

# **BAB I PENDAHULUAN**

## **A. LATAR BELAKANG**

Seiring dengan perkembangan zaman dan pesatnya perkembangan didalam dunia Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) memudahkan kita untuk memakai teknologi dan membuat kita sangat dimanjakan dengan teknologi yang terus semakin berkembang itu pula banyak orang yang mulai mengembangkan kemampuan di bidang ekonomi dengan menggunakan teknologi tersebut, terkhususnya di era-media sosial. media sosial juga tidak bisa dipisahkan lagi dari kehidupan manusia, dan salah satu kebutuhan yang wajib untuk menjalani rutinitas sehari-hari. Interaksi yang dilakukan pada zaman sekarang ini cenderung dimudahkan dengan media sosial, mulai dari promosi barang barang yang akan dijual atau juga jasa jasa bahkan juga proses tanya jawab antara penjual dan pembeli mengenai barang barang atau pemberi jasa dan pengguna jasa mengenai jasa jasa yang ingin digunakan juga dimudahkan dengan penggunaan teknologi terkhususnya penggunaan sosial media ini sehingga didalam hal penginteraksiannya ini sangat dimudahkan melalui berbagai sosial media yang banyak digunakan oleh masyarakat umum baik itu Facebook, Instagram, atau lain sebagainya sebagai sarana promosi barang atau jasa.

Dan penggunaan media sosial pada zaman ini juga banyak dipakai untuk memberikan informasi dan juga mengekspresikan diri dalam berkarya maupun hal lainnya tergantung dari isi atau hal apa yang ingin diberikan kepada orang banyak atau dengan kata lain tergantung dari konten apa yang ingin dibuat oleh seseorang tersebut. dan dengan penggunaan media sosial tersebut memudahkan seorang pembuat konten tersebut untuk menjadi terkenal, karena konten yang dibuat uni atau menarik dan bahkan karena konten yang dibuat tersebut menjadi inspiratif untuk banyak orang dan dapat memberikan pengetahuan serta manfaat untuk banyak orang.

Menurut Hariyanti & wirapraja bahwa *influencer* adalah seseorang atau figur di dalam media sosial yang memiliki popularitas yang banyak, dan juga hal yang disampaikan dapat mempengaruhi perilaku pengikutnya.<sup>1</sup> sehingga apabila dalam ruang lingkup media sosial si pembuat konten atau biasa disebut sebagai konten creator memiliki pengikut yang banyak dan memiliki popularitas yang tinggi yang diakibatkan konten kontennya yang menarik ataupun kontennya yang inspiratif maka konten creator tersebut juga dapat disebut sebagai *influencer*.<sup>2</sup>

Dan tidak sedikit dalam hal ini apabila seorang konten creator atau bisa disebut sebagai *influencer* dengan segala kepopuleritasan dan ketenarannya yang dimiliki serta juga memiliki banyak follower terhadap sosial media yang dimilikinya mereka kerap membuka jasa periklanan atau *endorsement, paid promote* sampai menjadi *brand ambassador* dari sebuah merk atau brand ternama dan mereka melakukan kegiatan promosi terhadap barang atau jasa dari seseorang yang ingin mempromosikan barang atau jasanya melalui jasa seorang *influencer* ini, dan membuat seorang *influencer* ini mendapatkan mata pencaharian yang baru baginya sehingga memperbesar peluang untuk meningkatkan ekonomi dari seorang *influencer* tersebut.

Sebenarnya konsep dari *influencer* ini hadir di media sosial sebagai bentuk untuk menghibur atau untuk edukasi kepada follower atau pengikut yang mengikuti *influencer* tersebut namun sangat disayangkan banyak oknum dari *influencer* yang memanfaatkan hal tersebut untuk mencari keuntungan dirinya sendiri yang lebih banyak, karena pada dasarnya kemajuan informasi dan teknologi tersebut pasti selaras dengan jumlah pengguna internet di Indonesia sehingga dampak buruk dari kemajuan informasi dan teknologi tersebut sejalan dengan kemajuan informasi dan teknologi

---

<sup>1</sup> <https://binus.ac.id/malang/2019/01/influencer-sebagai-content-creator/>

<sup>2</sup> Hariyanti & wirapraja, pengaruh influencer dalam marketing sebagai strategi pemasaran digital era modern, jurnal eksekutif hal 141

sering kali dimanfaatkan oleh sebagian orang atau oknum untuk melakukan kejahatan di dunia digital atau *cyber crime*.

