

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi pada masa sekarang ini, telah berkembang sangat pesat. Berkembangnya zaman teknologi informasi sangat dipengaruhi oleh dampak globalisasi. Di era digital yang semakin berkembang mengubah cara berpikir, bersikap dan bertindak seorang manusia.¹ Seiring dengan kemajuan teknologi, peranannya terus berubah. Dahulu, teknologi digunakan untuk mencari informasi, namun sekarang bisa dimanfaatkan sebagai sumber penghasilan bagi masyarakat melalui media sosial. Meskipun teknologi komunikasi dan informasi memberikan banyak manfaat, ada juga pihak yang menyalahgunakannya untuk melakukan kejahatan dunia maya dengan menggunakan internet. Kejahatan dunia maya terjadi karena internet, sebagai hasil ciptaan manusia, rentan terhadap peretasan oleh individu yang memiliki keahlian di bidang tersebut.²

Akibat dari kemajuan teknologi internet, banyak sekali media sosial yang berkembang, dan hal ini berdampak pada munculnya individu yang ketagihan menggunakan media sosial. Dikarenakan banyak yang percaya bahwa media sosial menyebarkan berita dan informasi dengan sangat cepat, maka media sosial mulai

¹ Evi Maulidah, 2019, "Character Building Dan Keterampilan Abad 21 Dalam Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0." Prosiding Seminar Nasional PGSD. Hlm 141.

² Ventry Faomassi Zega, et al. 2021, "Pertanggungjawaban Pidana Selebgram Dalam Mempromosikan Judi Menurut UU ITE." JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan) Vol. 5, No. 3. Hlm 495

mengambil alih fungsi media elektronik dan media massa tradisional. Media sosial memberi masyarakat dunia baru dan berfungsi sebagai dunia komersial masyarakat. Dunia bisnis dalam hal ini adalah dunia bisnis *online*.³ Tidak dapat dipungkiri pesatnya pertumbuhan teknologi informasi saat ini melanda banyak negara di dunia, karena memberikan banyak manfaat bagi aktivitas sosial sehari-hari, mengakibatkan pengembangan situs perjudian *online* yang tidak lagi dilakukan dengan cara tradisional.

Dilansir dari *website* resmi Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo), selama periode 1 s.d. 21 September 2023, Kementerian Kominfo telah melakukan pemutusan akses dan/atau penghapusan (*takedown*) terhadap 60.582 konten perjudian online.⁴ Adapun *platform* dengan sebaran konten yang ditangani terbanyak adalah pada situs web dan alamat IP sebanyak 55.768 konten, disusul oleh file sharing sebanyak 3.488 konten, *Facebook* dan *Instagram* sebanyak 675 konten, lalu *Google* serta *Youtube* sebanyak 638 konten. Dalam kurun waktu 18 Juli s.d. 11 Oktober 2023, Kementerian Kominfo telah memutus akses terhadap 392.652 konten perjudian dari ruang digital nasional, yang terdiri atas 205.910 konten dalam situs, 16.304 konten *file sharing*, dan 170.438 konten media sosial. Kementerian Kominfo menegaskan akan terus memberantas judi *online*.

³ Zainab Ompu Jainah, Dera Meidiansyah, et al. 2023. "Penegakan Hukum Terhadap Selebgram Yang Mempromosikan Situs Judi Online Berdasarkan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik" *Jurnal Ilmu Hukum Prima* Vol. 6, No. 1. Hlm 123

⁴ Biro Humas Kementerian Kominfo, 2023, "Judi Online Merajalela, Kominfo Serius Gencarkan Pemberantasan." [kominfo.go.id](https://www.kominfo.go.id), https://www.kominfo.go.id/content/detail/51776/siaran-pers-no-327hmkominfo092023-tentang-judi-online-merajalela-kominfo-serius-gencarkan-pemberantasan/0/siaran_pers. Diakses pada 4 Desember 2023 pukul 10.00

Selain keputusan akses dan/atau penghapusan (*takedown*) konten, Menkominfo mendorong upaya penindakan terhadap pihak yang terlibat dalam transaksi perjudian *online*. Pada tanggal 18 September 2023, Menkominfo telah secara formal meminta Ketua Dewan Komisiner OJK (Otoritas Jasa Keuangan) untuk melakukan pemblokiran rekening yang terlibat kegiatan perjudian *online*. Sejak tanggal 21 September 2023, telah dilakukan pemblokiran sebanyak 201 rekening bank dan 1.931 rekening lainnya sedang diproses oleh OJK.

Berdasarkan Siaran Pers oleh Menkominfo pada Jumat, 13 Oktober 2023, Menteri Budi Arie memaparkan bahwa telah berkomunikasi dengan penyelenggara layanan telekomunikasi seluler agar tidak memfasilitasi tindak perjudian.⁵ Menkominfo juga telah bersurat ke sejumlah operator *platform* media sosial untuk memblokir iklan terkait judi *online*. Operator *platform* yang dimaksud antara lain *Meta, WhatsApp, Instagram, Facebook*. Dalam *platform* tersebut terkadang masih terdapat iklan judi yang bermunculan. Pada waktu itu sudah 161.000 iklan judi di *remove* dari *Instagram, Facebook*. Beliau juga mengungkapkan telah mengajukan pemblokiran rekening lebih dari 2.700 rekening bank ke OJK dan 540 *e-wallet, dompet elektronik*.

Dilansir dalam detik *finance*, bahwa alasan judi online semakin marak di Indonesia salah satunya disebabkan oleh situs atau aplikasi judi *online* terus

⁵ Biro Humas Kementerian Kominfo. 2023. "Menkominfo: Pemerintah Terus Berantas Judi Online," https://www.kominfo.go.id/content/detail/52295/siaran-pers-no-382hmkominfo102023-tentang-menkominfo-pemerintah-terus-berantas-judi-online/0/siaran_pers. Diakses pada 5 Desember pukul 08.58

bermunculan dengan nama yang berbeda. Menurut Juru Bicara Kominfo, Dedy Permadi, dikatakan bahwa jumlah situs atau aplikasi perjudian *online* yang beredar secara daring berpotensi lebih banyak dari hasil patroli siber.⁶

“Di Indonesia aktivitas perjudian dilarang oleh pemerintah karena dianggap merugikan masyarakat dan melanggar norma agama. Oleh karena itu pihak Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) telah memutus akses 499.645 konten perjudian di berbagai *platform* digital sejak 2018 hingga 10 Mei 2022. Pemberantasan judi online di Indonesia, sambungnya, cukup berat lantaran situs atau aplikasi judi online terus bermunculan dengan nama yang berbeda, meski aksesnya telah diputus.”

Upaya Kominfo dalam memblokir situs atau aplikasi judi online sering kali menyebabkan munculnya banyak situs atau aplikasi serupa dengan nama yang berbeda. Hal ini mendorong penyedia situs atau aplikasi judi online untuk mempromosikan situs mereka agar lebih banyak orang mengenal atau mengetahui situs judi online dengan nama yang baru. Penyedia situs judi online sering memanfaatkan media sosial untuk mempromosikannya.⁷ Media sosial dipilih karena dipercaya mampu menyebarkan berita atau informasi dengan cepat. Hal ini membuat media sosial sering disalahgunakan sebagai alat untuk melakukan tindakan melanggar hukum.

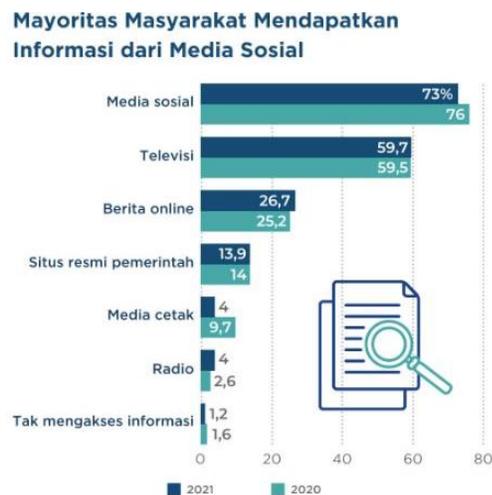
⁶ Ignacio Geordi Oswaldo, 2022, “5 Hal Yang Membuat Judi Online Makin Marak Di Indonesia.” *detik finance*, <https://finance.detik.com/berita-ekonomi-bisnis/d-6097816/5-hal-yang-membuat-judi-online-makin-marak-di-indonesia>. Diakses pada 6 Desember 2023 Pukul 17.36 WIB

⁷ Muhammad Safaat Gunawan, Nurul Mujahidah, et al. 2023. “Pertanggung Jawaban Hukum Platfom Media Sosial Terhadap Promosi Judi Online.” *Jurnal Plaza Hukum Indonesia* Vol. 1, No. 19. Hlm 3.

Berikut data yang menunjukkan bahwa mayoritas penduduk Indonesia menggunakan media sosial untuk mendapatkan informasi dengan rincian sebagai berikut :



Gambar 1. 1 Grafik Data Jumlah Pengguna Aktif Media Sosial di Indonesia ⁸
Sumber : DataIndonesia.id



Gambar 1. 2 Grafik Jumlah Masyarakat mendapatkan Informasi dari Media sosial ⁹
Sumber : databoks.katadata.co.id

⁸ Shilvina Widi, 2023, “Pengguna Media Sosial Di Indonesia Sebanyak 167 Juta Pada 2023.” DataIndonesia.id, <https://dataindonesia.id/internet/detail/pengguna-media-sosial-di-indonesia-sebanyak-167-juta-pada-2023>. Diakses pada 6 Desember 2023 pukul 18.00

⁹ Adi Ahdiat, 2022, “Mayoritas Warga RI Cari Informasi Di Media Sosial.” databoks, <https://databoks.katadata.co.id/infografik/2022/09/07/mayoritas-warga-ri-cari-informasi-di-media-sosial>. Diakses pada 6 desember 2023 pukul 17.40

Grafik diatas menunjukkan bahwa semakin bertambahnya tahun, pengguna aktif media sosial di Indonesia semakin meningkat. Dalam laporan “*We Are Social*” menunjukkan, jumlah pengguna aktif media sosial di Indonesia sebanyak 167 juta orang pada Januari 2023.¹⁰ Jumlah tersebut setara dengan 60,4% dari populasi di dalam negeri. Hal tersebut dapat membuat penyedia situs judi *online* untuk mempromosikan informasi melalui media sosial. Banyak keuntungan yang didapat dengan melakukan promosi di media sosial yang termasuk hemat biaya dan dapat menjangkau para calon konsumen yang tersebar luas di seluruh dunia. Tidak hanya itu, sesuai data diatas menunjukkan bahwa mayoritas masyarakat mendapatkan informasi dari media sosial. Hal tersebut menjadi alasan mengapa promosi pada media sosial lebih banyak dipilih oleh penyedia situs-situs judi *online* yang termasuk melanggar hukum.

