

## **Digital Forensics : Digital Evidence in Criminal Investigation and Case Example**

Rabu, 21 Desember 2016 | 12:40:35 WIB | **Endang Kurniawan**

Melanjutkan tulisan sebelumnya (baca : [Digital Forensics : Digital Evidence in Criminal Investigation #1](#) yang menjelaskan tentang berbagai contoh barang bukti digital, dan [Digital Forensics : Digital Evidence in Criminal Investigation #2](#) yang menjelaskan tentang 5 peranan digital devices yang diambil dari buku karangan [Angus McKenzie Marshall](#)).

Disini penulis mencoba menterjemahkan dari tulisan sebelumnya dengan contoh kasus sesuai dengan peranan digital devices sebagai barang bukti digital yang ditulis oleh Angus McKenzie Marshall dalam bukunya yang berjudul, "[Digital Forensics: Digital Evidence in Criminal Investigations 1st Edition](#)".

### **KASUS PIDANA PERJUDIAN ONLINE (GAMBLING) DENGAN ALAT BUKTI ELEKTRONIK.**

Sumber : Aceh Post, Polres Lhokseumawe.

#### **KRONOLOGIS**

Untuk lebih memperjelas barang bukti digital (digital evidence) dapat membantu dalam mengungkap kasus kejahatan, dibawah ini penulis berikan salah satu contoh kasus kejahatan yang menggunakan teknologi informasi sebagai media tindak kejahatan yang dilakukan oleh tersangka. Lebih jelasnya, ikuti uraian berikut ini.

Aparat Polres Lhokseumawe meringkus dua tersangka kasus judi online di sebuah warung internet (warnet), Jalan Listrik, Lhokseumawe, Senin malam, 8 April 2013.

“Keduanya tertangkap tangan sedang main judi online,” ujar Kepala Satuan Reserse Kriminal AKP Supriadi didampingi Kepala Unit Tindak Pidana Tertentu (Tipiter) Bripda Edi Saputra kepada acehpost, Jumat, 12 April 2013.

Menurut Supriadi, penangkapan tersebut bermula saat anggotanya mencurigai salah seorang warga yang sedang melakukan transaksi di Anjungan Tunai Mandiri (ATM) salah satu bank. Petugas kemudian membuntuti orang tersebut yang masuk ke warnet di Jalan Listrik, Lhokseumawe.

“Begitu masuk warnet, dia duduk dalam bilik nomor 18 dan membuka situs judi Jaya Poker, lalu petugas langsung menciduknya. Satu orang lagi ditangkap dalam bilik nomor 7 di warnet yang sama, dia juga sedang main judi online dengan situs MBO Poker,” kata Supriadi.

Dua tersangka kasus judi online itu, kata Supriadi, berinisial MI, 18 tahun warga Kandang, Muara Dua, dan KS, 48 tahun, warga Banda Sakti, Lhokseumawe.

“Dari tangan tersangka MI, kita sita *satu unit CPU dan satu monitor komputer* yang sedang dia gunakan dan *satu kartu ATM* miliknya. *Dari KS juga kita sita satu CPU plus monitor yang sedang dia gunakan, dua paspor, kartu ATM,*” ujarnya.

Selain itu, kata Supriadi, polisi juga menyita *satu CPU dan monitor komputer 18,5 inci, dua modem speedy dan tiga unit hub* yang digunakan operator warnet tersebut.

“Tersangka MI dan KS dikenakan pasal 303 KUHP, juncto pasal 45, juncto pasal 27 [Undang-Undang Nomor 11 tahun 2008](#)

tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE),” katanya.

Supriadi menambahkan, pihaknya terus mengembangkan penyelidikan kasus judi online tersebut setelah memeriksa beberapa saksi.

## **MODUS OPERANDI**

1. Melakukan transaksi di ATM untuk menyetorkan sejumlah dana tertentu ke nomor rekening “bandar” judi online sebagai deposit (jaminan)
2. Pelaku melakukan pendaftaran untuk mendapatkan akses ke website judi online
3. Untuk melakukan aksinya, pelaku menjalankan aksinya di warnet

## **BARANG BUKTI**

1. 3 Unit CPU dan Monitor dari pelaku dan pemilik warnet
2. 1 Laptop
3. 2 Kartu ATM milik tersangka
4. 2 Paspor milik tersangka
5. 2 Modem Speedy untuk koneksi internet
6. 3 Hub untuk koneksi jaringan lokal

## **ANALISIS PERAN DIGITAL DEVICES**

### **1. Email**

Rekaman Email dapat dikategorikan sebagai *witness* karena tidak terlibat langsung dengan kasus dan dapat melihat transaksi yang dilakukan pelaku berkaitan dengan insiden yang sedang diinvestigasi. Dalam hal ini, email merekam informasi mengenai transaksi judi online dan konfirmasi untuk bisa masuk ke website judi online.

