

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

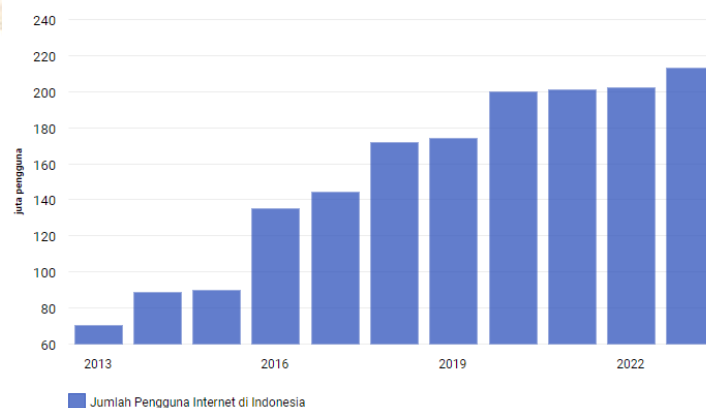
Hukum pidana pada dasarnya terbagi menjadi dua macam yaitu hukum pidana yang sifatnya umum dan hukum pidana yang sifatnya khusus. Hukum pidana khusus ditempatkan diluar hukum pidana umum karena mempunyai penyimpangan-penyimpangan dari hukum pidana yang bersifat umum, dilihat dari segi hukum pidana materiil maupun dari segi hukum pidana formil. Namun bila tidak memiliki sesuatu penyimpangan maka tidak dapat disebut hukum pidana khusus atau tindak pidana khusus (Andi, dalam Lelana, 2020).

Salah satu contohnya dalam KUHP terkandung asas (*lex specialis derogate lex generalis*) yang merupakan penafsiran hukum yang menyatakan bahwa hukum yang bersifat khusus (*lex specialis*) mengesampingkan hukum yang bersifat umum (*lex generalis*) (Peter Mahmud Marzuki, 2014:141). Sebagaimana tercantum dalam Pasal 63 ayat (2) KUHP yaitu “Jika suatu perbuatan, yang masuk dalam suatu aturan pidana yang umum, diatur pula dalam aturan pidana yang khusus, maka hanya yang khusus itulah yang dikenakan.

Kedudukan seorang hakim dalam mengadili sebuah perkara tidak terlepas dari keterkaitan dengan putusan pengadilan, dalam membuat sebuah putusan diperlukan berbagai pertimbangan yang diambil terkait tindak pidana tersebut. Berbagai alasan kuat yang menjadi dasar dalam mengambil keputusan membuat putusannya lebih berwibawa dan objektif.

Dasar pertimbangan ialah argument yang dijadikan sebagai bahan/dasar guna menyusun pertimbangan sebelum majelis hakim membuat penganalisaan hukum yang selanjutnya dipergunakan dalam menjatuhkan putusan untuk terdakwa, dalam sebuah putusan yang dibuat oleh hakim sebagai dasar pertimbangan mempunyai kedudukan yang sangat penting, karena makin tepat serta baiknya pertimbangan dalam suatu putusan yang digunakan oleh hakim sebagai cerminan sejauh mana rasa keadilan yang terdapat didalam diri hakim untuk mengambil putusan (Andiani, 2023).

Saat ini pola hidup masyarakat dapat berubah dengan adanya pengaruh globalisasi pada penggunaan sarana teknologi informasi dan komunikasi seta mendorong perubahan sosial, budaya, ekonomi, pertahanan hukum, keamanan dan pertahanan yang berkembang pada susunan kehidupan. Kemajuan zaman sekarang karena adanya internet bisa melalui media elektronik contohnya komputer (Gulo, 2020).



Gambar 1.1

Jumlah Pengguna Internet di Indonesia (Januari 2013-Januari 2023)

Sumber: databoks.katadata.co.id

Menurut laporan *We Are Social*, jumlah pengguna internet di Indonesia telah mencapai 213 juta orang per Januari 2023. Jumlah ini setara 77% dari total populasi Indonesia yang sebanyak 276,4 juta orang pada awal tahun ini. Jumlah pengguna internet di Tanah Air naik 5,44% dibandingkan tahun sebelumnya (year-on-year/yoy). Pada Januari 2022, jumlah pengguna internet di Indonesia baru sebanyak 202 juta orang. *We Are Social* melaporkan, ada 63,51 juta penduduk di seluruh Tanah Air yang belum terkoneksi internet hingga awal 2023 (databoks.katadata.co.id).