Banyak fenomena yang saat ini terjadi, untuk meningkatkan jangkauan dikenalnya suatu situs judi *online* baru, penyedia layanan situs judi *online* mulai memanfaatkan *influencer* sebagai strategi promosinya. *Influencer* merupakan figur ataupun seseorang yang terdapat pada media sosial dengan pengikut (*followers*) yang banyak dan sesuatu yang disampaikan di media sosial tersebut bisa mempengaruhi perilaku *followers* nya.¹¹ Menurut “*We Are Social*” jenis media sosial yang dikenal oleh masyarakat antara lain *Whatsapp, Instagram, Facebook,*

¹⁰ Shilvina Widi. Op. Cit.

¹¹ Sukma Alam. 2020. “Peran Influencer Sebagai Komunikasi Persuasif Untuk Pencegahan Covid-19 the Role of Influencer As Persuasive Communication for Covid- 19 Prevention”, *Spektrum Komunikasi*, Vol. 8, No. 2. Hlm. 137.

Tiktok, Telegram, Twitter, dsb. Berdasarkan laporannya, jumlah pengguna *Instagram* secara global mencapai 1,63 miliar per April 2023. Sementara jumlah pengguna *Instagram* di Indonesia telah mencapai 106 juta orang per April 2023. Ini menempatkan Indonesia sebagai negara dengan pengguna *Instagram* terbanyak keempat di dunia.

Banyaknya pengguna *Instagram* di Indonesia, menjadikan *platform Instagram* menjadi media sosial yang cocok untuk mempromosikan suatu produk termasuk situs judi *online* oleh penyedia situs tersebut. Seorang *Influencer* yang berhasil membangun popularitas, pengikut, dan pengaruh yang signifikan di *platform Instagram* dikenal dengan sebutan Selebriti *Instagram (Selebgram)*.¹² Selebgram yang memiliki banyak pengikut dimanfaatkan untuk mempromosikan berbagai produk milik penjual. Penjual membayar selebgram sesuai dengan rincian harga (*rate card*) yang telah ditentukan oleh selebgram tersebut.

Kegiatan promosi yang dimaksud biasa dikenal dengan *Endorse* atau *Endorsment*. *Endorse* merupakan kerja sama antara perusahaan dan selebriti untuk mempromosikan produk perusahaan yang diatur dalam perjanjian yang sah.¹³ Perkembangan dan kemajuan teknologi informasi telah melahirkan sistem promosi *online*, yang secara tidak sengaja mengubah kehidupan masyarakat. Sebagai contoh, penyedia situs judi *online* akan menawarkan kerjasama kepada selebgram

¹² Ibid.,

¹³ Gayatri Hutami Putri & Bhina Patria, 2018 “Pengaruh Endorsement Selebriti Instagram Terhadap Minat Beli Remaja Putri.” *Gajah Mada Journal of Professional Psychology (GamaJPP)* Vol. 4, No. 1. Hlm 34

dengan ribuan hingga jutaan pengikut untuk mempromosikan situs judi online mereka.

Tentunya, menjadi seorang selebgram, secara tidak langsung akan lebih mudah untuk mempromosikan suatu hal baik ataupun buruk. *Audience* akan melihat, mengikuti atau bahkan membeli hal-hal yang mereka promosikan. Sebagai warga negara yang baik, sudah sepantasnya seorang selebgram yang dipercaya sebagai pengaruh yang signifikan di kalangan masyarakat dapat membantu pemerintah terkait pemberantasan judi *online*, dengan tidak menerima tawaran untuk mempromosikan *platform-platform* mengenai judi *online*. Namun, hingga saat ini masih banyak selebgram yang masih saja menerima *endorsement* terkait situs judi *online*.

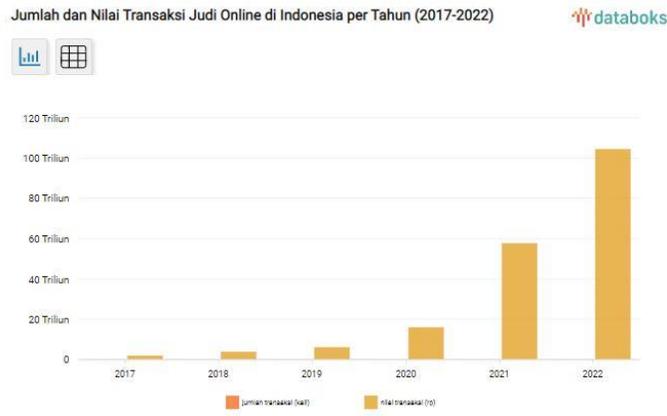
Promosi judi *online* oleh seorang *Influencer* khususnya selebgram di Indonesia dapat dianggap ilegal berdasarkan hukum yang berlaku. Indonesia memiliki undang-undang yang ketat yang mengatur perjudian, seperti Undang-Undang Pengendalian Perjudian Nomor 7 Tahun 1974, yang melarang segala bentuk perjudian. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) juga mengatur penggunaan internet dan media elektronik, dan promosi perjudian ilegal secara tegas dilarang oleh undang-undang ini. Oleh karena itu, promosi judi *online* oleh seorang *influencer*, terutama di media sosial seperti *Instagram*, termasuk perbuatan yang melanggar hukum Indonesia. Peraturan media sosial seperti *Instagram* juga melarang promosi permainan

berbahaya atau ilegal, dan akun selebgram dapat diberhentikan atau dilarang karena melanggar aturan ini.¹⁴

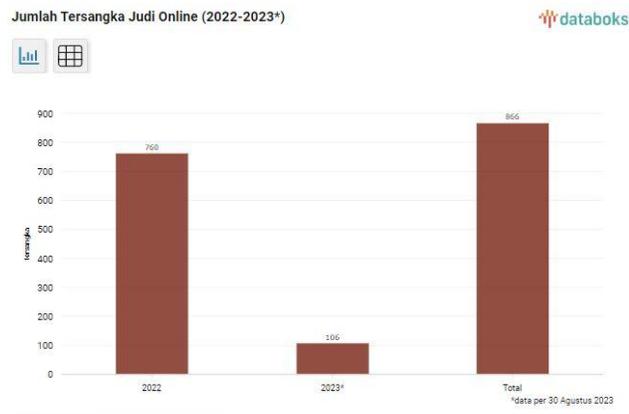
Selain aspek hukum, selebgram juga memiliki tanggung jawab sosial terhadap *followers* mereka dan seharusnya mempromosikan pesan positif serta mendukung kebijakan yang menguntungkan masyarakat. Oleh karena itu, penting bagi selebgram dan perusahaan yang ingin melakukan promosi situs judi *online* untuk berkonsultasi dengan ahli hukum dan memahami regulasi yang berlaku. Mereka harus memastikan bahwa promosi mereka tidak melanggar hukum dan berkontribusi positif terhadap masyarakat. Jika terjadi pelanggaran hukum dalam promosi judi *online*, selebgram dan pihak terkait dapat dikenai sanksi hukum, termasuk potensi hukuman penjara dan denda berdasarkan Undang-Undang ITE. Oleh karena itu, pemahaman dan pematuhan terhadap hukum sangat penting dalam aktivitas promosi semacam ini.

¹⁴ Nur Kholis Majid dan Ali Maskur, 2023, "Tinjauan Terhadap Legalitas Dan Tanggung Jawab Hukum Selebgram Dalam Promosi Judi Online." *LEX et ORDO Jurnal Hukum Dan Kebijakan* Vol. 1, No. 1. Hlm 72.

Berikut data yang menunjukkan bahwa judi *online* semakin meningkat setiap tahunnya :



Gambar 1. 3 Grafik Jumlah dan Nilai Transaksi Judi Online di Indonesia per Tahun 2017-2022 ¹⁵
 Sumber : databoks.katadata.co.id



Gambar 1. 4 Grafik Jumlah Tersangka Judi Online per Tahun 2022 – Agustus 2023 ¹⁶
 Sumber : databoks.katadata.co.id

¹⁵ Nabilah Muhamad, 2023, “Tren Judi Online Di Indonesia Terus Meningkat, Nilainya Tembus Rp100 T Pada 2022.” databoks, <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/09/27/tren-judi-online-di-indonesia-terus-meningkat-nilainya-tembus-rp100-t-pada-2022>. Diakses pada 6 Desember 2023 pukul 19.00

¹⁶ Cindy Mutia Annur, 2023, “Polri Tangkap 866 Tersangka Judi Online Hingga Akhir Agustus 2023.” databoks, <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/08/31/polri-tangkap-866-tersangka-judi-online-hingga-akhir-agustus-2023>. Diakses pada 6 Desember 2023 pukul 20.00

Berdasarkan grafik diatas, menunjukkan bahwa perjudian melalui teknologi informasi dan transaksi elektronik sedang marak dilakukan. Perkembangan teknologi yang canggih memberikan kesempatan kepada masyarakat untuk bermain judi secara *online*. Direktorat Tindak Pidana Siber (Dittipidsiber) Bareskrim Polri menangkap 866 tersangka judi online sepanjang 2022 hingga 30 Agustus 2023.¹⁷ Tersangka judi *online* yang ditangkap yaitu sebanyak 760 tersangka pada 2022. Sementara, sejak awal tahun hingga 30 Agustus 2023 ada 106 tersangka.

