarheid* ialah penetapan orang – orang yang dapat dipertanggung jawabkan ( **Van Hattum, 1953: 1 : 48**).

<sup>67</sup> A. Zainal Abidin Farid, **Hukum Pidana ( I )**, Sinar Grafika, Jakarta, 1995, hlm. 2 – 3. Suatu negara hukum atau yang berdasarkan rule of law tidak lah cukup memiliki Kitab Undang – undang Hukum Acara Pidana yang menjamin hak – hak sosial manusia belaka, tetapi harus mempunyai kitab undang – undang hukum pidana dan/atau hukum pidana tertulis lain ataupun hukum pidana tak tertulis yang tidak boleh bertentangan dengan prinsip dan asas negara hukum atau *rule of law*. Dinegara yang secara formil tidak menerima asas legalitas seperti Australia, Inggris dan lain – lain, jiwa dan semangat asas legalitas terbenih didalam putusan – putusan pengadilan, sakalipun hanya berdasarkan hukum tak tertulis. Kejahatan haruslah plainly for bidden by the law ( **L.B. Curzon, 1973: 7** ) seperti diungkapkan oleh hakim **Stephen L.J. pada tahun 1884**.

bahwa hukum pidana itu bukanlah suatu hukum yang mengandung norma – norma yang baru, melainkan hanya mengatur tentang pelanggaran – pelanggaran dan kejahatan – kejahatan terhadap norma – norma hukum yang mengenai kepentingan umum.<sup>68</sup> *Game online* poker dalam *facebook* dapat masuk dalam ruang lingkup hukum pidana apabila unsur – unsur perbuatan yang diancam pidana terkait pelanggaran dan kejahatan dapat dimasukkan didalamnya.<sup>69</sup>

### B.2.1. Asas Legalitas

Asas Legalitas (*nullum delictum nula poena sine praevia lege poenali*)

terdapat dalam Pasal 1 ayat ( 1 ) KUHP yang memiliki arti bahwa tidak dapat dipidana seseorang kecuali atas perbuatan yang dirumuskan dalam suatu aturan perundang-undangan yang telah ada terlebih dahulu.<sup>70</sup> Catatan sejarah asas ini dirumuskan dengan teori : “*vom psychologishen zwang* (paksaan psikologis)” dimana *adagium nullum delictum nulla poena sine praevia lege poenali* mengandung tiga prinsip dasar yaitu :

- *Nulla poena sine lege* (tiada pidana tanpa undang-undang).

<sup>68</sup> C.S.T. Kansil, *op. cit.*, hlm. 257 – 258. Adapun yang termasuk kepentingan umum ialah : 1) Badan dan peraturan perundangan negara ( Lembaga – lembaga Negara, Pejabat Negara, Pegawai Negeri, Undang – Undang, Peraturan Pemerintah ), 2) Kepentingan hukum tiap manusia ( jiwa, raga/tubuh, kemerdekaan, kehormatan, dan hak milik/harta benda). Mengenai pelanggaran dan kejahatan ada suatu perbedaan sebagai berikut : **pelanggaran** ialah mengenai hal – hal kecil atau ringan, yang diancam dengan hukuman denda ( misal: pengandara yang tidak memiliki Surat Izin Mengemudi ( SIM ), tidak memakai helem dan sebagainya ), sedangkan **kejahatan** ialah mengenai soal – soal besar, seperti : pembunuhan, penganiayaan, penghinaan, pencurian, dan sebagainya.

<sup>69</sup> Hal tersebut tergantung dari analisa mengenai perbuatan dan niat pembuatnya ( pelaku ) apakah sesuai dengan unsur – unsur tindak pidana atau tidak.

<sup>70</sup> Moeljatno, *op. cit.*, hlm. 25. Moeljatno menjelaskan inti pengertian yang dimaksud dalam asas legalitas yaitu : a) Tidak ada perbuatan yang dilarang dan diancam dengan pidana kalau hal itu terlebih dahulu belum dinyatakan dalam suatu aturan undang-undang. Hal ini dirumuskan dalam Pasal 1 ayat (1) KUHP. b) Untuk menentukan adanya perbuatan pidana tidak boleh digunakan analogi, akan tetapi diperbolehkan penggunaan penafsiran ekstensif. c) Aturan-aturan hukum pidana tidak berlaku surut. Asas adalah sebuah pondasi dasar yang digunakan untuk menentukan suatu aturan atau hukum. Bandingkan dengan pengertian Asas Legalitas dalam Rancangan Undang – Undang KUHP yang terdapat dalam pasal 1 ayat 1 sebagai berikut : “Tiada seorangpun dapat dipidana atau dikenakan tindakan, kecuali perbuatan yang dilakukan telah ditetapkan sebagai tindak pidana dalam peraturan perundang-undangan yang berlaku pada saat perbuatan itu dilakukan”.

- *Nulla Poena sine crimine* (tiada pidana tanpa perbuatan pidana).
- *Nullum crimen sine poena legali* (tiada perbuatan pidana tanpa undang-undang pidana yang terlebih dulu ada).<sup>71</sup>

*Adagium* ini menganjurkan supaya dalam menentukan perbuatan-perbuatan yang dilarang di dalam peraturan bukan saja tentang macamnya perbuatan yang harus dirumuskan dengan jelas, tetapi juga macamnya pidana yang diancamkan. Karena menggunakan cara demikian maka orang yang akan melakukan perbuatan yang dilarang itu telah mengetahui terlebih dahulu pidana apa yang akan dijatuhkan kepadanya jika betul-betul melakukan perbuatan tersebut, sehingga dalam batin orang itu akan mendapat tekanan untuk tidak berbuat.<sup>72</sup> Inti dari ketentuan ini adalah :

- 1) Ketentuan hukum pidana harus tertulis (dirumuskan dalam Undang-Undang).<sup>73</sup>
- 2) Ketentuan hukum pidana tidak berlaku surut (retro aktif).<sup>74</sup>

<sup>71</sup> Anslm Von Feuerbach, <http://www.ziddu.com/download/4460016/Asas2HkPidana.rtf.html>, diakses 22 Mei 2010. dirumuskan oleh Von Feuerbach ( 1775 – 1833 ).

<sup>72</sup> Apabila pelaku tetap melakukan perbuatan yang dilarang, maka dipandang dia menyetujui pidana yang akan dijatuhkan kepadanya dan siap menerima *konsekuensi* yang akan dijatuhkan. Pendapat ini dikuatkan oleh Schaffmeister dan Heijder yang merinci asas ini dalam pokok-pokok pikiran sebagai berikut : tidak dapat dipidana kecuali ada ketentuan pidana berdasar peraturan perundang-undangan (formil), tidak diperkenankan Analogi (pengenaan suatu undang-undang terhadap perbuatan yang tidak diatur oleh undang-undang tersebut), tidak dapat dipidana hanya berdasarkan kebiasaan (Hukum tidak tertulis), tidak boleh ada perumusan delik yang kurang jelas (lex Certa), tidak boleh Retroaktif (berlaku surut), tidak boleh ada ketentuan pidana diluar Undang-undang, penuntutan hanya dilakukan berdasarkan atau dengan cara yang ditentukan undang-undang. Pendapat ini sama dengan 7 aspek asas legalitas yang dikemukakan D. Schaffmeister, N. Keijzer dan Sutorius, *Ibid.*, hlm 6 - 7.

<sup>73</sup> Konsekuensi dari hukum pidana harus tertulis : 1) Suatu perbuatan yang tidak dicantumkan sebagai tindak pidana dalam undang-undang tidak dapat dipidana, 2) Dalam hukum pidana tidak boleh dilakukan penafsiran analogi, artinya memperluas berlakunya suatu peraturan dengan mengabstraksikan ratio suatu peraturan dan kemudian mengetarapkan kepada perbuatan konkrit yang tidak diatur dalam undang-undang.

<sup>74</sup> Sedangkan inti dari Asas Legalitas pada **Rancangan Undang – Undang KUHP** adalah : 1) Asas ini menentukan bahwa suatu perbuatan hanya merupakan tindak pidana apabila ditentukan demikian oleh atau didasarkan pada undang-undang, 2) Ketentuan pidana tidak berlaku surut demi mencegah kesewenang-wenangan penegak hukum dalam menuntut dan mengadili seseorang yang dituduh melakukan suatu tindak pidana.

Keberadaan *game online* poker dalam *facebook* mulai marak dan menjadi masalah sekitar pertengahan tahun 2009, ini memungkinkan peraturan tertulis untuk menjatuhnya adalah sudah ada dan hukum tidak berlaku retro aktif karena KUHP dan UU No.11 Tahun 2008 tentang ITE sudah ada sebelum permasalahan timbul sehingga asas legalitas dapat terpenuhi dan tidak ada kekosongan hukum untuk masalah tersebut. Pengecualian asas legalitas terdapat dalam hukum *transitoir* ( peralihan ) yang mengatur tentang lingkungan kuasa berlakunya undang – undang menurut waktu ( *sphere of time, tijdsgebied* ) yang terdapat dalam Pasal 1 ayat ( 2 ) KUHP yang berbunyi : “ Bilamana perundang – undangan diubah setelah waktu terwujudnya perbuatan pidana, maka terhadap tersangka digunakan ketentuan yang paling menguntungkan baginya ”.<sup>75</sup>

### **B.2.2. Asas Teritorialitet**

Menurut Asas Teritorialitet berlakunya hukum pidana didasarkan pada tempat terjadinya tindak pidana, dalam wilayah berlakunya hukum pidana yang bersangkutan.<sup>76</sup> Pasal 2 KUHP menjelaskan bahwa aturan hukum pidana dalam perundang – undangan Indonesia berlaku bagi setiap orang yang melakukan tindak pidana di dalam wilayah Indonesia. Maksud setiap orang didalam peraturan tersebut adalah Warga Negara Indonesia ( WNI ) maupun Warga Negara Asing ( WNA ) yang berada di wilayah Indonesia. Asas tersebut diperluas oleh Pasal 3 KUHP, yang berdasarkan Undang – Undang No. 4 Tahun 1976 Pasal 3 tersebut

<sup>75</sup> Ketentuan tersebut jelas merupakan pengecualian dari ketantuan yang terdapat dalam pasal 2.A.B. yang menetapkan bahwa undang – undang hanya mengikat terhadap hal – hal yang akan datang dan tidak boleh diperlakukan surut. Bagi negara Indonesia yang sedang berkembang, hal ini sangatlah mungkin karena perubahan – perubahan hukum sangat diperlukan untuk menunjang pembangunan sosial ekonomi.

<sup>76</sup> hlm. 15. Asas tertorialitet diatur dalam Pasal 2 KUHP yang berbunyi: “Aturan hukum pidana dalam Perundang – undangan Indonesia berlaku bagi setiap orang yang melakukan tindak pidana di dalam wilayah Indonesia”.

diperluas lagi sehingga berbunyi : “ Ketentuan pidana dalam perundang – undangan Indonesia berlaku bagi setiap orang yang di luar wilayah Indonesia melakukan tindak pidana di dalam kendaraan air atau pesawat udara Indonesia”.<sup>77</sup> Ditinjau dari sudut negara asas teritorial memiliki pengertian, bahwa perundang – undangan hukum pidana berlaku bagi semua perbuatan pidana yang terjadi di dalam wilayah negara, baik dilakukan oleh warga negaranya sendiri maupun oleh orang asing.<sup>78</sup> Titik berat dari asas tersebut adalah terjadinya perbuatan di dalam wilayah negara. Berlakunya asas teritorialitet tersebut menegaskan bahwa bagi pelaku *game online* poker dalam *facebook* di wilayah Indonesia baik itu WNI ataupun WNA dimanapun tempatnya asalkan masuk dalam wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia, apabila terbukti telah melakukan tindak pidana maka aturan hukum Negara Indonesia dapat diberlakukan terhadap perbuatan tersebut.

### B.2.3. Asas Personalitet ( Nasional Aktif )

Berlakunya hukum pidana didasarkan pada warga negara dari suatu negara, dapat disimpulkan bahwa hukum mengikuti orangnya. Asas personalitet tidak dapat diterapkan terhadap semua tindak pidana, melainkan hanya tindak pidana yang oleh pasal 5 KUHP dinyatakan dapat diberlakukan asas tersebut.<sup>79</sup>

<sup>77</sup> *Ibid.*, hlm 16.

<sup>78</sup> Moeljatno, *op. cit.*, hlm. 38. Asas teritorial pada masa ini lazim dipakai oleh kebanyakan negara – negara, termasuk Indonesia. Hal ini sudah sewajarnya, tiap – tiap orang yang berada dalam wilayah suatu negara harus tunduk kepada peraturan – peraturan negara yang ditempatinya.

<sup>79</sup> Masruchin Rubai, *op. cit.*, hlm. 16. Aturan pidana dalam perundang – undangan Indonesia berlaku bagi warga negara Indonesia, yang diluar wilayah Indonesia melakukan : 1) Salah satu kejahatan yang tersebut dalam Bab I dan II buku kedua dan pasal – pasal 160, 161, 240, 279, 450 dan 451 KUHP, 2) Perbuatan yang menurut undang – undang Indonesia dikategorikan sebagai kejahatan dan di tempat tindak pidana itu dilakukan di ancam pidana. Bandingkan dengan Rancangan Undang – undang KUHP yang terdapat dalam Pasal 7 dan Pasal 8. Pasal 7 berbunyi : “Ketentuan Pidana dalam peraturan Perundang-undangan berlaku bagi setiap warga negara Indonesia yang diluar wilayah negara Republik Indonesia melakukan”: Salah satu tindak Pidana sebagaimana dimaksud dalam pasal 193 samapi dengan pasal 223, pasal 224 sampai dengan pasal

Perundang - undangan hukum pidana berlaku bagi semua perbuatan pidana yang dilakukan oleh warga negara dimana saja juga termasuk di luar wilayah negaranya, asas ini juga disebut prinsip nasional yang aktif.<sup>80</sup> Asas sebagaimana diatur dalam pasal 5 ayat ( 1 ) angka 2 KUHP, diperluas berlakunya terhadap seorang yang bernaturalisasi menjadi warga negara Indonesia setelah melakukan tindak pidana, demikian ketentuan pasal 5 ayat ( 2 ) KUHP.<sup>81</sup> Terhadap *game online* poker dalam *facebook* asas ini tidak dapat diterapkan karena adanya ketentuan tentang pembatasan jenis – jenis tindak pidana yang bisa dijerat menggunakan asas tersebut, yaitu hanya tindak pidana yang tercantum dalam pasal 5 KUHP.<sup>82</sup> Penerapan asas personalitet diperlunak oleh Pasal 6 KUHP yaitu terhadap tindak pidana yang di Indonesia diancam pidana mati dan ditempat tindak pidana itu dilakukan tidak diancam pidana mati, maka pelakunya tidak

---

227, pasal 251, pasal 252, pasal 369, pasal 380, pasal 381, dan pasal 497, dan Pasal 8 berbunyi : Suatu tindak pidana yang menurut hukum pidana Indonesia sekurang-kurangnya diancam dengan pidana penjara 1(satu) tahun atau pidana denda paling banyak kategori III dan dapat pula dipidana menurut hukum dari negara tempat tindak pidana tersebut dilakukan.

<sup>80</sup> Moeljatno, *op. cit.*, hlm. 38. Asas personal tidak mungkin lagi digunakan sepenuhnya apabila warga negara berada di dalam wilayah negara lain yang keduanya *gecoördineerd*, artinya yang sama - sama berdaulat, karena bertentangan dengan kedaulatan negara ini, apabila ada orang asing di dalam wilayahnya, tidak diadili menurut hukum negara itu. Hanya jika orang berada dalam negara yang *gesubordineerd* dengan negaranya sendiri, misalnya orang yang berada pada daerah jajahan negaranya. Orang tersebut mengikuti hukum dari negar asalnya karena negaranya memiliki kedudukan *gecoördineerd* pada negara yang sedang ditempati oleh orang tersebut. Meskipun sudah banyak negara pada saat ini yang tidak menganut asas personal, tapi masih ada negara yang menganutnya, yaitu Jerman. Pasal 3 *Strafgesetzbuch* Jerman menentukan : “ Hukum pidana jerman berlaku bagi perbuatan tiap – tiap warga negara Jerman ( *eines deutschen Statsbelangehorigen* ) baik dilakukan di dalam negara maupun di negara lain ( *einerleiob ersie im inland oder im Ausland begeht* )“. Akan tetapi bila prinsip ini dipegang teguh akan menimbulkan banyak hal yang tidak mungkin ( *unzutraglich-keiten* ) kata Mezger ( pag.30 ). Oleh karena itu dengan ayat 2 asas tadi diperkecil bekejanya hingga menurut perbuatan – perbuatan yang oleh negara dimana perbuatan itu dilakukan tidak diancam dengan pidana.

<sup>81</sup> Masruchin Rubai, *op. cit.*, hlm. 16.

<sup>82</sup> Hal tersebut dikarenakan ketentuan KUHP yang masih bersifat konvensional, yaitu adanya pembatasan pada pasal 5 KUHP dan belum ada perubahan yang disahkan yaitu berupa KUHP baru yang sudah sesuai perkembangan jaman. Karena kejahatan saat ini telah menggunakan alat – alat *cyber* yang canggih sehingga pelaku bisa melakukan kejahatan dimanapun mereka berada seharusnya ini menjadi perhatian para pembuat aturan hukum mengingat asas – asas hukum yang mengharuskan adanya peraturan tertulis untuk menjerat pelaku tindak pidana.

boleh dijatuhi pidana mati.<sup>83</sup>Ketentuan tersebut mengurangi penderitaan yang diakibatkan pemidanaan, dan mungkin saja terjadi karena hukuman mati disebagian negara telah dihapus.

#### **B.2.4. Asas Perlindungan ( Nasional Pasif )**

Hukum Pidana menurut asas perlindungan didasarkan pada kepentingan hukum suatu negara yang dilanggar. Asas ini memiliki ketentuan bahwa hukum pidana Indonesia dapat diberlakukan terhadap setiap orang ( baik warga Indonesia maupun orang asing ) yang di luar wilayah Indonesia, melakukan tindak pidana yang disebut dalam Pasal 4 ayat ( 1, 2, 3, 4 ), Pasal 7 dan Pasal 8 KUHP.<sup>84</sup> Isi dari ketentuan tersebut adalah :

- Pasal 4 KUHP berbunyi : “Aturan pidana dalam perundang-undangan berlaku bagi setiap orang diluar Indonesia melakukan” :

Ke-1. salah satu kejahatan tersebut pasal-pasal:104, 106, 107, 108, 110, 111 bis ke-1, 127 dan 131;

Ke-2. suatu kejahatan mengenai mata uang atau uang kertas yang dikeluarkan oleh negara atau bank, ataupun mengenai materai yang dikeluarkan dan merek yang digunakan oleh Pemerintah Indonesia.

