

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perjudian telah termuat pada Pasal 303 Ayat 3 Undang-Undang Nomor 1 Tahun 1946 Tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (selanjutnya disebut sebagai KUHP) bahwa “Permainan judi adalah tiap-tiap permainan, di mana pada umumnya kemungkinan mendapat untung bergantung pada peruntungan belaka, juga karena permainan yang lebih terlatih atau lebih mahir. Di situ termasuk segala pertarungan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain-lainnya yang tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala pertarungan lainnya”.¹ Menurut pendapat Kartini Kartono perjudian adalah pertarungan dengan sengaja, yaitu dengan mempertahankan suatu nilai atau sesuatu yang dianggap bernilai dengan menyadari bahwa akan ada resiko dan harapan tertentu pada peristiwa-peristiwa, permainan pertandingan, perlombaan, dan kejadian yang tidak atau belum diketahui pasti hasilnya.²

Dunia perjudian memiliki beberapa kriteria yang dapat dikatakan sebagai judi, yaitu:

1. Ada Pihak Bertaruh. Peran utama yang sudah pasti ada dalam perjudian adalah perjudi, atau seorang pihak yang bertaruh, dua atau

¹ Pemerintah Republik Indonesia, “Kitab Undang-Undang Hukum Pidana” (n.d.): 138.

² Paisol Burlan, *Patologi Sosial* (Jakarta: Bumi Aksara, n.d.), hal 120.

lebih yang semuanya terlibat dalam taruhan dan permainan yang akan menentukan menang atau kalahnya.

2. Yang Dipertaruhkan Berupa Harta. Judi sendiri tidak bisa dikatakan sebuah judi apabila yang dipertaruhkan bukan termasuk harta atau barang berharga.
3. Ada Penentu Menang-Kalah. Setiap orang yang bertaruh atau ikut terlibat dalam sebuah permainan untuk menentukan siapa yang menang dan yang kalah.³

Pada perkembangannya, judi juga dapat dilakukan di dalam media sosial atau alat elektronik seperti *Handphone* maupun yang dapat terkoneksi ke internet yang biasa kita sebut sebagai judi online. Pemain yang kalah dalam taruhan tersebut harus memberikan taruhannya kepada si pemenang.⁴ Selain bertentangan dengan nilai norma hukum yang ada dalam masyarakat, perjudian juga dapat memberikan dampak buruk dalam kehidupan pribadi maupun antar kelompok.⁵

Menurut Onno W. Purbo, yang disebut judi online atau berjudi melalui internet (*internet gambling* atau *cyber gambling*) biasanya terjadi karena peletakan taruhan pada kegiatan olahraga atau kasino melalui internet.⁶ Istilah-istilah judi *online* di Indonesia sudah tidak asing lagi dan

³ Luki Nugroho, *Judi Terselubung* (Jakarta Selatan: Rumah Fiqih Publishing, 2018), hal 96.

⁴ Received September, Revised September, and Accepted September, "Perkembangan Judi Online Dan Dampaknya Terhadap Masyarakat : Tinjauan Multidisipliner," *Triwikama : Jurnal Ilmu Sosial* 01, no. 05 (2023): 1–7, <https://ejournal.warunayama.org/index.php/triwikrama/article/view/248/239>.

⁵ Enik Isnaini, "Tinjauan Yuridis Normatif Perjudian Online Menurut Hukum Positif Di Indonesia," *Jurnal Independent* 5, no. 1 (2017): 23.

⁶ Edik Saeful Bahri, *Cyber Crime Dalam Sorotan Hukum Pidana Edisi 2023* (Bahasa Rakyat, 2023). hal 51.

justeru saat ini sudah semakin populer di kalangan masyarakat. Bahkan, saat ini banyak promosi mengenai situs-situs judi online yang telah dilakukan secara terang terangan dilakukan di media sosial seperti pesan SMS, *Facebook*, *Twitter*, *Youtube*, dan beberapa web tertentu. Pada tahun 2015 sedikitnya ada 360 situs judi *online* berselang 5 tahun, yaitu pada tahun 2020 ada sebanyak 14.726 konten judi online ditemukan, dan pada tahun 2023 Kementrian Komunikasi dan Informatika telah melakukan *takedown* atas 971.285 konten situs judi online.⁷