Terdapat kasus yang berkaitan dengan selebgram yang mempromosikan judi online pada akun Instagram pribadinya sebagai contoh kasus yang diangkat dari putusan Mahkamah Agung Republik Indonesia (Nomor 1765/PID.SUS/2023/PN.SBY) di Surabaya. Seorang *selebgram* yang bernama Rahmawati binti Munanggi berusia 24 tahun selaku pemilik akun *Instagram* @heirara_ yang mendapat tawaran dari seseorang bernama Faruk untuk melakukan promosi situs perjudian *online* slot PETIR500JATUH.COM dan MAINPASTIMENANG.COM dimana terdakwa hanya tinggal membuat postingan sebanyak 30 kali di *instagram story* milik terdakwa tanpa batas waktu. Selanjutnya pada hari Jumat tanggal 19 Mei 2023 sekira pukul 21.16 wib di Ruko bebek perumahan Wstem Regency Kel Semami Kc Benowo. Surabaya, saksi Suhermanto dan saksi Landy Febriansyah, SH beserta anggota Kepolisian yang lain melakukan

¹⁷ Ibid.,

serangkaian penyelidikan dan berhasil menangkap terdakwa selaku pemilik akun instagram @heirara_

Atas perbuatan yang dilakukan tersebut, terdakwa dijerat pasal Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 dan Transaksi Elektronik dan Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1981 tentang KUHP. Terdakwa dipidana penjara selama 4 (empat) bulan serta membayar denda sebesar Rp.5.000.000,- (lima juta rupiah), dengan ketentuan apabila denda tersebut tidak dibayar, maka diganti dengan pidana kurungan selama 2 (dua) bulan.

Di Indonesia, kegiatan perjudian baik judi konvensional ataupun judi *online* telah dilarang dalam KUHP ataupun Undang-Undang ITE. Namun, masih banyak pihak yang secara sengaja mendistribusikan atau membuat dapat diaksesnya judi *online*. Berdasarkan latar belakang yang telah penulis uraikan maka penulis tertarik untuk menganalisis putusan dan melakukan penelitian skripsi dengan judul **TINJAUAN YURIDIS TINDAK PIDANA KEJAHATAN JUDI ONLINE YANG MELIBATKAN PERAN SELEBRITI INSTAGRAM (SELEBGRAM) (Studi Kasus pada Putusan Pengadilan Negeri Surabaya Nomor 1765/Pid.Sus/2023/PN.Sby)**

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana peran dan modus operandi selebgram dalam kejahatan judi *online*?
2. Bagaimana analisis pertimbangan hakim terhadap selebgram yang terlibat dalam promosi judi *online* berdasarkan putusan Pengadilan Negeri Surabaya Nomor 1765/Pid.Sus/2023/PN.Sby?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Mengetahui peran dan modus operandi yang dilakukan oleh selebgram ketika melakukan kejahatan dalam penyebaran judi *online* melalui *platform Instagram*.
2. Untuk mengetahui dan menganalisis terkait pertimbangan hakim terhadap selebgram yang terlibat judi *online* dalam putusan Pengadilan Negeri Surabaya Nomor 1765/Pid.Sus/2023/PN.Sby.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Untuk memperluas pengetahuan tentang hukum secara umum dan hukum pidana khususnya terkait tindak pidana promosi judi *online*.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi alat untuk mengembangkan dan meningkatkan pemahaman bagi masyarakat umum yang ingin mengetahui tentang bagaimana peran dan cara kerja selebgram, serta pertimbangan hakim terhadap selebgram yang mempromosikan produk judi online di platform Instagram.

1.5 Keaslian Penelitian

| No | Judul penelitian, penulis, dan tahun | Tujuan dan Jenis Penelitian | Relevansi dan Perbedaan |
|----|--|---|---|
| 1. | <p>“Pertanggungjawaban Pidana Selebgram Dalam mempromosikan Judi Menurut UU ITE”. Ventry Faomassi zega, Hernita Aruan, Roni Dear A Purba, Mazmur Septian Rumapea, 2021</p> | <p>Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui pengaturan pidana tentang perjudiaan di Indonesia menurut KUHP, untuk mengetahui pertanggungjawaban dalam mempromosikan judi menurut UU ITE. Jenis Penelitian ini adalah yuridis normatif</p> | <p>Relevansi : Subjek penelitian sama-sama membahas terkait selebgram yang mempromosikan judi <i>online</i> dikaitkan dengan UU terkait Perjudian <i>Online</i>.</p> <p>Perbedaan : Dalam penelitian yang dilakukan oleh Ventry dkk belum mengkaitkan perjudian online dengan Tindak Pidana Pencucian Uang. Sedangkan dalam penelitian ini, peneliti mengkaitkan perjudian online oleh selebgram dengan Tindak Pindana Pencucian Uang. Peneliti mengkaitkan antara putusan yang dijadikan objek dengan UU TPPU.</p> |
| 2. | <p>“Penegakan Hukum Terhadap Selebgram yang Mempromosikan Situs Judi Online”. Ignasius Yosanda Nono, Anak Agung Sagung Laksmi Dewi, I Putu Gede Seputra, 2021</p> | <p>Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk memahami bagaimana penegakan hukum tentang promosi situs judi <i>online</i>, juga untuk memahami bagaimana sanksi pidana terhadap selebgram yang mempromosikan situs judi <i>online</i>. Jenis Penelitian ini adalah yuridis normatif</p> | <p>Relevansi : Subjek penelitian sama-sama membahas terkait selebgram yang mempromosikan judi <i>online</i> dikaitkan dengan UU terkait Perjudian <i>Online</i>.</p> <p>Perbedaan : Dalam penelitian yang dilakukan oleh Ignasius dkk belum mengkaitkan perjudian online dengan Tindak Pidana Pencucian Uang. Para peneliti sebelumnya hanya membahas terkait penegakan hukum dan sanksi pidana yang didapat oleh selebgram saja. Sedangkan dalam penelitian ini, peneliti</p> |

| No | Judul penelitian, penulis, dan tahun | Tujuan dan Jenis Penelitian | Relevansi dan Perbedaan |
|----|---|--|--|
| | | | mengkaitkan perjudian online oleh selebgram dengan Tindak Pidana Pencucian Uang. Peneliti mengkaitkan antara putusan yang dijadikan objek dengan UU TPPU. |
| 3. | “Penegakan Hukum Terhadap Selebgram Yang Mempromosikan Situs Judi Online Berdasarkan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik”, Zainab Ompu Jainah, Dera Meidiansyah, Andi Dermawan, Deemas Tiandri Ferhan, Gusti Weliyansyah, 2023 | Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk memahami bagaimana penegakan hukum tentang promosi situs judi online, juga untuk memahami bagaimana sanksi pidana terhadap selebgram yang mempromosikan situs judi <i>online</i> . Jenis Penelitian ini adalah normatif | <p>Relevansi :</p> <p>Subjek penelitian sama-sama membahas terkait selebgram yang mempromosikan judi <i>online</i> dikaitkan dengan UU terkait Perjudian <i>Online</i>.</p> <p>Perbedaan :</p> <p>Dalam penelitian yang dilakukan oleh Zainab dkk belum mengkaitkan perjudian online dengan Tindak Pidana Pencucian Uang. Para peneliti sebelumnya hanya membahas terkait penegakan hukum dan sanksi pidana yang didapat oleh selebgram saja. Sedangkan dalam penelitian ini, peneliti mengkaitkan perjudian online oleh selebgram dengan Tindak Pidana Pencucian Uang. Peneliti mengkaitkan antara putusan yang dijadikan objek dengan UU TPPU.</p> |

Tabel 1 : Keaslian Penelitian

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Jenis dan Sifat Penelitian

Jenis penelitian yang di gunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian normatif-empiris dimana penelitian ini berfokus menggabungkan

unsur hukum normatif yang kemudian didukung dengan penambahan data atau unsur empiris, atau biasa disebut dengan penelitian lapangan yang mengkaji adanya ketentuan hukum yang berlaku serta apa saja yang terjadi dalam kenyataan masyarakat.¹⁸ Menurut Peter Mahmud Marzuki, penelitian hukum normatif adalah suatu proses untuk menemukan suatu aturan hukum, prinsip-prinsip hukum, maupun doktrin-doktrin hukum guna menjawab isu hukum yang dihadapi.¹⁹ Dalam hal ini, penelitian hukum normatif berupaya untuk menemukan jawaban tentang kesesuaian aturan hukum dengan norma hukum beserta penerapan sanksinya. Pada penelitian ini, peraturan perUndang-Undangan yang digunakan adalah Pasal 303 KUHPidana serta Pasal 27 ayat (2) UU Nomor 19 Tahun 2016, serta pendapat para ahli, dan buku hukum yang berkaitan dengan judi *online*.