Ke-3. pemalsuan surat hutang atau sertifikat hutang atas tanggungan Indonesia, atas tanggungan suatu daerah atau bagian daerah Indonesia, termasuk pula pemalsuan talon, tanda dividen atau tanda bunga, yang mengikuti surat atau sertifikat itu tanda yang dikeluarkan sebagai pengganti surat

---

<sup>83</sup> *Ibid.*, hlm 16.

<sup>84</sup> *Ibid.*, hlm 17.

tersebut; atau menggunakan surat tersebut di atas, yang palsu atau yang dipalsukan, seolah-olah tulen dan tidak palsu;

**Pasal 4 angka 4 telah diubah dengan undang-undang No.4 Tahun 1976 sehingga berbunyi sebagai berikut:**

Ke-4. salah satu kejahatan yang tersebut dalam pasal-pasal 438, 444 sampai dengan pasal 446, tentang pembajakan laut dan pasal 447, tentang penyerahan kendaraan air kepada kekuasaan bajak laut dan pasal 479 huruf j tentang penguasaan pesawat udara secara melawan hukum, pasal 479 huruf l, m, n dan o tentang kejahatan yang mengancam keselamatan penerbangan sipil.

- Pasal 7 KUHP berbunyi : “Aturan pidana dalam perundang-undangan Indonesia berlaku bagi setiap pejabat yang diluar Indonesia melakukan salah satu perbuatan pidana tersebut dalam Bab XXVIII buku kedua”.
- Pasal 8 yaitu: “Aturan pidana dalam perundang-undangan Indonesia berlaku bagi nakhoda dan penumpang Indonesia, yang dilar Indonesia sekalipun diluar perahu, melakukan salah satu perbuatan pidana tersebut Bab XXIX Buku Kedua, dan Bab IX Buku Ketiga; begitupun pula yang tersebut dalam peraturan mengenai surat laut dan pas kapal di Indonesia, maupun dalam “Schepen Ordonnantie 1927”<sup>85</sup>

Asas Perlindungan ( Nasional Pasif ) tidak dapat berlaku terhadap *game online* poker dalam *facebook* karena tindak kejahatan yang dapat dikenai berdasarkan asas tersebut hanyalah yang disebut pada pasal 4 KUHP yang ketentuan

<sup>85</sup> Andi Hamzah, **KUHP dan KUHAP**, PT. Rineka Cipta, Jakarta, 1992, hlm. 4 - 5.

didalamnya telah diubah dengan UU No.4 Tahun 1976, serta kejahatan yang terdapat pada pasal 7 dan 8 KUHP.<sup>86</sup>

### B.2.5. Asas Universal

Berlakunya hukum pidana menurut asas ini bersandar pada kepentingan hukum Internasional yang terlanggar atas suatu perbuatan. Berdasarkan asas ini ketentuan hukum pidana Indonesia berlaku terhadap setiap orang baik warga negara Indonesia maupun orang asing yang melakukan tindak pidana baik di wilayah Indonesia maupun di luar wilayah Indonesia, yang disebutkan dalam Pasal 4 ayat ( 2 dan 4 ) KUHP.<sup>87</sup> Isi dari ketentuan tersebut adalah :

ke-2: Suatu kejahatan mengenai mata uang atau uang kertas yang dikeluarkan oleh Negara atau bank, ataupun mengenai materai yang dikeluarkan oleh merek yang digunakan oleh pemerintah Indonesia.

Ke-4: Salah satu kejahatan tersebut pasal-pasal 428, 444-496 mengenai pembajakan laut dan tersebut pasal 447 mengenai penyerahan kapal dalam kekuasaan bajak laut.<sup>88</sup>

Tindak Pidana Narkotika, berdasarkan UU RI No. 8 Tahun 1976.

Asas melindungi kepentingan universal adalah menifestasi dari pendirian , bahwa tiap – tiap negara berkewajiban untuk ikut melaksanakan tata hukum seluruh dunia.<sup>89</sup> Oleh karena itu pelaksanaannya telah diakui dan dilaksanakan seluruh negara di dunia termasuk Indonesia.

<sup>86</sup> Ketentuan KUHP juga membuat batasan terhadap asas ini karena hanya jenis kejahatan tertentu yang bisa dijerat.

<sup>87</sup> Masruchin Rubai, *op. cit.*, hlm. 17.

<sup>88</sup> Andi Hamzah, *op. cit.*, hlm. 4

<sup>89</sup> Moeljatno, *op. cit.*, hlm. 44. Dikutip dari perkataan V. Hattum pag. 108. Sebagai contoh : Orang ( baik warga negara Indonesia maupun orang asing ) memalsu uang kertas negara asing di luar wilayah Indonesia, jika orang tersebut tertangkap di Indonesia dan bukti – buktinya lengkap, maka dapat dipidana di Indonesia menurut KUHP Indonesia ( Pasal 244 KUHP ). Orang membajak suatu kapal asing di luar teritoir Indonesia jika tertangkap oleh alat – alat pemerintah Indonesia, bisa diadili di Indonesia menurut KUHP ( Pasal 438 dan lain – lain, jo Pasal 4 ayat ( 4 ). Jika yang

Penerapan dari asas – asas tersebut sangat berguna untuk menentukan suatu perbuatan dapat dijatuhi pidana atau tidak, hal ini terkait dengan hukum atau peraturan yang sudah ada atau belum tentang perbuatan tersebut, dimana terjadinya suatu perbuatan pidana, bagaimana tentang hukum yang mengikuti orangnya, perlindungan yang didasarkan atas hukum suatu negara dan hukum pidana yang bersandar pada kepentingan Internasional. Untuk dapat dipidananya suatu perbuatan, segala hal tersebut harus memenuhi unsur – unsur tindak pidana dan syarat – syarat dapat dijatuhi pidana. Asas universal adalah pengecualian terhadap hukum pidana yang egosentris. Asas tersebut mempersoalkan pula lingkungan kuasa hukum pidana Indonesia terhadap persoalan Internasional, tetapi berbeda dengan asas nasionalitas pasif yang mempersoalkan soal – soal kepentingan nasional, maka asas universalitas bermaksud untuk melindungi kepentingan dunia.<sup>90</sup> Saat ini asas universal tidak bisa diberlakukan terhadap *game online* poker dalam *facebook* walaupun jika terbukti ada perbuatan pidana di dalamnya, hal ini disebabkan ketentuan asas universal hanya berlaku untuk pasal 4 ayat ( 2 dan 4 ) KUHP.<sup>91</sup>

### **B.2.6 *Locus Delictie* dan *Tempus Delictie* ( Tempat dan Waktu Delik )**

#### **B.2.6.a. *Locus Delictie***

Yurisprudensi mengenal tiga macam teori *locus delictie*, yaitu :

---

dipalsukan itu uang Indonesia atau yang dirampok adalah kapal Indonesia, maka bukanlah asas universal, melainkan asas nasionalitas pasif. Dan jika terjadi dalam teritorir Indonesia, maka yang digunakan adalah asas teritorial.

<sup>90</sup> A. Zainal Abidin Farid, **op. cit.**, hlm. 160

<sup>91</sup> Sedangkan dalam Rancangan Undang – undang KUHP yang terdapat dalam Pasal 5, yaitu: “Ketentuan pidana dalam peraturan perundang-undangan Indonesia berlaku bagi setiap orang diluar wilayah Negara Republik Indonesia melakukan salah satu tindak pidana sebagaimana dimaksud dalam”: 1) **Pasal 193-203 dan Pasal 205 ayat (1) butir a dan Pasal 220, 2) Pasal 224-227; Pasal 220-237, 3) Pasal 384, 387, 391, 392, 393, 395, 4) Pasal 302, 303, 376-379, 490, 542, 561, 592, 544, 632, 634, 635, 636, 638, 644, 645 dan pasal-pasal dalam UU No. 27 tahun 1997 tentang Narkotika.** Menurut peraturan tersebut terdapat pasal 303 pada angka 4, yang berarti asas universal akan dapat diberlakukan pada KUHP baru yang akan datang.

1. Teori perbuatan materiil.
2. Teori alat atau *instrument*.
3. Teori akibat.

#### **B.2.6.a.I. Teori Perbuatan Materiil**

*Delicta commissionis* ( delik – delik yang diwujudkan dengan berbuat aktif ) terjadi pada tempat dan waktu pembuat ( *dader* ) mewujudkan segala unsur perbuatan dan unsur pertanggung jawaban pidana ( *criminal liability* ). Tempat terjadinya *delicta omissionis* ( delik yang hanya dapat diwujudkan dengan perbuatan pasif atau tidak berbuat atau berbuat lain daripada yang diperintahkan oleh hukum pidana ) terwujud di tempat dan waktu pembuat seharusnya berbuat menurut perintah hukum pidana.<sup>92</sup> Tempat terjadinya perbuatan pada permainan *game online* poker dalam *facebook* adalah pada warnet atau tempat bermain *game online* dan rumah ( tempat pribadi ). Jadi mengenai teori perbuatan materiil apabila dihubungkan dengan tempat melakukan kegiatan adalah pada tempat pelaku mewujudkan perbuatan atau niat batinnya.

<sup>92</sup> *Ibid.*, hlm. 177. Pendapat diatas diambil dari putusan H.R. tanggal 8 Juni 1936, N.J. 1936 No. 954. Misalnya adalah seorang saksi dipanggil oleh Pengadilan Negeri Makasar untuk memberikan kesaksian di pengadilan pada tanggal 1 Juni 1981, namun saksi tersebut tidak datang pada hari itu, karena dianggapnya adalah perbuatan tercela untuk muncul di Pengadilan. Maka ia dapat dipersalahkan melakukan dlik yang tercantum dalam pasal 522 KUHP. Tempat terjadinya delik ialah di Makasar, karena disanalah ia tidak berbuat atau berbuat pasif ataupun berbuat lain daripada datang di pengadilan, sedangkan seharusnya ia datang. Alasan tidak datangnya bukanlah merupakan alasan penghapus pidana. Tindak pidana *commsionis* adalah tindak pidana yang berupa pelanggaran terhadap larangan, yaitu melakukan perbuatan yang dilarang, sedangkan tindak pidana *omisionis* adalah tindak pidana yang berupa pelanggaran terhadap perintah, yaitu tidak berbuat sesuatu yang diperintahkan. Gabungan dari kedua tindak pidana tersebut adalah *commissionis per omissionem commissa* yaitu tindak pidana yang berupa pelanggaran terhadap larangan, tetapi dilakukan dengan cara tidak berbuat, misalnya adalah seorang ibu bermaksud membunuh anaknya dengan cara tidak memberi air susu.

### B.2.6.a.II. Teori Alat

Tempat ( *locus delicti* ) terwujudnya delik ialah tempat dimana alat ( *instrument* ) bekerja.<sup>93</sup> Pengertian alat, *instrument*, *langen hand*, dapat berupa binatang, benda, bahkan orang yang tak mampu bertanggungjawab ( misalnya orang yang sakit jiwa atau anak – anak yang belum mengetahui baik dan buruk). Teori ini sangat berguna antara lain adalah untuk melindungi kepentingan negara dari serangan orang asing.<sup>94</sup> Terhadap *game online* poker dalam *facebook* teori alat sangatlah diperlukan karena tempat melakukan perbuatan oleh pelaku bisa saja berpindah – pindah atau bahkan berada di luar daerah kekuasaan hukum suatu negara . Oleh karena itu apabila menggunakan teori tersebut tempat melakukan perbuatan adalah letak dimana alat atau *instrument* bekerja, bila dihubungkan dengan internet maka jaringan yang masuk ke dalam wilayah Indonesia adalah juga termasuk alat karena jaringan tersebut adalah juga sebagai sarana. Sehingga

<sup>93</sup> *Ibid.*, hlm. 178. Pendapat ini diputuskan oleh *Anzenwijse paard-arrest*, H.R. pada tanggal 6 April 1915 ( N.J. 1915, p. 427 ), yang menganut ajaran tersebut di Nederland adalah Hoge Raad. Sedangkan di Jerman, teori alat disebut *theorie der langen Hand* ( hr.: teori tangan panjang ) dan di Naderland disebut *der leer van het instrument* ( ajaran tentang alat ).

<sup>94</sup> *Ibid.*, hlm. 178 - 179. Diambil dari Hazewinkel-Suringa ( 1973 : 170 ), A. Zainal Abidin Farid sebagai penulis berpendapat bahwa teori tangan panjang atau teori alat paling baik diterapkan terhadap delik pers, dalam hal pembuat tulisan yang menghinia seseorang didalam negeri ( pasal 310 s/d 319 dan 134 KUHP ) menulis karangan diluar negeri dan mempergunakan pecetakan Indonesia untuk publikasinya. Percetakan ( kalau memenuhi persyaratan pasal 62 ayat 1 KUHP Pidana ) merupakan alat / *instrument*, sedangkan pembuatnya berada diluar negari. Pembuat delik pers tersebut barulah dapat dituntut di Indonesia, jikalau pembuatnya itu datang di Indonesia lalu ditangkap atau ia diserahkan oleh negara asing, tempat orang yang menulis karangan ( lembaga *uitlevering* = penyerahan tertuduh ). Saya menambahkan dan berpendapat teori ini juga bisa digunakan untuk tindak pidana *cyber crime*. Sebagai contoh adalah : perjudian dengan menggunakan internet secara *online*, misalnya pelaku perjudian yang tertangkap adalah orang Indonesia dan Malaysia. Ajaran perbuatan materiil tidak dapat digunakan terhadap kasus ini oleh Pengadilan di Indonesia, karena salah satu pelaku berada di Malaysia pada saat melakukan perbuatan. Juga kasus ini tidak dirangkum oleh asas nasionalitas pasif atau asas perlindungan oleh karena delik perjudian ex pasal 303 KUHP dan pasal 27 UU No.11 Th 2008 tentang ITE tidak disebut dalam pasal 4 ayat ( 1 ) KUHP saat ini, karena pebuatan dalam pasal 303 KUHP baru dimasukkan dalam pasal 5 RUU KUHP. Kalau Pengadilan di Indonesia hendak memidana pelaku tersebut, haruslah menggunakan teori alat, karena bekerjanya alat melalui suatu program telah masuk kedalam wilayah Indonesia sekalipun pelakunya berada di wilayah Malaysia atau di luar Indonesia. Kesimpulan yang dapat diambil adalah : Delik terwujud di tempat di mana alat yang dipergunakan itu menyelesaikan ( *uitwerking* ) delik. Menurut Utecht ( 1961 : 239 ), teori alat merupakan tambahan ( *aanvulling* ) teori perbuatan matriil.

apabila teori alat dipergunakan, walaupun pelaku berada di luar wilayah Indonesia maka tetap dapat dikenai aturan hukum Indonesia karena alat yang digunakan masuk kedalam wilayah Indonesia melalui suatu jaringan.

### B.2.6.a.III. Teori Akibat

Teori alat terkadang tidak dapat memberikan penyelesaian yang dikehendaki, karena tidak adanya alat yang digunakan. Begitu juga dengan teori perbuatan materiil tidak selalu bisa memecahkan persoalan. Maka oleh ilmu hukum pidana dibuatlah teori lain, yaitu teori akibat.<sup>95</sup> Delik diwujudkan di tempat di mana pembuat telah bertindak dan di tempat di mana akibatnya terwujud. Ketentuan tersebut sesuai dengan teori perbuatan materiil ( menyangkut *delicta commissionis* dan *delicta omissionis* dan teori akibat, sedangkan teori *instrument* tidak dapat ditemukan di dalamnya ). Selanjutnya menyangkut delik yang berbetuk percobaan ( ex pasal 53 KUHP Indonesia ), yang *locus delicti* nya berganda, yaitu di mana pembuat sedang berbuat dan di mana akibat perbuatannya ( percobaannya ) telah dan seharusnya terwujud sesuai dengan kesengajaannya.<sup>96</sup> Akibat dari *game online* poker dalam *facebook* apabila didalamnya terdapat unsur – unsur perjudian adalah kalahnya suatu pihak yang ikut dalam permainan, yaitu

<sup>95</sup> *Ibid.*, hlm. 180. Menurut teori akibat, locus delictie ialah tempat terwujudnya akibat, dalam hal ini ajaran sebab dan akibatlah yang memegang peranan. Menurut Hazewinel-Suinga ( 1973 : 171 ) untuk delik – delik materiil, yaitu yang mensyaratkan terwujudnya suatu akibat sustantieel, yang paling cocok digunakan ialah teori akibat. KUHP tidak mengatur *tempus* dan *locus delictie*. Pada hakikatnya juga KUHP ( UU No. 8 Th 1981 ) juga tidak mengatur secara expressis verbis *tempus* dan *locus delictie*, tetapi menentukan kompetensi relatif Pengadilan Negeri. Ayat 1 pasal 84 KUHP hanya menyatakan, bahwa “Pengadilan Negeri berwenang mengadili segala perkara mengenai tindak pidana yang dilakukan dalam daerah hukumnya”. Namun ayat 2 memungkinkan juga pengadilan negeri yang bukan di daerahnya dilakukan tindak pidana mengadili terdakwa yang bersangkutan kalau ia bertempat tinggal, berdiam terakhir, ditemukan atau ditahan di daerah hukum pengadilan negeri tersebut, dengan syarat bawa sebagian besar saksi yang dipanggil lebih dekat tempat tinggalnya dari pada tempat kedudukan pengadilan negeri yang di dalam daerahnya tindak pidana itu dilakukan. Ayat 2 tersebut memungkinkan tidak sesuai teori *lucus delictie* dengan tempat diadilinya perkara tersebut oleh Pengadilan Negeri tersebut.

<sup>96</sup> *Ibid.*, hlm. 181. Diambil dari *Yugoslav Criminal Code* ( Official Gazette of the Federal People’s Republic of Yugoslavia No. 30 of July 29. 1959 ) Pasal 15.

ketika tertariknya uang / barang yang digunakan untuk bertaruh. Kejadian tersebut membuktikan bahwa teori akibat dapat diberlakukan didalamnya. Ajaran tentang *de meervoudinge locus delictie*, yaitu beberapa ( lebih dari satu ) tempat yang diterima sebagai tempat terwujudnya delik. Yang harus diperhatikan dan diterima sebagai *locus delictie*, ialah :

- 1) Tempat seseorang pembuat ( *dader* ) telah melakukan perbuatannya yang dilarang ( atau yang diperintahkan ) oleh undang – undang pidana.
- 2) Tempat alat yang dipergunakan oleh pembuat bakerja.
- 3) Tempat akibat langsung perbuatannya telah terwujud.
- 4) Tempat sesuatu akibat konstitutif telah terwujud.<sup>97</sup>

Dari beberapa teori diatas adalah ketentuan tentang berbagai macam delik yang diukur dari tempat terjadinya, hal tersebut harus diikuti dengan waktu terjadinya delik untuk memastikan apakah pada waktu yang ditentukan pelaku benar – benar sedang berada pada tempat kejadian perbuatan.