*Cyber crime* merupakan suatu bentuk jenis kejahatan yang berkaitan dengan pemanfaatan sebuah teknologi informasi tanpa batas serta memiliki karakteristik yang kuat dengan sebuah rekayasa teknologi yang mengandalkan kepada tingkat keamanan yang tinggi dan kredibilitas dari sebuah informasi yang disampaikan dan diakses oleh pelanggan internet.<sup>3</sup> *Cyber crime* tersebut dapat dilakukan tanpa mengenal batas teritorial dan tidak diperlukan interaksi langsung antara pelaku dengan korban kejahatan, mencakup kejahatan yang di tunjukan pada komputer, jaringan komputer, dan penggunaannya, dan bentuk-bentuk kejahatan tradisional yang sekarang dilakukan dengan menggunakan atau dengan bantuan peralatan komputer.

Pada zaman sekarang ini tindak pidana *cyber crime* semakin berkembang maksudnya adalah kejahatan di dunia internet semakin banyak jumlahnya, semakin canggih modusnya, semakin bervariasi karakteristik pelakunya dan semakin serius akibatnya. Salah satu tindak pidana *cyber crime* yang terus berkembang sepanjang waktu adalah judi online yang didalam jenis dari judi online tersebut terdapat permainan judi online yaitu judi *slot online*.

Yang juga terhitung masuk main judi ialah peraturan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain, yang tidak diadakan oleh mereka yang turut berlomba atau bermain itu, demikian juga segala peraturan yang lain-lain.<sup>4</sup> Sebenarnya permainan judi atau perjudian online dengan permainan judi biasa memiliki mekanisme yang sama pada permainan judi tersebut tetapi berbeda didalam pelaksanaannya, jika perjudian biasa dapat dilakukan dengan tatap muka atau bertemu langsung sedangkan perjudian online dilakukan menggunakan media

---

<sup>3</sup> Arief, 2003. *Kejahatan Ciber Crime Atau Komputer-Related Crime Menurut Perserikatan Bangsa-Banga* (PBB:X/2000). Jakarta: Rajawali Press.

<sup>4</sup> R. Soesilo, 1986, *Kitab Undang Undang Hukum Pidana [KUHP]*, Karya Nusantara Bandung, Sukabumi , hal 222

elektronik atau perangkat computer dengan akses dari internet sebagai perantaranya dan menggunakan uang sebagai taruhan dengan berbagai macam ketentuan permainan dan jumlah dari taruhan yang diinginkan serta ditentukan didalam permainan judi tersebut. Judi online ini sebenarnya merupakan bentuk dari penyalahgunaan dari teknologi yang semakin berkembang di masyarakat sehingga mengakibatkan begitu mudahnya mengakses perjudian tersebut hanya dengan duduk didepan perangkat computer ataupun menggunakan smartphone dan dengan menggunakan internet saja langsung dapat diakses perjudian online tersebut, dan hal tersebut merupakan tindakan yang menyimpang serta perilaku yang melanggar hukum dan tentu saja dapat menjerat para pelaku dan pemainnya. Contoh dari praktik judi online seringkali ditemukan pada berbagai situs judi casino, capjikia, judi bola, judi slot dan lain sebagainya.<sup>5</sup>

Pada dasarnya dalam Berjudi secara umum atau turut serta berjudi telah dilarang dalam ketentuan pidana Pasal 303 KUHP. dan juga Perjudian secara online telah di atur secara khusus dalam Pasal 27 ayat 2 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2008, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4843) selanjutnya disingkat dengan UU ITE mengatur bahwa berikut :

“ 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”<sup>6</sup> Pasal 45 Ayat (1): “Setiap orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (1), ayat (2), ayat (3), atau ayat (4) dipidana penjara paling lama

---

<sup>5</sup> oby Suhada. 2017. Makna Judi Online Bagi Remaja Di Kota Surabaya. Jurnal FIS Universitas Airlangga, 21(18), 15-16.