Di dalam penelitian hukum terdapat beberapa pendekatan yang digunakan untuk mencari informasi. Pendekatan tersebut antara lain pendekatan Undang-Undang (*Statute Approach*), Pendekatan Historis (*Historical Approach*), Pendekatan Kasus (*Case Approach*), Pendekatan Komparatif (*Comparative Approach*) dan Pendekatan Konseptual (*Conceptual Approach*).²⁰

¹⁸ Mukti Fajar & Yulianto Ahmad, 2010, Dualisme Penelitian Hukum Normatif Dan Empiris, Pustaka Pelajar, Yogyakarta. Hlm 35

¹⁹ Peter Mahmud Marzuki, 2010, Penelitian Hukum, Kencana Prenada, Jakarta. Hlm 35

²⁰ Peter Mahmud Marzuki. Penelitian Hukum (Edisi Revisi). 2005. Kencana Prenada, Jakarta. Hlm 133

1.6.2 Pendekatan Penelitian

Dalam riset ini, pendekatan yang digunakan adalah pendekatan Undang - Undang (*Statute Approache*) serta Pendekatan Kasus (*Case Approach*). Pendekatan Undang-Undang yaitu pendekatan yang dilaksanakan melalui mempelajari aturan Undang- Undang maupun regulasi hukum yang terkait dengan delik judi *online*.²¹ Pendekatan Kasus adalah pendekatan yang dilaksanakan dengan menelaah kasus yang berkaitan dengan masalah yang dihadapi yang telah menjadi putusan pengadilan dan berkekuatan hukum tetap.²² Dalam penelitian ini pendekatan kasus yang dilakukan adalah menelaah Putusan Pengadilan Negeri Surabaya Nomor 1765/Pid.Sus/2023/PN.Sby kemudian dikaitkan dengan pemenuhan unsur tindak pidana judi *online* yang dikaji berdasarkan Pasal 303 KUHPidana serta Pasal 27 ayat (2) UU Nomor 19 Tahun 2016.

1.6.3 Bahan Hukum

Sumber data yang digunakan dalam penelitian hukum normatif adalah sumber data primer dan juga sekunder. Data primer adalah data yang diperoleh dari sumber utama yang didapatkan melalui putusan pengadilan, studi pustaka, dokumen-dokumen, *website*, dan buku.

²¹ Nur Solikin, 2021, Pengantar Metodologi Penelitian Hukum. Qiara Media. Vol. 5. CV. Penerbit Qiara Media. Hlm 58

²² *Ibid.*, Hal 59

Adapun sumber bahan hukum yang digunakan dalam penelitian ini antara lain:²³

- a. Bahan hukum primer yaitu bahan hukum yang bersifat mengikat, berupa peraturan perundang-undangan, yang terkait dengan materi yang dibahas. Terdapat peraturan per-undang-undangan yang digunakan untuk menjadi dasar dalam penelitian ini. Peraturan per-undang-undangan yang dimaksud yaitu :
 1. Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUH Pidana);
 2. Kitab Undang-Undang Hukum Acara Pidana (KUHAP);
 3. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik.
 4. UU Nomor 7 Tahun 1974 tentang Pelaksanaan Penertiban Perjudian
- b. Bahan hukum sekunder, yaitu bahan hukum yang erat kaitannya dengan bahan hukum primer karena bersifat menjelaskan yang dapat membantu menganalisis dan memahami bahan hukum primer, terdiri dari literatur maupun karya ilmiah para sarjana. Selain itu, di dalam bahan hukum sekunder juga terdapat wawancara terhadap penegak hukum yang

²³ Dr. Ani Purwati, 2020, Metode Penelitian Hukum Teori Dan Praktek. CV. Jakad Media Publishing, Surabaya. Hlm 113

bersangkutan. Misalnya dapat dilakukan pada hakim yang menangani perkara yang dimaksud.

- c. Bahan hukum tersier, yaitu bahan hukum yang memberi petunjuk maupun penjelasan terhadap bahan hukum primer dan sekunder yang terdiri dari Kamus Hukum dan Kamus Umum Bahasa Indonesia.

1.6.4 Prosedur Pengumpulan Bahan Hukum

Metode pengumpulan data merupakan suatu hal yang memiliki hubungan sangat erat dengan sumber data, dengan melakukan pengumpulan data akan diperoleh hasil data yang kuat untuk analisis sesuai dengan yang dibutuhkan.

Berkaitan dengan hal tersebut, dalam memperoleh data primer ini penulis menggunakan metode pengumpulan data sebagai berikut :

- a. Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data melalui tatap muka dan tanya jawab secara langsung antara pengumpul data terhadap sumber data.²⁴ Wawancara dilakukan untuk memahami respon, tanggapan, persepsi, pengetahuan, dan pemahaman responden dan informan terhadap pertanyaan dan isu yang sedang diteliti, sehingga dapat diperoleh jawaban yang relevan dengan kebutuhan penelitian dan

²⁴ Erga Trivaika & Mamok Andri Senubekti, 2022, "Perancangan Aplikasi Pengelola Keuangan Pribadi Berbasis Android." *Nuansa Informatika* Vol. 16, No. 1. Hlm 35

dapat menjawab isu-isu yang sedang diteliti. Dalam penelitian ini, penulis akan melakukan wawancara dengan Hakim Pengadilan Negeri.

b. Studi Pustaka

Studi kepustakaan dilakukan dengan cara penelusuran untuk mencari bahan-bahan hukum yang relevan terhadap isu hukum yang dihadapi. Penulis akan mencari peraturan perundang-undangan yang berkaitan dengan isu hukum yang dihadapi, mengumpulkan buku, jurnal, kamus dan literatur lainnya yang terkait. Bahan hukum tersebut akan diklasifikasi menurut sumber dan hirarkinya untuk selanjutnya dikaji secara komprehensif.²⁵

Langkah pembahasan dilakukan dengan menggunakan penalaran yang bersifat deduktif. Deduktif dalam hal ini berarti menarik kesimpulan dari suatu permasalahan yang bersifat umum terhadap permasalahan konkrit yang dihadapi.²⁶ Berawal dari pengetahuan hukum yang bersifat umum yang diperoleh dari peraturan perundang-undangan dan literatur, yang kemudian dipakai sebagai bahan analisis terhadap permasalahan yang dikemukakan sehingga diperoleh jawaban dari permasalahan yang bersifat khusus. Pembahasan selanjutnya digunakan

²⁵ Dr. Muhaimin, 2020, *Metode Penelitian Hukum*. University Press, Mataram-NTB. Hlm 64

²⁶ *Ibid.*, Hal 71

penafsiran sistematis dalam arti mengkaitkan pengertian antara peraturan perundang-undangan yang ada serta pendapat para sarjana.²⁷

1.6.5 Analisis Bahan Hukum

Metode menganalisis data pada penelitian ini menggunakan metode analisis yang bersifat kualitatif. Metode kualitatif dalam konteks ini melibatkan interpretasi terhadap berbagai sumber hukum yang telah dikumpulkan, yang kemudian disajikan dalam bentuk teks beserta pendapat penulis yang menghubungkannya dengan relevansi bahan hukum yang ditemukan terkait kasus judi online. Spesifikasi dari penelitian ini adalah deskriptif analitis yaitu untuk menggambarkan, menemukan fakta-fakta hukum secara menyeluruh dan mengkaji secara sistematis peraturan perundang-undangan yang berkaitan dengan judi *online*.²⁸ Secara rinci menggambarkan dan menemukan fakta-fakta hukum berkenaan dengan masalah yang diteliti.

²⁷ Sindi Lusiana Poluan, 2019, “Program Triple Play Pt. Telkom Indonesia (Persero). Tbk Ditinjau Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor. 5 Tahun 1999 Tentang Larangan Praktek Monopoli Dan Persaingan Usaha Tidak Sehat.” *Lex Et Societatis* Vol. VII, No. 9. Hlm 14.

²⁸ Anzil Muktiono, 2017, “Pelaksanaan Peraturan Daerah Kabupaten Kebumen Nomor 12 Tahun 2011 Tentang Izin Usaha Perikanan”, Skripsi, Program Studi Ilmu Hukum, Universitas Diponegoro, Semarang. Hlm 33.

1.6.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi berisi tentang gambaran yang tepat dan teratur mengenai bab per bab dari keseluruhan isi Skripsi yang terbagi dalam 4 (empat) bab yang terdiri atas :

Bab *Pertama*, merupakan Pendahuluan berisi uraian atau gambaran mengenai topik yang dibahas dalam skripsi ini. Dalam bab I ini terbagi atas beberapa sub bab, antara lain latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, yang terbagi menjadi manfaat teoritis dan manfaat praktis, kajian pustaka dan metode penelitian.

Bab *Kedua*, pembahasan dari rumusan masalah pertama yang membahas mengenai peran dan modus operandi selebgram dalam kejahatan judi *online*. Dalam bab ini terbagi atas 2 (dua) sub bab. Sub bab pertama membahas terkait peran selebgram dalam melakukan kejahatan yang berkaitan dengan judi *online*. Sub bab kedua membahas modus operandi selebgram dalam mempromosikan judi *online*.

Bab *Ketiga*, pembahasan dari rumusan masalah kedua yang membahas terkait analisis pertimbangan hakim terhadap selebgram yang terlibat judi *online* berdasarkan Putusan Pengadilan Negeri Surabaya Nomor 1765/Pid.Sus/2023/PN.Sby. Dalam bab ini terbagi atas 2 (dua) sub bab. Sub bab pertama adalah kronologi perkara Nomor 1765/Pid.Sus/2023/PN.Sby. Sub bab kedua berisi analisis pertimbangan hakim Pengadilan Negeri Surabaya Nomor 1765/Pid.Sus/2023/PN.Sby

| No. | Kegiatan | Waktu Penelitian | | | | | | | | | | | |
|-----|--|------------------|--|---|-------|---|---|-----|---|---|------|---|---|
| | | | | | | | | | | | | | |
| | | Maret | | | April | | | Mei | | | Juni | | |
| 12. | Pengumpulan data dan Informasi Tahap 2 | ■ | | | | | | | | | | | |
| 13. | Analisis Data Tahap 2 | | | ■ | ■ | ■ | | | | | | | |
| 14. | Pengerjaan Skripsi Bab II, III, IV | | | | | ■ | ■ | ■ | | | | | |
| 15. | Bimbingan Skripsi | | | | | | | | ■ | ■ | | | |
| 16. | Pendaftaran Ujian Lisan | | | | | | | | | | ■ | | |
| 17. | Ujian Lisan | | | | | | | | | | | ■ | |
| 18. | Revisi Skripsi | | | | | | | | | | | ■ | |
| 19. | Pengumpulan Skripsi | | | | | | | | | | | | ■ |