#### **B.2.6.b. *Tempus Delictie***

KUHP dan sebagian besar Code Penal negara – negara lain tidak mengatur tentang *tempus delicti* seperti halnya *locus delicti* yang juga tidak diatur didalamnya. Hal itu lebih diserahkan pada Ilmu Pidana dan praktek pelaksanaan hukum pidana. Penentuan waktu terwujudnya delik formil, yaitu yang terwujud

<sup>97</sup> *Ibid.*, hlm. 181 – 182. Pendapat ini dikemukakan oleh Van Hamel ( 1927:212 ), Simons ( 1937 : 157 ) juga menyetujui pendapat tersebut, yaitu mengenai ajaran tempat – tempat delik yang banyak, dan berpendapat bahwa tempat dimana pembuat melakukan perbuatan *materiil*, tempat dimana alat yang digunakannya bekerja ( atau mencapai sasaran ), dan tempat di mana akibat perbuatannya terwujud bernilai sama. Sedangkan Utrecht ( 1961 : 241 ) menyatakan tentang teori tersebut, bahwa hakim pidana ( baca : perkara pidana ) bebas untuk memilih salah satu di antara beberapa *locus delictie* tersebut di atas, dan inilah yang disebut *de meervoudinge locus delicti*. Saya lebih setuju dengan pendapat dari Utrecht, menurut saya ketiga teori delik itu merupakan sebuah pilihan. Ketiganya memiliki kekuatan yang sama, tergantung teori mana yang lebih relevan digunakan untuk suatu masalah dan tergantung hakim untuk memilih pendekatan mana yang akan dipilih.

dengan melakukan perbuatan yang dilarang adalah masuk akal apabila pembuat undang – undang pidana tidak saja mensyaratkan bahwa unsur – unsur delik harus dirumuskan, tetapi juga harus ditetapkannya waktu ( *tempus* ) dan tempat ( *locus* ) delik.<sup>98</sup> Waktu terjadinya delik penting untuk berbagai macam hal, diantaranya :

- 1) Berlakunya pasal 1 ( 1 ) dan ( 2 ) KUHP.
- 2) Semua perkataan, yang umur pembuat atau korban memegang peranan.<sup>99</sup>
- 3) Lewat waktu ( *verjaring* ) dan hak untuk menjalankan pidana terhadap terpidana ( pasal 78 – 85 KUHP ) Indonesia.
- 4) Semua delik yang mensyaratkan, bahwa perbuatan harus dilakukan dalam keadaan perang ( pasal 122 ( 2 ) dan 124 – 127 bis pasal 96 ( 3 ) KUHP Indonesia.
- 5) Delik – delik yang berupa merugikan penagih hutang yang sederhana dan merugikan hutang secara menipu.<sup>100</sup>
- 6) Untuk menentukan adanya *recidive* ( pengulangan ) menurut pasal 486 – 488 KUHP.

<sup>98</sup> *Ibid.*, hlm. 186. Hal tersebut sangat penting bagi tertuduh untuk mengetahui delik apa yang dituduhkan oleh Penuntut Umum, dan kapan dan di tempat mana delik itu dinyatakan terjadi, agar ia dapat menyiapkan pembelaannya. Dalam putusan hakim ( juga dalam surat putusan jaksa ) waktu dan tempat delik harus dimuat dalam bagian yang memuat hal – hal yang telah terbukti menurut hakim

<sup>99</sup> Misalnya pasal 45 KUHP dan delik – delik kesusilaan, yang mensyaratkan bahwa korban belum cukup umur, belum berumur 17, 16 atau 12 tahun, ataupun belum waktunya kawin ex pasal 283, 287, 288, 290, 292, 293, 294, 295, 297, 300 dan 301 KUHP Indonesia.

<sup>100</sup> Misalnya dalam hal pembuat luar biasa borosnya sebelum pernyataan pailit dan menguntungkan penagih hutang tertentu, yang menimbulkan pertanyaan : berapa lam jangka waktu antara perbuatan – perbuatan tersebut dan pernyataan pailit itu untuk menyatukannya sebagai pemborosan atau menguntungkan penagih utang tertentu ( pasal 396 dan 397 KUHP Indonesia ).

- 7) Mengenai apakah pada saat mewujudkan delik pembuat sedang mengalami cacad jiwa atau terganggu karena penyakit sehingga tidak mampu bertanggungjawab menurut pasal 44 KUHP Indonesia.<sup>101</sup>

Selain kedua teori diatas pembagian delik dapat juga menjadi delik tunggal ( delik yang cukup hanya dilakukan dengan 1 ( satu ) kali perbuatan) , delik berganda ( perbuatan yang merupakan delik apabila dilakukan beberapa kali, misal pasal 481 KUHP ), delik berlangsung terus menerus ( keadaan yang berlangsung terus menerus, misal pasal 335, 529, 221 KUHP ), delik sederhana ( delik yang ada pemberatnya, misal pasal 351 ayat ( 2 dan 3 ) ). Mengenai waktu terjadinya perbuatan dalam *game online* poker dalam *facebook* apabila didalamnya terkait unsur perjudian adalah ketika akses internet mulai masuk kedalam program dan kegiatan bertaruh dilakukan antar pemain dengan menggunakan alat yang tersedia untuk kemudian diuangkan.

### C. Tinjauan *Game Online* Poker Dalam *Facebook* Menurut Hukum Pidana Indonesia

#### C.1. Tindak Pidana

Bahasa Belanda menyebut tindak pidana adalah *strafbaarfiel*, yaitu salah satu istilah untuk menggambarkan suatu perbuatan yang dapat dipidana.<sup>102</sup>

<sup>101</sup> *Ibid.*, hlm. 187. Oleh Van Bemmelen, 1971 : 75 – 76 ( melalui terjemahan penulis serta disesuaikan dengan pasal – pasal KUHP Indonesia. Teori yang digunakan untuk penentuan *tempus delicti* dikemukakan oleh Jonkers ( 1946 : 87 ) yaitu, bahwa untuk menentukan *tempus delicti*, saat terwujudnya delik, maka teori – teori tentang *locus delicti* berlaku juga. Jonkers sama dengan Hazewinkel – Suringa mengemukakan, bahwa untuk melengkapi ketiga teori tersebut, masih diperlukan satu teori atau ajaran lagi untuk mengatasi masalah kesulitan penentuan waktu dan tempat delik seperti telah dikemukakan oleh Hazewinkel – Suringa tersebut di atas. Teori keempat ialah *de leer van de meervoudige locus delicti en tempus delictie* ( ajaran tentang tempat dan waktu delik yang jamak ). Jonkers berkesimpulan bahwa teori *tempus* dan *locus delicti* yang jamak ( *meervoudige tempus delicti* ) yang harus digunakan oleh hakim, oleh karena hakim dapat menilai perkara demi perkara yang dihadapinya, dan untuk tiap kasus dapat diputusnyasesuai dengan sifat khususnya.

Berbeda dengan pengertian dari perbuatan pidana, yaitu perbuatan yang dilarang oleh suatu aturan hukum larangan mana disertai ancaman ( sangsi ) yang berupa pidana tertentu, bagi barangsiapa melanggar larangan tersebut.<sup>103</sup> Antara suatu larangan dan ancaman pidana adalah sesuatu yang sangat erat berhubungan, oleh karenanya antara kejadian dan orang yang menimbulkan kejadian itu ada hubungan yang erat pula. Suatu kejadian tidak dapat dilarang jika yang menimbulkan bukan orang, dan orang tidak dapat diancam pidana jika tidak karena kejadian yang ditimbulkan olehnya.<sup>104</sup> Perbedaan tindak pidana dan

---

<sup>102</sup>Masruchin Rubai, *op. cit.*, hlm. 21. Istilah lain yang pernah digunakan untuk menggambarkan perbuatan yang dapat pidana adalah : 1) Peristiwa pidana, 2) Perbuatan pidana, 3) Pelanggaran pidana, 4) Perbuatan yang dapat dihukum, 5) Delik. Istilah peristiwa pidana dapat dijumpai dalam pasal 14 ( 1 ) Undang – undang Dasar sementara 1950, yang berbunyi : “ Setiap orang yang dituntut atau disangka suatu **peristiwa pidana**, berhak dianggap tidak bersalah, sampai dibuktikan kesalahannya dalam suatu sidang pengadilan, menurut aturan hukum yang berlaku “ ( istilah tersebut juga digunakan utrecht dalam bukunya : Seri Kuliah Hukum Pidana ). Sedangkan istilah perbuatan pidana, ditemukan dalam UU Darurat No. 1 Th 1951, tentang tindakan sementara untuk menyelenggarakan kesatuan susunan, kesatuan acara pengadilan sipil pada pasal 5 ( 3b ) yang berbunyi : “ ....dengan pengertian bahwa suatu perbuatan yang menurut hukum yang hidup harus dianggap **perbuatan pidana**, tetapi tiada bandingannya dalam KUHP, maka diancam dengan hukuman...”. istilah perbuatan pidana tersebut juga digunakan oleh Moeljatno dalam pidato diesnatalis VI Universitas Gajah Mada dengan judul “ **Perbuatan Pidana dan Pertanggungjawaban Dalam Hukum Pidana** “. Kemudian untuk istilah **pelanggaran pidana**, digunakan Tirtaamidjaja dalam bukunya “ Pokok – Pokok Hukum Pidana “ pada Tahun 1955. Diantara berbagai istilah tersebut yang saat ini telah populer di masyarakat adalah istilah **tindak pidana**, karena istilah tersebut banyak digunakan dalam perundang – undangan di Indonesia. Adami Chazawi, *Pelajaran Hukum Pidana 1*, PT. RajaGrafindo Persada, Jakarta, hlm. 68. Terdapat juga istilah **delik** yang berasal dari bahasa latin “ delictum “ yang digunakan untuk menggambarkan tentang apa yang dimaksud strafbaar feit, istilah ini sering digunakan oleh Utrecht dalam berbagai literaturinya.

<sup>103</sup>Moeljatno, *op. cit.*, hlm. 54. Perbuatan pidana dapat juga dikatakan sebagai perbuatan yang oleh suatu aturan hukum dilarang dan diancam pidana, asalkan dalam pada itu diingat bahwa larangan ditujukan pada perbuatan, ( yaitu suatu keadaan atau kejadian yang ditimbulkan oleh kelakuan orang), sedangkan ancaman pidananya ditujukan kepada orang yang menimbulkannya kejadian itu.

<sup>104</sup>*Ibid.*, hlm. 54 – 55. Untuk menyatakan hubungan yang erat tersebut maka dipakailah istilah perbuatan, yaitu suatu pengertian abstrak yang menunjuk kepada dua keadaan konkrit : pertama, adanya kejadian yang tertentu dan kedua, adanya orang yang berbuat yang menimbulkan kejadian itu. Moeljatno menambahkan bahwa menurutnya kurang tepat jika menggunakan istilah “ **peristiwa** “ sebagaimana halnya dalam pasal 14 ayat 1 UUD Sementara yang memakai istilah “ **peristiwa pidana** “ didalamnya, karena **peristiwa** adalah pengertian yang konkrit, yang hanya menunjuk kepada suatu kejadian yang tertentu saja, misalnya : matinya seseorang. **Peristiwa** itu pun tak mungkin dilarang oleh hukum pidana, karena hukum pidana tidak melarang matinya seseorang, yang dilarang adalah **perbuatan** seseorang yang menimbulkan orang lain mati. Istilah lain yang kurang disetujui oleh Moeljatno adalah “ **tindak pidana** “. Walaupun istilah tersebut tumbuh dari pihak Kementrian Kehakiman dan sering dipakai dalam perundang – undangan, tapi istilah tersebut tidak menunjuk kepada hal yang abstrak seperti “ **perbuatan** ” . Istilah tersebut

perbuatan pidana adalah teletak pada pertanggung jawaban pidana. Tindak pidana adalah salinan langsung dari istilah belanda “ *strafbaar feit* “, sedangkan perbuatan pidana bukan demikian halnya.<sup>105</sup> Jika dilihat dari pengertian pokoknya maka *strafbaar feit* berarti *handeling*, kelakuan atau tingkah laku, dan pengertian dari *strafbaar feit* tersebut dihubungkan dengan kesalahan orang yang mengadakan kelakuan tadi. Untuk perbuatan pidana tidaklah demikian, pengertian “ perbuatan” didalamnya adalah kelakuan ditambah kejadian yang ditimbulkan oleh kelakuan ( kelakuan + akibat ), bukan hanya kelakuan saja. Perbuatan pidana juga menghubungkan kesalahan yang merupakan pertanggung jawaban pidana bagi orang yang melakukan perbuatan pidana.<sup>106</sup> Jadi perbuatan pidana dipisahkan dari pertanggungjawaban pidana ( kesalahan ), lain halnya dengan *strafbaar feit* yang mencakup pengertian perbuatan pidana dan kesalahan. *Game online* poker dalam *facebook* dapat dikategorikan sebagai perbuatan pidana apabila unsur – unsur pidana terpenuhi.<sup>107</sup> Perbuatan yang dilakukan adalah menggunakan *game*

---

hampir sama halnya dengan istilah “ peristiwa “ yang sama – sama menyatakan keadaan konkrit dengan perbedaan bahwa tindak pidana kelakuan, tingkah – laku, gerak – gerak atau sikap jasmani seseorang, yang mana lebih dikenal dalam tindak – tanduk, tindakan, bertindak atau ditindak. Oleh karena tindak sebagai kata tidak begitu dikenal, maka dalam perundang – undangan yang menggunakan istilah tindak pidana baik dalam pasal – pasalnya sendiri, maupun dalam penjelasannya hampir selalu dipakai pula kata “ perbuatan “.

<sup>105</sup> *Ibid.*, hlm. 56. Simons menerangkan, bahwa *strafbaar feit* adalah kelakuan ( *handeling* ) yang diancam dengan pidana, yang bersifat melawan hukum, yang berhubungan dengan kesalahan dan yang dilakukan oleh orang yang mampu bertanggungjawab. Sedangkan Van Hamel merumuskan bahwa : *strafbaar feit* adalah kelakuan orang ( *menselijke gedraging* ) yang dirumuskan dalam *wet*, yang bersifat melawan hukum, yang patut dipidana ( *strafwaardig* ) dan dilakukan dengan kesalahan.

<sup>106</sup> *Ibid.*, hlm. 57. Perbuatan pidana hanya menunjuk kepada sifatnya perbuatan saja, yaitu sifat dilarang dengan ancaman dengan pidana kalau dilanggar. Apakah yang melanggar itu benar – benar dipidana seperti yang sudah diancamkan, ini tergantung kepada keadaan batinnya dan hubungan batinnya dengan perbuatannya itu, yaitu dengan kesalahan. Hal tersebut dapat disamakan dengan istilah Inggris “ *criminal act* “. Bahwa untuk pertanggungjawaban pidana tidak cukup dengan dilakukannya perbuatan pidana saja, akan tetapi disamping itu harus ada kesalahan, atau sikap batin yang dapat dicela. Ternyata dalam asas hukum tidak tertulis juga berlaku “ Tidak dipidana jika tidak ada kesalahan ( *Geen straf zonder schuld, ohne Schuld keine Strafe* ) “.

<sup>107</sup> Penggunaan istilah perbuatan pidana dimaksudkan agar dapat dipisahkan antara perbuatan dan pertanggungjawaban pidana, selain itu istilah tindak pidana adalah yang digunakan dalam

*online* tersebut sebagai sarana untuk melakukan perjudian, sedangkan pertanggung jawaban dipisahkan dalam hal ini. Pemisahan pertanggungjawaban dilakukan untuk mengantisipasi ketika pelaku tidak cakap hukum, misalnya adalah anak dibawah umur yang disuruh dan diberi modal oleh seseorang yang sudah dewasa untuk melakukan perjudian.<sup>108</sup>

### C.2. Unsur – Unsur Tindak Pidana

Ada dua pandangan utama bila mengkaji tentang tindak pidana atau delik, yaitu pandangan monoistis dan dualistis. Dari keduanya terdapat beberapa perbedaan yang sangat pokok dan mendasar terkait perbuatan pidana dan pertanggungjawaban pidana. Selain itu juga masih banyak perbedaan lainnya yang mewarnai perdebatan antara monisme dan dualisme, akar persoalan tersebut berasal dari unsur-unsur delik, makna kelakuan ( *plegen* ) dan kepembuatan ( *daderschap* ), sehingga melahirkan konsekuensi terhadap pandangan hukum pidana secara keseluruhan.<sup>109</sup> Beberapa tokoh monisme memberikan definisi *strafbaar feit* yang menjadi dasar pebedaan dengan dualisme.<sup>110</sup> *Game online*

---

penulisan ini karena disesuaikan dengan kata – kata yang berada dalam Peraturan Undang – Undang, yaitu istilah perbuatan yang dapat dipidana ( *strafbaar feit* ).

<sup>108</sup> Apabila unsur perbuatan digabung dengan pertanggungjawaban maka dengan usia yang belum cakap pelaku tidak dapat dijerat pidana, oleh karena itu perlu dipisahkan pertanggungjawabannya agar seseorang dewasa yang memberi modal dapat dijerat yaitu sebagai orang yang menyuruh melakukan.

<sup>109</sup> Muhammad Ainul Syamsu, <http://blogspot.postgutenberg.html>, di akses 12 Juni 2010.