<sup>6</sup> *Ibid*, hal. 221

6 (enam) tahun dan atau denda paling banyak Rp 1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).” Kedua pasal dalam UU ITE diatas dapat dikenakan dalam kasus perjudian online yang menggunakan media teknologi.

Maksudnya disini adalah banyaknya saat ini seorang *influencer* yang menjadi brand ambassador dari situs judi online ataupun juga sebagai seorang yang melakukan promosi terhadap judi online tersebut yang sudah diketahui hal tersebut sudah melanggar ketentuan dari perundang undangan sebagaimana diatur dalam Pasal 27 ayat 2 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2008, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4843) selanjutnya disingkat dengan UU ITE mengatur bahwa berikut :

“ 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”<sup>7</sup> Pasal 45 Ayat (1): “Setiap orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (1), ayat (2), ayat (3), atau ayat (4) dipidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan atau denda paling banyak Rp 1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).” Kedua pasal dalam UU ITE diatas dapat dikenakan dalam kasus perjudian online yang menggunakan media teknologi.<sup>8</sup>

Hal ini seharusnya sudah menjadi perhatian bagi pemerintah terhadap tindakan dari seorang *influencer* tersebut yang melakukan promosi haruslah segera dilakukan sebuah penegakan hukum untuk memberantaskan perjudia online di negara Indonesia ini sebelum semakin banyak masyarakat Indonesia yang menjadi korban dari perjudian online itu sendiri.

---

<sup>7</sup> *Ibid*, hal. 221

<sup>8</sup> Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

Berdasarkan dari observasi penulis dan yang telah dilihat dari realita kehidupan beberapa kalangan perkumpulan masyarakat, masih banyak sekali masyarakat Indonesia yang sangat kerap digemari yaitu sebuah judi yang bernama *judi slot online* yang mana sistem dari permainannya itu sendiri sangatlah dimudahkan teknologi dan sangat sederhana untuk mengaksesnya dan mudah dimengerti untuk melakukan perjudian tersebut tetapi memberikan iming iming mendapatkan hadiah yang sangat besar sesuai dengan ketentuan yang telah dicantumkan dari situs judi online tersebut sesuai dengan deposit yang dimasukkan atau ditransaksikan kedalam situs judi online tersebut.

Hal tersebut juga seringkali dipromosikan oleh *influencer* untuk menjadi sumber pencahariannya dan juga karena penghasilan yang didapat dari promosi situs judi online tersebut sangatlah besar apalagi apabila banyak orang yang telah melakukan transaksi di situs judi online tersebut pasti akan semakin besar pendapatan yang diterima oleh seorang *influencer* tersebut sehingga seorang *influencer* melakukan promosi situs judi online tersebut dan banyak masyarakat yang menjadi korban akan hal yang telah dilakukannya tersebut.

Hal inilah menjadi pengaruh buruk terhadap masyarakat yang menjadi target utama dari pihak owner dari situs judi online maupun *influencer* yang menjadi ruang lingkup bagian dari judi online tersebut. Untuk mendapatkan keuntungan yang banyak tetapi merusak moralitas dari anak bangsa sehingga hal itu menimbulkan polemik kerusakan dan kecanduan akan judi online tersebut.

Karena hal tersebut sudah semakin marak terjadi dimana owner dari situs judi online menggunakan seorang influencer yang memiliki pengikut yang banyak didalam sosial media nya sehingga memudahkan untuk menjerat korban dimana korbannya adalah masyarakat banyak yang tergiur dengan pengiklanan yang seakan akan judi online tersebut menguntungkan bagi mereka padahal pada akhirnya mereka akan dirugikan dengan permainan judi online (slot online tersebut)

Maka dari itu sesuai dengan judul dari penulis mengenai **ANALISIS YURIDIS PENEGAKAN HUKUM BAGI *INFLUENCER* DALAM MENGIKLANKAN ATAU**

MELAKUKAN SITUS JUDI ONLINE (SLOT ONLINE). yang dimana penegakan hukum terhadap influencer ini sangat lemah dan hal ini juga memiliki dampak yang sangat buruk bagi kalangan masyarakat.

