

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era globalisasi kala ini, membuat perkembangan teknologi sangat pesat khususnya perkembangan media sosial yang membawa dampak signifikan terhadap manusia dalam hal berkomunikasi, berinteraksi dan bergai informasi. Dengan berkembangnya media sosial ini memunculkan fenomena bagi praktik pemasaran, terutama melalui penggunaan *endorsement* oleh *influencer*. *Endorsement* merupakan strategi pemasaran yang melibatkan pihak lain, seperti *influencer*, untuk mendukung dan mempromosikan produk atau jasa tertentu (Wibowo, 2016). *Influencer* merupakan seseorang atau individu yang memiliki banyak pengikut dan memiliki kemampuan untuk mempengaruhi perilaku pengikutnya (Aini, 2018; Hariyanti & Wirapraja, 2018). Gabungan antara *endorsement* dan *influencer* menjadikan tren pemasaran lebih populer, terutama pada platform media sosial Instagram dan Tiktok (Dahono, 2021).

Namun, tak hanya dampak positif yang ditimbulkan, praktek *endorsement* oleh *influencer* di media sosial telah memunculkan isu problematik. Salah satu isu yang menjadi perhatian adalah praktik promosi situs judi *online*, saat ini fenomena *influencer* yang bekerja sama dengan situs judi *online* dalam hal melakukan promosi menjadi hal yang mendapat perhatian di Indonesia. Promosi situs judi *online* yang dilakukan *influencer* bukanlah hal baru, ketika *influencer* yang memiliki pengaruh besar melakukan promosi

aktivitas *illegal* ini, dampaknya bisa merugikan bagi masyarakat, mereka secara tidak langsung memberikan legitimasi pada aktivitas tersebut.

Dengan fakta bahwa 8,8 juta masyarakat Indonesia menjadi pelaku judi *online*, dimana 80 persen pelaku adalah masyarakat kalangan menengah kebawah dan anak-anak-anak muda, jumlah tersebut dikonfirmasi oleh Menteri Koordinator Bidang Politik dan Keamanan (Menko Polkam) Budi Gunawan dalam Konferensi Pers di Kantor Kementerian Komdigi, Kamis (21/11/2024), dengan kerugian total ditafisir mencapai 900 triliun (Bestari :2024). PPATK terus memantau pergerakan transaksi judi *online* di Indonesia, dari hasil pantauan Kepala PPATK Ivn Yustiavanda menyimpulkan kalau umur pemain judi *online* cenderung semakin merambah ke usia terendah kurang dari 10 tahun, anak usia di bawah 10 tahun bisa dengan mudah mengakses judi *online*. Karena, jumlah deposit bisa dilakukan dengan nominal yang rendah, jadi kalau dulu orang bertransaksi judi *online* nominalnya bisa jutaan, namun sekarang bisa dilakukan dengan nominal Rp10.000 bisa melihat seorang bermain judi *online*, hal tersebutlah menjadikan judi *online* semakin masif berkembang (Kumparan News, 2024).

Judi *online* menjadi fenomena yang perlu diperhatikan di Indonesia, dengan akses internet yang mudah membuat peluang masyarakat untuk terpapar iklan judi *online* yang berkedok sebagai aplikasi permainan yang tidak berbahaya, pengguna yang di awal iseng mencoba dapat terjebak dalam permainan judi *online* yang menawarkan keuntungan cepat, kemudian pemain menjadi kecanduan dan terjatuh dalam lingkaran setan perjudian yang sulit dipecahkan. Menurut survey Populix 2023 berjudul “ *Understanding the*

Impact of Online Gambling Ads Exposure” menunjukkan bahwa 84% pemakai internet di Indonesia sering menonton iklan judi *online* yang lewat di media sosial seperti Instagram, YouTube, maupun Facebook. Iklan ini biasanya dipromosikan oleh *influencer* yang memiliki jangkauan audiens yang lebih luas. Pada tahun 2024, jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai 221.563.479 orang dari total populasi 278.696.200 jiwa, dengan tingkat penetrasi internet tinggi hingga 79,5. Angka ini menunjukkan hampir 80% dari populasi berisiko terpapar konten judi *online* (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), 2024).

