

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Permasalahan

Bidang teknologi informasi dan komunikasi saat ini sering sekali orang menggunakan internet melalui komputer pribadi (*personal computer*) atau media elektronik lainnya, kemajuan yang dicapai manusia tersebut telah banyak memberikan kemudahan dan manfaat bagi manusia dalam upayanya meningkatkan kesejahteraan umat manusia.<sup>1</sup> Dalam era teknologi komunikasi dan media, banyak kegiatan yang dapat dilakukan melalui media sosial, termasuk kegiatan promosi dan penawaran yang sah dan juga beberapa kegiatan promosi yang ilegal. Promosi *ilegal* di media sosial sangat banyak namun dalam hal ini Kegiatan promosi ilegal yang dimaksud dan dilarang dalam Undang-undang Informasi dan Transaksi Elektronik, seperti mentransmisikan, mempromosikan, atau mengiklankan muatan perjudian. Salah satu jenis perjudian yang sering dipromosikan dan saat ini diminati oleh banyak orang dalam perjudian *online* adalah perjudian slot, yang merupakan bagian dari jenis-jenis perjudian *online*.

Peristiwa pidana dan juga disebut tindak pidana adalah rangkaian yang dapat dikenakan sanksi dalam hukum pidana.<sup>2</sup> Termasuk Permainan slot yang sering disebarkan ke masyarakat merupakan perjudian dan juga merupakan tindak pidana yang dimana fenomena perjudian ini sendiri sangatlah meresahkan masyarakat sehingga banyak masyarakat terpengaruh untuk bermain judi dan juga kecanduan untuk terus bermain, hal inilah yang meresahkan masyarakat sehingga merugikan lingkungan sekitar dan juga moralitas bangsa, hal itu juga bisa diuraikan dari data dibawah tersebut, mengenai aduan masyarakat terhadap fenomena perjudian di indonesia di tahun 2022 dari januari hingga mei.

---

<sup>1</sup> Suseno Sigid, 2012, *yurisdiksi tindak pidana siber*. PT Refika Aditama, hlm.1

<sup>2</sup> Prasetyo Teguh, 2016, *Hukum Pidana*. Edisi revisi, Pt. Raja grafindo, hlm. 16

Dan dalam hal ini Fenomena perjudian dalam bentuk pengaduan masyarakat terhadap konten perjudian sangat tinggi berdasarkan data dibawah ini.

#### I. Databoks

##### Jumlah Aduan Masyarakat terkait Konten Internet Negatif (Maret 2022)

| No | Nama                      | Nilai / Aduan |
|----|---------------------------|---------------|
| 1  | Perjudian                 | 10.921        |
| 2  | Pornografi                | 5.071         |
| 3  | Penipuan                  | 203           |
| 4  | Hak Kekayaan Intelektual  | 126           |
| 5  | Direkomendasikan instansi | 54            |
| 6  | Normalisasi               | 7             |
| 7  | Kekerasan                 | 1             |
| 8  | Separatisme               | 1             |

**GAMBAR I : Fenomena pengaduan perjudian**

Dalam hal ini kementerian komunikasi dan informatika (kominfo) menerima 16.370 aduan masyarakat terkait konten internet negatif per Maret 2022 yang dimana Perjudian merupakan konten negatif yang paling banyak diadakan yakni 10.912 aduan<sup>3</sup>. Dalam hal ini fenomena terhadap keresahan masyarakat terhadap perjudian *online* sudah banyak aduan yang diterima yang artinya bahwa hal ini tidak bisa dilakukan pembicaraan terhadap laporan masyarakat tersebut, sehingga fenomena perjudian menurut data tersebut, yang dimana aduan masyarakat terhadap perjudian sangat jauh perbandingannya dengan aduan yang meresahkan masyarakat yang lain hal inilah yang seharusnya dilakukan penyidik lanjutan yang

<sup>3</sup> cindy, *Jumlah pengaduan terhadap konten perjudian*, 2020 serial online <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2020/12/15/kemenkominfo-terima-8492-aduan-konten-negatif-terbanyak-soal-perjudian>

harus dipertegas untuk meninjau pemberantasan perjudian tersebut, (Kapolri) Jenderal Polisi Listyo Sigit Prabowo sudah memberikan arahan untuk melakukan pemberantasan terhadap perjudian, namun dalam hal itu hanya sekedar arahan saja tetapi dalam melakukan pengawasan mengenai sejauh mana pemberantasan itu dilakukan belum terjalankan dengan baik, karena terkadang hanya pusat daerah saja yang dilakukan dalam pemberantasan namun ke pelosok daerah belum terjamah, hal ini berdasarkan data dibawah ini, mengenai fenomena perjudian masyarakat di setiap daerah.