Tidak memerlukan perizinan khusus untuk membuat usaha judi *oline*, karena judi online saat ini kian hari dapat diakses dengan mudah, cukup dengan web beserta fasilitas perjudian yang menarik lalu dibuat iklan agar orang-orang tertarik lalu mereka akan ikut berjudi. Contohnya saja, situs *poker88* merupakan salah satu situs web yang saat ini banyak digunakan untuk bermain judi. Di situs tersebut pengkases dapat memainkan berbagai macam perjudian mulai dari *texas poker*, *super10*, *blcakjack*, *Bandar capsa*, *ceme*, dan *domino*.⁸ Modus dari perjudian konvensional dan *online* adalah memberikan banyak keuntungan bagi pemainnya, sehingga orang-orang akan tertarik untuk melakukan permainan judi.⁹

⁷ /.Pratiwi Agustini, "Kemkominfo Takedown 971.285 Konten Dan Situs Judi Online," last modified 2023, accessed February 12, 2024, <https://aptika.kominfo.go.id/2023/09/kemkominfo-takedown-971-285-konten-dan-situs-judi-online>

⁸ Ayu Efritadewi Sinta Bella, Dewi Haryanti, "Pertanggungjawaban Pidana Terhadap Para Pemasang Iklan Dan Promosi Bermuatan Judi Online Melalui Youtube," *Student Online Journal (SOJ) UMRAH* 3, no. Ilmu Sosial dan Ilmu Politik (2022): 866–877. *Student Online Journal (SOJ) Umrah* 3, no. 1 (2022): 866-877

⁹ Sari Desriwaty, "Pelaku Promosi Judi Online Yang Dilakukan Melalui Media Sosial Ditinjau Dari Perspektif" (2023)., hal 43.

Selain menggunakan web sebagai media berjudi ada juga *youtube* yang saat ini juga banyak digemari oleh orang-orang khususnya kalangan anak muda yang sering menonton *streaming game online*. Berbeda dengan web judi yang mana iklan web judi *online* tersebut bisa ditemukan dengan mudah di google dan media sosial tanpa ada perantara, sedangkan pada iklan judi di *youtube* para pengusaha judi akan menggunakan metode *endorse* pasif dengan cara para pengusaha judi online akan mengirimkan sejumlah uang kepada *streamer game online*, lalu *streamer* tersebut akan dengan sengaja menyebut username dari pengirim uang tersebut, yang memakai user judi *online* atau user palsu lalu diarahkan ke laman web judi mereka dan akhirnya orang-orang akan tertarik dan mengunjungi laman web mereka.

Seperti yang belakangan ini sering terjadi kasus judi online dan salah satunya seperti dalam perkara nomor 871/Pid.Sus/2022/PN Tjk bahwa pada tanggal 28 Juni 2022 saksi Bagus Adi Setiawan yang merupakan anggota Kepolisian Dirkrimsus Polda Lampung sedang melakukan patroli siber membuka akun instagram dengan username @abdiyyy yang merupakan akun instagram milik terdakwa yang sedang memposting story yang berupa tampilan website situs judi online dengan nama Jitu189 dengan Link <https://web01.jitu189.live/slot/pragmatic> serta gambar game slot. Bahwa dari tanggal 16 Juni 2022 sampai dengan tanggal 16 Juli 2022 terdakwa sudah memposting 58 cerita postigan promosi/iklan judi online di story instagram untuk menarik setiap orang yang melohatnya untuk

bermain judi hot games, sports, casino, togle, fishing, slot dan lainnya. Bahwa terdakwa sebagai duta merek/brand ambassador situs jitu189 telah mendapatkan bayaran dari mempromosikan judi online sebesar Rp.8.000.000,-

Pada persidangan terdakwa telah terbukti melanggar Pasal 45 Ayat (3) Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang perubahan kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik Jo. Pasal 27 ayat (2) Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik jo. Pasal 55 Ayat (1) ke-1 KUHP serta secara sah dan meyakinkan bersalah melakukan tindak pidana “turut serta membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian, dengan hukuman penjara 5 (lima) bulan serta denda sebanyak Rp.3.000.000 (tiga juta rupiah). Akan tetapi, hukum tersebut dianggap belum maksimal terlebih adanya keadaan yang memberatkan bukan hanya meressahkan masyarakat tetapi, juga dapat meimbulkan kejahatan baru dan hal tersebut tidak boleh dianggap sepele.

