

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Kemajuan teknologi internet, menjadikan *platform* media sosial bermunculan secara luas dan memengaruhi banyak orang sehingga siapa saja menjadi kecanduan menggunakan *platform* ini. media sosial menciptakan lingkungan baru bagi masyarakat dan menjadi wadah penting dalam dunia bisnis, khususnya bisnis *online*. Tetapi tidak dipungkiri bahwa dengan semakin majunya teknologi internet khususnya di media sosial, memunculkan juga permasalahan yang dapat merugikan penggunanya bahkan orang lain. Salah satunya aktivitas ilegal yaitu slot judi *online*.

Definisi perjudian ada di dalam Pasal 303 ayat (3) Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP). Bunyi pasal tersebut yaitu “Perjudian adalah permainan apa pun yang peluang menangnya biasanya bergantung pada keberuntungan murni, juga karena pemainnya lebih berpendidikan atau berpengalaman. Ini mencakup semua taruhan pada hasil kompetisi atau permainan lain yang tidak diatur oleh kontestan atau pemain dan semua taruhan lainnya”. Dilihat dari definisinya, pada kompetisi judi ditemukan komponen keuntungan sangat tergantung pada keberuntungan atau bakat atau wawasan pemainnya. Globalisasi telah menjadi pendorong lainnya era perkembangan teknologi informasi. Fenomena kecepatan perkembangan teknologi informasi ini telah merebak diseluruh belahan Indonesia. Tidak hanya negara maju saja, namun negara

berkembang juga telah memacu perkembangan teknologi informasi pada masyarakatnya masing-masing, sehingga teknologi informasi mendapatkan kedudukan yang penting bagi kemajuan sebuah bangsa. Berkenaan dengan pembangunan teknologi, dewasa ini seperti kemajuan dan perkembangan teknologi informasi melalui Internet (*Interconnection Network*), peradaban manusia dihadapkan pada fenomena baru yang mampu mengubah hampir setiap aspek kehidupan manusia.

Pembangunan dibidang teknologi informasi (dengan segala aspek pendukungnya) diharapkan akan membawa dampak positif bagi kehidupan manusia, yang pada akhirnya akan bermuara pada terciptanya peningkatan kesejahteraan umat manusia. Kemajuan dan perkembangan teknologi, khususnya telekomunikasi, multimedia dan teknologi informasi (telematika) pada akhirnya dapat berubah tatanan organisasi dan hubungan sosial masyarakat. Hal ini tidak dapat dihindari, karena fleksibilitas dan kemampuan telematika dengan cepat memasuki berbagai aspek kehidupan manusia. Selain membawa dampak positif, perkembangan teknologi dan informasi pada kenyataannya juga akan membawa dampak negatif.<sup>1</sup>

Berbagai kejahatan yang terjadi di dunia maya khususnya Perjudian yang dilakukan dengan menggunakan internet atau lazimnya disebut dengan judi *online* merupakan suatu keresahan bagi masyarakat yang terkena dampaknya, dimana saat ini sangat marak ditemui berbagai tempat yang digunakan untuk melakukan perjudian *online*.<sup>2</sup> Perjudian merupakan perbuatan yang illegal dan mendapat pelanggaran yang sangat keras dari para penegak hukum, khususnya pihak kepolisian. Hal ini bisa kita lihat dari program kerja kepolisian menjadikan

---

<sup>1</sup> Onno W Purbo, *Kebangkitan Nasional Ke-2 Berbasis Teknologi Informasi*, Computer Network Research Group, ITB, 2007, hlm 22

<sup>2</sup> Nono, Ignasius Yosanda, Anak Agung Sagung Laksmi Dewi dan I Putu Gede Seputra. "Penegakan Hukum Terhadap Selebgram yang Mempromosikan Situs Judi Online", *Jurnal Analogi Hukum*, 3, No 2, 2021, hlm.3

pemberantasan perjudian sebagai salah satu sasaran prioritas utama. Ketentuan tentang perjudian dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) yang diatur dalam Pasal 303 dan 303 *bis*.

Dalam hal maraknya perjudian di internet, Indonesia tidak ketinggalan pula untuk melakukan penanggulangan dan pencegahan melalui hukum positif yaitu sebagaimana diatur dalam Pasal 27 ayat (2) Undang Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua Undang Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (selanjutnya disingkat Undang Undang ITE) yang berbunyi: “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.”