## II. DATABOKS

### 10 Kepolisian Daerah (Polda) dengan Tindak Pidana Kasus Perjudian Terbanyak ((Januari-Mei\* 2022)



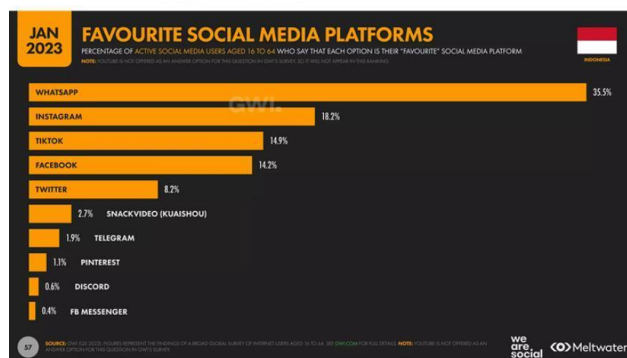
| No | Nama                | Nilai / Kasus |
|----|---------------------|---------------|
| 1  | Sumatera Utara      | 134           |
| 2  | Jawa Timur          | 109           |
| 3  | Nusa Tenggara Barat | 84            |
| 4  | Jawa Tengah         | 80            |
| 5  | Kalimantan Barat    | 72            |
| 6  | Riau                | 56            |
| 7  | Lampung             | 48            |
| 8  | Polda Metro Jaya    | 40            |
| 9  | Kalimantan Selatan  | 34            |

**GAMBAR II** : Data perjudian di setiap daerah

Dalam hal ini data mengenai pemberantasan perjudian pada tahun 2022 di bulan Mei pada setiap daerah masih sangat tinggi dalam angka

perjudiannya<sup>4</sup>. Sedangkan arahan mengenai pemberantasan perjudian yang diutarakan oleh Kapolri sendiri di bulan maret artinya bahwa pemberantasan yang dilakukan oleh pihak aparat penegak hukum sudah berjalan namun belum maksimal dilakukan sedangkan tingkat perjudian semakin meningkat, Hal inilah yang menjadi pembahasan dalam penelitian ini, point yang harus dilakukan oleh pihak aparat penegak hukum yaitu langkah preventif juga serta langkah pemberantasan masalah perjudian di Indonesia ini sendiri. Bagaimana sistem dari aparat hukumnya sendiri untuk melakukan pemberantasan secara berkala untuk mencapai penegakan hukum yang maksimal.

Perjudian *online* pada umumnya sudah tidak menjadi hal yang tidak biasa diketahui oleh masyarakat namun hal itu menjadi faktor keterbiasaan dengan lingkungan sehingga terjadilah faktor pembiayaan terhadap perjudian tersebut, *Tren* bentuk-bentuk perjudian saat ini sangatlah bervariasi, mengapa demikian? karena pihak bandar dalam melakukan pengenalan perjudian terhadap umum menggunakan media sosial yang dimana ruang lingkup media sosial ini sendiri dalam mempromosikan barang/jasa sangatlah efektif untuk jauh lebih diketahui banyak orang. Karena faktor media sosial sangat tinggi di Indonesia terkhususnya yang dimana pengguna internet di Indonesia ini sendiri berdasarkan data dibawah ini :



<sup>4</sup> Ibid, *10 daerah dengan tindak pidana perjudian terbanyak*, 2020 serial online <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2020/12/15/kemenkominfo-terima-8492-aduan-konten-negatif-terbanyak-soal-perjudian>

### GAMBAR III : Data pengguna media sosial terbanyak

Data pengguna media sosial di tahun 2023 yaitu whatsapp sebanyak WhatsApp - 92,1 persen Instagram - 86,5 persen Facebook - 83,8 persen TikTok - 70,8 persen Telegram - 64,3 persen Twitter - 60,2 persen yang dimana dalam hal ini faktor hal itu mempengaruhi cepatnya penyebaran informasi di media sosial.<sup>5</sup> Hal ini tidak berfokus terhadap pesenan besaran angkat platform itu sendiri, namun prinsipnya hampir semua warga di Indonesia memiliki aplikasi tersebut yang artinya bahwa konten perjudian itu sendiri sangat mudah dikenal dan dipromosikan *influencer* itu sendiri.