<sup>110</sup> S.R. Sianturi, **Asas-Asas Hukum Pidana di Indonesia dan Penerapannya**, Ahaem-Petehaem, Jakarta, 1996, hlm. 201. Simon merumuskan bahwa *strafbaar feit* adalah “ suatu tindakan atau perbuatan yang diancam dengan pidana oleh undang-undang, bertentangan dengan hukum dilakukan dengan kesalahan oleh seseorang yang mampu bertanggung jawab. Simon membagi unsur *strafbaar feit* menjadi dua bagian. Pertama, unsur objektif yang meliputi tindakan yang dilarang atau dihapuskan, akibat dari keadaan atau masalah tertentu tertentu; dan unsur subyektif yang meliputi kesalahan dan kemampuan bertanggung jawab dari petindak”. Sedangkan Pompe mendefinisikan *strafbaar feit* sebagai “suatu pelanggaran kaidah (gangguan ketertiban hukum), terhadap mana pelaku mempunyai kesalahan untuk mana pembedaan adalah wajar untuk menyelenggarakan ketertiban hukum dan menjamin kesejahteraan hukum”. Definisi tersebut menunjukkan adanya dua unsur dalam *strafbaar feit*. Pertama, unsur obyektif yang meliputi kelakuan atau perbuatan yang mengandung sifat melawan hukum dan dilarang oleh UU. Kedua, unsur subyektif yang terdiri dari kesalahan dan kemampuan bertanggung jawab pelaku. Berkaitan dengan unsur obyektif dan subyektif, Lamintang menyebutkan bahwa unsur subyektif adalah

poker dalam *facebook* memiliki kecenderungan untuk dapat dimasukkan kedalam unsur – unsur perbuatan pidana apabila digunakan untuk sarana perjudian karena karakteristik permainan tersebut sama dengan permainan judi poker di kasino, yaitu adanya permainan, bersifat untung – untungan ( spekulatif ) dan adanya taruhan.<sup>111</sup>

### C.2.1. Pandangan Monistis

Aliran monistis memandang semua syarat untuk menjatuhkan pidana sebagai unsur tindak pidana. Aliran ini tidak memisahkan unsur yang melekat pada perbuatannya ( *criminal act* ) dengan unsur yang melekat pada orang yang melakukan tindak pidana ( *criminal responsibility* atau *criminal liability* = pertanggung-jawab dalam hukum pidana ).<sup>112</sup> Pandangan monisme memiliki

---

unsur-unsur yang melekat pada diri pelaku atau yang berhubungan dengan diri pelaku, dan termasuk ke dalamnya yaitu segala sesuatu yang terkandung dalam hatinya. Sedangkan unsur-unsur obyektif adalah unsur-unsur yang ada hubungannya dengan keadaan-keadaan, yaitu di dalam keadaan-keadaan mana tindakan-tindakan dari si pelaku itu harus dilakukan. Pendapat yang sama dikemukakan oleh Jonkers ( JE. Jonkers, **Hukum Pidana Hindia Belanda**, PT. Bina Aksara, Jakarta 1987, hlm. 135 ) sebagaimana dapat disimpulkan dari definisinya tentang *strafbaar feit* sebagai “perbuatan yang melawan hukum yang berhubungan dengan kesengajaan atau kesalahan yang dilakukan oleh orang yang dapat dipertanggungjawabkan”. Menurutny, “kesalahan atau kesengajaan selalu merupakan unsur dari kejahatan”. Dengan demikian, ketidakmampuan bertanggung jawab dan ketiadaan kesalahan merupakan alasan pembebasan pelaku karena perbuatan pidana yang dituduhkan tidak terbukti.

<sup>111</sup> Taruhan dalam permainan poker dalam *facebook* tidak langsung menggunakan uang asli. Taruhan dilakukan dengan menggunakan *chip*, yaitu uang rekaan dalam program yang mempunyai nilai tertentu. *Chip* tersebut dapat diperjualbelikan sehingga pembayarannya menggunakan uang asli, dengan demikian ketika uang asli telah diserahkan antar pihak maka perbuatan judi telah sempurna dilakukan. Untuk keterangan tentang pelaku, cara bermain dan *chip* akan dijelaskan pada bahasan selanjutnya pada C.6.1, C.6.2, C.6.3 yaitu tentang pembahasan *game online* poker dalam *facebook*.

<sup>112</sup> Masruchin Rubai, **op. cit.**, hlm. 22. Pandangan monisme diikuti sebagian besar ahli hukum pidana di Belanda dan Indonesia, antara lain Jonkers, Van Hamel, Simon, Lamintang dan Sathochid, Mezger, Karni, Wiryono Prodjodikoro. Simon mengemukakan unsur – unsur tindak pidana sebagai berikut : 1) Perbuatan manusia ( positif atau negatif ), 2) Diancam dengan pidana, 3) Melawan hukum, 4) Dilakukan dengan kesalahan, 5) Oleh orang yang mampu bertanggung jawab. Kemudian Simon membedakan unsur – unsur tersebut menjadi unsur subjektif dan objektif. Yang termasuk unsur objektif adalah : Perbuatan orang, akibat yang kelihatan dari perbuatan itu, dan kemungkinan adanya keadaan tertentu yang menyertai ( misal : dimuka umum pasal 218 KUHP ), yang termasuk unsur subjektif adalah : orang yang mampu bertanggung jawab dan adanya kesalahan. Kemudian Wirjono Prodjodikoro memberikan definisi tidak pidanasebagai berikut : “ tindak pidana berarti suatu perbuatan yang pelakunya dapat dikenakan pidana “, ini jelas meliputi perbuatan dan pelaku. Sedangkan E. Mezger mengemukakan unsur – unsur tindak

akar historis yang berasal dari ajaran *finale handlungslehre*. Inti ajaran tersebut menyatakan bahwa kesengajaan merupakan satu kesatuan yang tak terpisahkan dari perbuatan.<sup>113</sup> Eksistensi kesengajaan yang termasuk dalam perbuatan disebabkan argumentasi utama *finale handlungslehre*, bahwa setiap perbuatan pidana harus didasari intensionalitas untuk mencapai tujuan tertentu sehingga perbuatan tersebut dianggap sebagai perbuatan final (final-subyektif). Dalam konteks ini, setiap bentuk perbuatan naturalistik yang ditentukan berdasarkan hubungan kausal tidak termasuk dalam perbuatan pidana. Karenanya, perbuatan pidana hanya ditujukan kepada perbuatan dan akibat yang ditimbulkan berdasarkan penetapan kesengajaan pelaku. Tujuan utama *finale handlungslehre* adalah menyatukan perbuatan pidana dan kesalahan, serta melepaskan perbuatan pidana dari konteks kausalitas. Dapat dikatakan bahwa perbuatan adalah kelakuan yang dikendalikan secara sadar oleh kehendak yang diarahkan kepada akibat-akibat tertentu. Jadi kesadaran atas tujuan, kehendak yang mengendalikan kejadian-kejadian yang bersifat kausal itu adalah suatu hal pokok dari perbuatan final.<sup>114</sup> Perbuatan pada *Game online* poker dalam *facebook* tidak bisa diberlakukan terhadap pandangan ini karena ada perbedaan niat pelaku ( para pemain ) dalam menjalankan perbuatannya.<sup>115</sup> Selain itu juga demi pertimbangan mengenai kecakapan hukum pelaku.<sup>116</sup>

---

pidana sebagai berikut : 1) Perbuatan dalam arti yang luas dari manusia, 2) Sifat melawan hukum, 3) Dapat dipertanggungjawabkan kepada seseorang, 4) Diancam pidana.

<sup>113</sup> Roeslan Saleh, *Beberapa Catatan Sekitar Perbuatan dan Kesalahan dalam Hukum Pidana*, Aksara Baru, Jakarta 1985, hlm. 13. Ajaran *finale handlungslehre* dipopulerkan oleh Hans Welzel pada tahun 1931.

<sup>114</sup> *Ibid.*, hlm. 15 – 20.

<sup>115</sup> Perbedaan tersebut terletak pada keinginan atau motivasi dari pemain *game online* poker dalam *facebook* yaitu ada yang berniat untuk adu ketangkasan, adu ketangkasan + jual beli *chip* dan untuk sarana perjudian. Penjelasan lebih lengkap tentang ciri – ciri ketiga pemain terdapat pada bahasan selanjutnya, yaitu tentang *game online* poker dalam *facebook* menurut teori hukum

### C.2.2. Pandangan Dualistis

Berbeda dengan monistis yang menjadikan kesalahan (kesengajaan) sebagai unsur subyektif dari perbuatan pidana, pandangan dualistis tentang delik memisahkan perbuatan pidana dan pertanggung jawaban pidana. Menurut pandangan ini, unsur obyektif hanya dapat dikandung dalam perbuatan pidana. Atas dasar itu, perbuatan pidana hanya dapat dilarang karena tidak mungkin suatu perbuatan dijatuhi pidana. Sedangkan unsur subyektif hanya dapat dikandung dalam pertanggung jawaban pidana yang ditujukan kepada pembuat melalui celaan yang diobyektifkan. Karenanya, pemidanaan hanya diterapkan kepada pembuat setelah terbukti melakukan perbuatan pidana dan dapat dipertanggung jawabkan atas perbuatan yang dilakukan. Pemisahan antara *criminal act* dengan *criminal responsibility* yang menjadi dasar dari pandangan ini, dan yang menjadi unsur tindak pidana menurut aliran ini hanyalah unsur – unsur yang melekat pada *criminal act* ( perbuatan yang dapat dipidana).<sup>117</sup> Perbuatan pada *Game online*

---

pidana. Alasan tidak bisa digunakannya pandangan monoistis adalah untuk melindungi apabila perbuatan pelaku sama dengan kegiatan perjudian sedangkan niatnya adalah adu ketangkasan.

<sup>116</sup> Apabila ada pelaku perjudian yang belum cukup umur menggunakan *game online* poker dalam *facebook* maka menurut pandangan monoistis hal tersebut tidak dapat dipidana karena perbuatan dan pertanggungjawaban pidana dijadikan satu, padahal anak kecil tersebut disuruh oleh seseorang yang sudah dewasa. Contoh lain adalah orang yang sedang terganggu kejiwaannya disuruh menukarkan *chip* dengan uang kepada pihak tertentu, padahal ada pihak lain yang cakap hukum yang menyuruh melakukannya.

<sup>117</sup> Masruchin Rubai, **op. cit.**, hlm. 23. Para sarjana yang termasuk dalam kelompok dualistis antara lain : H.B. Vos, W.P.J. Pompe dan Moelyatno. H.B. Vos menyebutkan unsur – unsur tindak pidana sebagai berikut : 1) Kelakuan manusia, 2) Diancam pidana, sedangkan W.P.J. Pompe mengemukakan unsur – unsur tindak pidana adalah : 1) Perbuatan, 2) Diancam pidana dalam ketentuan undang – undang. Pompe juga berpendapat : untuk menjatuhkan pidana di samping adanya tindak pidana diperlukan adanya orang yang dapat dipidana ( orang tidak akan dapat dipidana apabila tidak terdapat kesalahan pada dirinya, dan perbuatannya tidak bersifat melawan hukum ). Disini dapat ditarik kesimpulan, bahwa sifat melawan hukum dan kesalahan merupakan syarat pemidanaan. Sebagai salah satu sarjana Indonesia yang memiliki pandangan dualisme, Moelyatno mengemukakan unsur – unsur tindak pidana sebagai berikut : 1) Perbuatan ( manusia ), 2) Memenuhi rumusan Undang – undang, 3) Bersifat melawan hukum. Memenuhi rumusan undang – undang merupakan syarat formil dan keharusan demikian merupakan konsekuensi dari asas legalitas. Sedangkan bersifat melawan hukum merupakan syarat materiil dan keharusan demikian kerana perbuatan yang dilakukan itu harus betul – betul oleh masyarakat dirasakan sebagai perbuatan yang tidak patut dilakukan. Dan yang terakhir, bersifat melawan

poker dalam *facebook* sesuai dengan pandangan ini karena memang harus dipisahkan antara perbuatan dan pertanggung jawaban pidana, untuk menghindari adanya kesalah pahaman mengenai niat batin pelaku ataupun kemampuan bertanggungjawab oleh pelaku. Sehingga yang dapat dinilai atau dijadikan dasar adalah perbuatannya, yang termasuk tindak pidana.

### C.3. Subjek Tindak Pidana

Penjelasan resmi ( *memori van toelichting* ) pasal 59 KUHP berbunyi :

“ suatu tindak pidana hanya dapat dilakukan oleh manusia “. Petunjuk lain yang diberikan sistem KUHP untuk menyatakan subyek hukum ialah manusia ( *natuurlijke persoon* ) adalah sebagai berikut :

---

hukum itu merupakan syarat mutlak untuk tindak pidana. Hazewinkel Suringa adalah sarjana yang memiliki **pandangan lain mengenai unsur – unsur tindak pidana**, Ia tidak menganut aliran monoistis maupun dualistis. Hazewinkel menjelaskan unsur – unsur tindak pidana sebagai berikut : 1) Unsur tingkah laku manusia ( unsur ini dalam undang – undang dirumuskan dengan menggunakan kata kerja. Misalnya “ mengambil “ merupakan unsur tingkah laku manusia yang dirumuskan dalam pasal 362 KUHP. 2) Unsur melawan hukum ( unsur ini adakalanya dirumuskan secara tegas dalam undang – undang, akan tetapi adakalanya tidak dirumuskan dalam undang – undang. Menurut Hazewengel apabila sifat melawan hukum itu dirumuskan secara tegas dalam undang – undang merupakan unsur mutlak tindak pidana, sedangkan apabila tidak dirumuskan merupakan ciri tindak pidana. 3) Unsur kesalahan ( unsur ini harus diartikan sebagai bentuk – bentuk kesalahan, yaitu kesengajaan ( *dolus* ) atau kelalaian ( *culpa* ). A. Zainal Abidin Farid, **op. cit.**, hlm. 230. Pengikut Moelyatno yang juga pernah menjadi muridnya, yaitu Roeslan Saleh, ( 1981 : 21,22-24 ), menulis kutipan sebagian pendapatnya sebagai berikut : Dalam menghadapi “ perbuatan pidana “ pokok pikiran diletakkan semata – mata pada sifatnya perbuatan. Walaupun harus diakui kebenaran ucapan Van Hattum, bahwa antara perbuatan dan orang yang melakukan perbuatan itu ada hubungan yang erat dan tidak mungkin dipisahkan, namun pokok pikiran dari perbuatan pidana adalah perbuatan dan tidak mungkinlah pengertian ini juga meliputi sifat – sifat dari orang yang melakukan perbuatan. Roeslan Saleh selanjutnya memperkuat pendapatnya, bahwa bukan perbuatan yang diancam pidana dan dapat dipidana, tetapi orang yang melakukan perbuatan pidana, yang jelas dapat dilihat apabila rumusan dan ancaman dengan pidana dimulai dengan kata – kata barangsiapa ( mungkin juga dengan menunjuk predikat tertentu, misalnya dokter ( pasal 267 ), seseorang ibu ( pasal 241 ), seseorang wanita ( pasal 346 ), seorang pria ( pasal 284 ), penjaja ( pasal 383 ). Ia juga berkesimpulan, bahwa yang dilarang adalah perbuatannya, dan yang diancam dengan pidana adalah orang yang melakukan perbuatan tersebut. Dalam pandangan atau aliran Monistis dan Dualistis saya lebih setuju dengan pandangan dualistis dengan merujuk pendapat A. Zainal Abidin Farid, yaitu : Konsekuensi dianutnya pandangan monistis terhadap delik ialah bahwa apabila satu unsur konstitutif atau unsur diam – diam tidak terbukti, maka terdakwa harus dibebaskan atau dilepaskan dari segala tuntutan hukum. Dan konsekuensi lain adalah jika ada peristiwa pidana atau tindak pidana, maka pembuatnya harus pula dipidana. Hal tersebut berarti bahwa unsur – unsur peristiwa pidana sama dengan unsur – unsur atau syarat pembedanaan.

- 1) Rumusan tindak pidana dalam undang – undang pada umumnya dimulai dengan kata “ Barang siapa “ atau dalam bahasa belanda ( *hij* ).
- 2) Jenis – jenis pidana dalam pasal 10 hanya dapat dikenakan kepada manusia.
- 3) Dalam pemeriksaan perkara pidana diperhatikan ada atau tidak adanya kesalahan pada terdakwa menunjukkan yang dapat dipertanggung jawabkan hanya manusia.<sup>118</sup>

Dalam undang – undang lain yang berlaku saat ini telah banyak menyebutkan bahwa subyek hukum bukan hanya manusia, melainkan juga badan hukum yang berkedudukan sejajar dengan manusia akan tetapi memiliki beberapa perbedaan di dalam hukum.<sup>119</sup> Pada *game online* poker dalam *facebook* sudah jelas bahwa subyek hukumnya adalah manusia yaitu para pemain *game online* tersebut.

#### C.4. Perumusan Tindak Pidana

Suatu tindak pidana harus dirumuskan dalam Peraturan Perundang – undangan, hal tersebut merupakan konsekuensi dianutnya asas *leglitas*.<sup>120</sup> Ada tiga cara yang dikenal dalam merumuskan tindak pidana, yaitu :

- 1) Menguraikan atau menyebutkan satu persatu unsur – unsur tindak pidana tanpa kualifikasinya.
- 2) Hanya menyebutkan kualifikasinya saja tanpa menyebutkan unsur – unsurnya.

<sup>118</sup> Masruchin Rubai, *op. cit.*, hlm. 24 - 25.

<sup>119</sup> Perbedaan manusia dengan badan hukum adalah : manusia dapat menikah dan dipenjara, sedangkan badan hukum tidak bisa. Hal tersebut yang memungkinkan bahwa sanksi yang dapat dijatuhkan pada badan hukum adalah sanksi administratif dan ganti rugi materi.

<sup>120</sup> *Ibid.*, hlm. 25 – 26.

- 3) Penggabungan cara pertama dan cara kedua yaitu menguraikan unsur – unsur tindak pidana sekaligus menyebutkan kualifikasi tindak pidana yang bersangkutan.<sup>121</sup>

Perumusan sanksi pidana dalam perundang – undangan juga terdapat tiga cara, yaitu: norma dan sanksi pidana dirumuskan sekaligus dalam satu pasal ( perumusan dalam KUHP hampir seluruhnya menggunakan cara demikian ), norma dan sanksi pidana yang dirumuskan secara terpisah dalam pasal yang berlainan atau apabila dalam satu pasal dalam ayat yang berlainan ( cara ini banyak digunakan ketentuan – ketentuan hukum pidana diluar KUHP ), perumusan hukum pidana secara blanko, maksudnya adalah sanksi pidana dirumuskan terlebih dahulu, sedangkan normanya akan ditentukan kemudian ( ketentuan pasal 122 sub 2 KUHP menggunakan cara ini, norma yang berhubungan dengan pasal ini baru akan dirumuskan jika terjadi perang ).<sup>122</sup>

Perumusan tindak pidana pada *game online* poker dalam *facebook* yang digunakan untuk sarana perjudian adalah dengan menyebutkan unsur – unsur

<sup>121</sup> *Ibid.*, hlm. 26. Contoh untuk cara yang pertama adalah tindak pidana dalam pasal 154 – 157 KUHP ( menabur kebencian ), pasal 281 KUHP ( pelanggaran kesusilaan ), pasal 305 KUHP ( meninggalkan anak dibawah umur 7 tahun ). Kemudian contoh untuk cara kedua adalah penganiayaan dalam pasal 351 KUHP, dan contoh untuk cara tiga adalah pasal 338 KUHP ( pembunuhan ), pasal 362 KUHP ( pencurian ), pasal 378 KUHP ( penipuan ), pasal 303 KUHP ( perjudian ). A. Zainal Abidin Farid, **op. cit.**, hlm. 346. Jonkers ( terjemahan Bina aksara 1987 : 136 – 137 ) juga berpendapat bahwa untuk merumuskan delik, lazimnya ada tiga cara yaitu : Dengan menerangkan atau menguraikannya, misal rumusan delik pada pasal 279, 281, 286, 242 KUHP. Dari keterangan atau uraian itu dapatlah diketahui unsur – unsur delik. Cara yang kedua ialah pasal undang – undang tertentu menguraikan unsur – unsur delik, lalu ditambahkan pula kualifikasi atau sifat delik itu, misalnya pemalsuan tulisan ( pasal 263 KUHP ), pencurian ( pasal 362 KUHP ), penggelapan ( pasal 372 KUHP ), penipuan ( pasal 378 KUHP ). Selanjutnya cara yang ketiga ialah pasal undang – undang tertentu hanya menyebut kualifikasi ( sifat, gelar ) tanpa uraian unsur – unsur perbuatan lebih lanjut. Uraian unsur – unsur delik diserahkan kepada yurisprudensi dan doktrin. Misalnya perdagangan perempuan dan perdagangan laki – laki yang belum cukup umur ( *minderjarige* ).