Sama halnya dengan ketentuan Pasal 27 ayat (1) ancaman pidana dari Pasal 27 ayat (2) bersumber pada Pasal 45 ayat (2) Undang-Undang ITE, yang berbunyi: “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 sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (2) dipidana dengan pidana paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp.1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).”

Mencermati hal tersebut di atas bahwa untuk menerapkan perjudian dengan ketentuan pidana maka yang digunakan adalah Undang Undang ITE, namun demikian dalam ketentuan Pasal 27 ayat (2) Undang Undang ITE

terdapat celah hukum bagi para pihak yang tidak disebutkan dalam pasal tersebut, khususnya dalam hal menawarkan atau memberikan kesempatan untuk permainan judi, menjadikannya sebagai mata pencaharian, menawarkan atau memberikan kesempatan kepada umum untuk bermain judi, dan turut serta dalam perusahaan untuk itu. Dalam pemberantasan judi online di Indonesia, seharusnya disamakan dengan perjudian konvensional dimana para pejudi dikenakan pidana juga selain para bandarannya. Tampaknya terdapat pergeseran di mana semula penjudi di alam maya (*virtual*) yang tidak terkena kriminalisasi.

Salah alah satu dampak negatif dari perkembangan teknologi yang berkembang secara signifikan adalah para pelaku endorse atau para selebgram tidak dapat memilah dan memilih dalam menerima endorse atau suatu hal yang akan dipromosikan, salah satunya yaitu masih banyak para selebgram menerima *endorsement* (mempromosikan atau mengiklankan) dengan muatan perjudian, dimana hal itu sering di siasati dalam bentuk *game*, salah satu jenisnya yaitu judi *online slot*.<sup>3</sup>

Kegiatan perjudian yang juga semakin berkembang bukan lagi hanya berbentuk judi konvensional saja tetapi juga sudah di muat dalam judi *online*, bahkan perjudian *online* lebih banyak diminati karena fitur keamanannya yang masih sulit untuk di akses karena menggunakan sistem internet dan juga dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja selagi terkoneksi ke jaringan internet. Peran *streamer* media sosial dalam promosi berbagai barang dan jasa, termasuk perjudian *online*, telah menjadi fokus utama di era digital yang berkembang pesat. Kemajuan teknologi internet menyebabkan berkembangnya banyak *platform* media sosial, yang berdampak pada semakin banyaknya masyarakat

---

<sup>3</sup> Nafila, Hunafa. "Kajian Komparasi atas Tindakan Endorse (Promosi) Judi Online dalam Perspektif Hukum Pidana Positif dan Hukum Pidana Islam" *Bandung Conference Series: Law Studies* 2, No.1, 2022, hlm.2

yang bergantung pada media sosial. Media sosial mulai menggantikan media massa elektronik dan konvensional sebagai sarana utama penyebaran berita dan informasi, seperti yang diyakini banyak orang. Media sosial menciptakan lingkungan baru bagi masyarakat dan berfungsi sebagai pasarnya.

Indonesia memiliki undang-undang pidana yang secara tegas melarang atau mengatur judi *online*. Dalam konteks ini, kemudian banyak artis maupun streamer yang secara aktif mempromosikan situs judi online dapat terjerat oleh ketentuan pidana yang melibatkan pelanggaran undang-undang perjudian. Streamer yang terlibat dalam promosi judi *online* jelas dianggap sebagai pihak yang berpartisipasi dalam perbuatan melanggar hukum. Berdasarkan uraian latar belakang tersebut penulis tertarik untuk mengkaji dan meneliti serta menuangkan lebih lanjut dalam penulisan skripsi dengan judul : *Analisis Yuridis Terhadap Live Streamer Yang Menerima Endorsement Dari Situs Judi Online*

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, maka penulis merumuskan 2 (dua) permasalahan yaitu :

1. Apakah penerima *endorsement* dari situs judi *online* dapat dikategorikan melakukan promosi judi *online* ?
2. Bagaimanakah pertanggungjawaban pidana bagi *streamer* yang melakukan *endorsement* judi *online* ?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Sebagai suatu karya tulis ilmiah, maka proposal skripsi ini mempunyai tujuan yang hendak dicapai, yaitu : untuk mengetahui dan memahami apakah

penerima *endorsement* dari situs judi *online* dapat dikategorikan melakukan promosi judi *online* serta mengetahui pertanggungjawaban pidana bagi *streamer* yang melakukan *endorsement* judi *online*.