Pada dasarnya Saat ini hampir seluruh lapisan masyarakat yang menggunakan media sosial sebagai lahan untuk mendapatkan dan menambah penghasilan baik sebagai *content creator*, *editing* video dan bisnis *online*. Karena media sosial merupakan wadah yang sangat baik dalam promosi bisnis yang efektif dan dapat diakses oleh siapa saja, sehingga jaringan promosi lebih luas. Promosi itu sendiri adalah komunikasi yang persuasif, mengajak, mamaksa, mendesak, membujuk, dan menakutkan.<sup>6</sup> Pengguna media sosial yang dimaksud adalah penggunaan teknologi maju yang mempromosikan kegiatan normatif maupun kegiatan yang bertentangan dengan hukum seperti halnya perjudian *online* slot yang merupakan bentuk tindak pidana. Menjadi salah bentuk promosi adalah dengan adanya perjanjian kerjasama disebut *endorse*, dalam *endorse* di media sosial ini, bentuk salah satu dalam strategi pemasaran produk atau jasa untuk mengajak dan mempengaruhi orang lain agar menggunakan barang yang dipromosikan atau biasanya disebut *endorsement*.

*Endorsement* ini sendiri kegiatan dimana seorang pengusaha menyetujui atau mewajibkan tokoh masyarakat/celebriti untuk merekomendasikan dan mempromosikan produk atau jasa melalui media sosialnya, melalui promosi ini. Pengikut atau pengguna akun sosial yang mengikuti pemilik akun *publik figure* akan percaya pada suatu produk atau layanan dan tertarik untuk menggunakan

<sup>5</sup> We are social, *Data pengguna media sosial terbanyak, 2023*

Pengguna Media Sosial di Indonesia Sebanyak 167 Juta pada 2023 (data indonesia.id)

<sup>6</sup> Rambat Lupiyoadi, 2006, "*Manajemen Pemasaran*", Salemba Empat, Jakarta, hlm. 120

produk.<sup>7</sup> *Endorsement* salah bentuk kegiatan dalam ruang lingkup promosi dan penawaran barang atau jasa melalui media sosial. Yang lebih mengarah terhadap pemilik akun yang memiliki *followers* banyak.

Pengiklanan di media sosial banyak mengakui bahwa produk atau layanan yang diakui atau di mungkinkan pada prinsipnya menyesatkan atau melanggar hukum tetapi tetap dilakukan hanya untuk alasan profesional. Salah satu pengiklanan yang menyesatkan dan melanggar aturan hukum adalah *endorsement* yang memuat konten perjudian slot *online* dan secara tidak langsung mengajak pengguna media sosial untuk mengikuti permainan slot *online* tersebut. Judi slot yang dimaksud adalah jenis judi yang *system* permainannya sendiri memiliki tampilan standar dengan fitur sebuah layar menampilkan rol atau gulungan yang "berputar" saat permainan diaktifkan.<sup>8</sup>

Sistem permainannya dan juga dalam sistem secara *online* memiliki berbagai ragam Menurut Kitab Undang-undang Hukum Pidana, perjudian adalah setiap permainan yang didasarkan pada keuntungan untuk menang, yang pada umumnya kembali lagi kepada untung-untungan saja Perjudian juga menjadi lebih besar karena kepintaran dan kebiasaan bermain dari pemain. Perjudian tidak diadakan oleh mereka yang turut berlomba atau bermain, dan segala peraturan lainnya.<sup>9</sup> Perjudian konvensional yang diatur dalam KUHP dengan perjudian *online* itu, memiliki permainan yang sama tetapi berbeda dalam jenis permainan judi yang dihasilkan dan lebih menguntungkan jika perjudian Konvensional dapat dilakukan bersama dengan *face to face* sedangkan perjudian *online* dilakukan menggunakan *smart phone/personal computer* dan juga bentuk taruhan yaitu uang berbentuk *e-money* ketentuan permainan serta jumlah taruhan yang ditentukan oleh pelaku perjudian *online* serta menggunakan media elektronik dengan akses situs di internet sebagai perantara ataupun penyedia dari permainan judi *online* tersebut.

---

<sup>7</sup> Cjk *Endorsement* adalah salah satu jenis strategi pemasaran. terdapat dalam [cara jadi kaya.com](http://cara.jadi.kaya.com), diakses tanggal 20 oktober 2022

<sup>8</sup> Cooper marc, *Sit and spin*. 2005 (28 oktober 2022)

<sup>9</sup> R. Soesilo, 1986, *Kitab Undang Undang Hukum Pidana [KUHP]*, Karya Nusantara Bandung, Sukabumi , hlm 222

Perjudian *online* mudah diakses dan dapat dimainkan dalam keadaan apapun, sehingga hal itu membuat perjudian di Indonesia ini semakin tinggi tingkatnya.