<sup>122</sup> Masruchin Rubai, **op. cit.**, hlm. 26.

tindak pidana yang terkait didalamnya serta menyebutkan mengenai kualifikasi tindak pidana yang bersangkutan.

### C.5. Jenis – Jenis Tindak Pidana

Pembagian jenis tindak pidana terdapat dalam buku kedua dan ketiga KUHP. Tentang kriteria pembagiannya tidak disebutkan dengan jelas, KUHP hanya menggolongkan jenis tindak pidana yang berupa kejahatan dalam buku kedua dan tindak pidana pelanggaran dalam buku ketiga. Karena KUHP tidak memberikan penjelasan mengenai kriteria pembedaannya maka pengembangan dilakukan oleh ilmu pengetahuan hukum pidana dan menjadi pembedaan tindak pidana kejahatan dan tindak pidana pelanggaran yang bersifat kualitatif dan kuantitatif.<sup>123</sup> *Game online* poker dalam *facebook* apabila digunakan untuk sarana berjudi adalah termasuk tindak pidana kejahatan yang dimasukkan dalam Bab XIV buku kedua KUHP yaitu tentang kejahatan terhadap kesusilaan.<sup>124</sup>

#### C.5.1. Tindak Pidana Formil dan Tindak Pidana Materil

Pembedaan tindak pidana secara demikian didasarkan pada perumusan dalam undang – undang. Perumusan perbuatan melawan hukum yang dititik beratkan pada perbuatan yang dilarang dinamakan tindak pidana atau delik formil (*formele delicten*) atau delik yang dirumuskan secara formil, sedangkan akibat perbuatan itu tidak disyaratkan adanya untuk menjatuhkan pidana bagi barang

---

<sup>123</sup> *Ibid.*, hlm. 26 - 27. Bagi mereka yang menganut pandangan yang bersifat kualitatif kejahatan bersifat *recht delict* dan tindak pidana pelanggaran bersifat *wet delict*. *Recht delict* maksudnya tindak pidana kejahatan sebagai perbuatan yang bertentangan dengan keadilan, terlepas apakah perbuatan itu diancam pidana dalam suatu undang – undang atau tidak. Sedangkan yang dimaksud *wetdelict* adalah suatu perbuatan dipandang sebagai tindak pidana setelah adanya undang – undang yang mengatur sebagai tindak pidana. Bagi penganut pandangan yang bersifat kuantitatif, melihat kriteria pembagian tindak pidana kejahatan dengan tindak pidana pelanggaran dari segi kriminologi, yaitu tindak pidana kejahatan lebih berat jika dibandingkan dengan tindak pidana pelanggaran.

<sup>124</sup> Andi Hamzah, op. cit., hlm. 111

siapa yang mewujudkan kelakuan tersebut.<sup>125</sup> Tindak pidana materiil atau sering disebut delik materiil ( bukan delik “ material “, karena bukan delik yang menyangkut kebendaan, tetapi materiil yang diartikan dengan substantif ) yang menjadi syarat untuk dipidananya pembuat delik ialah terwujudnya akibat. Tindak pidana ini selesai dan terwujud apabila akibat yang dilarang tersebut muncul.<sup>126</sup>

Ada juga pendapat bahwa terdapat rumusan campuran antara formil dan materiil, yang berarti bahwa yang menjadi pokok bukan saja caranya berbuat tetapi juga akibatnya.<sup>127</sup> Selain itu, terdapat delik yang memerlukan syarat tambahan untuk dapat dipidananya pembuat delik (*bijkomende voorwaarden der strafbaarheid*).<sup>128</sup>

---

<sup>125</sup> A. Zainal Abidin Farid, **op. cit.**, hlm. 347. Contoh dari delik formil adalah pasal 362 KUHP yang merumuskan klakuan yang dilarang yaitu mengambil barang yang seluruhnya atau sebagiannya kepunyaan orang lain. Namun kelakuan mengambil saja tidak cukup untuk memidana seseorang, diperlukan pula keadaan yang menyertai pengambilan itu : “ adanya maksud pengambil untuk memilikinya dengan melawan hukum “. Unsur delik seperti ini dinamakan melawan hukum yang subyektif, yaitu kesengajaan pengambil barang yang diarahkan perbuatan melawan hukum, sehingga menjadi unsur obyektif bagi para sarjana hukum yang berpandangan monistis terhadap delik, atau merupakan unsur *actus reus, criminal act*, perbuatan kriminal bagi yang berpandangan dualistis terhadap delik.

<sup>126</sup> *Ibid.*, hlm. 348. Contoh dari delik materiil adalah penganiayaan ( pasal 351 KUHP ) yang mensyaratkan akibat menderita sakitnya korban dan delik pembunuhan ( pasal 338 KUHP ) yang mensyaratkan matinya korban. Selain itu Moelyatno ( 1985 : 69 ) berpendapat bahwa ada juga rumusan campuran yaitu formil

<sup>127</sup> *Ibid.*, hlm. 348 – 349. Contohnya adalah pasal 378 KUHP, yang berbunyi : “ Barang siapa dengan maksud untuk menguntungkan diri sendiri atau orang lain secara melawan hukum, dengan memakai nama palsu atau kedudukan ( *hoedanigheid* ) palsu, dengan tipu muslihat, atau pun rangkain kata – kata bohong, menggerakkan orang lain untuk menyerahkan barang sesuatu kepadanya, atau supaya memberi utang atau pun menghapuskan piutang, diancam, karena penipuan, dengan pidana penjara paling lama empat tahun “. Akibat yang dilarang ialah bahwa orang ditipu tergerak hatinya dan menyerahkan barang kepada orang yang menipu atau memberi utang atau pun menghapuskan piutang adalah jelas rumusan yang materiil. Selama orang yang ditipu belum menyerahkan barang dan seterusnya, maka belum terjadi delik penipuan. Mungkin yang terjadi adalah delik percobaan untuk menipu menurut pasal 53 KUHP. Pasal 387 menyebut secara limitatif cara menggerakkan hati korban, selama bukan salah satu cara tersebut yang digunakan oleh orang yang mau menipu, maka tidak terjadi penipuan atau percobaan untuk menipu. Jadi carayang disebut haruslah digunakan di antara semua cara yang disebut, yaitu memakai nama palsu, kedudukan palsu, tipu muslihat, rangkaian perkataan bohong.

<sup>128</sup> *Ibid.*, hlm. 349. Misalnya pasal 288 ayat ( 1 ) KUHP mensyaratkan bahwa suami yang menyetubuhi istri yang diketui ( kesengajaan ) atau sepatutnya harus menduga ( culpa lata yang disadari atau alpa ) belum masanya untuk dikawininya barulah dapat dipidana jikalau perbuatannya mengakibatkan luka. Kejanggalan ketentuan ini menurut Jonkers ( 1987 : 138 ) adalah bahwa yang aneh tentang ketentuan tersebut adalah bahwa tidak dipenuhi syarat tambahan itu, maka orang yang melakukan percobaan kejahatan tersebut tidak dapat dipidana, sedangkan unsur – unsur lain apabila terpenuhi masih mungkin adanya percobaan kejahatan menurut pasal 53 KUHP.

Kemudian yang terakhir adalah delik yang terhadapnya pembuat dapat dipidana dan kalau terjadi keadaan yang tidak disengajanya, dapat memperberat pidana.<sup>129</sup>

### **C.5.2. Tindak Pidana *Commisionis*, *Omissionis* dan *Commissionis Per Omissionem Commissa***

Pembedaan tindak pidana ini didasarkan pada cara mewujudkan tindak pidana. Tindak pidana *commisionis* adalah tindak pidana yang berupa pelanggaran terhadap larangan, yaitu melakukan perbuatan yang dilarang. Sedangkan tindak pidana *omissionis* adalah tindak pidana berupa pelanggaran terhadap perintah, yaitu tidak berbuat sesuatu yang diperintahkan. Kemudian tindak pidana *commisionis per omissionem commissa* adalah tindak pidana yang berupa pelanggaran terhadap larangan, tetapi dilakukan dengan cara tidak berbuat.<sup>130</sup>

Mengenai *game online* poker dalam *facebook* yang digunakan untuk sarana perjudian adalah termasuk tindak pidana *commisionis*, yaitu berupa pelanggaran terhadap larangan untuk tidak melakukan perjudian.

### **C.5.3. Tindak Pidana *Dolus* dan Tindak Pidana *Culpa***

Perbedaan tindak pidana ini didasarkan pada sikap batin petindak, tindak pidana *dolus* adalah tindak pidana yang dilakukan dengan sengaja. Tindak pidana

<sup>129</sup> *Ibid.*, hlm. 350. Keadaan ini sering disebut keadaan yang secara obyektif memperberat pidana. Misalnya pasal 351 KUHP mengancam pidana bagi barangsiapa yang menganiaya orang lain. Dalam hal demikian kesengajaan pembuat delik ditujukan kepada penganiayaan. Jikalau akibat sesuatu melebihi daripada yang disengaja, misalnya luka berat maka menurut pasal 351 ( 2 ) KUHP pembuat delik diperberat pidananya menjadi lima tahun penjara. Jika korban mati, maka menurut pasal 351 ( 3 ) KUHP pembuat dapat dipidana maksimum selama tujuh thun penjara. Dalam hal ini luka berat dan kematian orang lain tidak disengaja oleh pelaku delik, tetapi akibat itu secara obyektif terwujud. Kalau pelaku penganiayaan itu mempunyai kesengajaan ( dapat terdiri atas tiga corak ) untuk menganiaya berat, maka ia dapat dipidana berdasarkan pasal 354 KUHP dan bukan pasal 351 ( 2 ) yaitu penganiayaan yang diikuti oleh akibat. Akibat yang tidak dikehendaki, bahkan yang tidak dapat dibayangkan mungkin akan terjadi ( *dolus eventualis* ) itulah yang disebut keadaan yang secara obyektif memperberat pidana, ex : pasal 351 ( 3 ) KUHP.

<sup>130</sup> Masruchin Rubai, **op. cit.**, hlm. 27. Penjelasan terdapat dalam *footnotes* ( 92 ) tentang teori perbuatan materiil.

*culpa* adalah tindak pidana yang dilakukan karena kealpaan.<sup>131</sup> Kedua hal tersebut dapat mempengaruhi hakim dalam pengambilan putusan karena menyangkut unsur formil atau unsur subyektif karena menyangkut sikap batin petindak. Kegiatan pada *Game online* poker dalam *facebook* yang digunakan untuk sarana berjudi adalah termasuk tindak pidana *dolus*, karena perbuatan yang dilakukan oleh pemain adalah mutlak merupakan kesengajaan.<sup>132</sup>

#### C.5.4. Tindak Pidana Aduan dan Tindak Pidana Bukan Aduan

Penggolongan tindak pidana ini didasarkan pada penuntutan. Yang dimaksud tindak pidana aduan adalah tindak pidana yang baru dilakukan penuntutan apabila ada pengaduan dari korban. Tindak pidana bukan aduan adalah tindak pidana yang penuntutannya selalu dapat dilakukan walaupun tidak ada pengaduan dari korban. Tindak pidana aduan dibedakan menjadi tindak pidana aduan absolut dan tindak pidana aduan relatif.<sup>133</sup> Delik pidana absolut tidak dapat dibelah atau dipecah, sedangkan delik pidana relatif bisa. Hal ini disebabkan delik aduan absolut yang dituntut adalah peristiwanya atau perbuatannya, dan delik aduan relatif yang dituntut adalah orangnya (*persoon*).

<sup>131</sup> *Ibid.*, hlm. 28. Jonkers ( 1946 : 34) yang berpandangan monoistis terhadap delik ( sama halnya dengan Hazewinkel-Suringa ) berpendapat bahwa delik *dolus* ialah delik yang mensyaratkan kesengajaan sebagai unsur subyektif delik itu ( pasal 187 – 191, 254, 263, 310, 339 KUHP ). Sedangkan delik *culpa* ialah delik yang mensyaratkan adanya *culpa lata* pada pembuat delik, dan meliputi *culpa lata* yang disadari atau kealpaan, serta *culpa lata* yang tidak disadari atau kelalaian ( pasal 195, 197, 201, 203, 231 ayat ( 4 ) KUHP ) periksa juga ( pasal 188, 359, dan 360 KUHP ).

<sup>132</sup> Hal ini dapat dibuktikan bahwa pemain jelas – jelas melakukan permainan dengan menjalankan program, berupa sesuatu hal yang mustahil apabila pemain melakukan perbuatan dengan tidak sengaja atau *culpa*.

<sup>133</sup> *Ibid.*, hlm. 28. Tindak pidana aduan absolut adalah tindak pidana yang menurut sifatnya baru dapat dituntut apabila ada pengaduan korban. Misalnya pasal 284 KUHP ( perzinahan ), pasal 310 KUHP ( penganiayaan ). Tindak pidana aduan relatif adalah tindak pidana yang pada dasarnya bukan tindak pidana aduan akan tetapi berubah menjadi tindak pidana aduan karena ada hubungan khusus antara petindak dan korban. Misalnya adalah pencurian dikalangan keluarga ( pasal 367 KUHP ).

### C.5.5. Penggolongan Lain Tindak Pidana Atau Delik

Selain jenis – jenis tindak pidana yang telah disebutkan diatas, para ahli juga mengemukakan pengelompokan tindak pidana menurut karakteristiknya masing – masing. Diantaranya adalah sebagai berikut .<sup>134</sup>

- 1) *Krenkingsdelicten* dan *gevaarzettingsdelicten*.<sup>135</sup>
- 2) *Gevaarzettingsdelicten* ( delik yang pembuatnya melakukan perbuatan yang dapat membahayakan ) yang konkrit dan abstrak ( *concrete en abstracte gevaarzettingsdelicten* ).<sup>136</sup>
- 3) *Delicta communia* dan *delicta propria* ( delik umum dan delik khusus atau delik berkualitas – *kwaliteitsdelicten* ).<sup>137</sup>

<sup>134</sup> A. Zainal Abidin Farid, *op. cit.*, hlm. 356.

<sup>135</sup> *Krenkingsdelicten* ialah delik yang mengandung perbuatan yang telah menyerang dan merugikan kepentingan orang lain. Misalnya seperti pembunuhan ( pasal 338 KUHP ), pencurian ( pasal 262 KUHP ), perusakan ( pasal 406 KUHP ) dan penipuan ( pasal 378 KUHP ). Sedangkan *gevaarzettingsdelicten* adalah delik yang terjadi pada waktu kepentingan yang harus dilindungi terancam. Ketentuan demikian merupakan upaya *peventif* atau pencegahan oleh undang – undang. Misalnya delik percobaan ( pasal 53 KUHP ), setidak – tidaknya jikalau percobaan itu ditinjau dari segi teori obyektif ( yang menitikberatkan pada berbahayanya perbuatan pembuat ).

<sup>136</sup> *Concrete gevaarzettingsdelicten* ialah delik yang oleh pembuat undang – undang mengancam pidana kepada pembuat jikalau ia melanggar perbuatan yang secara konkrit ( nyata ) menimbulkan bahaya di dalam pasal – pasal undang – undang pidana. Dalam hal ini pembuat undang – undang di samping mensyaratkan dilakukannya perbuatan juga timbulnya akibat yang membahayakan kepentingan orang lain. Menghadapi perkara yang mempunyai akibat yang konkrit penuntut umum harus melukiskan akibat konkrit itu di dalam surat dakwaannya dan harus membuktikannya di sidang pengadilan. Contohnya adalah delik tersebut pada pasal 187 KUHP ( dengan sengaja menimbulkan kebakaran ), pasal 331 KUHP ( penipuan pada pembuatan bangunan ). Sedangkan *abstracte gevaarzettingsdelicten* adalah kebalikan *gevaarzetingsdelicten*. Dalam hal ini pembuat undang – undang hanya melukiskan perbuatan oleh karena menurut pengalaman manusia perbuatan demikian dapat dengan mudah menyerang kepentingan hukum orang lain tanpa menguraikan lebih lanjut kepentingan apa yang dibahayakan. Menghadapi delik yang secara abstrak dapat menimbulkan bahaya, maka penuntut umum cukup melukiskan perbuatan apa yang dilarang oleh undang – undang dan tak perlu ia membuktikan akibat perbuatan itu secara konkrit. Contoh delik tersebut adalah pada pasal 161 KUHP ( penghasutan ) yang tidak perlu pembuktian bahwa perbuatannya betul – betul dapat menggerakkan orang lain untuk melawan hukum atau menentang pejabat negara dengan kekerasan.

<sup>137</sup> Perbedaan antara delik tersebut terletak pada subyeknya, yaitu *delicta communia* dapat dilakukan oleh siapa saja ( dalam hampir setiap pasal KUHP dimulai dengan perkataan barang siapa yang diterjemahkan dari naskah asli bahasa Belanda “ *hij* ” ), sedangkan *delicta propria* hanya dapat dilakukan oleh orang – orang yang mempunyai kualitas tertentu, misalnya pegawai negeri, nahkoda, militer ( tentara ). *Delicta propria* sering menimbulkan kesulitan bilamana delik dilakukan oleh pelaku-peserta ( *medepleger* ) atau *doen pleger* ( pembuat yang membuat sehingga orang lain melakukan ) tidak mempunyai kualitas seperti yang disyaratkan undang – undang.