#### 1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini nantinya diharapkan akan dapat memberikan manfaat :

1. Dapat memberikan gambaran tentang status hukum penerima *endorsement* dari situs judi *online* apakah dapat dikategorikan melakukan promosi judi *online*.
2. Bagi penulis, dapat memperluas wawasan dan penghayatan berdasarkan teori maupun praktek, sehingga penyusunan penulisan hukum ini diharapkan dapat bermanfaat pula bagi penegakan hukum dan pertanggungjawaban pidana bagi *streamer* yang melakukan *endorsement* judi *online*.

#### 1.5 Metode Penelitian

Untuk menjamin suatu kebenaran ilmiah, maka dalam mengadakan penelitian harus dipergunakan metode yang tepat karena hal tersebut merupakan pedoman dalam rangka mengadakan penelitian termasuk analisis terhadap data hasil penelitian. Penggunaan metode penelitian hukum dalam penulisan skripsi ini dapat digunakan untuk menggali, mengolah, dan merumuskan bahan–bahan hukum yang diperoleh sehingga mendapatkan kesimpulan yang sesuai dengan kebenaran ilmiah untuk menjawab isu hukum yang dihadapi. Metode yang tepat diharapkan dapat memberikan alur pemikiran secara berurutan dalam usaha

mencapai pengkajian.<sup>4</sup> Adapun metode yang dipergunakan dalam penelitian ini, adalah sebagai berikut :

### 1.5.1 Pendekatan Masalah

Dalam suatu penelitian hukum terdapat beberapa macam pendekatan yang dengan pendekatan tersebut, penulis mendapat informasi dari berbagai aspek mengenai isu hukum yang diangkat dalam permasalahan untuk kemudian dicari jawabannya. Dalam penyusunan skripsi ini, penulis menggunakan 3 (tiga) pendekatan, yaitu :

- 1) Pendekatan perundang-undangan (*Statute Approach*), dilakukan dengan menelaah semua undang undang dan regulasi yang bersangkut paut dengan isu hukum yang sedang ditangani. Hasil dari telaah tersebut merupakan suatu argumen untuk memecahkan isu yang dihadapi <sup>5</sup>
- 2) Pendekatan Konseptual (*Conseptual Approach*), yaitu suatu metode pendekatan melalui pendekatan dengan merujuk pada prinsip-prinsip hukum. Prinsip-prinsip ini dapat diketemukan dalam pandangan-pandangan sarjana ataupun doktrin-doktrin hukum.<sup>6</sup>
- 3) Pendekatan kasus (*case approach*), Pendekatan ini dilakukan dengan cara menelaah kasus yang berkaitan dengan isu yang dihadapi terkait dengan permasalahan yang akan dibahas.<sup>7</sup>

---

<sup>4</sup> Peter Mahmud Marzuki, *Penelitian Hukum*, Kencana Prenada Media Group, Jakarta, 2016, hlm.194

<sup>5</sup> *Ibid*, hlm.93

<sup>6</sup> *Ibid*, hlm.138

<sup>7</sup> *Ibid*, hlm.171

### 1.5.2 Jenis Penelitian

Tipe penelitian yang dipergunakan dalam penyusunan skripsi ini adalah Yuridis Normatif, artinya permasalahan yang diangkat, dibahas dan diuraikan dalam penelitian ini difokuskan dengan menerapkan kaidah-kaidah atau norma-norma dalam hukum positif. Tipe penelitian yuridis normatif dilakukan dengan mengkaji berbagai macam aturan hukum yang bersifat formal seperti Undang-Undang, literatur-literatur yang bersifat konsep teoritis yang kemudian dihubungkan dengan permasalahan yang menjadi pokok pembahasan.