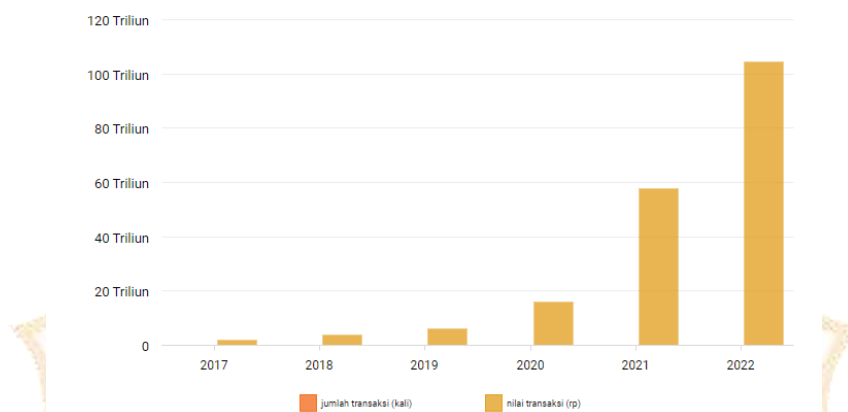
Laporan *We Are Social* menunjukkan, jumlah pengguna aktif media sosial di Indonesia sebanyak 167 juta orang pada Januari 2023. Jumlah tersebut setara dengan 60,4% dari populasi di dalam negeri. Jumlah pengguna aktif media sosial pada Januari 2023 mengalami penurunan 12,57% dibandingkan pada tahun sebelumnya yang sebanyak 191 juta jiwa. Penurunan itu pun menjadi yang pertama kali terjadi dalam satu dekade terakhir. Adapun, waktu yang dihabiskan

bermain media sosial di Indonesia mencapai 3 jam 18 menit setiap harinya. Durasi tersebut menjadi yang tertinggi kesepuluh di dunia.

Kecanggihan pada teknologi informasi dan komunikasi bukan hanya memberikan dampak positif, namun juga mempunyai dampak yang tidak baik salah satunya yaitu dapat memberikan kesempatan untuk dijadikan alat untuk perbuatan tindak kejahatan-kejahatan baru (*Cyber crime*) sehingga dibutuhkan upaya proteks (Gulo, 2020). Informasi transaksi elektronik atau disingkat ITE merupakan hukum yang mengatur berbagai kejahatan atau kriminal yang terkait informasi transaksi elektronik dan mengatur para pemakainya melalui penggunaan sarana atau media elektronik. Peraturan terkait disahkan guna membuat aturan dan memudahkan pemakaian serta transaksi elektronik yang sangat populer pada masa ini (Zega, 2021).

Cyber crime salah satu kasus kejahatan dunia maya yang marak pada saat ini adalah perjudian melalui internet. Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang nomor 11 tahun 2008 tentang Informasi dan transaksi elektronik mengatur tentang larangan perjudian elektronik. Pada dasarnya judi baik yang dilakukan secara konvensional (tradisional) atau online merupakan pelanggaran terhadap agama, kesusilaan, dan norma hukum, serta berdampak buruk terhadap kehidupan masyarakat, bangsa, dan negara, terutama generasi muda. Di satu sisi judi merupakan problem sosial yang sulit ditanggulangi dan timbulnya judi tersebut sudah ada sejak adanya peradaban manusia. Di dunia maya, perjudian menjadi salah satu komunitas bisnis terbesar. Cukup dengan bermodalkan sebuah website dan jaringan internet dapat menyediakan fasilitas perjudian yang menarik bagi setiap orang agar dapat memiliki akun perjudian di internet (Maskun dalam Handrio, 2022).