Tabel 2 : Jadwal Penelitian

1.7 Tinjauan Pustaka

1.7.1 Tinjauan Tentang Tindak Pidana

1.7.1.1 Pengertian Tindak Pidana

Istilah “tindak pidana” berasal dari bahasa Belanda yaitu “*Strafbaar feit*” yang terdiri dari tiga suku kata yaitu; “*Straf*” yang berarti pidana, “*Baar*” yang berarti dapat atau boleh dan “*Feit*” yang berarti perbuatan. Jadi, secara sederhana “tindak pidana” dapat

dipahami sebagai perbuatan yang dapat atau boleh dipidana.²⁹ Untuk menentukan tindakan atau perbuatan yang dapat dianggap sebagai tindak pidana menurut Pasal 1 ayat (1) KUHPidana, terdapat asas legalitas. Asas ini menetapkan bahwa suatu tindakan tidak dapat dilarang atau diancam dengan pidana jika tidak ditentukan terlebih dahulu dalam undang-undang. Dalam bahasa latin, dikenal sebagai *Nullum delictum nulla poena sine praevia lege poenalli* yang artinya lebih kurangnya adalah tidak ada delik, tidak ada pidana tanpa peraturan terlebih dahulu.³⁰ Oleh karena itu, terdapat beberapa persyaratan suatu perbuatan ataupun tindakan dapat dikatakan sebagai tindak pidana antara lain :³¹

1. Tindakan tersebut melawan hukum;
2. Tindakan tersebut merugikan masyarakat;
3. Tindakan tersebut dilarang oleh undang-undang serta terdapat ancaman pidana;
4. Pelaku dapat mempertanggungjawabkan apa yang diperbuat;
5. Tindakan yang dilakukan perlu dipertanggungjawabkan.

Pada intinya, suatu tindakan atau perilaku manusia yang melanggar larangan yang ditetapkan oleh Undang-Undang dapat dikategorikan sebagai tindakan pidana. Ada dua kategori tindak pidana:

²⁹ Adam Chazawi, 2005, Stelsel Pidana, Tindak Pidana, Teori Pidanaan Dan Batas Berlakunya Hukum Pidana. PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta.

³⁰ Jaringan Dokumentasi dan Informasi Hukum (JDIH) Kota Yogyakarta, 2012, “Asas Legalitas Dalam Hukum Pidana.” <https://jdih.jogjakota.go.id/index.php/articles/read/48>. Diakses pada 25 November 2023 pukul 09.00

³¹ Chindi Jena Safera, 2020 “Tinjauan Yuridis Terhadap Tindak Pidana Mendistribusikan Dokumen Elektronik Yang Memiliki Muatan Pornografi Dan Pemerasan (Studi Kasus Perkara Nomor: 134/Pid. Sus/2018/Pn Kbu)”, Skripsi, Program Studi Hukum, Universitas Muhammadiyah Sukabumi.

pidana umum dan pidana khusus. Pidana umum adalah hukum pidana yang dengan sengaja telah dibentuk untuk diberlakukan bagi setiap orang (umum), sedangkan hukum pidana khusus adalah hukum pidana yang dengan sengaja telah dibentuk untuk diberlakukan bagi orang-orang tertentu saja misalnya bagi anggota angkatan bersenjata, ataupun merupakan hukum pidana yang mengatur tindak pidana tertentu saja misalnya tindak pidana fiscal, narkoba, dsb.³²

1.7.1.2 Unsur Tindak Pidana

Unsur-unsur tindak pidana pada dasarnya dapat dibedakan menjadi 2 (dua) macam unsur, yaitu unsur subjektif dan unsur objektif. Unsur subjektif mencakup segala sesuatu yang ada di dalam hati si pelaku dan terkait dengannya. Unsur subjektif dari suatu tindak pidana adalah :³³

1. Kesengajaan atau ketidaksengajaan (*dolus* atau *culpa*).
2. Maksud atau voornemen pada suatu percobaan atau poging seperti yang dimaksud di dalam Pasal 53 ayat (1) KUHP
3. Macam-macam maksud atau oogmerk seperti yang terdapat misalnya di dalam kejahatan-kejahatan pencurian, penipuan, pemerasan, pemalsuan dan lain-lain.
4. Merencanakan terlebih dahulu atau voorbedachte raad seperti yang misalnya yang terdapat di dalam kejahatan pembunuhan menurut Pasal 340 KUHP
5. Perasaan takut atau vrsers seperti yang antara lain terdapat di dalam rumusan tindak pidana menurut Pasal 308 KUHP

³² Dr. A. Djoko Sumaryanto, S.H., M.H, 2020, *Buku Ajar Hukum Pidana*, Ubhara Press, Surabaya. Hlm 9

³³ Pohan Armando Jefri, 2018, “Penegakan Hukum Terhadap Pemberantasan Tindak Pidana Pencucian Uang Di Wilayah Hukum Kejaksaan Tinggi Riau” Skripsi, Program Studi Ilmu Hukum, Universitas Islam Riau. Hlm 31.

Unsur-unsur objektif adalah unsur-unsur yang berkaitan dengan keadaan keadaan, misalnya keadaan di mana tindakan pelaku harus dilakukan. Unsur-unsur objektif dari suatu tindak pidana itu adalah:³⁴

1. Sifat melanggar hukum atau *wederrechtelijkheid*
2. Kualitas dari si pelaku, misalnya "keadaan sebagai seseorang pegawai negeri" di dalam kejahatan jabatan menurut Pasal 415 KUHP atau "keadaan sebagai pengurus atau komisaris dari suatu perseroan terbatas di dalam kejahatan menurut Pasal 398 KUHP
3. Kausalitas, yakni hubungan antara sesuatu tindakan sebagai penyebab dengan sesuatu kenyataan

1.7.1.3 Pelaku Tindak Pidana

Pelaku tindak pidana adalah kelompok atau orang yang melakukan perbuatan atau tindak pidana yang bersangkutan dengan arti orang yang melakukan dengan unsur kesengajaan atau tidak sengaja seperti yang diisyaratkan oleh Undang-Undang atau yang telah timbul akibat yang tidak dikehendaki oleh Undang-Undang, baik itu merupakan unsur-unsur objektif maupun subjektif, tanpa melihat perbuatan itu dilakukan atas keputusan sendiri atau dengan dorongan pihak ketiga.³⁵

Orang yang dapat dinyatakan sebagai pelaku tindak pidana dapat dilihat dalam beberapa macam, antara lain: ³⁶

³⁴ *Ibid.*, Hlm 32

³⁵ *Ibid.*, Hlm 30

³⁶ Zainab Ompu Jainah, Intan Nurina Seftiniara, dan Sheila Monica Yohanes. 2021. "Analisis Pertanggungjawaban Pidana Terhadap Anak Pelaku Tindak Pidana Kekerasan." *Bureaucracy Journal : Indonesia Journal of Law and Social-Political Governance* Vol 1, no. 3. Hlm 134.

- a. Orang yang melakukan (*dader plagen*)
Orang yang bertindak sendiri untuk melakukan tujuannya dalam suatu perbuatan tindak pidana.
- b. Orang yang menyuruh melakukan (*doen plagen*)
Untuk melakukan suatu tindak pidana diperlukan paling sedikit 2 (dua) orang, yaitu orang yang melakukan dan orang yang menyuruh melakukan, jadi bukan pihak pertama yang melakukan tindak pidana. Akan tetapi, dengan bantuan pihak lain yang merupakan alat untuk melakukan tindak pidana.
- c. Orang yang turut melakukan (*mede plagen*)
Yang artinya melakukan tindak pidana bersama-sama. Dalam hal ini diperlukan paling sedikit 2 (dua) orang untuk melakukan tindak pidana yaitu *dader plagen* dan *mede plagen*.

1.7.2 Tinjauan Umum Perjudian

1.7.2.1 Pengertian Judi

Judi bukan sebagai sesuatu baru di hidup masyarakat Indonesia. Judi sudah dikenal sejak lama oleh masyarakat Indonesia dan beberapa menganggapnya sebagai hiburan. Judi berdasarkan KBBi yaitu permainan mempergunakan benda bernilai ataupun uang untuk taruhannya (misalnya kartu, bermain dadu). Menurut Pasal 303 ayat (3) KUHPidana Judi, permainan yang biasanya menghasilkan keuntungan karena pemain lebih terlatih dan mahir mencakup seluruh taruhan tentang keputusan bermain yang tidak dibuat diantara mereka yang ikut dalam perlombaan atau permainan, serta seluruh taruhan yang lain. Berjudi adalah tindak pidana atau delik yang sangat sulit

untuk diberantas karena jenisnya yang sangat beragam dan pelakunya yang sudah terlanjur kecanduan.³⁷

Judi memiliki banyak jenis. Berdasarkan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 9 Tahun 1981 tentang Pelaksanaan Penertiban Perjudian yang selanjutnya disebut PP RI Nomor 9 Tahun 1981, judi dibagi menjadi tiga kategori yakni :

1. Judi yang dilakukan pada kasino yakni *slot, keno, big six whele, blackjack super ping-pong, kwa-hwe, machine, tombola, creps, kiu-kiu, paseran, baccarat*, dsb.
2. Judi yang dilakukan pada lokasi ramai yakni lempar gelang, lempar bola, karapan sapi, adu domba, adu sapi, pancingan, erek-erek, adu ayam, menembak sasaran yang tidak berputar, lempar uang, dsb.
3. Judi yang dilakukan beralasan lainnya maupun dikarenakan kebiasaan yaitu adu ayam, karapan sapi, adu sapi, adu domba/kambing, adu kerbau, pacu kuda.