#### **B. RUMUSAN MASALAH**

1. Bagaimanakah pemidanaan yang ditetapkan hakim terhadap Influencer yang mengiklankan situs judi Online sesuai dengan Putusan Studi Kasus Putusan Nomor 591/Pid.B/2022/PN Pbr
2. Bagaimana penegakan hukum dalam pencegahan promosi judi slot di media sosial terhadap masyarakat sesuai dengan Studi Kasus Putusan Nomor 591/Pid.B/2022/PN Pbr?

#### **C. RUANG LINGKUP PENELITIAN**

Untuk mencapai tujuan serta sasaran dalam penelitian ini dibutuhkan batasan-batasannya yang dibuat dalam segi ruang lingkup, seperti kitab undang-undang hukum pidana (KHUP), Undang-undang ITE Nomor 9 Tahun 2016 tentang informasi transaksi elektronik. dan juga penulis akan berpusat kepada, penegakan hukum terhadap *influencer/selebgram* serta kepada dampak terhadap masyarakat.

#### **D. TUJUAN PENELITIAN**

Adapun yang menjadi tujuan penulis adalah mengkaji setiap peran *influncer/selebgram* yang seharusnya memberikan edukasi positif tetapi melakukan penyimpangan terhadap ketentuan undang-undang dan juga impikasi terhadap masyarakat:

1. Untuk mengetahui dan memberikan solusi terhadap penegakan hukum kepada *influencer* yang sering melakukan periklanan di media sosial

2. Untuk mengetahui pemidanaan yang diberikan terhadap pelaku atas promosi perjudian online tersebut.

## **E. Kerangka Teori dan Kerangka Konsep**

### **1. Kerangka Teoritis**

Kerangka teori merupakan konsep sebenarnya dari hasil pemikiran untuk menyusun sistematis teori- teori yang dijadikan dasar argumen sehingga mendapatkan jawaban dalam suatu persoalan.<sup>9</sup> Berikut adalah teori- teori yang dipakai yang berkaitan dengan penelitian ini :

#### **A. Teori Pemidanaan**

Menurut Leonard, Teori relative Pemidanaan bertujuan mencegah dan mengurangi kejahatan . Pidana harus dimaksudkan untuk mengubah tingkah laku penjahat dan orang lain yang berpotensi atau cenderung melakukan kejahatan.Tujuan pidana adalah tertib masyarakat , dan untuk menegakkan tata tertib masyarakat itu diperlukan pidana.

Menurut Buku Prinsip Prinsip Hukum Pidana Karya Eddy O.S.Hiariej, teori Pemidanaan dikelompokkan dalam empat golongan, yaitu teori Absolut, Teori Relatif, teori gabungan, dan teori kontemporer. Teori Pemidanaan menjelaskan dasar pembenaraan ilmiah penajtuhan sanksi pidana termasuk adanya pandangan yang menantang pemidanaan baik bersandar pada keberataan religius, keberatan biologis, dan sosial. dalam hal ini teori Kontemporer merupakan teori yang berasal dari ketiga teori sebelumnya yaitu teori Absolut, Teori Relatif, teori gabungan dengan beberapa modifikasi. Teori Kontemporer dimodifikasi menjadi beberapa teori yaitu :

---

<sup>9</sup> Desiana Lasmara, 2021, *Skripsi, Pemutusan Hubungan Kerja Dengan Alasan Efisiensi di Era Revolusi Industri 4.0*, h 12, diakses 11 september 2022

1. Teori efek jera

Wayne R. Lafave menyebutkan salah satu tujuan pidana adalah sebagai efek jera agar pelaku kejahatan tidak lagi mengulangi perbuatannya atau sebagai *deterrence effect*.

2. Teori Edukasi

Plato menyatakan *nemo prudens punit, quia peccatum, sed ne peccetur* yang mana artinya adalah seorang bijak tidak lagi terjadi dosa. Seorang pelaku kejahatan harus mendapatkan hukuman yang setimpal atas perbuatan yang dilakukannya untuk memberi pelajaran kepada orang lain agar tidak melakukan perbuatan yang sama.