Hal ini dibuktikan dengan ditengah perkembangan internet yang meningkat setiap tahunnya dan perkembangan pengguna media sosial pula yang meningkat tentu ada efek samping negatif terhadap beberapa penggunanya seperti mudahnya orang-orang dalam mengakses situs judi online yang dibuktikan dengan semakin tinggi pula perputaran uang atau transaksi judi online yang penulis sajikan sebagai berikut :



Gambar 1.3

Jumlah dan Nilai Transaksi Judi Online di Indonesia per Tahun (2017-2022)

Sumber: databoks.katadata.co.id

Menurut data Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK), selama periode 2017-2022 ada sekitar 157 juta transaksi judi online di Indonesia dengan nilai total perputaran uang mencapai Rp190 triliun. PPATK memperoleh data tersebut dari penelusuran dan analisis terhadap 887 pihak yang termasuk dalam jaringan bandar judi online. Untuk mendukung pemberantasan judi online, Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) telah memutus akses atau takedown 60.582 konten terindikasi perjudian online selama periode September 2023.

Perjudian melalui teknologi informasi dan transaksi elektronik saat ini sedang marak dilakukan. Dampak dari perkembangan teknologi yang semakin canggih memberikan peluang masyarakat untuk dapat bermain judi online. Adanya iklan yang sering muncul di Instagram, Facebook dan media media sosial lainnya. Dengan perjudian secara online, pemain judi bisa bermain dengan pihak-pihak lain diluar wilayah Indonesia dan seluruh penjuru dunia. Perjudian online dalam proses taruhannya dan pengumpulan uang dilakukan melalui jaringan internet.

Cyber crime adalah kejahatan pada aspek komputer dapat di katakan sebagai penggunaan komputer secara tidak sah. Sutanto dalam Anggraini (2023) berpendapat bahwa *Cyber crime* secara umum terbagi 2 jenis yaitu sebagai berikut:

1. Kejahatan dengan teknologi informasi digunakan sebagai kebutuhan. Contoh dari perbuatan ini adalah pornografi, perjudian online, pemalsuan, pembobolan bank dan penipuan melalui internet.
2. Kejahatan dengan mengubah cara dan kebutuhan kecanggihan informasi sebagai mangsa. *Cyber crime* macam ini tidak menggunakan internet atau komputer untuk menjadi perantara atau alat kejahatan tindak pidana, tetapi menjadikannya sebagai mangsa. Contoh dari *Cyber crime* jenis ini ialah suatu sistem yang diakses secara tidak sah.

Setiap kesalahan yang dilakukan menggunakan komputer maupun yang mengarah pada komputer menjadi salah satu alat untuk membuat kejahatan yang dikenal dengan *Cyber crime* dan kejahatan ini tidak menggunakan kekerasan pada jasmani (Awaeh, 2017).

Promosi bagian dari bentuk taktik para bandar judi dalam melakukan aksi hubungan komunikasi transaksi dengan konsumennya. Kegiatan promosi dilakukan guna sebagai alat untuk menyebarkan informasi kepada orang lain atau pembeli tentang sebuah jasa atau produk. Promosi dapat memudahkan konsumen untuk mengenali produk dan banyak dilakukan oleh pembisnis pada saat ini karena memberikan peluang yang besar terhadap minat konsumen (Purnama, 2020).

Dalam penelitian ini penulis berfokus pada media sosial instagram dengan selebgram sebagai aktor utama yang mempromosikan judi online seperti diketahui bahwa selebgram adalah istilah untuk pengguna akun Instagram yang terkenal di situs jejaring sosial tersebut. Istilah selebgram berasal dari kata selebritis dan Instagram yang dapat dipahami sebagai selebritis yang terkenal di Instagram (Anggiany, 2016).

Promosi judi online telah dilarang seturut dengan adanya Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik tepatnya pada Pasal 27 yang melarang tindakan atau perbuatan yang dilakukan dengan sengaja dan tanpa izin untuk mendistribusikan dan/atau membuat data elektronik dapat diakses untuk kepentingan perjudian (Bella et al., 2022).