Judi dianggap sebagai cara cepat untuk mendapatkan uang. Namun, mereka harus menghadapi banyak konsekuensi sosial dan ekonomi ketika mereka kalah berjudi. Mereka mengalami dampak sosial, yaitu mereka dikucilkan dalam lingkungannya karena membawa pengaruh negatif, dan berjudi dapat meningkatkan kriminalitas, yang dapat mengganggu kenyamanan lingkungan mereka. Kemudian, dampak ekonomi yang mereka hadapi adalah kondisi ekonomi mereka yang tidak pasti, bahkan dapat mengubah

³⁷ Mesias. J P Sagala. 2019. "Tinjauan Yuridis Terhadap Tindak Pidana Permainan Judi Jackpot (Studi Kasus Putusan Nomor 45/Pid.B/2017/Pn.Mdn)." *Jurnal Hukum Kaidah: Media Komunikasi Dan Informasi Hukum Dan Masyarakat* Vol. 18, No. 3. Hlm 89

kehidupan mereka yang serba berkecukupan menjadi kekurangan karena ekonomi mereka bergantung pada hasil judi.³⁸

1.7.2.2 Unsur Judi

Adapun unsur-unsur yang terkandung dari beberapa pengertian tentang perjudian, yaitu :³⁹

- 1) Permainan/perlombaan.
Permainan perlombaan adalah aktivitas yang umumnya berupa permainan atau lomba yang dilakukan semata-mata untuk kesenangan atau sebagai cara untuk mengisi waktu luang dan menghibur diri. Aktivitas ini bersifat rekreatif, dan para peserta harus aktif terlibat dalam permainan tersebut.
- 2) Untung-untungan.
Untung-untungan adalah permainan di mana hasilnya lebih banyak bergantung pada unsur spekulatif, kebetulan, atau keberuntungan. Dalam permainan jenis ini, terdapat faktor kemenangan maupun kerugian yang dapat diperoleh oleh pemain.
- 3) Taruhan
Taruhan dalam permainan untung-untungan melibatkan uang atau harta benda yang dipasang oleh pemain atau bandar, dan menentukan apakah suatu tindakan termasuk judi. Taruhan ini menyebabkan adanya pihak yang diuntungkan dan dirugikan.

1.7.2.3 Judi Online

Seiring berjalannya waktu, judi beralih ketempat yang lebih elit. Tidak perlu lagi bermain secara sembunyi-sembunyi untuk bermain judi.⁴⁰ Hanya dengan akses internet dan komputer atau handphone,

³⁸ Nazaruddin Zainal, 2018, "Football Online Gambling (Case Study in Universitas Negeri Makassar)" *Jurnal Comercium Kajian Masyarakat* Vol. 1, No. 1. Hlm 44.

³⁹ Imam Rofiqi, Ach. Puniman & Miftahol Fajar Sodik. "Sosialisasi Unsur Perjudian Perlombaan Burung Lovebird Menurut Hukum Islam." *Yustitia Fakultas Hukum Universitas Madura* Vol 20, No 2. Hlm 131.

⁴⁰ Virna Dewi. 2018. "Optimalisasi Peran Kelurahan Dalam Upaya Pencegahan Tindak Pidana Perjudian Di Kelurahan Sungai Selan." *Varia Hukum*, No. Xxxix Hlm. 1592.

seseorang sudah bisa bermain judi secara online. Pada PP RI Nomor 9 Tahun 1981, judi online belum termasuk dalam kategori judi apapun karena pada saat itu judi online masih tergolong baru di masyarakat Indonesia. Sebenarnya, definisi judi online sama dengan judi konvensional, hanya saja medianya berbeda. Judi online dilakukan melalui media elektronik atau platform tertentu dengan menggunakan akses internet.⁴¹ Oleh karena itu, judi online bisa dilakukan di mana saja asalkan ada akses internet.

Seiring berjalannya waktu, ilmu pengetahuan dan kemajuan teknologi mengubah kuantitas dan kualitas perkembangan kriminalitas. Dalam kebanyakan kasus, berjudi konvensional dan online sama-sama melanggar hukum, moral, dan keagamaan, dan juga memiliki dampak negatif pada lingkungan. Sebagian besar, promosi untuk situs perjudian online dilakukan di berbagai platform media sosial. Munculnya dan berkembangnya aplikasi judi online menunjukkan bahwa pemerintah Indonesia masih kesulitan memberantasnya. Situasi ini diperburuk oleh aplikasi VPN yang memungkinkan orang untuk masuk ke situs perjudian online.

⁴¹ R.Suhendra, 2018, "Pembuktian Tindak Pidana Judi Online Berdasarkan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik", Skripsi, Program Studi Ilmu Hukum, Universitas Atma Jaya Yogyakarta. Hlm 18.

Jenis judi online sangat bervariasi, mencakup permainan seperti roulette, blackjack, poker, kiu-kiu, dan taruhan bola.⁴² Sebelum bermain, para penjudi diwajibkan untuk melakukan deposit, yaitu mentransfer sejumlah dana kepada admin situs judi sebagai deposit awal. Setelah transfer selesai, mereka akan mendapatkan koin, saldo, atau chip yang digunakan untuk bermain. Jika menang, hasil taruhan akan ditransfer ke rekening mereka, namun jika kalah, koin, saldo, atau chip yang digunakan akan berkurang.⁴³

Judi online dapat dilakukan oleh siapa saja, termasuk remaja atau bahkan anak-anak, meskipun mayoritas pelakunya adalah orang dewasa. Oleh karena itu, pemerintah telah mengatur dan membuat undang-undang untuk mengontrol judi online guna mencegahnya dan memberikan efek jera. Aturan untuk judi online juga diatur dalam Pasal 27 ayat (2) UU Nomor 19 Tahun 2016, yang menyatakan bahwa tindakan mendistribusikan, mentransmisikan, atau membuat informasi elektronik yang berisi muatan perjudian dilarang secara hukum.

⁴² Khusniatul Amalia, 2023, "Penegakkan Hukum Tindak Pidana Perjudian Sebagai Mata Pencarian (Studi Di Kepolisian Resor Kota Pasuruan)", Skripsi, Program Studi Hukum, Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur. Hlm 21.

⁴³ Indra Prasetya Panjaitan, 2019, "Pertanggungjawaban Pidana Pelaku Yang Tanpa Hak Membuat Dapat Diakses Informasi Dokumen Elektronik Yang Memiliki Muatan Perjudian", Skripsi, Program Studi Ilmu Hukum, Universitas HKBP Nommensen. Hlm. 2

Meskipun telah banyak terjadi kasus perjudian *online*, tetapi upaya pemberantasannya masih mengalami beberapa kesulitan. Kesulitan tersebut tertuang dalam beberapa aspek, yaitu:⁴⁴

- a. Aspek Penyidik
Peran penyidik kepolisian sangat penting dalam upaya memerangi kasus perjudian online. Dalam hal ini, kepolisian memerlukan tenaga ahli di bidang informasi dan transaksi elektronik yang memiliki fokus khusus dalam menangani kasus-kasus cybercrime ini.
- b. Aspek Alat Bukti
Alat bukti yang digunakan dalam permainan judi online berbeda dengan yang digunakan dalam permainan judi konvensional. Dalam permainan judi online, alat bukti biasanya berupa data elektronik atau informasi yang terkait dengan sistem komputer. Satu kendala dengan alat bukti ini adalah jika data elektronik atau sistem komputer telah diubah atau dihapus. Namun, alat bukti seperti telepon genggam, komputer, laptop, dan bukti transaksi dapat langsung diambil oleh petugas kepolisian jika pelaku judi online ditangkap saat beraksi.
- c. Aspek Anggaran Operasional
Anggaran yang tersedia untuk memerangi kasus cybercrime masih sangat sedikit. Ketidakmampuan untuk mendapatkan alat yang dapat membantu unit kepolisian siber mengungkapkan kasus cybercrime juga menjadi masalah.
- d. Aspek Fasilitas
Fasilitas yang diperlukan untuk menyelidiki kasus cybercrime dapat berupa laboratorium forensik komputer. Laboratorium ini digunakan untuk mengungkap data-data digital dan elektronik serta merekam dan menyimpan bukti-bukti dalam bentuk softcopy.

⁴⁴ Dian Eka Safitri, 2020, "Penegakan Hukum Terhadap Pelaku Perjudian Online Di Kota Makassar." *Jurnal Magister Hukum ARGUMENTUM* Vol. 7, No. 1. Hlm 13-14

Efektivitas penanggulangan judi online tidak hanya ditentukan oleh faktor-faktor tersebut. Dukungan sosial dari masyarakat juga memiliki peran penting dalam membentuk pemahaman masyarakat tentang kejahatan berjudi online serta dalam menyebarkan pengetahuan hukum nasional.

1.7.3 Tinjauan Umum Promosi

1.7.3.1 Pengertian Promosi

Promosi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah kegiatan komunikasi untuk meningkatkan volume penjualan dengan pameran, periklanan, demonstrasi, dan usaha lain yang bersifat persuasif. Promosi bertujuan untuk memperkenalkan sesuatu (barang/ jasa/ merek/ perusahaan) kepada masyarakat dan sekaligus mempengaruhi masyarakat luas agar membeli dan menggunakan produk tersebut.⁴⁵ Dalam melakukan mempromosikan suatu produk tentu saja perusahaan memiliki strategi promosi. Strategi dari promosi itu sendiri dapat terbagi menjadi beberapa jenis, antara lain : ⁴⁶

a. *Advertising* (Iklan)

Advertising adalah media promosi yang sangat ampuh, dapat menjangkau wilayah yang sangat jauh, dan sulit dimasuki. *Advertising* dapat menggunakan berbagai media, seperti: televisi, radio, surat kabar dan sebagainya.

⁴⁵ Rizki Syahputra, 2019, “Strategi Pemasaran Dalam Alquran Tentang Promosi Penjualan.” *Ecobisma (Jurnal Ekonomi, Bisnis Dan Manajemen)* Vol. 6, No. 2. Hlm. 84.