Promosi judi *online* oleh *influencer* menimbulkan berbagai dampak negatif yang serius, baik bagi individu maupun masyarakat. Dampak yang paling terlihat adalah meningkatnya minat masyarakat, terutama generasi muda, untuk terlibat dalam aktivitas judi yang ilegal dan merugikan. Hal ini dapat menyebabkan kecanduan judi, kerugian finansial, serta masalah psikologis seperti stres dan depresi. Selain itu, promosi tersebut juga merusak citra media sosial sebagai platform positif, mengeksploitasi kerentanan anak muda, dan mendorong pelanggaran hukum. Tidak hanya merugikan pengikutnya, *influencer* yang terlibat juga berisiko kehilangan kepercayaan publik dan menghadapi konsekuensi hukum. Secara keseluruhan, promosi judi *online* oleh selebgram dapat merusak tatanan sosial, moral, dan ekonomi masyarakat (Bawembang N., 2023 : 2269).

Menurut Adli (2015) Judi *online* merupakan judi yang mempergunakan media internet untuk melakukan pertaruhan, yang didalamnya penjudi melakukan kesepakatan dalam hal jumlah uang yang akan dipertaruhkan serta

mementukan pilihan, yang apabila pilihannya benar maka ia berhak untuk mendapatkan semua yang dipertaruhkan. Secara prinsip, judi online tidak berbeda dengan bentuk perjudian konvensional karena mengandung unsur kalah dan menang serta melibatkan nilai yang dipertaruhkan. Perbedaannya terletak pada penggunaan jaringan internet, yang memungkinkan pelakunya berjudi secara daring. Selain melalui media internet, praktik judi online juga dijalankan dengan memanfaatkan situs atau platform khusus yang disediakan oleh penyedia layanan perjudian di dunia maya (Asriadi, 2020).

Tindak pidana perjudian telah diatur dalam Pasal 303 dan Pasal 303 *bis* Kitab Undang-Undang Hukum Pidana yang berbunyi:

Pasal 303 Ayat (1)

Diancam dengan pidana penjara paling lama 10 tahun atau pidana denda paling banyak Rp25 juta, 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 sesuatu syarat atau dipenuhinya sesuatu tata-cara;
- c. menjadikan turut serta pada permainan judi sebagai pencarian.

Pasal 303 *bis* Ayat (1)

Diancam dengan hukum pidana paling lama 4 tahun atau denda paling banyak Rp10 juta:

- a. barangsiapa menggunakan kesempatan untuk main judi, yang diadakan dengan melanggar ketentuan pasal 303;
- b. barangsiapa ikut serta permainan judi yang diadakan di jalan umum atau di pinggirnya maupun di tempat yang dapat dimasuki oleh khalayak umum, kecuali jika untuk mengadakan itu, ada izin dari penguasa yang berwenang.

Seseorang yang secara sengaja mentransmisikan muatan hal yang berbau perjudian atau mempromosikan perjudian disebut sebagai promotor judi *online*. Promosi merupakan suatu bentuk kegiatan yang tujuannya untuk memastikan bahwa pendengar yang menjadi sasaran mengikuti tawaran anda sebagai promosi, mereka percaya akan merasakan manfaat yang dijanjikan dan terinspirasi untuk bertindak (Suryati, 2019: 60). Masyarakat yang terpapar judi *online* memiliki suatu alasan yang mendorong mereka untuk ikut serta dalam aktivitas perjudian, mayoritas orang tertarik dengan potensi uang atau hadiah yang besar dari aktivitas perjudian, dengan judi *online* yang memberikan akses yang mudah melalui perangkat elektronik seperti komputer dan *smartphone* sehingga menarik minat untuk bermain. Adapun penawaran yang ditawarkan dari penyedia atau promotor judi *online* yang menjadi salah satu daya tarik untuk tetap bermain judi *online*, penawaran dapat berupa putaran gratis serta bonus setoran pada akun (Sachio Billy, 2024: 173).