### **2. Hub dan Modem**

Hub dan modem dapat dikategorikan sebagai *accomplice* karena sebagai alat utama dalam modulus judi online. Hub dan Modem merekam trafik data berapa kali si pelaku melakukan transaksi ke website judi online.

### **3. Peralatan Komputer dan Laptop**

Peralatan komputer dapat dikategorikan sebagai *tool* untuk membantu proses transaksi dalam mengakses judi online melalui jaringan internet.

### **4. Kartu ATM dan Passpor**

Kartu ATM dan Passpor dapat dikategorikan *accomplice*, sebagai alat utama dalam bertransaksi.

Masih ada satu digital device lagi yang memiliki peran namun tidak termasuk barang bukti yang disita yaitu mesin ATM yang dipasang router. Mesin ATM ini dapat dikategorikan sebagai *victim* sekaligus *accomplice* karena selain sebagai mesin transfer, mesin ATM ini juga menjadi alat utama dalam kasus kejahatan judi online.

## **ANALISA KASUS**

Keberadaan alat bukti sangat penting terutama untuk menunjukkan adanya peristiwa hukum yang telah terjadi. Dari alat-alat bukti yang sah, seorang hakim dapat memperoleh keyakinan, bahwa suatu tindak pidana benar-

benar telah terjadi.

Adanya alat bukti yang sah sangat penting bagi hakim pidana dalam meyakinkan dirinya membuat putusan atas suatu perkara. Alat bukti ini harus sah (*wettige bewijsmiddelen*). Hanya terbatas pada alat-alat bukti sebagaimana di sebut dalam Undang-undang (KUHAP atau Undang-undang lain). UU ITE melalui pasal 5 ayat (1) dan (2) ternyata memberikan 3 buah alat bukti baru yaitu; Informasi elektronik, dokumen elektronik dan hasil cetak dari keduanya. Email dan bukti transfer termasuk sebagai alat bukti yang diakui dalam UU ITE, yakni sebagai salah satu bentuk dari dokumen elektronik.

Pada dasarnya pembuktian dalam ranah pidana merupakan usaha untuk mencari kebenaran materil tentang:

1. telah terjadinya tindak pidana dan
2. bahwa tersangka (yang kemudian menjadi terdakwa) adalah pelakunya.

Kedua hal ini dibuktikan dengan alat-alat bukti serta dikuatkan dengan keyakinan hakim melalui satu proses peradilan pidana.

Untuk menentukan telah terjadinya tindak pidana, Aparat Penegak Hukum (APH) harus membuktikan bahwa tersangka terdakwa telah memenuhi unsur-unsur pidana yang disangkakan atau didakwakan. Pembuktian bahwa unsur-unsur pidana telah terpenuhi juga harus berdasarkan alat-alat bukti yang telah diatur dalam undang-undang serta keyakinan hakim.

Pengaturan perjudian dalam ruang siber diatur dalam Pasal 27 ayat (2) UU No.11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), yang berbunyi sebagai berikut:

*“Setiap orang sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, atau membuat dapat diaksesnya Informasi atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian”*

Ancaman pidana dari pasal tersebut yakni pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 1 miliar (Pasal 45 ayat [1] UU ITE).

## **UNSUR-UNSUR DAN ALAT BUKTI**

Jika ada seseorang disangka atau didakwa telah melakukan perjudian dalam ruang cyber maka APH harus membuktikan bahwa orang tersebut telah memenuhi seluruh unsur yang diatur dalam Pasal 27 ayat (2) UU ITE, yaitu adanya kesengajaan dan tidak adanya hak.

1. Adanya perbuatan mendistribusikan, mentransmisikan, atau membuat dapat diaksesnya Informasi atau Dokumen Elektronik
2. Terkandung muatan perjudian – dengan menggunakan alat-alat bukti yang diatur dalam perundang-undangan

### **Berikut disampaikan hubungan antara pemenuhan unsur-unsur dan alat bukti.**

*Sengaja*, secara sederhana, artinya tahu dan menghendaki dilakukannya perbuatan pidana atau tahu dan menghendaki timbulnya akibat yang dilarang oleh undang-undang. Untuk mengetahui kesengajaan tersebut, APH dapat melihat berapa kali pelaku mengakses website perjudian, berapa kali ia mentransfer uang ke rekening yang disebutkan dalam website perjudian, dan sebagainya (aspek kuantitas).

Untuk menentukan berapa kali pelaku mengakses website perjudian, APH dapat menyita laptop atau komputer yang ia gunakan. Setelah itu, Penyidik dapat melakukan prosedur imaging/kloning data dalam forensik digital

terhadap sistem elektronik pelaku misalkan laptop atau komputer yang dimaksud untuk mencari informasi mengenai rekaman aktivitas (log) pelaku. Hasil imaging tersebut dapat dijadikan alat bukti berdasarkan Pasal 5 jo. Pasal 44 UU ITE. Hasil imaging sistem elektronik pelaku, misalnya menunjukkan pelaku telah mengakses sebanyak 56 kali website perjudian.