⁴⁶ Erni Karmila, 2018, “Pengaruh Bauran Pemasaran Terhadap Peningkatan Jumlah Jamaah Umroh Pada PT. Muhibbah Mulia Wisata Pekanbaru”, Skripsi, Program Studi Ekonomi Syariah, Universitas Islam Riau.

b. *Personal Selling*

Personal selling adalah promosi yang dilakukan oleh orang. Misalnya para penjual yang memiliki toko, atau penjual keliling. Jangkauan dari *personal selling* ini sangat terbatas, jika dibandingkan dengan *advertising*, biayanya pun lebih mahal. Akan tetapi, *personal selling* memiliki keunggulan, yaitu dapat mengatasi keberatan yang diajukan oleh pembeli, mereka biasa berdialog dengan konsumen.

c. *Public Relation*

Public Relations merupakan peran suatu perusahaan dalam memberikan informasi kepada masyarakat mengenai perusahaan dan produk yang dihasilkannya. Informasi tentang perusahaan ini dapat diperoleh melalui penerbitan buletinnya sendiri, pembuatan brosur atau mensponsori acara/acara tertentu.

d. *Sales Promotion*

Promosi penjualan mengacu pada pemberian insentif atau hadiah untuk meningkatkan keinginan konsumen untuk membeli. Jika kita menganggap peran periklanan sebagai cara mengajak calon konsumen untuk mengetahui suatu produk dan membelinya, maka promosi penjualan membuat konsumen ingin membelinya sekarang. Teknik yang digunakan dalam promosi penjualan antara lain: Menawarkan sampel gratis, kupon, kontes, bonus, hadiah uang, obralan, promosi besar, dll.

e. *Distribusi/Tempat (Place)*

Jalur distribusi produk dan jasa, akan menentukan sukses tidaknya penyampaian sampai ke tangan konsumen. Kalau jalur distribusi terlalu jauh, maka biaya akan menjadi mahal dan memerlukan waktu yang panjang.

1.7.3.2 Pengertian Media Sosial

Media sosial adalah *platform* yang memfasilitasi interaksi dua arah antara pengguna, memudahkan komunikasi di antara sesama.

Selain itu, media sosial juga berperan penting dalam membentuk citra

diri atau profil pribadi seseorang.⁴⁷ Selain fungsi personal, perusahaan juga dapat memanfaatkan media sosial sebagai alat pemasaran efektif untuk mempromosikan produk atau layanan mereka. Dengan demikian, media sosial bukan hanya sekadar wadah komunikasi, tetapi juga menjadi sarana multifungsi yang mendukung interaksi sosial, pembentukan identitas pribadi, dan kegiatan pemasaran bisnis.

Adapun klasifikasi jenis media sosial menurut ciri para penggunaannya antara lain :⁴⁸

- 1) Proyek kolaborasi *website*, di mana *user*-nya diizinkan untuk dapat mengubah, menambah, atau pun membuang konten-konten yang termuat di *website* tersebut, seperti *Wikipedia*.
- 2) Blog dan microblog, di mana user mendapat kebebasan dalam mengungkapkan suatu hal di blog itu, seperti perasaan, pengalaman, pernyataan, sampai kritikan terhadap suatu hal, seperti *Twitter*.
- 3) Konten atau isi, di mana para *user* di *website* ini saling berbagi konten-konten multimedia, seperti *e-book*, video, foto, gambar, dan lain-lain seperti *Instagram* dan *Youtube*.
- 4) Situs jejaring sosial, di mana *user* memperoleh izin untuk terhubung dengan cara membuat informasi yang bersifat pribadi, kelompok atau sosial sehingga dapat terhubung atau diakses oleh orang lain, misalnya *Facebook*.
- 5) *Virtual game world*, di mana pengguna melalui aplikasi 3D dapat muncul dalam wujud avatar sesuai keinginan dan kemudian berinteraksi dengan orang lain yang mengambil wujud avatar juga layaknya di dunia nyata.
- 6) *Virtual social world*, merupakan aplikasi berwujud dunia virtual yang memberi kesempatan pada penggunaanya berada dan hidup

⁴⁷ Yustinus Indra Nugraha, 2021, "Pengaruh Motivasi Konsumen Terhadap Niat Beli Online Yang Dimediasi Oleh Sikap Konsumen Terhadap Pemasaran Media Sosial (Studi Pada Konsumen Dazzle)." Paper Knowledge . *Toward a Media History of Documents*. Hlm 12.

⁴⁸ Nuning Kristiani, 2016, "Analisis Pengaruh Iklan Di Media Sosial Dan Jenis Media Sosial Terhadap Pembentukan Perilaku Konsumtif Mahasiswa Di Yogyakarta." *Jurnal Bisnis dan Ekonomi (JBE)*, Vol. 24, No. 2. Hlm 109-110.

di dunia virtual untuk berinteraksi dengan yang lain. *Virtual social world* ini lebih bebas terkait dengan berbagai aspek kehidupan, seperti *Second Life*.

1.7.3.3 Pengertian Promosi di Media sosial

Media sosial adalah media *online* yang mendukung interaksi sosial dengan menggunakan teknologi berbasis *web* yang mengubah komunikasi menjadi dialog interaktif.⁴⁹ Para pengguna media sosial melakukan berbagai aktivitas seperti berinteraksi, berbagi, bekerja dan kegiatan lainnya dengan pengguna lainnya. Media sosial menggunakan *platform* yang diolah oleh *developer* untuk menarik dan memudahkan pengguna serta memberi keuntungan agar lebih banyak orang tertarik untuk bergabung dan aktif di media sosial.⁵⁰ Beberapa platform media sosial yang berkembang adalah *Instagram, YouTube, Facebook, Blog, Twitter*, dan berbagai media lainnya. Media sosial menawarkan bentuk komunikasi yang lebih individual. Melalui media sosial para pemasar dapat mengetahui kebiasaan konsumen mereka dan melakukan interaksi secara personal serta membangun keterikatan yang lebih dalam.⁵¹

⁴⁹ Tongkotow Liedfray, Fonny J Waani, dan Jouke J Lasut. 2022. "Peran Media Sosial Dalam Mempererat Interaksi Antar Keluarga Di Desa Esandom Kecamatan Tombatu Timur Kabupaten Minahasa Tenggara." *Ilmiah Society* Vol. 2, No. 1. Hlm 2

⁵⁰ Sari Desriwaty, 2023, "Pelaku Promosi Judi Online Yang Dilakukan Melalui Media Sosial Ditinjau Dari Perspektif Hukum Pidana", Skripsi, Program Studi Ilmu Hukum, Universitas Batam. Hlm 29.

⁵¹ Dewi Untari & Dewi Endah Fajariana. 2018. "Strategi Pemasaran Melalui Media Sosial Instagram (Studi Deskriptif Pada Akun @Subur_Batik)." *Pacific Affairs* Vol 2, No. 2. Hlm 274

Promosi merupakan tindakan pemasaran yang dilakukan perusahaan untuk membuat konsumen menyadari dan yakin akan produk mereka, sehingga melakukan pembelian. Keberhasilan strategi pemasaran diukur dari peningkatan penjualan setelah strategi tersebut diterapkan.⁵² Melalui media sosial, perusahaan dapat memasarkan dan mempromosikan produk atau jasanya untuk lebih dikenal di kalangan pengguna media sosial sehari-hari.

Komunikasi pemasaran menggunakan media sosial dilakukan dengan memperhatikan 4C, yaitu: ⁵³

1. *Context* (konteks), merupakan cara atau strategi untuk menentukan cerita atau kerangka pengenalan diri, seperti penggunaan bahasa yang tepat, akhir cerita yang digunakan dan lainnya.
2. *Communication* (komunikasi), merupakan cara untuk mendapatkan perhatian dari masyarakat yang bertujuan agar didengar, direspon dan diberikan tanggapan yang positif terhadap cerita atau iklan yang disebarakan.
3. *Collaboration* (kolaborasi), merupakan kegiatan antara perusahaan dengan *influencer* dengan media sosial, seperti *youtuber* di *youtube*, *selebgram* di *instagram*, dan lainnya.
4. *Connection* (koneksi/keterhubungan) merupakan kegiatan menjaga hubungan baik yang telah terjalin antara perusahaan, *influencer*, dan para pengguna media sosial lainnya

Di sisi lain, pembuatan iklan secara *online* sekarang ini terjadi dalam berbagai bentuk, seperti: ⁵⁴

- (1) Bentuk iklan langsung yaitu perusahaan berhubungan langsung dengan pemilik media sosial

⁵² Sari Desriwaty. Op.Cit. Hal 30.

⁵³ Ibid., Hal 31

⁵⁴ Ibid., Hal 32

- (2) Iklan layanan mandiri yaitu perusahaan memasang iklannya.
- (3) Iklan sosial yaitu iklan yang ditujukan untuk media sosial
- (4) Iklan yang disajikan dalam bentuk video
- (5) Iklan yang diselipkan dalam konten pemilik akun media sosial.

1.7.4 Tinjauan Umum *Instagram*

Instagram saat ini menjadi salah satu platform media sosial yang sangat digemari oleh masyarakat. *Instagram* memberikan banyak manfaat bagi pengguna untuk mencari dan menyebarkan informasi serta berinteraksi secara luas bahkan hingga ke manca negara dengan cepat. Penggunaan *Instagram* relatif mudah dan menyediakan beragam fitur yang dapat digunakan sehingga *Instagram* menjadi salah satu media sosial yang populer pada saat ini.⁵⁵

Instagram adalah aplikasi media sosial dimana pengguna dapat membagikan foto dan video beserta teks. Interaksi antar pengguna terjadi melalui *like*, komentar, dan interaksi lainnya pada postingan. *Instagram* adalah salah satu *platform* media sosial yang berkembang pesat dan menggunakan internet sebagai media utamanya. Meskipun digolongkan sebagai media online, *Instagram* dibedakan dari media elektronik karena menggabungkan proses media cetak dengan penyebaran informasi melalui sarana elektronik, serta memfasilitasi komunikasi personal yang bersifat individual.⁵⁶

⁵⁵ Awindya Wulandari & Aqida Nuril Salma, 2022, “Pengaruh Penggunaan Media Sosial Instagram Terhadap Pemenuhan Kebutuhan Informasi.” *Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Riset Sosial Humaniora* 5, No. 2. Hlm 243

⁵⁶ Rosmawani Purba. (2023) “Pertanggung Jawaban Pidana Orang Yang Melakukan Promosi Judi Online melalui Instagram”, Skripsi, Program Studi Ilmu Hukum, Universitas HKBP Nommensen.