Banyaknya kasus judi online di Indonesia saat ini, dibutuhkan bukan hanya sekedar penanganan tetapi juga pencegahan agar tidak semakin orang banyak terjerumus karena judi rupanya masih seperti korupsi: sukar untuk dibasmi.¹⁰ Menurut P. Fletcher menyatakan “... *the attribution captures the idea of bringing home the crime to offender and holding the*

¹⁰ Pusat Data dan Analisis Tempo, *Jakarta Tanpa Judi* (Jakarta: Tempo Publishing, 2022). hal 35.

offender responsible for the crime". Pertanggungjawaban pidana dilandasi gagasan unruk mempertanggungjawabkan pembuat tindak pidana kepada pembuatnya dan mempertanggungjawabkan pembuat atas suatu tindak pidana yang dilakukan.¹¹ Sedangkan menurut Roeslan pertanggungjawaban pidana dapat diartikan sebagai diteruskannya celaan yang objektif yang ada pada suatu perbuatan pidana dan secara subjektif telah memenuhi syarat untuk dapat dipidana akibat perbuatannya tersebut.¹²

Ketentuan tentang penyebaran konten perjudian melalui media elektronik telah diatur dalam Pasal 45 Ayat (2) Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang perubahan kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (selanjutnya disebut UU ITE), yang berbunyi: "Setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, menstransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian sebagaimana dimaksud sebagaimana dimaksud dalam pasal 27 ayat (2) dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 10.000.000.000,00 (sepuluh miliar rupiah)".¹³

¹¹ Muhammad Ainul Syamsu, *Penjatuhan Pidana & Dua Prinsip Dasar Hukum Pidana*, ed. Ihdi Karim Makinara (Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP, n.d.), hal 67.

¹² dkk Firdaus Renya, *Pengantar Hukum Pidana*, ed. Parningotan Malau (Padang: CV. Gita Lentera, 2023), hal 63.

¹³ Pemerintah Republik Indonesia, "Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 2024 Tentang Perubahan Kedua Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik," no. 190185 (2024).

Pada frasa “tanpa hak” pada pasal 45 tersebut telah menimbulkan kekaburan norma (*vague norm*) yang berkaibat pada timbulnya ketidakpastian hukum terhadap pasal 45 ayat (2) jadi bisa saja orang-orang dapat menafsirkan bahwa seseorang yang memiliki hak atas suatu iklan judi online dapat menyebarkannya. Selain itu, pada pasal tersebut juga tidak didukung dengan suatu penjelasan yang lugas dan terarah untuk menjelaskan suatu makna karena sebab lain pada pasal tersebut. Pengertian tanpa hak dalam hukum pidana sebenarnya merupakan pengertian yang berasal dari hukum perdata, yang berarti bahwa seseorang dalam menguasai atau memiliki suatu barang tanpa adanya alas hal yang sah.¹⁴ Jadi Perlu dibuatkan bab khusus dan penjelasan lebih lanjut terhadap kalimat yang kabur.

Berdasarkan uraian di permasalahan di atas, mengingat selama ini kasus judi online masih belum dapat terselesaikan secara maksimal khususnya di Indonesia selain itu, kurangnya dan adanya ketidak jelasan regulasi peraturan perundang-undangan yang mengatur mengenai tentang judi online menyebabkan kasus tersebut belum mendapatkan penanganan yang baik dan pelaku penyebar promosi konten atau iklan judi iklan tidak bisa mempetanggungjawabkan perbuatannya. Oleh karena itu, penelitian ini akan mengkaji dan menelaah lebih jauh tentang judi online dengan tema **“PERTANGGUNGJAWABAN PIDANA TERHADAP PELAKU PEMASANG IKLAN ATAU KONTEN BERMUATAN JUDI**

¹⁴ Agus Rusianto, *Tindak Pidana & Pertanggungjawaban Pidana* (Jakarta: Kencana, 2016)., hal 212.

ONLINE BERDASARKAN UNDANG-UNDANG NOMOR 1 TAHUN TENTANG ITE”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka penelitian ini hanya difokuskan pada dua poin saja yaitu:

1. Apakah Pelaku Pemasang Iklan atau Konten Bermuatan Judi *Online* Dapat Dijatuhi Sanksi Pidana?
2. Bagaimana Pertanggungjawaban Pidana Terhadap Para Pelaku Pemasang Iklan Dan Promosi Konten Bermuatan Judi *Online* Berdasarkan Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 Tentang ITE?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis dan mendeskripsikan:

1. Penerapan Sanksi Pidana Terhadap Pelaku Pemasang Iklan atau Konten Bermuatan Judi Online
2. Pertanggungjawaban Pidana Terhadap Pelaku Pemasang Iklan Dan Promosi Konten Bermuatan Judi *Online* Berdasarkan Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 Tentang ITE

1.4 Kegunaan

Penelitian ini dilakukan dengan harapan akan dapat memberikan manfaat yaitu:

1. Tujuan Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dan sumbangsih pemikiran bagi ilmu hukum khususnya di bidang hukum pidana terkait Pertanggungjawaban Pidana Bagi Pelaku Pemasang Promosi Konten atau Iklan Judi *Online* dan adanya kekaburan hukum pada Pasal 45 Ayat (2) Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 Tentang Perubahan Kedua Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Elektronik (selanjutnya disebut UU ITE).

