

# BAB I

## PENDAHULUAN

### **Latar Belakang**

Teknologi informasi telah mengalami pertumbuhan dan kemajuan yang cepat dan secara nyata manfaat dari kemajuan teknologi informasi tersebut telah dirasakan setiap orang khususnya di Indonesia. Aspek kehidupan dipengaruhi teknologi dan informasi dan kemajuan teknologi informasi telah membawa pengaruh positif serta dalam pergeseran perbisnisan yang kuno menjadi lebih maju. Pemanfaatan teknologi informasi tersebut mampu mendorong pertumbuhan dan perkembangan bisnis atau usaha dengan pesat dan mudah di kalangan masyarakat modern<sup>1</sup>.

Masyarakat lebih dominan memanfaatkan atau menggunakan media sosial sebagai salah satu bentuk dari kemajuan teknologi komunikasi dan informasi dalam gaya hidup. Rulli memiliki pendapat tentang definisi dari media sosial yakni sebagai berikut bahwa media sosial merupakan salah satu bentuk informasi berupa internet yang memungkinkan bagi penggunaanya untuk dapat mengekspresikan dirinya sendiri ataupun dalam hal interaksi, bekerjasama, saling berbagi, berkomunikasi dengan pengguna internet lainnya dari berbagai wilayah<sup>2</sup>. Pengelola usaha atau pebisnis yang juga salah satu pengguna internet juga memanfaatkan media sosial untuk kegiatan pemasaran suatu produk dimana pemanfaatannya mengikuti perkembangan waktu.

---

<sup>1</sup><https://media.neliti.com/media/publications/177402-ID-modernisasi-dalam-perspektif-perubahan-s.pdf>, diakses pada tanggal 12 Oktober 2021.

<sup>2</sup>Rulli Nasrulah, *Media Sosial*, Simbioasa Rekatama Media, 2015, hal 8.

Salah satu media sosial yang difungsikan sebagai strategi pemasaran yaitu instagram yang lebih digemari oleh pengguna internet karena mengikuti *trend* atau zaman<sup>3</sup>. Pengelola usaha melakukan pengiklanan suatu produk barang atau jasa dengan menggunakan media sosial instagram sebagai wadah strategi pemasaran yang dapat dilakukan kapanpun. Promosi ialah merupakan suatu bentuk sarana komunikasi informasi yang terjadi antara penjual dan pembeli yang memiliki motif guna mengubah perilaku pembeli, yang nantinya dapat mengenal suatu produk yang ditawarkan dan dapat meningkatkan minat permintaan dari pembeli<sup>4</sup>.

Bentuk dari kegiatan promosi adalah *endorsement*. *Endorsement* adalah kegiatan yang dilakukan oleh pengelola usaha dengan meng-*endorse* atau berkolaborasi dengan publik figur guna memberikan sebuah penilaian produk dengan melakukan promosi atau iklan produk melalui media sosial yang dimiliki oleh publik figur sesuai waktu yang disepakati<sup>5</sup>. Tokoh publik atau artis *endorsement* disebut dengan *celebrity endorse* yang dikenal luas. Wenas memiliki pandangan mengenai *celebrity endorse* yaitu individu atau perseorangan yang memiliki pengenalan publik atau yang diketahui masyarakat secara luas yang kemudian akan memanfaatkan pengenalan tersebut beralih menjadi kepentingan pemasaran produk bagi konsumen dengan menampilkan produk tersebut dalam suatu iklan<sup>6</sup>.

---

<sup>3</sup><https://www.liputan6.com/teknoread/3906736/instagram-adalah-platform-berbagi-foto-dan-video-ini-deretan-fitur> diakses pada tanggal 11 Oktober 2021.

<sup>4</sup>Terence A. Shimp, *Periklanan Promosi*, Erlangga, Jakarta, 2003, hal 70.

<sup>5</sup>Novy Adityasari, *Endorsement Sebagai Trend Media Pemasaran Dalam Prespektif Islam*, Karya Tulis, Surabaya, 2015, hal 14.

<sup>6</sup>Wenas, *Who is celebrity endorse?*, Journal Reserech, 2015.

*Endorsement* atau promosi oleh selebriti dilakukan dengan *mem-posting* atau mengunggah foto atau video yang memuat tentang penilaian produk atau jasa yang dipromosikan di media sosial. Teknologi informasi juga mengalami penyimpangan fungsi menjadi sebagai wadah kejahatan dunia maya atau *cyber crime* yang memanfaatkan sistem elektronik internet sebagai wadah kejahatan seiring berkembangnya teknologi dan waktu<sup>7</sup>. Salah satu penyimpangan penggunaan *endorsement* untuk kegiatan promosi yang melanggar hukum ialah mempromosikan perjudian *online*.