Secara khusus UU ITE dibentuk untuk mengantisipasi segala bentuk *Cyber crime* yang melibatkan penggunaan teknologi informasi, berkesesuaian terhadap makin melonjaknya intensitas globalisasi, konvergensi serta digitalisasi dari teknologi informasi yang berkelanjutan, dan berpotensi disalahgunakan untuk melakukan tindak pidana (Andiani, 2023).

Selebgram dapat digolongkan sebagai pihak penyiar iklan, karena selebgram melakukan promosi atau mengiklankan suatu produk barang dan jasa melalui akun media sosial Instagram pribadinya. Sedangkan pihak Instagram tidak dapat dituntut untuk melakukan tanggung jawab, karena pihak Instagram tidak melakukan kegiatan promosi periklanan. Terkecuali pelaku usaha melakukan promosi pada fitur Instagram ads yang dikhususkan untuk melakukan penyiaran iklan melalui bentuk foto ataupun video yang konten kreatifitas video dan foto tersebut bersumber dari pihak pelaku usaha yang mengiklankannya melalui fitur Instagram ads (Suryandini, 2020).

Berdasarkan ketentuan Pasal 1 angka 1 UU ITE dapat dipahami bahwa Instagram termasuk dalam informasi elektronik yang diatur dalam UU ITE. Oleh karena itu segala bentuk penyalahgunaan melalui Instagram dapat dikenakan ketentuan dalam UU ITE. Perbuatan mempromosikan permainan judi daring melalui Instagram dengan cara menyebarkan foto bermuatan judi yang dilakukan oleh akun Instagram yang memiliki banyak pengikut merupakan perbuatan yang dilarang berdasarkan ketentuan Pasal 27 ayat (2) UU ITE (Jesslyn, 2020).

Pelaku usaha judi online dapat memanfaatkan jasa selebgram yang memiliki banyak pengikut di akun sosial media instagramnya guna mengembangkan usaha yang dimilikinya agar diketahui oleh khalayak pada umumnya, termasuk juga situs judi online yang marak beredar belakangan ini, kemunculan judi online saat ini sangat signifikan dari beberapa tahun sebelumnya, hal tersebut tidak lepas dari jasa promosi yang dilakukan oleh selebgram pada akun media sosialnya (Jainah, 2023) .

Pengusaha judi dalam mencapai sasaran produknya mereka menggunakan selebgram sebagai alat untuk promosi permainan judi tersebut, yang biasanya menjadi incaran para pengusaha judi untuk mempromosikan judi online ialah pengguna Instagram yang mempunyai banyak followers (pengikut) dan menarik (Anggraini, 2023).

Menurut (Sepatia et al., 2022), mekanisme kerja judi online adalah pada saat seorang ingin bergabung dan melakukan aktifitas judi online di salah satu laman judi online, orang tersebut harus memasukan dengan cara mentransfer sejumlah uang ke admin website, lalu admin akan memasukan uang tersebut ke akun penjudi tersebut. Bahkan untuk mendapatkan pembayaran dari kemenangan perjudian online juga dilakukan secara online yaitu ditransfer dengan M-Banking. Sehingga seluruh perbuatan judi online dilakukan dengan menggunakan media elektronik.

Masalah influencer ini bisa dikenakan UU ITE, Pasal 45 Ayat 2 Juncto (Pasal) 27 Ayat 2 dengan ancaman 6 tahun penjara dan denda sekitar Rp 1 miliar, permainan judi menurut Pasal 303 ayat (3) KUHP didefinisikan bahwa tiap-tiap permainan, di mana pada umumnya kemungkinan mendapat untung bergantung pada peruntungan belaka, juga karena pemainnya lebih terlatih atau lebih mahir. Disitu 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.

Adapun, larangan bermain judi diatur di dalam Pasal 303 dan Pasal 303 bis KUHP yang pada saat artikel ini diterbitkan masih berlaku dan Pasal 426 dan Pasal 427 UU 1/2023 tentang KUHP baru yang mulai berlaku 3 tahun sejak

tanggal diundangkan, yaitu tahun 2026. Sementara, terkait larangan judi online diatur dalam Pasal 27 ayat (2) UU ITE.