Dengan semakin majunya aktivitas promosi, kini promosi banyak dilakukan oleh influencer melalui akun media sosial pribadi mereka. Promosi yang dilakukan oleh influencer terbukti cukup efektif, karena mampu memberikan keuntungan besar bagi pelaku usaha melalui unggahan yang mereka bagikan. Efektivitas ini mendorong semakin banyak influencer yang bekerja sama dengan perusahaan judi online, meskipun promosi yang mengandung unsur perjudian sudah dilarang oleh peraturan yang berlaku. Sebagaimana yang sudah dijelaskan, akibat hukum bagi *influencer* yang mempromosikan judi *online* sudah tertuang dalam Pasal 27 Ayat (2) Jo. 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 yang berbunyi :

“Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian. Dapat dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp10.000.000.000,00 (sepuluh miliar rupiah)”

Meskipun demikian, pelaksanaan hukum terhadap penyebaran iklan perjudian di media sosial masih menghadapi berbagai kendala. Platform-platform ini sering kali berbasis di luar negeri, sehingga penegakan hukum di tingkat nasional menjadi lebih sulit. Selain itu, algoritma yang digunakan oleh media sosial dan platform streaming sering kali mempromosikan konten berdasarkan minat dan preferensi pengguna, yang dapat memperburuk penyebaran iklan perjudian tanpa pengawasan yang memadai dari pemerintah. Tidak jarang iklan perjudian tersebut tersembunyi dalam konten yang lebih luas, seperti video permainan yang tampaknya tidak berhubungan dengan perjudian, sehingga membuatnya lebih sulit untuk dikenali dan dihentikan (Paminto Ruj dkk, 2024: 93-101).

Berdasarkan teori Strong Effects, menjelaskan bahwa terpapar iklan secara terus menerus dan berulang dapat mempengaruhi perilaku seseorang. Seseorang yang sering terpapar iklan promosi judi *online* cenderung menunjukkan keinginan yang lebih untuk mencoba bermain judi *online*. Penggunaan *influencer* dalam promosi judi online juga turut memperburuk masalah ini. Dengan karakteristik yang lebih personal dan dekat dengan audiens, *influencer* yang memiliki pengikut banyak mampu mempengaruhi perilaku para penggemarnya. Hal ini sangat relevan dengan karakteristik media

sosial yang memungkinkan pesan untuk menyebar dengan cepat, sering kali tanpa batasan yang jelas. Aktivitas perjudian online yang difasilitasi oleh platform *digital* ini pun semakin mudah diakses, dengan proses pendaftaran yang cepat, metode pembayaran yang beragam, serta permainan yang tampaknya tidak berbahaya (Paminto Ruju dkk, 2024: 90).

Tabel 1. 1 Kasus Promosi Judi Online di Kabupaten Buleleng Tahun 2024

No	Bulan	Jumlah Tersangka
1	Januari	0
2	Februari	0
3	Maret	0
4	April	0
5	Mei	0
6	Juni	0
7	July	3
8	Agustus	6
9	September	0
10	Oktober	0
11	November	0
12	Desember	0

Sumber: Satreskrim Polres Buleleng

Berdasarkan data dari Satreskrim Polres Buleleng, sepanjang tahun 2024 telah terjadi beberapa kasus promosi judi online yang melibatkan tersangka. Pada bulan Januari hingga Juni, tidak ditemukan adanya tersangka kasus promosi judi online, yang berarti aktivitas semacam ini belum terdeteksi atau belum ditindak secara hukum pada periode tersebut. Kasus pertama kali terungkap pada bulan **Juli**, dengan tercatat 3 orang tersangka. Angka ini

kemudian mengalami peningkatan signifikan pada bulan Agustus, yang menjadi puncak tertinggi selama tahun 2024 dengan 6 tersangka. Namun, setelah Agustus, tidak ditemukan lagi tersangka hingga bulan Desember. Dari total keseluruhan tahun 2024, jumlah tersangka kasus promosi judi online yang berhasil ditangani oleh pihak Kepolisian Resor Buleleng adalah sebanyak 9 orang. Fenomena ini menunjukkan adanya peningkatan aktivitas promosi judi online pada pertengahan tahun, khususnya di bulan Juli dan Agustus, serta mengindikasikan bahwa tindakan penegakan hukum mulai dilakukan secara aktif pada periode tersebut.