Peraturan yang memuat tentang perbuatan perjudian secara umum termuat pada Pasal 303 ayat (1) Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) berbunyi sebagai berikut:

“Diancam dengan penjara paling lama sepuluh tahun atau pidana denda paling banyak dua puluh lima juta rupiah barang siapa tanpa mendapat izin:

- (1) dengan sengaja menawarkan atau memberikan kesempatan untuk permainan judi dan menjadikannya sebagai pencaharian, atau dengan sengaja turut serta dalam suatu perusahaan itu.
- (2) 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;
- (3) menjadikan turut serta pada permainan judi sebagai pencaharian”.

Pemerintah telah mengeluarkan peraturan yang berisikan larangan yang mengatur tentang perbuatan yang bermuatan perjudian secara khusus yaitu Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang selanjutnya dalam penulisan ini akan disingkat menjadi Undang-Undang 11/2008, UU tersebut mengenai tindak yang bermuatan perjudian sebagai kejahatan tindak pidana yang dilaksanakan dengan media *online* atau jaringan

---

<sup>7</sup>Pasal 1 angka 3 PP Nomor 80 Tahun 2019 tentang Perdagangan Melalui Sistem Elektronik.

internet yang memiliki muatan tentang perjudian.

UU No. 11/2008 mengalami perubahan menjadi UU Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, selanjutnya dalam penulisan ini disingkat menjadi UU 19/2016. Muatan-muatan secara informasi elektronik yang mengandung tentang perjudian dijabarkan di Pasal 27 ayat (2) UU 11/2008 sebagai berikut : “Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan atau mentransmisikan dan atau membuat dapat di akses informasi elektronik dan atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian”.

Pasal 27 ayat (2) UU 11/2008 apabila dilanggar maka ketentuan pidananya berdasarkan Pasal 45 ayat (2) UU 19/2016 yang berbunyi sebagai berikut:

“Setiap Orang yang 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 dimaksud dalam Pasal 27 ayat (2) UU 11/2008 dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah)”.

Undang-Undang dengan jelas mengatur perbuatan yang dikategorikan sebagai perjudian serta perubahan mengenai segala sesuatu yang memiliki muatan perjudian yang mengikuti perkembangan dan kemajuan teknologi informasi yang mengubah perjudian secara *online*, hal tersebut diatur dalam peraturan yang khusus dan lebih rinci yang mengatur tentang segala bentuk yang mengandung perjudian apabila dilakukan secara sistem elektronik yaitu UU ITE<sup>8</sup>.

UU No. 11/2008 dan UU No. 19/2016 tersebut mengatur tentang segala bentuk informasi melalui sistem elektronik yang mengandung unsur perjudian terlebih yang disebarluaskan di media sosial.

---

<sup>8</sup>Pasal 1 angka 5 Undang Undang Nomor 11 Tahun 2008.

*Endorsement* perjudian *online* memiliki motif dengan sengaja untuk memperkenalkan situs judi *online* serta mengajak pengguna media sosial untuk ikut serta dalam permainan judi *online*. Kasus promosi *endorsement* perjudian yang dilakukan oleh publik figur atau *influencer* berinisial SM yang terjadi pada bulan Februari 2022<sup>9</sup>. SM telah mengunggah sebuah foto yang menunjukkan tentang situs *game slot* dan *jackpot* perjudian untuk mempromosikan nama situs *game slot* dan *jackpot* yang disebar di akun media sosial instagram. Foto yang diunggah oleh SM bertuliskan nama situs *online game slot* dan *jackpot* yang merupakan kegiatan berkedok perjudian *online*.

Publik figur melakukan kegiatan promosi *endorsement* yang memiliki muatan atau berisikan konten judi dan menyebarkan melalui media sosial untuk ditunjukkan, diperlihatkan atau diperkenalkan kepada pengikut di media sosial untuk mengikuti atau menggunakan produk/jasa permainan judi, dapat dikatakan sebagai perbuatan pidana perjudian *online* yang telah melanggar ketentuan hukum.

Latar belakang pada permasalahan diatas, penulis memiliki ketertarikan untuk melakukan penelitian terkait *endorsement* judi online dengan judul “ANALISIS YURIDIS TENTANG *ENDORSEMENT* PERJUDIAN *ONLINE*”.