Modus dari perjudian adalah memberikan banyak keuntungan bagi pemainnya. Tidak memerlukan perizinan khusus untuk membuat usaha perjudian online, cukup dengan web beserta fasilitas perjudian yang menarik. Situs poker88 merupakan salah satu situs perjudian online yang kini banyak dimainkan di masyarakat. Para pemasang iklan dan promosi bermuatan judi online memperkenalkan dan menawarkan permainan judi online melalui berbagai media sosial. Dampak dari iklan dan promosi tersebut dapat menyebabkan pemicu keinginan seseorang untuk melakukan judi online yang disebabkan oleh adanya penjelasan secara detail terkait permainan judi online tersebut serta adanya rayuan dari para pemasang iklan dan promosi membuat masyarakat tertarik terhadap judi online (Bella, 2022).

Sebagai kasus pada PUTUSAN PN PEKANBARU 591/PID.B/2022/PN PBR Menyatakan Terdakwa REGGIE SUMARDI Als REGGIESPAP Als ASUI Binti AFRIYEDI DALIMUNTHER tersebut diatas, telah terbukti "*secara sah dan meyakinkan bersalah melakukan tindak pidana Turut serta Dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/ atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian*", sebagaimana dalam dakwaan alternatif Kedua Penuntut Umum:

1. Menjatuhkan pidana kepada Terdakwa oleh karena itu dengan pidana penjara selama 10 (sepuluh) bulan dan denda sebesar Rp. 500.000.000,-

(lima ratus juta rupiah) dengan ketentuan jika denda tidak dibayar harus diganti dengan pidana kurungan selama 1 (satu) bulan.

2. Menetapkan masa penangkapan dan penahanan yang telah dijalani Terdakwa dikurangkan seluruhnya dari pidana yang dijatuhkan.
3. Menetapkan Terdakwa tetap dalam tahanan.
4. Menetapkan barang bukti berupa:
 1. 1 (satu) Unit Handphone merk Apple Iphone 11 Pro Max, IMEI-1: 353924108461272, IMEI-2: 353924108040951, warna Putih yang berisikan aplikasi Instagram.
 2. 1 (satu) Unit Handphone merk Vivo 1902, IMEI -1 : 866440045461952, IMEI ? 2 : 866440045461952, warna Rose Gold yang berisikan aplikasi Instagram.
 3. 1 (satu) unit tablet Huawei Matepad Nomor seri TLVBB21821200488 warna dongker yang berisikan aplikasi Instagram.
 4. 1 (satu) buah buku rekening Bank BCA Nomor Rekening 8215217368 An. Reggie Sumardi.
5. Dirampas untuk dimusnahkan.
 1. 11 (sebelas) lembar print out hasil screenshot postingan endorse judi online di instagram an. reggiespap.
 2. 5 (lima) lembar print out hasil screenshot halaman website /situs judi 778bet linktr.ee/778bet.official.
 3. 1 (satu) lembar print out hasil screenshot halaman akun instagram @778bet.

4. 1 (satu) buah Flasdishk yang berisi 16 (enam belas) postingan endors judi online di instagram an. reggiespap halaman websitte / situs judi 778bet linktr.ee/778bet.official halaman akun instagram @778bet.
5. Tetap terlampir dalam berkas perkara An. REGGIE SUMARDI Als REGGIESPAP Als ASUI Binti AFRIYEDI DALIMUNTHE.
6. Membebankan kepada Terdakwa membayar biaya perkara sejumlah Rp. 3.000,- (tiga ribu rupiah).

Pertimbangan pertimbangan itu lah yang akibatnya majelis hakim memutuskan untuk menjatuhkan pidana terhadap terdakwa berupa pidana penjara selama 10 (sepuluh) bulan dan denda sebesar Rp. 500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah) dengan ketentuan jika tidak membayar denda, maka diganti dengan denda penjara selama 1 (satu) bulan. Meskipun terdapat faktor yang meringankan perbuatan terdakwa, tapi harus dikaji lebih dalam lagi mengenai akibat dari adanya promosi judi online yang dilakukan oleh terdakwa melalui akun instagramnya. Dimana pada akun terdakwa memiliki *followers* yang banyak sehingga mengakibatkan banyak dari *followers* tersebut yang mengetahui situs judi online tersebut dan pada akhirnya tergiur untuk mengikuti permainan judi online tersebut. Dari hal tersebut seharusnya terdakwa dikenai sanksi yang dapat memperberat.