Merujuk pada Undang-undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang perubahan atas Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang selanjutnya disebut UU ITE bahwa Instagram dan *platform* media sosial lainnya merupakan salah satu media informasi yang tercantum dalam aturan UU ITE.<sup>10</sup> Karena itulah apabila terdapat pelanggaran terhadap penggunaan aplikasi tersebut dapat melanggar ketentuan pada UU ITE. Perjudian adalah tindakan yang menyimpang dan perilaku melanggar hukum yang dapat menjerat para pelaku, Contoh praktik judi *online* seringkali ditemukan pada berbagai situs judi kasino, capjikia, judi bola dan judi slot.<sup>11</sup> Pada dasarnya dalam melakukan perjudian atau turut serta melakukan perjudian telah dilarang dalam ketentuan pidana dan juga perjudian secara *online* telah diatur secara khusus dalam UU ITE yang mengatur tentang perjudian, yaitu perjudian *online*.

Jenis perjudian slot *online* sendiri memiliki tampilan yang standar, dengan gambar layar yang menampilkan rol atau gulungan yang "berputar" saat sedang dimainkan. Beberapa mesin slot modern masih mengikuti desain skeuomorphic dengan menambahkan tungkai sebagai umpan untuk memancing pemain. Namun, mekanisme mesin lama telah diganti dengan generator nomor acak, dan sekarang digunakan tombol dan layar sentuh yang dapat diakses melalui smartphone. Mesin slot memiliki satu atau lebih detektor mata uang yang memvalidasi bentuk pembayaran, apakah koin, uang tunai, simbol, logo, kupon, atau token. Mesin akan membayarkan menurut kepada pola dari simbol yang ditampilkan ketika rel-rel berhenti "berputar".<sup>12</sup> Mesin slot adalah sistem perjudian yang paling terkenal dalam kasino dan menyumbang sekitar 70% dari rata-rata pemasukan kasino

<sup>10</sup> Faomasi ventri, Aruan Hernita Dear Roni, Septian Mazmur, 2021. " *Pertanggungjawaban pidana selebgram dalam mempromosikan judi menurut UU ITE* ( 28 Oktober 2022) <http://ejournal.mandalanursa.org>

<sup>11</sup> oby Suhada. 2017. *Makna Judi Online Bagi Remaja Di Kota Surabaya*. Jurnal FIS Universitas Airlangga, 21(18), 15-16.

<sup>12</sup> Cooper marc, *Sit and spin*. 2005 (28 oktober 2022) <https://www.theatlantic.com/magazine/archive/2005/12/sit-and-spin/304392/>.

Amerika Serikat dan saat ini Indonesia belum ada data pemasukan terkait judi slot, karena secara jelas, karena sumber dari judi slot juga tidak diketahui asalnya. Teknologi digital telah menghasilkan variasi dalam konsep asli mesin slot. Seperti pemain pada dasarnya memainkan permainan video, pemilik situs dapat menawarkan lebih banyak promo yang menarik, seperti cashback, ataupun promo kode voucher lanjutan dan grafik video yang lebih variasi sehingga terbuat menarik.<sup>13</sup> dan saat ini karena kemajuan teknologi permainan slot ini sendiri sudah bisa dimainkan di *smartphone* masing-masing dan dimanapun tempatnya. Dan keuntungan yang ditawarkan juga, jauh lebih banyak dibandingkan judi *online* yang lainnya.

Hal ini juga sering juga di promosikan oleh untuk menjadi sumber mata pencaharian, karena penghasilan sebagai *promotion* dan juga menjadi salah satu bagian ruang lingkup dalam judi *online* yang memiliki penghasilan yang sangat besar, yang dimana sistem dari judi *online* ini sendiri juga, seperti judi konvensional selalu memiliki bandar utama, dimana posisi bandar tersebut sebagai pemilik sistem dari situs judi tersebut, dan membuat team untuk mengembangkan situs serta mempromosikan situs judi tersebut, yaitu dengan melakukan penawaran di media sosial dan hingga melibatkan *influencer* sebagai *promotion* situs judi tersebut, yang dimana kapasitas sebagai *influencer* tidak selayaknya harus mempromosikan situs judi *online* yang sudah jelas dilarang dalam ketentuan hukum di Indonesia.

*Influencer* yang diartikan dalam hal ini yaitu *Influencer* adalah orang yang memiliki banyak followers di media sosial kemudian dibayar oleh sebuah brand untuk mempromosikan suatu produk kepada followersnya, dengan sistem pembayaran cash atau pembayaran melalui suatu produk atau tujuan travel.<sup>14</sup> Karena profesinya, seorang *influencer* selalu diunggulkan oleh masyarakat dan

---

<sup>13</sup> Unkris, Mesin Slot.(28 oktober 2022) [https://p2k.unkris.ac.id/id3/2-3065-2962/Mesin-Slot\\_67452\\_widyakartika\\_p2k-unkris.html](https://p2k.unkris.ac.id/id3/2-3065-2962/Mesin-Slot_67452_widyakartika_p2k-unkris.html).