### **Rumusan Masalah**

Permasalahan yang diuraikan di atas dapat dirumuskan dalam suatu permasalahan yang akan diteliti dalam penulisan ini adalah “Apakah Publik Figur *Endorsement* Perjudian *Online* Dapat Diproses Menurut Hukum Pidana?”

---

<sup>9</sup><https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20220218175215-234-761115/influencer-mami-sisca-buka-suara-soal-dugaan-promosi-judi-online>, yang diakses pada tanggal 3 April 2022.

## **Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

### **Tujuan Akademik**

Penelitian ini memiliki tujuan untuk melengkapi persyaratan dan merupakan kualifikasi untuk memperoleh gelar Sarjana Hukum pada Fakultas Hukum Universitas Pelita Harapan Kampus Surabaya.

### **Tujuan Praktis**

1. Untuk mengerti dan memahami landasan hukum mengenai perjudian *online*.
2. Untuk mengetahui dan mengerti sanksi pidana yang tepat bagi publik figur yang melakukan *promote endorse judi online*.

### **Manfaat Penelitian**

Manfaat yang ingin dicapai dari penelitian ini berbagai pihak, ialah :

1. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan serta menambah wawasan pengetahuan terkait larangan kegiatan promosi perjudian *online* serta bentuk pertanggungjawaban yang diterima bagi pihak yang melakukan promosi judi *online* di media sosial.
2. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan bagi masyarakat khususnya pengguna media sosial mengenai larangan kegiatan *endorse judi online*.
3. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan bagi publik figur agar lebih waspada dalam melakukan promosi atau *endorse* terkait adanya sanksi hukum apabila melakukan *endorse judi online*.

## **Metodologi**

### **Tipe Penelitian**

Dalam menyusun penulisan ini menggunakan jenis observasi Yuridis Normatif-Dogmatik yaitu merupakan model penelitian dengan prosedur meninjau peraturan hukum, prinsip hukum, ataupun tentang dogma-dogma hukum dengan maksud untuk menyelesaikan isu hukum yang akan dikaji melalui studi pustaka dengan menyajikan sebuah jawaban terhadap isu hukum yang diteliti<sup>10</sup>.

### **Pendekatan Penelitian.**

Pendekatan yang akan digunakan dalam penyusunan penulisan ini menggunakan dua jenis yaitu pendekatan konsep (*Conseptual Approach*) dan pendekatan Undang-Undang (*Statutes Approach*).

*Conseptual Approach* adalah langkah pendekatan yang berdasarkan pengetahuan ataupun prinsip yang diperoleh atas opini atau pemikiran para ahli atau pakar hukum yang diterapkan terhadap suatu isu atau permasalahan yang diteliti<sup>11</sup>.

*Statutes Approach* adalah langkah pendekatan yang dilakukan berdasarkan pengujian peraturan perundang-undangan yang bertautan dan yang akan diimplementasikan pada permasalahan atau isu yang diteliti<sup>12</sup>.

### **Sumber Penelitian Hukum**

Sumber hukum yang digunakan dalam penelitian ini dapat dibagi

---

<sup>10</sup>Peter Mahmud Marzuki, *Penelitian Hukum*, Kencana, Jakarta, 2010, hal 35.

<sup>11</sup>Peter Mahmud Marzuki, *Penelitian Hukum*, Prenada Media Grup, Jakarta, 2005, hal 137.

<sup>12</sup>*Ibid* hal 118.

menjadi dua yakni:

1) **Sumber hukum primer**, merupakan sumber hukum positif yang didasarkan pada peraturan perundang-undangan yang bersifat mengikat<sup>13</sup>. Antara lain yaitu:

1. Kitab Undang-Undang Hukum Pidana.
2. Undang-Undang Nomor 7 tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian
3. Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen.
4. Undang-Undang Nomor 32 Tahun 2002 Tentang Penyiaran.
5. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.
6. Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 8 Tahun 2011 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.
7. Peraturan Pemerintah Nomor 9 Tahun 1981 Tentang Pelaksanaan Penertiban Perjudian.
8. Peraturan Pemerintah Nomor 80 Tahun 2019 tentang Perdagangan Melalui Sistem Elektronik.

2) **Sumber Hukum Sekunder**, terdiri dari segala publikasi literatur tentang hukum yang bukan merupakan dokumen-dokumen resmi<sup>14</sup>.

### **Langkah Penelitian**

---

<sup>13</sup>Peter Mahmud Marzuki, *Penelitian Hukum Edisi Revisi*, Kencana Prenada Media Grup, Jakarta, 2017, hal 103.