Guna mengatasi terus meningkatnya kasus, diperlukan upaya penegakan hukum sebagai langkah pencegahan sekaligus pemberantasan aktivitas promosi judi online, agar jumlah pelaku judi online tidak semakin bertambah. Secara teoritis, penegakan hukum membutuhkan perpaduan antara gagasan yang kuat dan implementasi yang nyata. Penegakan hukum dapat diartikan sebagai kecenderungan untuk mengambil tindakan yang mencerminkan prinsip-prinsip dasar demi menciptakan, menegakkan, dan menjaga keseimbangan dalam masyarakat.

Dalam menyusun latar belakang pemilihan judul ini, penulis merujuk pada beberapa sumber sebagai landasan. Salah satu acuan utama adalah penelitian yang dilakukan oleh Anggraini (2023) berjudul *“Pertanggungjawaban Pidana Selebgram yang Mempromosikan Judi Online pada Media Instagram (Putusan Nomor 907/Pid.Sus/2022/Pn.Plg)”*. Penelitian tersebut bersifat normatif, dengan metode analisis terhadap bahan hukum primer dan sekunder Hasil menunjukan

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 filosofis digunakan dalam menjatuhkan sanksi pidana berdasarkan ketentuan Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016, yang merupakan perubahan atas Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Rujukan kedua yaitu Setiawan (2023) berjudul “Upaya Kepolisian Dalam Penegakan Hukum Terhadap Pelaku Tindak Pidana Judi *Online* (Studi Kasus di Polres Buleleng)” rumusan masalah yang diangkat yaitu, Bagaimana upaya yang dilaksanakan kepolisian untuk penegakan hukum bagi pelaku pidana judi *online* di wilayah Kabupaten Buleleng, apa kendala-kendala yang menghambat upaya penegakan hukum bagi pelaku tindak pidana judi *online* di wilayah Kabupaten Buleleng? Skripsi ini menggunakan tipe penelitian hukum empiris. Hasil penelitian ini menjelaskan langkah-langkah yang diambil oleh Polres dalam menegakkan hukum terhadap kejahatan judi online, khususnya oleh Polres Buleleng, dilakukan melalui upaya penal, yaitu dengan melaksanakan penyelidikan, melakukan penangkapan, serta melakukan penyidikan secara menyeluruh terhadap tersangka. Selain itu, polisi juga menyusun berkas perkara dan menyerahkan tersangka beserta barang bukti kepada jaksa penuntut umum untuk proses hukum lebih lanjut.

Berdasarkan uraian di atas alasan penulis untuk meneliti judul ini karena pada kondisi riil terdapat peraturan yang sudah berjalan yang melarang

tegas, namun seakan-akan para *influencer* masih mempromosikan judi *online* dan mengabaikan aturan yang tertulis dan berlaku di Indonesia, serta terdapat kesenjangan antara *Das Sollen* yang harusnya para *influencer* tidak mempromosikan situs judi *online* di media sosial mereka sesuai dengan ketentuan pada Pasal 27 Ayat (2) Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 2024 tentang informasi dan transaksi elektronik, akan tetapi *Das Sein* kenyataan yang terjadi di lapangan masih terdapat *influencer* yang mempromosikan judi *online*. Oleh karena itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Upaya Penegekan Hukum Terhadap *Influencer* Yang Mempromosikan Judi *Online* Di Wilayah Kepolisian Resor Buleleng”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan diatas, maka terdapat suatu identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Tindak pidana promosi judi *online* oleh *influencer* masih terjadi, ini dapat meningkatkan risiko kecanduan terhadap kalangan anak muda yang ada di wilayah Kabupaten Buleleng.
2. Promosi judi *online* yang dilakukan *influencer* menjadi salah satu faktor meningkatnya jumlah pemain judi *online* di Kabupaten Buleleng.
3. Aktivitas judi *online* membuat psikologis seseorang menjadi tidak terkendali apabila sudah kecanduan dan mengalami kekalahan, di khawatirkan bisa meningkatkan tindak kejahatan lain seperti pencurian dan korupsi di Kabupaten Buleleng.
4. Praktik promosi judi *online* masuk kedalam perbuatan yang ilegal, sehingga dibutuhkan pertimbangan mengenai pertanggungjawaban pidana

yang sesuai diberikan kepada pelaku agar para pelaku menjadi jera dan dapat mengurangi tindakan promosi oleh *influencer*.