- 4) *Impliciete kwaliteitsdelicten* ( *delicta propria* yang implisit atau delik khusus yang disimpulkan ) dan *functionale delicten* ( delik fungsional ).<sup>138</sup>
- 5) Kejahatan umum ( *gemene delicten* ) dan kejahatan politik ( *politieke misdrijven* ).<sup>139</sup>
- 6) Delik yang berdiri sendiri ( *zelfstandige delicten* ) dan delik berkesinambungan atau delik berlanjut ( *voortgezette delicten* ).<sup>140</sup>
- 7) *Afopende delicten* ( Delik yang selesai seketika ) dan *voortdurende delicten* ( delik terus – menerus ).<sup>141</sup>
- 8) *Enkelvoudige delicten* ( delik tunggal atau delik sederhana ) *versus samengestelde* ( delik majemuk ).<sup>142</sup>

<sup>138</sup> *Delicta propria* oleh undang – undang pidana secara tegas ( *expressis verbis* ) disyaratkan bahwa pembuat ( *dader* ) delik haruslah memiliki kedudukan tertentu. Akan tetapi di dalam ukisan kedudukan demikian tidak dinyatakan secara *expliciet*. Hal demikian kadang – kadang digambarkan secara *elliptis* atau disingkat yang oleh hakim diartikan melalui penafsiran. Dalam hal demikian maka terdapat *delicta propria* yang *implisit*.

<sup>139</sup> Perbedaan tersebut penting dalam hal penyerahan ( *uitlevering* ) penjahat ke negara yang memintanya. Delik umum adalah kejahatan yang ditujukan untuk sesuatu yang bersifat umum, sedangkan delik politik adalah delik yang tujuannya diarahkan terhadap keamanan negara dan kepala negara. Misalnya pasal 104 – 129 KUHP. Sering timbul kesulitan untuk membedakan delik umum dan delik politik, adakalanya delik umum yang diduga merupakan delik politik, misalnya adalah pembunuhan kepala negara dengan alasan dendam pribadi. Sedangkan ada juga delik politik yang sekilas nampak seperti delik umum, misalnya adalah pencurian surat – surat rahasia negara yang dijual kepada negara asing. Hazewinkel-Suringa menyebutkan *gemengd politieke delicten* atau *connexe* ( delik politik campuran ), contohnya adalah pencurian senjata yang merupakan delik umum ( *commuun delict* ), tetapi karena tujuan pencuri ialah hendak mengadakan pembontakan, maka ia menjadi delik politik.

<sup>140</sup> Pasal 64 KUHP menyatakan bahwa, jika antara beberapa perbuatan mempunyai hubungan sedemikian rupa sehingga berkesinambungan, maka kepada terdakwa hanya dapat dikenakan satu peraturan pidana ( *strafsanctie* ), dan jika berbeda maka yang dikenakan adalah ancaman pidana paling berat. Hal tersebut dapat ditafsirkan : 1) Delik berkesinambungan atau berlanjut pada hakikatnya merupakan suatu bentuk kesatuan, atau satu delik. 2) *Voorgezette delict*, atau delik berlanjut terdiri atas dua atau lebih delik, yang karena kaitannya yang erat mengakibatkan dikenakannya satu sanksi atau pidana kepada terdakwa. Pendapat tersebut sangat erat kaitannya dengan *locus delicti* ( tempat terjadinya delik ) dan penentuan lampau waktu ( *verjaring* ). Jikalau delik berlanjut dipandang gabungan beberapa delik, dan bukan sebagai suatu kesatuan, maka ia merupakan *species meerdaadse samenloop* atau *concursum realis*, yaitu perbarengan beberapa delik yang diadili sekaligus oleh hakim.

<sup>141</sup> Delik *afopende delicten* atau pun *ogenblikkelijke delicten* terdiri dari perbuatan aktif ataupun pasif ( pengabaian ) yang selesai seketika itu juga, termasuk juga perbuatan yang mewujudkan akibat. Contohnya ialah : pencurian, pembunuhan, pembakaran. Sedangkan delik terus-menerus ( *voortdurende delicten* ) yaitu suatu perbuatan yang dilakukan untuk melangsungkan keadaan yang dilarang. Misalnya adalah penahanan ( pasal 333 ayat ( 1 ) KUHP ).

- 9) *Eenvoudige delicten* ( delik – delik biasa ) dan delik – delik berkualifikasi.<sup>143</sup>

### C.6. *Game Online Poker Dalam Facebook*

*Game online* poker di dalam *facebook* adalah sebuah permainan dengan simulasi mirip permainan judi poker di kasino. Jumlah pemain dan cara bermainnya adalah sama dengan perjudian poker biasa. Perbedaannya hanya terletak pada tempat kedudukan pemain sesungguhnya ( kenyataan ), tempat bermain, sarana yang digunakan dan *chip* ( uang ) yang dipertaruhkan.<sup>144</sup>

#### C.6.1. Pemain ( Pelaku )

Para pemain *game online* poker dalam *facebook* harus merupakan anggota jejaring sosial tersebut, atau lebih dikenal dengan nama *facebooker*.

Dalam permainan, para pemain berdiri sendiri sebagai seorang individu, jadi tidak bisa lebih dari satu ataupun kelompok. Asal usul dari pemain tidak dibatasi pada

---

<sup>142</sup> Delik majemuk pada hakikatnya terdiri atas dua atau lebih delik yang dipersatukan, misalnya delik kebiasaan ( *gewoonte delicten* ). Contohnya adalah penadahan pasal 481 KUHP dan pasal 296 KUHP yang selain mengandung *beroepsdelict* ( delik yang mensyaratkan adanya *beroep* atau pekerjaan tertentu sebagai sumber penghasilan ). Kebiasaan merupakan unsur konstitutif delik tersebut yang dapat disimpulkan dari kenyataan bahwa terdakwa beberapa kali melakukan perbuatan yang dilarang. Delik kebiasaan harus juga dibedakan *beroepsdelicten*, yaitu delik yang dilakukan seseorang yang mempunyai pekerjaan tetap sebagai mata pencaharian.

<sup>143</sup> Delik berkualifikasi atau delik dalam bentuk berat adalah delik – delik yang karena dilakukan dalam keadaan khusus atau karena akibat yang menyertai perbuatan yang tidak dikehendaki atau tidak dibayangkankemungkinan akan terjadi, pembuatnya diancam pidana lebih berat daripada ancaman pidana untuk delik dalam bentuk dasarnya. Contoh : pencurian ( pasal 362 KUHP ) merupakan bentuk dasar pencurian yang disebut ( pasal 363 dan 365 KUHP ). Delik tersebut juga dapat terwujud berdasarkan akibat yang terjadi setelah delik terwujud, dalam hal demikian akibat sama sekali tidak dikehendaki oleh pembuat delik, tetapi secara obyektif terwujud. Contoh : penganiayaan ( pasal 351 KUHP ), yang secara tidak dikehendaki mengakibatkan luka berat, maka ancaman pidananya juga akan menjadi bertambah berat.

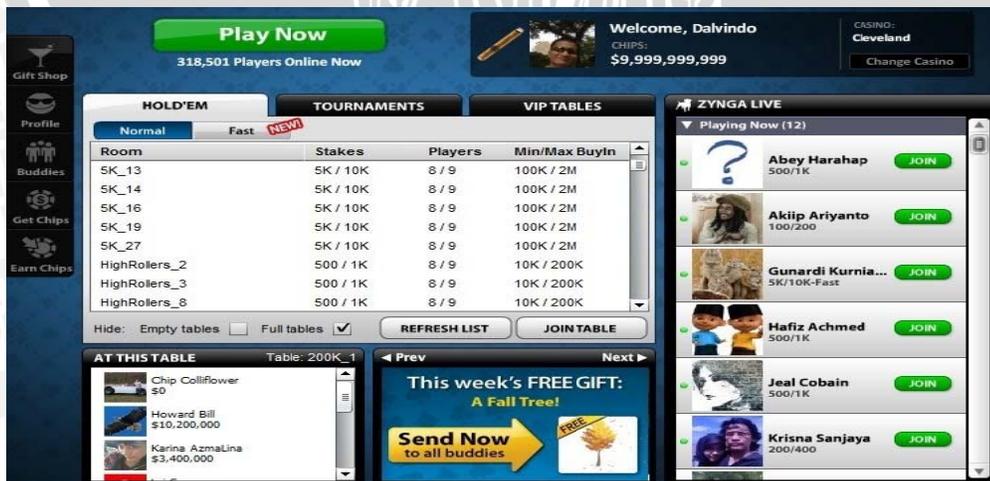
<sup>144</sup> Promis Major, <http://webblog.html/download/> belajar carabermain texas holdem poker, diakses 12 Juni 2010. *Game* berbasis *web* tersebut bernama *Texas Holdem Poker* yang di *develop* oleh pembuat sekaligus pemilik resmi *game* tersebut yaitu *Zynga*. *Zynga* didirikan pada Juli 2007 dengan visi yang menghubungkan dunia melalui permainan. Sejak itu kami telah mendedikasikan diri untuk membuat permainan yang menyenangkan dan sosial bagi orang untuk bermain dengan teman-teman mereka dan telah menjadi pengembang terbesar permainan sosial di *web* dalam proses. Permainan *Zynga* menyediakan *platform* untuk pemain untuk mengekspresikan diri dan membentuk dalam hubungan sosial dengan teman-teman mereka. Dengan katalog yang berkisar dari casino games untuk permainan peran. Asal mula nama *Zynga* adalah dari Bulldog Amerika piaraan pemilik yang telah meninggal pada akhir 2008. Nama *Zynga* berasal dari *Enzinga*, nama bahasa Swahili Afrika Warrior Princess.

suatu wilayah tertentu, jadi bisa lintas Daerah, Provinsi ataupun Negara karena lingkup *facebook* adalah Internasional. Jumlah pemain pada setiap meja adalah minimal dua orang dan maksimal sembilan orang, ditambah satu pembagi kartu yang sudah terprogram.

Pemain bebas memilih meja yang dikehendaki dengan syarat kekayaan yang dibawa mencukupi ketentuan permintaan meja, sehingga pilihan meja disesuaikan dengan kapasitas uang yang dijadikan modal. Pemilihan tempat duduk adalah bebas selama ada tempat kosong yang tersedia. Penghargaan untuk seorang pemenang pada setiap meja adalah sebuah *cup* ( piala ) yang tidak bisa ditukar dengan *chip* ( uang ), hal tersebut hanya sebuah simbol *prestige* yang bisa mengangkat nama atau pamor seseorang ( karakter ). Semua garis besarnya adalah sama, yang membedakan dengan poker biasa adalah letak kedudukan para pemainnya, apabila poker biasa para pemain duduk pada satu meja, maka pemain *game online* poker di *facebook* hanya diwakili karakter yang berada di dunia maya. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar berikut ini :

**Bagan/Gambar IV.3**

( Beranda pada *game online* poker dalam *facebook* )



Gambar diatas adalah loby utama pada awal mula permainan yang digunakan para pemain untuk memilih ruang dan meja berdasarkan kekayaan serta jumlah maksimal / minimal taruhan.



Gambar diatas adalah ruang dan meja permainan dimana para pemain mulai mendapatkan pembagian kartu dan memasang sejumlah taruhan.

### C.6.2. Proses Permainan

Cara bermain adalah sama persis dengan poker biasa, yaitu Pemain yang membawa sejumlah modal memilih tempat kosong yang tersedia. Kemudian pembagi kartu yang sudah terprogram akan menentukan jumlah taruhan minimal yang dikehendaki disesuaikan dengan ketentuan meja tersebut. Pemain diberi 2 ( dua ) kartu utama untuk kemudian akan dipasangkan dengan 3 ( tiga ) kartu dari 5 ( lima ) kartu berikutnya yang diberikan pembagi kartu. Dimulai berdasarkan urutan maka setiap 1 ( satu ) kartu tambahan diberikan, maka pemain yang berhak akan menambah jumlah taruhan. Bagi pemain yang tidak berani karena mungkin kurang yakin akan kartunya boleh berhenti dan dianggap kalah sehingga *chip*



bertujuan agar para pemain selalu memiliki modal untuk bertaruh. Nilai terendah *chip* untuk meja adalah bet  $\frac{1}{2}$  rupiah, yaitu antara 1 – 2 rupiah untuk putaran pertama, ini merupakan trik Zynga agar ada yang selalu ikut dalam tiap putaran. *Chip* tersebut dapat dibeli langsung pada Zynga dengan mentransfer sejumlah uang asli melalui rekening yang tersedia dengan kurs yang sudah ditentukan. Selain dengan cara itu para pemain juga dapat memperjual belikan *chip* yang dimilikinya kepada pemain lain dengan kurs sesuai kesepakatan, saat ini harganya adalah Rp 15.000,00 untuk *chips* senilai 1 juta dollar atau biasa disebut 1 M. Apabila pada poker dikasino *chip* hanya bisa ditukarkan dengan uang pada kasino yang sama atau anak cabangnya, maka dalam Texas Holdem Poker *chip* bisa ditukarkan dimana saja dengan cara menjualnya.

### **C.7. Game Online Poker Dalam Facebook Menurut Teori Hukum Pidana**

Apabila dihubungkan dengan teori hukum pidana maka *game online Texas Holdem Poker* memiliki kecenderungan yang mengarah pada perjudian. Dilihat dari cara bermain yang sama dengan perjudian poker, para pelaku yang memiliki beberapa motivasi untuk permainan tersebut dan sarana pertaruhan yang bisa diuangkan, dalam hal ini bisa dibeli dengan uang dan bisa dijual untuk mendapatkan uang. Hasil wawancara yang diperoleh dari beberapa Mahasiswa Universitas Brawijaya Malang adalah mereka memiliki berbagai tujuan menjadi pemain *Texas Holdem Poker*. Dalam hal ini tujuan dibagi menjadi 3 ( tiga ) yaitu : untuk adu ketangkasan ( hobi ), adu ketangkasan ( hobi ) sekaligus memperjualbelikan *chip* dalam keadaan tertentu dan murni untuk sarana perjudian karena niatnya adalah mendapatkan *chip* untuk kemudian dijual dan mendapatkan uang. Untuk lebih jelasnya akan dijabarkan menggunakan tabel berikut ini :

Tabel IV.1

Perbandingan Tujuan Para Pemain *Texas Holdem Poker*

No.	Motivasi / Tujuan Pemain	Cara Memperoleh Chip	Penggunaan Chip	Tempat Bermain	Ciri – Ciri Karakter
1.	Adu ketangkasan ( hobi )	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Beli melalui transfer pada rekening Zynga</li> <li>➤ Modal yang diberikan program secara otomatis</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Untuk bermain</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Warnet dan tempat <i>game online</i></li> <li>➤ Tempat <i>wi-fi</i> dan <i>hotspot</i></li> <li>➤ Rumah ( tempat pribadi )</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Menggunakan nama karakter sesuai pada <i>account facebook</i></li> <li>➤ <i>Facebook</i> yang digunakan adalah <i>valid</i> ( keterangan pada profil adalah benar )</li> </ul>
2.	Hobi + mamperjual belikan <i>chip</i> ( semi )	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Beli melalui transfer pada rekening Zynga</li> <li>➤ Modal yang diberikan program secara otomatis</li> <li>➤ Jual beli <i>chip</i> antar pemain / perorangan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Untuk bermain</li> <li>➤ Diperjual belikan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Warnet dan tempat <i>game online</i></li> <li>➤ Rumah ( tempat pribadi )</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Menggunakan nama karakter sesuai pada <i>account facebook</i></li> <li>➤ Memiliki lebih dari satu <i>account facebook</i></li> </ul>
3.	Sarana perjudian ( uang )	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Modal yang diberikan program secara otomatis</li> <li>➤ Jual beli <i>chip</i> antar pemain / perorangan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Untuk bermain</li> <li>➤ Diperjual belikan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Warnet dan tempat <i>game online</i></li> <li>➤ Rumah ( tempat pribadi )</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Menggunakan nama <i>facebook</i> yang tidak <i>valid</i> ( keterangan pada profil dan secara keseluruhan adalah rekayasa / palsu</li> <li>➤ Memiliki lebih dari satu <i>account facebook</i></li> </ul>

Sumber data : Data Tersier, Tahun 2010 ( diolah )

### **C.7.1. Penjelasan Tabel IV.1 ( Perbandingan Tujuan Para Pemain Texas Holdem Poker )**

#### **C.7.1.a. Motivasi Adu Ketangkasan ( Hobi )**

Pemain jenis ini mendapatkan modal untuk permainan melalui transfer uang kepada Zynga dan modal tambahan yang diberikan program secara otomatis. Mereka menggunakan modal hanya untuk bermain dan mendapatkan kepuasan dari permainan tersebut. Tempat yang digunakan untuk bermain juga cenderung lebih terbuka dan bebas seperti pada warnet atau tempat *game online*, tempat perkumpulan yang ada *hotspot ( wi-fi )* dan juga rumah ( tempat pribadi ). Profil yang dicantumkan pada *account fecebook* dan nama pada karakter pemain *game online* adalah benar dan dapat dipertanggung jawabkan karena selain hobi niat lain dari pemain adalah mencari teman yang bisa membentuk suatu komunitas dan saling bertukar informasi. Pemain pada model ini tidak bisa dikaitkan dengan perjudian karena bila dilihat dari unsur formil ( perbuatan yang dilarang ) maka jelas bahwa niat batin pelaku adalah menggunakan *Texas Holdem Poker* sebagai permainan dan tidak ada perputaran uang didalamnya karena *chip* dibeli digunakan untuk bermain. Begitu juga unsur materiil ( akibat yang dilarang ) dari tindak pidana juga tidak masuk karena akibat dari kegiatan tersebut adalah menang dan kalahnya seseorang dalam suatu permainan yang tentunya tidak ada yang dirugikan secara materi seperti dalam perjudian.