2. Tujuan Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan atau sumbangan pemikiran bagi para pihak khususnya aparat penegak hukum dan pemerintah, dalam membuat regulasi peraturan perundang-undangan serta dalam menangani kasus judi online. Dan kepada pelaku agar dapat memrtanggungjawabkan perbuatannya.

1.5 Keaslian Penelitian

Tabel 1.1

Perbandingan Keaslian Penulisan

No.	Judul Penelitian Sebelumnya	Rumusan Masalah Sebelumnya	Isu Hukum Penelitian Sebelumnya	Perbedaan dengan Tugas Akhir yang Diusulkan
1.	Sanksi Pidana terhadap para pemasang iklan bermuatan konten judi online (Pande Putu	1. Bagaimana pengaturan sanksi pidana terhadap pemasangan iklan judi online? 2. Bagaimana sanksi pidana	Dalam melakukan promosi judi online para pelaku/pemilik situs judi online akan mengiklankan judi mereak di	Pada penelitian ini membahas penerapan sanksi dan penegakan dari aparat hukum bagi pelaku penyebar iklan judi online, berbeda dengan

	Rastika Paramartha, Universitas Warmadewa, 2021)	terhadap pemasangan iklan judi online	media sosial, layanan streaming, dan juga blog, serta minimnya tindakan dari pihak berwajib.	penelitian ini yang akan mengkaji kekaburan pada pasal 45 ayat (2) UU No. 1 Tahun 2024 tentang ITE serta pertanggungjawaban pidana bagi pemasang iklan judi online.
2.	Analisis Visual Model Wanita Pada Iklan Judi Online (Hervalaura Rahmawati, Kalbis Institute, 2022)	1. Bagaimana pengaruh visualisasi wanita dalam iklan judi online/?	Seiring berkembangnya teknologi, game online pada awalnya hanya berupa permainan, kini dikembangkan menjadi sebuah media penghasil uang atau yang biasa disebut dengan perjudian online. Indonesia sendiri masih tersebar beberapa iklan perjudian online yang secara tidak sengaja muncul disekitar laman web yang sedang dikunjungi. Adanya visualisasi model perempuan dengan pakaian terbuka dan memiliki bentuk tubuh bagus dapat menarik pemain judi untuk mengunjungi laman web	Pada penelitian sebelumnya membahas tentang visualisasi perempuan dengan unsur pornografi dalam iklan judi online, berbeda dengan penelitian ini yang membahas tentang kekaburan norma pada Pasal 45 Ayat (2) UU No. 1 Tahun 2024 tentang ITE.

			tersebut.	
3.	Pertanggungja waban Pidana Terhadap Pelaku Promosi Judi Online Yang Dilakukan Melalui Media Sosial Ditinjau Dari Perspektif Hukum Pidana (Sari Desriwaty, Universitas Putera Batam, 2023)	1. Bagaimana pengaturan hukum pidana terhadap tindaka promosi judi online yang dilakukan oleh youtuber? 1. Apakah tindakan donasi yang dilakukan oleh akun-akun judi online ke youtuber merupakan promosoi judi online	Semakin berkembangnya youtube sebagai media sosial yang saat ini banyak digemari oleh banyak orang menjadi peluang bagi pengusaha judi online untuk menggunakan jasa youtuber untuk mempromosikan lama judi mereka. Lalu adanya tindaka donasi yang dibuka youtuber yang terpampang dan ditunjukkan serta dilihat oleh penonton akan dikaji lebih dalam apakah donasi tersebut juga merupakan promosi judi online	Pada peneltian sebelumnya menganalisis tindakan youtuber yang mempromosikan judi online, sedangkan pada penelitian ini akan mengkaji keaburan hukum pada pasal 45 ayat (2) UU No. 1 Tahun 2024 Tentang ITE dan pertanggungjawa ban pelaku penyebar konten atau iklan judi online.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian normatif. Penelitian hukum normatif adalah penelitian yang ditujukan untuk menemukan dan merumuskan argumentasi hukum melalui analisis terhadap pokok permasalahan. Selain itu, jenis penelitian ini

diambil karena penelitian normatif lebih menitikberatkan pada system norma hukum diantaranya kaidah atau aturan hukum yang terkait dengan suatu bangunan sistem suatu peristiwa hukum.