1.3 Pembatasan Masalah

Dengan adanya pembatasan yang memiliki tujuan memfokuskan permasalahan tersebut agar menjadi lebih teratur serta tidak meluas dari pokok permasalahan yang dibahas. Dari permasalahan di atas maka peneliti melakukan pembatasan terhadap kajian subjek yang akan dibahas dengan mendalami tentang bagaimana upaya penegakan hukum terhadap *influencer* yang mempromosikan judi *online* di wilayah Kepolisian Resor Buleleng. Penelitian ini bersifat esensial untuk dilakukan agar isi materi yang akan dibahas tidak menyimpang terlalu jauh, maka dilakukan pembatasan terhadap ruang lingkup permasalahan yang akan dibahas. Adapun pembatasan materi tersebut tentang upaya penegakan hukum terhadap *influencer* yang melakukan promosi judi *online* di wilayah Kepolisian Resor Buleleng.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka penulis dapat merumuskan beberapa permasalahan dalam penelitian ini, diantaranya:

1. Bagaimana upaya penegakan hukum terhadap *influnecr* yang mempromosikan judi *online* di wilayah Kepolisian Resor Buleleng?
2. Bagaimana efektivitas dari upaya penegakan hukum yang sudah dilakukan Kepolisian Resor Buleleng terhadap *influencer* yang mempromosikan judi *online*?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini untuk mencari kebenaran dari permasalahan yang diteliti. Penelitian ini membahas tentang upaya penegakan hukum terhadap *influencer* yang mempromosikan judi *online* di wilayah Kepolisian Resor Buleleng. Adapun tujuan dari penelitian ini ialah:

1.5.1 Tujuan Umum

Tujuan umum dalam penelitian ini adalah untuk menambah wawasan dalam hal upaya penegakan hukum yang dilakukan Kepolisian Resor Buleleng terhadap *influencer* yang mempromosikan judi *online*.

1.5.2 Tujuan Khusus

- a). Untuk mempelajari dan menganalisis bagaimana upaya penegakan hukum terhadap *influencer* yang mempromosikan judi *online* di wilayah Kepolisian Resor Buleleng.
- b). Untuk mempelajari dan menganalisis bagaimana efektivitas dari upaya penegakan hukum yang sudah dilakukan Kepolisian Resor Buleleng terhadap *influencer* yang mempromosikan judi *online*?

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan bisa menjadi bahan referensi, manfaat yang diharapkan dari penelitian ini mencakup:

1.6.1 Manfaat Teoritis

- a) Penelitian ini dapat dijadikan bahan referensi bagi penelitian hukum selanjutnya yang membahas tentang upaya penegakan hukum terhadap *influencer* yang mempromosikan judi *online* di Wilayah Kepolisian Resor Buleleng.

- b) Hasil Penelitian ini dapat dijadikan pertimbangan oleh dosen Fakultas Hukum Universitas Pendidikan Ganesha maupun dosen dari kampus lain, untuk dijadikan sebagai bahan referensi yang berkaitan dengan promosi judi *online*.

1.6.2 Manfaat Praktis

- a) Bagi Penulis, bisa memperluas wawasan serta pengetahuan terkait bagaimana upaya penegakan hukum terhadap *influnecr* yang mempromosikan judi *online* di wilayah Kepolisian Resor Buleleng.
- b) Bagi masyarakat, bisa menjadi bahan untuk menambah wawasan masyarakat khususnya di kalangan remaja tentang pentingnya mengetahui bahaya dari dampak melakukan promosi judi *online*.
- c) Bagi pemerintah, hasil dari penelitian ini dapat dijadikan referensi dalam melaksanakan program pemerintahan dalam hal upaya untuk menanggulangi segala bentuk promosi judi *online* yang dilakukan oleh *influencer* di Kabupaten Buleleng.