Berdasarkan penelitian Aprilriani (2024) menunjukkan bahwa dasar pertimbangan hakim dalam memberi hukuman terdakwa affliator yang mempromosikan situs judi online melalui beberapa pertimbangan yaitu yuridis atau fakta yang ada di persidangan dan juga pertimbangan non yuridis yang memuat pertimbangan sosiologis dan pertimbangan filosofis dengan penjatuhan

hukuman pidana berdasarkan Pasal 27 ayat (2) Undang-undang Republik Indonesia nomor 19 tahun 2016 tentang perubahan atau undang-undang Republik Indonesia Nomor 11 tahun 2008 tentang informasi dan transaksi elektronik.

Sejalan dengan penelitian Zega (2021) Hasil penelitian menyatakan bahwa tindak pidana perjudian secara online diatur khusus dalam Pasal 27 ayat 2 UU Nomor 11 Tahun 2008 tentang informasi dan pada Pasal 303 KUHP tentang perjudian biasa. Sedangkan dalam penelitian Evander (2019) dengan kasus posisi terdakwa karena menyelenggarakan perjudian jenis online di situs IMOBET.com. hasil penelitian menilai pertimbangan majelis hakim dinilai sudahlah tepat, dikarenakan sanksi pidana pada ketentuan Pasal 303 ayat (1) ke-1 KUHP lebih berat dibandingkan dengan ketentuan khusus yaitu sanksi yang diatur dalam Pasal 45 ayat (2) UU ITE.

Berdasarkan beberapa kasus di atas dapat dikatakan bahwa perjudian ini lebih banyak menguntungkan pengelola baik dalam perjudian konvensional maupun perjudian online. Sebagai pemain judi khususnya judi online akan mengalami ketergantungan karena perjudian kini semakin berkembang seiring dengan berkembangnya teknologi komunikasi dan informasi sehingga menimbulkan kerugian materil dan non materil tidak hanya bagi pemainnya tetapi juga bagi orang terdekatnya. Sulit untuk membuktikan terjadinya kejahatan perjudian online tertentu karena dapat dipastikan tidak semua penyidik memiliki kemampuan informasi dan teknologi (IT). Hal ini membuat sulit untuk mengungkap pertumbuhan perjudian online yang berkelanjutan kedepannya. Bahkan saat ini judi online tidak hanya terbatas pada situs yang benar-benar menyediakan judi online saja, tetapi para pengelola menyembunyikan jejak

dengan menggunakan situs permainan murni yang digunakan sebagai sarana agar memperlancar bisnis judi online melalui banyak server alternatif situs.

Dalam melatarbelakangi penulis terkait mengambil judul ini, terdapat beberapa rujukan yang memberikan pencerahan kepada penulis, Rujukan pertama yang digunakan yaitu penelitian Anggraini (2023) “Pertanggungjawaban Pidana Selebgram Yang Mempromosikan Judi online Pada Media Instagram (Putusan Nomor 907/Pid.Sus/2022/Pn.Plg)” Penelitian ini termasuk normatif dengan melakukan analisis bacaan bahan primer dan sekunder. Hasil menunjukkan bahwa dasar pertimbangan hakim dalam memberi hukuman terdakwa melalui beberapa pertimbangan yaitu pertimbangan yuridis atau fakta yang ada di persidangan dan juga pertimbangan non yuridis yang memuat pertimbangan sosiologis dan pertimbangan filosofis dengan penjatuhan hukuman pidana berdasarkan Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 tahun 2016 tentang perubahan atau undang-undang Republik Indonesia Nomor 11 tahun 2008 tentang informasi dan transaksi elektronik.