### 1.5.3 Bahan Hukum

Bahan hukum merupakan sarana dari suatu penulisan yang digunakan untuk memecahkan permasalahan yang ada sekaligus memberikan preskripsi mengenai apa yang seharusnya. Bahan hukum yang digunakan dalam penulisan hukum ini adalah bahan hukum primer dan bahan hukum sekunder, yaitu :

- 1) Bahan Hukum Primer adalah bahan hukum yang bersifat autoritatif artinya mempunyai otoritas. Bahan-bahan hukum primer terdiri dari perundang-undangan, catatan-catatan resmi atau risalah dalam pembuatan perundang-undangan dan putusan-putusan hakim. Bahan hukum primer dalam penulisan skripsi ini adalah :
  - a) Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945
  - b) Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) ;
  - c) Undang Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua Undang Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik



2) Bahan hukum sekunder adalah seluruh informasi tentang hukum yang berlaku atau yang pernah berlaku di Indonesia. Keberadaan bahan-bahan hukum sekunder, secara formal tidak sebagai hukum positif.<sup>8</sup> Adapun yang termasuk dalam bahan-bahan hukum sekunder ini adalah buku-buku teks, laporan penelitian hukum, jurnal hukum yang memuat tulisan-tulisan kritik para ahli dan para akademisi terhadap berbagai produk hukum perundang-undangan dan putusan pengadilan, notulen-notulen seminar hukum, memori-memori yang memuat opini hukum, monograf-monograf, buletin-buletin atau terbitan lain, deklarasi-deklarasi, dan situs-situs internet.

#### **1.5.4 Teknik Pengumpulan Bahan Hukum**

Teknik pengumpulan bahan hukum dalam penulisan ini menggunakan pengumpulan data normatif yang bersumber dari bahan hukum primer maupun sekunder dikumpulkan berdasarkan topik permasalahan dengan melakukan studi kepustakaan, yaitu penulis melakukan bahan-bahan hukum dari berbagai peraturan Perundang-undangan, buku, artikel, jurnal ilmiah, makalah, hasil penelitian pakar hukum, serta melakukan penelusuran internet yang berkaitan dengan permasalahan diatas, kemudian menganalisis dan dituangkan dengan cara menggunakan kalimat sehingga pembaca lebih mudah untuk memahami penelitian ini.

#### **1.5.5 Teknik Analisis Bahan Hukum**

Metode analisis yang dipergunakan dalam penyusunan skripsi ini adalah analisa bahan hukum deduktif, yaitu suatu metode penelitian berdasarkan konsep

---

<sup>8</sup> Soerjono Soekanto, *Penelitian Hukum Normatif Suatu Tinjauan Singkat*, PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2006, hlm.165

atau teori yang bersifat umum diaplikasikan untuk menjelaskan tentang seperangkat data, atau menunjukkan komparasi atau hubungan seperangkat data dengan seperangkat data yang lain dengan sistematis berdasarkan kumpulan bahan hukum yang diperoleh, ditambahkan pendapat para sarjana yang mempunyai hubungan dengan bahan kajian sebagai bahan komparatif.<sup>9</sup> Langkah-langkah selanjutnya yang dipergunakan dalam melakukan suatu penelitian hukum, yaitu :

- a) Mengidentifikasi fakta hukum dan mengeliminir hal-hal yang tidak relevan untuk menetapkan isu hukum yang hendak dipecahkan ;
- b) Pengumpulan bahan-bahan hukum dan sekiranya dipandang mempunyai relevansi juga bahan-bahan non-hukum ;
- c) Melakukan telaah atas isu hukum yang diajukan berdasarkan bahan-bahan yang telah dikumpulkan
- d) Menarik kesimpulan dalam argumentasi menjawab isu hukum
- e) Memberikan preskripsi berdasarkan argumentasi yang telah dibangun di dalam kesimpulan.<sup>10</sup>

Langkah-langkah tersebut di atas sesuai dengan karakter ilmu hukum sebagai ilmu yang bersifat preskriptif dan terapan. Ilmu hukum sebagai ilmu yang bersifat preskripsi, mempelajari tujuan hukum, nilai-nilai keadilan, validitas aturan hukum, konsep-konsep hukum dan norma-norma hukum. Ilmu hukum sebagai ilmu terapan, menerapkan standar prosedur, ketentuan-ketentuan, rambu-rambu dalam melaksanakan aturan hukum. Oleh karena itu, langkah-langkah tersebut dapat diterapkan baik terhadap penelitian untuk kebutuhan praktis maupun yang untuk kajian akademis

---

<sup>9</sup> Ronny Hanitjo Soemitro, *Metode Penelitian Hukum dan Jurimetri*, Jakarta, Ghalia Indonesia, 2008, hlm.16

<sup>10</sup> Peter Mahmud Marzuki, *Op.Cit*, hlm.171