<sup>14</sup> Sari Anjani, dkk. 2020. *Peranan Influencer dalam Mengkomunikasikan Pesan di Sosial Media Instagram* (The Role of Social Media Influencers in Communicating Messages Using Instagram). Jurnal Ilmiah Polygoat. Vol. 16 No. 2 Juli 2020, hlm.207.



para penggemarnya, pada dasarnya semakin lama masyarakat melihat produk yang dipromosikan maka semakin banyak orang yang melihat *influencer* tersebut secara langsung.

Dalam hal ini yang menjadi contoh kasus yaitu *influencer* youtube dan instagram atas nama akun abdy setiawan, yang dimana abdy setiawan ini sendiri salah satu *influencer* asal Bandar Lampung yang memiliki *subscriber* 1.07 juta dan memiliki *followers* di instagram 632 ribu *followers*, yang dimana *influencer* tersebut mempromosikan judi *online* di akun youtubena dan juga mempromosikan di instagram pribadinya dengan dilakukan terus-menerus dan juga mengatakan bahwa situs tersebut legal untuk di mainkan.<sup>15</sup>

Hal ini menjadi sorotan besar dari salah team situs judi *online* tersebut, untuk mempromosikan dari situsnya, karena semakin banyak juga situs beredar di masyarakat, sehingga setiap bandar dan team situs judi *online* tersebut, membuat pengembangan baru terhadap situs judi *online* tersebut. Yang menjadi ruang lingkup permasalahan saat ini dalam promosi judi tersebut, selalu mempromosikan dan menawarkan situs judi dengan mengatakan bahwa judi tersebut legal, menurut hemat penulis, hal itu tetap salah yang dimana, penyakit masyarakat terkait judi sangat menjadi susah dihilangkan dan menjadi faktor yang sangat membudayakan Perjudian tersebut sehingga akan susah hilang dan juga susah diberantas dengan maksimal.

Berdasarkan ketentuan Undang-undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang perubahan atas Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 Informasi Transaksi Elektronik, tanpa memandang status semua *influencer* yang melakukan promosi terhadap situs perjudian *online* di media sosial harus di proses hukum sampai tuntas, dalam frasa setiap orang yang menawarkan, mentransmisikan, mempromosikan hal itu menjadi dasar yang kuat untuk memberantas *influencer* yang mempromosikan judi tersebut, contoh kasus *influencer* youtube dan instagram atas nama akun abdy setiawan dan masih banyak *influencer* yang lebih

---

<sup>15</sup> detikcom, 2022, penangkapan influecner judi slot. 28 oktober 2022  
<https://www.suara.com/partner/content/lampungpro/2022/07/26/131700/promosikan-judi-online-selebgram-asal-lampung-ini-ditangkap-polda-lampung>.

terkenal di kalangan media sosial yang acap kali melakukan promosi judi slot tersebut tetapi belum diproses hukum, hal inilah yang menjadi problematika terhadap Penegakan hukum terhadap pelaku promosi tersebut yang belum diberantas karena aparat penegak hukum ragu apakah seseorang telah melakukan tindak pidana berupa menawarkan, mentransmisikan, mempromosikan perjudian slot yang dikemas dalam periklanan, promosi serta dikemas dalam *disclaimer* (sangkalan).

Berdasarkan uraian tersebut di atas bahwa penulis tertarik dalam penulisan yang berjudul “ANALISIS YURIDIS PENEGAKAN HUKUM PIDANA TERHADAP PROMOSI DAN PENAWARAN SITUS PERJUDIAN SLOT *ONLINE* DI MEDIA SOSIAL” yang dimana penegakan hukum terhadap *influencer* ini kurang baik dalam penanganannya yang memungkinkan memiliki dampak yang sangat buruk bagi kalangan masyarakat jika terus dilakukan pembiaran.

### **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana Perlindungan dan pengaturan hukum serta pencegahan promosi judi slot di media sosial terhadap masyarakat?
2. Bagaimana penegakan hukum terhadap *influencer* yang mempromosikan Perjudian slot *online* tersebut?

### **C. Ruang Lingkup Penelitian**

Ruang Lingkup Penelitian menggambarkan luasnya cakupan lingkup penelitian yang akan dilakukan. Ruang lingkup penelitian dibuat untuk mengemukakan batas area penelitian dan umumnya digunakan untuk mempersempit pembahasannya. Ruang lingkup penelitian skripsi ini dibatasi pada perlindungan hukum kepada masyarakat dari promosi perjudian slot *online* dan proses penegakan hukum terhadap *influencer* yang mempromosikan perjudian slot *online* .