Langkah berikutnya, APH juga dapat menyita server pengelola judi. Penyidik dapat melakukan forensik digital untuk mencari informasi yang membuktikan bahwa pelaku telah mengakses situs tersebut. Hasil imaging terhadap server juga dapat dijadikan alat bukti berdasarkan Pasal 5 jo. Pasal 44 UU ITE sebagaimana telah kami sebutkan di atas.

Dari hasil imaging kedua ini, misalkan, ditemukan bahwa pelaku telah berhasil mengakses situs judi sebanyak 56 kali. Dengan demikian hasil imaging terhadap sistem elektronik milik pelaku dan pengelola judi adalah sama. Kesamaan inilah yang dapat dijadikan petunjuk penyidik bahwa salah satu unsur tindak pidana telah terpenuhi.

*Unsur kesengajaan* juga dapat ditemukan dalam hal sebuah website perjudian mengharuskan pemain judi mengunduh dan meng-install aplikasi perjudian. Apabila penyidik menemukan bahwa seseorang telah mengunduh sebuah aplikasi perjudian dalam laptop atau komputer miliknya, maka penyidik dapat juga menyimpulkan atau mendapatkan petunjuk bahwa unsur kesengajaan telah terpenuhi.

Jika untuk dapat bermain judi pelaku harus mentransfer sejumlah uang yang kemudian dikonversi menjadi koin, dan penyidik dapat menemukan bukti transfer dari pelaku kepada rekening yang digunakan untuk bermain judi. Kemudian penyidik dari hasil imaging server pengelola judi, juga dapat membuktikan adanya bukti transfer dari pelaku dan ada bukti hasil konversi nilai uang menjadi koin judi milik pelaku, maka petunjuk tersebut dapat dijadikan alat bukti, demikian pula hasil imaging-nya.

Misalkan dalam penyidikan, penyidik juga menemukan adanya *saksi-saksi yang melihat pelaku mengakses dan bermain judi di warung internet (warnet)*. Maka, keterangan saksi mereka dapat dijadikan alat bukti.

## **Hasil Penyidikan**

Jika dari penyidikan tersebut ditemukan fakta-fakta bahwa misalkan:

1. Pelaku telah mengakses website perjudian sebanyak 56 kali sebagaimana dibuktikan dari hasil imaging laptop dan server.
2. Pelaku telah mengunduh dan meng-install aplikasi permainan judi sebagaimana dibuktikan dari hasil imaging laptop pelaku.
3. Pelaku telah mentransfer sejumlah uang berkali-kali sebagaimana dibuktikan dari bukti transfer dan pengelola telah memproses uang yang ditransfer pelaku dengan mengkonversinya dengan koin judi sebagaimana dibuktikan dengan hasil imaging server pengelola judi.
4. Saksi-saksi melihat bahwa pelaku mengakses website perjudian dan bermain judi

Maka penyidik dapat menyimpulkan bahwa memang *pelaku telah dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, atau membuat dapat diaksesnya informasi atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian.*

## **Aspek Pembuktian**

Pasal 5 UU ITE mengatur bahwa informasi atau dokumen elektronik, atau hasil cetaknya (yaitu hasil cetak dari informasi dan dokumen elektronik) dapat dijadikan alat bukti hukum yang sah. Informasi elektronik atau dokumen elektronik, atau hasil cetaknya merupakan perluasan dari alat bukti yang sah sesuai dengan hukum

acara yang berlaku di Indonesia. Informasi elektronik, dokumen elektronik, dan hasil cetaknya dapat dijadikan alat bukti sepanjang dapat dijaga, antara lain, keutuhan dan ketersediaan dari informasi atau dokumen elektronik tersebut.

## **KESIMPULAN KASUS**

Berdasarkan bukti-bukti dan fakta hukum yang telah diuraikan diatas, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan dari kasus Judi online ini, yaitu :

1. Bukti transfer dapat dijadikan alat bukti yang sah karena bukti transfer merupakan hasil cetak dari informasi atau dokumen elektronik;
2. E-mail dapat dijadikan alat bukti yang sah karena e-mail merupakan dokumen elektronik.
3. Pelaku telah dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, atau membuat dapat diaksesnya informasi atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian

Penulis mengucapkan kepada semua pihak yang telah membantu dalam memberikan informasi dalam penyusunan tulisan ini. Semoga bermanfaat.

### **Sumber :**

- [Mahasiswa jadi target judi online](#)
- [Cybercrime kejahatan terbaru](#)
- [UU No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik](#)
- [Digital Forensics: Digital Evidence in Criminal Investigations 1st Edition](#)

---

All is about imagination - Endang Kurniawan

Sumber : <https://endangkurniawan.com/article-digital-forensics-digital-evidence-in-criminal-investigation-and-case-example.html>