#### **C.7.1.b. Motivasi Hobi dan Jual - Beli Chip**

Belum ada kepastian mutlak mengenai pemain yang berikut ini yaitu mendasarkan keinginan bermain *Texas Holdem Poker* sebagai hobi, akan tetapi juga melakukan jual beli *chip* di dalamnya. Alasan utama melakukan jual beli

*chip* adalah bermain *game* secara *online* tentu saja memerlukan biaya untuk internet. Modal *chip* yang didapat mula – mula adalah berasal dari pemberian program, beli melalui transfer uang ke rekening Zynga dan membeli pada perorangan yang menawarkan *chip* nya untuk dijual dengan kesepakatan harga tertentu. Setelah mendapatkan sejumlah *chip*, para pemain menggunakannya untuk bermain dan apabila menang maka sebagian *chip* akan dijual kemudian uang hasil penjualannya digunakan untuk biaya *online* di internet baik untuk membayar warnet ataupun membayar internet berlangganan. Tempat bermain yang digunakan cenderung lebih tertutup yaitu di warnet dan rumah ( tempat pribadi ). Nama pada karakter pemain sama dengan profil pada *account facebook*, akan tetapi pemain jenis ini mempunyai lebih dari satu *account* karena mereka menggunakannya untuk promosi ( menawarkan ) *chip* pada pengguna lain. Bila dilihat dari niat para pemain yang memperjual belikan *chip* untuk mendapatkan sejumlah uang dan kemudian uang tersebut digunakan untuk membayar biaya *online*, maka kegiatan jenis ini belum bisa dimasukkan dalam bentuk perjudian atau suatu tindak pidana. Unsur – unsur yang terkait dengan kedua kegiatan tersebut belum terpenuhi dalam hal ini, karena yang mirip perjudian adalah permainannya. Sedangkan taruhan menggunakan *chip* yang walaupun dibeli dengan uang tetapi niat batin pemainnya adalah hanya untuk bermain, tidak ada niat untuk mencari uang atau memperkaya diri dari hasil penjualan *chip*.

#### **C.7.1.c. Motivasi Sarana Perjudian**

Bentuk pemain seperti inilah yang menjadi pembahasan utama dalam penulisan ini, dimana dengan jelas syarat – syarat tindak pidana perjudian dan unsur – unsur pidana secara teoritis telah melekat. Pemain atau bisa disebut

pelaku dalam kelompok ini mendapatkan *chip* untuk modal dari pemberian program secara gratis dan jual – beli *chip* yang dilakukan antar perorangan. Penggunaan *chip* adalah untuk bermain dan diperjualbelikan untuk mendapatkan sejumlah uang. Tempat yang dikehendaki untuk bermain adalah secara sembunyi – sembunyi seperti pada warnet dan juga rumah ( tempat pribadi ). Karakter pemain dan profil pada *account facebook* adalah rekayasa ( bukan yang sebenarnya ) atau palsu. Apabila dibandingkan dengan kedua jenis pemain yang sebelumnya terdapat beberapa perbedaan pada niat batin pemaian ( pelaku ) dan perbuatan yang dilakukan. Perbandingan dengan pemain jenis pertama sudah tentu jelas jauh berbeda, yang menjadi masalah adalah perbandingan dengan pemain jenis kedua. Para pemain jenis kedua dan pemain jenis ketiga memiliki beberapa persamaan diantara mereka, yaitu memperjual belikan *chip*, memilih tempat bermain yang tertutup dan *account facebook* lebih dari satu. Sedangkan perbedaannya terdapat pada niat atau tujuan bermain, cara memperoleh *chip* dan penggunaan *chip*. Mengenai tujuan bermain, antara pemain kesatu dan kedua memiliki persamaan yaitu untuk menjalankan hobi dan mendapatkan penghargaan atau pengakuan. Penghargaan yang dimaksud disini adalah berupa piala yang diberikan program kepada karakter yang menang dengan syarat tertentu, misalnya pemenang utama pada meja atau pemenang mutlak pada waktu tersebut. Piala tidak bisa ditukar dengan *chip* karena hanya sebuah *symbol* yang menunjukkan kepiawaian pemegangnya. Pemain yang memiliki piala akan merasa bangga dan nama karakternya akan disegani pemain lain, dengan demikian mereka akan mendapatkan pengakuan dari komunitasnya. Lain halnya dengan pemain jenis ketiga yang tujuannya adalah berjudi, maka pemain ini menghindari untuk

mendapatkan piala dengan berpindah – pindah meja. Alasannya adalah sudah jelas, semakin nama karekter terkenal maka akan semakin sulit untuk mencari lawan oleh karena itu mereka juga menggunakan karakter yang berbeda – beda untuk bermain agar sulit dikenali. Perbedaan pemain jenis kedua dan jenis ketiga yang mutlak selain tujuan adalah penggunaan *chip*, walupun terjadi jual – beli *chip* pada pemain jenis kedua hasil uang dari penjualan digunakan untuk membayar biaya online. Sedangkan pada pemain jenis ketiga tidak demikian halnya, karena tujuan utamanya adalah judi maka uang hasil penjualan *chip* adalah uang kemenangan dari perjudian.

#### **D. Kajian Yuridis *Game Online* Poker Dalam *Facebook* Menurut KUHP dan UU No. 11 Tahun 2008 Tentang ITE**

KUHP ( Kitab Undang – undang Hukum Pidana ) adalah sebuah tolak ukur atau bisa disebut kodifikasi peraturan yang pertama pada hukum pidana.<sup>145</sup>

KUHP terdiri dari 3 ( tiga ) buah buku, yaitu :

- 1) Buku kesatu tentang aturan umum ( Bab I – IX ).

<sup>145</sup> A. Zainal Abidin Farid, **op. cit.**, hlm.vii. KUHP Indonesia merupakan *copy* dari *Wetboek van Strafrecht* yang dibuat di Nederland pada 2 Maret 1881 *Staatsblad* No.35 yang mulai berlaku 1 September 1886 dengan beberapa tambahan yang dilakukan oleh pemerintah penjajahan yang disesuaikan dengan kondisi di Indonesia, serta ditambah dan diubah oleh Pemerintah Republik Indonesia seperlunya. Sebagian besar ketentuan KUHP Indonesia yang masih berlaku sekarang masih berbahasa Belanda. Adapun terjemahan yang telah dilakukan oleh beberapa pengarang seperti R.Soesilo, Moeljatno, Andi Hamzah dan Badan Pembinaan Hukum Nasional bukanlah terjemahan resmi, dan antara terjemahan – terjemahan itu sering dijumpai perbedaan serta beberapa perkataan Indonesia yang digunakan tidaklah tepat. Misalnya adalah *eerbaar heid* diterjemahkan dengan kehormatan, yang seharusnya diterjemahkan khormatan kesusilaan yang lebih sempit pengertiannya daripada *eer* atau kehormatan. *Dader* diterjemahkan pelaku, padahal pelaku adalah *plager*, yaitu seorang yang menyelesaikan seluruh unsur – unsur delik dan unsur – unsur pertnggungjawaban pidana. *Dader* adalah pembuat delik, yang meliputi beberapa jenis pembuat : pelaku, pelaku-peserta ( *medepleger* ), orang yang membuat sehingga orang lain melakukan ( *doen plegen* ), dan pemancing ( *uitlokker* ). Doen pleger sering diterjemahkan dengan penyuruh, yang ditinjau dari bahasa Indonesia tidak tepat, oleh karena berarti bahwa orang yang disuruh mempunyai kesengajaan, bersalah, atau menyadari serta memahami apa yang disuruhkan, padahal dalam hal terjadi *doen plagen*, orang yang melakukan tidak dapat dipertanggungjawabkan karena ia sakit jiwa, dengan kata lain ia tidak tidak mampu bertanggungjawab oleh karena itu tidak mempunyai kesengajaan.

- 2) Buku kedua tentang kejahatan ( Bab I – XXXI ).
- 3) Buku ketiga tentang pelanggaran ( Bab I – IX ).

Sebagian besar isi dari KUHP adalah ketentuan mengenai jenis kejahatan konvensional karena Undang – Undang tersebut dibuat pada waktu yang sudah terlampau lama dan di Indonesia sampai saat ini belum dirubah. Sebagai pelengkap ( komplementer ) untuk mengikuti perkembangan jaman maka dibuat Undang – Undang baru di luar KUHP terhadap jenis kejahatan yang muncul dengan cara yang baru, misalnya adalah *cybercrime*<sup>146</sup>, tindak pidana korupsi, *human trafficking*, *money laundering*, kekerasan dalam rumah tangga dan lain sebagainya.<sup>147</sup> Fungsi dari KUHP adalah sebagai acuan untuk melihat unsur – unsur tindak pidana apabila dalam Undang – Undang yang dibuat setelah KUHP tidak menyebutkan unsur – unsur pidana tentang suatu perbuatan yang diaturnya. Terdapat 3 ( tiga ) asas hukum yang digunakan untuk menentukan pilihan hukum apabila terjadi benturan atau digunakannya lebih dari satu Undang – Undang, yaitu :

- 1) *Lex Superiori derogat legi Inferiori* : Peraturan / Undang -Undang yang lebih tinggi mengesampingkan peraturan / Undang -Undang yang rendah ( UU yang tinggi didahulukan).

<sup>146</sup> *Cyber crime* adalah kejahatan dimana tindakan kriminal hanya bisa dilakukan dengan menggunakan teknologi *cyber* dan terjadi di dunia *cyber* atau di dunia maya yaitu dengan melalui Internet. Mengenai perjudian yang dilakukan di internet adalah termasuk *cyber crime* jenis ***Illegal Contents***, yaitu kejahatan dengan memasukkan data atau informasi ke internet tentang sesuatu hal yang tidak benar, tidak etis, dan dapat dianggap melanggar hukum atau mengganggu ketertiban umum. Sebagai contoh lain adalah pemuatan suatu berita bohong atau fitnah yang akan menghancurkan martabat atau harga diri pihak lain, hal-hal yang berhubungan dengan pornografi atau pemuatan suatu informasi yang merupakan rahasia negara, agitasi dan propaganda untuk melawan pemerintahan yang sah, dan sebagainya.

<sup>147</sup> Masih ada banyak Peraturan Perundang – undangan lain diluar KUHP yang mengatur mengenai jenis – jenis kejahatan baru yang muncul dengan menggunakan modus dan cara yang baru. Keberadaan Peraturan Perundang – undangan tersebut bukan sebagai pengganti dari KUHP, akan tetapi sebagai pelengkap ( komplementer ) dari KUHP apabila ada suatu tindak pidana yang belum diatur pada KUHP atau sudah diatur akan tetapi unsur – unsur baru belum tertulis pada KUHP sehingga perlu penambahan.

- 2) *Lex Specialis derogat legi Generali* : Peraturan / Undang - Undang yang bersifat khusus mengesampingkan peraturan / Undang - Undang yang bersifat umum.
- 3) *Lex Posteriori derogat legi lex Priori* : Peraturan / Undang - Undang baru mengesampingkan peraturan / Undang - Undang yang lama.

Tentang penentuan tindak pidana terhadap *game online* poker dalam *facebook* yang digunakan untuk sarana perjudian tidaklah terjadi benturan peraturan antara KUHP dan Undang – Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, bahkan kedua peraturan tersebut saling melengkapi dan mengisi.<sup>148</sup>

#### **D.1. Perjudian Dalam KUHP ( Kitab Undang – undang Hukum Pidana )**

Perjudian diatur pada Bab VIX Tentang Kejahatan Kesusilaan pada pasal 303 KUHP yang berbunyi :

- 1) Diancam dengan pidana penjara paling lama sepuluh tahun atau pidana denda paling banyak dua puluh lima juta rupiah<sup>149</sup>, barang siapa tanpa mendapat izin :
  1. dengan sengaja menawarkan atau memberikan kesempatan untuk permainan judi dan menjadikannya sebagai pencarian, atau dengan sengaja turut serta dalam suatu perusahaan untuk itu;
  2. dengan sengaja menawarkan atau memberi kesempatan kepada khalayak umum untuk bermain judi atau dengan sengaja turut serta dalam perusahaan untuk itu, dengan tidak peduli apakah untuk

<sup>148</sup> Antara KUHP dan UU No.11 Th 2008 Tentang ITE tidak terjadi benturan hukum, kedua UU tersebut digunakan secara bersama ( Jo ) dengan ketentuan *Lex Specialis derogat legi Generali* : Peraturan / Undang - Undang yang bersifat khusus mengesampingkan peraturan / Undang - Undang yang bersifat umum. Sehingga UU No. 11 Th 2008 Tentang ITE didahulukan karena memiliki kekhususan untuk menjerat tindak pidana perjudian pada *cybercrime* dan KUHP adalah sebagai UU yang menjelaskan tentang unsur – unsur perjudian. [http:// www.wikimedia.kamushukum.htm](http://www.wikimedia.kamushukum.htm), diakses 18 Juli 2010. Junto adalah kata sifat yang berasal dari bahasa Spanyol yang mempunyai arti : “ bersama “.

<sup>149</sup> Pidana penjara paling lama sepuluh tahun dan pemberian denda sebanyak dua puluh lima juta adalah ketentuan pasal 2 ayat ( 1 ) UU No. 7 Th 1974, yang merubah ketentuan KUHP terdahulu yaitu hukuman penjara selama – lamanya dua tahun delapan dan denda sebanyak – banyaknya sembilan puluh ribu rupiah. Pasal 1 UU No. 7 Th 1974 juga menyatakan semua tindak pidana perjudian sebagai kejahatan.

menggunakan kesempatan adanya sesuatu syarat atau dipenuhinya sesuatu tata-cara;

3. menjadikan turut serta pada permainan judi sebagai pencaharian.
- 2) Kalau yang bersalah melakukan kejahatan tersebut dalam menjalankan pencariannya, maka dapat dicabut haknya untuk menjalankan pencarian itu.
- 3) Yang disebut permainan judi adalah tiap – tiap permainan, di mana pada umumnya kemungkinan mendapat untung bergantung pada peruntungan belaka, juga karena pemainnya lebih terlatih atau lebih mahir. Di situ termasuk segala pertarungan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain-lainnya yang tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala peraturan lainnya.

Apabila dikaitkan dengan ketentuan pasal 303 ayat ( 3 ) KUHP, maka unsur – unsur permainan *Texas Holdem Poker* yang digunakan sebagai sarana untuk melakukan perjudian adalah merupakan suatu bentuk tindak pidana perjudian.

Penjabaran keterkaitan unsur – unsur tersebut adalah sebagai berikut :

- Adanya pemain/pelaku.
- Adanya suatu permainan yang dikehendaki pelaku.
- Bersifat untung – untungan ( spekulatif ) dan juga kemungkinan menang adalah karena pemain lebih terlatih atau mahir.
- Adanya suatu taruhan atau perputaran uang.<sup>150</sup>
- Dilakukan secara tersembunyi ( untuk menghindari aparat ).<sup>151</sup>

Penjeratan pelaku perjudian dengan sarana *Texas Holdem Poker* tidak bisa menggunakan KUHP karena merupakan tindak pidana *cybercrime* yang pelakunya berada di dunia maya ( menggunakan internet ), yang bisa ditindak dengan KUHP adalah perjudian biasa ( kejahatan konvensional ) yang pelakunya juga berada pada dunia nyata. Oleh karena itu penjeratan perjudian dengan sarana

<sup>150</sup> Dalam *Texas Holdem Poker* taruhan dilakukan menggunakan *chip* yang dapat diperjual belikan antar pemain. Oleh karena itu unsur perputaran uang terjadi ketika dilakukan jual beli *chip* dan uang asli telah diserahkan antara pihak yang menang dan pihak yang kalah sebagai wujud dari kesepakatan karena telah melakukan perjudian.

<sup>151</sup> Pemberian segala bentuk izin perjudian telah dicabut dan dilarang oleh Pelaksanaan Penertiban Perjudian ( Peraturan Pemerintah No. 9 Tahun 1981 Tanggal 14 Maret 1981 ).

*Texas Holdem Poker* harus menggunakan UU No. 11 Th 2008 Tentang ITE karena segala macam ketentuan tentang informasi dan transaksi elektronik serta *cybercrime* ada pada peraturan tersebut.<sup>152</sup>

## **D.2. Perbuatan Yang Dilarang ( perjudian ) Dalam UU No. 11 Tahun 2008 Tentang ITE**

Kegiatan kehidupan manusia dalam berbagai bidang teknologi dan informasi telah mempengaruhi lahirnya bentuk – bentuk perbuatan hukum baru yang menyalah gunakan kemajuan teknologi untuk sarana melakukan kejahatan. Teknologi informasi yang seharusnya digunakan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa secara optimal dan sesuai kegunaan yang seharusnya telah banyak beralih fungsi menjadi alat pengembangan bentuk kejahatan baru. Oleh karena itu pemerintah perlu mendukung pengembangan Teknologi Informasi melalui infrastruktur hukum dan pengaturannya dengan membuat Undang – Undang No. 11 Th 2008 Tentang ITE yang bertujuan untuk menghadapi proses dinamika yang terus berkembang didalam masyarakat yang telah menghadirkan globalisasi informasi sehingga Indonesia menjadi bagian dari masyarakat informasi dunia yang memiliki aturan dan pengelolaan Informasi dan Transaksi Elektronik di tingkat nasional.<sup>153</sup> Informasi Elektronik adalah satu atau sekumpulan data elektronik, termasuk tetapi tidak terbatas pada tulisan, suara, gambar, peta, rancangan, foto, *electronic data interchange ( EDI )*, surat elektronik ( *elektronik mail* ), telegram, teleks, *teletcopy* atau sejenisnya, huruf, tanda, angka, Kode Akses, simbol, atau perforasi yang telah diolah yang memiliki arti atau dapat

<sup>152</sup> KUHP hanya menyebutkan mengenai unsur – unsur perjudian saja, sedangkan penjeratannya menggunakan UU No.11 Th 2008 tentang ITE karena pengaturan mengenai perjudian menggunakan sarana internet berada didalamnya.

<sup>153</sup> Dikutib dari pembukaan ( mukadimah ) bagian menimbang UU No. 11 Th 2008 tentang ITE.

dipahami oleh orang yang mampu memahaminya. Sedangkan yang dimaksud Transaksi Elektronik adalah perbuatan hukum yang dilakukan dengan menggunakan Komputer, jaringan Komputer, dan/atau media elektronik lainnya.<sup>154</sup>

Penggunaan *facebook* merupakan pemanfaatan teknologi informasi dan transaksi elektronik, oleh karena itu harus dilakukan sesuai dengan pasal 3 UU No. 11 Th 2008 Tentang ITE, yang berbunyi :

“ Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Transaksi Elektronik dilaksanakan berdasarkan asas kepastian hukum, manfaat, kehati – hatian, iktikad baik, dan kebebasan memilih teknologi atau netral teknologi “.