#### **D. Maksud dan Tujuan Penelitian.**

Maksud penelitian adalah sebagai tambahan informasi bagi pengembangan ilmu hukum khususnya mengenai hukum pidana materiil Indonesia, untuk memperluas pengetahuan dan menambah referensi khususnya mengenai akibat hukum terhadap pengiklanan perjudian *online* melalui media sosial.

Tujuan penelitian adalah mendalami permasalahan hukum secara khusus yang tersirat dalam rumusan permasalahan yaitu:

1. Untuk mengetahui dan menganalisis bagaimana perlindungan hukum kepada masyarakat dari promosi perjudian slot *online* .
2. Untuk mengetahui dan menganalisis bagaimana penegakan hukum terhadap *influencer* yang mempromosikan judi *online* .

#### **E. Kerangka Teori dan kerangka konsep**

##### 1. Kerangka Teori

Pada Dasarnya Kerangka teori merupakan yang konsep sebenarnya dari hasil pemikiran untuk penyusunan sistematis terkait teori- teori yang dijadikan dasar argumen dalam penelitian ini sehingga mendapatkan jawaban dalam suatu persoalan.<sup>16</sup> Dan dalam hal ini teori yang digunakan sebagai pisau analisis guna membahas rumusan-rumusan masalah yang berhubungan dengan penelitian ini:

##### a. Teori Perlindungan Hukum

Menurut Philips M. Hadjon perlindungan hukum bagi rakyat sebagai tindakan pemerintah yang bersifat preventif dan represif. Perlindungan hukum yang preventif bertujuan mencegah terjadinya sengketa, yang mengarahkan tindakan pemerintah bersikap hati-hati dalam mengambil keputusan berdasarkan diskresi, dan perlindungan yang represif bertujuan

---

<sup>16</sup> Desiana Lasmara, 2021, *Skripsi, Pemutusan Hubungan Kerja Dengan Alasan Efisiensi di Era Revolusi Industri 4.0*, hlm 12, diakses 11 september 2022

untuk menyelesaikan terjadinya sengketa termasuk penanganannya di lembaga hukum.<sup>17</sup>

Teori perlindungan hukum ini, digunakan sebagai pisau analisis untuk membahas rumusan masalah pertama yaitu bagaimana perlindungan dan pengaturan hukum serta pencegahan promosi judi slot di media sosial terhadap masyarakat.

Teori CST kansil menyatakan: Perlindungan Hukum adalah berbagai upaya hukum yang harus diberikan oleh aparat penegak hukum untuk memberikan rasa aman, baik secara pikiran maupun fisik dari gangguan dan berbagai ancaman dari pihak manapun

b. Teori Penegakan Hukum

Andi Hamzah mengemukakan penegakan hukum disebut dalam bahasa Inggris *Law Enforcement*, bahasa Belanda *rechtshandhaving*. Beliau mengutip *Handhaving Milieurecht*, 1981, *Handhaving* adalah pengawasan dan penerapan (atau dengan ancaman) penggunaan instrumen administratif, kepidanaan dan keperdataan di capailah penataan ketentuan hukum dan peraturan yang berlaku umum dan individual. *Handhaving* meliputi *fase law enforcement* yang berarti penegakan hukum secara represif dan *fase compliance* yang berarti preventif.<sup>18</sup> Begitu juga dengan relevansinya jika teori tersebut diselaraskan dengan keadaan yang ada, karena kasus promosi judi slot, yang secara terang-terangan mempromosikan judi tersebut tidak bisa diganggu gugat, karena sudah menjadi penyakit masyarakat yang sangat sulit diberantas. Teori penegakan hukum ini, digunakan sebagai pisau analisis untuk

<sup>17</sup> Satjipto Rahardjo, *Ilmu Hukum*, (Bandung: PT.Citra Aditya Bakti, 2000), hlm. 53

<sup>18</sup> jati.bayubroto. *penegakan hukum*, Serial online 2 desember 2022

<http://e-journal.uajy.ac.id/7862/3/2MIH01201.pdf>

membahas rumusan masalah yang kedua yaitu bagaimana penegakan hukum terhadap *influencer* yang mempromosikan perjudian slot *online* tersebut?