3. Teori Rehabilitasi

Tujuan pidana yang lain adalah rehabilitasi, yang artinya pelaku kejahatan harus diperbaiki ke arah yang lebih baik agar ketika kembali ke masyarakat ia dapat diterima oleh komunitasnya dan tidak lagi mengulangi perbuatan jahat.

4. Teori pengendali sosial

Salah satu tujuan pidana menurut Lafave adalah sebagai pengendali sosial yang artinya pelaku kejahatan diisolasi agar tindakan berbahaya yang dilakukannya tidak merugikan masyarakat

5. Teori keadilan restorative

Tujuan pidana juga untuk memulihkan keadilan yang dikenal dengan istilah *restorative justice* atau keadilan restoratif

salah satu bagian dari Teori Pidana yaitu teori kontemporer ini bertujuan bahwa tujuan terpenting pidana untuk membrantas kejahatan

sebagai suatu gejala masyarakat.<sup>10</sup> artinya hal ini satu korelasi dengan juga penegakan hukum terhadap seluruh kejahatan yang dilakukan oleh *influencer/selebgram* 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>11</sup>

## B. Teori Penegakan Hukum

Hukum sebagai social engineering atau social planning berarti bahwa hukum sebagai alat yang digunakan oleh agent of change atau pelopor perubahan yang diberi kepercayaan oleh masyarakat sebagai pemimpin untuk mengubah masyarakat seperti yang dikehendaki atau direncanakan. Hukum sebagai tatanan perilaku yang mengatur manusia dan merupakan tatanan pemaksa, maka agar hukum dapat berfungsi efektif mengubah perilaku dan memaksa manusia untuk melaksanakan nilai-nilai yang ada dalam kaedah hukum, maka hukum tersebut harus disebarluaskan sehingga dapat melembaga dalam masyarakat.

Di samping pelembagaan hukum dalam masyarakat, perlu dilakukan penegakan hukum (law enforcement) sebagai bagian dari rangkaian proses hukum yang meliputi pembuatan hukum, penegakan hukum, peradilan serta

---

<sup>10</sup> Dewa gede,2018,*Teori-Teori Hukum*, setara press, hlm. 177

<sup>11</sup> <https://layanan.hukum.uns.ac.id> >

administrasi keadilan. Satjipto Raharjo menyampaikan pendapatnya mengenai penegakan hukum (law enforcement) adalah pelaksanaan hukum secara konkrit dalam kehidupan masyarakat. Setelah pembuatan hukum dilakukan, maka harus dilakukan pelaksanaan konkrit dalam kehidupan masyarakat sehari-hari, hal tersebut merupakan penegakan hukum. Namun dalam istilah lain sering disebut penerapan hukum, atau dalam istilah bahasa asing sering disebut *rechistoepassing* dan *rechtshandhaving* (Belanda), *law enforcement* dan *application* (Amerika).

Penegakan hukum merupakan tugas eksekutif dalam struktur kelembagaan negara modern, dan dilaksanakan oleh birokrasi dari eksekutif dimaksud, atau yang disebut birokrasi penegakan hukum. Eksekutif dengan birokrasinya merupakan bagian dari mata rantai untuk mewujudkan rencana yang tercantum dalam peraturan (hukum) sesuai dengan bidang-bidang yang ditangani (*welfare state*).

Penegakan hukum menurut pendapat Soerjono Soekanto adalah kegiatan menyasikan hubungan nilai-nilai yang terjabarkan dalam kaidah-kaidah, pandangan-pandangan yang mantap dan mengejawantahkannya dalam sikap, tindak sebagai serangkaian penjabaran nilai tahap akhir untuk menciptakan kedamaian pergaulan hidup. Dalam hal penegakan hukum di Indonesia khususnya dalam pemberantasan korupsi, Satjipto Raharjo berpandangan bahwa pada umumnya kita masih terpaku cara penegakan hukum yang konvensional, termasuk kultur. Hukum yang dijalankan berwatak liberal dan memiliki kultur liberal yang hanya menguntungkan sejumlah kecil orang (*privileged few*) di atas “penderitaan” banyak orang. Untuk mengatasi ketidakseimbangan dan ketidakadilan itu, kita bisa melakukan langkah tegas (*affirmative action*). Langkah tegas itu dengan menciptakan suatu kultur

penegakan hukum yang beda, sebutlah kultur kolektif. Mengubah kultur individual menjadi kolektif dalam penegakan hukum memang bukan hal yang mudah.