<sup>154</sup> Pasal 1 ayat ( 1 dan 2 ) UU No. 11 Th 2008 tentang ITE. Hal – hal lain yang ada dalam pasal 1 yang menyangkut pengertian – pengertian adalah : 1) Teknologi Informasi adalah suatu teknik untuk mengumpulkan, menyiapkan, menyimpan, memproses, mengumumkan, menganalisis, dan/atau menyebarkan informasi. 2) Dokumen elektronik adalah setiap Informasi Elektronik yang dibuat, diteruskan, dikirimkan, diterima, atau disimpan dalam bentuk analog, digital, elektromagnetik, optikal, atau sejenisnya, yang dapat dilihat, ditampilkan, dan/atau didengar melalui komputer atau Sistem Elektronik, termasuk tetapi tidak terbatas pada tulisan, suara, gambar, peta, rancangan, foto atau sejenisnya, huruf, tanda, angka, Kode Akses, simbol atau perforasi yang memiliki makna atau arti atau dapat dipahami oleh orang yang mampu memahaminya. 3) Sistem Elektronik adalah serangkaian perangkat dan prosedur elektronik yang berfungsi mempersiapkan, mengumpulkan, mengolah, menganalisis, menyimpan, menampilkan, mengumumkan, mengirim, dan/atau menyebarkan Informasi Elektronik. 4) Penyelenggaraan Sistem Elektronik adalah pemanfaatan Sistem Elektronik oleh penyelenggara negara, Orang, Badan Usaha, dan/atau masyarakat. 5) Jaringan Sistem Elektronik adalah terhubungnya dua Sistem Elektronik atau lebih, yang bersifat tertutup ataupun terbuka. 6) Agen Elektronik adalah perangkat dari suatu Sistem Elektronik yang dibuat untuk melakukan suatu tindakan terhadap suatu Informasi Elektronik tertentu secara otomatis yang diselenggarakan oleh Orang. 7) Tanda Tangan Elektronik adalah tanda tangan yang terdiri atas Informasi Elektronik yang dilekatkan, terasosiasi atau terkait dengan Informasi Elektronik lainnya yang digunakan sebagai alat verifikasi dan autentikasi. 8) Akses adalah kegiatan melakukan interaksi dengan Sistem Elektronik yang berdiri sendiri atau dalam jaringan. 8) Kontrak Elektronik adalah perjanjian para pihak yang dibuat melalui Sistem Elektronik. 9) Pengirim adalah subjek hukum yang mengirimkan Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik. 10) Penerima adalah subjek hukum yang menerima Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dari Pengirim. 11) Nama Domain adalah alamat internet penyelenggara negara, Orang,, Badan Usaha, dan/atau masyarakat, yang dapat digunakan dalam berkomunikasi melalui internet, yang berupa kode atau susunan karakter yang bersifat unik untuk menunjukkan lokasi tertentu dalam internet. 12) Orang adalah orang perseorangan, baik warga negara Indonesia, warga negara asing, maupun badan hukum. 13) Badan Usaha adalah perusahaan perseorangan atau perusahaan persekutuan, baik yang berbadan hukum maupun yang tidak berbadan hukum.

Sehingga dalam pelaksanaannya para pelaku atau penyelenggara sistem elektronik memiliki kewajiban seperti yang tertulis pada pasal 15 UU No. 11 Th 2008 Tentang ITE, yaitu :

- 1) Setiap Penyelenggara Sistem Elektronik harus menyelenggarakan Sistem Elektronik secara andal dan aman serta bertanggung jawab terhadap beroperasinya Sistem Elektronik sebagaimana mestinya.<sup>155</sup>
- 2) Penyelenggaraan Sistem Elektronik bertanggung jawab terhadap Penyelenggaraan Sistem Elektroniknya.<sup>156</sup>
- 3) Ketentuan sebagaimana dimaksud pada ayat ( 2 ) tidak berlaku dalam hal dibuktikan terjadinya keadaan memaksa, kesalahan, dan/atau kelalaian pihak pengguna Sistem Elektronik.

Setiap pemain *Texas Holdem Poker* adalah para pengguna *facebook*, karena keberadaan program *game online* tersebut berada didalamnya. Oleh sebab itu pemain *Texas Holdem Poker* harus mentaati ketentuan – ketentuan yang berada pada setiap pasal Undang – Undang diatas. Bagi para pengguna yang memanfaatkan *game online* tersebut untuk berjudi, telah melanggar ketentuan pasal 27 ayat ( 2 ) UU No.11 Th 2008 Tentang ITE perihal perbuatan yang dilarang, yaitu :

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

Unsur – unsur tindak pidana pada Pasal 27 ayat ( 2 ) UU No.11 Th 2008 Tentang ITE adalah :

- 1) Unsur – unsur obyektif :

<sup>155</sup> Penyelenggara Sistem Elektronik memiliki nama Domain sesuai dengan pasal 23 ayat ( 1 ) UU No. 11 Th 2008 Tentang ITE yang berbunyi : “ Setiap penyelenggara negara, Orang, Badan Usaha, dan/atau masyarakat berhak memiliki Nama Domain berdasarkan prinsip pendaftar pertama “.

<sup>156</sup> Pasal 21 ayat ( 2 ) huruf a UU No. 11 Th 2008 Tentang ITE berbunyi : “ Jika dilakukan sendiri, segala akibat hukum dalam pelaksanaan Transaksi Elektronik menjadi tanggung jawab para pihak yang bertransaksi ”.

- a. Perbuatan :
    1. Mendistribusikan
    2. Mentransmisikan
    3. Membuat dapat diakses
  - b. Objeknya :
    1. Informasi Elektronik
    2. Dokumen Elektronik
  - c. Yang memiliki muatan perjudian
- 2) Unsur – unsur subjektif :
- a. Dengan sengaja, dan
  - b. Tanpa hak ( melawan hukum )<sup>157</sup>

Unsur obyektif pada perbuatan adalah kegiatan mendistribusikan yang meliputi menyebarluaskan, mentransmisikan yang maksudnya adalah menjalankan ( dalam hal perjudian adalah melakukan permainan ) dan membuat dapat diakses yang maksudnya adalah menyediakan sarana sehingga membantu terjadinya perbuatan. Obyeknya adalah informasi elektronik dan dokumen elektronik yang memiliki perbuatan perjudian. Sedangkan unsur subjektif perbuatan adalah dengan sengaja dan tanpa hak ( melawan hukum ). Perbuatan melakukan perjudian dengan sarana Texas Holdem Poker telah masuk pada unsur – unsur perbuatan pidana yang tercantum pada pasal 27 ayat ( 2 ) UU No. 11 Tahun 2008 Tentang ITE, yaitu melakukan perjudian dengan sarana internet ( menggunakan informasi dan dokumen elektronik ) dengan sengaja. Ketantuan pidana terhadap perbuatan

---

<sup>157</sup> Melawan hukum, artinya ialah sebelum bertindak melakukan perbuatan, pelaku sudah sadar bahwa yang dilakukannya adalah bertentangan dengan hukum.

tersebut tertulis pada pasal 45 ayat ( 1 ) UU No. 11 Th 2008 Tentang ITE, yang berbunyi :

“ Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat ( 1 ), ayat ( 2 ), ayat ( 3 ), atau ayat ( 4 ) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 ( enam ) tahun dan/atau denda paling banyak Rp.1.000.000.000,00 ( satu miliar rupiah ) “.

*Texas Holdem Poker* merupakan program *game online* yang memanfaatkan jaringan komputer ( internet ) dan dimiliki oleh suatu perusahaan luar negeri yang bernama Zynga, sehingga *Texas Holdem Poker* juga dapat disebut sebagai sistem elektronik yang memberikan atau menyebarkan informasi elektronik dan *developer* ( pemiliknya ) adalah termasuk penyelenggara sistem elektronik.<sup>158</sup> Berdasarkan bunyi pasal 2 UU No. 11 Th 2008 Tentang ITE, yang menyebutkan :

“ Undang – Undang ini berlaku untuk setiap orang yang melakukan perbuatan hukum sebagaimana diatur dalam Undang – Undang ini, baik yang berada di wilayah hukum Indonesia maupun di luar wilayah hukum Indonesia, yang memiliki akibat hukum di wilayah hukum Indonesia dan/atau di luar wilayah hukum Indonesia dan merugikan kepentingan Indonesia “.

Para pemain game online *Texas Holdem Poker* yang berada di luar wilayah Indonesia dan juga Zynga sebagai pemilik *Texas Holdem Poker* dapat dikenai pasal 37 UU No. 11 Th 2008 Tentang ITE, yaitu :

“ Setiap orang dengan sengaja melakukan perbuatan yang dilarang sebagaimana dimaksud dalam pasal 27 sampai dengan Pasal 36 di luar wilayah Indonesia terhadap Sistem Elektronik yang berada di wilayah yurisdiksi Indonesia “.

<sup>158</sup> Zynga sebagai pemilik *Texas Holdem Poker* memiliki kewajiban - kewajiban yang tercantum pada pasal 15 UU No. 11 Th 2008 Tentang ITE.

Unsur – unsur tindak pidana pada 37 UU No. 11 Th 2008 Tentang ITE adalah :

1) Unsur – unsur obyektif :

a. Perbuatan :

- Melakukan perbuatan yang dimaksud dalam pasal 27 sampai dengan 36 di luar wilayah Indonesia

b. Objeknya :

- Sistem Elektronik

c. Di wilayah yurisdiksi Indonesia

2) Unsur – unsur subjektif :

a. Dengan sengaja, dan

b. Melawan hukum ( perbuatan yang dilarang )

Unsur obyektif pada perbuatan adalah melakukan kegiatan yang tercantum pada pasal 27 sampai dengan pasal 36 UU No. 11 Th 2008 Tentang ITE mengenai perbuatan yang dilarang dalam melakukan transaksi elektronik di luar wilayah Indonesia yang objeknya adalah sistem elektronik di wilayah yurisdiksi Indonesia. Sedangkan unsur subjektif perbuatan adalah dengan sengaja dan melawan hukum ( melakukan perbuatan yang dilarang ). Sesuai ketentuan yang tersebut diatas, maka Zynga sebagai pemilik program telah melanggar pasal 37 UU No. 11 Th 2008 Tentang ITE, yaitu melakukan perbuatan yang dilarang pada pasal 27 ayat ( 2 ) UU No. 11 Th 2008 Tentang ITE. Ketentuan pidana bagi aturan tersebut tercantum pada pasal 52 ayat ( 4 ) UU No.11 Th 2008 Tentang ITE, yaitu :

“ Dalam hal tindak pidana sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 sampai dengan Pasal 37 dilakukan oleh korporasi dipidana dengan pidana pokok ditambah dua pertiga “.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Pengkajian terhadap *game online* poker dalam *facebook* sebagai sarana perjudian (tinjauan atas KUHP dan UU No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik) menghasilkan beberapa kesimpulan sebagai berikut :

- 1) Berdasarkan teori hukum pidana, pemain *Texas Holdem Poker* yang menggunakan *game online* tersebut sebagai sarana untuk memperkaya diri dengan melakukan jual beli *chip* agar mendapatkan uang dan melakukan permainan untuk kesepakatan bahwa nilai *chip* yang didapat akan ditukar dengan uang asli oleh antar pemain yang telah bersepakat adalah memenuhi unsur - unsur tidak pidana sesuai dengan pandangan teori dualistis, subyek tindak pidana, perumusan tindak pidana, dan jenis – jenis tindak pidana yang meliputi : tindak pidana formil dan materiil, tindak pidana *commisionis*, *omissionis*, *commissionis per omissionem commissa*, tindak pidana *dolus* dan tindak pidana *culpa*.
- 2) Penindakan terhadap pelaku tindak pidana perjudian dengan sarana *Texas Holdem Poker* menggunakan 2 ( dua ) peraturan hukum, yaitu Pasal 27 ayat ( 2 ) UU No. 11 Tahun 2008 Tentang ITE Jo. Pasal 303 KUHP. Pemilihan kedua peraturan tersebut adalah karena unsur – unsur perjudian diatur pada KUHP sedangkan larangan mengenai perjudian di internet diatur pada UU No. 11 Tahun 2008 Tentang ITE.

## B. Saran

Beberapa saran yang dapat diberikan oleh penulis melalui pengkajian terhadap *game online* poker dalam *facebook* sebagai sarana perjudian ( tinjauan atas KUHP dan UU No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik ) adalah sebagai berikut : Bagi Pengguna Internet, *Texas Holdem Poker* ( *game online* poker dalam *facebook* ) yang dijadikan sarana jual – beli *chip* dan memperkaya diri adalah merupakan tindak pidana perjudian, oleh karena itu perlu diperhatikan mengenai *game online* tersebut agar tidak terlibat didalamnya. Bagi Aparat Penegak Hukum, supaya menindak para pelaku perjudian dengan sarana *Texas Holdem Poker* ( *game online* poker dalam *facebook* ) agar kejahatan tersebut tidak semakin meluas dan mencegah serta mewaspadaai jenis – jenis kejahatan baru yang serupa. Bagi Masyarakat, untuk mewaspadaai pengembangan kejahatan konvensional menjadi jenis - jenis tindak pidana baru yang modus operandinya menggunakan internet sebagai sarannya terutama melalui jejaring sosial *facebook* yang saat ini sedang marak terjadi. Bagi Pemerintah, agar bekerjasama dengan aparat penegak hukum dan lembaga – lembaga yang terkait untuk menanggulangi tindak pidana *cybercrime* agar dapat dicegah dan diantisipasi sehingga tidak semakin berkembang.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdulkadir Muhammad, 2004, *Hukum dan Penelitian Hukum*, Citra Aditya Utama, Bandung.
- Adami Chazawi, 2006, *Kejahatan Terhadap Harta Benda*: Bayumedia, Malang.
- Andi Hamzah, 1989, *Aspek-aspek Pidana di Bidang Komputer*, PT.Rineka Cipta, Jakarta.
- A. Zainal Abidin Farid, 1995, *Hukum Pidana ( I )*, Sinar Grafika, Jakarta.
- Bambang S, 2000, *Metode Penelitian Hukum*, Rajawali Pers, Jakarta.
- C.S.T. Kansil, 1989, *Pengantar Ilmu Hukum dan Tata Hukum Indonesia*, Balai Pustaka, Jakarta.
- Dimitri Mahayana, 2000, *Menjemput Masa Depan, Futuristik dan Rekayasa Masyarakat Menuju Era Global*, Rosda, Bandung.
- Nasibitt John, Naisbitt Nana dan Philips Douglas, 2001, *High Tech, High Touch, Pencarian Makna di Tengah Perkembangan Pesat Teknologi*, Mizan, Bandung.
- Johnny Ibrahim, 2005, *Teori Dan Metode Penelitian Hukum Normatif*, Bayumedia, Malang.
- Masruchin Rubai, 2001. *Asas-Asas Hukum Pidana*, UM Press, Malang.
- Mochtar Kusumaatmadja dan B. Arief Shidharta, 2000, *Pengantar Ilmu Hukum ( suatu pengenalan pertama ruang lingkup berlakunya ilmu hukum )* Buku I.P.T. Alumni, Bandung.
- Moeljatno, 2002, *Asas – Asas Hukum Pidana*, PT . Rineka Cipta, Jakarta.
- Roeslan Saleh, 1985, *Beberapa Catatan Sekitar Perbuatan dan Kesalahan dalam Hukum Pidana*, Aksara Baru, Jakarta.
- Sudikno Mertokusumo, 2006, *Penemuan Hukum ( sebuah pengantar )*, Liberty Yogyakarta, Yogyakarta.
- S.R. Sianturi, 1996, *Asas-Asas Hukum Pidana di Indonesia dan Penerapannya*, Ahaem-Petehaem, Jakarta.
- Wirjono Prodjodikoro, 2008, *Tindak – Tindak Pidana Tertentu Di Indonesia*, P.T.Refika Aditama, Bandung.

### Undang-undang

Andi Hamzah.1992. **KUHP dan KUHP**, PT. Rineka Cipta, Jakarta.

Undang – Undang Republik Indonesia No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Undang - Undang Republik Indonesia No 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian.

Penjelasan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 9 Tahun 1981 tentang Pelaksanaan

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

### Internet

Abi A.n.t, 2010, *Perjudian lewat facebook*, <http://www.Kompas.com>, ( 22 maret 2010 ).

Abdul Rojak, 2009, *fatwa poker di facebook*, [http:// facebookinfo.klip21.com](http://facebookinfo.klip21.com), (wawancara dengan sekretaris MUI cabang Tangerang Selatan, Abdul Rojak), ( 22 maret 2010 ).

Aditya Surahman, 2009, *Cyber Crime* , <http://aditsura.wordpress.com>, ( 22 Maret 2010 ).

Agus Raharjo, S.H., M.Hum, [guyon\\_bawor@yahoo.com](mailto:guyon_bawor@yahoo.com) , ( 22 Maret 2010 ).

AnslmVonFeuerbach,<http://www.ziddu.com/download/4460016/Asas2HkPidana.rtf>. html, ( 22 Mei 2010 ).

Brian Gardner, <http://www.wordpress.com/download/> belajar cara membuat *account facebook*, ( 12 Juni 2010 ).

Jessica Muligan, History Of Game Online, 2000, <http://imaginaryrealities.imaginary.com>, ( 18 april 2010 ).

Kartini Kartono, op. cit. , hal. 65, [http:// WordPress.com](http://WordPress.com), ( 22 Maret 2010 ).

Kasiman Peranginangin, *Cybercrime dan Upaya Pencegahannya* (Dalam Perspektif Internet Sehat), 2008, <http://www.crime-research.org/analytics/702>, ( 22 Maret ).

Steven Harnad, *Post-Gutenberg Galaxy: The Fourth Revolution in the Means of Production of Knowledge*, *Public-Access Computer System Review*, <http://cogprints.org/1580/00/harnad91.postgutenberg.html>, ( 22 Maret 2010 ).

Ensiklopedia Nasional Indonesia Op. cit. hal. 474, 2008, [http:// WordPress.com](http://WordPress.com), ( 22 Maret 2010 ).

Promis Major, <http://webblog.html/download/> belajar carabermain texas holdem poker, ( 12 Juni 2010 ).

Sejarah-perkembangan-games-online-di-indonesia,<http://www.ligagames.com>, (18 april2010)

<http://www.cybercrime.gov>, ( 22 Maret 2010 ).

<http://www.ic3.gov/media/annualreports.aspx>, ( 22 Maret 2010 ).

<http://www.usdoj.gov/criminal/cybercrime/rules/lessonplan1.htm>, ( 22 Maret 2010 ).

<http://www.cybercrimelaw.net/index.html>, ( 22 Maret 2010 ).

<http://ictwatch.com/internetsehat/index.html>, ( 22 Maret 2010 ).

Ensiklopedia Nasional Indonesia Op. cit. hal. 474, 2008, [http:// WordPress.com](http://WordPress.com), diakses ( 22 Maret 2010 ).

[http://www.earthcommunication.komunikasi-Internet-\(Protokol,-Paket,-dan-Alamat\)-htm.blogspot.com](http://www.earthcommunication.komunikasi-Internet-(Protokol,-Paket,-dan-Alamat)-htm.blogspot.com), diakses, ( 11 Juli 2010 ).

<http://id.wikipedia.org/wiki/Facebook>, ( diakses 18 april 2010 ).

[http:// That's Why I'm Smiling.prinsip kerja LAN.htm](http://That'sWhyI'mSmiling.prinsipkerjaLAN.htm), ( diakses 11 Juli 2010 ).