c. Teori pembedanaan

Teori pembedanaan dalam pembedanaan gabungan/modern Menurut Prins, Van Hamel dengan pandangan sebagai berikut, yaitu teori gabungan atau teori modern memandang bahwa tujuan pembedanaan bersifat plural, karena menggabungkan antara prinsip-prinsip relatif (tujuan) dan absolut (pembalasan) sebagai satu kesatuan. Teori ini bercorak ganda, dimana pembedanaan mengandung karakter pembalasan sejauh pembedanaan dilihat sebagai suatu kritik moral dalam menjawab tindakan yang salah. Sedangkan karakter tujuannya terletak pada ide bahwa tujuan kritik moral tersebut ialah suatu reformasi atau perubahan perilaku terpidana di kemudian hari. Tujuan terpenting pidana adalah memberantas kejahatan sebagai suatu gejala masyarakat. Ilmu hukum pidana dan perundang-undangan pidana harus memperhatikan hasil studi antropologi dan sosiologis. Artinya hal ini satu korelasi dengan juga penegakan hukum terhadap seluruh kejahatan yang dilakukan *influencer* itu sendiri hal ini juga berhubungan dengan prinsip dari teori kepastian hukum merupakan pelaksanaan hukum sesuai dengan bunyinya sehingga masyarakat dapat memastikan bahwa hukum dilaksanakan. Dalam memahami nilai kepastian hukum yang harus diperhatikan adalah bahwa nilai itu mempunyai relasi yang erat dengan instrumen hukum yang positif dan peranan negara dalam mengaktualisasikannya pada hukum positif.<sup>19</sup> Teori pembedanaan ini, digunakan sebagai pisau analisis untuk

---

<sup>19</sup> gramadia blog, *teori kepastian hukum, 2020. Serial online*  
[Teori Kepastian Hukum Menurut Para Ahli \(gramedia.com\)](https://www.gramedia.com/teori-kepastian-hukum-menurut-para-ahli/)

membahas rumusan masalah kedua yaitu bagaimana pemidanaan terhadap *influencer* yang mempromosikan perjudian *slot online*.

## 2. Kerangka Konsep

- a. Perjudian adalah permainan yang pada dasarnya memungkinkan untung karena adanya peruntungan atau karena permainannya mahir dan sudah terlatih.<sup>20</sup>
- b. Judi *online* adalah permainan yang dilakukan menggunakan uang sebagai taruhan dengan ketentuan permainan serta jumlah taruhan yang ditentukan oleh pelaku perjudian *online* serta menggunakan media elektronik dengan akses internet sebagai perantara.<sup>21</sup>
- c. *Influencer* adalah pengguna media sosial yang memiliki *follower* ratusan hingga jutaan. Mereka punya pengaruh yang kuat untuk membuat sebuah percakapan, diskusi hingga membuat para *follower* membeli apa yang dipromosikan, juga mendapatkan inspirasi dari konten, *influencer* ini bisa artis, selebgram, blogger, youtuber, ataupun selebriti.<sup>22</sup>
- d. *Cyber Crime* adalah memberikan definisi *cybercrime*, yaitu : kejahatan dimana tindakan kriminal hanya bisa dilakukan dengan menggunakan teknologi *cyber* dan terjadi di dunia *cyber*.<sup>23</sup>
- e. Periklanan adalah penggunaan media bayaran oleh seorang penjual untuk mengkomunikasikan informasi persuasif tentang produk (ide, barang, jasa) maupun organisasi yang merupakan alat promosi yang kuat.<sup>24</sup>

<sup>20</sup> R. Soesilo, 1986, *Kitab Undang Undang Hukum Pidana [KUHP]*, Karya Nusantara Bandung, Sukabumi , hlm 222

<sup>21</sup> Suhendra, 2018 , *pembuktian tindak pidana judi online*, 2 desember 2022  
<http://e-journal.uajy.ac.id/16781/3/HK106632.pdf>.

<sup>22</sup> Janin Tansari, alivia, ariana, *How To Win instagram*, cv. diandra primatria media , 2019, hlm.22

<sup>23</sup> bapenda, 2022. cyber crime. <https://bapenda.jabarprov.go.id/2017/11/07/pengertian-cyber-crime-dan-cyber-law/#:~:text=1.,dan%20terjadi%20di%20dunia%20cyber>. 28 oktober 2022.

<sup>24</sup> Muchilat, 2011, *periklanan. serial online* 2 desember 2022  
<http://e-journal.uajy.ac.id/662/3/2EM16854.pdf>

- f. Media sosial adalah sebuah media *online* dimana penggunanya dapat saling terhubung, berkomunikasi, berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi (konten) dari media yang digunakan secara bersama-sama tersebut. Oleh karena sifatnya yang saling terhubung secara *online* dan mampu menyajikan konten berupa teks, gambar, dan video maka media sosial tidak hanya menjadi sarana komunikasi tetapi juga menjadi media hiburan.<sup>25</sup>

## F. Metode Penelitian

Metode cara utama yang diutamakan dalam pencapaian teknik serta alat-alat tertentu setelah memperhitungkan suatu kewajaran ditinjau dari tujuan dan situasi penyelidikan.<sup>26</sup>

### 1. Jenis Penelitian

Selaras dengan judul dan rumusan yang telah diuraikan diatas, maka jenis penelitian yang dilakukan merupakan penelitian yuridis normatif. Menurut Soerjono Soekanto penelitian adalah penelitian hukum yang dilakukan dengan cara meneliti melalui studi kepustakaan atau data sekunder sebagai bahan dasar dari analisa penelitian, dan melakukan kajian terhadap berbagai peraturan dan juga literatur yang berkaitan dengan permasalahan yang diteliti.<sup>27</sup> Yuridis normatif merupakan pendekatan yang dilakukan berdasarkan bahan hukum utama dengan cara menelaah teori-teori, konsep-konsep atau asas hukum serta peraturan perundang-undangan yang berhubungan dengan penelitian ini.