Rujukan kedua yaitu Nana (2021) berjudul “Penegakan Hukum Terhadap Selebgram yang Mempromosikan Situs Judi Online” Rumusan masalah yang dapat diangkat yaitu Bagaimana penegakan hukum tentang promosi situs judi online?, Bagaimana sanksi pidana terhadap selebgram yang mempromosikan situs judi online? Skripsi ini menggunakan tipe penelitian hukum normatif, Undang Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, Kitab Undang-undang Hukum Pidana menjadi dasar hukum untuk mengetahui pengaturan hukum dan sanksi hukum terhadap selebgram yang mempromosikan situs judi online. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penjatuhan sanksi hukum

terhadap selebgram dilakukan berdasarkan Undang -Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi elektronik karena telah melakukan promosi situs judi online.

Kemudian pada rujukan ketiga ialah Jesslyn (2020) “Pertanggungjawaban Pidana Terhadap Pelaku Promosi Judi Online Yang Dilakukan Melalui Media Sosial Ditinjau Dari Perspektif Hukum Pidana” penelitian ini membahas pertanggungjawaban pidana pemilik akun Instagram yang mempromosikan (endorse) judi dan kosmetik illegal melalui Instagram berdasarkan UU No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) dan kosmetik ilegal berdasarkan UU No.8 Tahun 2009 tentang Perlindungan Konsumen. Hasil penelitian adalah perlu adanya partisipasi masyarakat dengan cara melaporkan kepada pihak Kepolisian dengan menyertakan hasil cetak (print out) informasi elektronik yang dapat diduga sebagai tindak pidana.

Berdasarkan data dan beberapa teori diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “PertanggungJawaban Pidana Selebgram Yang Mempromosikan Judi Online Pada Media Instagram (Putusan PN PEKANBARU 591/PID.B/2022/PN PBR).

1.2 Identifikasi Masalah

Peneliti mengidentifikasi beberapa penyebab terjadinya masalah utama yaitu hal-hal yang berhubungan dengan atau menjadi penyebab munculnya masalah utama penelitian, yang telah diungkapkan pada latar belakang masalah sebagai mana dikarenakan perkembangan internet yang pesat yang tidak dibarengi dengan kontrol diri yang berimbas pada sesuatu yang melanggar hukum seperti perjudian

online, beberapa oknum sengaja mempromosikan melalui sosial media instagram yang tentunya telah melanggar beberapa pasal tentang larangan judi, perjudian online dan promosi perjudian online.

1.3 Pembatasan Masalah

Peneliti membatasi masalah yang akan diteliti sesuai dengan tujuan penelitian yaitu mengenai dasar pertimbangan hakim dalam menjatuhkan putusan terhadap selebgram yang mempromosikan judi online pada media Instagram serta menganalisis bagaimana pertanggungjawaban pidana selebgram yang mempromosikan judi online pada media Instagram.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, penulis mencoba merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Apa yang menjadi dasar pertimbangan hakim dalam menjatuhkan putusan terhadap selebgram yang mempromosikan judi online pada media Instagram dalam Putusan PN PEKANBARU 591/PID.B/2022/PN PBR?
2. Bagaimana pertanggungjawaban pidana selebgram yang mempromosikan judi online pada media Instagram dalam Putusan PN PEKANBARU 591/PID.B/2022/PN PBR?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan penelitian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui dan menganalisis dasar pertimbangan hakim dalam menjatuhkan putusan terhadap selebgram yang mempromosikan judi

online pada media Instagram dalam Putusan PN PEKANBARU 591/PID.B/2022/PN PBR.

2. Untuk mengetahui dan menganalisis pertanggungjawaban pidana selebgram yang mempromosikan judi online pada media Instagram dalam Putusan PN PEKANBARU 591/PID.B/2022/PN PBR.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Aspek Teoritis

Untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dan memperluas wawasan dalam bidang hukum pada umumnya dan hukum pidana pada khususnya mengenai tindak pidana mempromosikan judi online.

1.6.2 Aspek Praktis

Penelitian ini diharapkan menjadi sarana dalam mengembangkan dan meningkatkan pemahaman bagi masyarakat luas yang ingin mengetahui bagaimana dasar pertimbangan hakim dan pertanggungjawaban pidana terhadap selebgram yang mempromosikan judi online pada media Instagram.