Media *online* atau digital media adalah istilah yang merujuk pada media sosial yang disajikan secara *online* di internet. Definisi media *online* dibagi menjadi dua pengertian yaitu secara umum dan khusus. Pengertian media *online* secara umum, yaitu segala jenis atau format media yang hanya bisa diakses melalui internet berisikan teks, foto, video, dan suara.⁵⁷ Dengan pengertian media *online* secara umum ini maka *email*, *website*, *blog*, *whatsapp*, dan media sosial masuk dalam kategori media *online*. Sedangkan pengertian media *online* secara khusus yaitu terkait dengan pengertian media dalam konteks komunikasi massa.⁵⁸

Menjadi seorang yang memiliki pengaruh pada sosial media biasa dikenal dengan influencer. Influencer memiliki pengaruh yang lebih luas dan mungkin tidak terbatas pada satu platform. Mereka bisa mempengaruhi pengikut di berbagai media sosial dan melalui berbagai jenis konten. Influencer bisa aktif di berbagai platform media sosial seperti Instagram, YouTube, TikTok, Twitter, blog, dan lainnya. Jenis konten yang dibuat oleh influencer bisa sangat beragam, termasuk postingan media sosial, video YouTube, artikel blog, podcast, dan lainnya. Mereka sering memberikan ulasan, tutorial, tips, dan konten edukatif. Konteks *influencer* seringkali dikenal karena keahlian atau minat dalam *niche* tertentu seperti kecantikan,

⁵⁷ Riris Setiadi, 2018, “Analisis Deskriptif Progam “Saba Kota” Radio Duta Nusantara 92, 1 Fm Tentang Informasi Lokal Pada Masyarakat Ponorogo Di Media Online”, Skripsi, Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Muhammadiyah Ponorogo.

⁵⁸ Ibid.,

kebugaran, teknologi, makanan, atau fashion. Mereka membangun otoritas dan kepercayaan dalam bidang tertentu.

Berbeda dengan indikator dikatakan sebagai selebgram. Seorang selebgram memiliki pengaruh pada platform khusus. Selebgram adalah influencer yang terutama aktif di Instagram. Istilah ini berasal dari kata "selebriti" dan "Instagram," yang menunjukkan fokus utama mereka pada platform tersebut. Jumlah pengikut di Instagram adalah indikator utama keberhasilan mereka. Selebgram sering memiliki pengikut yang besar dan loyal di platform ini. Tingkat interaksi (engagement) seperti likes, komentar, dan shares di Instagram menjadi fokus utama mereka. Selebgram bekerja keras untuk mempertahankan *engagement rate* yang tinggi.

Instagram merupakan salah satu aplikasi media sosial yang memiliki banyak peminat dari segala usia, selain dapat digunakan untuk berbagi foto, video bahkan sebagai perantara komunikasi, *instagram* juga dapat digunakan sebagai penghasil uang, sehingga hal ini menjadi salah satu daya tarik dari *instagram*. Biasanya orang yang sudah mendapat penghasilan dari media sosial *instagram* disebut dengan selebgram. Agar dapat menghasilkan uang para selebgram akan memberikan jasanya berupa melakukan *endorsement* (promosi) pada akun *instagram* nya kepada para pemilik usaha yang menginginkan usaha mereka semakin dikenal oleh masyarakat luas. Selain itu selebgram juga dituntut untuk dapat menarik serta meyakinkan calon konsumen. Banyak para selebgram atau *influencer* membuka jasa *endorse*

paid promote dimana hal ini dimanfaatkan oleh bandar judi *online* untuk menawarkan kepada selebgram atau *influencer* untuk mempromosikan situs mereka dengan bayaran yang fantastis setiap bulannya.⁵⁹

Selebgram *endorsement* adalah seseorang yang populer di *instagram* baik dari kalangan artis penyanyi, atlet, tokoh masyarakat, maupun orang biasa yang mendukung dan mempromosikan suatu produk (barang jasa) disertai dengan foto mengenakan produk dan pemberian *caption* guna menarik perhatian calon konsumen.⁶⁰ Semakin baik pembawaan seorang selebgram maka akan berpengaruh untuk menarik minat beli konsumen dan berakhir pada penjualan minat masyarakat.

1.7.5 Tinjauan Umum Pasal 303 KUHP

Permainan judi sebagaimana dijelaskan didalam Pasal 303 KUHPidana didefinisikan sebagai tiap-tiap permainan, kemungkinan untuk menjadi menang tergantung kepada peruntungan belaka serta bisa meningkat tinggi peluang untuk menang dikarenakan uga karena pemainnya lebih terlatih atau lebih mahir.

Delik tentang judi dalam hukum kepidanaan positif terdapat pada Pasal 303 KUHPidana yang menjelaskan:

⁵⁹ Ignasius Yosanda Nono, Anak Agung Sagung Laksmi Dewi, dan I Putu Gede Seputra, 2021, "Penegakan Hukum Terhadap Selebgram Yang Mempromosikan Situs Judi Online." *Jurnal Analogi Hukum* Vol. 3, No. 2. Hlm 236

⁶⁰ Indah Purnama, 2020, "Pengaruh Promosi Online Dan Endorserment Selebgram Terhadap Minat Beli Konsumen." *Youth & Islamic Economic Journal* Vol. 1, No. 2. Hlm 17

- (1) “Diancam dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun atau pidana denda paling banyak Rp. 25.000.000.000,00 (dua puluh lima juta rupiah), barang siapa tanpa mendapat izin:
 - a. Dengan sengaja menawarkan atau memberikan kesempatan untuk permainan judi dan menjadikannya sebagai pencarian, atau dengan sengaja turut serta dalam suatu perusahaan untuk itu;
 - b. 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 menggunakan kesempatan adanya suatu syarat atau dipenuhinya suatu tata-cara.
 - c. Menjadikan turut serta pada permainan judi sebagai mata pencaharian
- (2) Kalau yang bersalah melakukan kejahatan tersebut dalam menjalankan pencariannya. naka 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 pertaruhan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain-lainnya yang tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala pertaruhan lainnya.”

1.7.6 Tinjauan Umum Pasal 27 ayat 2 Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

Tindak pidana judi *online* adalah perbuatan yang dilarang sebagaimana dimuat dalam Pasal 27 ayat (2) UU ITE menjabarkan bahwasannya tiap individu secara sadar serta tanpa ada hak melakukan pendistribusian maupun transmisi maupun pembuatan bisa dilakukan akses Informasi Elektronik maupun Dokumen Elektronik yang bermuatan tentang judi.

Setiap Orang pada Pasal 27 ayat (2) UU Nomor 19 Tahun 2016 bermaksud merupakan individual baik WNA, badan hukum, maupun WNI. Informasi elektronik berarti suatu kumpulan data elektronik mencakup namun tidak dibatasi sekadar dalam tulisan, gambar, suara, foto, maupun peta, tekes, surel, telegram, telecopy, dsb, tanda, huruf kode akses, angka, perforasi, simbol yang sudah dilakukan pengolahan mempunyai makna ataupun bisa dimengerti oleh individu yang bisa mengertinya. Dokumen elektronik berarti tiap informasi elektronik yang dilakukan pembuata, dikirimkan diteruskan diterima, ataupun dilakukan penyimpanan berbentuk analog, elektromagnetik, digital, optikal ataupun dsb, yang bisa ditayangkan, diamati, maupun didengarkan dengan sistem elektronik atau komputer mencakup namun tidak dibatan sekadar suara tulisan peta perancangan foto, tanda, huruf, kode akses, angka, perforasi, simbol yang mempunyai makna ataupun bisa dimengerti oleh individu yang bisa mengamatinya. Akses berarti aktivitas berinteraksi bersama sistem elektronik yang berdiri mandiri ataupun dalam jaringan Mendistribusikan berarti melaksanakan pengiriman maupun penyebaran informasi elektronik maupun dokumen elektronik terhadap beragam individu ataupun beragam pihak dengan sistem elektronik Menstransmisi berarti melaksanakan pengiriman informasi elektronik maupun dokumen elektronik yang disampaikan terhadap satu pihak lainnya dengan sistem elektronik

1.7.7 Tinjauan Umum Undang-Undang No 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian

Berdasarkan Pasal 1 Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian yang selanjutnya disebut UU Nomor 7 Tahun 1974 mengungkapkan bahwasanya delik perjudian merupakan suatu kejahatan. Perjudian berarti tindakan berlawanan terhadap keagamaan Islam, kaidah susila, serta moral pancasila, dan memberi bahaya untuk penghidupan maupun kehidupan masyarakat, bangsa serta negara. Perjudian berarti penyakit masyarakat yang tindakan kejahatan yang susah untuk diberantas pada sejarahnya dari generasi menuju generasi, nyatanya sukar dilakukan pemberantasan.

Kebiasaan berjudi memicu permasalahan sosial misalnya penyebab perceraian, kemiskinan, putus sekolah, anak ditelantari, serta budaya malas, pun jadi pendukung adanya kejahatan lainnya. Guna memperoleh uang judi, pelaku berjudi bisa melakukan perampokan, korupsi, pencurian, pembunuhan, atau KDRT.

Pelaksanaan perjudian mempunyai akses yang negatif serta memberi kerugian kepada mental maupun moral warga, khususnya kepada generasi muda. Pemerintah harus menentukan tahapan serta usaha dalam melaksanakan penerbitan serta mengatur kembali perjudian. Maka dari itu harus mengkategorikan seluruh jenis delik perjudian yang merupakan

kejahatan, serta memperberat ancaman hukuman saat ini diberlakukan nyatanya telah tidak selaras bagi dan tidak menciptakan pelaku menjadi jera