<sup>25</sup> Maulidi.Sahrul, 2021, *socrates cafe, bijak kritis dan inspiratif seputar dunia dan masyarakat digital*. PT. Elex Media Komputindo. jakarta. hlm.152

<sup>26</sup> Rukajat Ajat, 2018, *Pendekatan Penelitian Kuantitatif*, Deepublish, Yogyakarta, hlm . 44

<sup>27</sup> Soerjono Soekanto & Sri Mamudji, 2001, *Penelitian Hukum Normatif* (Suatu Tinjauan Singkat), Rajawali Pers, Jakarta,hlm. 14

## 2. Jenis dan Sumber Data

### 1) Bahan Hukum Primer

Bahan Hukum Primer atau utama yang digunakan dalam pasal ini otoritatif berupa peraturan perundang-undangan yang digunakan adalah peraturan yang memeriksa pengesahan konten perjudian *online* yaitu Undang-undang Nomor 19 Tahun 2019 tentang perubahan atas Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

### 2) Bahan Hukum Sekunder

Dalam penelitian ini menggunakan bahan hukum sekunder yaitu bahan hukum diperoleh dari bahan pustaka yang mencakup dokumen resmi, buku perpustakaan

### 3) Teknik pengumpulan data dan metode analisis data.

Metode pengumpulan data dipergunakan dalam penulisan skripsi ini dilakukan melalui studi kepustakaan, yaitu cara mengumpulkan data melalui penelusuran dan menelaah bahan-bahan pustaka manual dan digital yang terkait mengenai *endorse* (iklan/promosi) dengan konten perjudian *online*. Metode analisis data yang diperoleh menggunakan metode analisis deskriptif yang merupakan cara mendiskusikan bahan hasil penelitian berdasarkan pada pengertian hukum, norma hukum, teori hukum yang berkaitan dengan penelitian ini, dengan menggunakan studi komparatif dan *content analysis* (analisis ini) atas *endorse*/konten judi *online* serta pendekatan perundang-undangan

## G. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan hukum ini adalah memberikan gambaran yang jelas dan komprehensif mengenai penulisan hukum ini. Penelitian



yang penulis lakukan dibagi menjadi beberapa bab, sebagai berikut :

## **BAB I PENDAHULUAN**

Merupakan pendahuluan yang berisi.

- a. Latar belakang permasalahan.
- b. Rumusan masalah.
- c. Tujuan dan manfaat penelitian.
- d. Kerangka teori.
- e. Kerangka konseptual.
- f. Metode penelitian.
- g. Sistematika penulisan.

## **BAB II Tinjauan Kepustakaan**

Bab II Penulis berpedoman menguraikan serta menjelaskan tinjauan umum tentang tinjauan umum dari *Influencer* /selebgram. tinjauan umum cyber crime. Tinjauan Umum dari, Perjudian berdasarkan Undang-undang dan juga penjelasan terkait judi *online* . tinjauan dari sosiologis terhadap fakta-fakta yang ada.

## **BAB III Bagaimana Perlindungan dan pengaturan hukum serta pencegahan promosi judi slot di media sosial terhadap masyarakat?**

Bab III Penulis akan menjawab rumusan masalah pertama yang telah dirumuskan dari hasil penelitian, pembahasan mengenai analisis perlindungan Hukum, pencegahan dan juga menurut peraturan perundang undangan yang berlaku.

## **BAB IV Bagaimana penegakan hukum terhadap *influencer* yang mempromosikan Perjudian slot *online* tersebut?**

Bab IV Penulis akan menjawab terhadap rumusan masalah kedua yang telah dirumuskan dari hasil penelitian,

Penegakan Hukum terhadap promosi judi slot berdasarkan contoh kasus influencer yang mempromosikan judi slot tersebut.

## **BAB V PENUTUP**

Bab V berisi rangkuman penelitian dan analisa dari bab awal sampai terakhir sehingga penulis dapat mengambil kesimpulan dan juga saran atas analisis dari penegakan hukum terhadap *influencer* /selebgram dalam promotion/periklanan Judi slot dan juga dampak terhadap masyar.