<sup>14</sup>Peter Marzuki, *Loc. cit*



### **1) Pengumpulan Bahan Hukum**

Langkah pengumpulan bahan hukum dalam penelitian ini dilakukan dengan cara pencatatan, kualifikasi bahan hukum, serta sistematika. Pencatatan dilakukan dengan cara memilah materi hukum yang berhubungan melalui pustaka. Materi yang sudah terkumpul kemudian akan dikualifikasi sesuai dengan kebutuhan untuk menganalisa sebuah rumusan masalah. Bahan hukum tersebut kemudian akan dilakukan penyusunan secara teratur.

### **2) Analisis atau Silogisme**

Berdasarkan jenis penelitian yang digunakan dalam penulisan ini adalah Yuridis-Normatif maka akan menggunakan salah satu metode silogisme yaitu metode deduksi. Metode deduksi ialah ketentuan perundang-undangan yang berawal dari pandangan yang bersifat general yang didapatkan dari peraturan undang-undang, kemudian diimplementasikan terhadap rancangan masalah yang akan menghasilkan sebuah jawaban yang bersifat khusus. Agar menghasilkan jawaban yang tepat dan valid, penelitian ini menerapkan dua macam penafsiran antara lain penafsiran sistematik dan penafsiran otentik. Penafsiran sistematik ialah sebuah interpretasi dengan cara memperhatikan rangkaian pasal yang terkait antara pasal yang satu dengan pasal lainnya yang terdapat pada Undang-Undang yang sama atau dengan pasal yang berasal dari Undang-Undang yang berbeda guna mendapatkan

pemahaman arti yang lebih spesifik. Penafsiran otentik merupakan jenis interpretasi berdasarkan keakuratan terhadap maksud arti kata yang tertulis dalam peraturan perundang-undangan.

### **Pertanggungjawaban Sistematika**

Proposal skripsi ini terbagi dalam empat bab, tiap-tiap bab terbagi lagi menjadi beberapa sub bab yakni :

**BAB I. PENDAHULUAN.** Bab ini merupakan awal dari penulisan skripsi yang berisikan tentang latar belakang yaitu penggunaan promosi *endorsement* di media sosial untuk mempromosikan perjudian *online* yang dilakukan oleh publik figur. Pemanfaatan promosi *endorsement* disalahgunakan untuk mempromosikan produk atau jasa yang melanggar ketentuan hukum yakni perjudian *online*. Kasus publik figur seorang *influencer* bernama SM yang melakukan promosi *endorse* untuk mempromosikan situs *game slot* judi *online* dengan menunggah foto bernamakan situs *game slot online* di media sosial instagram. Dalam bab ini juga mengulas tentang rumusan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian berdasarkan tipe penelitian yang digunakan yaitu Yuridis Normatif-Dogmatik.

**BAB II. TINDAK PIDANA PERJUDIAN ONLINE.** Bab ini terbagi menjadi dua sub bab yaitu : Sub Bab 2.1 Definisi Promosi *Endorsement*. Bab ini mengemukakan tentang yang dimaksud dengan periklanan *endorsement*. Sub Bab 2.2 Tindak Pidana Perjudian *Online*. Bab ini mengemukakan tentang perbuatan yang memuat secara khusus tentang muatan perjudian yang dilakukan melalui informasi elektronik atau internet.

**BAB III. PERTANGGUNGJAWABAN PUBLIK FIGUR YANG MEMPROMOSIKAN PERJUDIAN *ONLINE*.** Bab ini terbagi dua sub bab yakni: Sub Bab 3.1 Kronologi Kasus. Sub Bab 3.2 Pertanggungjawaban Bagi Publik Figur Yang Mempromosikan Perjudian *Online*. Bab ini menjelaskan mengenai kronologi kasus dan pemberian pertanggungjawaban secara hukum pidana bagi publik figur yang mempromosikan judi *online* di media sosial.

**BAB IV. PENUTUP.** Pada bab ini terbagi menjadi dua sub bab yaitu Simpulan dan Saran. Simpulan berisikan secara singkat mengenai rumusan masalah yang telah dikemukakan diatas. Saran berisikan tentang masukan yang bermanfaat untuk menangani kasus-kasus yang serupa dalam pemberian putusan atau vonis hukum yang sesuai. Mengingat ilmu hukum positif yang bersifat perspektif yang akan membutuhkan masukan khususnya bagi penegak hukum.