## 2. Kerangka Konseptual

- a. Tujuan utama penegakan hukum adalah untuk mewujudkan adanya rasa keadilan, kepastian hukum, dan kemanfaatan dalam masyarakat. Dalam proses tersebut, maka harus mencerminkan aspek kepastian dan ketertiban hukum.<sup>12</sup>
- b. *influencer/selebgram* adalah seseorang atau figur di dalam media sosial yang memiliki popularitas yang banyak, dan juga hal yang disampaikan dapat mempengaruhi perilaku pengikutnya.
- c. *Cyber crime* adalah jenis kejahatan yang berkaitan dengan pemanfaatan sebuah teknologi informasi tanpa batas serta memiliki karakteristik yang kuat dengan sebuah rekayasa teknologi yang mengandalkan kepada tingkat keamanan yang tinggi dan kredibilitas dari sebuah informasi yang disampaikan dan diakses oleh pelanggan internet<sup>13</sup>
- d. perjudian adalah tiap-tiap permainan, yang mendasarkan pengharapan buat menang pada umumnya bergantung kepada untung-untungan saja, dan juga kalau pengharapan itu jadi bertambah besar kerana kepintaran dan kebiasaan bermain. Yang juga terhitung masuk main judi ialah peraturan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain, yang tidak diadakan oleh mereka

---

<sup>12</sup> [https://www.komisiyudisial.go.id/frontend/news\\_detail/514/penegakan-hukum-wujudkan-keadilan-kepastian-dan-kemanfaatan-hukum](https://www.komisiyudisial.go.id/frontend/news_detail/514/penegakan-hukum-wujudkan-keadilan-kepastian-dan-kemanfaatan-hukum)

<sup>13</sup> Arief, 2003. *Kejahatan Ciber Crime Atau Komputer-Related Crime Menurut Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB:X/2000)*. Jakarta: Rajawali Press.

yang turut berlomba atau bermain itu, demikian juga segala peraturan yang lain-lain<sup>14</sup>

- e. Judi online merupakan salah satu penyalahgunaan teknologi yang semakin berkembang. Perjudian semakin mudah diakses hanya dengan duduk diam di depan komputer ataupun dari smartphone. diakses hanya dengan duduk diam di depan komputer ataupun dari Smartphone. Perjudian adalah tindakan menyimpang dan perilaku melanggar hukum yang dapat menjerat para pelaku.
- f. Media sosial adalah platform media yang memfokuskan pada eksistensi pengguna yang memfasilitasi mereka dalam beraktivitas maupun berkolaborasi, Karena itu media sosial berperan aktif menjadi alternatif sebagai media (fasilitator) online yang menguatkan hubungan antar pengguna sekaligus sebuah ikatan sosial yang memungkinkan pengguna merepresentasikan dirinya maupun berinteraksi, bekerja sama, berbagai, berkomunikasi dengan khalayak ramai dengan membentuk ikatan sosial secara virtual. Jenis-jenis media sosial di internet Facebook, instagram, youtube, tiktok adalah media sosial yang sangat populer digunakan di terkhususnya indonesia. Dan media sosial ini sendiri menjadi wadah yang sangat sering digunakan, untuk melakukan periklanan dan juga wadah untuk mempengaruhi orang-orang untuk ikut serta dalam melakukan perjudian yang di promosikan oleh orang yang berpengaruh di media sosial.
- g. Bookmark beranda/internet adalah pintasan tersimpan yang mengarahkan browser, ke halaman web tertentu. Ini menyimpan judul, URL, dan favicon dari halaman yang sesuai. Menyimpan bookmark memungkinkan untuk

---

<sup>14</sup> R. Soesilo, 1986, *Kitab Undang Undang Hukum Pidana [KUHP]*, Karya Nusantara Bandung, Sukabumi , hlm 222

dengan mudah mengakses lokasi favorit di Web. Semua browser web utama memungkinkan membuat bookmark, meskipun masing-masing browser menyediakan cara pengelolaannya yang sedikit berbeda. Misalnya, Chrome dan Firefox menampilkan bookmark di jendela yang terbuka, sementara Safari menampilkannya di daftar di bilah sisi jendela browser.