1.6.2 Metode Pendekatan

Penelitian ini menggunakan pendekatan perundang-undangan (*statute approach*) dan pendekatan kasus (*case approach*). Pendekatan perundang-undangan (*statute approach*) merupakan penelitian yang mengutamakan bahan hukum yang berupa undang-undang selain itu, pendekatan penelitian ini dilakukan dengan menelaah semua undang-undang dan regulasi yang bersangkut paut dengan isu hukum yang ditangani.¹⁵ Pendekatan kasus (*case approach*) merupakan pendekatan yang dilakukan untuk menganalisis, menelaah dan digunakan sebagai pedoman bagi permasalahan hukum untuk menyelesaikan perkara hukum serta kasus yang ditelaah merupakan kasus yang sudah berkekuatan hukum tetap (BHT).

Pendekatan ini dipilih karena penelitian ini dimaksudkan untuk meneliti peraturan perundang-undangan yang dalam penormaannya masih terdapat kekurangan yakni adanya ketidakjelasan atau kekaburan norma hukum. Perundang-undangan yang digunakan dalam penelitian ini ialah Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 (untuk selanjutnya disebut UU ITE), Kitab Undang-

¹⁵ Peter Mahmud Marzuki, *Penelitian Hukum* (Jakarta: Kencana, 2005), hal 133.

Undang Hukum Pidana (selanjutnya disebut KUHP), dan menggunakan Putusan Pengadilan Nomor 871/Pid.Sus/2022/PN Jkt.Tjk

1.6.3 Teknik Pengumpulan Bahan Hukum

Penelitian ini menggunakan bahan hukum yuridis normatif yang berdasarkan pada bahan hukum yang digunakan sebagai sumber utama.

1. Bahan Hukum Primer

Bahan Hukum Primer adalah bahan hukum yang mengikat, yaitu peraturan perundang-undangan, hukum adat, yurisprudensi dan traktat.¹⁶ Pada penelitian ini, bahan hukum primer yang digunakan adalah Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 Tentang Perubahan Kedua Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Elektronik (selanjutnya disebut UU ITE), dan Undang-Undang Nomor 1 Tahun 1946 Tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (selanjutnya disebut KUHP) dan Putusan Pengadilan Nomor 871/Pid.Sus/2022/PN Jkt.Tjk Akan tetapi, tidak semua bahan hukum primer harus diikuti pengadilan ketika memutuskan suatu perkara. Bahan hukum primer akan menjadi *mandatory authority* karena bahan hukum primer tersebutlah yang mengikat pengadilan dalam memutus suatu perkara.¹⁷

¹⁶*Ibid.*, hal 19.

¹⁷*Ibid.*, hal 50.

2. Bahan Hukum Sekunder

Bahan hukum sekunder adalah bahan hukum yang terdiri dari atas buku-buku teks yang ditulis oleh para ahli hukum yang berpengaruh (*de herseende leer*), jurnal-jurnal hukum, pendapat para sarjana, kasus-kasus hukum, dan hasil-hasil symposium mutakhir yang berkaitan dengan topik penelitian.¹⁸

1.6.4 Metode Pengumpulan Bahan Hukum

Berdasarkan metode pendekatan yang digunakan, maka yang diperlukan dalam mengumpulkan bahan hukum penelitian ini :

1. Studi Kepustakaan

Studi kepustakaan dalam penelitian ini menggunakan buku dan jurnal-jurnal yang akan menjadi penghubung dengan permasalahan yang diteliti.¹⁹

2. Penelusuran online pada situs-situs yang relevan

Akses internet disini merupakan pengambilan data dengan cara mengakses web-web yang berkaitan dengan permasalahan yang diteliti.

1.6.5 Metode Analisis Bahan Hukum

Penelitian ini menggunakan metode analisis data deskriptif analisis yang mana data yang dikumpulkan terutama kata-kata, kalimat atau gambar yang memiliki makna kemudian dapat memacu timbulnya sebuah pemahaman yang lebih nyata daripada

¹⁸ Kritiawanto, *Memahami Penelitian Hukum Normatif* (Jakarta: Prenada, n.d.), hal 50.

¹⁹ Ismail Nurdin and Sri Hartanti, *Metodologi Penelitian Sosial* (Surabaya: Media Sahabat Cendekia, 2019), hal 50.

sekedar angka atau frekuensi. Penelitian ini juga menekankan pada catatan dengan deskripsi kalimat yang rinci, lengkap, mendalam, dan menggambarkan situasi yang sebenarnya untuk mendukung.²⁰

²⁰ Farida Nugrahani, *Buku Metode Penelitian* (Surakarta, 2014)., hal 96.