- h. Situs Web adalah halaman informasi yang disediakan melalui jalur internet sehingga bisa diakses diseluruh dunia selama terkoneksi dengan jaringan internet. Website juga merupakan komponen atau kumpulan komponen yang terdiri dari teks, gambar, suara, dan animasi sehingga menarik untuk dikunjungi.
- i.

## **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>15</sup>

### **1. Jenis Penelitian**

Sesuai 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

---

<sup>15</sup> Rukajat Ajat, 2018, *Pendekatan Penelitian Kuantitatif*, Deepublish, Yogyakarta, hlm. 44

permasalahan yang diteliti.<sup>16</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.

## 2. Sumber Data

### a. Data Sekunder

Data sekunder ialah data yang diperoleh dari hasil penelaahan kepustakaan, serta literatur atau bahan pustaka yang berkaitan dengan penelitian dan masalah yang diteliti.

### b. Bahan Hukum Primer Bahan hukum primer, yaitu bahan hukum utama. Dalam penelitian ini, meliputi peraturan perundang-undangan terkait. Adapun bahan hukum yang digunakan, antara lain :

1. Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945
2. Kitab Undang-undang Hukum Pidana
3. Undang-undang ITE No 19 Tahun 2016 Informasi Transaksi Elektronik .

### c. Bahan Hukum Sekunder

Bahan hukum sekunder, yaitu bahan hukum yang digunakan sebagai penunjang bahan hukum primer, data-data yang diperoleh dari bahan kepustakaan. Dalam penelitian ini, ialah : buku- buku, artikel-artikel, jurnal hukum berkaitan dengan perlindungan hukum bagi pelajar di Indonesia

### d. Bahan Hukum Tersier Bahan hukum tersier, yaitu bahan hukum yang digunakan sebagai bahan pelengkap dari bahan hukum primer dan bahan hukum

---

<sup>16</sup> Soerjono Soekanto & Sri Mamudji, 2001, *Penelitian Hukum Normatif (Suatu Tinjauan Singkat)*, Rajawali Pers, Jakarta, hlm. 14

sekunder. Dalam penelitian ini, meliputi Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Kamus Hukum, dan kamus-kamus lain yang menunjang penelitian ini.

## **G. Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan hukum ini adalah memberikan gambaran yang jelas dan komperhensif mengenai penulisan hukum ini. Penelitian yang penulis lakukan dibagi menjadi beberapa bab, sebagai berikut :

### **BAB 1 PENDAHULUAN**

Bab 1 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 akan berpedoman menguraikan serta menjelaskan tinjauan umum tentang tinjauan umum dari tindak pidana. tinjauan umum pidana perjudian. Tinjauan Umum dari tindak pidana perjudian online dalam KUHP, Tinjauan Umum pidana dan pidanaaan, Tinjauan Umum Dakwaan, Tinjauan Umum Putusan.

### **BAB III pemidanaan oleh. Hakim terhadap influencer yang mengiklankan situs judi online sesuai dengan putusan nomor 591/Pid.B/2022/Pn.Pbr**

Bab III Penulis akan menjawab rumusan masalah pertama yang telah dirumuskan dari hasil penelitian, pembahasan mengenai analisis pidanaaan yang diberikan hakim sesuai dengan peraturan perundang- undangan yang berlaku.

### **BAB IV penegakan hukum dalam pencegahan promosi judi slot di media sosial terhadap masyarakat sesuai dengan putusan nomor 591/Pid.B/2022/Pn.Pbr**

Bab IV Penulis akan menjawab terhadap rumusan masalah kedua yang telah dirumuskan dari hasil penelitian, pembahasan penegakan hukum terhadap masyarakat akibat pengaruh dari influencer/selebgram atas periklanan judi online *slot/money game*.

## **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 promosi/periklanan Judi slot dan juga dampak terhadap masyarakat.

